

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran fundamental dalam membentuk kecerdasan, karakter, dan spiritualitas peserta didik. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan keagamaan, tetapi juga diarahkan pada pembentukan keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia peserta didik sebagai inti dari pendidikan Islam (Nurhadi dkk, 2023). Hal ini sejalan dengan temuan (Bisri, 2025) yang menegaskan bahwa pembelajaran PAI dan budi pekerti berkontribusi signifikan terhadap pembentukan karakter peserta didik. sebagaimana perintah Allah dalam QS. Ali-Imran ayat 102:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ حَقَّ تَقَاتِهِ وَلَا تَمُوتُنَّ إِلَّا وَأَنْتُمْ مُسْلِمُونَ

“Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah sebenar-benar takwa kepada-Nya dan janganlah sekali-kali kamu mati melainkan dalam keadaan beragama Islam” (Kemenag, 2020)

(Muhaimin, 2009) menegaskan bahwa PAI bukan sekadar transfer pengetahuan agama, melainkan mencakup internalisasi nilai-nilai keislaman dan pengamalannya dalam kehidupan sehari-hari. Senada dengan itu, (Daradjat, 2016) menyatakan bahwa PAI adalah usaha bimbingan dan asuhan agar peserta didik dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam secara menyeluruh, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan.

Secara ideal, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) perlu dirancang dengan pendekatan yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik agar proses belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Dalam konteks ini, guru memegang peranan krusial sebagai fasilitator pembelajaran, khususnya dalam memilih metode dan media yang tepat guna memastikan efektivitas pembelajaran serta meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa (Chumayroh & Cahyadi, 2025).

Hal ini menjadi sangat penting mengingat PAI memiliki karakteristik khusus yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan (Sholahudin, 2025), bukan sekadar penguasaan pengetahuan, tetapi juga penghayatan nilai dan pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai ketiga aspek tersebut secara optimal, siswa membutuhkan motivasi belajar yang tinggi. Tanpa motivasi yang memadai, siswa hanya akan menghafal materi agama tanpa benar-benar memahami, menghayati, dan mengamalkannya. Lebih jauh, motivasi belajar yang tinggi terbukti berkontribusi langsung terhadap peningkatan hasil belajar PAI, baik pada ranah kognitif seperti pemahaman materi, maupun ranah afektif dan psikomotorik seperti sikap dan praktik ibadah (Mayzura, 2025). Menurut (Sudjana, 2011), untuk mencapai efektivitas belajar diperlukan motivasi, keterlibatan aktif, serta pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung tujuan pembelajaran.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih didominasi oleh metode konvensional yang bersifat satu arah. Metode konvensional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penyampaian materi secara verbal oleh guru tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis digital, sehingga proses pembelajaran cenderung searah dan minim partisipasi aktif siswa (Kapoh, 2023). Kondisi ini sejalan dengan temuan (Hidayah & Humaidi, 2022) serta (Mayarisa, 2023) yang melaporkan bahwa pembelajaran PAI di berbagai sekolah masih monoton, minim variasi media, dan belum memanfaatkan teknologi pembelajaran secara optimal. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari SMPN 2 Cihampelas, nilai KKM mata pelajaran PAI yang ditetapkan sekolah adalah 75, namun sebanyak 43% siswa kelas VIII masih berada di bawah KKM, sementara hanya 57% yang mampu mencapai atau melampaui nilai tersebut. Kondisi ini terjadi karena pembelajaran PAI selama ini masih dominan menggunakan metode ceramah tanpa media interaktif, sehingga siswa cenderung pasif dan motivasi belajar mereka tergolong rendah. Rendahnya motivasi ini berdampak langsung pada capaian pembelajaran PAI, di antaranya siswa kurang antusias dalam mengikuti diskusi tentang nilai-nilai akhlak, kurang aktif dalam kegiatan praktik ibadah, serta menunjukkan pemahaman yang belum

optimal terhadap materi keagamaan. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar bukan sekadar masalah psikologis, melainkan berdampak nyata pada pencapaian aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam pembelajaran PAI.

