

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 DAN MOTIVASI
BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS
(Studi Pada Siswa Kelas VII MTs Negeri Bangil Kab. Pasuruan)**

Iflakhah

*Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Pasca Sarjana
Universitas Kanjuruhan Malang
e-mail:(iflakha@gmail.com)*

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pentingnya metode pembelajaran Macromedia Flash 8 dalam meningkatkan semangat belajar sehingga siswa dapat meningkatkan prestasi di sekolah terutama dalam pelajaran IPS, karena nilai IPS siswa tergolong rendah. Oleh karena itu penting adanya metode pembelajaran yang menarik siswa untuk tidak bosan belajar IPS yaitu penggunaan multimediainteraktif berbasis macromedia flash 8. Guru juga harus memberikan motivasi dalam meningkatkan dan mendorong siswa untuk terus belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh secara bersama penggunaan multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPS, Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 terhadap prestasi belajar IPS, Untuk menganalisis pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPS(studi pada siswa kelas VII MTs Negeri Bangil Kabupaten Pasuruan). Penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh dari jawaban responden atas kuisioner yang digunakan dalam penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-G, VII-H, VII-I dan VII-J sebanyak 144 siswa. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 64 siswa secara acak mengambil sampel 16 siswa dari masing-masing kelas tersebut. Metode analisis data menggunakan Analisis Regresi Berganda, Uji Normalitas Data, Uji linieritas, Uji Multikolinieritas dan Uji Hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 dan motivasi belajar berpengaruh terhadap peningkatan prestasi siswa MTs Negeri Bangil Kab. Pasuruan khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Variabel penggunaan multimedia interaktif macromedia flash 8 dan motivasi memiliki nilai determinasi yang cukup tinggi terhadap prestasi siswayaitu sebesar 52,3%. Hal ini mengindikasikan bahwavariabel bebas dalam penelitian ini merupakan faktor yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi siswa MTs Negeri Bangil Kab.Pasuruan. Determinasi variabel penggunaan multimedia interaktif macromedia flash 8 dan motivasi sebesar 52,3% dan sisanya sebesar 47,7% dipengaruhi oleh variabel bebas yang lain diluar variabel yang diteliti, karena pada dasarnya masih banyak faktor yang perlu dipertimbangkan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa selain penggunaan multimedia interaktif macromedia flash 8 dan motivasi.

Kata kunci: macromedia flash 8, motivasi belajar, prestasi siswa.

PENDAHULUAN

Pesatnya laju perkembangan ilmu dan teknologi pada saat ini membuat setiap orang gencar untuk ikut serta

dalam pembangunan di segala aspek salah satunya di bidang kependidikan. Berdasarkan hasil observasi yang

dilakukan di MTs Negeri Bangil Kab. Pasuruan diperoleh informasi bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih tergolong rendah. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai UKKIPS pada kelas VII, siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada mata pelajaran ini siswa dituntut untuk mencapai nilai KKM 7,9. Namun dari hasil daftar nilai IPS diketahui 30% siswa di kelas ada yang belum mencapai nilai KKM.

Rendahnya prestasi belajar yang ditunjukkan dengan nilai siswa yang masih di bawah KKM dapat disebabkan beberapa faktor. Menurut Slameto (2010:54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor intrinsik (dari dalam diri siswa) dan faktor ekstrinsik (dari luar siswa). Faktor yang berasal dari dalam diri siswa adalah kesehatan jasmani, minat

belajar, kecerdasan, motivasi belajar, bakat siswa, kemampuan kognitif, dan sikap siswa terhadap mata pelajaran. Sedangkan faktor yang berasal dari luar diri siswa (ekstrinsik) adalah keluarga, lingkungan fisik dan sosial, kurikulum, metode mengajar, guru, media pembelajaran, sarana serta fasilitas. Oleh karena itu, prestasi belajar yang baik harus didukung oleh komponen-komponen yang baik pula.

