

**KONTRIBUSI PENGGUNAAN SONY SUGEMA DIGITAL *LEARNING*
SYSTEM (S2DLS) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA**

(Studi Deskriptif Korelasional terhadap Siswa di Lembaga Bimbingan Belajar
Sony Sugema *College* Bandung)

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Teknologi Pendidikan**



Oleh :

LUTHFIYAH AZIZAH

0907168

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2014



LEMBAR PENGESAHAN

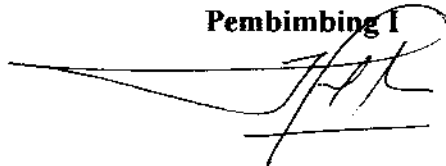
LUTHFIYAH AZIZAH

0907168

KONTRIBUSI PENGGUNAAN SONY SUGEMA DIGITAL *LEARNING SYSTEM* (S2DLS) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
(Studi Deskriptif Korelasional terhadap Siswa di Lembaga Bimbingan Belajar Sony Sugema *College* Bandung)

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I



Drs. H. Zainal Arifin, M.Pd

NIP. 196105011986011003

Pembimbing II

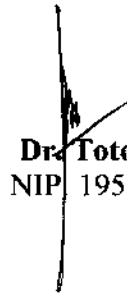


Dr. Laksmi Dewi, M.Pd

NIP. 197706132001122001

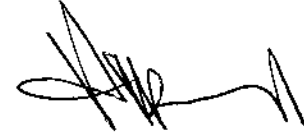
Mengetahui,

Ketua Jurusan
Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Dr. Toto Ruhimat, M.Pd
NIP. 195911211985031001

Ketua Prodi
Teknologi Pendidikan



Dr. Rusman, M.Pd
NIP. 197205051998021001



LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Kontribusi Penggunaan Sony Sugema Digital *Learning System* (S2DLS) sebagai Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa (Studi Deskriptif Kolerasional terhadap Siswa di Lembaga Bimbingan Belajar Sony Sugema *College* Bandung)**” adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Bandung, Februari 2014
Yang Membuat Pernyataan



Luthfiyah Azizah



ABSTRAK

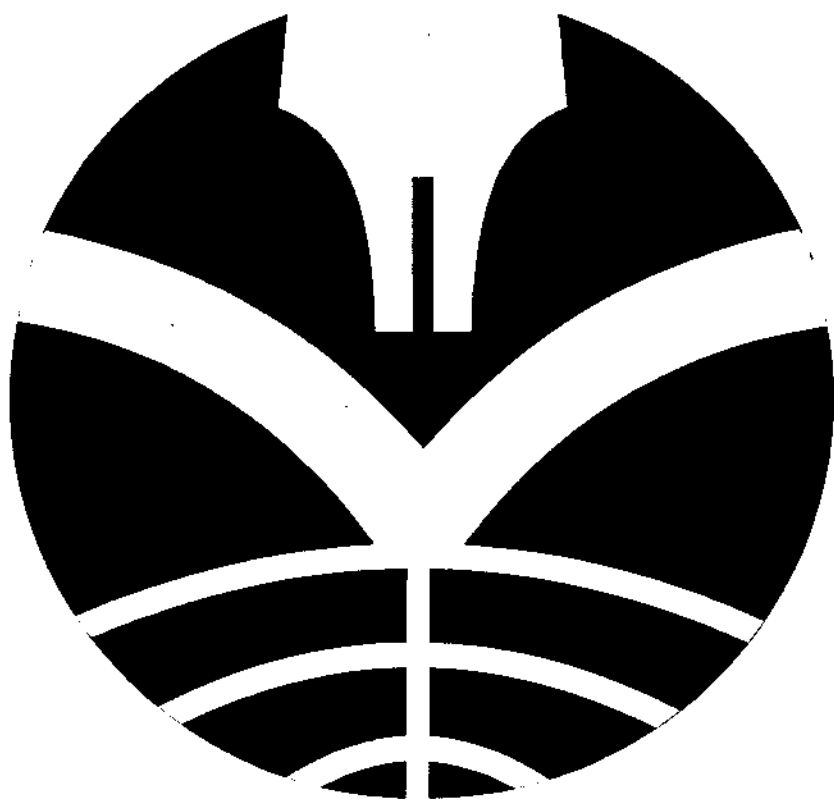
Luthfiyah Azizah (0907168). “Kontribusi Penggunaan Sony Sugema Digital *Learning System* (S2DLS) sebagai Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa (Studi Deskriptif Korelasional terhadap Siswa di Lembaga Bimbingan Belajar Sony Sugema *College* Bandung)”.