Rendahnya motivasi belajar siswa semakin diperparah oleh keterbatasan kompetensi digital guru serta minimnya pelatihan penggunaan teknologi pembelajaran (Rohmiati, 2025). Padahal, peserta didik saat ini merupakan generasi digital yang sangat akrab dengan aplikasi interaktif, visual menarik, dan media berbasis teknologi. Ketika pembelajaran tidak menyesuaikan karakter siswa, motivasi dan keterlibatan mereka akan menurun (Mayarisa, 2023).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi mampu memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar. (Liwana & Galicia, 2023) menemukan bahwa technological self-efficacy berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa semakin tinggi kemampuan teknologi siswa, semakin tinggi pula motivasi belajarnya dalam lingkungan pembelajaran digital. Hal ini diperkuat oleh (Yuniatun dkk, 2024) yang membuktikan bahwa di sekolah lain, penggunaan media digital interaktif terbukti mampu meningkatkan persentase siswa yang termotivasi dari 65% menjadi 85%, menunjukkan potensi besar teknologi digital dalam mendorong motivasi belajar siswa. Temuan tersebut menguatkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan agar siswa lebih aktif dan termotivasi, termasuk di SMPN 2 Cihampelas yang masih menghadapi rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. (Tarsono, 2024) melalui meta-analisis terhadap sebelas penelitian membuktikan bahwa penggunaan aplikasi digital sebagai media pembelajaran PAI secara konsisten meningkatkan hasil belajar siswa dengan rentang peningkatan antara 5,19 hingga 38,47 poin. Hal ini mempertegas bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran PAI tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berdampak nyata pada capaian kognitif siswa. Sejalan dengan itu, (Zakaria, 2025) menemukan bahwa implementasi teknologi digital dalam pembelajaran PAI, termasuk penggunaan kecerdasan buatan, terbukti berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran. (Sardiman, 2018) menjelaskan bahwa motivasi belajar tercermin melalui lima indikator utama, yaitu ketekunan, keuletan dalam menyelesaikan kesulitan, minat terhadap pembelajaran, kemandirian, serta tidak cepat bosan. Secara operasional, penelitian ini menggunakan Self-Determination Theory (SDT) dan Model ARCS sebagai kerangka analisis untuk memahami dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Fang dkk., 2024). SDT menekankan pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar yaitu *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*, sementara Model ARCS memastikan desain pembelajaran mampu menarik perhatian, relevan, membangun kepercayaan diri, dan memberikan kepuasan belajar siswa (Shank dkk., 2025). Kedua teori ini menjadi landasan dalam perancangan aplikasi PAI Adventure sebagai solusi peningkatan motivasi belajar siswa. Motivasi intrinsik yang terbentuk melalui pemenuhan ketiga kebutuhan SDT tersebut terbukti berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar PAI, baik pada aspek pemahaman materi, penghayatan nilai, maupun pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari (Fitriya, 2025).

Sejalan dengan kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan aplikasi PAI Adventure, yaitu media pembelajaran PAI berbasis gamifikasi yang memadukan unsur petualangan, tantangan, visual menarik, serta kuis interaktif yang memuat materi PAI seperti salat gerhana dan tata cara ibadah. Desain aplikasi ini memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, aktif, dan relevan dengan karakter digital mereka. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, mempermudah pemahaman konsep-konsep ajaran Islam, serta mendorong motivasi belajar yang lebih tinggi (Kutbaniyah, 2025). Motivasi yang meningkat tersebut pada akhirnya diharapkan berdampak positif terhadap capaian pembelajaran PAI secara menyeluruh, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi PAI Adventure terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMPN 2 Cihampelas. Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen dengan

membandingkan motivasi belajar siswa antara kelas yang menggunakan aplikasi PAI Adventure dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan media pembelajaran PAI yang mampu mendorong siswa untuk lebih termotivasi, sehingga pada akhirnya mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini disusun dengan judul **"Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi PAI Adventure Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Kelas VIII SMPN 2 Cihampelas)"**



