

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA
(POWERPOINT) TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR
(Studi Eksperimen pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Nangela)**

Gilang Mas Ramadhan¹

¹ STKIP Bina Mutiara Sukabumi, Sukabumi Jawa Barat

¹ gemilanggarda@gmail.com,

Abstract

High motivation in participating in the learning process is one of the important things, in order to create the effectiveness and efficiency of the implementation of the teaching and learning process in the classroom, so to make this happen, it is necessary to utilize teaching media optimally, especially those based on multimedia, because the use of multimedia has not yet been obtained. more attention from educators, for various reasons. for example, limited time to prepare, difficult to find the right media, and also not enough funds. The purpose of this study was to determine the effect of using powerpoint-based multimedia on increasing student motivation in social studies subjects at SDN Nangela district. Sukabumi. This type of research is an experimental study using the One-Group Pretest-Posttest Design research. with the research sample, namely students of class V, amounting to 20 people. The data collection technique by distributing questionnaires, the results of this study indicate that the use of multimedia in the implementation of learning has an effect on increasing students' learning motivation, this is indicated by the average value obtained by students before being given treatment is 54, and the average value after being given treatment of 80. From the data the results of the t test show that the t value of 40.307 Sig 0.000 is smaller < 0.05 . Thus, it can be concluded that the use of powerpoint-based multimedia has an effect on increasing student motivation in social studies subjects at SDN Nangela.

Keywords: Multimedia, Learning Motivation, Elementary School Students.

Abstrak

Motivasi yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran adalah salah satu hal yang penting, guna menciptakan efektifitas serta efisiensi pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas, maka untuk mewujudkan hal tersebut, perlu adanya pemanfaatan media ajar secara optimal terutama yang berbasis multimedia, karena penggunaan multimedia ini belum mendapatkan perhatian lebih dari para pendidik, dengan berbagai alasan. misalnya saja terbatasnya waktu untuk menyiapkannya, sulit mencari media yang tepat, dan juga tidak tersedianya cukup dana. Adapun Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia berbasis powerpoint terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN Nangela kab. sukabumi. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan *design* penelitian *One- Group Pretest-Posttest Design*. dengan Sampel penelitian yaitu siswa kelas V yang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data dengan penyebaran angket, Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam pelaksanaan pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik, hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata yang didapat siswa sebelum diberikan *treatment* sebesar 54, dan nilai rata-rata setelah diberikan *treatment* sebesar 80. Dari data hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t sebesar 40,307 Sig 0,000 lebih kecil $< 0,05$. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia berbasis powerpoint ini memberikan pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN Nangela.

Kata Kunci: Multimedia, Motivasi Belajar, Siswa Sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Idealnya pelaksanaan proses pembelajaran di kelas dapat memfasilitasi terjadinya interaksi edukatif yang berlangsung secara dua arah ditandai dengan terjadinya komunikasi aktif antara guru dengan siswa. Proses komunikasi ini terdiri atas kegiatan penyampaian pesan (materi pembelajaran) oleh guru selaku pengirim, kepada peserta didik selaku penerima pesan. Dalam hal ini proses penyampaian pesan membutuhkan penggunaan media yang tepat agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Terlebih dalam pembelajaran yang menuntut peserta didik memiliki daya kritis yang tinggi, salah satunya pada pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial, Parker (2010) mendefinisikan IPS sebagai pusat dari kurikulum sekolah yang baik karena merupakan tempat siswa belajar untuk melihat dan menafsirkan dunia (tempat, budaya, sistem, dan masalah- masalah sosial). Adapun beberapa tujuan mata pelajaran IPS berasal dari prinsip- prinsip pembelajaran konstruktivis yang menekankan keterlibatan emosional dan fisik melalui aktifitas motorik secara efektif untuk mengembangkan sikap dan pandangannya terhadap dunia sosial. Pendapat lain dikemukakan oleh Surahman & Mukminan (2017: 50) yang menjelaskan bahwa IPS merupakan suatu konsep yang mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial dalam rangka membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik.

