

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah permainan papan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih.¹⁵ Dalam permainan ular tangga ini jadi dapat dimainkan oleh dua peserta didik atau lebih setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk mengocok dadu yang telah disediakan untuk berjalan melewati setiap kotak yang sudah disediakan.

Ular Tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak, papan ularnya sendiri berupa gambar kotak kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomer 1-100 disertai gambar ular dan tangga.¹⁶

Permainan tradisional yang bersifat sederhana dapat dijadikan sebagai media untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satunya adalah permainan ular tangga, permainan ular tangga ini adalah salah satu permainan tradisional yang mendunia.¹⁷ Permainan ini dimainkan oleh beberapa individu yang saling berkompetisi satu sama lain mulai dari start hingga menuju finish. Dilihat dari segi psikologis melalui permainan ular tangga terbukti bahwa

¹⁵ Putri Zudhah Ferryka, "Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.," *Jurnal Magistra* 9, no. 100 (2017): 143.

¹⁶ Fifin Eka Ningtyas and dkk, "Pengembangan Media Diorama Rumah Pintar Pada Tema VI Subtema 1 Kelas II SD /MI," *Sawabiq Jurnal Keislaman* 1, no. 1 (2021): 44.

¹⁷ Rahina Nugrahani, "Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah," *Lembaran Ilmu Kependidikan* 36, no. 1 (2017): 98.

anak dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan kehidupan sosial.¹⁸

Permainan ular tangga ini dimodifikasi sehingga menjadi media permainan yang komunikatif dan mudah dimengerti oleh peserta didik. Ular tangga ini didesain khusus untuk menunjang proses evaluasi pembelajaran. Pemberian warna yang menarik seperti full color akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.¹⁹

Selain sebagai media pembelajaran, media permainan ular tangga juga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran berbasis permainan akan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik.²⁰ Jika dalam proses pembelajaran media ular tangga digunakan untuk meriview ulang bab bab tertentu dalam pembelajaran didalam segtiap kotak kotaknya, maka dalam proses evaluasi pembelajaran setiap kotak pada permainan ular tangga dapat diisi dengan soal-soal evaluasi. Proses pembelajaran atau proses evaluasi pembelajaran yang melibatkan kecenderungan peserta didik usia SD/MI untuk bermain dapat dikatakan efektif karena peserta didik akan merasa rilex dan santai.²¹ Bagi peserta didik usia SD/MI belajar sambil bermain sebuah keharusan. Belajar dengan suasana yang menyenangkan dapat dikatakan efektif.²²

¹⁸ Ferryka, "Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar."

¹⁹ Nugrahani, "Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah."

²⁰ Nana Sudjana and Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: PT. Sinar Baru Algesindo, 2020).

²¹ Ibid.59

²² Ibid.66

B. IPA

Menurut Wahyana dalam trianto, IPA merupakan kumpulan pengetahuan yang disusun secara sistematis, dan terbatas pada gejala – gejala alam.²³ IPA mempelajari tentang ilmu pasti namun ilmu tersebut dapat berkembang sesuai dengan keadaan alam. IPA Menurut Ika Kartika, IPA atau sains merupakan proses untuk menemukan tentang alam yang disusun secara sistematis yang berisi tentang fakta, konsep, prinsip alam semesta.²⁴ Sedangkan menurut Marsetio Donosepoetro dalam trianto menyatakan bahwa, IPA dapat dipandang sebagai sebuah proses, produk, dan sebuah prosedur. Dapat dikatakan sebagai sebuah proses adalah karena semua kegiatan bersifat ilmiah baik untuk menyempurnakan pengetahuan alam yang sudah ada maupun menemukan pengetahuan baru. Dikatakan sebagai produk karena merupakan hasil proses yang digunakan sebagai bahan pembelajaran di dalam sekolah maupun di luar sekolah. Sedangkan dapat dikatakan sebagai sebuah prosedur karena merupakan metodologi atau cara yang digunakan untuk mengetahui suatu hal yang biasa disebut dengan metode ilmiah.²⁵

IPA merupakan ilmu pengetahuan yang dapat digunakan sebagai proses atau metode penyelidikan meliputi cara berpikir, sikap, langkah-langkah kegiatan sains untuk menghasilkan sebuah produk IPA atau ilmu pengetahuan ilmiah misalnya dengan cara observasi, pengukuran,

²³ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2019).

²⁴ Siti Fatimah and Ika Kartika, "Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis Pendidikan Karakter," *Al-Bidayah* 5, no. 2 (2013): 49.