B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang penelitian di atas, dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi PAI Adventure dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMPN 2 Cihampelas?
2. Bagaimana perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran PAI Adventure di kelas VIII SMPN 2 Cihampelas?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran PAI Adventure terhadap motivasi belajar siswa dan kontribusinya terhadap capaian pembelajaran PAI di kelas VIII SMPN 2 Cihampelas?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi PAI Adventure dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMPN 2 Cihampelas.
2. Mendeskripsikan perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran PAI Adventure di kelas VIII SMPN 2 Cihampelas.
3. Menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran PAI Adventure terhadap motivasi belajar siswa dan kontribusinya terhadap capaian pembelajaran PAI di kelas VIII SMPN 2 Cihampelas.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, antara lain sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi digital dalam Pendidikan Agama Islam, khususnya terkait pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan aplikasi pembelajaran PAI yang bersifat interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital (Tarsono dkk., 2024). Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran PAI yang mampu mendorong tercapainya tujuan pembelajaran PAI secara menyeluruh — yaitu pemahaman materi keagamaan, penghayatan nilai-nilai keislaman, dan pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, aplikasi PAI Adventure berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi sekaligus capaian pembelajaran PAI secara optimal.

b. Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi Peneliti : Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam memahami peran pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Temuan penelitian ini dapat menambah referensi keilmuan serta menjadi bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya yang membahas topik serupa.
2. Manfaat bagi Peserta Didik : Penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi dalam pembelajaran PAI dapat membantu peserta didik meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam proses belajar. Melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan dinamis, siswa didorong untuk memahami materi secara lebih mendalam, mengemukakan pendapat, serta

mengambil keputusan yang tepat berkaitan dengan materi pelajaran.

3. Manfaat bagi Pendidik : Pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi dalam pembelajaran PAI memungkinkan pendidik menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan inovatif. Dengan dukungan teknologi digital, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa dan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

E. Kerangka Berpikir

Penelitian ini didasarkan pada permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dalam kegiatan belajar mengajar Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMPN 2 Cihampelas, metode pengajaran yang dominan adalah penyampaian materi secara verbal oleh guru (ceramah). Pendekatan ini cenderung membentuk interaksi searah, yang berdampak pada terciptanya atmosfer pembelajaran yang kurang dinamis. Akibatnya, peserta didik rentan merasa jenuh, antusiasme mereka menurun, dan motivasi internal untuk belajar menjadi tidak optimal (Kooloos dkk., 2020). Rendahnya motivasi ini berdampak langsung pada capaian pembelajaran PAI siswa kurang mampu memahami materi keagamaan secara kognitif, kurang menghayati nilai-nilai keislaman secara afektif, serta kurang aktif dalam mengamalkan ajaran Islam secara psikomotorik.

Seiring dengan pesatnya adopsi digital learning di berbagai institusi pendidikan, pemanfaatan teknologi pembelajaran bukan lagi sekadar pilihan, melainkan sebuah kebutuhan penting. Teknologi ini memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang fleksibel, baik dari segi waktu maupun lokasi, serta menawarkan metode interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Anderson & Dron, 2011). Hal ini sangat relevan dalam konteks pembelajaran PAI, mengingat materi PAI yang bersifat abstrak seperti keimanan, hikmah ibadah, dan nilai-nilai akhlak dapat divisualisasikan dan dipahami lebih mudah melalui media digital yang interaktif. Dengan demikian, teknologi digital berpotensi membantu siswa tidak hanya memahami materi PAI secara kognitif, tetapi juga menghayati

nilainya secara afektif dan mengamalkannya secara psikomotorik.

Oleh karena itu, ketersediaan media pembelajaran digital yang inovatif menjadi krusial untuk mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran memegang peranan kunci dalam mentransformasi kualitas pengalaman belajar dengan kemampuannya untuk menyajikan konsep secara lebih gamblang, memicu minat siswa, serta mengoptimalkan tingkat keterlibatan mereka dalam aktivitas pembelajaran (Hasanah dkk., 2025). Dalam konteks PAI, media pembelajaran digital menjadi sangat penting karena mampu menyajikan materi keagamaan yang bersifat abstrak secara lebih konkret dan menarik, sehingga mendorong siswa untuk tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga menghayati nilai-nilai keislaman secara afektif dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari secara psikomotorik.