Skripsi Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Tahun 2014.

Penelitian ini menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan, mengenai kontribusi penggunaan Sony Sugema Digital *Learning System* (S2DLS) sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa di lembaga bimbingan belajar SSC (Sony Sugema *College*) Bandung. Rumusan masalah tersebut, dijabarkan menjadi beberapa rumusan masalah khusus, yaitu: apakah terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran dengan *cognitive motives* (motif kognitif), *self expression* (penampilan diri), dan *self enchancement* (kemajuan diri) di LBB SSC Bandung? Penelitian ini menggunakan metode deskriptif korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket dan studi dokumentasi. Teknik sampling yang digunakan adalah *Simple Random Sampling* dengan ukuran sampel sebanyak 85 orang. Teknik analisis data dilakukan dengan uji normalitas data, analisis korelasi menggunakan rumus *rank spearman*, uji signifikansi, dan uji determinasi.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, dapat diambil kesimpulan, bahwa secara umum penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran berhubungan secara signifikan serta memberikan kontribusi yang nyata terhadap motivasi belajar siswa jenis *cognitive motives*, *self expression*, dan *self enchancement*. Hal ini disebabkan, penggunaan S2DLS yang bersifat fleksibel, artinya dapat digunakan kapan saja, di mana saja, berulang-ulang, dan disesuaikan dengan kebutuhan serta gaya belajar masing-masing siswa. Selain itu, konten yang tersedia dalam S2DLS sangat bervariasi dan menarik perhatian siswa, seperti video pembelajaran, video motivasi, video pengenalan jurusan dari berbagai PTN, memuat soal-soal beserta pembahasannya, dan lain-lain.

Kata Kunci: Sony Sugema Digital *Learning System* (S2DLS), Media Pembelajaran, Motivasi Belajar



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Shalawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada Rasulullah SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, dan mudah-mudahan sampai kepada kita selaku umatnya.

Skripsi yang berjudul **“Kontribusi Penggunaan Sony Sugema Digital Learning System (S2DLS) sebagai Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa (Studi Deskriptif Korelasional terhadap Siswa di Lembaga Bimbingan Belajar Sony Sugema College Bandung)”** ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Prodi Teknologi Pendidikan Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis berusaha secara optimal untuk menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari partisipasi berbagai pihak yang senantiasa membantu, mendukung, dan membimbing penulis baik secara moril maupun materil, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi berbagai pihak, khususnya bagi penulis, serta dapat memberikan sumbangsih yang bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan diridhai oleh Allah SWT. Aamiin Ya Rabbal ‘Alamin.

Bandung, Februari 2014

Penulis



UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat, pertolongan, dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan dan penyusunan skripsi ini.

