

**HUBUNGAN ANTARA PEMANFAATAN MEDIA VIDEO DAN MOTIVASI BELAJAR
DENGAN PRESTASI BELAJAR SOSIOLOGI SISWA KELAS X ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL SMA NEGERI 6 SURAKARTA**



SKRIPSI

Oleh :

LIA MAWARNI

NIM K8412040

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

2016

ABSTRAK

Lia Mawarni. K8412040. **HUBUNGAN ANTARA PEMANFAATAN MEDIA VIDEO DAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN PRESTASI BELAJAR SOSIOLOGI SISWA KELAS X ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SMA NEGERI 6 SURAKARTA.** Skripsi, Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret. April. 2016.

Penelitian bertujuan untuk mengetahui : (1) Hubungan yang positif dan signifikan antara pemanfaatan media video dengan prestasi belajar Sosiologi siswa kelas X IPS SMA Negeri 6 Surakarta. (2) Hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan prestasi belajar Sosiologi siswa kelas X IPS SMA Negeri 6 Surakarta. (3) Hubungan yang positif dan signifikan antara pemanfaatan media video dan motivasi belajar dengan prestasi belajar Sosiologi siswa kelas X IPS SMA Negeri 6 Surakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPS SMA Negeri 6 Surakarta. Sampel yang digunakan sejumlah 62 siswa diambil dengan teknik cluster random sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi ganda. Kesimpulan penelitian ini bahwa : (1) Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pemanfaatan media video dengan prestasi belajar Sosiologi siswa kelas X IPS SMA Negeri 6 Surakarta. Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda diperoleh nilai signifikansi $<0,05$, yaitu 0,003. Jadi dapat dinyatakan bahwa korelasi positif dan signifikan, dengan hasil korelasi sebesar 0,351. (2) Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan prestasi belajar Sosiologi siswa kelas X IPS SMA Negeri 6 Surakarta. Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda diperoleh nilai signifikansi $<0,05$, yaitu 0,000. Jadi dapat dinyatakan bahwa korelasi positif dan sangat signifikan, dengan hasil korelasi sebesar 0,427. (3) Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pemanfaatan media video dan motivasi belajar dengan prestasi belajar Sosiologi siswa kelas X IPS SMA Negeri 6 Surakarta. Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda diperoleh F_{hitung} 8,539 dengan signifikansi $<0,05$, yaitu 0,001. Jadi dapat dinyatakan bahwa korelasi positif dan signifikan.

Kata kunci : Kuantitatif, Prestasi Belajar Sosiologi, Pemanfaatan Media video, Motivasi belajar.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang pesat sekarang ini akan membawa dampak kemajuan di berbagai bidang. Dalam kemajuan tersebut dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Salah satu cara untuk menciptakan Sumber Daya Manusia yang lebih berkualitas adalah dengan pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. (UUR.I. No. 20 Tahun 2003, Bab I, Pasal 1).

Untuk membangun masyarakat yang terdidik dan masyarakat yang cerdas, maka diperlukan pembaharuan paradigma pendidikan. Dengan paradigma baru, praktik pembelajaran akan digeser menjadi pembelajaran yang lebih bertumpu pada *student centered* (berpusat pada siswa) bukan lagi *teacher centered* (berpusat pada guru). Dalam paradigma pendidikan baru, guru hanya menjadi fasilitator saja dalam kegiatan belajar mengajar, sedangkan siswa dituntut

untuk menggali informasi sendiri terkait dengan apa yang sedang dipelajarinya pada saat itu.

Pada pembelajaran tradisional berpusat pada guru atau disebut dengan *teacher centered*, proses pembelajaran tergantung pada guru. Guru bertugas mengajar dan memberi pengetahuan kepada para siswa, sedangkan siswa hanya mendengarkan saja. Jadi disini, siswa bersifat pasif karena yang penting bagi siswa adalah mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru.

