



**PENGARUH TEMAN SEBAYA DAN PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN *POWER POINT* INTERAKTIF TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS XI IPS MAN 1 TEGAL TAHUN
PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Fitri Hidayati

3101415018

**JURUSAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia
Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 3 Juli 2019

Dosen Pembimbing



Dr. Suwito Eko Pramono, M.Pd
NIP. 19580920 198503 1 003

Mengetahui:

Ketua Jurusan/Program Studi



Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd
NIP. 19640605 198901 1 001

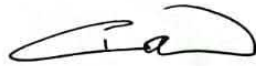
PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 08 Agustus 2019

Penguji I



Drs. Ba'in, M.Hum
NIP. 19630706 199002 1 001

Penguji II



Nina Witasari, S.S., M.Hum
NIP. 19740514 200501 2 001

Penguji III



Dr. Suwito Eko Pramono, M.Pd
NIP. 19580920 198503 1 003

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial



h. Solchatul Mustofa, M.A
NIP. 19630802 198803 1 001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang,

2019



Fitri Hidayati

NIM . 3101415018

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. “Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh” - Confusius
2. Kegagalan terjadi karena terlalu banyak berencana tapi sedikit bertindak.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan kepada :

1. Bapak H.Amin Tarmidi dan Ibu Hj.Arofah tercinta yang senantiasa mendoakan, memberikan segala cinta, kasih sayang dan segala pengorbanannya.
2. Kakakku Dede Apriyanto yang selalu memberikan semangat dan dukungannya.
3. Masku Hendra Lukmana yang telah menampung segala keluh kesah dan sambatan
4. Keluarga Pendidikan Sejarah Rombel A 2015.
5. Almamater tercinta Universitas Negeri Semarang.

PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul *Pengaruh Teman Sebaya dan Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS MAN 1 Tegal Tahun Pelajarn 2018/2019*.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi tugas dan sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang. Di dalam penulisan skripsi ini penulis memperoleh bantuan dan pengarahan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang selaku pimpinan Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Moh. Solehatul Mustofa, M.A, Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis menimba ilmu di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
3. Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd, Ketua Jurusan Sejarah yang telah memotivasi dan mengarahkan penulis selama menempuh studi.
4. Dr. Suwito Eko Pramono, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing atas segala bimbingan dan arahan beliau dalam penulisan skripsi ini.
5. Dra. Hj. Nurhayati, M.Pd, Kepala MA Negeri 1 Tegal yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.

6. Awaluddin Muharrom, S.Pd, Guru pengampu mata pelajaran Sejarah Peminatan kelas XI MA Negeri 1 Tegal yang telah membantu dan membimbing penulis selama melakukan penelitian.
7. Seluruh guru, karyawan, dan peserta didik kelas XI IPS MA Negeri 1 Tegal yang bersedia membantu dalam kelancaran penelitian.
8. Seluruh pihak yang telah membantu kelancaran penulisan maupun penelitian skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Demikian skripsi ini disusun, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Selain itu dapat menambah referensi dalam dunia pendidikan.

Semarang, 2019

Penulis

SARI

Hidayati, Fitri. 2019: *Pengaruh Teman Sebaya dan Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS MAN 1 Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019.* Skripsi. Jurusan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang. Dr.Suwito Eko Pramono, M.Pd. 200 hlm.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Motivasi, Teman Sebaya

Motivasi dalam proses pembelajaran di sekolah memiliki peranan yang sangat penting karena dengan adanya motivasi belajar pada diri siswa maka tujuan pembelajaran akan tercapai dengan maksimal. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terdapat motivasi belajar yang masih rendah pada mata pelajaran sejarah dalam hal ini yaitu dipengaruhi oleh faktor teman sebaya dan penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif.

Tujuan Penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui pengaruh teman sebaya terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS MAN 1 Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019 (2) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap motivasi belajar belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS MAN 1 Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019 (3) Untuk mengetahui pengaruh teman sebaya dan penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap motivasi belajar belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS MAN 1 Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis strategi penelitian *ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS MAN 1 Tegal tahun pelajaran 2018/2019. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPS 3, XI IPS 4, dan XI IPS 5 yang diambil dengan teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, instrument angket, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan metode regresi linier berganda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Terdapat pengaruh yang positif Teman sebaya terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah sebesar 19,18 %. (2) Pembelajaran sejarah dengan menggunakan media powerpoint interaktif terdapat pengaruh yang positif sebesar 18,49%. (3) Variabel terikat (teman sebaya dan media pembelajaran) secara bersama-sama mempengaruhi variabel bebas (motivasi belajar) pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS MAN 1 Tegal sebesar 53,42%.

Saran: 1) Setiap peserta didik hendaknya dapat memilih teman yang dapat memberikan keuntungan bagi diri mereka sendiri (2) setiap peserta didik sebaiknya memfilter perilaku buruk dan selalu berhati-hati dalam bergaul (3) Guru harus dapat menyesuaikan media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan materi pelajaran yang akan dibahas.

ABSTRACT

Hidayati, Fitri. 2019 : *Peer Influence and Use of Interactive Powerpoint Learning Media on Student Learning Motivation in Historical Subjects of Social Sciences Class XI MAN 1 Tegal Academic Year 2018/2019*. Essay. Department of History. Faculty of Social Science. Universitas Negeri Semarang. Dr.Suwito Eko Pramono, M.Pd. 200 pages.

Keywords: Learning Media, Motivation, Peers

Motivation in the learning process in school has a very important role because with the motivation to learn in students, the learning goals will be achieved optimally. Based on observations made by researchers, the history lesson becomes one subject with low learning motivation. The factors that influence this are the influence of peers who also have low learning motivation and the use of interactive powerpoint learning media.

The objectives of this study are (1) to determine the influence of peers on students' learning motivation in history subjects in class XI IPS MAN 1 Tegal 2018/2019 Academic Year (2) to determine the effect of using interactive power point learning media on student learning motivation on subjects history of class XI IPS MAN 1 Tegal 2018/2019 Academic Year (3) To find out the influence of peers and the use of interactive power point learning media on student motivation in history subjects in class XI IPS MAN 1 Tegal 2018/2019 Academic Year.

This research is a quantitative study with a type of ex post facto research strategy. The population in this study were students of class XI IPS MAN 1 Tegal academic year 2018/2019. The samples in this study were XI IPS 3, XI IPS 4, and XI IPS 5 classes taken by random sampling technique. Data collection techniques using observation techniques, questionnaire instruments, interviews, and documentation. The data analysis technique uses multiple linear regression methods.

The results of the study showed that (1) There was a positive influence of peers on students' learning motivation on historical subjects by 19.18%. (2) Historical learning using interactive powerpoint media has a positive influence of 18.49%. (3) Dependent variables (peers and learning media) jointly influence the independent variable (learning motivation) on the history subjects of the XI IPS MAN 1 Tegal class at 53.42%.

Sugesstions : 1) Every student should be able to choose friends who can provide benefits for themselves (2) each student should filter out bad behavior and always be careful in associating (3) The teacher must be able to adjust the learning media to be used in accordance with subject matter to be discussed.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
SARI	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	11
E. Batasan Istilah	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	15
A. Deskripsi Teoritis	15
1. Belajar.....	15
2. Pembelajaran Sejarah	24
3. Teman Sebaya	32
4. Media Pembelajaran	36
5. Motivasi Belajar	50
B. Penelitian yang Relevan	54
C. Kerangka Berpikir.....	58
D. Hipotesis.....	60

BAB III METODE PENELITIAN	61
A. Populasi Penelitian	61
B. Sampel dan Teknik Sampling	61
C. Variabel Penelitian	61
D. Alat dan Teknik Pengumpulan Data	62
E. Validitas dan Reliabilitas Alat	64
1. Uji Validitas.....	64
2. Uji Reliabilitas.....	68
F. Hipotesis Statistik.....	69
G. Teknik Analisis Data.....	70
1. Uji Prasyarat	70
2. Uji Hipotesis.....	72
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	75
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	75
B. Hasil Penelitian	76
1. Uji Prasyarat	77
2. Uji Hipotesis.....	81
C. Pembahasan.....	87
1. Pengaruh Teman Sebaya terhadap Motivasi Belajar.....	87
2. Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar	90
3. Pengaruh Teman Sebaya dan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar	94
BAB V PENUTUP	100
Kesimpulan.....	100
Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	59
Gambar 4.1 Uji Normalitas P-P Plot	78
Gambar 6.1 Gerbang Utama MAN 1 Tegal.....	170
Gambar 6.2 Pemberian Arahan Pengisian Angket	170
Gambar 6.3 Pengisian Angket Pengukuran Oleh Siswa.....	171
Gambar 6.4 Surat Izin Penelitian	172
Gambar 6.5 Surat Keterangan Selesai Penelitian	173

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Validitas Variabel Teman Sebaya.....	66
Tabel 3.2 Hasil Validitas Variabel Media Pembelajaran	66
Tabel 3.3 Hasil Validitas Variabel Motivasi Belajar.....	67
Tabel 3.4 Hasil Reliabilitas Variabel Teman Sebaya	69
Tabel 3.5 Hasil Reliabilitas Variabel Media Pembelajaran.....	69
Tabel 3.6 Hasil Reliabilitas Variabel Motivasi Belajar	69
Tabel 4.1 Uji Normalitas <i>Kolmogorov Smirnov</i>	77
Tabel 4.2 Uji Linieritas Anova Variabel Teman Sebaya.....	79
Tabel 4.3 Uji Linieritas Anova Variabel Media Pembelajaran	79
Tabel 4.4 Uji Homogenitas.....	80
Tabel 4.5 Uji Regresi Linier Berganda.....	82
Tabel 4.6 Uji Signifikansi Simultan	84
Tabel 4.7 Uji Koefisien Determinasi Simultan.....	85
Tabel 4.8 Uji Koefisien Determinasi Partial.....	86
Tabel 4.9 Uji t.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Angket	107
Lampiran 2. Angket Uji Coba	108
Lampiran 3. Angket Penelitian	116
Lampiran 4. Daftar Nama Peserta Didik	123
Lampiran 5. Silabus	126
Lampiran 6. RPP	134
Lampiran 7. Bahan Ajar.....	145
Lampiran 8. Powerpoint Interaktif	155
Lampiran 9. Uji Normalitas	165
Lampiran 10. Uji Linieritas	166
Lampiran 11. Uji Homogenitas	167
Lampiran 12. Uji Hipotesis.....	167
Lampiran 13. Catatan Lapangan.....	169
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian	170
Lampiran 15. Surat Keterangan Izin Penelitian.....	172
Lampiran 16. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	173

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejarah merupakan dialog antara peristiwa masa lampau dan perkembangan kemasa depan (Subagyo, 2013:5). Manusia tidak akan belajar sejarah jika tidak ada manfaatnya, kenyataan bahwa sejarah terus ditulis orang, di semua peradaban dan sepanjang waktu, sebenarnya cukup menjadi bukti bahwa sejarah itu perlu (Kuntowijoyo, 2013:15). Karena sejarah adalah ilmu yang bermanfaat sehingga harus diajarkan kepada generasi penerus bangsa.