Dalam penelitian ini, Self-Determination Theory (SDT) digunakan sebagai landasan utama untuk menjelaskan motivasi belajar siswa. (Wang dkk., 2019) mengemukakan bahwa tingkat motivasi belajar yang optimal dapat dicapai ketika tiga kebutuhan psikologis mendasar siswa terpenuhi secara konsisten. Kebutuhan tersebut meliputi pertama, *autonomy* yaitu kemampuan siswa untuk merasa menjadi agen dalam proses pembelajarannya, memilih dan membuat keputusan terkait aktivitas belajar. Dalam konteks PAI, *autonomy* berarti siswa belajar agama atas kesadaran dan keinginan sendiri, bukan karena paksaan sejalan dengan prinsip Islam bahwa iman dan pengamalan harus datang dari hati. Kedua, *competence* yaitu perasaan efektif dan cakap dalam menghadapi tantangan akademis. Dalam PAI, *competence* berarti siswa merasa mampu memahami materi keagamaan dan mempraktikkan ibadah, sehingga tidak merasa bahwa agama itu sulit dan membosankan. Ketiga, *relatedness* yaitu pengalaman hubungan yang positif dan rasa memiliki terhadap lingkungan belajar. Dalam PAI, *relatedness* berkaitan dengan semangat belajar bersama yang sejalan dengan nilai ukhuwah Islamiyah yang diajarkan dalam ajaran Islam.

Ketiga aspek tersebut dijadikan sebagai dasar dalam penyusunan indikator dan instrumen penelitian untuk mengukur motivasi belajar siswa. Selain itu, Model

ARCS (Keller, 2019) digunakan sebagai landasan teoretis pendukung dalam perancangan media pembelajaran. Model ini berfungsi untuk memastikan bahwa desain aplikasi PAI Adventure mampu menarik perhatian siswa, relevan dengan kebutuhan belajar, menumbuhkan rasa percaya diri, serta memberikan kepuasan belajar. Komponen Satisfaction dalam model ARCS memiliki keterkaitan dengan konsep kepuasan psikologis pada SDT, yaitu kondisi positif yang muncul sebagai hasil dari terpenuhinya kebutuhan *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*. Dengan demikian, penerapan model ARCS tidak hanya memperkuat aspek desain pembelajaran yang menarik, tetapi juga mendukung terbentuknya motivasi intrinsik sebagaimana dijelaskan dalam SDT (Fang dkk., 2024). Perlu ditegaskan bahwa SDT dan ARCS dalam penelitian ini diposisikan sebagai kerangka analisis untuk memahami mekanisme peningkatan motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran PAI bukan sebagai tujuan akhir penelitian. Motivasi intrinsik yang terbentuk melalui pemenuhan kebutuhan SDT dan desain ARCS tersebut pada akhirnya diharapkan berdampak positif terhadap peningkatan capaian pembelajaran PAI, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Aplikasi PAI Adventure dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi yang memuat elemen petualangan, tantangan, kuis interaktif, level pembelajaran, dan tampilan visual menarik. Aplikasi ini dirancang khusus untuk pembelajaran PAI dengan memuat materi keagamaan seperti salat gerhana dan tata cara ibadah, sehingga siswa tidak hanya bermain tetapi juga belajar materi PAI secara langsung. Fitur-fitur tersebut dirancang untuk mendukung terpenuhinya kebutuhan *autonomy*, *competence*, dan *relatedness* sebagaimana dijelaskan dalam teori SDT. Fitur ini juga sejalan dengan temuan (Hamari dkk., 2018) yang menunjukkan bahwa elemen gamifikasi seperti tantangan dan penghargaan dapat meningkatkan motivasi intrinsik serta keterlibatan siswa. (Muntean, 2011) pun menegaskan bahwa media interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong keaktifan peserta didik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk memahami, menghayati, dan mengamalkan materi PAI yang dipelajari.