Berbeda dengan pembelajaran tradisional, pembelajaran modern berpusatkan pada siswa. Hal ini siswa berfungsi sebagai subjek dalam pembelajaran dan guru hanya merupakan fasilitator yang membimbing dan mengarahkan para siswanya agar dapat menemukan pemecahan terkait dengan masalah dalam proses pembelajaran. Namun, disini bukan berarti guru hanya pasif dan tidak melakukan apa – apa. Disini justru tugas guru lebih berat. Guru disini harus bisa mengarahkan dan membimbing siswanya untuk dapat berpikir kritis dalam menemukan pemecahan permasalahan dalam proses pembelajaran. Sementara, tugas untuk membimbing dan mengarahkan adalah merupakan hal yang tidak mudah. Seorang guru harus memiliki

pendekatan terhadap para siswanya agar siswanya tersebut dapat belajar secara mandiri sehingga tidak tergantung dari gurunya saja. Guru juga harus dapat membantu siswanya yang kesulitan dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi.

Namun, tugas guru dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa juga tidak hanya itu saja. Guru juga harus dapat membuat siswa memiliki motivasi dalam belajar karena motivasi belajar siswa merupakan salah satu faktor penting dalam pendidikan. Tujuan pendidikan di Indonesia dikatakan dapat tercapai apabila siswa memiliki keinginan, ketertarikan, minat dan juga motivasi dalam belajar. Sardiman A. M (2012:75) menyatakan bahwa:

Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non- intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Salah satu upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa agar tujuan pendidikan dapat tercapai adalah dengan menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan diharapkan tidak akan membuat para siswa merasa bosan dan jenuh

dengan pembelajaran yang hanya diisi ceramah dan mencatat sepanjang jam pelajaran. Siswa akan merasa jenuh dan tidak bebas dalam menyampaikan pendapat jika pembelajaran hanya diisi oleh ceramah guru. Mereka juga akan merasa takut dalam menyampaikan pendapatnya karena merasa apa yang dijelaskan oleh guru semuanya adalah benar dan guru mengetahui segalanya.

Maka dari itu, pembelajaran yang berpusat pada guru harus diganti dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Agar pada praktiknya, pembelajaran tidak hanya berisi ceramah guru dan siswa yang hanya mendengarkan tanpa mengemukakan pendapat dari pemikirannya. Kegiatan belajar siswa yang menyenangkan di dalam kelas sangat penting, sehingga guru harus bisa menciptakan suasana yang mendukung di dalam proses pembelajaran tersebut. Proses pembelajaran yang sangat diharapkan tersebut dapat memanfaatkan berbagai macam alat atau media yang telah disediakan dari pihak sekolah guna mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas yang biasa disebut dengan media pembelajaran.

Dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*), ketersediaan media pembelajaran sangat bermanfaat dan memudahkan peserta didik dalam belajar dan

menjadikan proses belajar lebih interaktif, efektif, efisien dan menarik sesuai dengan konsep pembelajaran yang berpusat pada siswa. Untuk itu perlu diupayakan suatu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang mengarah kepada pengembangan keterampilan dan pengetahuan yang dapat menumbuhkan inovasi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada suatu mata pelajaran. Dengan media yang menarik perhatian peserta didik maka peserta didik akan lebih fokus dan lebih termotivasi dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar terhadap materi yang disampaikan menggunakan media tersebut.

SMA Negeri 6 Surakarta merupakan salah satu sekolah menengah atas yang berada di kota Surakarta yang memiliki fasilitas lengkap dalam mendukung proses kegiatan belajar mengajar. Salah satunya adalah tersedianya LCD Proyektor di setiap ruang kelas. Selain itu, laboratorium, perpustakaan dan ruang komputer juga tersedia lengkap dalam mendukung proses pembelajaran siswa. SMA Negeri 6 Surakarta juga menyediakan Wi-Fi yang dapat diakses oleh guru dan juga siswa untuk menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama kurang lebih tiga bulan dalam Program Pengalaman Lapangan (PPL) yaitu pada bulan September sampai dengan bulan November 2015 dan juga hasil diskusi dengan guru pengampu mata pelajaran Sosiologi kelas X IPS, bahwa siswa cenderung kurang memiliki motivasi untuk belajar. Sehingga, beliau selalu berupaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penerapan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar para siswa. Penggunaan media Power Point juga diberikan guru kepada siswa untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran bentuk video juga diberikan kepada para siswa didalam kegiatan pembelajaran dikelas. Pada praktiknya penggunaan media video berdasarkan pengalaman peneliti, siswa cenderung lebih bersemangat dan tampak lebih memperhatikan dibandingkan dengan penggunaan. Selain itu, guru juga menggunakan media cetak seperti LKS (Lembar Kerja Siswa) dan buku paket untuk menunjang prestasi belajar siswa agar lebih optimal.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan merupakan salah satu faktor siswa bersemangat dan