Secara umum sejarah mempunyai fungsi pendidikan, yaitu sebagai pendidikan moral, penalaran, politik, kebijakan, perubahan, masa depan, keindahan, dan ilmu bantu (Subagyo, 2013:60) Nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah harus diajarkan kepada generasi penerus untuk memajukan peradaban manusia. Cara untuk melestarikan nilai-nilai sejarah tersebut salah satunya adalah melalui pengajaran sejarah. Pengajaran sejarah berlaku untuk semua jenjang pendidikan, baik formal maupun nonformal.

Pendidikan sendiri merupakan sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan bisa mempengaruhi kualitas hidup seseorang. Selain itu, pendidikan merupakan sumber kemajuan bangsa yang ingin di capai oleh setiap negara di dunia ini yaitu menjadi bangsa yang maju. Maju atau tidaknya suatu negara di pengaruhi oleh salah satu faktor yaitu

pendidikan. Melalui pendidikan, seseorang dapat menjadi pribadi yang tangguh dan mempunyai daya saing yang tinggi dalam menghadapi berbagai tuntutan kehidupan.

Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Depdikbud) menjelaskan bahwa Pendidikan turut berperan penting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan dirinya dalam menghadapi kehidupan. Selain itu pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk merencanakan suatu bangsa, sehingga lembaga pendidikan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, pandai, cerdas, terampil, mandiri dan mampu menghadapi setiap permasalahan hidup yang dihadapi.

Menurut Suryadi (2016: 8) Kurikulum 2013 sangat menyarankan penggunaan media pembelajaran berbasis TIK. Hal itu terbukti pada kurikulum KTSP, TIK (Teknologi dan Ilmu Komunikasi) masih menjadi mata pelajaran, sedangkan pada Kurikulum 2013, TIK bukan lagi sebagai mata pelajaran, melainkan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Jadi seorang guru wajib mengetahui betul media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar.

Pembelajaran di sekolah selain harus selaras dengan perkembangan zaman, dalam proses pembelajaran guru juga diuntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Sehingga dalam proses belajar mengajar siswa akan menjadi bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

Hubungan guru dan siswa harus bersifat edukatif. Interaksi edukatif dengan tujuan membina, membimbing, dan memberikan motivasi ke arah yang dicita-citakan, sebagai suatu proses hubungan timbal balik yang memiliki tujuan untuk mendewasakan peserta didik supaya nantinya dapat mandiri, dapat mengenal dirinya secara utuh. Hal ini bukan sesuatu pekerjaan yang mudah, tetapi memerlukan usaha yang keras. Guru sebagai pengajar dan pendidik harus dapat menempatkan siswa sebagai anak didiknya di atas kepentingan yang lain. Guru harus dapat mengembangkan motivasi dalam setiap kegiatan interaksi atau pada saat pembelajaran dengan siswanya (Sadiman, 1996:4).

Penggunaan media pembelajaran harus menggunakan strategi terutama dalam pemilihan serta dalam mengaplikasikan media pada sebuah pembelajaran. Karena media pembelajaran merupakan alat untuk membantu menyampaikan materi-materi kepada siswa dan mempermudah dalam proses pembelajaran. Media sebagai salah satu komponen yang harus diciptakan dalam proses pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Arsyad(2013:3) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Pembelajaran sejarah sendiri sering kali membuat peserta didik merasa jenuh, mengantuk, membosankan dan masih ada berbagai alasan bagi mereka untuk dapat mengikuti pelajaran dengan baik. Hal ini tentunya menjadi

peringatan bagi guru, mengapa siswa saat ini kurang tertarik dengan pelajaran-pelajaran yang sifatnya sebuah peristiwa yang terjadi di masa lalu. Mereka akan lebih condong ke pelajaran yang berbau teknologi, seni, dan sains. Melalui media pembelajaran proses pembelajaran akan memancing semangat para siswa. Tanpa media pembelajaran materi yang akan disampaikan kurang mengena atau kurang berkesan kepada siswa. Hal tersebut akan mengganggu konsentrasi dan motivasi terhadap pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang ingin penulis teliti adalah *powerpoint* Interaktif. Menurut Rayandra Asyhar dalam Jayusman, dkk (2017: 38) menyatakan bahwa program *powerpoint* adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan *relative* murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data. *Powerpoint* biasanya digunakan dalam sebuah presentasi, akan tetapi program ini memiliki fasilitas-fasilitas untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif.

Pendidik dapat memasukkan teks, suara, gambar bahkan video sekaligus slide atau halaman pada *powerpoint* dirancang khusus dengan dilengkapi tombol-tombol yang akan melibatkan pendidik dalam pengoperasian *powerpoint*. Format presentasi dalam *powerpoint* juga dapat dihilangkan agar interaksi pendidik dan siswa dengan media pembelajaran lebih terlihat. Pendidik dan siswa dapat memilih menu apa saja untuk proses selanjutnya dan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan, juga dapat mengulang-ulang

materi dan soal sesuai kehendaknya apabila merasa belum paham. Siswa-siswa dengan beragam kemampuan yang berbeda akan sangat tertolong dengan adanya multimedia interaktif ini. Mereka dapat menggunakannya sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing, pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga media pembelajaran yang dikembangkan pun akan berperan sebagaimana mestinya.

Hubungannya dengan proses interaksi belajar-mengajar yang akan lebih menitikberatkan pada soal motivasi dan penguatan, dan untuk mengatasi hal tersebut maka kreativitas dari seorang pendidik harus diperhatikan. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Dalam hal ini menekankan bahwa betapa pentingnya adanya sebuah motivasi pada diri seseorang karena seseorang yang tidak memiliki motivasi untuk belajar dari dalam dirinya, maka ia akan mengalami kemunduran dan merasa tidak dihargai, maka disini yang berperan dalam memotivasinya selain penggunaan sarana media pembelajaran adalah pihak dari luar. Di lingkungan sekolah ada yang sangat berperan dan bisa memberi motivasi bagi seorang individu tersebut, yaitu lingkungan dimana tempat ia bergaul dan bersosialisasi.

Lingkungan yang dimaksudkan di sini yakni teman sebaya atau *peers*. Teman sebaya adalah anak-anak dengan tingkat kematangan atau usia yang kurang lebih sama. Menurut Slavin dalam Saputro (2012: 81) mengungkapkan bahwa Lingkungan Teman Sebaya merupakan suatu interaksi dengan orang-orang yang mempunyai kesamaan dalam usia dan status. Teman sebaya merupakan lingkungan bergaul seorang anak dan melalui interaksi dengan teman

sebaya, individu akan berkenalan dan mulai bergaul dengan teman-temannya dengan pola perilaku yang berbeda-beda, sehingga melalui interaksi inilah masing-masing individu akan saling memahami keinginan-keinginan dan tidak jarang individu akan membentuk kelompok-kelompok jika perilaku teman-temannya tersebut telah dirasa cocok.

Siswa SMA/MA, sesuai dengan usia perkembangannya berada pada masa remaja. Pada masa ini, ketertarikan dan komitmen serta ikatan terhadap teman sebaya menjadi sangat kuat. Hal ini antara lain karena remaja merasa bahwa orang dewasa tidak dapat memahami mereka sehingga mereka akan lebih banyak meluangkan waktu dan menceritakan keluh kesahnya kepada teman sebaya mereka selain kepada orang tua mereka sendiri.

Pengaruh pergaulan teman sebaya sebagai bentuk untuk memperoleh dukungan memiliki arti penting untuk memotivasi belajar siswa agar dapat menjadi lebih baik. Dengan tidak adanya dukungan dari sahabat atau teman sebayanya maka akan menjadikan anak tersebut berfikiran negatif, apalagi jika ditambah dengan anggapan yang negatif dari teman sebayanya, sehingga menimbulkan kecemasan ketika berinteraksi dengan teman sebayanya.

Hal ini penggunaan Media sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran merupakan suatu subsistem yang keberadaannya tidak dapat dilepaskan dalam proses pembelajaran (Winarno, 2016: 65), begitu pula dengan adanya teman sebaya yang tentunya dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap motivasi belajar siswa di dalam proses pembelajaran disekolah. Apabila memiliki teman sebaya yang dapat memberikan pengaruh positif maka akan berdampak positif pula terhadap pembelajaran, begitupula sama

halnya pada saat pemilihan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik tentunya akan berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan data hasil wawancara dengan guru dan siswa, serta observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa bahwa kondisi anak-anak ketika mengikuti pelajaran Sejarah di MAN 1 Tegal apabila menggunakan metode ceramah biasa dan ketika gurunya menerangkan di depan kelas anak-anak sering mengobrol dengan teman sebangku, ada juga yang memperhatikan tetapi tidak paham mengenai materi yang disampaikan gurunya karena dianggap terlalu panjang, sehingga sulit untuk dihafal dan dipahami.

Mereka cenderung pasif dan tidak ada yang bertanya tentang materi yang disampaikan dan lebih bersifat *teacher center* dimana guru sebagai pusatnya, padahal telah ditetapkan sesuai dengan Kemendikbud (2013), memberikan konsepsi tersendiri bahwa pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran di dalamnya mencakup komponen: mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta (Suharso, 2017: 26). Akan tetapi hal berbeda terjadi apabila guru menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif, siswa lebih banyak yang memperhatikan karena merasa tertarik dengan media penyampaian yang ditampilkan oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu ketika mereka diberikan tugas atau pekerjaan rumah oleh gurunya, sebagian siswa banyak yang masih mengerjakan di kelas sebelum pembelajaran dimulai dan sebagian lainnya sudah mengerjakan yang notabane anak yang rajin menjadi tempat untuk mencontek tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini tentu dapat menjadi sebuah

tolak ukur bahwa adanya perbedaan motivasi yang dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran dengan adanya teman sebaya sebagai pendukung siswa kelas XI IPS MAN 1 Tegal.

Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Siswa yang termotivasi untuk belajar akan memperhatikan pelajaran disampaikan, membaca materi sehingga mereka dapat memahami, dan menggunakan dukungan dengan spesifik sehingga strategi belajar dapat tercapai (Bakar, 2014:730). Motivasi belajar siswa dalam pendidikan sangat penting, karena dengan adanya motivasi dapat meningkatkan kinerja pembelajaran sehingga orang tersebut akan melakukan segalanya untuk mencapai tujuan dalam belajar. Dalam hal pendidikan motivasi belajar berpengaruh terhadap keberhasilan siswa.

Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa yaitu salah satunya dengan cara pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Dengan adanya media pembelajaran *powerpoint* Interaktif, siswa akan lebih tertarik dan akan termotivasi untuk melakukan kegiatan belajar apabila dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan teknologi komputer berbasis *powerpoint* interaktif dapat merangsang pembelajaran yang efektif dan meningkatkan kinerja mata pelajaran, meningkatkan interaktivitas tingkat tinggi di antara siswa. Penggunaan komputer adalah tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran guru, tetapi sebenarnya dimaksudkan untuk menciptakan suasana mengajar

dan belajar lebih menyenangkan dan menarik. Penggunaan komputer untuk memfasilitasi proses belajar mengajar, memperkaya teknik mengajar dan membantu guru dalam mengajar dan tujuan pembelajaran efektif jika digunakan secara sistematis dan terus-menerus (Sakat. etc, 2012:875).

Selain dari faktor pembelajaran itu sendiri yaitu pada media pembelajaran yang digunakan, juga dikarenakan partner atau teman sebaya mereka. Menurut Darminto & Rokhmatica (2013: 3) teman sebaya adalah individu atau anak-anak yang memiliki tingkat kematangan, usia, kelas dan motivasi bergaul hampir sama atau sama yang dapat membantu proses penyesuaian diri. yaitu teman sebangku mereka sendiri juga tidak dapat memotivasi satu sama lain sehingga berdampak pada hasil pembelajaran yang tidak maksimal. Menurut Hurlock dalam & Latifah (2015:836) juga berpendapat bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi remaja adalah sikap teman sebaya. Faktor teman sebaya sangat mempengaruhi keputusan yang diambil seseorang akan masa depannya. Apabila teman – teman sebaya lebih berorientasi kepada hal positif maka siswa tersebut akan bersikap ke arah yang berorientasi positif begitupun sebaliknya.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Teman Sebaya dan Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS MAN 1 Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah pengaruh teman sebaya terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS MAN 1 Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019 ?
2. Bagaimanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS MAN 1 Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019 ?
3. Bagaimanakah pengaruh teman sebaya dan penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS MAN 1 Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019 ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis pengaruh teman sebaya terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS MAN 1 Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019
2. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS MAN 1 Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019
3. Untuk menganalisis pengaruh teman sebaya dan penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS MAN 1 Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah :

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta informasi mengenai masalah yang diteliti bagi perkembangan ilmu pengetahuan.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi penelitian yang lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh pengalaman dan wawasan yang nyata dan dapat mempraktikkan teori yang didapat di bangku kuliah

b. Bagi Sekolah

Sekolah memperoleh masukan guna meningkatkan kualitas pendidikan dan masukan dalam mengambil kebijakan.

E. Batasan Istilah

Agar pembahasan tidak meluas dan penelitian dapat lebih terfokus, maka peneliti memberikan batasan mengenai penelitian ini yaitu :

1. Teman Sebaya

Teman sebaya adalah individu dengan tingkat kematangan atau usia yang kurang lebih sama (Santrock dalam Darminto &

Rokhmatika, 2013:4). Hampir semua hubungan dari teman sebaya pada masa remaja dapat dikategorikan menjadi 3 bentuk, yaitu persahabatan individual, kerumunan, dan klik. Kerumunan merupakan bentuk yang terbesar dari teman sebaya, mempunyai cakupan yang luas, dan teman sebaya bertemu karena ada kesamaan minat dalam aktivitas. Klik merupakan kelompok dari teman sebaya yang lebih kecil dibanding kerumunan, namun mempunyai tingkat keakraban yang lebih besar dibanding kerumunan. Pertemanan adalah suatu tingkah laku yang dihasilkan dari dua orang atau lebih yang saling mendukung. Pertemanan dapat diartikan pula sebagai hubungan antara dua orang atau lebih yang memiliki unsur-unsur seperti kecenderungan untuk menginginkan apa yang terbaik bagi satu sama lain, simpati, empati, kejujuran dalam bersikap, dan saling pengertian. Dengan berteman, seseorang dapat merasa lebih aman karena secara tidak langsung seorang teman akan melindungi temannya dari apapun yang dapat membahayakan temannya. Selain itu, sebuah pertemanan dapat dijadikan sebagai adanya hubungan untuk saling berbagi dalam suka ataupun duka, saling memberi dengan ikhlas, saling percaya, saling menghormati, dan saling menghargai. Dari pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa teman sebaya adalah kawan, sahabat atau orang yang ada hubungan untuk saling berbagi ketika belajar.

2. Media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran dan bertujuan untuk mempermudah daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga apabila kita akan memilih media harus dilakukan dengan cermat. Media pembelajaran yang inovatif dan menarik juga akan meningkatkan daya tarik peserta didik dalam memahami suatu materi pelajaran. Media dapat dibagi ke dalam tiga bentuk yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Setiap media memiliki keunggulan dan kelemahan. Oleh karena itu penggunaan hanya satu media saja terkadang cukup. Namun memilih untuk mengkombinasikan pemakaian lebih dari satu jenis media dapat menjadi pertimbangan bagi guru agar penyampaian materi pelajaran dapat berlangsung secara efektif. Media interaktif berbasis komputer menciptakan lingkungan belajar multimedia dengan ciri- ciri baik video maupun komputer ini merupakan suatu sistem penyajian pelajaran dengan visual, suara, dan materi video, disajikan dengan kontrol komputer sehingga pebelajar tidak hanya dapat mendengar dan melihat gambar serta suara, tetapi juga memberi respon aktif. Menurut

Sanky dalam Dewanty (2017: 29) Media pembelajaran *powerpoint* interaktif merupakan persembahan *slide* yang disusun secara interaktif dan dalam bentuk menu sehingga mampu menampilkan *feedback* yang telah diprogram.

3. Motivasi Belajar

Perilaku individu tidak selalu didorong oleh suatu tujuan yang ingin dicapai. Dalam membahas motivasi tidak terlepas dari motif. Motif sendiri timbul karena ada dorongan dalam diri individu untuk melakukan suatu tindakan yang termotivasi untuk mencapai tujuan. Berawal dari kata “motif”, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif akan menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak. Jadi, motivasi belajar merupakan keinginan atau dorongan untuk belajar. Persoalan motivasi tergantung pada unsur pengalaman dan *interest*. Menurut Mc.Donald dalam Sardiman (2008:74) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Jadi motivasi belajar adalah faktor psikis yang bersifat non-intelektual yang bersifat mendorong pada siswa untuk mencapai hasil/prestasi belajar sebaik mungkin. Dengan adanya motivasi belajar maka akan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan memperoleh hasil yang maksimal terhadap hasil belajarnya tersebut.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Deskripsi Teoritis

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan komponen ilmu yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi. Kegiatan individu dalam belajar dilakukan agar memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara membuat bahan belajar. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, sebagai tindakan belajar hanya dialami oleh siswa sendiri.

Dimiyati dan Mudjiono (1996: 7) mengemukakan siswa adalah penentu terjadi atau tidak terjadinya proses belajar. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada proses belajar dan mengajar yang dialami siswa dan pendidik baik ketika para siswa tersebut di sekolahnya maupun di lingkungan keluarganya.

Jean Piaget berpendapat dalam Tejawati (2008:27) bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelektual semakin berkurang.

Beberapa pendapat ahli menurut Achmad Rifai dan Catharina Tri Anni (2012:64) mengemukakan pengertian dari belajar, antara lain:

- 1) Menurut Gage dan Berliner (1983) belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman.
- 2) Morgan (1986) mengemukakan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.
- 3) Menurut Gagne (1977) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama periode waktu tertentu, dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari proses pertumbuhan.
- 4) Menurut Slavin (1994) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat diketahui bahwa belajar adalah usaha sadar yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku atau perilaku dari latihan dan pengalaman dalam upaya mengembangkan pengetahuan, potensi, ide, bakat dan lain sebagainya dalam diri setiap individu.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar

Menurut Slameto (2013: 54) berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar mempunyai berbagai jenis tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor

ekstern. Faktor intern adalah faktor yang terdapat dalam diri individu, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar diri individu.

1) Faktor Intern

Faktor intern yang memberikan pengaruh dalam proses belajar di kelompokkan menjadi tiga, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Faktor jasmaniah meliputi faktor kesehatan serta faktor cacat tubuh. Faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Sedangkan faktor kelelahan meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (psikis).

2) Faktor Ekstern

Faktor ekstern yang memberikan pengaruh pada proses belajar, dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

Pada saat peserta didik belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

Faktor sekolah yang mempengaruhi proses belajar adalah metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap proses belajar peserta didik. Pengaruh ini terjadi karena peserta didik melakukan interaksi dengan lingkungan masyarakat seperti kegiatan peserta didik dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Menurut Achmad Rifai dan Catharina Tri Anni (2012:81) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh, kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional, dan kondisi sosial seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan.