Lebih lanjut, hubungan antara teori Self-Determination Theory (SDT) dan desain gamifikasi pada aplikasi PAI Adventure dapat dijelaskan sebagai berikut: aspek autonomy didukung melalui kebebasan siswa memilih urutan level atau aktivitas pembelajaran; aspek competence diwujudkan melalui sistem skor, level, dan umpan balik instan yang menumbuhkan rasa pencapaian; serta aspek relatedness diwujudkan melalui fitur interaksi dengan teman dan guru yang menciptakan keterhubungan sosial dalam proses belajar. Dengan demikian, desain aplikasi ini secara teoretis mendukung tercapainya motivasi belajar yang lebih tinggi. Motivasi yang meningkat tersebut bukan merupakan tujuan akhir, melainkan pendorong utama bagi siswa untuk lebih serius memahami materi PAI secara kognitif, lebih sungguh-sungguh menghayati nilai-nilai keislaman secara afektif, serta lebih aktif mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari secara psikomotorik.

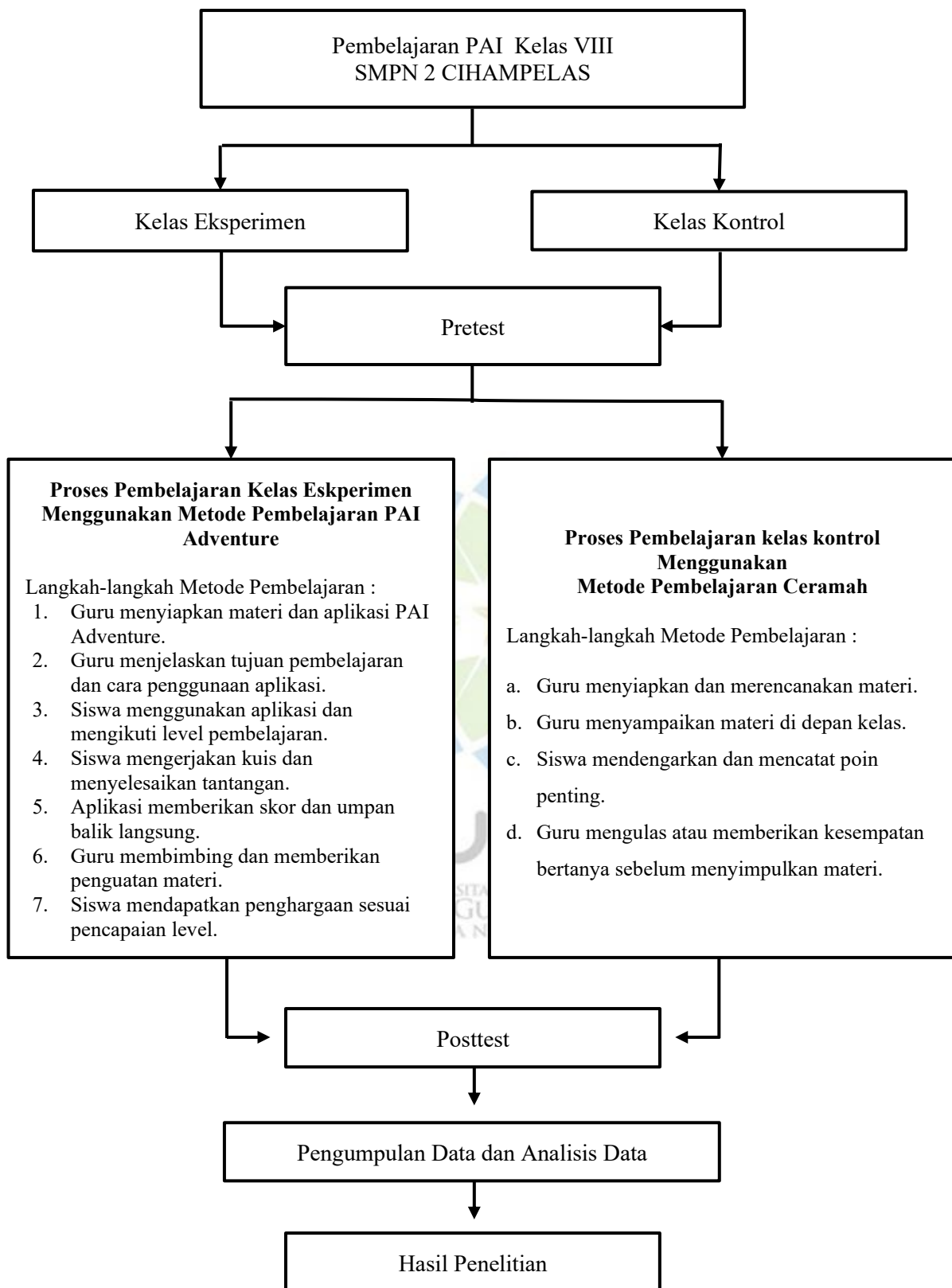
Dalam pelaksanaannya, penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas kontrol mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan metode konvensional, yaitu penyampaian materi secara verbal oleh guru tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis digital, sehingga proses pembelajaran cenderung searah dan minim partisipasi aktif siswa. Sementara itu, kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa penggunaan aplikasi PAI Adventure dalam proses pembelajaran. Perbedaan perlakuan ini diasumsikan akan menimbulkan perbedaan tingkat motivasi belajar antara kedua kelompok, yang pada akhirnya berdampak pada perbedaan capaian pembelajaran PAI baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Secara konseptual, peningkatan intensitas penggunaan aplikasi PAI Adventure (variabel X) diharapkan akan meningkatkan motivasi belajar siswa (variabel Y) melalui pemenuhan kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Variabel X dioperasionalkan melalui intensitas penggunaan aplikasi dalam pembelajaran, partisipasi siswa dalam kuis interaktif, serta keterlibatan dalam level atau tantangan pembelajaran. Sementara itu, variabel Y dioperasionalkan melalui indikator motivasi belajar berdasarkan teori Self-Determination Theory (SDT). Dengan demikian, penerapan media pembelajaran

