

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar Behavioristik

Menurut Daryanto dalam Setiawan (2017:1) menjelaskan bahwa Belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai perubahan perilaku melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Sebagai kegiatan yang disengaja, belajar memungkinkan individu mengembangkan kemampuan diri, dari yang awalnya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukannya (Darman, 2020:9). Belajar merupakan upaya yang disengaja oleh individu untuk mencapai perubahan dalam perilaku dan kemampuan diri, yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman pribadi.

Penelitian ini menggunakan teori belajar behavioristik yang menyatakan bahwa proses pembelajaran dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal dan mekanisme penguatan yang mempengaruhi perilaku. Berdasarkan teori ini belajar merupakan suatu kendali yang dipengaruhi oleh faktor-faktor lingkungan. Keberhasilan belajar seorang anak tergantung pada kondisi-kondisi yang disediakan oleh lingkungannya (Setiawan, 2024:44). Menurut teori ini individu belajar melalui pengalaman mereka dengan lingkungan eksternal dimana rangsangan dari lingkungan menghasilkan respons tertentu dari individu.

Konsep dasar teori belajar behavioristik adalah bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi antara rangsangan (simulasi) yang diberikan oleh guru dan respons (tanggapan) reaksi atau kemampuan yang ditunjukkan oleh peserta didik

setelah menerima stimulus (Jelita dkk, 2023:407). Teori ini menekankan pentingnya mengamati dan mengukur perilaku yang dapat diamati secara langsung sebagai indikator dari proses pembelajaran. pengamatan pada perilaku peserta didik merupakan ciri khas dari pendekatan behavioristik dalam pembelajaran (Setiawan, 2024:45). Berdasarkan pemaparan diatas, bahwa teori belajar behavioristik berlangsung melalui interaksi antara stimulus yang diberikan oleh guru dan respons peserta didik dari stimulus yang diberikan.

Penerapan teori belajar behavioristik dalam penelitian ini diimplementasikan melalui penggunaan media *History Detective Game* sebagai bentuk stimulus yang diberikan oleh guru untuk merangsang respon belajar peserta didik. Dalam permainan ini, peserta didik akan menganalisis *clue* yang telah dikumpulkan untuk disusun menjadi sebuah rangkaian peristiwa sejarah berdasarkan materi pembelajaran yang telah ditentukan. Stimulus yang diberikan oleh guru melalui penggunaan media pembelajaran *History Detective Game* dilakukan untuk merangsang respon positif dari peserta didik baik partisipasi aktif, antusias dalam mengikuti pembelajaran maupun proses berpikir selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media pembelajaran *History Detective Game* oleh guru untuk merangsang respon positif peserta didik sesuai dengan teori belajar behavioristik yang menjelaskan bahwa pembelajaran berlangsung melalui interaksi antara rangsangan yang diberikan oleh guru dan tanggapan yang diperlihatkan oleh peserta didik setelah menerima rangsangan tersebut. Selain itu, teori ini menjelaskan bahwa pelunya mengamati dan mengukur perilaku peserta didik

secara langsung sebagai indikator keberhasilan pembelajaran. Melalui penerapan media pembelajaran *History Detective Game* guru dapat secara langsung mengamati dan mengukur perilaku peserta didik.

Teori belajar behavioristik memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya. Menurut Panggabean dkk (2023:5), kelebihan dari teori belajar behavioristik antara lain sebagai berikut:

1. Meningkatkan keterampilan pendidik/guru untuk senantiasa bersikap cermat dan responsif terhadap setiap kejadian yang terjadi selama proses pembelajaran.
2. Dalam kegiatan pembelajaran, guru sering kali menggunakan metode ceramah yang mengarah pada kebiasaan siswa untuk belajar secara mandiri. Jika siswa mengalami kesulitan atau kebingungan dalam materi pelajaran mereka dapat bertanya kepada guru untuk membantu memahami konsep dengan lebih baik.
3. Pendidik/guru membentuk perilaku yang diinginkan dengan memberikan penghargaan kepada mereka yang pantas menerimanya dan tidak memberikannya kepada yang tidak layak.
4. Dengan memberikan penguatan yang bersifat positif secara terus-menerus dan memberikan pelatihan yang berkelanjutan, kemampuan dan potensi peserta didik yang telah ada sebelumnya dapat dimaksimalkan.
5. Guru telah menyusun materi ajar secara sistematis dimulai dari yang paling sederhana hingga yang lebih kompleks dengan menetapkan tujuan pembelajaran yang terperinci. Hal ini terlihat dari kemampuan peserta didik

menguasai keterampilan tertentu dan menunjukkan perilaku konsisten dalam bidang tersebut.

