

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kualitas pendidikan di Indonesia hingga saat ini masih dianggap memprihatinkan, padahal pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk generasi yang adaptif, kreatif, dan siap menghadapi dinamika perkembangan zaman (Ambarwati et al., 2022). Dunia pendidikan dituntut untuk terus berinovasi agar selaras dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21 yang hidup dalam arus digitalisasi global (Murniyati, 2025). Pendidikan perlu beradaptasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama pada era revolusi industri 4.0 yang menghadirkan perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam proses pembelajaran (Naili Rizqi et al., 2022). Metode dan model yang digunakan dalam pembelajaran harus memiliki perkembangan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Siswa sekarang diharuskan memiliki kemampuan berpikir kritis, komunikasi dan berkolaborasi. Sehingga siswa dapat aktif dalam menyampaikan pendapat dan mempertajam pola pikir siswa (Carolina & Suryani, 2021).

Pemerintah Indonesia telah mengupayakan transformasi pendidikan melalui implementasi Kurikulum Merdeka, yang dirancang sebagai respons atas kebutuhan zaman. Kurikulum ini menekankan pembelajaran berdiferensiasi, berbasis proyek, serta memfasilitasi pengembangan karakter dan kompetensi siswa yang utuh sesuai dengan profil Pelajar Pancasila (Syafriani et al., 2025). Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, guru memiliki peran penting tidak hanya sebagai penyampai materi tetapi juga sebagai inovator dan fasilitator yang mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Guru dituntut untuk memiliki kreativitas dan kemampuan inovatif dalam memilih serta menerapkan metode pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat memahami materi secara optimal dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, serta kolaborasi (Nazariana et al., 2024).

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan melalui observasi dan wawancara di SMA Bima Ambulu, diperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran di sekolah tersebut. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru menyusun

perangkat pembelajaran sebagai pedoman dalam proses belajar mengajar. Aktivitas pembelajaran yang diterapkan meliputi diskusi kelompok, presentasi, penyajian hasil praktikum, serta metode ceramah. Namun, berdasarkan kondisi awal di kelas, sebagian besar siswa masih menunjukkan tingkat fokus yang rendah dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari adanya siswa yang bermain *handphone*, mengobrol dengan teman, serta menunjukkan sikap kurang antusias dan cenderung bermalas-malasan dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, guru menerapkan diskusi kelompok sebagai strategi untuk mendorong keaktifan siswa. Pembagian kelompok dilakukan secara terpisah antara siswa putra dan putri dengan tujuan agar setiap anggota dapat berpartisipasi secara optimal serta mengurangi dominasi dan ketergantungan antaranggota kelompok. Berdasarkan hasil pengamatan, kelompok putri cenderung menunjukkan tingkat kemandirian yang lebih tinggi dibandingkan kelompok putra. Namun demikian, pelaksanaan diskusi belum sepenuhnya berjalan efektif. Selama kegiatan berlangsung, masih terdapat siswa yang kurang fokus, kurang berpartisipasi, dan melakukan aktivitas di luar tujuan pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi siswa serta belum optimalnya hasil belajar siswa.

Permasalahan di atas menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan data materi virus pada akhir semester 1 yang diperoleh dari dokumentasi penilaian pada setiap ulangan harian siswa kelas X.9 SMA Bima Ambulu Tahun Ajaran 2024/2025. Berdasarkan data hasil ulangan harian pada materi virus, persentase ketuntasan belajar siswa kelas X.9 SMA Bima Ambulu menunjukkan kondisi yang masih berfluktuasi pada setiap pertemuan. Pada ulangan harian pertama, persentase ketuntasan belajar mencapai 88,57%. Namun, pada ulangan harian kedua dan ketiga mengalami penurunan menjadi 77,14%. Selanjutnya, persentase ketuntasan belajar kembali meningkat pada ulangan harian keempat menjadi 80,00%. Pada ulangan harian kelima, persentase ketuntasan belajar kembali menurun menjadi 74,29%. Penurunan yang paling signifikan terjadi pada ulangan harian keenam, yaitu menjadi 45,71%, yang menunjukkan bahwa kurang dari setengah jumlah siswa mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada ulangan harian ketujuh, persentase ketuntasan

belajar meningkat menjadi 65,71%, namun kembali menurun pada ulangan harian kedelapan menjadi 54,29%. Data ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara konsisten. Berdasarkan fakta tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan adanya upaya perbaikan proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Rendahnya dan tidak stabilnya ketuntasan belajar diduga disebabkan oleh kurangnya keterlibatan aktif siswa, metode pembelajaran yang belum variatif, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, dalam penelitian ini diharapkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan standar ketuntasan klasikal yang ditetapkan minimal mencapai 80%.