Namun fakta di lapangan menunjukkan masih kurangnya perhatian, minat dan motivasi siswa untuk turut aktif dalam proses pembelajaran IPS ini. Maka dari itu guru mempunyai peranan penting dalam pembelajaran agar mampu menstimulus perhatian dan motivasi siswa, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media pembelajaran menjadi cukup penting karena tanpa media komunikasi tidak akan berlangsung optimal. Dari banyaknya pengertian media pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli, Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, W 2013: 163) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Sementara itu Rajendra & Sudana (2018) menjelaskan lebih lanjut tentang media pembelajaran berbasis multimedia yang merupakan kombinasi dan integrasi antara teks, grafik, suara, animasi dan video, dalam pendidikan, teknologi multimedia dapat memberikan hasil yang efektif dalam proses pembelajaran. Adapun menurut Surjono (2017: 2) istilah multimedia secara etimologis berasal dari kata multi dan media. Multi berarti banyak atau jamak dan media berarti sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi seperti teks, gambar, suara, video. Jadi secara bahasa istilah multimedia adalah kombinasi banyak atau beberapa media seperti teks, gambar, suara, video yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Maka dengan penggunaan multimedia ini akan turut serta membantu pemrosesan informasi visual dan auditori siswa. Mayer (dalam Ampa, dkk 2013: 3). Begitu banyak dampak positif yang didapat dari penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia ini, seperti yang dikemukakan oleh Miarso (2009, p.459), menyebutkan bahwa “Media membangkitkan keinginan dan minat baru siswa, dengan menggunakan media pendidikan, horizon pengalaman anak semakin luas, sehingga pembelajaran lebih bermakna (*meaningfull*), persepsi serta daya kritis mereka semakin tajam, pemahaman konsep dengan sendirinya akan semakin lengkap dan komprehensif sehingga akan berdampak langsung pada keinginan dan minat untuk belajar selalu muncul”.

Dari berbagai banyak aplikasi multimedia tersebut, salah satunya adalah program *Microsoft Powerpoint*, menurut Rayandra, Asyhar (2012: 86) program *powerpoint* adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatannya, 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. Pengembang dapat memasukkan teks, suara, gambar bahkan video sekaligus. Slide atau halaman pada *powerpoint* dirancang khusus dengan dilengkapi tombol-tombol yang akan melibatkan pengguna dalam pengoperasian *powerpoint*. Namun penggunaan media ini seringkali terabaikan oleh guru dengan berbagai alasan. misalnya saja terbatasnya waktu untuk mempersiapkannya, sulit mencari media yang tepat, dan juga tidak tersedianya cukup dana (Muttaqien, Z, 2011). Padahal jika dimanfaatkan dengan maksimal maka kehadiran media ini dapat membantu membangkitkan motivasi serta antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi itu sendiri merupakan kebutuhan atau keinginan yang memberi energi seseorang untuk memulai suatu tindakan, dalam konteks kelas konsep motivasi siswa digunakan untuk menjelaskan sejauh mana siswa menanamkan perhatian dan upaya dalam berbagai kegiatan yang mungkin diinginkan oleh guru atau bukan diinginkan oleh guru. Motivasi berakar pada pengalaman siswa terutama yang berhubungan dengan kesediaan mereka untuk terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Brophy (2010: 3).

Lebih lanjut Mc. Donald (dalam Sardiman, 2011: 73) memaknai motivasi sebagai perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi merupakan faktor yang berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Keberhasilan pembelajaran tergantung pada motivasi siswa yang tinggi atau rendah (Ulfa & Bania, 2019: 89). Maka Ketika perhatian dan motivasi siswa sudah meningkat tentu hal tersebut akan berimplikasi terhadap tercapainya tujuan pembelajaran tersebut, dan yang lebih penting bagaimana proses belajar juga berlangsung secara aktif. Karena Menurut Syah (2010: 87) belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Selanjutnya Barlow (dalam Syah 2010: 88) menjelaskan kembali bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Belajar merupakan kegiatan pokok dalam proses pendidikan di sekolah. Belajar adalah usaha yang dilakukan secara sadar untuk merubah sikap dan tingkah lakunya. Dalam upaya mencapai perubahan tingkah laku maka dibutuhkan motivasi. Motivasi merupakan salah satu faktor yang mendorong siswa untuk mau belajar. Adapun motivasi belajar ini dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu motivasi instrinsik (keadaan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar) dan motivasi ekstrinsik (keadaan yang datang dari luar individu siswa yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar). Ada tidaknya motivasi belajar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Keberhasilan belajar akan tercapai apabila pada diri adanya kemauan dan dorongan untuk aktif mengikuti setiap tahap pembelajaran.