Salah satu faktor eksternal yang memengaruhi prestasi belajar adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan tujuan agar merangsang siswa untuk belajar (Azhar Arsyad:2006). Adanya media diharapkan proses pembelajaran akan lebih mudah bagi siswa maupun guru, karena media pembelajaran dapat mengatasi

keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memberikan motivasi bagi siswa untuk belajar. Namun, pada sekolah yang kami teliti pelaksanaan pembelajaran penggunaan media pembelajaran masih belum optimal. Hal ini terjadi karena kurang bervariasinya media yang digunakan guru dalam mata pelajaran IPS kelas VII MTs Negeri Bangil Kab. Pasuruan. Guru masih terpaku pada buku atau modul yang diberikan kepada siswa, sehingga semangat siswa untuk belajar IPS menjadi rendah.

Faktor internal yang memengaruhi prestasi belajar IPS siswa salah satunya adalah motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam atau luar diri seseorang sehingga dapat menimbulkan kegiatan belajar (Ngalim

Purwanto:2003). Peran motivasi ini sangat penting untuk mendorong siswa agar memperoleh prestasi belajar yang baik. Adanya motivasi belajar dapat menimbulkan semangat belajar siswa yang pada akhirnya akan tercapai prestasi belajar yang optimal, seperti hasil penelitian dari Khairunnisa (2014). Namun disekolah yang kami teliti, pada saat pembelajaran IPS motivasi setiap siswa dalam mengikuti pelajaran berbeda-beda. Ada sebagian siswa yang semangat belajarnya tinggi yang ditunjukkan dengan antusias belajar IPS tinggi, ada pula yang motivasibelajar IPS rendah. Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8* dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar IPS

Pada Siswa Kelas VII MTs Negeri Bangil Kab. Pasuruan". Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) Apakah ada pengaruh secara bersama-sama antara penggunaan multimedia interaktif berbasis *macromedia flash* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas VII MTs Negeri Bangil Kab. Pasuruan? (2) Apakah ada pengaruh penggunaan multimedia Interaktif berbasis *macromedia flash* terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas VII MTs Negeri Bangil Kab. Pasuruan? (3) Apakah ada pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas VII MTs Negeri Bangil Kab. Pasuruan?. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Untuk menganalisis pengaruh secara bersama-sama penggunaan multimedia

interaktif berbasis *macromedia flash* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas VII MTs Negeri Bangil Kab. Pasuruan, (2) Untuk menganalisis pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis *macromedia flash* terhadap prestasi belajar IPS kelas VII MTs Negeri Bangil Kab. Pasuruan. (3) Untuk menganalisis pengaruh pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas VII MTs Negeri Bangil Kab. Pasuruan.

METODE PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-G sampai VII-J MTs Negeri Bangil Kab. Pasuruan yang berjumlah 144 siswa. Teknik pengambilan sampel yang penulis gunakan adalah *proporsional random sampling*.

Roscoe dalam (Sekaran 2005:160) mengusulkan aturan untuk menentukan ukuran sampel adalah sebagai berikut: (a) Ukuran sampel lebih dari 30 dan kurang dari 500; (b)

Dalam penelitian multivariat (termasuk analisis regresi berganda), ukuran sampel sebaiknya beberapa kali (lebih disukai 10 kali atau lebih) lebih besar dari jumlah variabel dalam studi; (c) Untuk penelitian eksperimental sederhana dengan control eksperimen yang ketat (match, pairs dan sebagainya), penelitian yang sukses adalah dengan sampel ukuran kecil antara 10 hingga 20.

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 64 responden yaitu lebih dari 10 kali dari jumlah variabelnya ($3 \times 10 = 30$) dimana jumlah variabel dalam penelitian ini terdapat 3 variabel. Jumlah sampel minimal yang harus digunakan sebanyak 30. Penelitian ini menggunakan 64 responden yang terdiri dari 16 responden dari masing-masing kelas VII-G sampai VII-J. Sebagaimana tabel dibawah ini:

Tabel 1 Tabel Populasi dan Sampel Penelitian

Kelas	Populasi	Sampel
VII G	36	16
VII H	36	16
VII I	36	16
VII J	36	16
Jumlah	144	64

Sumber :dokumen sekolah

Untuk memperoleh data mengenai penggunaan multimedia interaktif *macromedia flash 8* dan motivasi belajar siswa maka peneliti menggunakan instrumen angket.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Jenis angket yang digunakan yaitu kuesioner tertutup menggunakan skala *Likert* (Sarwono,2006) responden cukup memilih jawaban yang telah disediakan dalam kuesioner. Pada angket ini disediakan 5 alternatif jawaban yaitu SS (sangat setuju), S (setuju), CS (cukup setuju), TS (tidak setuju) dan STS (sangat tidak setuju).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji normalitas

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

Smirnov			
	Statistic	df	Si g.
Rata-rata	0,098	64	0,190

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa nilai signifikansi rata-rata sebesar 0,190. Nilai signifikansi dari semua variabel penelitian lebih besar dari 0,05, maka semua data variabel penelitian berdistribusi normal, sehingga analisis regresi dapat dilakukan.

