

BAB II

STUDI KEPUSTAKAAN

A. Pembahasan Teori

1. Pengertian Implementasi

Implementasi merupakan proses penting dalam menjalankan suatu kebijakan atau program agar dapat berfungsi sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Sanusi et al., (2024) menjelaskan bahwa implementasi kebijakan pendidikan mencakup penerapan kebijakan ke dalam praktik melalui pendekatan, strategi, model, tahapan, serta faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilannya. Sejalan dengan itu, Dwi et al., (2024) menegaskan bahwa implementasi tidak dapat dipisahkan dari kebijakan publik karena menjadi proses penerjemahan kebijakan pendidikan agar memberikan dampak nyata bagi masyarakat.

Pada konteks pendidikan inklusif, Irmawati et al., (2024) menekankan bahwa implementasi merupakan pelaksanaan regulasi inklusif di sekolah, mencakup ketersediaan sumber daya, peran guru, distribusi siswa, dan manajemen sekolah. Sementara itu, Yunitasari et al., (2023) memandang implementasi kebijakan pendidikan dasar sebagai rangkaian proses yang melibatkan perumusan, pelaksanaan, dan evaluasi kebijakan dengan mempertimbangkan aktor pelaksana serta konteks lingkungan. Berdasarkan berbagai temuan tersebut, implementasi dapat disimpulkan sebagai proses sistematis yang menghubungkan kebijakan dengan tindakan nyata melalui koordinasi sumber daya, aktor, dan kondisi lingkungan untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif.

2. Pengertian Gamifikasi

Gamifikasi adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan mekanika permainan (*game mechanics*), dinamika permainan (*game dynamics*) dan estetika permainan (*game aesthetics*) ke dalam aktivitas non-gim, seperti pembelajaran ekonomi di sekolah, dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif siswa.

Gamifikasi yang menjadi simbol dari proses pembelajaran abad ke-21, adalah strategi pedagogis yang memanfaatkan aturan permainan (secara efektif diintegrasikan ke dalam media pembelajaran yang lebih interaktif di sekolah dan meningkatkan kualitas pendidikan Anam et al., (2024). Di era digital, penggabungan agama dan teknologi semakin menjadi penting. Dengan menciptakan media gamifikasi visual yang disesuaikan untuk Pendidikan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti.pembelajaran berbasis permainan).

Menurut Pujianingsih et al., (2024) Pembelajaran berbasis sistem gamifikasi adalah metode pembelajaran yang menggunakan elemen game dan pemikiran game di lingkungan non-game untuk meningkatkan perilaku dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Konsep gamifikasi pada pembelajaran meminimalisir ceramah oleh guru tentang materi, dan menonjolkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

a. Quizizz

Quizizz adalah aplikasi berbasis web yang dirancang untuk membuat kuis interaktif dengan elemen permainan seperti papan peringkat, poin, dan avatar, yang memungkinkan guru untuk melakukan evaluasi, ulang materi, atau penguatan materi dengan cara yang menyenangkan dan menantang (Akhyar & Roslaini, 2025) Sedangkan Andika et al., (2025) aplikasi ini juga memungkinkan siswa belajar secara mandiri atau bersama dalam suasana kompetitif yang sehat, sehingga dapat mendorong peningkatan motivasi belajarPenerapan media pembelajaran berbasis Quizizz dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut.

Menurut (I. Sanusi et al., 2024) Pada tahap persiapan, guru menyusun soal dan membuat kuis sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan membagikan kode kuis kepada siswa untuk dikerjakan secara interaktif. Selanjutnya, pada tahap evaluasi, guru menganalisis hasil yang telah direkap secara otomatis oleh sistem. Tahap

terakhir adalah tindak lanjut, yaitu pemberian umpan balik dan perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil yang diperoleh.