Hasil angket motivasi belajar siswa pada observasi awal yang melibatkan 31 siswa, diperoleh data bahwa 2 siswa berada pada kategori termotivasi dengan rentang skor 70–85, 28 siswa berada pada kategori cukup termotivasi dengan rentang skor 50–69, dan 1 siswa berada pada kategori tidak termotivasi dengan rentang skor 25–49. Secara persentase, siswa yang berada pada kategori termotivasi sebesar 6,45%, kategori cukup termotivasi sebesar 90,32%, dan kategori tidak termotivasi sebesar 3,23% dari jumlah keseluruhan siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada tingkat motivasi belajar yang cukup dan belum banyak yang mencapai kategori motivasi belajar yang tinggi. Kondisi ini mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa perlu ditingkatkan agar siswa dapat lebih aktif, antusias, serta terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan strategi dan media pembelajaran yang inovatif dan menarik guna meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini diharapkan terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dengan rentang skor minimal berada pada kategori tinggi (70–80), serta mencapai ketuntasan motivasi belajar secara klasikal sebesar minimal 80% dari jumlah siswa.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dicapai siswa setelah melalui proses pembelajaran, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu aspek yang dikembangkan adalah aspek kognitif, Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan

mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan pada ide ide dan belajar (Nadilla & Yamin, 2024). Melalui penilaian hasil belajar siswa, guru dapat mengetahui sejauh mana capaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik serta menilai keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan dalam proses belajar-mengajar (Jauhari et al., 2024).

Namun, dalam praktiknya, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA-Biologi masih tergolong rendah (Rahma, 2021). Kondisi ini tidak terlepas dari beberapa faktor, diantaranya motivasi belajar siswa yang kurang optimal serta penggunaan metode pembelajaran yang belum mampu menumbuhkan minat dan keterlibatan aktif siswa. Selain itu, Penelitian oleh Bergdahl (2022) menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh beragam faktor internal dan eksternal, termasuk bagaimana siswa merasakan relevansi materi serta dukungan yang mereka terima dalam lingkungan belajar. Faktor-faktor ini saling berkaitan dan dapat berdampak pada rendahnya partisipasi maupun keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar dan secara tidak langsung memengaruhi pencapaian hasil belajar.

Motivasi belajar menjadi aspek penting dalam pembelajaran karena memengaruhi keterlibatan siswa, pemahaman materi, dan capaian hasil belajar. Motivasi dalam belajar membantu siswa untuk tetap fokus, mengatasi kesulitan dalam belajar, dan mencapai tujuan akademik mereka (Raza et al., 2020). Menurut Bandhu et al. (2024) Motivasi berperan sebagai pendorong utama dalam proses belajar karena memengaruhi cara belajar, kinerja, serta aspek biologis, psikologis, dan sosial yang membentuk perilaku belajar.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa motivasi, baik dari internal maupun eksternal, memiliki peran penting dalam mendorong keterlibatan mereka dalam proses belajar. Ketika motivasi rendah, siswa cenderung pasif dan hasil belajar menjadi kurang optimal (Abidin et al., 2024.). Motivasi belajar dapat ditingkatkan dengan memberikan umpan balik yang jelas, penguatan positif, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif agar siswa merasa dihargai dan terlibat dalam

proses pembelajaran (Yuniawatika & Murdiah, 2022). Secara umum, motivasi belajar menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memahami cara membangkitkan motivasi siswa agar mereka lebih terlibat dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, diperlukan suatu alternatif pembelajaran yang tepat agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara lebih efektif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan E-LKPD dan gamifikasi. Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada permasalahan autentik sebagai konteks belajar (Mutiara et al., 2024), sehingga peserta didik terdorong untuk secara aktif membangun pengetahuan, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta menemukan solusi terhadap permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata (Darwati, 2021). Model PBL memiliki tahapan pembelajaran yang meliputi orientasi siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Melalui tahapan tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah (Samsiyanawati et al., 2026).

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*/PBL) menyajikan permasalahan yang berasal dari kehidupan nyata sebagai stimulus awal pembelajaran. Permasalahan tersebut mendorong peserta didik untuk menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan informasi baru yang diperoleh guna menemukan solusi yang tepat. Dengan menghadapkan siswa pada konteks yang nyata, model PBL mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menganalisis situasi, serta meningkatkan keterampilan pemecahan masalah secara aktif dan kolaboratif (Astrihani, 2020).

