

ABSTRAK

Fathan Mubina NIM 1212020079 : “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi PAI *Adventure* Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI (Kuasi Eksperimen di Kelas VIII SMPN 2 Cihampelas)”.

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, aplikasi PAI *Adventure* dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi PAI *Adventure*, mengetahui perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan aplikasi, serta menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi PAI *Adventure* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Cihampelas.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen (*nonequivalent group design*). Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 2 Cihampelas yang berjumlah 60 siswa, dengan sampel kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji Independent Sample T-Test, dan uji N-Gain dengan bantuan SPSS versi 30.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan peningkatan rata-rata sebesar 13,43 poin pada kelas eksperimen berbanding 11,43 poin pada kelas kontrol. Hasil uji N-Gain menunjukkan nilai kelas eksperimen (0,29) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (0,22). Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi PAI *Adventure* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMPN 2 Cihampelas. Dengan meningkatnya motivasi belajar, diharapkan terjadi peningkatan capaian pembelajaran PAI secara menyeluruh pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Kata Kunci:

PAI *Adventure*, Motivasi Belajar, Gamifikasi, Self-Determination Theory, Kuasi Eksperimen