Menurut Ulum & Jasiah, (2025) Quizizz adalah aplikasi kuis interaktif berbasis game yang mudah diakses dan fleksibel ketika diintegrasikan secara tepat dalam pembelajaran, Quizizz mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi siswa sekaligus menyediakan umpan balik formatif secara *real-time* yang membantu guru mengidentifikasi kesulitan siswa. Implementasinya efektif baik untuk penguatan konsep maupun evaluasi formatif karena format permainan mengurangi kecemasan evaluasi dan meningkatkan frekuensi latihan, namun keberhasilan penggunaannya bergantung pada kesiapan teknis (ketersediaan perangkat dan jaringan), kualitas penyusunan soal oleh guru, dan desain aktivitas pembelajaran yang mendukung tujuan pembelajaran ekonomi. Oleh karena itu, untuk penelitian skripsi pada mata pelajaran ekonomi, Quizizz layak dijadikan media intervensi asalkan disertai pelatihan guru, penyesuaian soal pada konteks ekonomi (kasus, numerik, grafik), dan perhatian pada pemerataan akses agar hasil penelitian valid dan dapat digeneralisasi.

1) Indikator Gamifikasi

Indikator adalah ukuran atau tanda yang digunakan untuk menilai atau menggambarkan sejauh mana suatu hal terjadi atau tercapai. Berdasarkan penelitian Smirani & Yamani, (2024) gamifikasi dalam pembelajaran diimplementasikan melalui beberapa elemen utama yang dapat dijadikan indikator variabel gamifikasi, yaitu sistem poin (points system), lencana (badges), papan peringkat (leaderboards), dan tantangan (challenges). Elemen-elemen tersebut terbukti berperan dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam lingkungan pembelajaran daring. Selain itu, gamifikasi juga melibatkan pemberian reward, pelacakan kemajuan belajar (*progress tracking*), serta unsur kolaborasi sosial yang

menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna.

Dalam konteks pembelajaran ekonomi, gamifikasi tidak mengubah materi menjadi permainan secara penuh, tetapi mengintegrasikan prinsip-prinsip inti game untuk menciptakan pengalaman belajar yang:

- 1) Lebih interaktif
- 2) Lebih menyenangkan
- 3) Meningkatkan motivasi
- 4) Meningkatkan keterlibatan aktif
- 5) Mendorong kompetisi sehat
- 6) Mendorong kolaborasi
- 7) Menyediakan penguatan positif
- 8) Memudahkan siswa memahami konsep ekonomi yang abstrak.

Gamifikasi membantu guru mengubah pola belajar pasif menjadi aktif melalui permainan edukatif, kuis interaktif, tantangan ekonomi, dan penghargaan yang mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar.

3. Pembelajaran Ekonomi

Pendidikan ekonomi adalah proses pembelajaran yang bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk memahami prinsip-prinsip ekonomi, mengelola sumber daya, serta mengambil keputusan yang bijak dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Lestari & Nurkhim, (2025) pendidikan harus menjadi upaya sadar dan terencana untuk mengembangkan seluruh potensi siswa, mulai dari kekuatan spiritual hingga keterampilan yang dibutuhkan masyarakat (merujuk UU Sisdiknas). Untuk mencapai tujuan ini, fokus pembelajaran harus bergeser,

Sebagaimana ditekankan oleh Ayu et al., (2025), bahwa tujuan utama pembelajar adalah membantu siswa memahami konsep secara mendalam, bukan sekadar menghafal. Dalam bidang Ekonomi sendiri, Ayu et al., (2025) merekomendasikan penggunaan metode yang aktif, partisipatif, dan inovatif untuk meningkatkan prestasi. Konteks pembelajaran di era digital diperkuat oleh Fauzi et al., (2025), yang mendefinisikan literasi digital

sebagai keterampilan esensial bagi siswa untuk mengolah informasi dan berpikir kritis, sebuah kemampuan yang krusial dalam mendukung peningkatan hasil belajar. Pendidikan ekonomi bertujuan membantu siswa memahami konsep ekonomi dan mengambil keputusan yang bijak melalui pembelajaran yang terencana, aktif, dan mendorong pemahaman mendalam. Di era digital, literasi digital menjadi aspek penting yang memperkuat efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan psikologis yang membuat siswa bersedia terlibat secara aktif dan berkesinambungan dalam proses pembelajaran. Haryani et al., (2022) menjelaskan bahwa motivasi berfungsi sebagai penggerak yang meningkatkan semangat, konsistensi, dan partisipasi siswa selama mengikuti kegiatan belajar.