Selanjutnya untuk membuat proses pelaksanaan belajar menjadi lebih bermakna maka penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman nyata dan meningkatkan daya tarik siswa yang membuat lingkungan kelas menjadi lebih menarik dan interaktif. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran akan menambah nilai hiburan bagi siswa sehingga siswa tidak akan merasa bosan. Penggunaan media yang menarik akan mempengaruhi motivasi belajar siswa. Selanjutnya beberapa manfaat yang didapat bila seorang guru menggunakan media pembelajaran multimedia berbasis *powerpoint* ini diantaranya adalah a) Menghindari verbalisme dalam pembelajaran. b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, karena keterbatasan daya indra. c) terciptanya ruang kelas yang kondusif sekaligus interaktif karena siswa mendapatkan berbagai macam sumber belajar, tidak hanya dari guru saja, sehingga tumbuh karakter kemandirian karena siswa berusaha mencari dan mengidentifikasi sumber belajar lainnya. Maka dengan kata lain pembelajaran dengan

memanfaatkan multimedia merupakan sebuah alternatif efektif dan tepat guna yang sangat potensial dalam memperbaiki dan meningkatkan motivasi belajar siswa, multimedia pembelajaran mempunyai peran yang sangat besar terhadap rasa ingin tau, rasa ingin memahami dan berhasil membangkitkan kegairahan dalam belajar yang ada dalam diri siswa. Fadli dan Ikawati (2017: 37).

Oleh karena itu motivasi belajar sangat penting untuk menjaga kinerja akademik siswa dalam mewujudkan keberhasilan yang diinginkan berdasarkan strategi yang baik dan ketekunan dalam belajar. Maka berdasarkan pemaparan latar belakang serta teori pendukung di atas peneliti dalam hal ini tertarik untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* ini terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS, di SDN Nangela, Kab. Sukabumi.

METODE

Desain penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. dan pendekatan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest posttest design*. Dimana jenis penelitian ini tidak menggunakan kelas kontrol. Shadish, Campbell dalam (Suri & Mariatin, 2017) menyatakan bahwa pada *one group pretest posttest design*, *pretest* dilakukan pada kelompok subjek penelitian, setelah itu diberikan *treatment* kemudian dilakukan *posttest* dengan pengukuran yang sama, Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah kelas V yang berjumlah 20 orang, waktu penelitian dilakukan pada rentan bulan maret – mei 2020, Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik non tes berupa penyebaran angket. Untuk menentukan teknik analisa data harus disesuaikan dengan masalah, desain eksperimen dan jenis data yang diperoleh. Teknik analisis data hasil penelitian ini menggunakan analisa statistika deskriptif, Analisis Statistik deskriptif ini merupakan bagian dari statistik yang membahas mengenai penyusunan data ke dalam hipotesis atau penarikan kesimpulan”. Adapun yang diujikan seperti uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Maksun (2012).

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Berdasarkan hasil analisis data pada *pretest* dan *posttest*, maka dapat diketahui perbedaan peningkatan motivasi belajar sebelum dan sesudah digunakannya multimedia berbasis *powerpoint* ini, Berdasarkan data pada tabel 1 di bawah menunjukkan bahwa nilai motivasi belajar siswa saat pembelajaran IPS berlangsung menunjukkan jumlah nilai terendah pada *pretest* yaitu 40 sedangkan nilai terendah *posttest* yaitu 60. Nilai maksimum pada *pretest* sejumlah 80 dan nilai maksimum *posttest* sejumlah 95 dengan rata-rata untuk nilai *pretest* yaitu 54 sedangkan rata-rata untuk nilai *posttest* 80. Berdasarkan nilai tersebut terlihat bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN Nangela.

