

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Tinjauan Tentang Konsep Teknologi Pendidikan

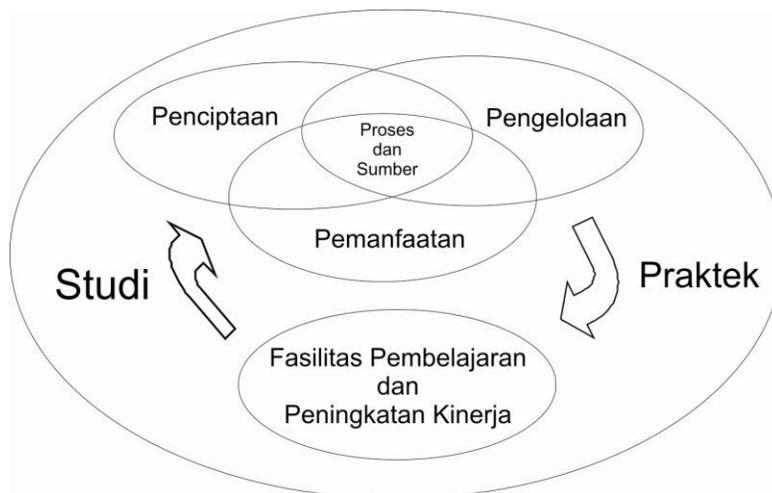
a. Definisi Teknologi Pendidikan

Association of Education Communication & Technology (AECT, 1994) mengemukakan definisi teknologi instruksional sebagai berikut: “*instructional technology is the theory and practice of design, development, utilization, management, and evaluation of process and resources for learning*”. (Seels dan Richey, 1994: 1). “Berdasarkan definisi di atas Teknologi Pendidikan adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar”.

Kaitannya dengan hal itu, definisi menurut Hackbarth (1996), Teknologi Pendidikan adalah konsep multidimensional yang meliputi: 1) suatu proses sistematis yang melibatkan penerapan pengetahuan dalam upaya mencari solusi yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah-masalah belajar dan pembelajaran; 2) produk seperti buku teks, program audio, program televisi, *software* komputer dan lain-lain; 3) suatu profesi yang terdiri dari berbagai kategori pekerjaan; dan 4) merupakan bagian

spesifik dari pendidikan. (Hackbarth, 1996 dalam Bambang Warsita, 2008: 17)

Selain beberapa definisi di atas, AECT (2008), juga telah mengemukakan definisi teknologi pendidikan yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia bahwa Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang sesuai dan sumber daya (Januszewski & Molenda, 2008). Definisi ini mengandung beberapa kata kunci di antaranya studi, etika praktek, fasilitasi, pembelajaran, peningkatan, penciptaan, pemanfaatan, pengelolaan, teknologi, proses, dan sumber daya. Berikut adalah gambar definisi teknologi menurut AECT 2008:



Gambar 2.1. Definisi Teknologi Pendidikan, AECT 2008

b. Kawasan Teknologi Pendidikan

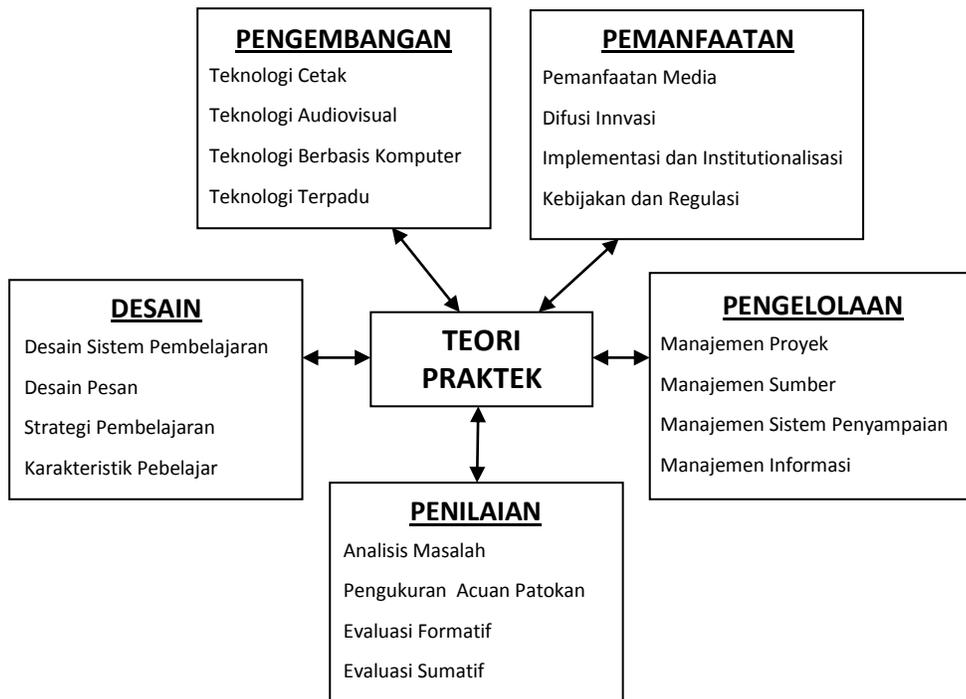
Teknologi Pendidikan mempunyai lima kawasan (domain) yang menjadi bidang garapannya berlandaskan definisi AECT (1994: 28), yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian tentang proses dan sumber untuk belajar. Domain-domain tersebut meliputi:

