
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *MACROMEDIA FLASH* DAN *POWERPOINT* PADA PEMBELAJARAN LANGSUNG TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS X1 IPA SMA NEGERI 2 SUNGGUMINASA (STUDI PADA MATERI POKOK ASAM-BASA)

Meita Rezki Vegetama

Program Studi Pengolahan Minyak dan Gas Sekolah Tinggi Teknologi Migas
Jalan Transad Km. 08 Kelurahan Karang Joang Balikpapan 76125 – Kalimantan Timur
Koresponden. Email: m.r.vegetama@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (i) pengaruh penggunaan media *macromedia flash* dan *powerpoint* pada pembelajaran langsung terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPA SMA Negeri 2 Sungguminasa (*Studi pada materi pokok asam basa*); (ii) pengaruh penggunaan media *macromedia flash* dan *powerpoint* pada pembelajaran langsung terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI IPA SMA Negeri 2 Sungguminasa (*Studi pada materi pokok asam basa*). Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan menggunakan pretest-posttest control *design* dengan sampel pada masing-masing kelas eksperimen dan kontrol berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui pemberian angket motivasi belajar siswa dan tes hasil belajar kimia siswa. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu 84,40 dan rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas kontrol yaitu 79,78. Hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen yaitu 83,56 dan kelas kontrol yaitu 78,46. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (i) penggunaan media *Macromedia Flash* dan *Powerpoint* pada pembelajaran langsung berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa Kelas XI IPA SMAN 2 Sungguminasa (*studi pada materi pokok asam basa*); (ii) penggunaan media *Macromedia Flash* dan *Powerpoint* pada pembelajaran langsung berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa Kelas XI IPA SMAN 2 Sungguminasa (*studi pada materi pokok asam basa*).

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pembelajaran Langsung, *Macromedia Flash*, *Powerpoint*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar Kognitif

Abstract

The study aims at examining (i) the influence of using Macromedia Flash and Powerpoint on direct learning towards students learning motivation of grade XI IPA of SMAN 2 Sungguminasa, (ii) the influence of using Macromedia Flash and Powerpoint on direct learning towards students cognitive learning outcomes of grade XI IPA of SMAN 2 Sungguminasa. The study is a quasi-experiment. Data of the study were collected by employing questionnaire of students learning motivation and test of Chemistry learning outcomes of students. The result of statistic descriptive reveals that the average of students learning motivation on the experiment class was 84.40 and the average of students learning motivation on the control class was 79.78. the cognitive learning outcomes of students on the experiment class were 83.56 and 78.46 for the control class. The result indicated that (i) the use of Macromedia Flash and Powerpoint on direct learning of Acid-Base subject material gave positive influence towards students learning motivation of grade XI IPA SMAN 2 Sungguminasa; (ii) the use of Macromedia Flash and Powerpoint on direct learning of Acid-Base subject material gave positive influence toward cognitive learning outcomes of grade XI IPA students of SMAN 2 Sungguminasa.

Keywords: *one or more word(s) or phrase(s), that it's important, specific, or representative for the article.*

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai asas peradaban bangsa memiliki peranan yang sangat penting dan sangat berpengaruh dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia guna mewujudkan pembangunan nasional di Indonesia. Melalui pendidikan, kualitas sumber daya manusia dapat dibentuk serta ditingkatkan demi terbentuk serta berkembangnya suatu generasi penerus yang akan membangun bangsa dan negara kearah depan yang lebih baik. Berangkat karena alasan diatas maka dibentuk serta ditingkatkannya sumber daya manusia di Indonesia yang disertai perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam dunia pendidikan perlu dilakukan secara terarah dan terpadu dengan berbagai cara semaksimal mungkin untuk mendapatkan hasil yang optimal.

Persaingan yang terjadi pada era globalisasi ini menumbuhkan kompetisi antar bangsa, sehingga menuntut adanya pengembangan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan adalah salah satu hal penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Bagi pemerintah peningkatan globalisasi ini menjadi tantangan tersendiri dalam meningkatkan mutu sistem pendidikan, sedangkan bagi guru merupakan tantangan untuk dapat mengintegrasikan teknologi komputer dalam sistem pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat lebih berkualitas, bermakna dan menyenangkan. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar menunjukkan perbedaan yang sangat menonjol. Kurang lebih 80% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya 15% diperoleh dari indera dengar dan 5% lagi dari indera yang lainnya (Rusman, 2012).