²⁵ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*. 55

merumuskan, menguji hipotesis, bereksperimen, memprediksi.²⁶ Menurut sumintono dalam Nelly Wedyawati, mata pelajaran IPA dalam pembelajaran di sekolah mempunyai peranan yang sangat penting karena berhubungan langsung dengan manusia, spesifiknya berhubungan langsung dengan tindakan bijak yang harus dilakukan oleh manusia terkait isu-isu global. Selain itu, tuntutan lapangan pekerjaan berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi.²⁷ Usman mengemukakan IPA merupakan sebuah ilmu yang mempelajari gejala alam dan benda-benda yang sistematis yang tersusun secara teratur.²⁸ Berdasarkan kenyataan tersebut mata pelajaran IPA diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik di kehidupan sehari-hari nantinya.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Azzah amany evaluasi pembelajaran yang berbentuk ujian atau penilaian harian relative dipandang sebagai hal yang menakutkan dan menegangkan bagi siswa. Namun jika melakukan evaluasi pembelajaran melalui sebuah game atau media evaluasi pembelajaran maka suasana evaluasi jauh lebih menyenangkan dan siswa akan termotivasi untuk belajar.²⁹

Menurut Permendiknas NO. 22 tahun 2006 kompetensi dalam pembelajaran sains SD/MI, yaitu: (1) dapat menguasai pengetahuan mengenai jenis dan lingkungan alam dan buatan dikaitkan dengan pemanfaatan

²⁶ Nelly Wedyawati and Yasinta Lisa, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar* (Sleman: Deepublish Publisher, 2019).

²⁷ Ibid.

²⁸ Siti Nurhasanah and A. Sobandi, "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 128.

²⁹ Azzah Amany, "Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika," *Media Evaluasi* 2, no. 2 (2020): 98.

dikehidupan sehari hari. (2) mengembangkan ketrampilan dalam proses sains. (3) mengembangkan sikap, wawasan, serta nilai nilai yang berguna untuk meningkatkan kualitas kehidupan peserta didik sehari hari. (4) mengembangkan kesadaran keterkaitan antara sains dan teknologi dengan keadaan lingkungan serta pemanfaatannya bagi kehidupan sehari hari. (5) mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mempelajari ilmu pengetahuan dan teknologi serta keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari hari peserta didik serta dapat menjadi bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Materi pembelajaran IPA yang diajarkan di sekolah telah dirancang secara berurutan dan berkelanjutan oleh perancang kurikulum sains. Hal ini berguna untuk mempersiapkan peserta didik agar siap untuk menerima materi baru di tingkat yang lebih tinggi.³⁰ Pembelajaran IPA pada setiap jenjang kelas tentu memiliki perbedaan dari segi materi yang dipaparkan karena kebutuhan pengetahuan peserta didik yang berbeda disetiap tingkatannya.

Menurut samatowa pentingnya mata pelajaran IPA dalam kurikulum Sekolah Dasar sederajat adalah yang pertama berguna bagi bangsa, karena IPA merupakan dasar pengetahuan mengenai teknologi yang tentu sangat diperlukan dikehidupan bangsa ini. Yang kedua yakni IPA dirasa mampu mengembangkan sikap, berpikir kritis dan ilmiah yang tentu sangat dibutuhkan untuk anak usia SD/MI yang berguna bagi generasi masa depan bangsa. Tujuan pendidikan IPA pada tingkat SD/MI adalah untuk memberi bekal pada siswa agar mampu memahami hakikat IPA, berfikir kritis, serta

³⁰ Ibid. 5

mampu mempunyai kepribadian yang luhur sebagai dasar dalam penguasaan teknologi.³¹

Pendidikan IPA bertujuan menekankan pada pemahaman tentang lingkungan dan alam sekitar beertakekayaan yang dimilikinya yang perlu dilestarikan dan dijaga dalam perspektif biologi.³² Materi IPA yang digunakan pada penelitian ini adalah sumber energi dan perubahan bentuk energy. Semua benda yang dapat menghasilkan energi disebut sumber energi. Berbagai sumber energi, antara lain matahari, minyak bumi, makanan, angin, air, batu bara, gas alam, kayu, arang.

1. Matahari

Merupakan sumber energi terbesar bagi bumi. Dapat menghasilkan energi cahaya dan panas. Cahaya matahari dapat diubah menjadi leistrik dengan bantuan alat yang bernama panel surya. Matahari juga bermanfaat dalam kehidupan sehari hari yakni untuk menjemur pakaian, menjemur ikan asin, membantu proses pembuatan garam, menjemur kerupuk.