6. Jika respons yang diinginkan belum terlihat, maka stimulus (motivasi) yang sebelumnya dapat diganti dengan stimulus (motivasi) yang baru sampai tanggapan yang diinginkan muncul.
7. Penggunaan teori behavioristik sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran yang memerlukan latihan dan repetisi.
8. Teori behavioristik sangat sesuai diterapkan pada peserta didik yang membutuhkan arahan dari guru agar mereka dapat mengembangkan perilaku mencoba, mencontoh, dan menghargai apresiasi langsung.

Meskipun teori belajar behavioristik memiliki sejumlah kelebihan dalam mendukung proses pembelajaran, teori ini juga memiliki beberapa kekurangan. Adapun kekurangan teori belajar behavioristik adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang akan digunakan telah dipersiapkan sebelumnya.
2. Tidak semua materi pelajaran dapat diterapkan dengan menerapkan teori behavioristik.
3. Peserta didik dalam pembelajaran hanya berperan hanya sebagai pendengar dan penghafal dari apa yang mereka pelajari; pendekatan ini dianggap sebagai metode pembelajaran yang paling efektif dalam pembelajaran.
4. Pemberian hukuman bertujuan untuk mengatur serta menciptakan kenyamanan di kelas.

5. Karena peran pendidik/guru lebih aktif sementara peserta didik cenderung pasif, maka guru harus memberikan penguatan eksternal sehingga peran guru sangat berpengaruh dalam memberikan dorongan.
6. Karena peserta didik cenderung pasif dan kesulitan dalam mengembangkan imajinasi mereka tidak dapat menyelesaikan masalah tanpa bantuan dari pendidik/guru.
7. Teori belajar ini mendorong peserta didik untuk mengolah pikiran terpusat dan linear, tidak mengembangkan kreativitas, kontraproduktif dan mengarah pada sikap pasif peserta didik.
8. Kegiatan belajar mengajar yang diterapkan lebih fokus kepada pendidik/guru.
9. Akibat pembelajaran menggunakan teori belajar behavioristik, peserta didik merasa kurang puas dan tidak nyaman selama proses pembelajaran karena segala perhatian terpusat pada pendidik. Reaksi tersebut bersifat mutlak karena terjadinya interaksi hanya satu arah, pendidik yang memberikan latihan, serta Pendidik menetapkan cakupan materi yang perlu dipelajari oleh peserta didik.

2.1.2 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran merupakan gabungan antara kegiatan belajar dan mengajar. Kegiatan belajar lebih fokus pada peserta didik secara metodologis, sementara mengajar dilakukan oleh pendidik secara instruksional, sehingga pembelajaran mencakup kedua aktivitas tersebut menurut Susanto dalam (Setiawan, 2017:20). “Belajar sebagai proses melihat, mengamati, menalar, mencobakan, mengomunikasikan dan memahami sesuatu” (Rusman, 2017:76). Sedangkan mengajar menurut Gole adalah “bentuk usaha dalam rangka menciptakan suatu

system lingkungan yang dapat memungkinkan terjadinya proses belajar secara optimal” (Abdulloh, 2022:24). Pembelajaran merupakan gabungan dari dua kegiatan, yaitu yang pertama belajar dan yang kedua mengajar. Dalam konteks ini, belajar lebih menekankan pada peran peserta didik, sementara mengajar dilakukan oleh guru. Oleh karena itu, pembelajaran dapat dipahami sebagai rangkuman dari kedua aktivitas tersebut.

Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang memiliki keunikan, sejarah karena mempelajari berbagai hal dari suatu peristiwa di masa lampau (Padiatra, 2020:1). Pembelajaran sejarah adalah bidang studi yang mengkaji asal-muasal dan proses perubahan masyarakat serta kedudukannya di masa lalu sedemikian rupa sehingga memiliki nilai-nilai kebijaksanaan yang dapat meningkatkan kecerdasan dan watak menurut Sapriya dalam (Purni, 2023:194). Sejarah adalah suatu bidang ilmu yang memiliki ciri khas tersendiri karena mempelajari berbagai aspek dari peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lalu seperti asal-usul dan perkembangan suatu masyarakat serta peranannya di masa lampau, dengan tujuan untuk menyarikan nilai-nilai kebijaksanaan yang dapat memperkaya kecerdasan dan membentuk karakter.