Media pembelajaran *macromedia flash* dan *powerpoint* adalah media pembelajaran yang dalam pengaplikasiannya menggunakan perangkat komputer, sedangkan untuk menjalankan visualisasi medianya menggunakan program *macromedia flash* dan *powerpoint*. Pembelajaran berbasis multimedia tentu dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan mempermudah dalam penyampaian. *Macromedia flash* merupakan media dengan animasi-animasi warna gambar, serta animasi bergerak seperti layaknya video. *Powerpoint* merupakan bentuk media presentasi dimana slidennya dapat dilihat atau dibuka mulai dari bagian manapun sesuai dengan perintah pengguna. Setiap slide memiliki hubungan ke teks, grafik, gambar dan sebagainya yang memang dihubungkan oleh hubungan yang satu dengan yang lain. Kedua media ini ditampilkan dengan jenis presentasi, yang memungkinkan pemakai untuk bebas bergerak guna melihat isi materi dengan cara berinteraksi, serta tidak ada hierarki yang dipaksakan, selain itu pemakai juga dapat bergerak bebas ke materi manapun, dan tentu saja penggunaannya yang sangat fleksibel (Ena, O. T. 2007).

Kimia sebagai ilmu yang memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan khususnya dalam menopang perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), hampir disetiap evaluasi pembelajaran di beberapa sekolah menunjukkan bahwa kimia tidak pernah memiliki tempat terbaik dalam nilai-nilai yang didapatkan oleh siswanya. Hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di SMA Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa dimana sebagian besar siswa beranggapan bahwa mata pelajaran kimia adalah mata pelajaran yang sulit.

Kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah kurangnya minat siswa dalam mengikuti mata pelajaran kimia, kurangnya buku sebagai sumber belajar di sekolah, dan proses pembelajaran yang hanya terpusat pada guru tanpa ada sumber belajar yang lain seperti misalnya bantuan penggunaan media.

Dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya sebatas menerima informasi dari guru, namun meliputi didalamnya berbagai macam proses kegiatan yang harus dilakukan guna mencapai hasil belajar yang diinginkan serta interaksi yang baik antara guru dan siswa. Interaksi yang terjadi dengan baik diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan meningkatnya motivasi belajar siswa, maka diharapkan hasil belajar siswa juga dapat ditingkatkan secara maksimal.

Guru dapat mengajar dengan menggunakan bahan ajar berupa media pembelajaran dengan tampilan yang menarik. Tampilan dapat berupa slide serta video-video yang berisi materi akan diajarkan disertai dengan animasi. Khususnya materi asam basa, guru dapat menampilkan materi yang tidak hanya berisi tentang materi yang bersifat teoritis, tetapi juga rumus-rumus kimia, sehingga mempermudah dalam proses pembelajaran. Hal lain, guru dapat menampilkan animasi dari proses reaksi ionisasi dari asam basa serta proses penggunaan berbagai macam indikator asam basa serta animasi lainnya yang berkaitan dengan materi asam basa itu sendiri.

Berdasarkan latar belakang diatas maka dirumuskan beberapa masalah yaitu (1) Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan media *macromedia flash* dan *powerpoint* dengan yang tidak menggunakan media *macromedia flash* dan *powerpoint* pada pembelajaran langsung siswa kelas XI IPA SMA Negeri 2 Sungguminasa (*Studi pada materi pokok asam basa*)? (2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara yang menggunakan media *macromedia flash* dan *powerpoint* dengan yang tidak menggunakan media *macromedia flash* dan *powerpoint* pada pembelajaran langsung siswa kelas XI IPA SMA Negeri 2 Sungguminasa (*Studi pada materi pokok asam basa*)?

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Penggunaan *macromedia flash* dan *powerpoint* pada pembelajaran langsung merupakan variabel bebas pada penelitian ini, sedangkan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa variabel terikatnya.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA SMAN 2 Sungguminasa yang berjumlah 128 orang dan sampelnya adalah kelas IPA III yang bertindak sebagai kelas eksperimen dan kelas IPA IV sebagai kelas kontrol, dengan masing-masing siswa berjumlah 32 orang.