E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) merupakan perangkat pembelajaran berbantu internet yang disusun secara sistematis dalam unit pembelajaran tertentu dan disajikan dalam format elektronik. LKPD elektronik ini

dapat menampilkan berbagai media seperti teks, gambar, dan soal-soal yang dapat dinilai secara otomatis sehingga membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan interaktif bagi peserta didik dalam era pembelajaran digital (Syofiana et al., 2024). Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) adalah alat pembelajaran digital untuk latihan. E-LKPD dapat diakses dengan mudah melalui laptop atau *smartphone*, dan dapat didukung dengan gambar dan video pertanyaan secara tulisan atau lisan. E-LKPD harus direncanakan untuk meningkatkan kreativitas berpikir dan aktivitas belajar peserta didik (Astuti et al., 2025).

LKPD berbasis teknologi ini dapat dibuat menggunakan aplikasi berbasis website seperti Liveworksheets. Liveworksheets ini merupakan sebuah aplikasi yang dapat di akses melalui website yang telah disediakan. Cara mengakses E-LKPD Liveworksheets ini bagi peserta didik sangat mudah, yaitu peserta didik terlebih dahulu mengaktifkan data selulernya sehingga terhubung dengan jaringan, kemudian peserta didik mengeklik link yang telah diberikan sebelumnya sehingga peserta didik secara otomatis masuk didalam E-LKPD tersebut, setelah itu peserta didik memahami materi dan mengerjakan soal-soal yang terdapat didalam E-LKPD, dan kemudian peserta didik akan mengetahui nilai yang didapatkan setelah menyelesaikan soal-soal yang ada didalam E-LKPD tersebut.

LKPD Liveworksheets dirancang untuk menjadikan pelajaran biologi pada materi perubahan lingkungan. Tidak hanya mengandalkan uraian materi saja tetapi juga dilengkapi dengan gambar dan video pembelajaran sehingga dinilai sangat cocok untuk menarik minat peserta didik dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pertumbuhan dan perkembangan. Menurut (Widiyani & Pramudiani, 2021) penggunaan LKPD berbasis Liveworksheets menunjukkan bahwa LKPD elektronik yang disusun dengan platform Liveworksheets memiliki fitur-fitur interaktif yang membuat pembelajaran lebih menarik dan responsif dibandingkan LKPD cetak. Dengan penggunaan teknologi ini, peserta didik menunjukkan respons positif karena aktivitas pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan, serta mampu memfasilitasi guru dalam menyiapkan materi dan tugas yang lebih menarik dalam konteks pembelajaran digital.

Gamifikasi adalah semua perangkat dalam pembelajaran yang memanfaatkan elemen game secara inovatif sehingga bisa menarik gairah belajar siswa sehingga berdampak pada hasil belajar (Pereira et al., 2020). Beberapa contoh elemen gamifikasi yaitu *rules*, *rewards*, *progression*, *kuis* dan *scenario games*. Gamifikasi ini memang sudah umum dilakukan dengan tujuan utama dari gamifikasi adalah untuk meningkatkan motivasi seseorang dalam melakukan sesuatu. Hal tersebut terjadi karena adanya pengaplikasian elemen-elemen game di dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan rasa senang dan semangat peserta didik. Media pembelajar yang berbasis gamifikasi seperti Kahoot, Quiziz, Wordwall, Educandy, Gimkit dan platform lainnya (Syed Khuzzan et al., 2021).

Beberapa hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi digital memberikan dampak positif bagi peserta didik. Menurut Gymnastiar (2022) penggunaan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara berkelanjutan, sehingga membuat peserta didik merasa lebih nyaman serta aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu menurut Salsabila et al., (2020) juga mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini dikarenakan adanya fitur pengaturan waktu untuk masing-masing soal yang mendorong peserta didik untuk teliti dan tenang dalam mengerjakan soal serta melatih peserta didik untuk dapat manajemen waktu dengan baik. Hal ini juga didukung oleh pendapat (Agnes Jonga, 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa merasa tidak jenuh dan lebih termotivasi untuk belajar. Fitur-fitur menarik seperti umpan balik instan, kuis interaktif, dan elemen multimedia memperkaya pengalaman belajar peserta didik dan membantu meningkatkan motivasi serta hasil belajar kognitif siswa secara signifikan.

Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini menggunakan aplikasi Gimkit sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi. Pemilihan ini dilakukan karena aplikasi seperti Kahoot! dan Quizizz telah banyak digunakan oleh peneliti lain, sehingga diperlukan alternatif media gamifikasi yang masih jarang diterapkan. Gimkit adalah media pembelajaran yang interaktif dengan penerapan

elemen game yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa di dalam pembelajaran. Gimkit sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi memungkinkan siswa mengakses materi dan aktivitas pembelajaran melalui berbagai perangkat digital seperti *smartphone*, laptop, atau komputer, sehingga memberikan fleksibilitas penggunaan tanpa batas ruang kelas. Penggunaan Gimkit juga menunjukkan adanya elemen-elemen gamifikasi yang menarik dan interaktif, seperti sistem poin, tantangan permainan, serta pembaruan konten yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam belajar. Dengan demikian, pengalaman pembelajaran yang ditawarkan oleh Gimkit menjadi lebih menyenangkan dan mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar (Hanifah, 2025).

