

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Gamifikasi

1. Pengertian Gamifikasi

Gamifikasi adalah pendekatan dengan menggunakan komponen game dalam menyelesaikan permasalahan non game. Gamifikasi juga bisa didefinisikan sebagai strategi pendekatan yang menambahkan komponen game ke dalam aktivitas non game, untuk membuatnya menjadi lebih menarik dan menghibur bagi pesertanya, dengan cara memberikan umpan balik yang terukur dan sebanding pada kegiatan tertentu sehingga akan meningkatkan motivasi keterlibatan pengguna dengan tanpa mengubah yang mereka lakukan. Dalam konsep umum gamifikasi adalah penggunaan elemen desain *game* yang dapat mendukung penciptaan nilai keseluruhan penggunaan (Mukarromah & Agustina, 2021 :21).

Menurut Pambudi sukardiyono dan Surjono (2018), gamifikasi dalam pendidikan diartikan sebagai proses pemecahan masalah dengan menggunakan pikiran dan mekanisme game untuk melibatkan pengguna dengan cara memotivasi. Sedangkan menurut Akhiriza dan Mumpuni (2018), gamifikasi pada domain pendidikan juga dijelaskan sebagai aktivitas memodelkan system *non game* dengan mengintegrasikan komponen-komponen game ke dalam

sebuah system, yang mana hal tersebut didasari untuk meningkatkan motivasi dari sebuah aktivitas pembelajaran (Mukarromah & Agustina, 2021 :22).

Zichermann dan Linder mendefinisikan gamifikasi sebagai peningkatan branding, alat inisiatif, melalui penerapan elemen permainan dan mekanismenya (Setyansah et al., 2024). Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran dengan menggunakan elemen-elemen dalam sebuah game atau video game dengan tujuan memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran (Purba et al., 2024).

Gamifikasi adalah menggunakan unsur mekanik game untuk memberikan solusi praktikal dengan cara membangun ketertarikan (engagement) kelompok tertentu. Glover menyimpulkan gamifikasi memberikan motivasi tambahan untuk menjamin para peserta didik (learners) mengikuti kegiatan pembelajaran secara lengkap. Gamifikasi adalah konsep yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika dan permainan berfikir untuk mengikat orang-orang, tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah (Srimulyani, 2023 :32).

Gamifikasi adalah suatu system yang menerapkan komponen game ke dalam sesuatu yang *non game* maupun game itu sendiri. Hal ini dapat diterapkan ke dalam system suatu proses pembelajaran yang dapat menarik perhatian

anak-anak terlibat dalam. Kapp dalam Diana Ariani (2020: 145) menyatakan bahwa gamifikasi merupakan pola kerja berbasis *game*, estetika, dan pemikiran *game* untuk membuat orang lain terlibat, memotivasi melakukan tindakan, mempromosikan pembelajaran, dan memecahkan masalah. Selain itu, Kapp dalam Pratama, dkk. (2026: 80) juga menyatakan gamifikasi dibagi menjadi dua yaitu, gamifikasi konten dan gamifikasi structural. Gamifikasi structural adalah penerapan unsur-unsur game seperti point, lencana, dan *leaderboard* dalam struktur pembelajaran tanpa mengubah materi pembelajaran yang diberikan. Gamifikasi konten adalah penerapan elemen, mekanisme dan pola pikir game ke dalam materi pembelajaran, untuk membuat materi pembelajaran menjadi lebih mirip permainan.

2. Gamifikasi Manual (non digital)

Gamifikasi adalah cara yang menjanjikan untuk meningkatkan keterlibatan siswa karena itu menciptakan pengalaman yang positif dan secara intrinsik memotivasi. Meskipun gamifikasi seringkali dikaitkan dengan teknologi, penerapannya di dalam ruang kelas konvensional tanpa perangkat digital dapat tetap efektif dan menarik. Salah satu alternatif kreatif yang dapat diadopsi adalah sistem poin/papan skor manual. Setiap murid dapat diberi poin

berdasarkan keterlibatan, keberhasilan dalam tugas, atau kontribusi positif dalam diskusi kelas. Akumulasi poin dapat diubah menjadi penghargaan kelas atau hak istimewa tertentu. Pendekatan ini memberikan struktur yang jelas dan memberikan insentif langsung untuk partisipasi aktif. Kegiatan kelas interaktif juga menjadi alternatif yang efektif. Memasukkan unsur permainan seperti “bingo konsep” atau “peta pikiran kompetitif” dapat memberikan sentuhan gamifikasi tanpa bergantung pada perangkat digital (Eka, 2024).

