

## BAB V

### PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

#### **A. Deskripsi Tentang Penggunaan Multimedia, Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar siswa di MAN 1 Tulungagung dan MAN 1 Trenggalek**

##### **1. Deskripsi tentang penggunaan multimedia dan motivasi Belajar siswa di MAN 1 Tulungagung dan MAN 1 Trenggalek.**

Berdasarkan analisis deskriptif pada bab sebelumnya, penggunaan multimedia di MAN 1 Tulungagung dan MAN 1 Trenggalek termasuk dalam kategori cukup baik dengan nilai rata-rata 88,00 dengan presentase 37,4%. Semakin guru kreatif dan inovatif dalam penggunaan multimedia yang digunakan akan berdampak pada ketertarikan bahkan kecintaan dalam mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga prestasi belajar siswa semakin tinggi. Motivasi belajar siswa di MAN 1 Tulungagung dan MAN 1 Trenggalek termasuk dalam kategori baik dengan nilai rata-rata 9,00 dengan presentase 39,5%. Sehingga dapat diartikan bahwa semakin tinggi tingkat motivasi yang diberikan oleh seorang guru kepada siswa maka akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian ini

menguatkan teori dari Niken Ariani dan Deny Haryanto bahwa secara umum manfaat multimedia pembelajaran adalah “proses belajar lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar (ceramah) dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat termotivasi dan terdorong serta belajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja (sangat fleksibel), serta sikap dan perhatian belajar siswa dapat ditingkatkan dan dipusatkan.” Dimana dengan keberadaan multimedia pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.<sup>1</sup> Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan pada perilaku mereka yang menetap dan dalam waktu yang relatif lama. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah siswa yang berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Tujuan pembelajaran ini tercapai terlihat dari hasil belajar siswa.

Motivasi belajar juga mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan harus ada dalam diri siswa, karena kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan bila dalam diri siswa tidak ada kemauan atau dorongan untuk belajar. Menurut Sardiman bahwa “motivasi diartikan sebagai daya upaya yang mendorong

---

<sup>1</sup> Ariani, Niken dan Haryanto, Dany. *Pembelajaran Multimedia sekolah*, (Jakarta: Prestasi Pustaka.2010),26

seseorang untuk melakukan sesuatu”.<sup>2</sup> Jadi dalam hal ini sangat dibutuhkan motivasi baik dari ekstrinsik maupun intrinsik siswa. Sehingga siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan mendorong dalam belajar yang nantinya dapat memicu kenaikan prestasi belajarnya.

## 2. Deskripsi tentang prestasi belajar siswa di MAN 1 Tulungagung dan MAN 1 Trenggalek.

Prestasi belajar siswa di MAN 1 Tulungagung dan MAN 1 Trenggalek termasuk dalam kategori Sangat Tinggi dengan nilai rata-rata 88,00 dengan presentase 37,4%. Dalam meraih prestasi belajar siswa yang baik, motivasi yang tinggi secara ekstrinsik dan instrinsik siswa diperlukan dan dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam penggunaan multimedia. Profesional dalam hal penguasaan dan penggunaan teknologi modern multimedia akan menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga siswa memiliki semangat yang tinggi untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Dalam proses pembelajaran, motivasi mempunyai peran yang sangat penting dan harus ada dalam diri siswa, karena

---

<sup>2</sup> Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar*...73

kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan bila dalam diri siswa tidak ada kemauan atau dorongan untuk belajar. Menurut Sardiman bahwa motivasi diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu".<sup>3</sup> Pada dasarnya motivasi belajar antara siswa yang satu dengan yang lainnya itu relatif berbeda, ada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan ada yang rendah. Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar, motivasi belajar sangat diperlukan untuk mendorong agar siswa tekun melakukan kegiatan pembelajaran.