Asosiasi Pendidikan Nasional menyatakan bahwa peserta didik abad ke-21 harus menguasai keterampilan 4C, yaitu berpikir kritis (*Critical thinking*), kreatif (*Creativity*), berkomunikasi (*Communication*) dan bekerja sama (*Collaboration*) menurut mutiani dalam (Kastina, 2022:134). Sedangkan, menurut melyani (2021:3), peran guru abad ke-21 sebagai fasilitator yang dituntut untuk mengembangkan pembelajaran sejarah agar lebih menyenangkan. Sebagai penunjang keberhasilan

pembelajaran sejarah guru dapat menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat memberikan manfaat praktis, seperti memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga memperlancar proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan fokus dan motivasi belajar peserta didik.

2.1.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang mendukung proses belajar mengajar untuk memperjelas pesan dan mencapai tujuan pembelajaran secara lebih optimal dan efisien (Kusnandi & Darmawan, 2020:6). Media pembelajaran merupakan perangkat lunak atau perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari sumber belajar kepada peserta didik, baik secara individual maupun kelompok (Jalmur, 2016:4). Media pembelajaran sebagai sarana yang mendukung proses pembelajaran dengan memperjelas pesan dan tujuan yang diberikan.

Media pembelajaran mencakup perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik baik secara individu maupun dalam kelompok. Media ini dirancang dengan tujuan untuk merangsang daya pikir siswa serta menarik perhatian dan minat mereka. Dengan cara ini, media pembelajaran dapat menciptakan suasana yang lebih interaktif dan menarik sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih baik. Penggunaan media yang tepat diharapkan dapat meningkatkan efektivitas proses

pembelajaran, menjadikan pembelajaran lebih menarik, dan memudahkan siswa dalam menyerap informasi yang disampaikan.

Menurut Nasution dalam Husna & Supriyadi (2023:986), dalam proses pembelajaran media pembelajaran sebagai alat dapat memberikan keunggulan sebagai berikut:

1. Media menarik perhatian peserta didik lebih efektif sehingga mampu mendorong timbulnya ide dalam belajar.
2. Peserta didik mampu menguasai lebih baik materi yang diajarkan karena materi pengajaran menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.
3. Media membantu perubahan strategi pembelajaran, di mana komunikasi tidak bergantung pada ceramah dari guru, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan pengajar tetap memiliki energi.
4. Peserta didik lebih banyak terlibat dalam berbagai latihan pembelajaran, yang tidak hanya mendengarkan pemaparan materi dari guru bahkan melibatkan kegiatan seperti memperhatikan, menyelesaikan tugas, membuat ilustrasi, dan lain sebagainya.

2.1.4 Media Berbasis Game

Media berbasis game merupakan salah satu pendekatan inovatif dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran (Rambe dkk., 2024:121). Penggunaan media game edukatif berperan signifikan dalam meningkatkan dorongan motivasi, pemahaman materi, dan hasil belajar peserta didik (Sinaga dkk., 2025:320). Game edukatif yang disusun untuk mendukung proses pembelajaran memiliki kemampuan untuk mendorong minat,

motivasi, partisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi.

Penerapan media pembelajaran berbasis game dilakukan melalui tiga tahapan yaitu perencanaan dan perancangan game sesuai tujuan pembelajaran, pelaksanaan di kelas dengan melibatkan siswa secara aktif serta evaluasi untuk mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan keaktifan belajar siswa (Sanjaya, 2019:195). Media pembelajaran berbasis game mencakup berbagai jenis permainan baik digital maupun fisik (Ashadi, 2024:64). Media digital seperti game edukatif berbasis komputer dan aplikasi mobile. Sedangkan media fisik seperti papan permainan, kartu edukatif, *puzzle*, poster edukasi, *flashcard* dan alat peraga lainnya yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran melalui media berbasis game.

2.1.5 History Detective Game

Permainan detektif adalah media pembelajaran yang terbuat dari kertas yang dilengkapi dengan gambar dan clue dari materi terkait. Media ini terdiri atas kartu perintah, kartu petunjuk, gambar, serta peta yang dirancang untuk mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran (Sunarti, 2023:4). *History Detective Game* adalah sebuah permainan detektif yang dirancang untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah dengan cara yang menarik dan menyenangkan.