Tabel 1.
Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

N=30	Motivasi Belajar Kelas V	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Minimum	40	60
Maksimum	80	95

Rata-rata	54	80
Std. Deviasi	11,8	10,2
Jumlah	1250	1500

Selain itu penggunaan media pembelajaran multimedia itu juga berimplikasi secara langsung terhadap tingkat presentase motivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan beberapa kriteria yakni motivasi sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi, hasil pada saat *pretest* siswa terdapat 5 orang atau 25% termasuk dalam kategori sangat rendah, 3 orang atau 15 % termasuk dalam kategori rendah, 10 orang atau 50% termasuk dalam kategori sedang, 2 orang atau 10% termasuk dalam kategori tinggi dan 0% atau belum ada siswa yang termasuk dalam kategori motivasi sangat tinggi. Kemudian setelah diadakannya *treatment* penggunaan multimedia pembelajaran terdapat 0 orang atau 0% termasuk dalam kategori sangat rendah, 0 orang atau 0% termasuk dalam kategori rendah, 10 orang atau 50% termasuk dalam kategori sedang, terdapat 5 orang atau 25% termasuk dalam kategori tinggi, dan terdapat 5 orang atau 25% termasuk dalam kategori sangat tinggi. Dengan demikian motivasi belajar saat pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Nangela mempunyai skor terendah dengan taraf interval 20-36 terdapat 0% atau tidak ada siswa yang termasuk ke dalam kategori sangat rendah dan skor tertinggi dengan interval 85-100 terdapat 10 siswa atau 50% termasuk dalam kategori tinggi.

Kemudian pada uji normalitas data, pada data *pretest* diperoleh nilai *Asymp Sig. 2 tailed* sebesar 0,200 > 0,05 dan pada data *posttest* diperoleh nilai *Asymp. Sig. 2 tailed* sebesar 0,113 > 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Berikut data dipaparkan dalam table 2 di bawah ini.

Tabel 2.
Hasil Uji Normalitas
Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Data	<i>Asymp. Sig. 2 Tailed</i>	Keputusan
<i>Pretest</i>	0,200	Data berdistribusi normal
<i>Posttest</i>	0,113	Data berdistribusi normal

Selanjutnya pada uji homogenitas nilai *pretest* dan *posttest* didapati data nilai *Levene Statistic* = 0,878 dan Sig. 0,353 > 0,05 maka dapat diartikan data bersifat homogen. nilai t hitung atau nilai probabilitas *Sig. 2-tailed*. apabila nilai t hitung berada pada daerah penolakan H_0 dan nilai *Sig. 2 tailed* < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Artinya terdapat pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS ini.

Tabel 3.
Hasil Uji Hipotesis Nilai
***Pretest* dan *Posttest* Motivasi Belajar**

T	Sig.	Keputusan
40,307	0,000	Terdapat pengaruh signifikan

Kemudian Pada *table 3* di atas dapat dijelaskan bahwa hasil analisis uji hipotesis/uji *paired sample t test*. diperoleh nilai $t = 40,307$ dan $\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$ maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* terhadap motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS di SDN Nangela ini.

Diskusi

Kehadiran penggunaan media pembelajaran berbasis *powerpoint* ini sedikit banyak membawa pengaruh bagi aktifitas pembelajaran di kelas, suasana kelas cenderung lebih bergairah dengan banyaknya sumber materi belajar yang dihadirkan oleh guru, bisa melalui gambar, tayangan video atau bahkan kuis interaktif. Sehingga materi yang disampaikan tidak hanya terbatas pada buku bacaan teks saja yang membuat informasi menjadi kurang jelas, dan kurang menarik di mata siswa. Dari data penelitian di atas terlihat peningkatan presentase antusiasme serta motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran IPS ini . Data menunjukkan taraf nilai dengan interval 20-36 terdapat 0% atau tidak ada siswa yang termasuk ke dalam kategori sangat rendah dan skor tertinggi dengan interval 85-100 terdapat 10 siswa atau 50% termasuk dalam kategori tinggi, data tersebut didapat dari instrument angket serta observasi yang dilakukan dengan *indicator* keaktifan siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