Hasil pengujian Linieritas

Tabel 3 Rangkuman Hasil Uji Linieritas

No	Variabel		F hitung	F tabel	Kesimpulan
	Bebas	Terikat			
1	X1	Y	1,229	4,49	Linier
2	X2	Y	3,436	4,96	Linier

Sumber: Data primer yang diolah

Uji linieritas antara variabel penggunaan macromedia flash 8 (X1) dengan variabel prestasi belajar (Y) diperoleh F hitung sebesar 4,75 pada taraf signifikan 5%. Hasil F hitung lebih kecil dari F tabel ($1,229 < 4,49$), sehingga disimpulkan bahwa variabel penggunaan macromedia flash 8 (X1) dengan variabel prestasi belajar IPS (Y) memiliki hubungan yang linier. Sedangkan uji linieritas antara variabel motivasi belajar (X2) dengan variabel prestasi belajar IPS (Y) diperoleh F hitung sebesar 3,436 pada taraf signifikan 5%. Hasil F hitung lebih kecil dari F tabel ($3,436 < 4,96$), sehingga disimpulkan bahwa variabel motivasi belajar (X2) dengan variabel prestasi belajar IPS (Y) memiliki hubungan yang linier.

Hasil dari pengujian multikolinieritas

Tabel 4 Hasil Uji Multikolinieritas

Variabel	VIF	Keterangan
Penggunaan macromedia flash 8(X1)	1,477	VIF < 10 Tidak terjadi
Motivasi Belajar (X2)	1,477	Multikolinieritas

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 4, hasil uji multikolinieritas diketahui bahwa dalam model tidak terjadi multikolinieritas. Hal ini dapat terlihat dari hasil uji multikolinieritas dimana nilai VIF masing-masing variable kurang dari 10 atau $VIF < 10$, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel yang terdiri dari variable variasi produk, harga dan kepercayaan tidak ada gejala multikolinieritas.

Uji Hipotesis

a. Uji F

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh secara simultan variable penggunaan multimedia interaktif *macromedia flash 8*(X1), motivasi belajar (X2) terhadap prestasi siswa (Y).

Hasil perhitungan uji F

Tabel 5 Hasil Perhitungan Uji F

Model	Sum of squares	Df	Mean Squares	F	Sig.
Regression	802,443	2	401,221	35.600	.000 ^a
Residual	687,495	61	11,270		
Total	1489,938	3			

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan table 5, dapat diketahui pengujian pengaruh variable bebas bersama-sama terhadap variable terikatnya dilakukan dengan menggunakan uji F. Hasil perhitungan menunjukkan nilai $F_{hitung} = 35.600 > F_{tabel} = 3,15$ dan signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ hal ini dapat diartikan bahwa prestasi siswa dipengaruhi secara bersama-sama dan signifikan oleh variable penggunaan *macromedia flash 8* dan motivasi belajar. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh secara simultan antara variable penggunaan *macromedia flash 8* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPS siswa MTs Negeri Bangil Kab. Pasuruan.

b. Uji t

Pengujian ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variable independen terhadap variable dependen.

Hasil perhitungan uji t**Tabel 6 Hasil Perhitungan Uji t**

Variabel	t _{hitung}	t _{tabel}
Penggunaan macromedia flash 8(X1)	2,920	1,99773
Motivasi belajar (X2)	6,457	1,99773

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui besarnya pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat sebagai berikut :

- 1) Pengaruh variabel penggunaan *macromedia flash 8*(X₁) terhadap prestasi belajar IPS (Y)

Dari tabel 6 dapat diketahui bahwa t_{hitung} untuk variabel (X₁) lebih besar dari t_{tabel} yaitu sebesar 2,920 > 1,99773 dan tingkat probabilitas < 5% yaitu 0,000 < 0,05 karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dan

tingkat probabilitas lebih kecil dari 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Berarti variabel penggunaan *macromedia flash 8* berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar IPS (H1 diterima).