Gambar 2. 1 Kartu Petunjuk, Kartu Perintah dan Gambar



Gambar 2. 2 Peta Kosong pada Lembar Kerja *History Detective Game*

Permainan ini dilakukan dengan membagi peserta didik menjadi 4 kelompok. Setiap kelompok akan mengumpulkan kartu petunjuk(*clue*) yang telah disebar oleh guru diberbagai sudut kelas. Setelah *clue* berhasil dikumpulkan, peserta didik diminta untuk menyusun hasil temuan dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan memanfaatkan informasi dari kartu petunjuk serta gambar yang telah disediakan.

Setelah menyusun hasil temuan, peserta didik ditugaskan untuk mengisi peta kosong yang berfungsi sebagai media untuk menggambarkan jalur kedatangan bangsa Eropa ke wilayah Indonesia. setiap kelompok mempresentasikan hasil temuannya di depan kelas. Kelompok yang mampu menyusun informasi dengan

tepat dan menyampaikan hasil analisis secara sistematis akan mendapatkan penghargaan atau reward dari guru sebagai bentuk apresiasi atas kinerja mereka. Dalam permainan ini peserta didik dapat mengasah kemampuan bekerjasama dalam tim, meningkatkan pemahaman mereka terhadap topik-topik sejarah dalam memecahkan masalah, serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2.1.6 Motivasi Belajar

McDonald menjelaskan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai oleh munculnya perasaan dan reaksi untuk mencapai suatu tujuan (Miftahussaadah & Subiyantoro, 2021:103). Menurut Arden dalam Sanjaya (2010:250), tingkat keberhasilan atau semangat seseorang dalam berusaha mencapai tujuan ditentukan oleh kekuatan motivasi yang dimilikinya. Ini berarti bahwa motivasi berfungsi sebagai perubahan energi internal yang mempengaruhi perasaan dan reaksi seseorang. Selain itu, tingkat keberhasilan dan semangat dalam berusaha sangat bergantung pada kekuatan dorongan atau semangat yang dimiliki individu tersebut. Artinya, semakin besar motivasi seseorang, semakin tinggi peluang mereka untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan.

Secara umum motivasi terbagi menjadi dua jenis yakni motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan dorongan untuk melakukan perubahan yang muncul dari dalam diri seseorang atau peserta didik, biasanya disebabkan oleh rasa ketidakpuasan terhadap hasil yang telah dicapai (Awaludin dkk, 2022:3080).

Motivasi intrinsik adalah dorongan yang berasal dari dalam diri individu atau peserta didik, yang mendorong mereka untuk melakukan perubahan atau berusaha lebih baik. Contoh dari motivasi intrinsik dapat terlihat pada seorang

siswa yang terus belajar dan berlatih meskipun tidak ada penghargaan yang jelas. Mereka melakukannya karena rasa ingin tahunya atau kepuasan yang mereka peroleh dari peningkatan kemampuan dan pengetahuan. Dalam konteks pendidikan, memupuk motivasi intrinsik sangat penting, karena dapat mengarah pada keterlibatan yang lebih dalam dan hasil belajar yang lebih baik.

Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang muncul akibat dorongan untuk memperoleh penghargaan atau menghindari hukuman, yaitu motivasi yang dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal berupa hadiah dan sanksi (Uno, 2016:7). Dalam konteks ini, tujuan belajar peserta didik sering kali dipengaruhi oleh hal-hal di luar konteks kondisi pembelajaran itu sendiri. Kondisi pembelajaran yang dimaksud adalah kondisi atau faktor-faktor yang memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran (Awaludin dkk, 2022:380). Motivasi ekstrinsik merujuk pada dorongan untuk belajar atau berusaha yang berasal dari faktor eksternal, bukan dari keinginan internal.

Motivasi ekstrinsik dapat mendorong peserta didik untuk belajar karena adanya keinginan memperoleh nilai baik, penghargaan, atau pengakuan dari pihak lain seperti orang tua atau guru. Secara keseluruhan, motivasi ekstrinsik berfungsi untuk mendorong individu berprestasi dalam lingkungan belajar, meskipun dapat berbeda dari motivasi intrinsik yang berfokus pada kepuasan dan pencapaian pribadi.