Menurut pendapat Slameto dan Achmad Rifai serta Catharina Tri Anni mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dielaborasi sehingga dapat disimpulkan bahwa baik faktor intern maupun faktor ekstern mempunyai pengaruh yang sangat kuat dalam proses belajar. Jika faktor-faktor yang mempengaruhi tersebut mendukung proses belajar (pengaruh positif) maka hasil belajar yang akan dicapai peserta didik akan maksimal.

c. Prinsip-prinsip Belajar

Sardiman (2012: 24-25) berpendapat bahwa prinsip belajar antara lain:

- 1) Belajar pada hakikatnya menyangkut potensi manusiawi dan kelakuannya

- 2) Belajar memerlukan proses dan penahapan serta kematangan pada diri peserta didik
- 3) Belajar akan lebih mantap dan efektif, bila didorong dengan motivasi, terutama motivasi dari dalam/dasar kebutuhan/kesadaran, lain halnya belajar dengan rasa takut atau dibarengidengan rasa tertekan dan menderita
- 4) Dalam banyak hal, belajar merupakan proses percobaan dan *conditioning* atau pembiasaan
- 5) Kemampuan belajar seseorang harus diperhitungkan dalam rangka menentukan isi pelajaran
- 6) Belajar dapat melakukan tiga carayaitu dengan diajar langsung, kontrol, kontak, penghayatan, pengalaman langsung dan pengenalan.
- 7) Belajar melalui praktik atau mengalami secara langsung akan lebih efektif mampu membina sikap, keterampilan, cara berpikir kritis dan lain-lain, bila dibandingkan dengan belajar hafalan saja
- 8) Perkembangan pengalaman anak didik akan banyak memengaruhi kemampuan belajar yang bersangkutan
- 9) Bahan pelajaran yang bermakna, lebh mudah dan menarik untuk dipelajari daripada yang kurang bermakna

10) Informasi mengenai tindakan yang baik, pengetahuan, kesalahan dan keberhasilan peserta didik akan memperlancar dan memotivasi peserta didik untu belajar

Sedangkan, prinsip-prinsip pembelajaran menurut Hamdani (2011:22) adalah :

- 1) Kesiapan belajar
- 2) Perhatian
- 3) Motivasi
- 4) Keaktifan peserta didik
- 5) Mengalami sendiri
- 6) Pengulangan
- 7) Materi pelajaran yang menantang
- 8) Balikan dan penguatan
- 9) Perbedaan individual

Berdasarkan pendapat beberapa ahli yaitu Hamdani, dan Sardiman, kemudian dielaborasikan sehingga dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar berkaitan dengan perubahan perilaku individu, perhatian, motivasi, keaktifan siswa, dan pengalaman siswa dalam belajar.

d. Teori-teori Belajar

Menurut Cathrina, Rifa'i dalam Indriyani (2017:19) Teori belajar secara umum dapat dikelompokkan menjadi tiga, berikut beberapa teori yang mendukung, yaitu :

- 1) Teori Belajar Humanistik

Fokus utama dari teori belajar humanistik adalah hasil pendidikan yang bersifat afektif, belajar tentang cara-cara belajar dan meningkatkan kreativitas dan semua potensi peserta didik. Hasil belajar dalam pandangan humanistik adalah kemampuan peserta didik mengambil tanggungjawab dan menentukan apa yang dipelajari dan menjadi individu yang mampu mengarahkan diri sendiri (self- directing) dan mandiri (independent). Disamping itu pendekatan humanistik memandang pentingnya pendekatan pendidikan di bidang kreativitas, minat terhadap seni, dan hasrat ingin tahu. Oleh karena itu pendekatan humanistik kurang menekankan pada kurikulum standar, perencanaan pembelajaran, ujian, sertifikasi pendidik, dan kewajiban hadir di sekolah.

Menurut teori humanistik, proses belajar harus dimulai dan ditunjukkan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri. Teori belajar humanistik sangat mementingkan isi yang pelajari dari pada proses belajar itu sendiri. Salah satu tokoh yang menganut aliran humanis ini adalah Bloom dan Krathwohl yang terkenal dengan "*Taksonomi Bloom*". Pada tatanan praktis, taksonomi Bloom ini telah membantu para pendidik dan guru untuk merumuskan tujuan-tujuan belajar yang akan dicapai, dengan rumusan yang mudah dipahami.

2) Teori Behavioristik

Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Menurut Skinner, hubungan antara stimulus dan respon yang terjadi melalui interaksi dalam lingkungannya, yang kemudian akan menimbulkan perubahan tingkah laku. Seseorang dikatakan telah belajar apabila terjadi perubahan tingkah laku didalam dirinya, perubahan ini merupakan hasil dari belajar. Teori behavioristik menekankan pada hasil belajar, yaitu perubahan tingkah laku yang dapat dilihat, dan tidak begitu memperhatikan apa yang terjadi di dalam otak manusia karena hal tersebut tidak dapat dilihat.

Belajar merupakan proses perubahan perilaku. Perubahan perilaku yang dimaksud berwujud perilaku yang tampak (overt behavior) atau perilaku yang tidak tampak (innert behavior). Perilaku yang tampak misalnya: menulis, memukul, menendang, sedangkan perilaku yang tidak tampak misalnya: berfikir, bernalar, dan berkhayal. Perubahan perilaku yang diperoleh bersifat permanen; dalam arti bahwa perubahan perilaku tersebut dapat dipergunakan untuk merespon stimulus yang sama atau

hampir sama. Namun demikian tidak semua perubahan perilaku merupakan perwujudan dari hasil belajar, karena terdapat perubahan perilaku yang tidak disebabkan oleh kegiatan belajar.

Aspek penting yang dikemukakan oleh aliran behavioristik dalam belajar adalah bahwa hasil belajar (perubahan perilaku) itu tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia (insight), tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respons. Untuk itu, agar aktivitas belajar siswa dikelas dapat mencapai hasil belajar yang optimal, maka stimulus harus dirancang sedemikian rupa (menarik dan spesifik) sehingga mudah direspons oleh siswa. Oleh karena itu siswa akan memperoleh hasil belajar, apabila dapat mencari hubungan antara stimulus (S) dan respon (R) tersebut. Teori behaviorisme memfokuskan pada tujuan, tingkat pengetahuan, dan penguatan.

3) Teori Kognitif

Teori belajar kognitif sangat erat hubungannya dengan teori psikologi kognitif. Dalam hal belajar, aspek psikologi ini memandang bahwa proses belajar yang terjadi pada seseorang tidak tampak dari luar dan sifatnya kompleks. Karena perilaku belajar seseorang tidak dipengaruhi oleh faktor dari luar (eksternal), melainkan dipengaruhi oleh cara-cara bagaimana terjadinya proses informasi di dalam diri seseorang (faktor internal) (Winataputra, 2008:3.3). Sedangkan menurut Agus

Suprijono (2012:22) Teori kognitif menekankan belajar sebagai proses internal. Belajar adalah aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Konsep-konsep terpenting dalam teori kognitif selain perkembangan kognitif adalah adaptasi intelektual oleh Jean Piaget, *discovery learning* oleh Jerome Bruner, *reception learning* oleh Ausubel.

2. Pembelajaran Sejarah

1) Pengertian Pembelajaran

Menurut Nana Sudjana dalam Rachman (2009) belajar pada hakekatnya adalah proses perubahan tingkah laku ke arah yang lebih sempurna sesuai dengan tujuan tertentu yang dirumuskan sebelumnya. Perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri individu (faktor intern) seperti perhatian, minat, motivasi, kebiasaan dan sebagainya, dan faktor dari luar (faktor ekstern) seperti faktor lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Secara umum pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga pendidikan sekolah. Menurut Hamalik (2008:61) pembelajaran merupakan upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik dengan memberikan bimbingan dan menyediakan berbagai kesempatan yang dapat mendorong siswa belajar untuk memperoleh pengalaman sesuai dengan tujuan

pembelajaran. Pembelajaran merupakan interaksi terus menerus yang dilakukan individu dengan lingkungannya, dimana lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan, maka fungsi intelektual semakin berkembang.

Pembelajaran memiliki ciri-ciri khusus. Menurut Hamalik (2008:65) ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran, ialah :

- 1) *Rencana*, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.
- 2) *Kesalingtergantungan* (interdependence), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran.
- 3) *Tujuan*, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai.

2) Pengertian Sejarah

Sejarah adalah salah satu ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang asal usul dan perkembangan serta peranan masyarakat di masa lampau berdasarkan metodologi tertentu. Berkaitan dengan sejarah, Widja (1989:23) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang didalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat

kaitannya dengan masa kini, sebab dalam kemasakiniannya masa lampau itu baru merupakan masa lampau yang penuh arti. Berdasarkan pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran sejarah adalah interaksi antara peserta didik dengan pendidik dalam aktivitas belajar mengajar yang mengkaji tentang peristiwa masa lampau yang membawa pengaruh besar untuk masa kini dan masa yang akan datang.

Pembelajaran sejarah di sekolah mempunyai tujuan yaitu menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa dan negara serta sadar untuk menjawab untuk apa dia dilahirkan. Pembelajaran sejarah salah satu unsur utama dalam pendidikan politik bangsa. Lebih jauh lagi pengajaran sejarah merupakan salah satu unsur utama dalam pendidikan politik bangsa. Lebih jauh lagi pengajaran sejarah merupakan sumber inspirasi terhadap hubungan antar bangsa dan negara. Dengan mempelajari sejarah diharapkan siswa akan mempunyai kesadaran bahwa ia merupakan bagian dari masyarakat negara dan dunia sehingga akan berusaha menjadi generasi muda yang lebih bijaksana.

3) Fungsi Pembelajaran Sejarah

Secara akademis fungsi pengajaran sejarah dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) *Berpikir kritis*, pengajaran sejarah juga turut melatih berpikir kritis yang menjadi dasar pemikiran ilmiah. Fungsi

pengajaran sejarah menjadi lebih daripada sekedar melaksanakan tujuan pengajaran sejarah, tetapi juga turut memberi latihan berpikir bersama dengan ilmu lain yang diajarkan. Hal ini dapat dikembangkan dalam diskusi mengenai suatu topik sejarah.

2) *Menumbuhkan rasa kebangsaan*, pengajaran sejarah bertujuan menumbuhkan rasa kebangsaan melalui penghayatan nilai pada masa lampau bangsa kita. Implementasinya, dapat berfungsi sebagai jembatan untuk mengatasi rasa perbedaan diantaranya perbedaan antar suku. Dengan mengetahui perjuangan pahlawan diberbagai daerah, akan tumbuh kesadaran bahwa setiap suku dan kelompok lainnya telah memberikan sumbangannya untuk melahirkan bangsa Indonesia. Pengertian ini akan menjadi landasan pertumbuhan rasa nasional yang sehat. Bersama dengan pengajaran ilmu-ilmu sosial lainnya, pengajaran sejarah memegang peranan penting dalam pembinaan sikap anak didik untuk menjadi warga negara yang baik.