- 1) Domain desain, meliputi desain sistem intruksional, desain pesan, strategi pembelajaran, karakteristik peserta didik. Merupakan pengklasifikasian kondisi untuk belajar dengan tujuan menciptakan strategi dan pendidikan pada level makro seperti program satuan pelajaran dan modul.
- 2) Domain pengembangan, meliputi teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berasaskan komputer dan teknologi terpadu. Domain pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisiknya, mencakup berbagai variasi teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran.
- 3) Domain pemanfaatan, meliputi pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi, serta peraturan dan kebijakan, arti dan tujuannya memilih wawasan yang paling utama dari domain-domain Teknologi Pendidikan.
- 4) Domain pengelolaan, meliputi manajemen proyek, manajemen sumber daya, manajemen penyampaian, dan manajemen sistem informasi. Domain manajemen merupakan keterampilan mengorganisasi

program, supervisi personel, merencanakan dan mengadministrasikan dana serta fasilitas dan melaksanakan perubahan.

- 5) Domain evaluasi, meliputi evaluasi masalah, pengukuran kriteria patokan, evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Tugas evaluasi adalah sebagai kegiatan manusia yang sudah lazim dilakukan sehari-hari, antara lain kegiatan atau peristiwa menurut sistem itu.

Dari definisi di atas Seel, Barbara B dan Richey, Rita C (1994: 29) menyatakan antara kelima domain tersebut saling berhubungan erat dan sinergis. Adapun hubungan yang sinergis antara kelima domain tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.2 Kawasan Teknologi Pendidikan

Sementara pada definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT (2008), mengandung beberapa kata kunci, yaitu: *Study* (studi) merupakan pemahaman teoritis yang diperlukan dalam praktek teknologi pendidikan untuk konstruksi dan perbaikan pengetahuan melalui penelitian dan refleksi praktek pembelajaran. *Etichal Practice* (etika praktek) mengacu pada standar etika praktis sebagaimana yang didefinisikan oleh Komite Etika AECT tentang apa saja yang harus dilakukan oleh praktisi Teknologi Pendidikan. *Fasilitating* (fasilitasi) hadir sebagai akibat adanya pergeseran paradigma pembelajaran yang memberikan peran dan tanggung jawab lebih besar kepada peserta didik sehingga peran teknologi pendidikan berubah menjadi pemfasilitasi. *Learning* (pembelajaran) selain berkenaan dengan ingatan juga berkenaan dengan pemahaman. Tugas pembelajaran dapat dikategorikan berdasarkan pada berbagai taksonomi.

Pengertian pembelajaran saat ini sudah berubah dari beberapa puluh tahun yang lalu. *Improving* (peningkatan) berkaitan dengan peningkatan kualitas produk yang menyebabkan pembelajaran lebih efektif, perubahan dalam kapabilitas yang membawa dampak pada aplikasi dunia nyata. *Performance* (kinerja) berkaitan dengan kesanggupan peserta didik untuk menggunakan dan mengaplikasikan kemampuan yang baru didapatkannya. *Creating* (penciptaan) mengacu pada penelitian, teori dan praktek dalam pembuatan materi pembelajaran, lingkungan pembelajaran

dan sistem pembelajaran dalam beberapa *setting* yang berbeda, formal dan nonformal. *Using* (pemanfaatan) mengacu pada teori dan praktek yang terkait dengan membawa peserta didik berhubungan dengan kondisi dan sumber belajar. *Managing* (pengelolaan) berkaitan dengan manajemen perorangan dan manajemen informasi yang mengacu pada masalah pengorganisasian orang-orang dan perencanaan, pengendalian, penyimpanan dan pengolahan informasi. *Technological* (teknologi) mengandung arti aplikasi sistematis atau ilmu atau pengetahuan yang terorganisir untuk tugas-tugas praktis. *Processes* (proses) dapat didefinisikan sebagai serangkaian kegiatan yang diarahkan pada hasil yang spesifik. *Resources* (sumber daya) telah diperluas dengan inovasi teknologi dan dengan pengembangan pemahaman baru mengenai bagaimana alat-alat teknologi dapat membantu peserta didik belajar.

Definisi-definisi yang dikeluarkan AECT adalah saling berkaitan dan berhubungan, sehingga ketika definisi baru dikeluarkan bukan berarti definisi sebelumnya sudah tidak layak digunakan. Dari penjelasan definisi dan domain di atas, maka penelitian ini lebih tepat masuk ke dalam domain pemanfaatan. Dengan multimedia dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, untuk menerima materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Tinjauan Tentang Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran

a. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Multimedia dapat diartikan sebagai lebih dari satu media, yaitu dapat berupa kombinasi antara teks, grafis, animasi, suara dan video. Perpaduan dan kombinasi dua atau lebih jenis media lebih ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media itu.

Menurut Budi Sutedjo Dharma Oetomo yang dikutip Winarno (2009: 7), secara umum multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang tidak hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan juga dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.

Konsep penggabungan ini dengan sendirinya memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masing-masing tetap menjalankan fungsi utamanya sebagaimana biasanya dan komputer merupakan pengendali seluruh peralatan itu. Jenis peralatan itu adalah komputer, video, kamera, video, *cassette recorder*, OHP, CD. Informasi yang disajikan melalui multimedia berbentuk dokumen yang hidup dapat dilihat di layar monitor atau diproyeksikan ke layar lebar, dapat didengar

suaranya dan dilihat gerakannya (video/animasi). Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas.

Sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, (UU SISDIKNAS No.20 Tahun 2003, Bab 1 Pasal 1 Ayat 20). Pembelajaran diselenggarakan dengan harapan agar siswa mampu menangkap/menerima, memproses, menyimpan, serta mengeluarkan informasi yang telah diolahnya. Kehadiran teknologi multimedia dalam pembelajaran hanya bertindak sebagai pelengkap, tambahan atau alat bantu bagi guru. Multimedia tidak akan mengambil alih peran dan fungsi guru. Multimedia hanya sebagai pilihan dalam menyampaikan informasi kepada siswa untuk menciptakan suasana belajar mandiri yang menyenangkan. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

b. Manfaat Multimedia Pembelajaran

Secara umum Niken Ariani (2010: 26-27) mengemukakan beberapa manfaat multimedia pembelajaran antara lain:

1. Lebih menarik.
2. Lebih interaktif.
3. Jumlah waktu mengajar (ceramah) guru/pendidik dapat dikurangi.
4. Kualitas belajar siswa dapat lebih termotivasi dan terdorong.
5. Sikap dan perhatian belajar siswa dapat ditingkatkan dan dipusatkan.
6. Dapat menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi dan video.
7. Dapat menarik minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan.

Sedangkan manfaat multimedia yang dikemukakan Fenrich (1997) yang dikutip oleh Gatot Pramono (Depdiknas 2008) adalah:

1. Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan dan keinginan mereka.
2. Siswa belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan dari siswa.
3. Siswa akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika.
4. Siswa menghadapi suatu evaluasi yang obyektif melalui keikutsertaannya dalam latihan/tes yang disediakan.

5. Siswa menikmati privasi di mana mereka tak perlu malu saat melakukan kesalahan.
6. Belajar saat kebutuhan muncul (*“just-in-time” learning*).
7. Belajar kapan saja mereka mau tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan
8. Mengatasi kelemahan pada pembelajaran kelompok maupun individual.

Dari kedua pendapat tersebut dapat kita simpulkan bahwa multimedia pembelajaran bisa memotivasi siswa dalam belajar, dan dengan multimedia maka pembelajaran akan berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan, karena dapat menarik minat dan perhatian siswa.

c. Karakteristik Multimedia Pembelajaran

Karakteristik multimedia pembelajaran yang dikutip dari buku Niken Ariani (2010: 27) antara lain:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.

3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Sedangkan Elida dan Nugroho (2003), mengidentifikasi adanya 12 karakteristik multimedia pembelajaran yaitu:

1. Dirancang berdasarkan kompetensi / tujuan pembelajaran
2. Dirancang sesuai dengan karakteristik pembelajaran
3. Memaksimalkan interaksi
4. Bersifat individual
5. Memadukan berbagai jenis media
6. Mendekati pelajar secara positif
7. Menyiapkan bermacam-macam umpan balik
8. Cocok dengan lingkungan pembelajaran
9. Menilai penampilan secara patut
10. Menggunakan sumber-sumber komputer secara maksimal
11. Dirancang berdasarkan prinsip desain pembelajaran
12. Seluruh program telah dievaluasi.

Dengan demikian, apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan, digunakan dan dimanfaatkan secara tepat dan baik akan memberi manfaat yang sangat besar bagi guru dan siswa. Oleh karena itu, perlu perhatian khusus tentang multimedia pembelajaran ini agar bisa digunakan oleh seluruh sekolah yang ada di Indonesia, mulai dari SD,

SMP sampai SMA. Karena ini sangat membantu guru dan memotivasi siswa dalam belajar baik secara individu maupun kelompok.

d. Keunggulan dan Kelemahan Multimedia Pembelajaran

1) Keunggulan Multimedia Pembelajaran

Di dalam artikel yang diterbitkan oleh USU (2011), ada beberapa kelebihan atau keunggulan multimedia pembelajaran, di antaranya:

1. Memungkinkan terjadinya interaksi antar siswa dengan materi pembelajaran
2. Proses belajar secara individual sesuai kemampuan siswa
3. Menampilkan unsur audiovisual
4. Langsung memberikan umpan balik
5. Menciptakan proses belajar yang berkesinambungan
6. Mendorong rasa ingin tahu siswa, keinginan untuk mengubah sesuatu yang sudah ada, dan mendorong keinginan siswa untuk mencoba hal-hal yang baru.

Sedangkan menurut Rakim yang dikutip oleh Hermawansyah (2010) bahwa kelebihan multimedia dalam pembelajaran adalah kemampuan multimedia menimbulkan rasa senang, sehingga akan menambah motivasi belajar. Multimedia merupakan sistem pembelajaran inovatif dan interaktif gabungan antara teks, gambar, audio, animasi dan video,

sehingga mampu memvisualisasikan materi abstrak. Multimedia juga dapat menghadirkan objek yang sukar diamati secara langsung.

2) Kelemahan Multimedia Pembelajaran

Masih didalam artikel yang diterbitkan oleh USU (2011), ada beberapa kelemahan atau kekurangan multimedia pembelajaran, diantaranya:

1. Pembelajaran dengan teknologi multimedia mengharuskan dioperasikan melalui komputer sebagai perangkat keras (*hardware*).
2. Perlu keterampilan khusus untuk mengoperasikannya atau menggunakannya.
3. Perlu keterampilan dan keahlian istimewa untuk mengembangkannya.