Motivasi belajar juga bisa dipengaruhi dengan jenis media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Motivasi ini dapat diukur melalui berbagai mekanisme psikologis. Faktor-faktor seperti "perhatian" dan "keterlibatan" sangat

penting, karena konten media yang menarik dapat menambah minat untuk mengetahui dan membantu mempertahankan fokus peserta didik. Selain itu, respons emosional yang muncul dari konten media memiliki dampak signifikan terhadap motivasi belajar; emosi positif dapat memperlancar proses pembelajaran, sedangkan emosi negatif dapat menghambatnya.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Setiap penelitian memiliki persamaan dan perbedaan satu sama lain, baik dari isi, latar belakang yang diteliti, subjek dan objek penelitian, fokus penelitian serta hasil yang diperoleh. Hal ini bertujuan untuk menghindari terjadinya kesamaan penelitian serta untuk menemukan keterbaruan pada setiap penelitian yang dilakukan. Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian oleh Sunarti (2023) dari Universitas Borneo Tarakan, dengan Judul “Pengembangan Permainan Edukatif (Permainan Detektif) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di SMK Negeri 2 Tarakan”. Hasil penelitian dari penelitian tersebut menyatakan bahwa permainan edukatif (permainan detektif) sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran terhadap berpikir kritis siswa. Hasil respon siswa pada uji coba pemakaian memperoleh hasil 89,93% dengan kategori sangat layak. Sehingga media permainan edukatif (permainan detektif) dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses layanan. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif (permainan detektif) dalam pembelajaran memberikan hasil yang positif.

Penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan memiliki kesamaan dan perbedaan. Kedua penelitian ini memiliki persamaan

menggunakan media pembelajaran permainan detektif dalam kegiatan pembelajaran. Adapun perbedaannya terletak pada fokus penelitian yang dilakukan. Penelitian tersebut berfokus pada kemampuan kognitif siswa yaitu berpikir kritis peserta didik, sementara penelitian yang akan dilakukan berfokus pada pengaruh permainan detektif terhadap motivasi belajar peserta didik.

2. Penelitian oleh Yusfa Meiriandra Audy (2019) dari Universitas Pendidikan Indonesia, dengan judul “Penggunaan Teknik Permainan Detektif Berbasis Media Kartu dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Perancis Niveau A1 Junior”. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan permainan detektif berbasis media kartu membuat pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik dengan hasil rata-rata 4,6/5. Sebanyak 87,1% peserta didik yang beranggapan bahwa teknik permainan ini membuat pembelajaran lebih menarik.

Penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan memiliki persamaan, keduanya menggunakan media pembelajaran permainan detektif. Adapun perbedaannya terletak pada penerapannya, penelitian tersebut menerapkan media pembelajaran detektif dalam mata pelajaran berbicara bahasa Perancis, sedangkan penelitian ini menerapkannya dalam pendidikan sejarah.

3. Penelitian oleh Rizki Dewi Pawitrasari (2016) dari Universitas Negeri Yogyakarta, dengan judul “The Development of Educational Game Tax Detective based on Adobe Flash CS5 as Learning Media to Improve Student’s Motivation for Grade XI Accounting Student At Smk Bkakti Karya 1 Magelang Academic Year 2015/2016”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Game Edukatif Tax Detective dapat meningkatkan motivasi