berbasis aplikasi PAI Adventure (X) diyakini berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa (Y) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMPN 2 Cihampelas. Lebih dari itu, motivasi belajar yang meningkat diharapkan menjadi pendorong utama bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran PAI secara lebih optimal memahami materi keagamaan, menghayati nilai-nilai Islam, dan mengamalkannya dalam kehidupan nyata.

Apabila penelitian ini terbukti efektif, hasilnya diharapkan memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis Self-Determination Theory di bidang Pendidikan Agama Islam. Secara praktis, aplikasi PAI Adventure dapat dijadikan contoh implementasi media pembelajaran digital yang mendukung motivasi belajar siswa sekaligus menjadi alternatif strategi pembelajaran inovatif di era digital. Dengan meningkatnya motivasi belajar siswa melalui penggunaan aplikasi PAI Adventure, diharapkan terjadi peningkatan capaian pembelajaran PAI secara menyeluruh — mulai dari pemahaman materi keagamaan pada aspek kognitif, penghayatan nilai-nilai keislaman pada aspek afektif, hingga pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari pada aspek psikomotorik. Dengan demikian, motivasi belajar dalam penelitian ini bukan sekadar tujuan akhir, melainkan jembatan menuju tercapainya tujuan pembelajaran PAI secara optimal.

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, alur penelitian disusun sebagai berikut.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Dalam berbagai literatur, hipotesis dipahami sebagai pernyataan formal yang menggambarkan dugaan adanya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat, yang kebenarannya perlu diuji melalui penelitian empiris. (Creswell, 2014) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan pernyataan tentatif tentang hubungan antar variabel yang digunakan sebagai dasar untuk pengujian dalam penelitian kuantitatif. Hal ini ditegaskan pula oleh (Sugiyono, 2019) bahwa hipotesis setidaknya mengandung tiga unsur, yaitu dugaan sementara, hubungan antar variabel, dan perlunya pembuktian melalui uji kebenaran ilmiah. Dengan demikian, hipotesis dapat dipahami sebagai pernyataan awal mengenai hubungan dua variabel atau lebih yang memerlukan pengujian statistik untuk memastikan kebenarannya.