Sejalan dengan itu, Siregar, (2023) menegaskan bahwa motivasi memiliki peran penting dalam menentukan kualitas hasil belajar, karena siswa dengan motivasi tinggi cenderung menunjukkan usaha yang lebih besar dalam memahami materi serta menyelesaikan tugas. Menurut Selviani & Ayuni, (2025) media Quizizz memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa yang juga mempengaruhi nilai.

Lebih lanjut, Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa motivasi dapat berasal dari dorongan *internal* seperti rasa ingin tahu, keinginan untuk maju, dan rasa tanggung jawab terhadap tujuan pembelajaran, serta melalui variabel *eksternal* seperti dukungan guru dan lingkungan belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar dapat dianggap sebagai faktor pendorong yang memengaruhi kesiapan, ketekunan, dan efektivitas siswa dalam mencapai prestasi akademik.

b. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

1) Motivasi Intrinsik (Internal)

Motivasi intrinsik merupakan dorongan internal yang mendorong siswa untuk belajar karena rasa ingin tahu, tantangan, dan kepuasan pribadi yang diperoleh dari aktivitas itu sendiri. Meulenbroeks et al., (2024) menyatakan bahwa “*intrinsic motivation plays a unique mediating role in student academic performance*,” di mana penerapan pembelajaran berbasis inquiry (IBL) terbukti meningkatkan minat, kesenangan, dan usaha siswa dalam praktikum fisika. Temuan ini sejalan dengan Rochani, (2023), yang menunjukkan bahwa siswa dengan motivasi intrinsik tinggi cenderung lebih aktif, konsisten, dan mendalam dalam memahami materi.

2) Motivasi Ekstrinsik (Eksternal)

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan belajar yang berasal dari faktor luar individu, seperti nilai, pujian, hadiah, hukuman, dan tuntutan lingkungan, sehingga seseorang belajar karena imbalan atau tekanan eksternal, bukan semata-mata minat pribadi. Nakhla, (2025). Menjelaskan motivasi ekstrinsik, pada intinya, adalah keinginan untuk melakukan suatu aktivitas atau tugas untuk mendapatkan imbalan atau menghindari hukuman.

Motivasi ini pada dasarnya dibentuk oleh faktor-faktor eksternal, termasuk imbalan nyata, status sosial, dan penghindaran konsekuensi negatif. Dalam lingkungan pendidikan, motivasi ekstrinsik sering digunakan untuk mendorong perilaku siswa yang diinginkan seperti penyelesaian pekerjaan rumah, persiapan ujian, dan partisipasi di kelas. Imbalan, yang bisa dibilang merupakan motivator ekstrinsik yang paling umum dalam pendidikan, terwujud dalam berbagai bentuk, termasuk nilai, beasiswa, sertifikat, dan hadiah nyata.

c. Tujuan Motivasi Belajar

Tujuan motivasi belajar untuk membangkitkan dorongan dalam diri siswa agar mereka mau belajar dengan kesadaran, semangat, dan

kemauan sendiri. Tujuan ini membantu siswa lebih terarah, bertahan menghadapi kesulitan, serta berupaya meningkatkan prestasi dan kemampuan belajarnya.

Menurut Chuang et al., (2025) motivasi belajar memiliki tujuan *fundamental* dalam mendorong mahasiswa mencapai keberhasilan akademik melalui peningkatan usaha, ketekunan, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi berperan sebagai faktor penentu yang menjelaskan arah perilaku belajar dan tingkat usaha yang dicurahkan mahasiswa dalam mencapai tujuan pendidikan. Selain itu, motivasi juga berfungsi memperkuat kualitas pengalaman belajar dengan mendorong individu untuk menghadapi tantangan, mengembangkan keterampilan, serta mengeksplorasi minat pribadi secara lebih mendalam. Penulis menegaskan bahwa pemahaman terhadap dimensi motivasi memungkinkan pendidik merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif sehingga mampu mendukung perkembangan akademik dan psikologis mahasiswa secara optimal.

d. Manfaat Motivasi Belajar

Manfaat motivasi belajar pada dasarnya terlihat dari bagaimana dorongan yang dimiliki seorang siswa mampu membuat proses belajarnya menjadi lebih bermakna. Ketika seseorang memiliki motivasi, dia akan lebih bersemangat, tekun, dan tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan.