3) *Rasa tanggungjawab terhadap warisan budaya*, kesadaran sejarah yang ditumbuhkan melalui pengajaran sejarah akan meningkatkan rasa tanggungjawab terhadap benda warisan budaya, siswa akan menghargai benda itu bukan karena bentuknya yang indah (seperti para penguipul barang antik),

tetapi mereka menghargai karena nilai sejarahnya walaupun benda itu tidak mempunyai keindahan yang tinggi.

- 4) *Kesadaran masa lampau*, untuk merencanakan sesuatu dimasa yang akan datang diperlukan pengetahuan mengenai masa lampau dan masa kini. Tujuan pengajaran sejarah ialah untuk memberikan pengetahuan kepada siswa tentang kehidupan manusia masa lampau, dengan cara menyajikan hasil penelitian ilmu sejarah. Semakin meningkatnya penelitian ilmu sejarah semakin banyak sumber sejarah yang dapat digali. Dari pengetahuan tentang masa lampau hasil penelitian para ahli diharapkan akan lebih memahami masa lampau bangsa Indonesia, sehingga pada gilirannya masyarakat akan sadar bahwa kehidupan masa kini tidak lepas dan pengalaman bangsa Indonesia dimasa lampau. . (A.Y Soengeng & Tri Widiarto dalam Nooryono, 2009).

4) Manfaat Pembelajaran Sejarah

Prinsip belajar dari masa lampau merupakan salah satu unsur penting dalam belajar sejarah, sebab dengan mempelajari masa lampau manusia akan mendapatkan inspirasi tentang keberhasilan dan kegagalan yang telah dialami. Hal tersebut dapat dijadikan sebagai pegangan untuk merencanakan masa kini dan masa depan. Secara rinci manfaat dan pengajaran sejarah tersebut adalah:

1) Manfaat Edukatif

Yang dimaksud dengan manfaat/ guna edukatif *yaitu* bahwa sejarah bisa memberikan kearifan dan kebijaksanaan atau *"history make man wise"* bagi yang mempelajarinya. Atas dasar ini pula bisa ditunjukkan bahwa sejarah yang mengarahkan perhatiannya terutama pada masa lampau tidak bisa lepas dari kemasakinian, karena semangat yang sebenarnya dari kepentingan mempelajari sejarah ialah kemasakinian. Hal ini dapat dikenal dalam kata-kata *"All History is Contemporary History"*. Atau secara lebih luas dirumuskan bahwa sejarah itu hakekatnya *"unending dialogue between the present and the past"*. Artinya dialog yang tidak berkeputusan antara masa kini dan masa lampau. Pemyataan-pemyataan ini sebenarnya akan mengandung makna apabila kita mampu memproyeksikan masa lampau ke masa kini. Pada tingkat ini berarti kita berbicara tentang arti dan makna edukatif dari sejarah. Menyadari manfaat edukatif dari sejarah berarti menyadari makna dari sejarah sebagai masa lampau yang penuh arti, yang selanjutnya bahwa dengan masa lampau dapat mengambil nilai-nilai berupa ide-ide maupun konsep-konsep kreatif dari sejarah. Hal ini dapat dimanfaatkan untuk memotivasi bagi usaha memecahkan masalah-masalali dewasa ini dan selanjutnya untuk merealisasikan harapan-harapan di masa yang akan datang.

2) Manfaat Inspiratif

Belajar sejarah pada satu sisi dapat dimengerti untuk mendapatkan ide-ide maupun konsep-konsep yang langsung berguna bagi pemecahan masalah-masalah masa kini, di lain sisi, juga penting untuk mendapatkan inspirasi ilham dan semangat untuk mewujudkan identitas sebagai suatu bangsa yang besar. Dengan mempelajari fakta fakta sejarah yang ada, akan dapat menimbulkan gagasan-gagasan baru atau ilham baru untuk bertindak atau membangun bangsa. Ilham disini berarti hal-hal yang dapat menimbulkan rencana-rencana yang bagus bagi kehidupan manusia. Ilham disini juga dapat dipahami sebagai suatu sikap untuk memproyeksikan tentang apa yang telah terjadi untuk kegiatan saat ini maupun saat yang akan datang.

3) Manfaat Rekreatif

Manfaat rekreatif menunjuk kepada nilai-nilai estetis dan sejarah. Keindahan itu tampak terutama pada cerita tentang tokoh-tokoh dan peristiwa sejarah, Hal ini sebagaimana layaknya karya sastra naratif seperti novel atau roman, sejarah dapat memberikan kesenangan estetis, karena bentuk dan susunannya yang serasi bahkan indah. Disamping itu sejarah dapat memberikan kesenangan yang lain. Jenis kesenangan yang dimaksud adalah "pesona pelawatan" yang dipancarkan oleh

kisah sejarah . Tanpa beranjak dan kursi atau tempat kita belajar, kita dapat dibawa oleh sejarah untuk menyaksikan peristiwa-peristiwa yang jauh, baik jauh dari ukuran ruang maupun jauh dalam waktu. Seseorang seolah-olah berpariwisata ke negari-negeri yang jauh dalam jarak maupun waktu yang jauh dari jaman sekarang. Kita akan terpukau oleh pemandangan pada masa lampau yang telah dilukiskan oleh sejarah, sehingga dengan penuh antusiasitisme manusia akan mengenal cara hidup kebiasaan-kebiasaan, tindakan-tindakan, yang berlainan dengan yang dialami sekarang, kenyataan ini sangat menyenangkan. Dengan kata lain, melalui membaca seseorang dapat menerobos batas waktu dan ruang/ tempat yang jauh untuk mengikuti berbagai peristiwa manusia didunia ini. Hal ini dapat menghilangkan rasa kebosanan dari kelaziman hidup sehari-hari. inilah yang dinamakan manfaat rekreasi dari sejarah.

4) Manfaat Instruktif

Manfaat instruktif ini lebih dihubungkan dengan fungsi sejarah dalam menunjang bidang-bidang kejuruan atau ketrampilan seperti, navigasi, teknologi senjata, jumatistik, taktik militer, dan lain sebagainya. Tentu saja yang dimaksud disini ialah sejarah yang menyangkut penemuan-penemuan teknik sepanjang kehidupan manusia. Sejarah masing-masing penemuan tersebut diperlukan bagi usaha memperjelas prinsip-

prinsip kerja teknik-teknik tertentu yang tidak jarang berkembang dari satu penemuan yang sederhana unruk akhimya sampai pada taraf perkembangan yang sangat canggih. Namun harus disadari, sepertinya sejarah ini kurang mendapat perhatian dalam kalangan sejarawan sendiri, karena umumnya sudah dianggap bagian dari bidang studi teknik tertentu.

5) Manfaat Kewaspadaan

Guna sejarah ini ditekankan bahwa sejarah mendidik orang/bangsa menjadi waspadai, arif, dan bijaksana. Kalau dikaji secara mendalam tentang perjalanannya atau perkembangan sejarah Indonesia terdapat tantangan-tantangan, hambatan-hambatan, gangguan-gangguan baik dari dalam maupun dari luar negeri yang dapat melemahkan dan bahkan menghancurkan bangsa Indonesia. Mempelajari hal tersebut melalui kisah sejarah manusia akan dapat menjadi waspada dalam menghadapi taktik dan strategi yang dapat menghancurkan keutuhan bangsa Indonesia. (Tri Widiarto dalam Nooryanto, 2009).

3. Teman Sebaya

a. Pengertian Teman Sebaya

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia dalam Carolita (2017: 35) teman sebaya diartikan sebagai kawan, sahabat atau orang yang sama-sama bekerja atau berbuat. Hampir semua hubungan dari teman sebaya pada masa remaja dapat dikategorikan menjadi 3 bentuk, yaitu

persahabatan individual, kerumunan, dan klik. Kerumunan merupakan bentuk yang terbesar dari teman sebaya, mempunyai cakupan yang luas, dan teman sebaya bertemu karena ada kesamaan minat dalam aktivitas. Klik merupakan kelompok dari teman sebaya yang lebih kecil dibanding kerumunan, namun mempunyai tingkat keakraban yang lebih besar dibanding kerumunan.

Pertemanan adalah suatu tingkah laku yang dihasilkan dari dua orang atau lebih yang saling mendukung. Pertemanan dapat diartikan pula sebagai hubungan antara dua orang atau lebih yang memiliki unsur-unsur seperti kecenderungan untuk menginginkan apa yang terbaik bagi satu sama lain, simpati, empati, kejujuran dalam bersikap, dan saling pengertian. Dengan berteman, seseorang dapat merasa lebih aman karena secara tidak langsung seorang teman akan melindungi temannya dari apapun yang dapat membahayakan temannya.

Selain itu, sebuah pertemanan dapat dijadikan sebagai adanya hubungan untuk saling berbagi dalam suka ataupun duka, saling memberi dengan ikhlas, saling percaya, saling menghormati, dan saling menghargai. Dari pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa teman sebaya adalah kawan, sahabat atau orang yang ada hubungan untuk saling berbagi ketika belajar.

b. Peran Teman Sebaya

Slameto (2013: 67) menciptakan relasi yang baik antarsiswa (teman sebaya) di sekolah adalah perlu, agar dapat memberikan

pengaruh yang positif terhadap belajar siswa. Terdapat enam fungsi positif dari teman sebaya Kelly dan Hansen (1987) dalam Desmita (2015: 220) yaitu:

- 1) Mengontrol impuls-impuls agresif. Melalui interaksi dengan teman sebaya, remaja belajar bagaimana memecahkan pertentangan-pertentangan dengan cara-cara lain selain tindakan secara langsung.
- 2) Memperoleh dorongan emosional dan sosial serta menjadi lebih independen. Teman sebayanya memberikan dorongan bagi remaja untuk mengambil peran dan tanggung jawab yang baru. Dorongan yang diperoleh remaja dari teman-teman sebaya mereka ini menyebabkan berkurangnya ketergantungan remaja pada dorongan keluarga mereka.
- 3) Meningkatkan keterampilan-keterampilan sosial, mengembangkan kemampuan penalaran, dan belajar untuk mengekspresikan perasaan-perasaan dengan cara-cara yang lebih matang
- 4) Mengembangkan sikap terhadap seksualitas dan tingkah laku peran jenis kelamin. Sikap-sikap seksualitas dan tingkah laku peran jenis kelamin terutama terbentuk melalui teman sebayanya.
- 5) Memperkuat penyesuaian moral dan nilai-nilai. Umumnya orang dewasa mengajarkan kepada anak-anak mereka

tentang apa yang benar dan apa yang salah. Dalam kelompok teman sebayanya, remaja mencoba mengambil keputusan atas diri mereka sendiri. Remaja mengevaluasi nilai yang dimilikinya dan yang dimiliki oleh lingkungan teman sebayanya, serta memutuskan mana yang benar.