Oleh karna itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat perlu karena mempermudah guru dalam proses penyampaian materi dan menimbulkan dampak yang positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Fadli dan Ikawati (2017: 37) yang menyebutkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia merupakan sebuah alternatif efektif dan tepat guna yang sangat potensial dalam memperbaiki dan meningkatkan motivasi belajar siswa, multimedia pembelajaran mempunyai peran yang sangat besar dalam membangkitkan rasa ingin tau, rasa ingin memahami dan berhasil membangkitkan kegairahan dalam belajar yang ada dalam diri siswa. Selain itu banyak manfaat lainnya seperti yang dikemukakan oleh Miarso (2009, p.459) yang menyebutkan bahwa “Media membangkitkan keinginan dan minat baru siswa, Dengan menggunakan media pendidikan, horizon pengalaman anak semakin luas, sehingga pembelajaran lebih bermakna (*meaningfull*), persepsi serta daya kritis mereka semakin tajam, pemahaman konsep dengan sendirinya akan semakin lengkap dan komprehensif sehingga akan berdampak langsung pada keinginan dan minat untuk belajar selalu muncul”. Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* dalam proses pembelajaran mempunyai pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar pada pada mata pelajaran IPS kelas V di SDN Nangela.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* dalam pelaksanaan pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPS kelas V di SDN Nangela. Kesimpulan tersebut dibuktikan dengan data hasil penelitian yang menyatakan bahwa ada peningkatan nilai rata-rata pada *pretest* motivasi belajar siswa yaitu 54 skor tersebut yang termasuk kategori motivasi sedang mengalami peningkatan skor menjadi 80 dan masuk kategori motivasi tinggi, dari kedua skor tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada motivasi belajar sekitar 48,1%, dan jika dirata-ratakan kembali kedua skor tersebut akan memperoleh skor 67 yang termasuk kategori motivasi sedang. Sementara itu hasil uji *t (Paired Sample T Test)* menunjukkan nilai $\text{Sig.} 0,000 < 0,05$, maka dengan demikian data hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif saat guru menggunakan media ajar berbasis multimedia *powerpoint* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

REFERENSI

- Ampa, Andi Tenri. (2013). The Implementation of Multimedia Learning Materials in Teaching English Speaking Skills. *International Journal of English Language Education*. 1(3).
- Brophy, Jere. (2010). *Motivating Student to Learning*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Fadli, M Syamsul. Ikawati, Diah Hastuti. (2017). Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 2(2).
- Maksum, Ali. (2012). *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa University.
- Miarso, Y. (2009). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Muttaqien, Z. (2011). Pemanfaatan Blog sebagai Media dan Sumber Belajar Alternatif Qur'an Hadits Tingkat Madrasah Aliyah. Artikel Ilmiah. Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga
- Parker, Walter C. (2010). *Social Studies Today Research and Practice*. New York: Routledge
- Rajendra, I Made. Sudana, I Made. (2018). The Influence of Interactive Multimedia Technology To Enhance Achievement Student on Practice Skills in Mechanical Thechnology. *Journal of Physics: Conference Series*. 953-012104.
- Rayandra, Arsyar. (2012). *Mengembangkan pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta
- Sanjaya, Wina (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Surahman, Edy. Mukminan. (2017). Peran Guru IPS sebagai Pendidik dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* p-ISSN: 2356-1807 e-ISSN: 2460-7916.
- Suri, Findy. Mariatin, Emmy. (2017). Pengaruh Pencahayaan Ruang Kerja Terhadap Stress Kerja Karyawan Biro Perencanaan Universitas Sumatra Utara. *Jurnal Diversita*. 3(2). E-ISSN 2580-6793.
- Surjono, Herman. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep Dan Pengembangannya*. Yogyakarta: UNY Press.
- Syah, Muhibbin. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Ulfa, Maria. Bania, Allif Syahputra. (2019). ELF Students Motivation in Learning English in Langsa Aceh. *Studies in English Language And Education*. 6(1). 163-170. E-ISSN 2461-0275.