Sedangkan beberapa kekurangan penggunaan multimedia yang dikemukakan Rakim dalam artikel Hermawansyah (2010), di antaranya biaya yang relatif mahal untuk tahap awal. Kemampuan penggunaan multimedia masih perlu ditingkatkan. Perhatian Pemerintah terhadap pembelajaran seperti ini belum memadai. Infrastruktur yang diperlukan dalam pembelajaran multimedia belum merata di setiap daerah. Akan tetapi kekurangan multimedia tersebut tidak secara langsung pada proses pembelajaran. Masih dalam artikel Hermawansyah (2010), Newby mengemukakan kekurangan

multimedia dalam proses pembelajaran, di antaranya keterbatasan *intelegen software* komputer. Keterbatasan tersebut di antaranya keterbatasan dalam kapasitas interaksi dengan pelajar. Misalnya pertanyaan yang ditampilkan sering bergantung pada pilihan ganda sederhana atau pertanyaan benar-salah.

3. Tinjauan Tentang Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subyek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari arti motif maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Ngalm Purwanto (2010: 73), mengemukakan pengertian motivasi yaitu suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang agar dia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Menurut Mc. Donald, yang dikutip Oemar Hamalik (2003: 158) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan pengertian ini, dapat dikatakan bahwa motivasi adalah sesuatu yang kompleks.

Dalam Sardiman A.M (2011: 75) motivasi dapat juga diartikan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelak perasaan tidak suka itu

Dari banyak ahli yang mengemukakan pengertian motivasi, ada kesamaan pendapat tentang motivasi, yaitu suatu dorongan atau tenaga atau faktor yang ada di dalam diri seseorang yang dapat menimbulkan, menggerakkan, mengarahkan, serta mengorganisasikan perilakunya.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa *pengertian motivasi* adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek itu dapat tercapai.

Ngalim Purwanto (2010: 72) menyimpulkan dari sekian banyak definisi, motivasi mengandung tiga komponen pokok, yaitu *menggerakkan, mengarahkan, dan menopang* tingkah laku manusia.

b. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Menurut Sardiman A.M (2011: 84-85), 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.

Sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi yang dikemukakan oleh Sardiman A.M (2011: 85), yaitu:

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. Seorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Selain pendapat Sardiman A.M, ada juga pendapat lain tentang fungsi motivasi dalam belajar yang dikemukakan oleh Zakaria (2009), yaitu:

1. Menyediakan kondisi yang optimal bagi terjadinya proses belajar mengajar.
2. Menggiatkan semangat belajar siswa.
3. Menimbulkan atau menggugah minat siswa agar mau belajar.

4. Mengikat perhatian siswa agar senantiasa terikat pada kegiatan belajar.
5. Membantu siswa agar mampu dan mau menemukan dan memiliki jalan atau tingkah laku yang sesuai untuk mendukung pencapaian tujuan belajar maupun hidupnya dimasa mendatang.

Motivasi mempunyai kaitan yang erat dengan minat. Siswa yang memiliki minat terhadap suatu bidang studi, cenderung tertarik perhatiannya dan dengan demikian timbul motivasinya untuk mempelajari bidang studi tersebut. Motivasi juga dipengaruhi oleh nilai-nilai yang dianggap penting dalam kehidupannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa motivasi menunjukkan suatu hal yang sangat berguna bagi suatu tindakan atau perbuatan belajar yang dilakukan seseorang siswa

c. Macam-macam Motivasi

Menurut Sardiman A.M (2011: 86) motivasi dilihat dari dasar pembentukannya, motivasi terbagi menjadi dua bagian yaitu sebagai berikut:

1. Motif-Motif Bawaan

Motivasi ini dibawa sejak lahir tanpa dipelajari, misalnya: dorongan untuk makan, minum, bekerja, istirahat, dan dorongan seksual. Motivasi ini sering disebut motif-motif yang diisyaratkan secara biologis, maka Arden N. Frandsen memberi istilah jenis motif *pshysiological drives*.

2. Motif-Motif Yang Dipelajari

Motivasi ini timbul karena dipelajari, contohnya: dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, Dorongan untuk mengejar sesuatu di dalam masyarakat. Motivasi ini sering disebut motif-motif yang diisyaratkan secara sosial. Sebab manusia hidup dalam lingkungan sosial dengan sesama manusia yang lain. Frandsen mengistilahkan dengan *affiliative needs*. Dengan hubungan kerjasama dalam masyarakat tercapailah suatu kepuasan diri. Sehingga manusia perlu mengembangkan sifat ramah, kooperatif, membina hubungan baik dengan sesama, apalagi orang tua dan guru. Dalam kegiatan belajar mengajar, hal ini dapat membantu dalam usaha mencapai prestasi.

Menurut Woodworth dan Marquis menggolongkan motivasi menjadi tiga macam, yaitu:

- a. Kebutuhan-kebutuhan organis, yaitu motivasi yang berkaitan dengan kebutuhan dari dalam, minum, kebutuhan bergerak dan istirahat/tidur, dan sebagainya.
- b. Motivasi darurat, yang mencakup dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk berusaha, dorongan untuk mengejar, dan sebagainya. Motivasi ini timbul jika situasi menuntut timbulnya kegiatan yang cepat dan kuat dari diri manusia. Dalam hal ini

motivasi timbul atas keinginan seseorang, tetapi karena perangsang dari luar.

- c. Motivasi obyektif, yaitu motivasi yang diarahkan kepada obyek atau tujuan tertentu sekitar, motif ini mencakup: kebutuhan untuk *eksploratif*, manipulasi, dan menaruh minat. Motivasi ini timbul karena dorongan untuk menghadapi dunia secara efektif.

Menurut Hamzah B. Uno (2010: 23) hakekat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Ada dua macam sudut pandang tentang motivasi, yakni motivasi yang berasal dari dalam pribadi seseorang yang biasa disebut "motivasi intrinsik" dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang yang biasa disebut "motivasi ekstrinsik".