Selama penulisan dan penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Terutama dukungan dari keluarga. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada orang yang sangat berarti dalam kehidupan penulis, orang tua terhebat, yang penulis sayangi, hormati, dan kagumi. Drs. Yono Karyono dan Ir. Ine Indrawati, terima kasih atas kasih sayang, bimbingan, dan nasihatnya dalam mendidik penulis dari kecil sampai sekarang. Terima kasih “ummi & abi” atas doa tulus yang tiada henti mengalir serta motivasi yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini. Adik-adik yang penulis cintai dan banggakan, Muhamad Ibrahim, Muhammad Iqbal Firdaus, Muhammad Yusuf, Muhammad Yunus, dan Karimah Athiyah. Terima kasih untuk setiap lantunan doa yang adik-adik berikan, terima kasih telah memberikan keceriaan, kebahagiaan, dan dukungan kepada “ka upi”. Terima kasih kepada nenek tercinta, Hj. Cicih dan keluarga besar yang selalu memberikan motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Dalam kesempatan ini dengan segala hormat dan kerendahan hati, perkenankan penulis untuk mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Toto Ruhimat, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
2. Dr. Rusman, M.Pd selaku Ketua Prodi Teknologi Pendidikan sekaligus Dosen Pembimbing Akademik.
3. Drs. H. Zainal Arifin, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan dan saran yang sangat berharga serta atas kesediaan waktu, tenaga, dan pikiran yang bapak berikan, sehingga penyusunan skripsi dapat segera terselesaikan.

4. Dr. Laksmi Dewi, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan saran yang sangat berharga serta motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh staf dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UPI yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat, khususnya dalam bidang teknologi pendidikan, sehingga penulis dapat mengikuti dan menyelesaikan perkuliahan dengan baik.
6. Ibu Susi dan Teh Rika, selaku TU Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, yang telah membantu penulis dalam hal administrasi.
7. Bapak Ridho, ST, selaku Kabag IT SSC, yang telah memberikan informasi mengenai S2DLS dan sangat banyak membantu penulis. Terima kasih atas saran dan kesediaan waktu yang bapak berikan.
8. Seluruh staff LBB SSC, ketua bagian HRD dan akademik yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian di LBB SSC Bandung.
9. Seluruh siswa LBB SSC Bandung, terima kasih atas bantuan dan kesediaan waktu yang telah adik-adik berikan untuk mengisi angket penelitian serta menjawab pertanyaan-pertanyaan singkat dari peneliti.
10. Teman-teman SMA “geng ninja” yang selalu memberikan motivasi dan dukungan kepada penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
11. Muti Fauziah, Ermawati, Priyanka Permata Putri, Dede Ridwan, Tris, dan teman-teman BIDAG lainnya. Terima kasih telah membimbing dan memotivasi penulis untuk terus memperbaiki diri ke arah yang lebih baik.
12. Teman-teman Kurtekipend 2009, semua kaka tingkat dan adik tingkat yang telah mewarnai kehidupan dunia perkampusan penulis.
13. Teman-teman pengajar dan siswa-siswi MDA At-Taqwa yang selalu memberikan keceriaan dan motivasi kepada penulis.
14. Teman-teman KORSa dan PAS ITB yang telah membekali penulis dengan berbagai pengalaman berharga. Terima kasih banyak.
15. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih banyak, semoga semua hal yang telah kalian berikan senantiasa diridhoi oleh Allah SWT.



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR GRAFIK	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Hasil Penelitian	8
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat Praktis	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran	10
1. Pengertian Media Pembelajaran	10
2. Tujuan, Manfaat, dan Fungsi Media Pembelajaran	11
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	15
4. Kedudukan Media dalam Pembelajaran	16
B. Digital <i>Learning System</i>	17
1. Konsep Digital <i>Learning System</i>	17
2. Elemen Digital <i>Learning System</i>	19
3. Manfaat, Kelebihan, dan Kekurangan Digital <i>Learning System</i>	21