2. Minyak bumi

Merupakan salah satu sumber energi yang mudah digunakan dan banyak kegunaanya. Minyak bumi merupaka sumber energi yang dapat cepat habis dan tidak dapat diperbarui. Berbagai olahan minyak bumi antara lain, bahan bakar bermotor, avtur, aspal, dan lain lain.

³¹ Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA Disekolah Dasar* (Jakarta: PT Indeks, 2020).

³² Rizky Rahayu Delimunthe, "Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPA Pada Masa Pandemi Covid – 19," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 98.

3. Batu Bara

Merupakan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui dan cepat habis terbentuk dari bangkai tanaman yang telah terpendam jutaan tahun. Biasanya berfungsi sebagai bahan bakar. Batu bara pada zaman dahulu digunakan untuk bahan bakar kereta api, batu bara juga dapat digunakan sebagai bahan bakar pembangkit listrik tenaga uap.

4. Makanan

Berbagai jenis makanan dapat dijadikan sumber energi bagi hewan dan manusia. Jika tidak mendapatkan sumber energi dari makanan maka manusia akan akan lemah tidak dapat beraktivitas.

5. Angin

Merupakan sumber energi alternatif dan tidak akan habis jika digunakan secara terus menerus. Angin yang sangat kencang dapat menggerakkan kincir angin yang terhubung dengan turbin sehingga dapat dijadikan pembangkit listrik tenaga angin. Belanda merupakan Negara yang memanfaatkan tenaga angin sebagai sumber energi alternatif.

6. Air

Merupakan sumber energi alternatif yang jika digunakan secara terus menerus tidak akan habis. Air yang mengalir sangat deras seperti air terjun dapat menggerakkan generator yang dapat diubah menjadi pembangkit listrik tenaga air.

7. Listrik

Merupakan sumber energi yang sangat penting bagi kehidupan manusia di bumi. Banyak alat elektronik yang digunakan dalam

kehidupan sehari-hari untuk membantu aktivitas manusia. Energi pembangkit listrik diperoleh dari energi air, angin, uap, maupun panas bumi.

8. Baterai

Merupakan sumber energi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Energi baterai digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti untuk lampu senter, mobil mainan, jam, radio. Baterai merupakan sumber energi yang berasal dari kimia.

9. Panas Bumi (*geothermal*)

Energi panas bumi merupakan sumber energi alternatif yang jika dimanfaatkan secara terus menerus tidak akan habis. Energi panas bumi berasal dari cairan inti bumi yang sangat panas yang digunakan sebagai pembangkit listrik tenaga panas bumi (*geothermal*).

Ada berbagai bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari yaitu:

1. Energi Panas

Energi panas disebut juga energi kalor. Sebagian besar energi besar energi panas bumi berasal dari matahari. Manfaat energi panas adalah sebagai berikut, mengjemur pakaian, mengeringkan ikan asin, membantu proses pembuatan garam, mengeringkan hasil panen petani.

2. Energi cahaya

Merupakan energi yang berasal dari benda-benda yang menghasilkan cahaya. Energi cahaya terbesar bagi bumi adalah matahari. Energi cahaya bermanfaat untuk penerangan. Bagi tumbuhan energi cahaya bermanfaat untuk proses fotosintesis.

3. Energi kimia

Merupakan energi yang berasal dari benda-benda yang menghasilkan energi kimia. Benda-benda yang menghasilkan energi kimia adalah makanan, baterai, aki, kayu bakar, arang.

4. Energi gerak

Adalah energi yang timbul oleh gerakan suatu benda. Contoh energi gerak adalah angin, air mengalir, kipas angin yang di colokkan listrik.

5. Energi bunyi

Merupakan energi yang dihasilkan akibat getaran suatu benda. Misalnya adalah loceng yang dipukul, gitar yang dipetik, peluit yang ditiup.

