

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era digitalisasi yang terjadi pada saat ini menjadikan persaingan antar peserta didik untuk memiliki kompetensi unggul sangatlah ketat, hal tersebut dapat diperoleh apabila peserta didik memiliki motivasi yang tinggi. Motivasi sebagai suatu bentuk pendorong yang mampu mengubah energi pada diri seseorang kedalam bentuk aktivitas yang nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan, dikarenakan didalam belajar motivasi yang mendukung belajar peserta didik. Belajar dengan dilandasi motivasi yang kuat akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.¹ Koeswara dalam Siti Marisa menyatakan bahwa motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap serta perilaku pada individu untuk belajar.² Sehingga Peserta didik yang memiliki motivasi didalam dirinya akan

¹ Maryam Muhammad, *Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran*, Lantanida Journal, Vol. 4 No. 2, 2016, 92

² Siti Marisa, *Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran Siswa Upaya Mengatasi Permasalahan Belajar*, Jurnal Taushiah FAI-UISU, Vol. 9 No. 2 Juli-Desember 2019, p-ISSN 1907-0349 e-ISSN 2599-1353, 23

tergerak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan serta menyelesaikan tugas apa yang disajikan dalam pembelajaran.

Motivasi belajar yang tinggi akan menjadikan hasil belajar peserta didik meningkat, dikarenakan adanya dorongan didalam diri peserta didik untuk mengikuti pembelajaran serta menyelesaikan persoalan-persoalan yang disajikan. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat diikuti oleh peningkatan hasil belajar siswa.³ Wahyu Bagja Sulfemi juga menjelaskan hasil penelitiannya yang menyatakan bahwa adanya motivasi yang tinggi didalam diri peserta didik akan menjadikan hasil belajar peserta didik menjadi meningkat.⁴

Pembelajaran yang digunakan di Indonesia saat ini menggunakan Kurikulum 2013 yang didalamnya mendatangkan TIK yang dapat dimanfaatkan keberadaannya sebagai sumber belajar yang dapat digunakan. Adapun aspek dalam pemberdayagunaan TIK dalam mendukung kurikulum 13 ini adalah aspek kebijaksanaan memberikan suatu arahan dalam membangun infrastruktur, konten serta SDA. Dan sebenarnya ketiganya memiliki kesinambungan yang mana aspek infrastruktur memudahkan dalam memperoleh akses konten serta pemanfaatannya dalam pembelajaran, kemudian aspek konten merupakan bentuk kebijakan dalam mengisi infrastruktur yang telah dibangun serta menyediakan konten bagi penggunanya. Sedangkan aspek

³ Rike Andriani ' dan Rasto, *Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa (Learning motivation as determinant student learning outcomes)*, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoranvol.4no.1, Januari 2019, 84

⁴ Wahyu Bagja Sulfemi, *Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ips Di SMP Kabupaten Bogor*, Jurnal Ilmiah Edutechno . Volume 18. No. 1. Tahun 2018. ISSN: 2302-2825, 9

SDM memiliki peran sebagai pengolah yang menjalankan semua sistem pemanfaatan TIK ini.⁵ Pembaruan kurikulum ini justru menjadikan suatu tuntutan terhadap pendidik yang mana juga harus mampu memanfaatkan TIK dalam keberlangsungan pembelajaran, padahal sebuah risert dari Plt.Data PUSDATEKOM yang menyatakan bahwa dari guru yang berjumlah 28 ribu orang hanya 46% yang mampu lolos pada level 1, sedangkan pada level 2 hanya 14% guru yang mampu lolos. Dari kajian data tersebut dapat disimpulkang bahwa kompetensi TIK yang dimiliki guru masih dibawah 50% yang terhitung masih sangat rendah.⁶ Begitu pula di MTsN 3 Nganjuk ini yang mana masih ada beberapa guru yang merasa kesulitan jika harus memanfaatkan TIK dengan maksimal disetiap pembelajarannya.⁷ Data tersebut menjelaskan rendahnya kualifikasi pendidik yang mampu memanfaatkan TIK.