Menurut Sardiman A.M (2011: 89) *motivasi intrinsik* yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak memerlukan rangsangan dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi intrinsik yang dikemukakan Hamzah B. Uno (2010: 23) dapat berupa adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.

Sedangkan *motivasi ekstrinsik* yang dikemukakan oleh Rosjidan, (2001: 51) menganggap motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang tujuan-tujuannya terletak diluar pengetahuan, yakni tidak terkandung didalam perbuatan itu sendiri. Motivasi ekstrinsik yang dikemukakan Hamzah B. Uno (2010: 23) dapat berupa adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan, *motivasi intrinsik* adalah motivasi yang timbul dan berfungsi karena adanya pengaruh dari dalam diri seseorang. Sedangkan *motivasi ekstrinsik* adalah motivasi yang timbul dan berfungsi karena adanya pengaruh dari luar.

d. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Menurut Brown yang dikutip Sejathi (2011), ada beberapa ciri-ciri siswa yang mempunyai motivasi yang tinggi dalam belajar. Hal ini dapat dikenali melalui proses belajar mengajar di kelas, antara lain:

1. Tertarik kepada guru, artinya tidak membenci atau bersikap acuh tak acuh.
2. Tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan
3. Mempunyai antusias yang tinggi serta mengendalikan perhatiannya terutama kepada guru
4. Ingin selalu bergabung dalam kelompok kelas

5. Ingin identitas dirinya diakui oleh orang lain
6. Tindakan, kebiasaan dan moralnya selalu dalam kontrol diri
7. Selalu mengingat pelajaran dan mempelajarinya kembali, dan
8. Selalu terkontrol oleh lingkungan.

Sedangkan menurut Sardiman A.M (2011: 83) motivasi yang ada dalam diri seseorang 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 lekas putus asa).
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah (minat untuk sukses).
4. Mempunyai orientasi ke masa depan.
5. Lebih senang bekerja mandiri.
6. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
7. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
8. Tidak pernah mudah melepaskan hal yang sudah diyakini.
9. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Di antara kedua pendapat yang telah diuraikan, tidak ada kesamaan ciri-ciri motivasi belajar. Jika dari kedua pendapat itu digabungkan, maka ciri-ciri motivasi menjadi 17 indikator. Apabila seseorang telah memiliki ciri-ciri motivasi seperti yang dijelaskan dari dua pendapat di atas maka orang tersebut selalu memiliki motivasi yang cukup kuat. Dalam kegiatan belajar mengajar akan berhasil baik, kalau siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah dan hambatan secara mandiri. Selain itu siswa juga harus peka dan responsif terhadap masalah umum dan bagaimana memikirkan pemecahannya.

Siswa yang telah termotivasi memiliki keinginan dan harapan untuk berhasil dan apabila mengalami kegagalan mereka akan berusaha keras untuk mencapai keberhasilan itu yang ditunjukkan dalam prestasi belajarnya. Dengan kata lain dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi maka seseorang yang belajar akan melahirkan prestasi belajar yang baik

e. Faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Singih Gunarsa (2000: 20) bahwa motivasi belajar merupakan segi kewajiban yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan efek psikologis. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999: 97) adalah sebagai berikut:

1. Cita-cita atau aspirasi siswa

Dari segi manipulasi kemandirian, keinginan yang tidak terpuaskan dapat memperbesar kemauan dan semangat belajar, dari segi pembelajaran penguatan dengan hadiah atau hukuman akan dapat mengubah keinginan menjadi kemauan dan kemauan menjadi cita-cita. Cita-cita dapat berlangsung dalam waktu sangat lama bahkan sampai sepanjang hayat. Cita-cita seseorang akan memperkuat semangat belajar dan mengarahkan perilaku belajar.

2. Kemampuan siswa

Keinginan siswa perlu diikuti dengan kemampuan atau kecakapan untuk mencapainya. Kemampuan akan memperkuat motivasi siswa untuk melakukan tugas-tugas perkembangannya.

3. Kondisi siswa

Kondisi siswa meliputi kondisi jasmani dan rohani. Seorang siswa yang sedang sakit, lapar, lelah atau marah akan terganggu perhatiannya dalam belajar.

4. Kondisi lingkungan siswa.

Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan kemasyarakatan. Sebagai anggota masyarakat, maka siswa dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar.

5. Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran

Siswa memiliki perasaan, perhatian, kemauan, ingatan dan pikiran yang mengalami perubahan karena pengalaman hidup. Pengalaman dengan teman sebaya berpengaruh pada motivasi dan perilaku belajar. Lingkungan alam, tempat tinggal dan pergaulan juga mengalami perubahan. Lingkungan budaya seperti surat kabar, majalah, radio, televisi semakin menjangkau siswa. Semua lingkungan tersebut mendinamiskan motivasi belajarnya.

Menurut Wlodkowski dan Jaynes (2004: 19), motivasi belajar dipengaruhi beberapa faktor, antara lain:

1. Budaya

Setiap kelompok etnik mempunyai nilai-nilai tersendiri tentang belajar. Ibu-ibu kebangsaan Jepang lebih menekankan usaha (*effort*) daripada kemampuan (*ability*), dibandingkan dengan ibu-ibu kebangsaan Amerika yang mengutamakan penampilan sekolah yang baik. Sistem nilai yang dianut orang tua akan mempengaruhi keterlibatan orang tua secara mendalam dalam upaya-upaya untuk menanamkan energi si anak.