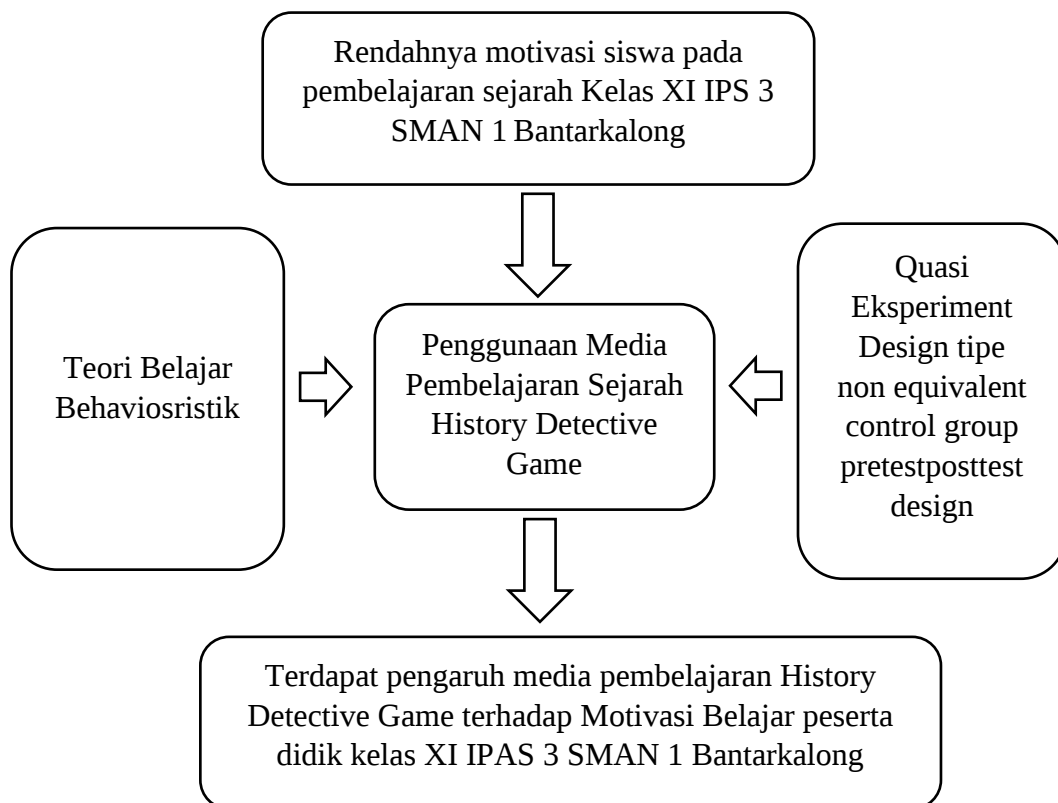
belajar peserta didik. Hasil penelitian tersebut Menunjukkan perbedaan yang jelas antara kondisi sebelum dan setelah menggunakan media, sehingga dapat disimpulkan bahwa media Game Edukatif Tax Detective cocok untuk digunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan media pembelajaran detektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adapun perbedaannya terdapat pada permainan detektif dalam penelitian tersebut menggunakan *software* Adobe flash CS5 dan penerapannya digunakan dalam mata pelajaran akuntansi, sedangkan penelitian yang akan dilakukan permainan detektif dilakukan dalam pembelajaran sejarah.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual berfungsi untuk membantu peneliti menghubungkan temuan dengan teori melalui pemahaman atas kenyataan sehingga hasilnya dapat disampaikan dan menghasilkan konsep yang menerangkankan hubungan antar variabel (Nursalam, 2008:55). Kerangka konseptual yang baik dapat memahami bagaimana variabel-variabel tersebut saling berhubungan dan bagaimana dapat mempengaruhi satu sama lain. Hal ini mempermudah dalam merancang penelitian serta menginterpretasi hasil dengan lebih detail dan akurat.

Penelitian ini menggambarkan terkait pengaruh media pembelajaran *History Detective Game* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas XI IPAS 3 SMAN 1 Bantarkalong. Berikut merupakan kerangka konseptual yang peneliti desain dengan bentuk diagram dibawah ini:



Gambar 2. 3 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian dan Pertanyaan Peneleitian

2.4.1 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian menurut Mulyani (2021:23) merupakan sebuah jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, yang merupakan pemahaman peneliti tentang masalah penelitian dan menggambarkan hubungan antara dua atau lebih variabel. hipotesis menggambarkan dugaan mengenai bagaimana perubahan pada satu variabel dapat berdampak pada variabel lainnya. Hipotesis pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan *History Detective Game* pada pembelajaran sejarah Indonesia terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI IPAS 3 SMAN 1 Bantarkalong.

Hipotesis uji atau hipotesis statistika dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀: Media Pembelajaran *History Detective Game* pada pembelajaran sejarah Indonesia tidak berpengaruh terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI IPAS 3 SMAN 1 Bantarkalong

H_a: Media Pembelajaran *History Detective Game* pada pembelajaran sejarah Indonesia berpengaruh terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI IPAS 3 SMAN 1 Bantarkalong

2.4.2 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian bertujuan untuk menegaskan masalah dan merupakan turunan dari rumusan masalah penelitian. Adapun pertanyaan penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *History Detective Game* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas XI IPAS 3 SMAN 1 Bantarkalong?
2. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas XI IPAS 3 SMAN 1 Bantarkalong pada pembelajaran sejarah menggunakan media pembelajaran *History Detective Game*?