Problematika yang terjadi antara kurangnya pendidik yang mampu memanfaatkan TIK dalam pembelajaran, bertolak belakang dengan kebutuhan peserta didik yang dituntut memiliki kopetensi unggul agar mampu bersaing dizaman digitalisasi ini. Tantangan ini haruslah tetap dihadapi salah satunya dengan menjadikan pembelajaran yang lebih bermakna dan efektif misalnya dengan mendatangkan suatu media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, komik pembelajaran misalnya. Komik pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran, serta

⁵ Oos M. Anwas, Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Implementasi Kurikulum 2013, (Jurnal Teknodik Vol. 17 - Nomor 1, Maret 2013), 498

⁶ Regita Andriani. Dkk, *Meningkatkan Kualitas Guru Dalam Menguasai TIK Melalui Program Microsoft Partner in Learning (PiL) dan Aplikasi Moodle*, (Conference Series Journal, Vol. 01 No. 01 Tahun 2021), 2

⁷ Lampiran 5 hasil wawancara, 244

tidak jarang bahwa komik ini digunakan sebagai sebuah risert apakah memang benar efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satu risert yang membahas mengenai komik sebagai media pembelajaran adalah risert yang berjudul Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI, yang ditulis oleh Andi Wardana.⁸

Media komik yang dibuat oleh Andi Wardana didesain secara manual terlebih dahulu melalui sketsa yang diaplikasikan pada kertas A4 dengan membaginya dalam dua bagian, setelah itu discan dan di desain kembali serta dilengkapi dengan pewarnaan pada *software* Corel Draw X4, dan dicetak pada kertas ukuran A5 dan tentunya telah berdasarkan validasi dari ahli media, ahli materi dan respon pendidik.⁹ kemudian dari uji coba produk pada sekala kecil dan besar media komik ini menunjukkan nilai kelayakan yang tinggi, sehingga media tidak di uji coba kembali. Penelitian ini enjelaskan juga bahwa respon pesert didik terhadap komik sebagai media pembelajaran untuk mengapreisi cerita anak ini direspon sehingga memperoleh nilai kelayakan media sangat layak.¹⁰

MTsN 3 Nganjuk memiliki vasilitas penunjang pembelajaran yang lengkap salah satunya terdapat monitor serta LCD disetiap kelasnya, jaringan WIFI yang dapat diakses diseluruh bagian madrasah, vasilitas-vasilitas inilah yang semestinya dapat dimanfaatkan sebagai pendukung terjadinya

⁸ Andi Wardana, *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI*, (Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018)

⁹ *Ibid.*, 66

¹⁰ *Ibid.*, 89

pembelajaran yang efektif. Perlu adanya inovasi baru dalam pembelajaran dengan memanfaatkan vasilitas yang ada demi memperkecil masalah kebosanan didalam kelas yang menjadikan motivasi peserta didik rendah dalam mengikuti pembelajaran.¹¹

Media pembelajaran yang inovatis merupakan salah satu trobosan dalam menangani persoalan-persoalan yang telah dipaparkan diatas, oleh sebab itu seorang guru harus mampu membuat suatu media pembelajaran yang mendukung dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Seperti contohnya mampu membuat suatu media pembelajaran agar mempermudah terlaksananya pembelajaran terutama pada mata pelajaran yang sulit dan perlu adanya pemvisualisasian. Alat bantu dalam mengajar salah satunya menggunakan media pembelajaran yang memiliki fungsi sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar.¹² Media pembelajaran juga dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap kopetensi yang harus dikuasai terhadap materi yang harus dipelajari, yang pada akhirnya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar.¹³ Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan suatu perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran agar tersampaikan dan diterima dengan baik. Oleh karena itu media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik dalam membantu tugas kependidikannya.