C. Sony Sugema Digital <i>Learning System</i> (S2DLS) sebagai Media Pembelajaran.....	22
1. Konsep Dasar S2DLS.....	22
2. Kelebihan dan Kelemahan S2DLS.....	23
3. Konten S2DLS.....	24
D. Motivasi Belajar.....	28
1. Konsep Dasar Motivasi Belajar.....	28
2. Jenis-Jenis Motivasi Belajar.....	30
3. Peranan Fungsi Motivasi Belajar.....	33
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	34
5. Teknik Mengukur Motivasi Belajar.....	35
E. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	36
F. Kerangka Teori.....	37
G. Asumsi dan Hipotesis.....	38
1. Asumsi.....	38
2. Hipotesis.....	38

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	40
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	41
1. Populasi Penelitian.....	41
2. Sampel Penelitian.....	42
C. Desain Penelitian.....	42
D. Definisi Operasional.....	43
1. Sony Sugema Digital <i>Learning System</i>	43
2. Motivasi Belajar.....	44
E. Instrumen Penelitian.....	44
1. Angket.....	44
2. Studi Dokumentasi.....	45
F. Teknik Uji Instrumen.....	45
1. Uji Validitas.....	45

2. Uji Reliabilitas	49
G. Teknik Analisis Data	52
1. Uji Normalitas Data	52
2. Menghitung Skor Penelitian	52
3. Uji Hipotesis	53
4. Uji Koefisien Determinasi	54
H. Prosedur Pelaksanaan Penelitian	54

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Pengolahan Data Hasil Penelitian	56
1. Uji Normalitas Data	56
2. Gambaran Penggunaan S2DLS sebagai Media Pembelajaran.	57
3. Gambaran Motivasi Belajar Siswa	60
4. Hubungan antara Penggunaan S2DLS (Sony Sugema <i>Digital Learning System</i>) sebagai Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa di Lembaga Bimbingan Belajar SSC (Sony Sugema College) Bandung	68
5. Hubungan antara Penggunaan S2DLS sebagai Media Pembelajaran dengan <i>Cognitive Motives</i> (Motif Kognitif) di LBB SSC Bandung	71
6. Hubungan antara Penggunaan S2DLS sebagai Media Pembelajaran dengan <i>Self Expression</i> (Penampilan Diri) di LBB SSC Bandung	74
7. Hubungan antara Penggunaan S2DLS sebagai Media Pembelajaran dengan <i>Self Enhancement</i> (Kemajuan Diri) di LBB SSC Bandung	77
B. Pembahasan Hasil Penelitian	80
1. Hubungan antara Penggunaan S2DLS sebagai Media Pembelajaran dengan <i>Cognitive Motives</i> (Motif Kognitif) <i>Learning</i>	83

2. Hubungan antara Penggunaan S2DLS sebagai Media Pembelajaran dengan <i>Self-Expression</i> (Penampilan Diri).....	85
3. Hubungan antara Penggunaan S2DLS sebagai Media Pembelajaran dengan <i>Self-Enchancement</i> (Kemajuan Diri).....	87
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	89
1. Simpulan Umum	89
2. Simpulan Khusus	89
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Jumlah Penggunaan Internet Tahun 2010-2012	4
Tabel 3.1	Jumlah Populasi Penelitian	41
Tabel 3.2	Jumlah Sampel Penelitian	42
Tabel 3.3	Desain Penelitian	43
Tabel 3.4	Bobot Nilai Angket Skala Likert	45
Tabel 3.5	Uji Validitas Instrumen Variabel X (Penggunaan S2DLS Sebagai Media Pembelajaran)	46
Tabel 3.6	Uji Validitas Instrumen Variabel Y (Motivasi Belajar Siswa)	48
Tabel 3.7	Uji Reliabilitas Instrumen Variabel X (Penggunaan S2DLS Sebagai Media Pembelajaran)	50
Tabel 3.8	Uji Reliabilitas Instrumen Variabel Y (Motivasi Belajar Siswa)	51
Tabel 3.9	Kriteria Koefisien Korelasi	53
Tabel 4.1	Uji Normalitas Data	56
Tabel 4.2	Jawaban Siswa Mengenai Penggunaan S2DLS sebagai Media Pembelajaran	58
Tabel 4.3	Kriteria Interpretasi Skor Variabel X	60
Tabel 4.4	Jawaban Siswa Mengenai Motivasi Belajar Siswa	61
Tabel 4.5	Kriteria Interpretasi Skor Variabel Y	62
Tabel 4.6	Jawaban Siswa Mengenai Motif Kognitif Siswa	63
Tabel 4.7	Kriteria Interpretasi Skor Variabel Y_1	64
Tabel 4.8	Jawaban Siswa Mengenai Penampilan Diri Siswa	65
Tabel 4.9	Kriteria Interpretasi Skor Variabel Y_2	66
Tabel 4.10	Jawaban Siswa Mengenai Kemajuan Diri Siswa	67
Tabel 4.11	Kriteria Interpretasi Skor Variabel Y_3	68
Tabel 4.12	Korelasi antara Penggunaan S2DLS sebagai Media Pembelajaran (X) dengan Motivasi Belajar Siswa (Y)	69
Tabel 4.13	Tabel Kriteria Pedoman untuk Koefisien Korelasi	70