6) Meningkatkan harga diri.

b. Fungsi Teman Sebaya

Dalam mempertimbangkan prestasi siswa, penting untuk mempertimbangkan tidak hanya tujuan akademik saja, tetapi tujuan sosial. Seperti pendapat Santrock (2014: 190) siswa yang lebih diterima oleh rekan-rekan mereka dan yang memiliki keterampilan sosial yang baik sering berbuat lebih baik di sekolah dan memiliki motivasi prestasi akademik yang positif. Menurut Gottman dan Parker sebagaimana yang dikutip oleh Santrock (2014: 200), mengatakan bahwa ada enam fungsi pertemanan yaitu:

- 1) Berteman (*Companionship*)
- 2) Stimulasi kompetensi (*Stimulation Competition*)
- 3) Dukungan Fisik (*Physical Support*)
- 4) Dukungan Ego
- 5) Perbandingan Sosial (*Social Comparasion*)
- 6) Intimasi/Afeksi (*Intimacy/Affection*)

c. Indikator Teman Sebaya

Berdasarkan penjelasan tentang teman sebaya sebelumnya, maka dapat dibuat kesimpulan mengenai indikator Teman Sebaya. Indikator untuk mengukur variabel teman sebaya disesuaikan dan dikembangkan dari teori menurut Kelly dan Hansen dalam Desmita (2015: 220) yaitu :

- 1) Peran teman sebaya dalam memecahkan masalah
- 2) Peran teman sebaya dalam memberikan dorongan
- 3) Peran teman sebaya dalam mengevaluasi nilai atau norma dalam lingkungan teman sebaya.

Indikator di atas dapat menjadi tolok ukur penelitian ini dalam mengetahui seberapa besar pengaruh teman sebaya terhadap Motivasi Belajar.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran dan bertujuan untuk mempermudah daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Materi yang disampaikan guru akan lebih mudah diserap, dikuasai, dimengerti dan dipahami oleh siswa, hal tersebut disebabkan karena siswa belajar secara langsung melalui media. Media pembelajaran yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga

apabila kita akan memilih media harus dilakukan dengan cermat. Media pembelajaran yang inovatif dan menarik juga akan meningkatkan daya tarik peserta didik dalam memahami suatu materi pelajaran.

Menurut Criticos dalam Daryanto (2016:4) menyatakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan dipergunakan sebagai alat dan bahan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pendapat lain dikemukakan oleh Hamdani (2011:243) bahwa media merupakan komponen belajar yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Adapun media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang memiliki tujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

Sedangkan Gerlach dan Ely (1971) dalam Arsyad (2013:3) mengatakan bahwa secara garis besar media yaitu mengenai manusia, materi, maupun kejadian sehingga peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dari pengertian tersebut, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah media. Secara lebih rinci media dalam proses belajar mengajar cenderung disebut sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dari pendapat beberapa ahli yaitu Daryanto, Hamdani, dan Azhar Arsyad, kemudian dielaborasikan sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang digunakan oleh guru untuk mendukung proses belajar mengajar serta dapat mempermudah penyampaian materi sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya dapat tercapai secara optimal.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamdani (2011:245) Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan menurut Hamalik (1986) dalam Arsyad (2013:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Dari kedua pendapat ahli tersebut yaitu Hamdani dan Hamalik maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari guru kepada siswa, serta dapat mempermudah siswa menyaksikan peristiwa pada masa lampau, mengamati benda yang terlalu kecil maupun terlalu besar dan lain-lain yang dapat membangkitkan motivasi atau minat seseorang terhadap suatu objek.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Pembelajaran akan lebih mudah dipahami peserta didik apabila guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai, kreatif, inovatif, dan menarik. Penggunaan media mempunyai banyak manfaat dalam kegiatan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Arsyad (2013:25-27) media memiliki berbagai manfaat dalam proses pembelajaran dikelas yang diuraikan sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan pun dan dimanapun terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk menjelaskan mengenai isi materi dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar.

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar (Arsyad, 2013:29) yaitu sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta kemungkinan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Dari pendapat Kemp dan Dayton serta Azhar Arsyad kemudian dielaborasi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media memiliki berbagai manfaat yaitu mempermudah penyampaian materi, sehingga siswa lebih mudah menyerap pelajaran serta membantu menyajikan benda-benda yang sulit untuk dihadirkan di kelas karena terlalu besar, terlalu kecil dan lain-lain, selain itu dengan penggunaan media pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik.

d. Kriteria Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem pembelajaran secara keseluruhan. Untuk itu, menurut Arsyad (2013:74-76), terdapat beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, yaitu:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan
- 4) Guru terampil menggunakannya
- 5) Pengelompokan sasaran
- 6) Mutu teknis

Selain beberapa hal di atas, sebelum memutuskan untuk menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, hendaknya kita melakukan seleksi terlebih dahulu terhadap media pembelajaran mana yang akan digunakan untuk mendampingi kita dalam melaksanakan pembelajaran pada peserta didik sesuai dengan kebutuhan sehingga dengan adanya media dapat menjadi pelengkap untuk mempertinggi kualitas belajar dan mengajar. Dalam pemilihan media yang akan digunakan dalam pembelajaran juga harus memperhatikan kriteria-kriteria dari media yang akan kita gunakan, agar nantinya pembelajaran lebih optimal.

Menurut Arsyad (2013:69-71) pada tingkat yang menyeluruh dan umum, pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut ini:

- 1) Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia, sumber-sumber yang tersedia.
- 2) Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa, misalnya penghafalan, penerapan ketrampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi. Setiap kategori pembelajaran itu menuntut perilaku yang berbeda-beda, dan dengan demikian akan memerlukan teknik dan media penyajian yang berbeda pula.

- 3) Hambatan dari sisi siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan komputer, dan karakteristik siswa lainnya
- 4) Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya.
- 5) Pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan pula kemampuan mengkondisikan penyajian stimulus, respons siswa yang tepat (tertulis, audio/visual, atau kegiatan fisik), dan pengkondisian umpan balik.
- 6) Media sekunder harus mendapat perhatian karena pembelajaran yang berhasil menggunakan media yang beragam.

Sedangkan menurut Musfiqon (2015) dalam Indriyanti (2017:35)

Kriteria pemilihan media yang perlu diperhatikan, yakni:

- 1) Kesesuaian dengan Tujuan
- 2) Ketepatangunaan
- 3) Keadaan peserta didik
- 4) Ketersediaan
- 5) Biaya kecil
- 6) Kemampuan guru
- 7) Mutu teknis

Dari pendapat yang telah disampaikan oleh Azhar Arsyad dan Musfiqon, peneliti mengadaptasi pendapat dari musfiqon sehingga dapat disimpulkan bahwa kriteria pemilihan media meliputi:

kesesuaian dengan tujuan, ketepatangunaan, keadaan peserta didik, ketersediaan, biaya kecil, keterampilan guru, serta mutu teknis.

e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Banyaknya jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sangat menguntungkan bagi guru untuk menyalurkan ilmunya kepada peserta didik. Akan tetapi seorang guru yang baik harus mampu memilih media mana yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Karena tidak semua media pembelajaran sesuai dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Kemp dan Dayton (1985) dalam Azhar Arsyad (2013: 39) mengelompokkan media dalam beberapa jenis, yaitu:

- 1) Media cetakan
- 2) Media panjang
- 3) *Overhead transparencies*
- 4) Rekaman Audiotape
- 5) Seri slide dan film trips
- 6) Penyajian multi-image
- 7) Rekaman video dan film hidup
- 8) Komputer

Hamdani (2011:250) memaparkan jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu :

- 1) Media grafis mempunyai fungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Jenis media grafis

diantaranya, yaitu: gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, dan grafik.

- 2) Teks yang dapat membantu peserta didik untuk berfokus pada materi karena mereka cukup mendengarkan tanpa melakukan aktivitas lain yang menuntut konsentrasi
- 3) Audio yang memudahkan dalam mengidentifikasi objek-objek, mengklasifikasikan objek, mampu menunjukkan hubungan spasial dari suatu objek, dan membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret
- 4) Grafik mampu menunjukkan objek dengan ide, menjelaskan konsep yang sulit, menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret, menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural
- 5) Animasi mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga peserta didik dapat melihat pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses tersebut
- 6) Video dapat digunakan untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotorik.

Berdasarkan pendapat dari Azhar Arsyad dan Hamdani, kemudian dielaborasi sehingga dapat disimpulkan bahwa media dapat dibagi ke dalam tiga bentuk yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Setiap media memiliki keunggulan dan kelemahan. Oleh karena itu penggunaan hanya satu media saja terkadang cukup. Namun memilih untuk mengkombinasikan pemakaian lebih dari satu

jenis media dapat menjadi pertimbangan bagi guru agar penyampaian materi pelajaran dapat berlangsung secara efektif.

f. Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif

Menurut Rusman dalam Dewanty (2017: 29) menyatakan bahwa *powerpoint* adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah. Seperti halnya perangkat lunak pengolah presentasi lainnya, *powerpoint* dapat memposisikan objek teks, grafik, video, suara, dan objek-objek lainnya dalam satu atau beberapa halaman individual yang disebut dengan “*slide*”. *Powerpoint* menawarkan dua jenis properti pergerakan, yakni *Custom Animations* dan *Transition* properti pergerakan *Entrance*, *Emphasis* dan *Exit* objek dalam sebuah slide dapat diatur oleh *Custom Animations*, sementara *Transition* menyangkut pergerakan *slide* dan memberikan efek visual yang menarik di setiap pergantian *slide*. Sedangkan *powerpoint* interaktif merupakan persembahan *slide* yang disusun secara interaktif dan dalam bentuk menu sehingga mampu menampilkan *feedback* yang telah diprogram.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan *powerpoint* interaktif sebagai aplikasi multimedia dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara, bahkan video dan animasi. Informasi yang disajikan dapat dimuat dan diprogram sedemikian

rupa sehingga peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Penyajian informasi dapat dilakukan dengan cara :

1) Menyisipkan objek pada *powerpoint*

Objek yang dapat disisipkan pada *powerpoint* interaktif dapat berupa teks, gambar, suara dan video.