Berdasarkan penjelasan Wahidin, (2024), motivasi belajar memberikan sejumlah manfaat yang signifikan terhadap keberhasilan proses belajar siswa. Motivasi berperan sebagai penggerak utama yang membuat siswa lebih bersemangat, tekun, dan konsisten dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya motivasi, siswa cenderung lebih aktif, memiliki arah belajar yang jelas, serta mampu mempertahankan usaha hingga tujuan pembelajaran tercapai. Manfaat lain terlihat pada meningkatnya kualitas pemahaman, keterampilan, dan sikap siswa karena motivasi membantu mereka terlibat lebih dalam pada aktivitas belajar.

Selain itu, motivasi mampu meningkatkan prestasi belajar dengan mendorong siswa untuk mencapai standar capaian yang lebih tinggi. Wahidin, (2024) juga menegaskan bahwa motivasi memberikan efek positif dalam menjaga kelangsungan belajar, mendukung perkembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta memperkuat kebiasaan belajar yang baik. Dengan demikian, motivasi belajar bukan hanya menjadi pendorong *internal*, tetapi juga menjadi faktor kunci yang memperbaiki proses, meningkatkan kemajuan, dan mengoptimalkan hasil belajar siswa.

e. Indikator Motivasi Belajar

Indikator adalah ukuran atau tanda yang digunakan untuk menilai atau menggambarkan sejauh mana suatu hal terjadi atau tercapai. Dalam konteks pendidikan Indikator motivasi belajar adalah ciri, perilaku, atau tanda yang bisa diamati untuk mengetahui tingkat motivasi belajar seseorang, misalnya ketekunan, kemandirian, dan dorongan untuk belajar.

Qohar et al., (2024) menegaskan bahwa indikator motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik dapat digolongkan menjadi enam, yaitu (1) hasrat dan keinginan untuk sukses; (2) ada dorongan dan kebutuhan untuk belajar; (3) mempunyai harapan dan cita-cita masa depan; (4) imbalan selama proses pembelajaran; (5) mempunyai kegiatan pembelajaran yang menarik; dan (6) lingkungan belajar yang mendukung, membantu siswa belajar dengan baik. Dari keenam indikator tersebut mampu untuk mendorong peningkatan motivasi yang signifikan.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Banyak penelitian menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Gamifikasi menggunakan elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Dengan pendekatan ini, siswa terlibat aktif, merasa tertantang, dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas. Selain itu, gamifikasi dapat meningkatkan konsistensi belajar, rasa

percaya diri, dan partisipasi siswa, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sekaligus efektif. Dengan demikian, gamifikasi menjadi strategi yang relevan untuk diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk ekonomi. Penelitian yang relevan tentang implementasi gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar diantaranya sebagai berikut :

Tabel 2.1 Hasil Penelitian yang Relevan

No	Judul	Penulis	Hasil	Novelty
1	Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa	Mislia, Dodi Setiawan Riatmaja, Trisna Rukhmana, Al Ikhlas, Heru Widoyo, dan Narwanto Nurcahyo (2025)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi berhasil meningkatkan motivasi siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan bermakna. Siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sementara guru mengakui bahwa gamifikasi membantu menciptakan dinamika kelas yang lebih kolaboratif.	Kebaruan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian Mislia dkk. (2025) terletak pada penggunaan media gamifikasi yang lebih spesifik, yaitu Quizizz, serta fokus pada mata pelajaran ekonomi. Selain itu, penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan kelas kontrol dan eksperimen sehingga hasilnya lebih objektif. Penelitian ini juga dilakukan pada konteks sekolah yang belum menerapkan gamifikasi serta menggunakan pengukuran motivasi belajar yang terstruktur melalui pretest dan posttest.
2	Penerapan Gamifikasi Untuk	Diana Lorenza, Islamiah	Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru PAI berhasil	Kebaruan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian

No	Judul	Penulis	Hasil	Novelty
	Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Di SMP 15 Kota Bengkulu	Istikharah, Novita Rahmayanti, Azi Wahyuda, & Muhammad Taufiqurrahman (2025)	mengintegrasikan elemen gamifikasi seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan mingguan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Elemen tersebut diimplementasikan melalui platform digital seperti Kahoot!, Quizizz, dan ClassDojo yang menciptakan suasana belajar interaktif dan kolaboratif. Penerapan gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui kompetisi sehat, penghargaan simbolik, dan suasana belajar yang menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik generasi digital.	Diana PPLorenza dkk. (2025) terletak pada fokus mata pelajaran ekonomi, penggunaan media Quizizz secara spesifik, serta penggunaan desain quasi eksperimen dengan kelas kontrol dan eksperimen. Selain itu, penelitian ini menggunakan pengukuran motivasi belajar secara terstruktur melalui pretest dan posttest pada konteks sekolah yang belum menerapkan gamifikasi.
3	Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa	M. Mahmubi, Homaidi (2025)	Hasil dan pembahasan penelitian ini menekankan pentingnya implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pendidikan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan menerapkan elemen permainan seperti poin, lencana, dan papan peringkat,	Kebaruan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian M. Mahmubi dan Homaidi (2025) terletak pada fokus yang lebih spesifik pada mata pelajaran ekonomi, penggunaan media Quizizz sebagai bentuk gamifikasi, serta penerapan desain quasi eksperimen dengan

No	Judul	Penulis	Hasil	Novelty
			proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan intelektual.	kelas kontrol dan eksperimen. Selain itu, penelitian ini menggunakan pengukuran motivasi belajar secara terstruktur melalui pretest dan posttest pada konteks sekolah yang belum menerapkan gamifikasi.
4	Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa	Atikah Zahrani Purba, Fadhilah Hilmy Nasution, Khoiriah Marta Parapat, Miftahul Jannah, Nabila Ulkhaira (2024)	Dalam penelitian ini, keterlibatan berproses yang dilakukan siswa dalam aktivitas belajar meliputi kesiapan siswa dalam menerima pelajaran, kemampuan mengingat kembali materi/pengetahuan, konsentrasi dalam mengikuti pelajaran dan tahapan pembelajaran kemampuan menjawab pertanyaan guru, kemampuan berperan aktif dalam diskusi kelompok, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, kemampuan dalam menyelesaikan tugas guru/kelompok, kemampuan berperan aktif dalam game, kemampuan memberikan kontribusi nilai pada kelompok.	Kebaruan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian Atikah Zahrani Purba dkk. (2024) terletak pada fokus variabel motivasi belajar, penggunaan media Quizizz secara spesifik, serta penerapan desain quasi eksperimen dengan kelas kontrol dan eksperimen. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran ekonomi dan menggunakan pengukuran motivasi belajar secara terstruktur melalui pretest dan posttest.

No	Judul	Penulis	Hasil	Novelty
5	Pemanfaatan <i>Gamification</i> Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	Savira Rahmania, Irma Soraya, Asep Saepul Hamdani (2023)	Hasil dari penelitian berupa Implementasi gamifikasi dengan menggunakan Quizizz memerlukan pendekatan yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan melibatkan siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dalam memahami konsep-konsep.	Kebaruan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian Savira Rahmania dkk. (2023) terletak pada fokus mata pelajaran ekonomi, serta penggunaan desain quasi eksperimen dengan kelas kontrol dan eksperimen. Selain itu, penelitian ini menggunakan pengukuran motivasi belajar secara terstruktur melalui pretest dan posttest serta analisis kuantitatif pada konteks sekolah yang belum menerapkan gamifikas