Dengan berfokus pada interaksi interpersonal dan kreativitas, pendekatan ini tidak hanya mendukung pembelajaran, tetapi juga mengasah keterampilan sosial dan pemecahan masalah. Dalam mengeksplorasi penerapan gamifikasi manual dalam pembelajaran tanpa bergantung pada perangkat digital, secara tidak langsung kita dapat menemukan bahwa konsep dasar gamifikasi membawa elemen permainan ke dalam kelas konvensional yang lebih mampu memotivasi dan melibatkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dampak positif penerapan gamifikasi manual (non-digital) pada peningkatan motivasi dan partisipasi siswa akan lebih efektif, seperti pemberian penghargaan secara nyata, baik berupa pengakuan kelas atau sederhana pemberian poin, memberikan dorongan tambahan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pernyataan

ini menunjukkan bahwa gamifikasi manual (non-digital) ini dapat diadopsi dengan baik tanpa ketergantungan perangkat digital. Qiao menyatakan bahwa gamifikasi non-digital dapat menjadi solusi efektif dengan ambang batas rendah bagi para instruktur, hemat biaya, dan dapat diterapkan di kelas, mampu meningkatkan keterlibatan kognitif siswa. Konsep ini juga diyakini dapat membuat pembelajaran lebih menarik karena interaktivitasnya, dan pemanfaatan elemen permainan dalam aktivitas sehari-hari atau pembelajaran tradisional dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa (Qiao et al., 2023 :3).

B. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan

Pendidikan adalah proses pengarahan yang dilakukan secara sadar oleh pengajar kepada siswa untuk mengembangkan fisik dan mental mereka menuju kepribadian yang lebih baik. Ini sejalan dengan tujuan menciptakan sosok manusia ideal, yaitu individu yang memiliki moralitas sempurna, yang sesuai dengan misi Nabi Muhammad SAW untuk memperbaiki akhlak umat manusia. agama islam memiliki makna sebagai ajaran yang bersifat universal, memberikan panduan kepada umat manusia mengenai berbagai aspek kehidupan, baik yang berkaitan dengan urusan dunia maupun akhirat. Salah satu

dari ajaran islam mengharuskan umatnya untuk mengutamakan pendidikan, karena pendidikan dapat memberikan persiapan yang baik dan terarah untuk menjalani hidup.

M. Arifin menyebutkan bahwa pendidikan agama islam adalah “proses yang mengarahkan individu ke kehidupan yang lebih baik dan meningkatkan martabat kemanusiaannya, sesuai dengan potensi dasar (fitrah) dan pengaruh eksternal yang ada. “sementara itu, zakiah Daradjat mendefinisikan Pendidikan Agama Islam sebagai pendidikan yang dilakukan melalui ajaran-ajaran islam. ini mencakup arahan dan bimbingan bagi peserta didik agar setelah menyelesaikan pendidikan, mereka dapat memahami, merasakan, dan mengamalkan ajaran agama islam yang telah diyakini secara keseluruhan, sehingga memperoleh keselamatan baik di dunia maupun di akhirat. Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam dapat diartikan sebagai kegiatan atau usaha yang dilakukan dengan sadar dan terencana untuk membentuk kepribadian peserta didik sesuai dengan norma-norma yang ditetapkan oleh ajaran agama. Selain itu, Pendidikan Agama Islam juga merupakan upaya yang dilakukan dengan sadar dan terencana untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat lebih mengenal, merasakan, mengimani, bertakwa, dan berakhlak baik dalam melaksanakan ajaran agama islam,

dengan Al-qur'an dan Hadist sebagai sumber utamanya, melalui kegiatan pengajaran, latihan serta pengalaman.

Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam adalah bentuk bimbingan yang mencakup aspek fisik dan spiritual kepada peserta didik berdasarkan ajaran islam, agar mereka nantinya taat dan menjadikan panduan hidup untuk mencapai kebahagiaan duni dan akhirat. (Saputra, 2022 :76)

2. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah salah satu bidang studi yang memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai ajaran agama, termasuk tata cara beribadah yang benar, pembentukan akhlak mulia, serta pemahaman terhadap hukum-hukum islam dalam menjalani kehidupan sebagai hamba Allah SWT. Mata pelajaran ini juga disusun secara sistematis untuk membimbing siswa agar mampu mengenal, memahami, menghayati, meyakini, bertakwa, berakhlak mulia, serta mengamalkan ajaran islam. Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam di sekolah umum berfungsi sebagai mata pelajaran yang membahas fiqih, akidah akhlak, Al-qur'ab Hadist, dan sejarah kebudayaan islam melalui proses pembelajaran yang terarah agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Agama Islalm merupakan suatu kegiatan berupa usaha, tindakan, dan bimbingan yang dilaksanakan

secara sadar, sengaja, dan terencana untuk membentuk kepribadian peserta didik agar selaras dengan norma-norma yang diajarkan dalam agama. Selain itu, Pendidikan Agama Islam juga dipahami sebagai upaya yang dilakukan secara terarah dalam lembaga formal untuk menyiapkan peserta didik agar mampu mengenal, memahami, menghayati, meyakini, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran islam yang bersumber dari Al-qur'an dan Hadist melalui kegiatan pembimbingan, pengajaran, latihan, serta pengalaman langsung. (Ishak, 2021 :170).

C. Motivasi Belajar

Pengertian Motivasi

Menurut Ahmadi (1998), istilah motivasi berasal dari kata latin yaitu *move* yang berarti bergerak. Motif yang dikenal sebagai kebutuhan adalah dorongan yang berhubungan dengan tujuan tertentu. Perilaku manusia selalu didasari oleh motif dan motivasi. Berbagai macam motif dan motivasi membentuk kehidupan manusia, contohnya adalah makan ketika lapar, mencari kasih sayang, dan keinginan untuk diterima di lingkungan sekitar. Motivasi merupakan suatu kekuatan yang ada dalam diri makhluk hidup yang mendorongnya untuk beraksi atau melakukan sesuatu. Menurut Hamzah B. Uno (2006), istilah motivasi belajar merupakan dorongan internal dan

eksternal dalam diri seseorang yang dapat memengaruhi perubahan tingkah laku untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam literatur yang penulis baca, para ahli berpendapat bahwa definisi motif dan motivasi hamper identic, tanpa perbedaan makna yang signifikan. Maksud arti keduanya serupa, hanya berbeda dalam cara merumuskan kalimat yang berkaitan dengan motif dan motivasi. Di sisi lain, makna yang terdapat pada motif dan motivasi pada dasarnya memiliki kesamaan. Ahmadi menjelaskan lebih lanjut bahwa motivasi merupakan suatu kekuatan dalam diri makhluk hidup yang mendorongnya untuk bertindak atau melakukan sesuatu. Winkel (1997) menyatakan bahwa motivasi adalah energy pendorong yang berasal dari dalam diri individu dengan tujuan untuk mencapai aktivitas tertentu. Chaplin (1999) mendefinisikan motivasi sebagai variabel penentu yang digunakan untuk menciptakan faktor-faktor tertentu dalam diri makhluk hidup, yang dapat membangkitkan, mengelola, mempertahankan, dan mengarahkan perilaku ke arah sasaran tertentu (Suharni, 2021 :175).