## **B. Pengaruh Multimedia terhadap Prestasi belajar siswa di MAN 1**

### **Tulungagung dan MAN 1 Trenggalek**

Temuan dari penelitian bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Multimedia terhadap prestasi belajar siswa di MAN 1 Tulungagung dan MAN 1 Trenggalek yang ditunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (2.340 > 1.968). Nilai signifikansi  $t$  untuk variable Multimedia adalah 0.000 dan nilai tersebut lebih kecil dari propolitas 0.05 ( $0.000 < 0.05$ ). Sehingga dalam pengujian ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan

---

<sup>3</sup> Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar*...73

antara penggunaan Multimedia ( $X_1$ ) terhadap prestasi belajar siswa (Y) di MAN 1 Tulungagung dan MAN 1 Trenggalek. Hal ini berdasarkan pada teori Nasution. Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar.<sup>4</sup> Hasil interaksi Media pembelajaran sebagai faktor eksternal, pada hakikatnya adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi pembelajaran dan memiliki fungsi utama sebagai alat bantu mengajar yang ikut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.<sup>5</sup> Dengan adanya alat bantu mengajar (media pembelajaran) maka kondisi dan lingkungan belajar akan lebih nyaman dan proses pembelajaran mudah diikuti oleh siswa. Selain itu, media pembelajaran berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar (*learning experience*). Pengalaman belajar tergantung pada interaksi siswa dengan media, apabila interaksinya belajar siswa dan media baik maka media telah berperan sebagaimana tugasnya. Untuk mencapai interaksi yang optimal antara siswa dan media maka perlu pemilihan media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar untuk digunakan pada saat pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dan sesuai dengan tujuan

---

<sup>4</sup>Nasution, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2010),36

<sup>5</sup>Arsyad, Azhar.. *Media Pembelajaran* ( Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010),15

belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga anak didik bisa mempertinggi hasil belajar.<sup>6</sup> Seperti pada penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif untuk pembelajaran peta dan pemetaan. Dengan digunakannya media pembelajaran multimedia interaktif telah mampu memberikan hasil belajar yang baik. Tindakan belajar mengajar dapat berupa penggunaan media pembelajaran, pemilihan metode pembelajaran, dan lain sebagainya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Baharuddin dan Wahyuni bahwa terdapat faktor-faktor eksternal lingkungan nonsosial yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu lingkungan alamiah, faktor instrumental, faktor materi pelajaran yang diajarkan ke siswa.<sup>7</sup> Media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi media pembelajaran berbasis visual, berbasis audio, dan gabungan dari berbagai jenis media yang disebut dengan media pembelajaran multimedia. Multimedia merupakan penggunaan computer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup>Indriana. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jogjakarta: Diva Perss, 2011), 47

<sup>7</sup>Baharudin, *Media Pembelajaran* (Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran). Yogyakarta: Gava Media, 2011), 53

<sup>8</sup>Ariani, Niken, dan Dany Haryanto. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah .Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospek* (Jakarta : PT Hasil Pustakaraya, 2010),

Multimedia memiliki bidang aplikasi yang dibagi oleh Shariffudin menjadi 3 jenis yaitu :<sup>9</sup>

a. Aplikasi berasaskan teks

Kebanyakan aplikasi jenis ini menyediakan navigasi yang bermanfaat bagi sumber informasi yang banyak dan berkaitan. Aplikasi jenis ini memerlukan petunjuk pencarian yang memudahkan informasi diakses/diperoleh. Aplikasi ini biasanya dapat digunakan dalam pembuatan *hypertext*. Contoh aplikasi ini adalah *Microsoft Multimedia Viewer* atau *Adobe Acrobat*.

b. Aplikasi interaktif

Aplikasi multimedia dalam kategori ini adalah aplikasi grafik yang interaktif. Peralatan ini digunakan dalam pembuatan multimedia dan dapat mengendalikan semua media yang digunakan dalam interaktivitas yang lebih luas. Contoh peralatan multimedia jenis ini seperti *Authorware Professional*, *Macromedia*, *Toolbook*, *Apple Media Tool*, *Programming Environment Course Builder*, *Superlink*.