- 2) Pengaruh variabel motivasi belajar (X₂) terhadap prestasi belajar IPS(Y)

Dari tabel 6 dapat diketahui bahwa t_{hitung} untuk variabel harga lebih besar dari t_{tabel} yaitu sebesar 6,457 > 1,99773 dan tingkat probabilitas < 5% yaitu 0,000 < 0,05 karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dan tingkat probabilitas lebih kecil dari 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima.

Berarti variable motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar IPS (H2 diterima).

c. Analisis Regresi Linier Berganda

Hasil perhitungan analisis Regresi Umum (2 Prediktor) dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7 Hasil Analisis Regresi Umum (2 Prediktor)

Variabel	B	Beta	t _{hitung}	Sig.	Keterangan
Konstanta	50,656		8,117	0,000	
Penggunaan macromedia flash 8	0,305	0,268	2,070	0,043	Signifikan
Motivasi belajar	0,528	0,354	2,727	0,008	Signifikan
t _{table}	1,998				
R	0,539				
Adjusted Square	R 0,523				
Sig F	35,600				

Sumber : Data yang diolah

Berdasarkan hasil tersebut dapat diperoleh persamaan regresi linier berganda sebagai berikut :

$$Y = 27.249 + 0,315 X_1 + 1,083 X_2 + e$$

Interpretasi atas persamaan regresi linier berganda tersebut dapat dinyatakan sebagai berikut :

a. Konstanta sebesar 27,249 menunjukkan besarnya prestasi siswa pada saat variable variasi

penggunaan *macromedia flash 8* dan motivasi belajardengan nol.

- b. $B_1 = 0,315$ merupakan besarnya kontribusi variable penggunaan macromedia flash 8 yang mempengaruhi prestasi siswa MTs Negeri Bangil Kab. Pasuruan. Koefisien regresi (B_1) sebesar 0,315 yang bertanda positif menunjukkan pengaruh yang searah antara penggunaan *macromedia flash 8* (X_1) dengan prestasi siswa (Y) maka setiap kenaikan penggunaan *macromedia flash 8* (X_1) sebesar 1% maka prestasi belajar IPS (Y) pada siswa MTs Negeri Bangil akan meningkat sebesar 0,315 atau 31,5%. Nilai signifikan pada variable variasi produk (X_1) sebesar 0,005. Nilai lebih kecil dari nilai signifikansi yang telah ditentukan sebesar 5% (0,05) maka dapat disimpulkan bahwa koefisien regresi (B_1) untuk variable penggunaan *macromedia flash 8* (X_1) berpengaruh signifikan terhadap variable prestasi siswa (Y).
- c. $B_2 = 0,528$ merupakan besarnya kontribusi variabel motivasi belajar

yang memengaruhi prestasi belajar IPS pada siswa MTs Negeri Bangil Kabupaten Pasuruan. Koefisien regresi (B_2) sebesar 0,528 yang bertanda positif menunjukkan pengaruh yang searah antara motivasi belajar (X_2) dengan prestasi belajar IPS (Y) maka setiap kenaikan variabel motivasi belajar (X_2) sebesar 1% maka prestasi belajar IPS (Y) pada siswa MTs Negeri Bangil Kabupaten Pasuruan akan meningkat sebesar 0,528 atau 52,8%. Nilai signifikan pada variabel motivasi belajar (X_2) sebesar 0,528. Nilai lebih kecil dari nilai signifikasi yang telah ditentukan sebesar 5% (0,05) maka dapat disimpulkan bahwa koefisien regresi (B_2) untuk variabel motivasi belajar (X_2) berpengaruh signifikan terhadap variabel prestasi belajar IPS (Y).

- d. Nilai koefisien korelasi berganda (R) dari persamaan regresi berganda di atas adalah sebesar 0,539 artinya terdapat hubungan yang kuat antar variabel bebas (penggunaan *macromedia flash*

8 dan motivasi belajar) dengan variabel terikat yaitu prestasi belajar IPS pada siswa MTs Negeri Bangil Kab. Pasuruan.