memiliki motivasi dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran sangat bermacam-macam, seperti yang sudah peneliti jelaskan sedikit diatas bahwa media pembelajaran bentuk video merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan ketertarikan siswa didalam kegiatan pembelajaran menggunakan media video dapat diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga prestasi belajar siswa juga dapat meningkat secara optimal. Daryanto (2010: 88) mengatakan bahwa:

Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu.

Melihat para siswa kelas X IPS di SMA Negeri 6 Surakarta yang begitu tertarik dan antusias dalam pembelajaran Sosiologi dengan menggunakan media video dan juga keseriusan pihak sekolah dalam pengadaan fasilitas media pembelajaran, serta usaha guru Sosiologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang hubungan

antara pemanfaatan media video dan motivasi belajar siswa dengan prestasi belajar siswa, karena penggunaan atau pemanfaatan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa dapat mencapai prestasi belajar yang optimal.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Belajar

Menurut Slameto dalam Syaiful Bahri Djamarah (2003:13) belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Faktor- faktor yang mempengaruhi belajar

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2004: 162-163) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar ada dua, yaitu: faktor dari dalam diri individu (faktor jasmaniah dan faktor rohaniyah) dan faktor dari lingkungan (faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial).

Macam-macam prinsip belajar

Dalam bukunya yang berjudul Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Cepi Riyana, dkk, (2011: 22-25) prinsip-prinsip belajar yang relative berlaku umum berkaitan dengan perhatian

dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung/berpengalaman, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan, serta perbedaan individual.

Tipe gaya belajar

Menurut Dr. Rusman, Dr. Deni Kurniawan dan Cepi Riyana (2011: 33), ada beberapa tipe gaya belajar, yaitu: gaya belajar visual (*visual learner*), gaya belajar auditif (*auditory learner*) dan gaya belajar kinestetik (*tactual learner*). Gaya belajar tersebut memiliki penekanan-penekanan masing-masing, meskipun perpaduan dari ketiganya sangatlah baik, tetapi pada saat tertentu siswa akan menggunakan salah satu saja dari ketiga gaya belajar tersebut.

Prestasi belajar

Menurut Tulus Tu'u (2004: 75) prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar, menurut Sardiman A. M. (2012: 75) motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar

dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non- intelektual. Perannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Fungsi Motivasi dalam Belajar

Menurut Sardiman A. M. (2012: 85), ada tiga fungsi motivasi dalam belajar, yaitu: mendorong manusia untuk berbuat, menentukan arah perbuatan dan menyeleksi perbuatan.

Macam-macam motivasi

Menurut Sardiman A. M (2012: 86) ada empat macam motivasi, yaitu: motivasi intrinsic dan ekstrinsik, motivasi jasmaniah dan rohaniah, motivasi menurut pembagian dari Woodworth dan Marquis, serta motivasi dilihat dari dasar pembentukannya.

Faktor yang Mempengaruhi Motivasi belajar

Menurut Yusuf (2009: 23) terdapat dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu faktor internal (faktor fisik dan faktor psikologis) dan faktor eksternal (yang berasal dari lingkungan: non sosial dan sosial).

Media dan media pembelajaran

Menurut Criticos dalam Daryanto (2010: 5) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Sedangkan media pembelajaran menurut Miarso (2004: 458) adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Media Video

Menurut Arsyad (2004: 36) media video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan – pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk.