---

h. 11

<sup>9</sup>Shariffudin, R. S. 1999. Buletin Keterampilan Dalam Teknologi : *Teknologi Multimedia Dalam Pendidikan Sains*. University Malaya. Diakses tgl 20 mei 2018.

c. Aplikasi kawasan luas

Aplikasi ini bertujuan untuk menyebarkan informasi pada wilayah yang lebih luas atau yang lebih dikenali sebagai internet. Ini dimungkinkan oleh teknologi *World Wide Web (WWW)* atau ringkasnya disebut Web. Teknologi ini menggunakan *Hypertext Transfer Protocol (HTTP)* untuk berkomunikasi, meminta dan mengirim data diantara pengguna/pelanggan dengan sumber informasi. Informasi dalam ruang Web juga dapat disediakan dan dibuat dalam bentuk skrip *Hypertext Markup Language (HTML)*. Beberapa program multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya adalah berbentuk *Web, Home Page, HTML*. Beberapa program multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya adalah berbentuk *Web, Home Page, HTML*.

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia muncul dan berkembang berdasarkan permasalahan yang muncul dalam penerapan teknologi dalam proses pembelajaran dan kejenuhan dan kurang komunikatifnya penyampaian materi pelajaran di dalam kelas yang dapat memotivasi belajar peserta didik. Pemanfaatan



pembelajaran dengan menggunakan multimedia menjadi suatu solusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas, dan menjadikan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilakukan pendidik. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas dan inovasi pendidik dalam mendesain pembelajaran yang komunikatif dan interaktif serta sebagai jalan permasalahan ditengah kesibukan pendidik. Pengembangan multimedia dalam pembelajaran selanjutnya dimanfaatkan kedalam pembelajaran dikelas untuk menggantikan ataupun sebagai pelengkap dalam pembelajaran konvensional.

Jadi hal tersebut diatas bisa dilakukan dengan baik dan maksimal, maka bisa memberikan pengaruh yang positif dan signifikan bagi prestasi siswa.

Jadi berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penelitian memperkuat teori dalam Indriana bahwa media pembelajaran berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar (learning experience). Pengalaman belajar tergantung pada interaksi siswa dengan media, apabila

interaksinya belajar siswa dan media baik maka media telah berperan sebagaimana tugasnya. Untuk mencapai interaksi yang optimal antara siswa dan media maka perlu pemilihan media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar untuk digunakan pada saat pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga anak didik bisa mempertinggi hasil belajar.

**C. Pengaruh Pengaruh Motivasi belajar terhadap Prestasi belajar siswa di MAN 1 Tulungagung dan MAN 1 Trenggalek.**

Temuan dari penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara Motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa di MAN 1 Tulungagung dan MAN 1 Trenggalek yang ditunjukkan dari  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Nilai signifikansi t untuk variable Motivasi adalah -2358 dan nilai tersebut lebih kecil dari propolitas 0.05 ( $-2358 < 0.05$ ). Sehingga dalam pengujian ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan antara Motivasi belajar siswa ( $X_2$ ) terhadap prestasi belajar siswa (Y) di MAN 1 Tulungagung dan MAN 1 Trenggalek.

Motivasi menurut Sumardi Suryabrata yang dikutip oleh Djaali adalah " keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang

mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan”.<sup>10</sup> Motivasi merupakan keinginan yang terdapat pada seseorang individu yang merangsangnya untuk melakukan tindakan- tindakan atau sesuatu yang menjadi dasar atau alasan seseorang berperilaku. Menurut M Usman Najati dalam bukunya Abdul Rahman “ motivasi adalah kekuatan penggerak yang membangkitkan aktivitas pada makhluk hidup, dan menimbulkan tingkah laku serta mengarahkannya menuju tujuan tertentu.<sup>11</sup>

Sedangkan belajar dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya.<sup>12</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli pengertian belajar adalah sebagai berikut:

Menurut James O. Whittaker, belajar dapat didefinisikan sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. “ Learning may be defined as the process by which behavior originates or is altered through training or experience.”<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup>Husaini Usman, *Manajemen Teori, Praktek dan Riset Pendidikan* ( Jakarta : PT Bumi Aksara,2006),223

<sup>11</sup> Abdul Rahman Saleh dan Muhib Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam* ( Jakarta: Prenada Media),132

<sup>12</sup> JS.Husdarta dan Yudha M. Saputra, *Belajar dan Pembelajaran*,2-3

<sup>13</sup>Abu Ahmadi, Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar* ( Jakarta: PT. Asdi Mahasatya, 2008),126.

Jadi motivasi belajar dapat diartikan sebagai suatu dorongan dalam diri seseorang untuk menjalani proses perubahan tingkah laku yang ditandai dengan semakin lebih baik dari sebelumnya.

#### Fungsi Motivasi Dalam Belajar:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energy. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yanghendak 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. Misalnya saja seorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu, membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

4. Disamping itu terdapat fungsi lain dari motivasi yaitu sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik pula, atau dengan kata lain intensitas motivasi seseorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasinya.<sup>14</sup>

Jadi berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penelitian ini untuk variable motivasi belajar juga memperkuat peraturan Undang- undang Guru dan Dosen dan teori Farida Sarimaya bahwa motivasi belajar dapat dipengaruhi dari penggunaan media, semangat , tanggung jawab, perasaan belajar, teman , guru dan keluarga.

#### **D. Pengaruh Secara Bersama-sama Antara Multimedia dan Motivasi belajar terhadap Prestasi belajar siswa di MAN 1 Tulungagung dan MAN 1 Trenggalek.**

Berdasarkan uji hipotesis pada bab sebelumnya penggunaan multimedia dan motivasi belajar mampu menerangkan atau memprediksi nilai variable terikat prestasi belajar siswa sebesar

---

<sup>14</sup> *Ibid*..85

43%. Sisanya 57% diterangkan oleh faktor-faktor lain diluar regresi. Berdasarkan output diatas juga diperoleh angka R sebesar 0,208. Maka dapat disimpulkan bahwa terjadi hubungan yang rendah antara penggunaan multimedia dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi siswa. Dari tabel Anova, nilai F sebesar 5.440, dengan significant 0,005. Pengujian dilakukan dengan menggunakan criteria signifikansi atau sig dengan ketentuan sebagai berikut: jika angka signifikansi penelitian  $< 0,05$   $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. jika angka signifikansi penelitian  $> 0,05$   $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Jadi  $F_{hitung} > F_{tabel}$   $5.440 > 0,05$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya Ada pengaruh yang signifikan antara Multimedia dan Motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa di MAN 1 Tulungagung dan MAN 1 .

Hal ini berdasar teori Piaget dalam diri siswa terjadi proses belajar yaitu melalui tiga tahap. Pertama asimilasi, pada tahap ini konsep penambahan dan pengurangan mengalami proses pengintegrasian atau penyatuan dengan informasi baru (multimedia interaktif) ke dalam struktur kognitif yang telah dimiliki siswa. Tahap kedua adalah akomodasi, yaitu proses penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru, dalam hal ini siswa

mempraktekkan apa yang dipelajari dengan bantuan multimedia interaktif. Tahap ketiga adalah ekuilibrase, yaitu proses enyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi. Proses ekuilibrase diperlukan agar siswa dapat terus mengembangkan dan menambah pengetahuannya sekaligus menjaga stabilitas mental dalam dirinya.<sup>15</sup>

Ekuilibrase berarti penyeimbangan antara lingkungan luar dengan struktur kognitif yang ada dalam diri siswa. Tanpa proses ini perkembangan kognitif siswa akan mengalami gangguan dan tidak teratur.