Tabel 4.14 KorelasiantaraPenggunaan S2DLS sebagai Media Pembelajaran (X) dengan <i>Cognitive Motives</i> (Y ₁).....	72
Tabel 4.15 KorelasiantaraPenggunaan S2DLS sebagai Media Pembelajaran (X) dengan <i>Self Expression</i> (Y ₂).....	75
Tabel 4.16 KorelasiantaraPenggunaan S2DLS sebagai Media Pembelajaran (X) dengan <i>Self Enhancement</i> (Y ₃).....	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran sebagai Sarana Komunikasi	15
Gambar 2.2 Kedudukan Media dalam Sistem Pembelajaran	16
Gambar 2.3 Elemen Digital <i>Learning</i>	20
Gambar 2.4 Tampilan S2DLS	23
Gambar 2.5 Tampilan Video Pembelajaran	25
Gambar 2.6 Tampilan Teori Singkat	26
Gambar 2.7 Tampilan Latihan Soal	27
Gambar 2.8 Proses Motivasi Dasar	28



DAFTAR GRAFIK

Grafik3.1	Interval InterpretasiSkor	52
Grafik4.1	Interval Variabel X.....	60
Grafik4.2	Interval Variabel Y.....	63
Grafik4.3	Interval Variabel Y_1	65
Grafik4.4	Interval Variabel Y_2	66
Grafik4.5	Interval Variabel Y_3	68



DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. (2009). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik." *Jurnal Edkasi@Elektro*. 01. (05). 11-18.
- Ali, Muhamad, Istanto WD, Sigit Y, Muhamad Munir. (____). *E-Learning As Learning Media For Teachers And Student Vocational School In Yogyakarta*. Teknik Elektro FT UNY. Yogyakarta: tidak diterbitkan.
- Arifin, Zainal. (2013). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*, Cetakan Ke-3. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan dan Produk*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aziz, Fuadi. (2009). *Penggunaan Multimedia Berbasis Komputer Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas IX D SMPN 2 Temon Kulon Progo*. Skripsi strata 1 pada Fakultas Tarbiyah UIN Kalijaga Yogyakarta: tidak diterbitkan.
- Bush, Jeb, Bob Wise. (2010). *Digital Learning Now!*. Fundation for Excellence in Education.
- Depdiknas. (2003). *Media pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal, dan Informal Kementrian Pendidikan dan Budaya Indonesia. (2012). (Online). Tersedia: <http://www.infokursus.net/stat.php>. (22 Juni 2013).
- Education Origami. (2011). *Digital Learning*. (Online). Tersedia: <http://edorigami.edublogs.org/2011/10/29/digital-learning/>. (9 Februari 2014).
- Fernandez, Hector. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Benth Buku Digital dengan Menggunakan Software Adobe Flash CS3 pada Pembelajaran Seni Musik di SMAP Negeri 1 Tempel*. Skripsi Strata S1 pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta: tidak diterbitkan.
- Firdaus, Muhammad Rizal. (2012). *Pengaruh Kualitas Pelayanan Staf Pengajar Terhadap Kepuasan Siswa Pada Lembaga Bimbingan Belajar Sony Sugema College Bandung*. Skripsi strata S1 pada Jurusan Pendidikan Manajemen Perkantoran Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung: tidak diterbitkan.