- e. Dari nilai *Adjusted R Square* menunjukkan nilai sebesar 0,523 atau 52,3%. Artinya bahwa variabel prestasi siswa (Y) dipengaruhi oleh variabel penggunaan *macromedia flash* 8 (X_1) dan motivasi belajar (X_2) sedangkan sisanya 47,7 % dipengaruhi oleh variabel lain diluar 3 variabel bebas yang diteliti.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa penggunaan *macromedia flash* 8 dan motivasi belajar terdapat pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar IPS siswa MTs Negeri Bangil Kab. Pasuruan. Variabel penggunaan *macromedia flash* 8 dan motivasi memiliki nilai determinasi yang cukup tinggi terhadap prestasi belajar IPS yaitu sebesar 52,3%. Hal ini mengindikasikan bahwa variabel bebas dalam penelitian ini merupakan

faktor yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi belajar IPS siswa MTs Negeri Bangil Kab. Pasuruan. Penjelasan lebih rinci mengenai pengaruh masing-masing variable dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut :

1. Pengaruh secara simultan antara variabel penggunaan multimedia interaktif *macromediaflash 8* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas VII MTs Negeri Bangil Kab. Pasuruan.

Hasil analisis data penelitian ini diperoleh hasil sebesar 0,539 dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif *macromedia flash 8* dan motivasi belajar secara simultan ada pengaruh yang signifikan, terhadap prestasi belajar IPS pada siswa kelas VII MTs Negeri Bangil Pasuruan Kab. Pasuruan.

2. Pengaruh variabel *macromedia flash 8* terhadap prestasi belajar IPS.

Hasil analisis data dari penelitian ini diperoleh hasil sebesar 0,315 dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan *macromedia flash 8* berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar IPS siswa MTs Negeri Bangil. Hasil dari penelitian ini dilandasi dengan teori yang dinyatakan oleh Yudhi Munadi (2008:152) yang menyatakan bahwa *macromedia flash 8* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Penggunaan *macromedia flash 8* cocok untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan. Pembelajaran dengan *macromedia Flash 8* hasilnya

jauh lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan multimediamacromedia flash.

3. Pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPS siswa MTs Negeri Bangil. Hasil analisis data dari penelitian ini diperoleh hasil sebesar 1,083 dan dapat disimpulkan bahwa motivasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar IPS . Hasil dari penelitian ini dilandasi dengan teori yang dinyatakan oleh Ngalim Purwanto (2003: 70) menyatakan bahwa “fungsi motivasi itu ialah 1) mendorong manusia untuk berbuat/bertindak 2) menentukan arah perbuatan 3) menyeleksi perbuatan kita”.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis yang telah dilakukan pada penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan multimedia interaktif *macromedia flash* 8 (X1) dan motivasi belajar (X2) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar IPS (Y) pada siswa kelas VII MTs Negeri Bangil Kab. Pasuruan.
2. Penggunaan multimedia interaktif *macromedia flash* 8 (X1) mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar IPS (Y) pada siswa kelas VII MTs Negeri Bangil Kab. Pasuruan. Penggunaan *macromedia flash* 8 membuat siswa lebih tertarik dan semangat untuk belajar IPS. Semakin sering penggunaan multimedia interaktif *macromedia flash* 8 dalam pembelajaran IPS maka prestasi belajar IPS pada siswa kelas VII MTs Negeri Bangil Kab. Pasuruan juga akan semakin meningkat.

3. Motivasi belajar (X2) mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar IPS (Y) pada siswa MTs Negeri Bangil Kab. Pasuruan. Motivasi mempunyai peranan penting dalam meningkatkan prestasi siswa karena pada dasarnya . Intensitas motivasi belajar seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya. Adanya motivasi yang baik dalam belajar maka akan mewujudkan hasil yang baik pula

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Cecep dkk. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Purwanto, Ngalim. (2003), *Psikologi Pendidikan*. Bandung PT Remaja Rosdakarya.
- Sekaran, Uma. (2005). *Metodologi Penelitian Untuk Bisnis, Buku 1 Edisi Keempat*. Jakarta: Salemba Empat.
- Slameto, (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta. Rineka Cipta
- Yudhi Munadi. (2008). *Media Pembelajaran sebuah pendekatan Baru*. Jakarta Gaung Persada Press.