Berdasarkan hal tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran akan lebih memotivasi siswa dalam belajar, tidak lekas jenuh dan bosan. Multimedia interaktif bukan hanya menjadikan siswa tertarik akan materi pelajaran yang dijelaskan guru, namun multimedia interaktif menjadi media pembelajaran yang mampu mengatasi perbedaan pemahaman antar pribadi siswa dan menyederhanakan kompleksitas materi.

Materi dalam pembelajaran yang kompleks tersebut akan

---

<sup>15</sup> B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), 142.

tersederhanakan. Hal tersebut akan menjadikan materi yang terdapat dalam pembelajaran akan dimengerti, lebih mudah dipahami dan setiap siswa akan memiliki konsep yang sama terhadap suatu materi yang diajarkan. Selibhnya penggunaan multimedia interaktif menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Ditinjau dari segi keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, dengan menggunakan multimedia interaktif siswa lebih terlibat aktif, yaitu siswa menemukan konsep-konsep, menemukan pola dan struktur baru serta berpikir konkret dalam mempelajari materi sehingga pada akhirnya pemahaman siswa yang didapat relatif bertahan lama dan akan meningkat jika dibandingkan dengan siswa yang hanya menerima saja dari gurunya.

Menurut teori E. Mulyasa bahwa tugas guru dalam pembelajaran tidak terbatas pada penyampaian materi pembelajaran, tetapi lebih dari itu, guru harus membentuk motivasi belajar dan pribadi peserta didik, terutama pada jam- jam sekolah, agar tidak terjadi penyimpangan perilaku atau tindakan yang



menyimpang.<sup>16</sup> Mendidik adalah pekerjaan yang kompleks dan sulit. Oleh karena itu tugas dan pekerjaan tersebut memerlukan persiapan dan perencanaan yang baik, sehingga dapat mencapai hasil yang diharapkan. Mengajar merupakan tugas yang perlu dipertanggung jawabkan. Dengan demikian memberikan motivasi juga salah satu cara untuk mengajak peserta didik semangat dalam proses kegiatan pembelajaran karena mereka semakin tertarik dan penasaran akan ilmu yang belum diketahui.

Adanya peningkatan motivasi, tentunya disebabkan oleh beberapa faktor. Adapun faktor-faktor tersebut menurut peneliti berdasarkan indikator motivasi yang telah disusun adalah sebagai berikut: Siswa menemukan hal baru, yang mampu meningkatkan rasa ingin tahu. Jika pembelajaran sehari-harinya mereka menggunakan media berupa power point, maka pembelajaran pada penelitian menggunakan media baru berupa media pembelajaran berbasis multimedia.

Adanya kombinasi gambar, gerak, dan suara meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, sekaligus membuat siswa lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas yang

---

<sup>16</sup> E. Mulyasa, *Standar Motivasi belajar dan Sertifikasi Guru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), 126

diberikan. Guru mampu menumbuhkan kepercayaan diri siswa, serta sikap kreatif dan optimis siswa dengan melakukan proses pembelajaran yang produktif. Guru mampu memberikan umpan balik kepada siswa, sehingga siswa turut serta dalam pembelajaran. Dalam hal ini, siswa menjadi lebih aktif dikarenakan ketertarikannya pada umpan balik yang diberikan oleh guru. Adanya peningkatan motivasi juga mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa. Semakin banyak motivasi yang diberikan, semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari tingkat motivasi dan hasil belajar. Hal ini sesuai dengan teori yang diungkapkan Sardiman bahwa hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.<sup>17</sup>

Jadi berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penelitian ini memperkuat teori dari Wasty Soemanto yakni berhasil atau tidaknya proses belajar seorang individu juga dipengaruhi oleh banyak faktor baik itu faktor dalam (internal), maupun factor yang

---

<sup>17</sup>Nutrisiana, Destian. 2013. *Pengaruh Motivasi Belajar, Cara Belajar, dan Kemampuan Sosial-Ekonomi Orang Tua Terhadap Hasil Belajar*. Economic Education Analysis Journal, Vol. 2, NO. 2, November: 101

berasal dari luar (eksternal).