Penelitian ini berfokus pada dua variabel: penggunaan aplikasi PAI Adventure sebagai variabel bebas (X) dan motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat (Y). Berdasarkan teori, kerangka berpikir, dan model konseptual yang telah diuraikan, aplikasi PAI Adventure sebagai media pembelajaran digital diasumsikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui fitur interaktif, visual yang menarik, serta karakteristik gamifikasi yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Peningkatan motivasi belajar tersebut pada akhirnya diharapkan berdampak positif terhadap capaian pembelajaran PAI secara kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan uraian tersebut, hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis Nol (H₀)

Tidak terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *PAI Adventure* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *PAI Adventure* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu, ditemukanlah studi yang memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilaksanakan, antara lain:

1. Skripsi yang disusun oleh Anisah Fitri pada tahun 2024 (Fitri, 2024) dalam skripsinya di IAIN Parepare berjudul *“Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”* menyimpulkan bahwa media digital Wordwall mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar PAI melalui pembelajaran yang interaktif dan menarik. Persamaan penelitian ini terletak pada pemanfaatan media digital untuk meningkatkan motivasi belajar PAI, sedangkan perbedaannya terdapat pada jenis media, yaitu Wordwall pada penelitian Fitri dan aplikasi gamifikasi PAI Adventure pada penelitian penulis.
2. Skripsi yang disusun oleh Wahyu Rusman Dwi Putra pada tahun 2024 (Putra, 2024) di Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Komik Materi Toleransi pada PAI dan Budi Pekerti”* menemukan bahwa media komik digital efektif meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa melalui penyajian visual yang menarik. Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran PAI, sedangkan perbedaannya terletak pada bentuk media, yakni komik digital pada penelitian Putra dan aplikasi gamifikasi PAI Adventure pada penelitian penulis.
3. Skripsi yang disusun oleh Danendra Ahmad Rafdi pada tahun 2025 (Rafdi, 2025) di Sekolah Tinggi Agama Islam Ma’arif (STAIMA) Al-Hikam Malang dengan judul *“Pemanfaatan Media Digital sebagai Penguat Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”* menyimpulkan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan siswa. Persamaan penelitian terletak pada fokus peningkatan motivasi belajar PAI melalui media digital, sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian, yaitu kajian literatur pada Rafdi dan penelitian kuantitatif berbasis

aplikasi gamifikasi PAI Adventure pada penelitian penulis.

4. Skripsi yang disusun oleh Sugianto pada tahun 2023 (Sugianto, 2023) di Universitas Nurul Jadid, Probolinggo, dengan judul "*Game-Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*" menunjukkan bahwa penerapan elemen permainan dapat meningkatkan antusiasme, partisipasi, dan motivasi belajar siswa. Persamaan penelitian ini terletak pada pemanfaatan unsur permainan untuk meningkatkan motivasi belajar, sedangkan perbedaannya terletak pada media, di mana Sugianto menggunakan pendekatan game-based learning secara umum, sementara penelitian penulis menggunakan aplikasi gamifikasi digital PAI Adventure yang dirancang khusus untuk pembelajaran PAI.
5. Penelitian yang disusun oleh Septiana Ika Ningtyas pada tahun 2023 (Ningtyas, 2023) bersumber dari jurnal *Research and Development Journal Of Education* dengan judul "*Penggunaan Board Game sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa*" menyimpulkan bahwa media permainan mampu menciptakan pembelajaran yang dinamis dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan media berbasis permainan, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian, yaitu peningkatan kreativitas berpikir pada penelitian Ningtyas dan peningkatan motivasi belajar melalui aplikasi gamifikasi PAI Adventure pada penelitian penulis
6. Penelitian yang disusun oleh Nur Sari pada tahun 2021 (Sari, 2021) berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Lectora Inspire terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI" menyimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis digital berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa PAI. Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam mata pelajaran PAI, sedangkan perbedaannya terletak pada jenis media yang digunakan dan variabel yang diukur, yaitu hasil belajar pada penelitian Sari dan motivasi belajar pada penelitian penulis