2. Keluarga

Faktor keluarga memberikan pengaruh penting terhadap motivasi belajar seseorang. Penelitian yang dilakukan oleh Benjamin Bloom

terhadap sejumlah professional muda (28 tahun sampai 35 tahun) yang berhasil dalam karirnya dalam berbagai lapangan seperti pakar matematika, neurology, pianis, maupun olah ragawan, menunjukkan ciri-ciri yang sama yaitu adanya keterlibatan orang tua mereka. Mereka menunjukkan adanya keterlibatan langsung orang tua dalam belajar anak, mereka melihat dorongan orang tua merupakan hal yang utama di dalam mengarahkan tujuan mereka.

3. Sekolah

Peran guru dalam memotivasi anak juga tidak diragukan. Di bawah ini beberapa kualitas guru yang efektif dalam memotivasi anak, yaitu:

- a. Guru selaku manajer yang baik
- b. Guru mengharapakan siswanya untuk menjadi murid yang sukses.
- c. Guru memberikan bahan pelajaran yang sesuai dengan kapasitas muridnya.
- d. Guru memberikan umpan balik bagi muridnya.
- e. Guru memberikan tes yang adil.
- f. Guru menjelaskan kriteria perilaku penilaiannya. Guru mau merangsang nalar anak.
- g. Guru membantu anak untuk menyadari pertumbuhan kompetensi dan penguasaan murid.

- h. Guru mampu bersikap empati. Guru menilai pengetahuan di atas nilai.

Kesimpulan yang dapat ditarik adalah motivasi belajar siswa akan meningkat apabila guru tersebut mampu berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik dengan para siswanya. Seorang guru atau pendidik harus dapat memilih, mempergunakan, menyeleksi serta mengevaluasi media-media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Media-media yang mudah digunakan, siswa mampu memahaminya akan memperkuat motivasi belajarnya dan mengembangkan aktivitas dan kreativitasnya dalam belajar.

4. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran IPS

a. Pengertian IPS SMP

Definisi IPS menurut Nu'man Soemantri yang dikutip oleh Sapriya (2009: 11) yang sudah lama dirumuskan sebagai hasil adopsi dan adaptasi dari gagasan *global reformers* adalah seleksi diri disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

b. Tujuan Mata Pelajaran IPS SMP

Seperti yang terangkum dalam artikel pendidikan yang diterbitkan UNY (2010), IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk

mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS SMP

Ruang lingkup mata pelajaran IPS SMP meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Manusia, Tempat, dan Lingkungan
2. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan
3. Sistem Sosial dan Budaya
4. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

Berdasarkan RPP dan Silabus IPS SMP Negeri 1 Benai Kelas VIII, standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dipelajari meliputi:

Kelas VIII Semester 1

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar:

1. Memahami permasalahan sosial berkaitan dengan pertumbuhan jumlah penduduk
 - 1.1 Mendeskripsikan kondisi fisik wilayah dan penduduk

- 1.2 Mengidentifikasi permasalahankependudukan dan upaya penanggulangannya.
 - 1.3 Mendeskripsikan permasalahan lingkungan hidup dan upaya penanggulangannya dalam pembangunan berkelanjutan
 - 1.4 Mendeskripsikan permasalahan kependudukan dan dampaknya terhadap pembangunan.
2. Memahami proses kebangkitan nasional
 - 2.1 Menjelaskan proses perkembangan kolonialisme dan imperialisme Barat, serta pengaruh yang ditimbulkannya di berbagai daerah.
 - 2.2 Menguraikan proses terbentuknya kesadaran nasional, identitas Indonesia, dan perkembangan pergerakan kebangsaan Indonesia.
3. Memahami masalah penyimpangan sosial
 - 3.1 Mengidentifikasi berbagai penyakit sosial (miras, judi, narkoba, HIV/AIDS, PSK, dan sebagainya) sebagai akibat penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat.
 - 3.2 Mengidentifikasi berbagai upaya pencegahan penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat.
4. Memahami kegiatan pelaku ekonomi di masyarakat
 - 4.1 Mendeskripsikan hubungan antara kelangkaan sumber daya dengan kebutuhan manusia yang tidak terbatas.

- 4.2 Mendeskripsikan pelaku ekonomi: rumah tangga, masyarakat, perusahaan, koperasi, dan negara.
- 4.3 Mengidentifikasi bentuk pasar dalam kegiatan ekonomi masyarakat.

Kelas VIII Semester 2

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar:

- 5. Memahami usaha persiapan kemerdekaan.
 - 5.1 Mendeskripsikan peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi dan proses terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia
 - 5.2 Menjelaskan proses persiapan kemerdekaan Indonesia
- 6. Memahami pranata dan penyimpangan sosial.
 - 6.1 Mendeskripsikan bentuk-bentuk hubungan sosial
 - 6.2 Mendeskripsikan pranata sosial dalam kehidupan masyarakat
 - 6.3 Mendeskripsikan upaya pengendalian penyimpangan sosial.
- 7. Memahami kegiatan perekonomian Indonesia.
 - 7.1 Mendeskripsikan permasalahan angkatan kerja dan tenaga kerja sebagai sumber daya dalam kegiatan ekonomi, serta peranan pemerintah dalam upaya penanggulangannya.
 - 7.2 Mendeskripsikan pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian Indonesia.
 - 7.3 Mendeskripsikan fungsi pajak dalam perekonomian nasional.