Fungsi Media yang lain dimana media dapat membuat materi pelajaran

¹¹ Lampiran 5 hasil wawancara, 242

¹² Iwan Falahudin, *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*, (Jurnal Lingkar Widyaaiswara, Edisi. 1, No. 4, 2014), 104

¹³ Mulyanta, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif - Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009), 2

yang abstrak menjadi lebih konkrit.¹⁴ Sehingga dalam penggunaan media peserta didik dapat merasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena pelajaran yang semula abstrak dapat menjadi konkrit, hal ini dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

Media diperlukan agar lebih maksimal dalam penyampaian materi. Sehingga perlu adanya terobosan baru dimana pembelajaran tetap dapat berjalan tapi juga mengasikkan, salah satunya dengan mengembangkan media komik elektronik dalam mata pelajaran fikih, hal ini merupakan satu terobosan baru karena suatu materi fikih yang cenderung stagnan terhadap pembahasan materi-materi, diikemas materi tersebut dalam sebuah komik yang akan membuat peserta didik suka dalam membaca, terlebih pada jenjang MTs dimana peserta didik masih sangat suka dengan sesuatu yang bergambar.

Dengan latar belakang yang telah dipaparkan maka peneliti merumuskan penelitian tesis dengan judul “Pengembangan Media Komik Elektronik dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Fikih Kelas VIII di MTsN 3 Nganjuk”.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah

a. Identifikasi Masalah

Permasalahan-permasalahan penelitian yang berjudul pengembangan media komik elektronik pada mata pelajaran fikih kelas VIII bab zakat

¹⁴ Iwan Falahudin, *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*, (Jurnal Lingkar Widyaaiswara, Edisi 1 No. 4, Oktober – Desember 2014, ISSN: 2355-4118), 115

di MTsN 3 Nganjuk dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Penerapan kurikulum K13
- 2) Guru masih kurang dalam pengembangan media pembelajaran.
- 3) Kesulitan pada mata pelajaran fikih membuat motivasi belajar pada siswa rendah.
- 4) Kejenuhan terhadap metode ceramah tanpa menggunakan suatu media.
- 5) Dalam mata pelajaran fikih seorang siswa cenderung mengerti namun sering bingung dalam praktiknya.
- 6) Perlu adanya inovasi media untuk menyampaikan materi dalam mata pelajaran fikih.
- 7) Perlunya ada kreatifitas pada guru untuk mengimbangi proses belajar pada Kurikulum SKS by school ini. Dengan SKS (Sistem Kredit Semester) dimana siswa dituntut menyelesaikan beberapa SKS dalam waktu 6 semester. Perlu adanya media untuk membantu belajar siswa baik sendiri ataupun dengan bimbingan guru.

b. Pembatasan Masalah

Demi mewujudkan pembahasan yang terarah pada penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian pengembangan yang dilakukan pada pengembangan komik digital dengan menggunakan aplikasi dengan diselipkan evaluasi berupa soal baik soal pilihan ataupun soal berbentuk permainan.

- 2) Mata pelajaran yang digunakan untuk pengembangan komik digital ini pada mata pelajaran Fiqih bab zakat kelas VIII.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

- a. Bagaimana desain media komik elektronik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Fiqih kelas VIII di MTsN 3 Nganjuk ?
- b. Bagaimana kelayakan media komik elektronik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Fiqih kelas VIII di MTsN 3 Nganjuk ?
- c. Bagaimana implementasi media komik elektronik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Fiqih kelas VIII di MTsN 3 Nganjuk ?
- d. Bagaimana efektifitas media komik elektronik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Fiqih kelas VIII di MTsN 3 Nganjuk ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

- a. Untuk mendeskripsikan desain media komik elektronik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Fiqih kelas VIII di MTsN 3 Nganjuk.
- b. Untuk mendeskripsikan kelayakan media komik elektronik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Fiqih kelas VIII di MTsN 3 Nganjuk.
- c. Untuk mendeskripsikan implementasi media komik elektronik dalam

meningkatkan motivasi dan hasil belajar Fikih kelas VIII di MTsN 3 Nganjuk.