Beberapa ahli mendefinisikan motivasi berasal dari kata motif yakni kondisi dalam diri individu yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu, baik disadari maupun untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar juga dapat diartikan sebagai daya

pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar. Motivasi belajar merupakan syarat mutlak dan memiliki peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar. Motivasi belajar tidak hanya mendorong untuk mencapai hasil yang baik tetapi mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap serta perilaku pada individu. Jadi dapat dikatakan motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa sehingga hasil belajar siswa akan semakin meningkat (Andriani & Rasto, 2019 :81).

Motivasi berasal dari kata motive yang memiliki makna dorongan untuk bertindak. Dalam konteks psikologi, motif dianggap sebagai kekuatan pendorong yang terdapat dalam diri seseorang, yang dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Motivasi sendiri merujuk pada proses membangkitkan dorongan dalam diri individu agar melakukan suatu tindakan demi mencapai tujuan tertentu. Michel J. Jucius memandang motivasi sebagai rangsangan atau dorongan untuk mendorong individu bertindak sesuai keinginan tertentu. Vroom menjelaskan bahwasanya motivasi timbul dari harapan akan keberhasilan dan hasil

yang diinginkan. Robbins dan Judge dalam Zahrah, menekankan bahwa motivasi berkaitan dengan intensitas, arah, dan ketekunan seseorang dalam mencapai sasaran. McDonald dan Weiner menegaskan bahwa motivasi adalah energy yang muncul dari dalam diri yang mendorong seseorang untuk bertindak dan memperthankan minat terhadap suatu aktivitas (Zahrah et al., 2025 :116).

D. Penelitian Yang Relevan

Tujuan kajian pustakapada proposal skripsi ini adalah sebagai komparasi terhadap kajian-kajian sebelumnya dan untuk mendapatkan gambaran secukupnya mengenai tema yang ada. Beberapa kajian teori yang relevan antara lain:

1. Skripsi Geri Gempari Wati, tahun 2025 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Semangat Belajar Santri Kelas X Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Di MA Ja-alHaq Kota Bengkulu”. Hasil penelitian ini membahas dampak penggunaan media teka-teki silag dalam kegiatan belajar, yang tergolong baik dan memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi belajar santri. Hal ini terlihat dari analisis koefisien determinasi yang mencapai 16,8%, yang menunjukkan bahwa motivasi belajar santri dipengaruhi oleh pemanfaatan media

teka-teki silang. Dengan kata lain, penelitian ini menunjukkan bahwa media teka-teki silang bisa menjadi salah-satu alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar santri (Gempita wati, 2025).

2. Skripsi Santi Sintia, tahun 2023 yang berjudul “Strategi Guru Pendidikan agama Islam Dalam Meningkatkan Minat Siswa Belajar membaca Al-Qur’an Di SD N 028 Bengkulu Utara”. Skripsi ini membahas strategi guru dalam meningkatkan minat siswa untuk membaca alqur’an, karena dianggap masih kurangnya optimal, dan pendukung yang masih kurang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa strategi guru Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan minat siswa belajar membaca Al-Qur’an di SD Negeri 028 Bengkulu Utara yaitu: pertama, pengelompokkan berdasarkan kemampuan membaca Al-Qur’an. Kedua, pembiasaan membaca Al-Qur’an sebelum pembelajaran dimulai. Ketiga, Latihan hapalan urat-surat pendek. Sedangkan faktor pendukung strategi guru Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan minat siswa belajar membaca Al-Qur’an di SDN 028 Bengkulu Utara yaitu orang tua, peran dan perjatian guru, minat dan motivasi belajar siswa membaca Al-Qur’an. Dan faktor penghambatnya yaitu ketepatan

waktu, sasaran dan prasarana. Manfaat dalam penelitian ini adalah menambah wawasan mengenai pentingnya strategi guru pendidikan agama islam dalam meningkatkan minat siswa belajar membaca Al-Qur'an, serta meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an anak (Sintia, 2023).