7.4 Mendeskripsikan permintaan dan penawaran serta terbentuknya harga pasar.

Selanjutnya, selain berdasarkan uraian standar kompetensi Peneliti hanya mengambil satu pokok bahasan yang belum atau baru akan dipelajari yaitu yang standar kompetensinya: Memahami kegiatan perekonomian Indonesia, dan kompetensi dasarnya tentang Permintaan dan Penawaran serta terbentuknya harga pasar.

5. Tinjauan Tentang Karakteristik Siswa SMP

Sebelum guru mulai berpikir tentang penyampaian kurikulum, terlebih dahulu perlu mencoba mengenali siswa yang dididik. Dengan mengenali siswa, guru akan dapat mengajar dan berkomunikasi lebih baik dengan siswa. Dapat menciptakan lingkungan sekolah dan kelas dimana siswa akan merasa cukup aman dan nyaman untuk mengasah pemikiran mereka. Bagi guru Sekolah Menengah Pertama (SMP), hal ini berarti mengenali karakteristik siswa yang berumur rata-rata 12-16 tahun atau disebut remaja.

a. Pengertian Remaja

Masa remaja merupakan sebuah periode dalam kehidupan manusia yang batasan usia maupun peranannya seringkali tidak terlalu jelas. Masa remaja ini sering dianggap sebagai masa peralihan, di mana saat-saat ketika anak tidak mau lagi diperlakukan sebagai anak-anak, tetapi dilihat dari pertumbuhan fisiknya ia belum dapat dikatakan orang dewasa.

Menurut Anna Freud yang dikutip Yusuf. S (2004: 35), masa remaja juga dikenal dengan masa *storm and stress* di mana terjadi pergolakan emosi yang diiringi pertumbuhan fisik yang pesat dan pertumbuhan psikis yang bervariasi. Sejalan dengan penjelasan tersebut, Gunarsa (1986: 20) juga berpendapat bahwa pada masa ini remaja mudah terpengaruh oleh lingkungan dan sebagai akibatnya akan muncul kekecewaan dan penderitaan, meningkatnya konflik dan pertentangan, impian dan khayalan, pacaran dan percintaan, keterasingan dari kehidupan dewasa dan norma kebudayaan.

Masa remaja merupakan masa untuk mencari identitas/jati diri. Individu ingin mendapat pengakuan tentang apa yang dapat ia hasilkan bagi orang lain. Apabila individu berhasil dalam masa ini maka akan diperoleh suatu kondisi yang disebut *identity reputation* (memperoleh identitas). Apabila mengalami kegagalan, akan mengalami *Identity Diffusion* (kekaburan identitas). Masa remaja termasuk masa yang sangat menentukan karena pada masa ini anak-anak mengalami banyak perubahan pada psikis dan fisiknya.

Fase-fase masa remaja (pubertas) menurut Monks dkk (2004: 29) yaitu antara umur 12-21 tahun, dengan pembagian 12-15 tahun termasuk masa remaja awal, 15-18 tahun termasuk masa remaja pertengahan, 18-21 tahun termasuk masa remaja akhir.

b. Karakteristik Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Remaja Usia SMP

Menurut Kapindra (2009), karakteristik anak remaja bisa dilihat dalam beberapa aspek, yaitu dari Pertumbuhan fisik, cara berfikir kausalitas, emosi yang meluap-luap, perkembangan sosial, perkembangan moral dan perkembangan kepribadian.

Berikut adalah aspek-aspek tersebut:

1. Perumbuhan fisik

Pada masa remaja, pertumbuhan fisik mengalami perubahan lebih cepat dibandingkan dengan masa anak-anak dan masa dewasa. Perkembangan fisik remaja jelas terlihat pada tungkai dan tangan, tulang kaki dan tangan, serta otot-otot tubuh berkembang pesat.

2. Cara berfikir kausalitas

Hal ini menyangkut tentang hubungan sebab akibat. Remaja sudah mulai berfikir kritis sehingga ia akan melawan bila orang tua, guru, lingkungan, masih menganggapnya sebagai anak kecil. Mereka tidak akan terima jika dilarang melakukan sesuatu oleh orang yang lebih tua tanpa diberikan penjelasan yang logis. Misalnya, remaja makan di depan pintu, kemudian orang tua melarangnya sambil berkata “pantang”.

Sebagai remaja mereka akan menanyakan mengapa hal itu tidak boleh dilakukan dan jika orang tua tidak bisa memberikan jawaban

yang memuaskan maka dia akan tetap melakukannya. Apabila guru/pendidik dan orang tua tidak memahami cara berfikir remaja, akibatnya akan menimbulkan kenakalan remaja berupa perkelahian antar pelajar.

Kemampuan berpikir para remaja berkembang sedemikian rupa sehingga mereka dengan mudah dapat membayangkan banyak alternatif pemecahan masalah beserta kemungkinan akibat atau hasilnya. Dan semestinya, seorang remaja sudah harus mampu mencapai tahap pemikiran abstrak supaya saat mereka lulus sekolah menengah, sudah terbiasa berpikir kritis dan mampu untuk menganalisis masalah dan mencari solusi terbaik.

3. Emosi yang meluap-meluap

Emosi pada remaja masih labil, karena erat hubungannya dengan keadaan hormon. Mereka belum bisa mengontrol emosi dengan baik. Dalam satu waktu mereka akan kelihatan sangat senang sekali tetapi mereka tiba-tiba langsung bisa menjadi sedih atau marah. Contohnya pada remaja yang baru putus cinta atau remaja yang tersinggung perasaannya. Emosi remaja lebih kuat dan lebih menguasai diri mereka daripada pikiran yang realistis. Saat melakukan sesuatu mereka hanya menuruti ego dalam diri tanpa memikirkan resiko yang akan terjadi.