- d. Untuk mendiskripsikan efektifitas media komik elektronik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Fikih kelas VIII di MTsN 3 Nganjuk.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan media komik elektronik ini dirancang sesuai dengan KI/KD pada mata pelajaran fikih kelas VIII MTs, sehingga mater-materi dalam bab zakan ini dituangkan dalam bentuk komik pembelajaran secara elektronik/digital. Adapun spesifikasi produk tersebut adalah:

1. Produk berupa media komik elektronik pada mata pelajaran fikih di MTs.

Dalam media ini akan disuguhkan materi pada mata pelajaran fikih kelas VIII yang berupa komik, materi-materi tersebut disuguhkan berdasarkan pembagian bab-bab yang terdapat dalam mata pelajaran fikih pada jenjang MTs khususnya kelas VIII pada semester 2, didalamnya komik terdapat audio yang akan melengkapi komik itu, jika audio itu ingin digunakan maka dapat memfungsikan audio tersebut, jadi lebih memudahkan dalam belajar saat siswa ingin mendengarkan percakapan yang terdapat dalam komik tersebut, namun jika tidak ingin menggunakan audio maka tidak perlu digunakan ataupun dapat di offkan audio yang telah disediakan. Selain itu didalam produk media komik ini dilengkapi video-vidio yang menunjang dalam penyampaian materi fikih, mengapa demikian, karena dalam mata pelajran fikih terdapat bab-bab

ataupun materi yang dimana materi tersebut perlu adanya suatu praktik sehingga dengan adanya video diharapkan siswa tidak hanya mengerti mengenai suatu urutan dalam menjalankan suatu ibadah namun juga dapat mensimulasikannya juga. Sehingga media ini tidak hanya membantu menghantarkan pesan dalam pembelajaran, namun juga dapat menambah motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Isi materi dalam media pembelajaran fikih kelas VIII semester dua di jenjang MTs. Dengan dilengkapi KI/KD, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi itu sendiri serta dilengkapi soal-soal baik berupa game ataupun soal secara langsung.
3. Media pembelajaran komik Elektronik ini selain menarik juga efektif dalam membantu belajar ataupun pembelajaran dalam kelas serta juga dapat membantu saat diluar kelas terkhusus pada mata pelajaran fikih kelas VIII semester dua di jenjang MTs.

E. Kegunaan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media komik Elektronik ini diharapkan dapat membantu siswa dalam proses belajar dan menjadi alternatif pembelajaran fikih Kelas VIII semester dua khususnya bab zakat di jenjang MTs, adapun manfaat yang diharapkan dari peneliti ini yakni:

1. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan alternatif untuk menggunakan media pembelajaran dalam mengajar. Dengan penggunaan media komik Elektronik ini, guru dapat membantu siswa untuk memahami dan mengerti tentang pelajaran fikih semester dua khususnya bab zakat di

jenjang MTs serta lebih mudah untuk memvisualisasikan kepada peserta didik.

2. Bagi siswa, penelitian ini dapat membantu siswa untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih menarik, dan efektif. Dengan penggunaan media komik Elektronik ini peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran serta terciptanya pembelajaran yang efektif, khususnya pada pelajaran fikih Kelas VIII semester dua bab zakat.
3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah tentang wawasan penggunaan media komik Elektronik ini dalam meningkatkan motivasi peserta didik dalam suatu pembelajaran dan keefektifan suatu media dalam pembelajaran dan hasil dari penelitian ini nantinya bisa menjadi bekal untuk mengajar ketika sudah menjadi seorang guru.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan adapun sebagai berikut:

1. Asumsi

- a. Produk yang disusun berupa media berdasarkan alur penelitian pengembangan media.
- b. Dosen pembimbing, ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang memiliki pemahaman sama tentang standar media yang baik serta memiliki pengetahuan dalam bidang PAI terkhusus dalam mata pelajaran fikih.

- c. Media ini dapat memotivasi siswa untuk belajar pelajaran fiqih terkhusus bagi kelas VIII pada semester dua pada jenjang MTs.
- d. Media ini bisa meningkatkan pemahaman siswa serta meningkatkan pemvisualisasia tentang pelajran fiqih kelas VIII pada semester dua pada jenjang MTs.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Media ini digunakan untuk pembelajaran fiqh kelas VIII semester satu di MTsN 3 Nganjuk.
- b. Isi dari media ini terbatas hanya materi berbentuk komik, video, audio dan evaluasi.