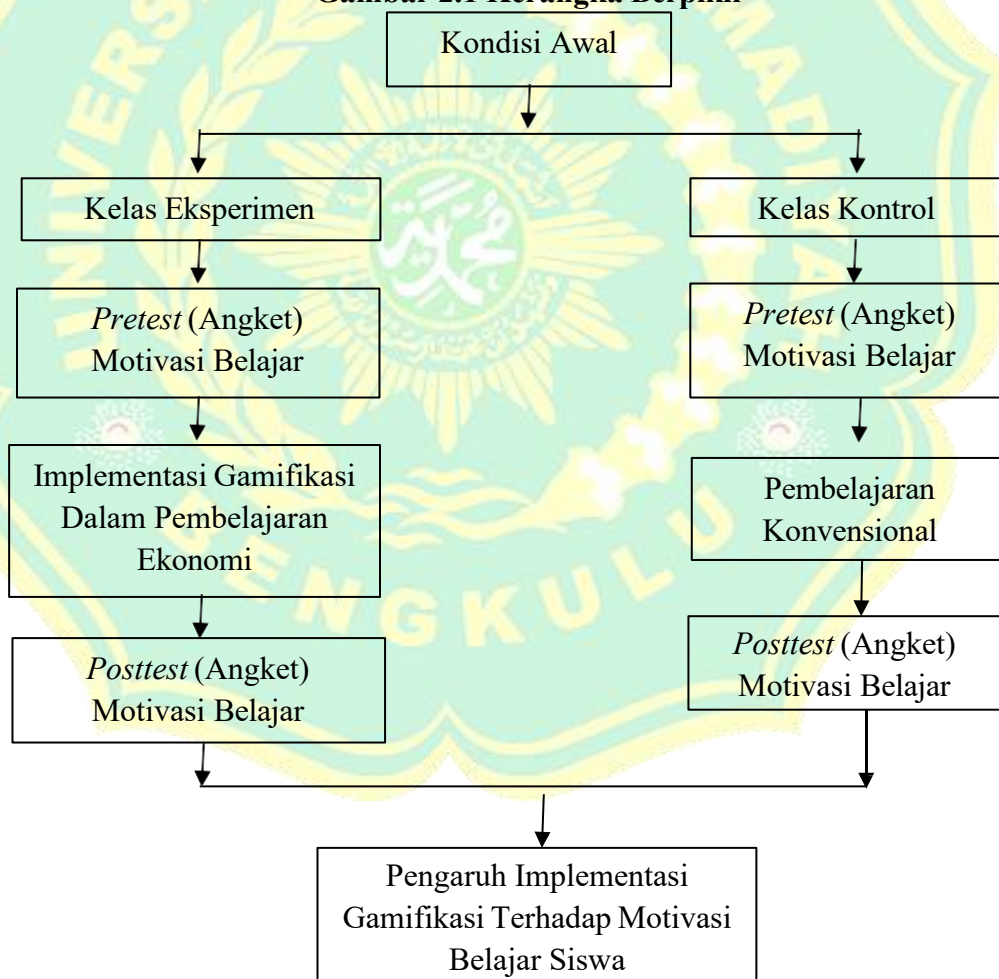
C. Kerangka Berpikir

Menurut Listiana & Anam, (2022) kerangka berpikir merupakan elemen *fundamental* dalam penelitian ilmiah yang berfungsi sebagai panduan untuk memahami keterkaitan antar konsep dan variabel. Kerangka berpikir membantu peneliti dalam merumuskan masalah secara terstruktur, menghubungkan teori dengan data yang dikumpulkan, serta membangun analisis yang logis dan sistematis. Dengan adanya kerangka berpikir yang jelas, penelitian dapat berjalan lebih terarah, meminimalkan potensi kesalahan dalam pengolahan data, dan menghasilkan temuan yang *valid* serta bermakna. Selain itu, kerangka berpikir juga berperan sebagai dasar bagi pengembangan penelitian lebih lanjut, karena memungkinkan peneliti untuk menyusun alur pemikiran yang koheren dari identifikasi masalah hingga penarikan

kesimpulan, sehingga memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Dalam pelaksanaannya, aturan permainan dan umpan balik diberikan secara jelas agar siswa memahami tujuan pembelajaran dan dapat memantau pencapaian mereka. Pemanfaatan teknologi, seperti Quizizz, sering digunakan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, implementasi gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menantang, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Berdasarkan teori yang telah dipaparkan sebelumnya serta penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu, maka pengembangan kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini :

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan dugaan ilmiah sementara yang dirumuskan berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir, Menurut H. Hanifah et al., (2025). Hipotesis berfungsi sebagai titik tolak analisis hubungan antarvariabel yang dikaji, baik dalam penelitian kuantitatif maupun kualitatif, dan harus dapat diuji secara empiris. Dengan demikian, hipotesis menjadi elemen penting dalam rancangan penelitian karena mengarahkan analisis data dan mendukung argumentasi ilmiah yang logis.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh perlakuan terhadap variable penelitian.

H_1 : Terdapat pengaruh perlakuan terhadap variable penelitian