Template di dalam Gimkit juga beragam dapat dimainkan dengan mode individu ataupun mode kerja sama *team*. Gimkit menawarkan fitur yang lebih variatif, interaktif, dan kompetitif, sehingga diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan web gamifikasi Gimkit dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan efektivitas platform tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta capaian hasil belajar, sebagaimana telah dibuktikan melalui berbagai penelitian terdahulu. Menurut (Misbahuddin et al., 2025), Penggunaan platform pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Gimkit memberikan pendekatan yang lebih inovatif dalam konteks pembelajaran digital karena platform ini menawarkan fitur interaktif seperti poin, tantangan, sistem kompetisi, dan umpan balik instan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Elemen-elemen gamifikasi dalam Gimkit menciptakan pengalaman belajar yang dinamis, kompetitif, dan menyenangkan sehingga memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan Gimkit juga menunjukkan bahwa platform ini dapat mentransformasi suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menarik, yang secara positif berpengaruh terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar.

Berdasarkan temuan tersebut, Penelitian **“Penerapan *Problem Based Learning* Berbasis E-LKPD dan Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Kelas X.9 SMA Bima Ambulu”** ini diharapkan dapat menjadi

media dan bahan ajar yang efektif dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka masalah penelitian yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh Penerapan *Problem Based Learning* Berbasis E-LKPD dan Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X.9 SMA Bima Ambulu?
2. Bagaimana pengaruh Penerapan *Problem Based Learning* Berbasis E-LKPD dan Gamifikasi terhadap Motivasi Siswa Kelas X.9 SMA Bima Ambulu?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian yang sudah dirumuskan, maka menghasilkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh Penerapan *Problem Based Learning* Berbasis E-LKPD dan Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X.9 SMA Bima Ambulu.
2. Untuk mengetahui pengaruh Penerapan *Problem Based Learning* Berbasis E-LKPD dan Gamifikasi terhadap Motivasi Siswa Kelas X.9 SMA Bima Ambulu.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini bermanfaat untuk semua pihak yang membaca diantaranya sebagai berikut:

1. Peneliti

Bagi penelitian ini diharapkan mampu menjawab suatu permasalahan melalui penelitian untuk menambahkan pengetahuan mengenai pengaruh Penerapan *Problem Based Learning* Berbasis E-LKPD dan Gamifikasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Kelas X.9 SMA Bima Ambulu.

2. Guru

Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang tepat, khususnya pembelajaran berbasis gamifikasi. Melalui penerapan media pembelajaran yang interaktif ini, guru diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi siswa, serta membantu meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih optimal.

3. Siswa

Bagi seorang siswa penelitian ini dapat dimanfaatkan siswa untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa.

1.5 Definisi Operasional

1. *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran yang menempatkan masalah nyata atau kontekstual sebagai titik awal kegiatan belajar untuk mendorong siswa berpikir kritis, analitis, dan sistematis dalam memecahkan masalah.

2. E-LKPD

E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) interaktif berbasis Liveworksheets dalam penelitian ini adalah lembar kerja pembelajaran yang disajikan dalam format digital dan dilengkapi dengan fitur interaktif yang memungkinkan siswa untuk mengerjakan tugas secara mandiri maupun dalam kelompok melalui perangkat elektronik.

3. Gamifikasi

Gamifikasi dalam penelitian ini didefinisikan secara operasional sebagai penerapan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Gamifikasi diwujudkan melalui penggunaan elemen permainan seperti pemberian poin, level atau tingkatan, tantangan, umpan balik langsung, serta *reward* atau penghargaan yang terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran.

4. Hasil Belajar Kognitif

Merupakan hasil akhir yang dicapai siswa dalam memahami ilmu yang berkaitan dengan proses mental (otak) dan menjadi dasar perolehan pengetahuan yang perlu diperoleh siswa setelah menyelesaikan studinya. Dalam hasil belajar

kognitif ini dapat diukur dengan menggunakan tes yang berupa tes evaluasi yang dilakukan setiap akhir pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan, dan perubahan perilaku dalam proses pembelajaran.

5. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada diri siswa yang menimbulkan semangat, ketekunan, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Motivasi belajar menjadi aspek penting dalam pembelajaran karena memengaruhi keterlibatan siswa, pemahaman materi, dan capaian hasil belajar. Motivasi dalam belajar membantu siswa untuk tetap fokus, mengatasi kesulitan dalam belajar, dan mencapai tujuan akademik mereka.