G. Penegasan Istilah

Istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini di pertegas secara konseptual dan secara operasional sebagai berikut:

1. Konseptual

a. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan Media Pembelajaran adalah upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait temuan analisis kebutuhan siswa dan guru dikelas. Dengan tujuan keberhasilan pembelajaran dimana dapat meningkatkan efektivitas pembelahan serta belajar lebih menarik dan menyenangkan yang berujung pada meningkatnya hasil belajar siswa.¹⁵

¹⁵ Nunuk suryanti. Dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*,

b. Komik Elektronik

Komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang yang teratur dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan entitas dari pembaca.¹⁶ Sedangkan komik elektronik sendiri biasanya disebut *e-comic* merupakan sebuah komik digital, dalam berbagai hal komik elektronik dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dan karena penampilannya yang menarik.¹⁷

c. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan kemudian tanggapan terhadap adanya tujuan. Sehingga, motivasi merupakan sebuah dorongan yang dialami oleh seseorang untuk melakukan suatu perbuatan yang disengaja maupun tidak disengaja untuk mencapai tujuan tertentu.¹⁸

d. Hasil Belajar

Hamalik mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan

(Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), 122.

¹⁶ Mc. Cloud. Scott, *Memahami Komik*, (Jakarta: Gramedia Keputakaan Populer, 2008), 20

¹⁷ Bayu Kurniawan.dkk, *Efektivitas Media Pembelajaran e-Comic pada Mata pelajaran Fiqh Kelas VII*, edudeena Vol. 1 No. 1 Februari 2017

¹⁸ Amni Fauziah, Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Poris Gaga 05 Kota Tangerang, *JURNAL JPSD* Vol. 4 No. 1 Tahun 2017 ISSN 2356-3869 (Print), 2614-0136 (Online), h 50

tersebut merupakan suatu bentuk peningkatan ataupun perkembangan ke yang lebih baik dari sebelumnya.¹⁹ Hasil belajar Menunjukkan kemampuan siswa yang sesungguhnya dari ia tidak mengetahui menjadi mengetahui hal ini dikarenakan telah terjadinya transfer ilmu pengetahuan dari seorang pendidik ke peserta didik.

e. Fikih

Kata fiqh secara bahasa berasal dari faqiha yafqahu-fiqhan yang berarti “mengetahui atau paham”. Sedangkan menurut istilah syar’i ilmu fiqh ialah ilmu yang berbicara tentang hukum-hukum syar’i amali yang penetapannya diupayakan melalui pemahaman yang mendalam terhadap dalia-dalilnya yang terperinci dalam nasah (Al-Qur’an dan Hadits).²⁰

2. Operasional

Pengembangan media komik elektronik pada mata pelajaran fiqh Kelas VIII di MTsN 3 Nganjuk ini merupakan pemanfaatan teknologi yaitu *articulate storyline* dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Selain itu pengembangan media ini membungkus materi pada mata pelajaran fikih Kelas VIII semester satu bab zakat dalam sebuah komik. Sehingga Media pembelajaran pada penelitian ini dinamakan KoPI (Komik Pembelajaran Interaktif) nama ini diambil

¹⁹ Omear Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 30

²⁰ Alaidin Koto, *Ilmu Fiqih dan Ushul fiqih*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), 2

karena media ini diharapkan dapat menjadi pengantar pesan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Media ini didalamnya menyajikan komik pembelajaran mata pelajaran fikih Kelas VIII semester dua bab zakat pada tingkat MTs. Didukung dengan adanya audio percakapan untuk komik serta video pendukung untuk materi yang diperlukan adanya praktik.

Pengembangan pada media pertama yaitu pembuatan suatu komik elektronik dengan diisi suatu materi-materi pelajaran fikih yaitu pada bab zakat. Kemudian jika komik sudah selesai dimasukkan ke aplikasi *articulate storyline* dengan diisi fasilitas yang ditawarkan oleh aplikasi seperti penambahan video ataupun audio.

Pengembangan media komik elektronik yang didalamnya terdapat suatu cerita bergambar, adanya video serta audio pendukung maka media ini memiliki suatu kemenarikan tersendiri jika dibandingkan dengan buku biasa. Karena kemenarikan media pembelajaran ini tentunya dalam berjalannya suatu pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.