- Hattip, M. (1997). *Kontribusi Motivasi Belajar Terhadap Sikap dan Kebiasaan Belajar Siswa*. Disertasi S3 pada Fakultas Pasca Sarjana IKIP. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Jr, Chester E. Finn, and Daniela R. Fairchild. (2012). *Education Reform for the Digital Era*. Washington: The Thomas B. Fordham Institute.
- Karimuddin, Amir. (2012, 13 November). MarkPlus Insight: Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Capai 61 Juta Orang. *Daily Social*. (Online). Tersedia: <http://dailysocial.net/post/markplus-insight-jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-capai-61-juta-orang>. (16 Juli 2013).
- Kementrian Agama. (____). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (Online). Tersedia: <http://riau.kemenag.go.id/file/file/produkhukum/fcpt1328331919.pdf>. (22 Juni 2013).
- Kurniasih, Elis. (2010). *Karakteristik Motivasi Belajar Jurusan IPA dan IPS Siswa Madrasah Aliyah*. Skripsi Strata S1 pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indoneisa, Bandng: tidak diterbitkan.
- Maslow, Abraham. (1954). *Motivation and Personality*. New York: Harper&Row.
- Miarso, Yusuf Hadi. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- M, Sardiman, A. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Prastiwi, Novitasari Dwi. (2013). "Konstruksi Sosial Peserta Didik pada Lembaga Bimbingan Non-Formal". *Paradigma*. 1, (1), 1-7.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. (2008). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Prawiradilaga, Dewi Salma dan Eveline Siregar. (2008). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Riduwan. (2012). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung Alfabeta.
- Riyanti, Eko, dan Abdul Khoir HS. (2011). "Metode Bimbingan Belajar di Primagama (Studi Deskriptif di Lembaga Bimbingan Belajar Primagama)". *Journal Turats*. 7, (1), 1-25.
- Rizkiani, Diah. (2007). *Hambatan dalam Mencapai Motivasi Berprestasi Siswa SMA 5 Kutoharjo Rembang Surakarta*. (Online). Tersedia: <http://diahrizkiani.wordpress.com/>. (18 Juli 2013).

- Rohani, Ahmad. (1997). *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, Arief, dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siregar, Rahmawati Ade. (2006). *Motivasi Berprestasi Mahasiswa Ditinjau Dari Pola Asuh*. Medan: Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, N.S. (2007). *Bimbingan dan Konseling dalam Praktek*. Bandung: Maestro.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susilana, Rudi, Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- Tn. (2013, 12 Januari). Lembaga Bimbingan Belajar Jadi Incaran. *Neraca* (Online). Tersedia: http://www.neraca.co.id/harian/article/23695/Lembaga_Bimbingan_Belajar_Jadi_Incaran#.UWekfDejiZQ. (12 Mei 2013)
- Universitas Pendidikan Indonesia. (2013). *Pedoman Karya Tulis Ilmiah*. Bandung: UPI
- Uno, B Hamzah. (2010). *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- VanderArk, Tom, Carri Schneider. (___). *How Digital Learning Contributes to Deeper Learning*. (Online). Tersedia: <http://gettingsmart.com/wp-content/uploads/2012/12/Digital-Learning-Deeper-Learning-Full-White-Paper.pdf>. (9 Februari 2014).
- Wikipedia. (2013). *Digital*. (Online). Tersedia <http://id.wikipedia.org/wiki/Digital>. (9 Februari 2014).