3. Skripsi Anggun Sartika, tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Penerapan Instrumen afektif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 171 Seluma”. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur motivasi belajar siswa yang di ukur menggunakan angket yang telah divalidasi. Peningkatan dilihat pada perubahan hasil angket motivasi yakni melalui pre-test dan post-test yang peneliti berikan kepada dua kelas yang dijadikn sampel (eksperimen dan control). Penelitian dilakukan dengan metode penerapan penilaian afektif pada kelas eksperimen, dan metode penilaian konvensional pada kelas control. Metode ini memberikan hasil bahwa terjadi peningkatan motivasi pada kelas eksperimen. Perbedaan menunjukkan selisih sebesar 0,61%. Walaupun tidak terlalu besar perbedaannya, hal ini tetap menunjukkan bahwasanya penerapan metode penilaian secara afektif ii

memberikan pengaruh paada peningkatan motivasi belajar siswa (Sartika, 2022).

4. Skripsi Hendra, tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pelangi Putar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII C di MTS N 01 Kuantan Singingi”. Hasil penelitian skripsi ini menggunakan media pembelajaran berbasis game pelangi putar, yang mana kelayakannya telah divalidasi oleh ahli materi (Alhari, S.Pd.I, M.Pd.I) dan ahli media (Nahwiyah, S.Pd.I, M.A). berdasarkan hasil rekapitulasi penerapan media pembelajaran game pelangi putar mendapatkan presentase nilai sebesar 83,87% dan dikategorikan “sangat kuat/Valid”, maka media pembelajaran berbasis game pelangi putar layak digunakan sebagai media pembelajaran akidah akhlak, karena dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 10,91%, dari 76,54% (sebelum perlakuan), menjadi 87, 45% (setelah perlakuan) (Hendri, 2023).
5. Skripsi Aldes Hidayatullah, tahun 2025 yang berjudul “Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Membaca Al-Qur’an Siswa di SMP Islam Al- Azhar 52 Kota Bengkulu”. Hasil penelitian skripsi ini yakni

bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap minat belajar membaca al-qur'an pada siswa kelas VIII di SMP Islam Al-azhar 52 Kota Bengkulu. Hasil pada penelitian ini menunjukkan hubungan negative antara intensitas bermain game online dan minat belajar membaca Al-Qur'an. Uji regresi linier sederhana menunjukkan hasil signifika $<0,005$ dengan koefisien regresi 0,348. Koefisien determinasi menunjukkan game online berkontribusi 13,1% terhadap minat belajar membaca Al-Qur'an, sementara 86,9% dipengaruhi variable eksternal seperti lingkungan keluarga, guru, metode pembelajaran, akses sumber belajar, teknologi, dan game online yang dapat mempengaruhi cara siswa mengembangkan keterampilan sosialnya. Dapat disimpulkan terdapat pengaruh signifikan antara game online dan minat belajar membaca Al-Qur'an. Siswa yang sering main game cenderung memiliki minat rendah terhadap pembelajaran Al-qur'an. Oleh karena itu, pengawasan dan pengrahan dari orang tua dan pendidik diperlukan untuk mengarahkan penggunaan teknologi secara bijak (hidayatullah, 2025).

Tabel 1. Penelitian Relevan

No	Nama Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Geri Gempita wati	Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Semangat Belajar Santri Kelas X Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Di MA Ja-alHaq Kota Bengkulu	Penelitian ini dilakukan sama-sama untuk melihat terdapat atau tidaknya pengaruh dari penerapan metode atau media yang diteliti terhadap motivasi atau semangat belajar peserta didik.	Penelitian ini menggunakan media teka-teki silang, sedangkan penelitian saya menerapkan gamifikasi manual dalam pembelajaran pendidikan agama islam. Selain itu, perbedaan terdapat pada subjek dan tehnik analisis yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan uji koefisien determinasi untuk mendapatkan hasil dari penelitian yang dilakukan, sedangkan pada penelitian saya menggunakan uji <i>Independent sample t-test</i> untuk mendapatkan hasil dari sebaran data pada penelitian yang dilakukan untuk mengetahui peredaan hasil kelas eksperimen dan kontrol.
2.	Santi Sintia	Strategi Guru Pendidikan agama Islam Dalam	Sama-sama menganalisi peningkatan minat	Penelitian ini menggunakan strategi belajar