Kelebihan dan kelemahan media Video

Menurut Pramono (2008: 9), media video memiliki banyak kelebihan, antara lain: memaparkan keadaan real dari suatu proses, fenomena atau kejadian, sebagai bagian terintegrasi dengan media lain, seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya pemaparan, pengguna dapat me-reply pada

bagian-bagian tertentu, sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku.

Sedangkan menurut Dr. Rasiman, Dr. Deni Kurniawan, dan Cipi Riyana (2011: 221), video juga memiliki beberapa kelemahan, diantaranya adalah: jangkauannya terbatas, sifat komunikasinya satu arah, gambarnya relative kecil, dan kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetic.

C. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan tipe studi korelasi. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas X IPS di SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas X IPS 1 sampai dengan kelas X IPS 4. Teknik sampling atau pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *cluster random sampling*. Teknik pengambilan data menggunakan angket (kuesioner) dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji analisis regresi ganda.

D. HASIL PENELITIAN

Penyusunan Instrumen

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket

(kuesioner). Angket pemanfaatan media video dan motivasi belajar diberikan dalam tipe soal pilihan ganda (*multiple choice*). Instrumen penelitian berupa angket atau kuesioner yang digunakan oleh peneliti adalah untuk mengukur manfaat media video dan motivasi belajar siswa, maka digunakan skala *Likert* untuk mengukur manfaat media video dan motivasi belajar tersebut.

Pengujian Prasyarat Analisis

Hasil Uji Normalitas

Pemanfaatan media video di SMA Negeri 6 Surakarta diperoleh angka statistic sebesar 0,103 dengan derajat kebebasan 62 dan harga signifikansinya menunjukkan angka 0,168. Berdasarkan pada harga signifikansi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pada pemanfaatan media video di SMA Negeri 6 Surakarta H_0 diterima karena $0,168 > 0,05$.

Kemudian untuk motivasi belajar siswa di SMA Negeri 6 Surakarta diperoleh angka statistic 0,081 dengan derajat kebebasan sebesar 62 dan untuk harga signifikansi menunjukkan angka 0,200. Harga signifikansi tersebut menunjukkan bahwa H_0 diterima karena $0,200 > 0,05$.

Prestasi belajar Sosiologi siswa kelas X IPS di SMA Negeri 6 Surakarta diperoleh angka statistic sebesar 0,079 dengan derajat kebebasan sebesar 62 dan untuk harga

signifikansi menunjukkan angka 0,200. Harga signifikansi tersebut menunjukkan bahwa H_0 diterima dikarenakan $0,200 > 0,05$.

Uji Linearitas

Hasil pengujian linearitas X_1 dengan Y , didapatkan nilai ρ sebesar 0,154 dan nilai F sebesar 1,454. Sebagaimana kriteria diatas bahwa jika $\rho > 0,05$ maka dinyatakan berkorelasi linear. Dengan nilai ρ yang di dapatkan sebesar $0,154 > 0,05$ maka dapat dinyatakan X_1 dan Y berkorelasi linear. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara masing-masing variabel bebas dengan variabel terikat dalam bentuk linear (hubungan garis lurus).

Hasil pengujian linearitas X_2 dengan Y , didapatkan nilai ρ sebesar 0,334 dan nilai F sebesar 1,163. Sebagaimana kriteria diatas bahwa jika $\rho > 0,05$ maka dinyatakan berkorelasi linear. Dengan nilai ρ yang di dapatkan sebesar $0,334 > 0,05$ maka dapat dinyatakan X_2 dengan Y berkorelasi linear. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara masing-masing variabel bebas dengan variabel terikat dalam bentuk linear (hubungan garis lurus).

Pembahasan Hasil Analisis Data

Hasil penelitian menunjukkan nilai korelasi sebesar 0,351 dengan angka signifikansi $0,003 < 0,05$ yang berarti pemanfaatan media video memiliki

hubungan yang signifikan dengan prestasi belajar Sosiologi. Hasil sumbangan efektif sebesar 7,8%, artinya pemanfaatan media video memberikan kontribusi sebesar 7,8% dalam meningkatkan prestasi belajar Sosiologi.