Manfaat energi terlihat ketika berubah bentuk menjadi energi yang lain. Perubahan bentuk energi yang dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari adalah sebagai berikut:

1. Energi listrik menjadi energi panas, terjadi pada mesin pemanas ruangan, kompor listrik, setrika listrik, heater, dan solder
2. Energi kinetik menjadi energi panas, contohnya adalah dua buah benda yang bergesekan. Misalnya, menggosok-gosokkan kedua telapak tangan akan terasa panas.
3. Energi kinetik menjadi energi bunyi, terjadi ketika kita bertepuk tangan atau ketika memukul dua buah benda keras.
4. Energi kimia menjadi energi listrik, contohnya perubahan energi pada baterai dan aki

5. Energi Listrik menjadi energi gerak, contohnya adalah kipas angin, blender, dan mesin.
6. Energi cahaya menjadi energi listrik, contohnya adalah cahaya matahari yang diserap energinya oleh panel surya untuk menjadi energi listrik.
7. Energi gerak menjadi energi listrik, contohnya adalah turbin yang digerakkan oleh air terjun dan dijadikan pembangkit listrik.

C. Media Evaluasi

Pelaksanaan evaluasi belajar dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dilakukan karena untuk mengetahui dan mengukur tingkat kefahaman peserta didik atas apa yang telah dipelajarinya.³³ Data nilai peserta didik yang diperoleh dari hasil evaluasi juga dapat berfungsi untuk meningkat kualitas pembelajaran ataupun kualitas pendidikan pada sebuah lembaga pendidikan.³⁴ dari hasil evaluasi tersebut guru dapat melihat tingkat kefahaman yang dimiliki oleh peserta didik mengenai suatu sub pembelajaran sehingga dapat mengulangi kembali atau melakukan perbaikan nilai pada materi tertentu yang terdapat nilai kurangnya.

Dalam proses evaluasi tentu menggunakan sebuah media atau alat untuk mengukur tingkat kemampuan peserta didik. Media evaluasi yang digunakan mempunyai karakteristik tertentu. Karakteristik media evaluasi yang pertama adalah kevalidan artinya alat ukur yang digunakan dapat mengukur secara tepat misalkan media evaluasi mata pelajaran akidah Akhlak maka topik utama yaitu untuk mengevaluasi peserta didik mengenai materi

³³ Hasyati and Zulherman, "Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring.," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 43.

³⁴ Mardiah Astuti, *Evaluasi Pendidikan* (Sleman: Deepublish Publisher, 2022).

akidah dan akhlak. Sehingga tingkat kevalidan media evaluasi tersebut real dan dapat dipercaya. Yang kedua adalah relevan artinya isi yang ada dalam media evaluasi tersebut harus sesuai dengan kompetensi dasar, standart kompetensi dan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya. Yang ketiga reliabel artinya jika sebuah media evaluasi diberikan pada sekelompok peserta didik pada saat ini, kemudian diberikan kembali kepada siswa yang sama tetapi dalam waktu yang berbeda ternyata hasil nilainya tetap sama maka media evaluasi tersebut memiliki reliabilitas yang tinggi. Yang keempat Representatif artinya adalah media evaluasi harus berisi seluruh materi yang telah disampaikan. Seorang guru juga harus selektif dalam memilih materi dan soal yang akan diujikan sesuai dengan tingkat kesulitan masing-masing. Yang kelima praktis artinya media evaluasi tersebut mudah digunakan. Jika sebuah media sudah memenuhi syarat tetapi sulit untuk digunakan maka belum disebut praktis.³⁵

Dalam Media evaluasi pembelajaran harus memuat tiga nilai yakni kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk mengukur nilai kognitif alat ukur pada media evaluasi dapat berupa test lisan, pilihan ganda, uraian objektif, uraian non objektif, jawaban singkat, bentuk menjodohkan jawaban.³⁶ Membuat media evaluasi pembelajaran harus melibatkan 3 aspek penilaian jika salah satunya tidak ada dalam media atau soal evaluasi maka media tersebut tidak dapat dijadikan bahan evaluasi. Media evaluasi tidak hanya berbentuk soal yang tertuang dalam test tulis. Akan tetapi media evaluasi dapat mengkombinasikan beberapa metode evaluasi seperti menggabungkan

³⁵ Ibid. 43

³⁶ S. Prijowuntato and Widanarto, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: SANATA DHARMA UNIVERSITY, 2016).

antara test tulis dan lisan. Dalam permainan ular tangga sebagai media evaluasi ini menggabungkan antara test tulis dan lisan, dimana soalnya diberikan berupa tulisan dan siswa yang mendapatkan soal menjawab secara lisan.

D. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi merupakan segala sesuatu yang dapat memberikan dorongan kepada seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi juga disebut sebagai suatu pernyataan yang kompleks dalam suatu organisme yang mengarah pada tingkah laku atau perbuatan.³⁷ Motivasi berasal dari kata motif yang berarti kondisi dalam diri individu yang mendorong untuk melakukan aktivitas tertentu baik secara sadar maupun tidak sadar untuk mencapai tujuan tertentu.³⁸ Motivasi belajar dapat diartikan daya dorong untuk melakukan aktivitas belajar pada peserta didik yang berasal dari dalam diri maupun dari luar yang berdampak menumbuhkan semangat belajar.

Motivasi belajar merupakan sebuah syarat mutlak untuk bekal belajar dan memegang peranan penting dalam menumbuhkan semangat belajar.³⁹ Dengan adanya motivasi belajar yang tumbuh dalam diri peserta didik diharapkan dapat mendorong untuk memperoleh hasil yang baik sehingga mencapai tujuan belajar. Dalam motivasi terkandung keinginan untuk aktif, menggerakkan, menyalurkan, serta mengarahkan sikap serta perilaku belajar pada peserta didik. Motivasi yang ada pada diri peserta didik juga dapat hilang atau melemah. Melemahnya motivasi belajar akan menyebabkan

³⁷ Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Rosda karya, 2017).

³⁸ Rike Andriani and Rasto, "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa.," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 76.

³⁹ *Ibid.* 83

turunnya hasil belajar hal ini biasanya disebabkan karena adanya kebutuhan kebutuhan siswa yang belum terpenuhi ketika mereka belajar.⁴⁰

Motivasi belajar timbul dari 2 faktor yakni faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik yang berperan mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah adanya hasrat, keinginan, serta dorongan untuk berhasil dalam belajar dan memenuhi kebutuhan pengetahuan dalam belajar serta memenuhi harapan, cita cita, dan tujuan belajar. Sedangkan faktor ekstrinsik yang berperan adalah adanya penghargaan setelah tujuan pembelajaran tercapai.⁴¹ Motivasi belajar memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran untuk mendukung tercapainya prestasi belajar, adanya peningkatan dalam prestasi belajar dikarenakan adanya motivasi belajar.

Indikator jika seorang anak telah termotivasi belajar adalah tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang bekerja mandiri, cepat tugas dengan tugas yang bersifat rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan hal yang sudah ia yakini, senang mencari dan memecahkan masalah.

Guru juga mempunyai peran untuk menumbuhkan adanya motivasi belajar pada peserta didik. Bagi guru mengetahui seberapa besar motivasi siswa dalam belajar sangat penting untuk mengetahui dan meningkatkan semangat belajar.⁴² Dalam aktivitas kegiatan belajar mengajar guru

⁴⁰ Achmad Badaruddin, *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal* (Jakarta: CV Abe Kreatifindo, 2015).

⁴¹ Bahrudi Efendi Damanik, "Pengaruh Fasilitas Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar," *Jurnal Publikasi Pendidikan* 9, no. 1 (2019): 98.

⁴² Syarwani Ahmad and Zahrudin Hodsay, *Profesi Kependidikan Dan Keguruan* (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2020).

memegang peran sebagai fasilitator yang memandu dan mempunyai konsep dalam proses pembelajaran tersebut. Menciptakan konsep yang menarik dan kegiatan belajar yang menyenangkan merupakan tugas seorang guru. Dengan adanya kegiatan yang menarik dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa yang faktornya berasal dari luar. Terdapat empat indikator motivasi belajar yakni siswa meyakini akan kebutuhan belajarnya, siswa belajar dengan gigih untuk mencapai tujuan, menunjukkan minat yang kuat dan emosi yang stabil, keyakinan mengenai kemampuan yang dimiliki.⁴³

E. ULTIPA Materi Sumber Energi

ULTIPA merupakan media evaluasi belajar IPA MI kelas IV. Kepanjangannya dari ULTIPA adalah Ular Tangga IPA memuat tentang materi sumber energi. Papan permainan yang terbuat dari banner yang dilengkapi dadu dan kartu pertanyaan dalam sebuah kotak. Cara bermainnya adalah dengan cara berkelompok, masing - masing kelompok berisi 4-5 anak dan masing – masing anak mempunyai tugas sendiri ada yang bertugas sebagai pion, pelempar dadu, dan berdiskusi memberikan jawaban dari soal yang didapatkan.

⁴³ Siti Marisa., Pengeruh Motivasi dalam Pembelajaran siswa Upaya Mengatasi Permasalahan Belajar. Jurnal Taushiah FAI-UISU. Vol.9. NO. 2. 2019. Hlm. 22.