2) Memasukan teks

Fasilitas yang utama dalam program aplikasi ini adalah fasilitas untuk menampilkan teks atau informasi.

3) Memasukan gambar

Gambar dalam aplikasi *powerpoint* dapat disisipkan dengan cara yang sama dengan cara memasukan teks.

4) Memasukan suara dan video

Suara dan video dapat disisipkan dengan cara memilih menu *insert* dan selanjutnya tekan menu *movies and sound*.

5) Membuat tampil menarik

Ada beberapa fasilitas yang disediakan untuk membuat tampilan menarik seperti fasilitas *design* untuk *background* dan *animation* untuk pergerakan teks dan gambar.

6) Membuat *Hyperlink*

Fasilitas ini sangat penting dan sangat mendukung pembuatan media interaktif. Dengan *hyperlink* satu *slide* dapat terhubung ke *slide* lain, aplikasi lain atau ke jaringan internet.

g. Keunggulan dan kekurangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif.

Menurut Sanky dalam Dewanty (2017: 34), *powerpoint* interaktif memiliki berbagai kelebihan, diantaranya:

- 1) Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas
- 2) Memberikan kemungkinan tatap muka dan pemberi pesan dapat mengamati respons dari penerima pesan atau pembelajar.
- 3) Memberikan kemungkinan pada penerima pesan mencatat.
- 4) Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan
- 5) Memungkinkan penyajian dengan kombinasi warna.
- 6) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang.
- 7) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD/ Disket/ Flashdisk), sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

Berikut ini merupakan kelemahan dari penggunaan media *powerpoint* interaktif menurut Sanky dalam Dewanty (2017: 35) yaitu :

- 1) Pengadaannya mahal dan tidak semua sekolah dapat memiliki

- 2) Media ini memerlukan perangkat kertas (*hardware*) yang khusus untuk memproyeksikan pesan yaitu komputer dan LCD
- 3) Memerlukan persiapan yang matang dan terencana, terutama, bila menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang kompleks
- 4) Diperlukan ketrampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya
- 5) Menuntut ketrampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program *Computer Microsoft powerpoint*, sehingga mudah dicerna oleh penerimaan pesan.

h. Strategi Pembelajaran Interaktif

Menurut Daryanto (2016:172) terdapat beberapa strategi pembelajaran interaktif, diantaranya:

- 1) Strategi Pembelajaran merujuk pada bentuk diskusi dan saling berbagi diantara peserta didik.
- 2) Strategi pembelajaran interaktif dikembangkan dalam rentang pengelompokan dan metode interaktif
- 3) Strategi pembelajaran interaktif terdapat bentuk diskusi kelas, diskusi kelompok kecil, serta kerjasama peserta didik secara berpasangan.

5. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Perilaku individu tidak selalu didorong oleh suatu tujuan yang ingin dicapai. Dalam membahas motivasi tidak terlepas dari motif. Motif sendiri timbul karena ada dorongan dalam diri individu untuk melakukan suatu tindakan yang termotivasi untuk mencapai tujuan.

Berawal dari kata “motif”, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif akan menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak. Jadi, motivasi belajar merupakan keinginan atau dorongan untuk belajar. Persoalan motivasi tergantung pada unsur pengalaman dan *interest*. Menurut Isbandi Rukminto (1994: 154) yang dikutip oleh Uno (2014: 3), motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu.

Pada hakikatnya, motivasi dapat diartikan sebagai penyemangat atau pendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Sardiman (2012: 73), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian tersebut, mengandung elemen penting, yaitu:

- 1) Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia.
- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa/"feeling", afeksi seseorang.
- 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan.

Dari tiga pernyataan tersebut, dapat dikatakan motivasi itu merupakan sesuatu yang kompleks (Sardiman, 2012: 74).

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi satu sama lain. Uno (2014: 23) menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat (Sardiman, 2012).

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah faktor psikis yang bersifat non-intelektual yang bersifat mendorong pada siswa untuk mencapai hasil/prestasi belajar sebaik mungkin.

b. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2012: 83), motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan. Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin .
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Menurut Uno (2014: 23), indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Dari kedua pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan adanya motivasi belajar maka akan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan memperoleh hasil yang maksimal terhadap hasil belajarnya tersebut.

c. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi bertalian dengan suatu tujuan. Dengan demikian, motivasi mempengaruhi adanya kegiatan. Sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi (Sardiman 2012: 84) :

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Berdasarkan fungsi motivasi belajar yang telah disebutkan diatas bisa disimpulkan seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan adanya motivasi yang baik siswa akan semangat untuk belajar.

d. Jenis-jenis Motivasi dalam Belajar

Ada hal-hal yang memotivasi seseorang untuk melakukan sesuatu. Menurut Salnadi Sutadipura (1996) dalam Indriyanti (2017: 47) yang memberikan pendapat mengenai motivasi dalam praktek belajar. Motivasi dalam belajar adalah merupakan suatu proses, yang mana proses tersebut dapat :

- 1) Membimbing anak didik kita ke arah pengalaman-pengalaman, dimana kegiatan belajar itu dapat berlangsung.
- 2) Memberikan kepada anak didik kita itu kekuatan, aktivitas dan kewaspadaan yang memadai.
- 3) Pada suatu saat mengarahkan perhatian mereka terhadap suatu tujuan.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang teman sebaya dan media pembelajaran terhadap motivasi belajar tersebut beberapa telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yang dapat dijadikan referensi untuk penelitian-penelitian yang akan dilakukan peneliti selanjutnya. Berikut beberapa hasil penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai bahan referensi.

Referensi pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ainul Yaqin (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Powerpoint* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Madrasah Tsanawiyah Tanada Sidoarjo”. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *powerpoint* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di Madrasah Tsanawiyah Tanada Sidoarjo termasuk dalam kategori cukup baik, untuk motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam juga masuk ke dalam kategori cukup baik, sehingga adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *powerpoint* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap motivasi belajar peserta didik di Madrasah Tsanawiyah Tanada Sidoarjo.

Referensi kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nunung Maghfiroh (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di MAN 3 Banjarmasin”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pergaulan teman sebaya masuk kedalam kategori positif dengan presentase yang tinggi, selanjutnya terdapat motivasi belajar siswa yang positif dengan presentase kategori sedang, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara pergaulan teman sebaya terhadap motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa pada tahap signifikasi.

Referensi ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mia Aina (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektifitas Pemanfaatan Multimedia

Interaktif Pembelajaran IPA-Biologi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pria dan Wanita SMP 19 Kota Jambi”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan multimedia interaktif pembelajaran IPA-Biologi terhadap kemampuan kognitif siswa putra dan putri dan terdapat interaksi antara pemanfaatan multimedia interaktif dan motivasi siswa putra dan putri SMP 19 Kota Jambi.

Referensi Keempat yaitu penelitian yang dilakukan oleh Maya Carolita (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Motivasi Belajar, Perhatian Orang Tua, dan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Depok Tahun Pelajaran 2016/2017”. Penelitian ini menggunakan Pendekatan Kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen angket yang kemudian dilakukan teknik analisis data yaitu dengan menggunakan teknik regresi linier berganda dan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara motivasi belajar, perhatian orang tua dan teman sebaya terhadap hasil belajar siswa baik secara parsial maupun secara simultan.

Referensi Kelima yaitu penelitian yang dilakukan Novi Yuli Indriyanti (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ppt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Studi Kasus: Siswa Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang”. Penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)*, dengan menggunakan metode SDLC dan

model Waterfall yang memiliki 5 tahapan yakni tahap : *Analysis, Design, Implementasi, Testing, Maintenance*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menurut penilaian ahli terhadap media yang dikembangkan peneliti yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *ppt* dan memperoleh kriteria layak serta sangat layak, persentase penilaian ahli materi sebesar 89% dan ahli media sebesar 79%.

Referensi Keenam yaitu penelitian yang dilakukan oleh Asiwati Tejawati (2008) dalam penelitiannya yang berjudul “Keragaman Media dan Metode Pembelajaran dalam Pembelajaran Sejarah Kurikulum 2013 pada Tiga SMA Negeri di Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2015/2016”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar antara pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual interaktif dengan pembelajaran bermedia transparansi OHP, terdapat perbedaan prestasi belajar geografi fisik antara siswa yang mempunyai motivasi tinggi dan siswa yang mempunyai motivasi rendah, dan terdapat interaksi pengaruh pembelajaran dengan media audiovisual interaktif dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar geografi fisik. Sehingga penggunaan media audio visual interaktif memberikan sumbangan yang berarti terhadap prestasi belajar siswa. Penggunaan media audio visual interaktif dapat menimbulkan gairah siswa dalam mempelajari geografi fisik.

C. Kerangka Berfikir

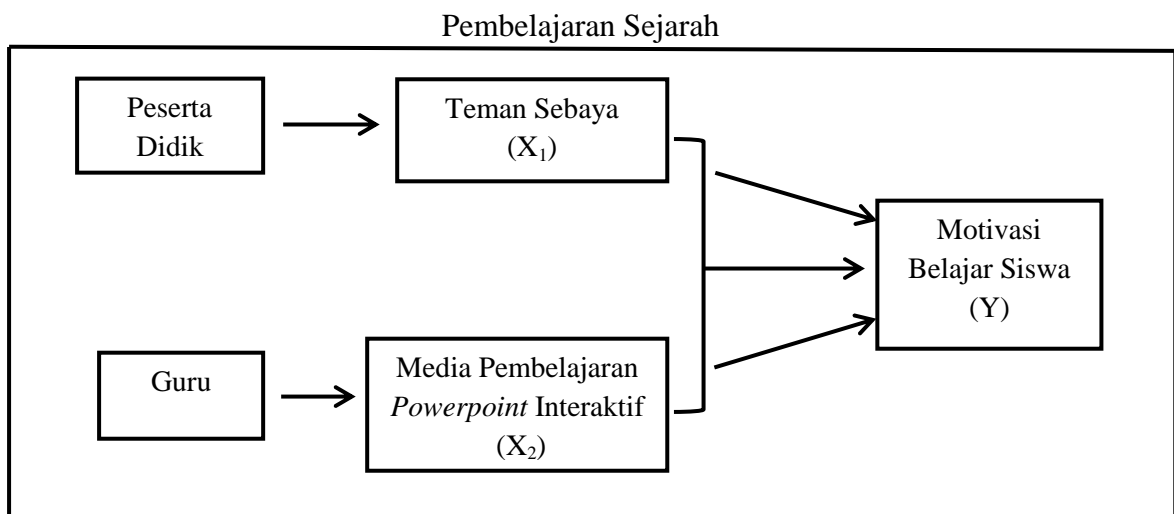
Teman sebaya sangat berperan penting dalam keseharian seorang siswa. Remaja memiliki kebutuhan akan hal untuk disukai dan diterima oleh teman sebaya atau kelompok tertentu. Akibatnya, mereka akan merasa senang ketika diterima oleh kelompok tersebut dan sebaliknya akan merasa tertekan apabila dikeluarkan serta diremehkan oleh temanteman sebayanya. Teman sebaya dan kelompok yang dimasuki oleh seorang siswa akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar akuntansi siswa di sekolah. Apabila teman sebaya atau kelompok tersebut baik, maka akan berpengaruh baik pula terhadap motivasi belajar siswa. Memilih terlebih dulu teman sebaya atau kelompok dapat membuat siswa masuk dalam lingkungan yang dapat menumbuhkembangkan semangat belajar dan motivasi siswa itu sendiri.

Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah, karena media pembelajaran merupakan sarana dalam menyampaikan materi agar lebih menyenangkan, sebab dalam media pembelajaran interaktif sendiri terdapat berbagai macam, misal media audio, audio visual, dan media presentasi poin-poin materi. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam keberhasilan seseorang dalam belajar, karena dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat maka akan menumbuhkan rasa senang, semangat belajar dan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya Teman sebaya dan penggunaan media pembelajaran. Pergaulan dengan teman sebaya

yang positif tentu saja akan sangat mempengaruhi *mood* seorang teman dalam belajar. Jika pergaulan tersebut dirasakan nyaman maka akan menciptakan proses belajar yang baik dan bersemangat tentu akan berdampak pada motivasi belajar siswa. Begitu pula dengan penggunaan media pembelajaran interaktif, jika dalam pembelajaran hanya menggunakan ceramah atau media yang memuat berbagai materi saja tanpa penggunaan media yang lebih menarik seperti media *powerpoint* interaktif yang didalamnya sudah termasuk media audio visual tentunya akan jauh lebih menarik sehingga siswa akan lebih bersemangat dalam menerima pelajaran dari guru.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berfikir penelitian ini dapat disederhanakan sbb :



Gambar 2.1

D. Hipotesis

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

H1 : Terdapat pengaruh positif Teman Sebaya terhadap Motivasi Belajar

Sejarah Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Tegal Tahun Ajaran 2018/2019

H2 : Terdapat pengaruh positif Penggunaan Media Pembelajaran

Powerpoint Interaktif terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas

XI IPS MAN 1 Tegal Tahun Ajaran 2018/2019

H3 : Terdapat pengaruh positif Teman Sebaya Dan Penggunaan Media

Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Terhadap Motivasi Belajar

Sejarah Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Tegal Tahun Ajaran 2018/2019.

BAB V

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh teman sebaya dan penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS MAN 1 Tegal, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan secara parsial antara teman sebaya dengan motivasi belajar siswa kelas XI IPS MAN 1 Tegal. Hal tersebut terlihat dari perhitungan uji parsial (uji t) dimana thitung lebih besar dari t tabel dengan angka $4,276 > 1,999$ yang berarti terdapat pengaruh. Sedangkan jika dilihat dari koefisien determinasi parsial (r^2) diperoleh sebesar 19,18%. Jadi apabila hubungan dengan teman sebaya semakin baik, maka akan mengakibatkan peningkatan pada motivasi belajar siswa.
2. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan secara parsial antara penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dengan motivasi belajar siswa kelas XI IPS MAN 1 Tegal. Hal tersebut terlihat dari perhitungan uji parsial (uji t) dimana thitung lebih besar dari t tabel dengan angka $4,175 > 1,999$ yang berarti terdapat pengaruh. Sedangkan jika dilihat dari koefisien determinasi parsial (r^2) diperoleh sebesar 18,49%. Jadi apabila penggunaan media pembelajaran

powerpoint interaktif dapat ditingkatkan maka akan meningkat pula motivasi belajar siswa.

3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan secara simultan antara teman sebaya dan media pembelajaran *powerpoint* interaktif terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS MAN 1 Tegal dilihat dari perhitungan uji simultan (Uji F) yaitu F_{hitung} 44,123 dengan signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$ yang artinya F_{hitung} signifikan dan berpengaruh secara simultan atau bersama-sama. Sedangkan koefisien determinasi simultan (R^2) sebesar $0,534 = 53,4\%$. Hal ini menunjukkan bahwa teman sebaya dan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa sebesar 53,4%. Jadi apabila teman sebaya dan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ditingkatkan, maka akan mengakibatkan motivasi belajar siswa juga meningkat.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Setiap peserta didik sebaiknya dapat memilih teman yang dapat memberikan keuntungan bagi diri kita dan dapat memfilter setiap perilaku yang tidak baik dan harus selalu berhati-hati dalam bergaul dengan teman sebaya. Hal ini dikarenakan tidak selamanya teman dekat dapat membawa pengaruh yang baik bagi kita akan tetapi juga dapat membawa pengaruh negatif bagi kita.

2. Guru diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran di kelas sehingga dapat menyesuaikan dengan menggunakan media pembelajaran lain yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan di bahas dalam proses kegiatan belajar mengajar. Sehingga siswa dapat merasakan pembelajaran yang lebih bervariasi pada setiap materi pelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad & Asrori, Mohammad. 2011. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. (cetakan ke-7). Jakarta: PT Bumi Askara.
- A.M, Sardiman. 2012. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arif S. Sadiman, dkk. 1996. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo
- Atno. 2011. "Efektivitas Media CD Interaktif Dan Media VCD Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA Negeri di Banjarnegara Ditinjau dari Tingkat Motivasi Belajar". *Jurnal Paramita*, Volume 21 (2) hlm 213-225.
- Bakar, Ramli. 2014. "The Effect Of Learning Motivation On Student's Productive Competencies In Vocational High School, West Sumatera". *International Journal of Asian Social Science*, Volume 4 (6) hlm, 722-738.
- Carolita, Maya. 2017. "Pengaruh Motivasi Belajar, Perhatian Orang Tua, dan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Depok Tahun Ajaran 2016/2017". *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Akuntansi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdikbud. 2003. *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Depdikbud. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Desmita. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dewanty, Natalia. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Materi Pembuatan Makanan Pada Tumbuhan Hijau Untuk Kelas V SD Negeri Depok 1. *Skripsi*. Yogyakarta: Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta.
- Dimiyati, Mudjiono. 1996. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hadi, Sutrisno. 2004. *Analisis Rgresi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hadi, Syamsul. 2008. *Microsoft Power Point*. Surabaya: Tiara Aksa

- _____.2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Indriyanti, Novi.Yuli. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ppt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Studi Kasus: Siswa Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Negeri Semarang.
- Jayusman, Iyus. dkk. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Multi Media Powerpoint Pada Mata Kuliah Sejarah Asia Timur”. *Jurnal Candrasangkala*, Volume 3 (1) hlm. 37-42.
- Kharisma, Nabila. Latifah, Lyna. 2015. “Pengaruh Motivasi, Prestasi Belajar, Status Sosial Ekonomi Orang Tua Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Minat Melanjutkan Pendidikan Ke Perguruan Tinggi Pada Siswa Kelas XII Kompetensi Keahlian Akuntansi Di SMK Negeri Se-Kota Semarang Tahun ajaran 2014/2015”. *Economic Educational Analysis Journal*, Volume 4 (3) hlm 833-846.
- Kuntowijoyo.2013. *Pengantar Ilmu Sejarah*.Yogyakarta: Triana Wacana
- Nooryono, Edhy. 2009. "Lingkungan Sebagai Sumber Belajar dalam Rangka Meningkatkan Minat Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA 2 Bae Kudus". *Tesis*. Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret.
- Rachman, Fauzi. 2009. "Pemanfaatan Museum Konperensi Asia Afrika Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Siswa SMA Negeri Kota Bandung. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret.
- Rifa'i, Ahmad dan Catharina, Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.
- Rokhmatika, Lailatul. Darminto, Eko. 2013. “Hubungan Antara Persepsi Terhadap Dukungan Sosial Teman Sebaya Dan Konsep Diri Dengan Penyesuaian Diri Di Sekolah Pada Siswa Kelas Unggulan”. *Journal Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, Volume 1 (1) hlm.149-157.
- Sakat, Ahmad. Asmadi. dkk. 2012. “Educational Technology Media Method in Teaching and Learning Progress”. *American Journal of Applied Science*, Volume 9 (6) hlm. 874-878.
- Santrock, John. 2014. *Psikologi Pendidikan Ed.5 Buku 2*. Jakarta: Salemba Humanika.

- Saputro, Singgih.Tego. 2012. “Pengaruh Disiplin Belajar Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Angkatan 2009 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta”. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Volume 10(6) hlm, 78-97.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subagyo. 2013. *Membangun Kesadaran Sejarah*. Semarang: Widya Karya.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- _____.2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharso, Suwito dan Iffah. 2017. “Pengembangan Media Video Motion Graphic Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Untuk SMA”. *Indonesian Journal of History Education*, Volume 5 (1) hlm 25-31.
- Suryadi dan Amirudin. 2016. “Keragaman Media dan Metode Pembelajaran dalam Pembelajaran Sejarah Kurikulum 2013 pada Tiga SMA Negeri di Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2015/2016”. *Indonesian Journal of History Education*, Volume 4 (2) hlm 7-13.
- Tejawati, Asiwati. 2008. “Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Interaktif Terhadap Pembelajaran Geografi Fisik Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa (Studi Eksperimen pada SMA Negeri Jumantono Kabupaten Karanganyar Kelas X Tahun Pelajaran 2007/2008)”. *Tesis*. Surakarta: Program Studi Pendidikan Geografi Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret.
- Uno, Hamzah B. 2014. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winarno, Purnomo dan Suharso. 2016. “Analisis Media yang Digunakan Guru Sejarah dalam Pembelajaran Sejarah pada Dua Sekolah Menengah Atas di Kota Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016 (Studi Kasus pada SMA Kolose Loyola Semarang dan SMA Negeri 5 Semarang)”. *Indonesian Journal of History Education*, Volume 4 (2) hlm 64-69.