Hasil penelitian ini menunjukkan nilai korelasi sebesar 0,427 dengan angka signifikansi $0,000 < 0,05$ yang artinya motivasi belajar memiliki hubungan yang sangat signifikan dengan prestasi belajar Sosiologi. Hasil sumbangan efektif sebesar 14,6%, artinya motivasi belajar memberikan kontribusi sebesar 14,6% dalam peningkatan prestasi belajar Sosiologi.

Hasil penelitian menunjukkan F_{hitung} 8,539 dengan signifikansi 0,001 yang berarti bahwa variabel independen (pemanfaatan media video dan motivasi belajar) secara bersama-sama memiliki hubungan yang signifikan dengan variabel prestasi belajar Sosiologi. Hal ini membuktikan bahwa gabungan kedua variabel akan saling mendukung dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil koefisien determinasi (R^2) diperoleh sebesar 0,224. Hal ini berarti variabel independen (pemanfaatan media video dan motivasi belajar) memberi sumbangan berupa peningkatan atau penurunan prestasi belajar Sosiologi. Variabel independen (pemanfaatan media

video dan motivasi belajar) memberikan kontribusi sebesar 22,4%, sedangkan sisanya dapat dijelaskan oleh variabel-variabel yang memiliki faktor unik.

E. KESIMPULAN

Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pemanfaatan media video dengan prestasi belajar Sosiologi siswa kelas X IPS SMA Negeri 6 Surakarta. Jadi, semakin sering penggunaan pemanfaatan media video maka semakin meningkatkan prestasi belajar Sosiologi siswa kelas X IPS SMA Negeri 6 Surakarta.

Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan prestasi belajar Sosiologi siswa kelas X IPS SMA Negeri 6 Surakarta. Jadi, semakin besar motivasi belajar maka semakin meningkatkan prestasi belajar Sosiologi siswa kelas X IPS SMA Negeri 6 Surakarta.

Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pemanfaatan media video dan motivasi belajar dengan prestasi belajar Sosiologi siswa kelas X IPS SMA Negeri 6 Surakarta. Jadi, pemanfaatan media video dan motivasi belajar secara bersama-sama dapat meningkatkan prestasi belajar Sosiologi siswa kelas X IPS SMA Negeri 6 Surakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. (2009). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Mata Padi Pressindo
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eko, P. (2011). *Hubungan Antara Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Motivasi Berprestasi dengan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI Ilmu Pengetahuan Sosial SMA Negeri 1 Teras Boyolali Tahun Pelajaran 2010/2011*. Skripsi. Tidak Dipublikasikan. FKIP Universitas Sebalas Maret, Surakarta
- Fathoni, Abdurrahman. (2006). *Metodologi Penelitian Dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. (2016). *Pedoman Penulisan Skripsi*. Surakarta: UNS Press
- Farozin, Muh. (2011). *Model Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Motivasi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Media Group
- Mu'in, Idianto. (2004). *Sosiologi SMA Jilid I Untuk Kelas X*. Jakarta: Erlangga
- Muhammad, Ali. (1992). *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindon
- Muhibbin, Syah. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- _____. (2010). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mulyasa, E. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Pramono, Gatot. (2008). *Pelatihan Pemanfaatan TIK untuk Pembelajaran: Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Riyana, Cepi., Kurniawan, Deni., & Rusman. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor- faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara

Soekanto, S. (1991). *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta : Rajawali Press.

Sudjana. (1996). *Teknik Analisis Regresi dan Korelasi Bagi Para Peneliti*. Bandung: Tarsito

Sudjana, N. (1989). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. (2004). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.

Suryabrata, S. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada (Rajawali Press)

Sutrisno, H. (2000). *Metode Research Jilid 1*. Yogyakarta: Andi Offset.

_____. (2001). *Analisis Regresi*. Yogyakarta: Andi Offset.

Suyono & Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Tu'u, T. (2004). *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana

Undang – Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional)

Yusuf, Syamsu. (2009). *Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Bnadung: Rizqi Press