4. Perkembangan Sosial

Pada fase ini remaja diharapkan mampu atau memiliki keterampilan sosial (*social skill*) untuk dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan sehari-hari. Keterampilan-keterampilan sosial tersebut meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, mendengarkan pendapat atau keluhan dari orang lain, memberi atau menerima kritik, bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku, dan sebagainya. Apabila keterampilan sosial dapat dikuasai oleh remaja pada fase tersebut maka ia akan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

5. Perkembangan Moral

Masa remaja adalah periode dimana seseorang mulai bertanya-tanya mengenai berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya sebagai dasar bagi pembentukan nilai diri mereka. Kemampuan berpikir dalam dimensi moral pada remaja berkembang karena mereka mulai melihat adanya kejanggalan dan ketidakseimbangan antara yang mereka percayai dahulu dengan kenyataan yang ada di sekitarnya.

Mereka lalu merasa perlu mempertanyakan dan merekonstruksi pola pikir dengan “kenyataan” yang baru. Perubahan inilah yang seringkali mendasari sikap "pemberontakan" remaja terhadap peraturan atau otoritas yang selama ini diterima bulat-bulat. Misalnya,

jika sejak kecil pada seorang anak diterapkan sebuah nilai moral yang mengatakan bahwa korupsi itu tidak baik. Pada masa remaja ia akan mempertanyakan mengapa dunia sekelilingnya membiarkan korupsi itu tumbuh subur bahkan sangat mungkin korupsi itu dinilai baik dalam suatu kondisi tertentu. Hal ini tentu saja akan menimbulkan konflik nilai bagi sang remaja. Konflik nilai dalam diri remaja ini lambat laun akan menjadi sebuah masalah besar, jika remaja tidak menemukan jalan keluarnya.

Kemungkinan remaja untuk tidak lagi mempercayai nilai-nilai yang ditanamkan oleh orangtua atau pendidik sejak masa kanak-kanak akan sangat besar jika orangtua atau pendidik tidak mampu memberikan penjelasan yang logis, apalagi jika lingkungan sekitarnya tidak mendukung penerapan nilai-nilai tersebut.

Peranan orangtua atau pendidik amatlah besar dalam memberikan alternatif jawaban dari hal-hal yang dipertanyakan oleh putra-putri remajanya. Orangtua yang bijak akan memberikan lebih dari satu jawaban dan alternatif supaya remaja itu bisa berpikir lebih jauh dan memilih yang terbaik. Orangtua yang tidak mampu memberikan penjelasan dengan bijak dan bersikap kaku akan membuat sang remaja tambah bingung. Remaja tersebut akan mencari jawaban di luar lingkaran orangtua dan nilai yang dianutnya. Ini bisa menjadi berbahaya jika “lingkungan baru” memberi jawaban yang tidak

diinginkan atau bertentangan dengan yang diberikan oleh orangtua. Konflik dengan orangtua mungkin akan mulai menajam.

6. Perkembangan Kepribadian

Secara umum penampilan sering diidentikkan dengan manifestasi dari kepribadian seseorang, namun sebenarnya tidak. Karena apa yang tampil tidak selalu menggambarkan pribadi yang sebenarnya. Dalam hal ini amatlah penting bagi remaja untuk tidak menilai seseorang berdasarkan penampilan semata, sehingga orang yang memiliki penampilan tidak menarik cenderung dikucilkan. Disinilah pentingnya orangtua memberikan penanaman nilai-nilai yang menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal-hal fisik seperti materi atau penampilan.

Dari keseluruhan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa masa remaja merupakan sebuah periode dalam kehidupan manusia yang batasan usia maupun peranannya seringkali tidak terlalu jelas. Masa remaja ini sering dianggap sebagai masa peralihan, dimana saat-saat ketika anak tidak mau lagi diperlakukan sebagai anak-anak, tetapi dilihat dari pertumbuhan fisiknya ia belum dapat dikatakan orang dewasa.

B. Kerangka Berpikir

Motivasi merupakan modal awal yang harus dimiliki setiap individu dalam belajar, karena motivasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran yang diajarkan di sekolah. Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Mata Pelajaran IPS sangat penting untuk diberikan kepada siswa, karena saat ini berbagai masalah yang ada timbul dan berawal dari kehidupan sehari-hari yang berasal dari bidang sosial.

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, Mata Pelajaran IPS yang materinya lebih banyak yang bersifat hafalan, sudah seharusnya guru/pendidik memanfaatkan media pendidikan yang ada seperti CD pembelajaran dan lain sebagainya, untuk selanjutnya mampu menggunakan dengan strategi yang benar dan tepat dalam rangka efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Apabila seorang guru masih menggunakan model pembelajaran klasikal tanpa menggunakan media dalam menyampaikan materi yang lebih banyak bersifat hafalan maka perhatian siswa yang merupakan langkah awal menuju kearah pemahaman terhadap materi tersebut menjadi kurang terfokus.

Dengan ketersediaan media-media pendidikan akan sangat membantu dan mempermudah guru dalam mengajar, sehingga materi yang akan disampaikan mudah dipahami oleh siswa. Jika guru menggunakan kombinasi berbagai media sebagai alat bantu dalam memberikan materi pelajaran akan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Kombinasi berbagai media ini sering disebut dengan kata multimedia pendidikan.

C. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas maka dapat diajukan hipotesis Penelitian sebagai berikut: motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Benai Riau dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan multimedia pembelajaran.