		Meningkatkan Minat Siswa Belajar membaca Al-Qur'an Di SD N 028 Bengkulu Utara	siswa pada pembelajaran.	sebagai alat ukur, sedangkan saya menggunakan metode pembelajaran untuk mengetahui motivasi siswa.
3.	Anggun Sartika	Pengaruh Penerapan Instrumen afektif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 171 Seluma	Penelitian yang dilakukan oleh kedua peneliti memiliki tujuan yang sama, yaitu sama-sama untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu kedua penelitian ini memiliki kesamaan pada variable terikat, yaitu motivasi belajar siswa, serta berada dalam konteks yang sama, yakni pembelajaran agama islam.	Perbedaan penelitian ini terletak pada jenis perlakuan yang diberikan, penelitian ini menggunakan instrument afektif, sedangkan penelitian saya menerapkan metode gamifikasi manual. Perbedaan lainnya juga terdapat pada subjek penelitian yang digunakan.
4.	Hendra	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pelangi Putar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII C di MTS N 01 Kuantan Singingi	Persamaan kedua penelitian ini terletak pada unsur permainan (<i>game</i>) dalam pembelajaran serta fokus pada motivasi belajar siswa sebagai variabel yang diteliti.	Perbedaan penelitian ini terletak pada jenis penelitiannya. Penelitian tersebut merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan serta efektivitas media pembelajaran, sedangkan penelitian saya merupakan

				penelitian eksperimen yang bertujuan mengetahui pengaruh penerapan gamifikasi manual terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, terdapat perbedaan pada bentuk media yang digunakan.
5.	Aldes Hidayatullah	Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Membaca Al-Qur'an Siswa di SMP Islam Al-Azhar 52 Kota Bengkulu	Sama-sama melakukan penelitian kuantitatif menggunakan game	Penelitian ini meneliti minat belajar siswa pada program belajar membaca al-qur'an, sedangkan saya meneliti pengaruh game terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

E. Kerangka Berfikir

Menurut Sugiono (2019), kerangka berpikir merupakan model konseptual bagaimana teori berhubungan dengan beragam aspek yang sudah diidentifikasi (Syahputri Zahra Addini et al., 2023). Jadi kerangka berpikir adalah suatu konsep yang dimana berisi tentang hubungan-hubungan antara variabel bebas independen terhadap variabel dependen, maka dapat diuraikan hubungan antara dua variabel tersebut.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

F. Asumsi Penelitian

Pendidikan Agama Islam kerap dikaitkan dengan metode konvensional, yang mana metode yang digunakan dianggap membosankan, sehingga kurang efektif dalam meningkatkan motivasi siswa, dan cenderung akan membuat siswa gagal memahami materi yang disampaikan. Sedangkan, motivasi belajar merupakan salah-satu faktor penting dalam memengaruhi keberhasilan belajar siswa. Yang mana dapat diketahui setiap siswa memiliki tingkat motivasi yang berbeda-beda, yang juga dapat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penerapan metode pembelajaran yang menarik dan inovatif seperti gamifikasi manual dapat meningkatkan motivasi dan

keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dikarenakan pembelajaran yang terasa lebih menyenangkan.

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang masih diduga oleh peneliti karena masih membutuhkan pembuktian kebenarannya. Hipotesis juga bisa diartikan sebagai jawaban sementara terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian sebelum penelitian tersebut dilaksanakan (Muin, 2023 :41). Jadi, hipotesis adalah jawaban yang sifatnya sementara terhadap suatu permasalahan yang diajukan dan kebenarannya perlu dibuktikan. Sampai bukti penelitian terbukti melalui rumusan masalah yang telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis atau jawaban sementara atas permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho : Penerapan gamifikasi manual pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak memberi pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP N 10 Bengkulu Tengah.

Ha : Penerapan gamifikasi manual pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan pengaruh yang

signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP N 10 Bengkulu Tengah.