Desain penelitian ini menggunakan *Pretest-Posttest Control Design* yang mengacu pada (Sugiono, 2008). Desain ini dipilih karena penelitian yang dilakukan melibatkan dua kelompok yang ditempatkan secara random dengan perlakuan yang berbeda, lalu dilakukan pengukuran dengan menggunakan angket motivasi dan tes hasil belajar. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan pengujian hipotesis melalui uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Statistik deskriptif motivasi belajar siswa ditunjukkan oleh tabel 1.

Tabel 1 Data Hasil Analisis Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Sungguminasa

Statistik Deskriptif	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Sampel	32	32
Rata-rata	84,40	79,78
Median	84,50	79,00
Modus	84,00	77,00
Simpangan Baku	5,42	5,08
Varians	29,47	25,85
Rentang	19,00	21,00
Nilai Terendah	75,00	70,00
Nilai Tertinggi	94,00	91,00
Nilai Maksimum	100,00	100,00

Tabel 1 diatas menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan menggunakan media *macromedia flash* dan *powerpoint* memiliki rata-rata nilai motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Statistik deskriptif hasil belajar kognitif siswa ditunjukkan oleh tabel 2

Tabel 2 Data Hasil Analisis Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Sungguminasa

Statistik Deskriptif	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Sampel	32	32
Rata-rata	83,56	78,46
Median	83,50	79,50
Modus	88,00	81,00
Simpangan Baku	6,29	7,48
Varians	39,65	55,99
Rentang	27,00	30,00
Nilai Terendah	67,00	60,00
Nilai Tertinggi	94,00	90,00
Nilai Maksimum	100,00	100,00

Tabel 2 diatas juga menunjukkan hal yang sama seperti pada nilai motivasi belajar siswa, bahwa siswa yang diajar dengan menggunakan media *macromedia flash* dan *powerpoint* memiliki rata-rata nilai hasil belajar kognitif yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Setelah uji deskriptif, uji inferensial yang pertama adalah uji normalitas data. Pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui data yang diteliti berasal dari data yang berdistribusi normal atau tidak, dimana hasilnya sebagai berikut yang ditunjukkan oleh tabel 3.

Tabel 3 Uji Normalitas Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	Df	Sig.
Motivasi	Eksperimen	,135	32	,144
	Kontrol	,145	32	,084

Tabel 3 pada kolom kolmogorov smirnov, semua variabel memiliki taraf signifikansi lebih besar dari 0,05 atau 5%. Kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,144 dan kelas kontrol 0,084, karena signifikansi data dari kedua kelas adalah lebih besar dari 5 % atau diatas 0,05 dengan demikian data untuk motivasi belajar siswa dinyatakan berdistribusi normal.

Pengujian data adalah uji homogenitas data. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data tersebut memiliki varians yang sama (homogen) atau tidak, dimana data ditunjukkan oleh tabel 4.

Tabel 4 Uji Homogenitas Motivasi Belajar Siswa

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
Motivasi	Equal variances assumed	,086	,770
	Equal variances not assumed		

Tabel 4 pada kolom levene's test, menunjukkan taraf signifikansi lebih dari 0,05 atau 5% yaitu 0,770, dengan demikian data untuk motivasi belajar siswa dinyatakan memiliki varians yang sama (homogen).

Pengujian yang terakhir adalah uji t atau uji hipotesis. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *macromedia flash* dan *powerpoint* terhadap motivasi belajar siswa yang ditunjukkan oleh tabel 5.

Tabel 5 Uji Hipotesis Motivasi Belajar Siswa

		t-test for Equality of Means		
		T	Df	Sig.
Motivasi	Equal variances assumed	3,517	62	,001
	Equal variances not assumed	3,517	61,736	,001

Dengan *SPSS for Windows 20* pada tabel 5 menunjukkan angka signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,001. Hal ini berarti bahwa hipotesis yang menyatakan tidak ada pengaruh penggunaan media *macromediaflash* dan *powerpoint* pada pembelajaran langsung terhadap motivasi belajar siswa (H_0) ditolak dan hipotesis penelitian yang menyatakan ada pengaruh penggunaan media *macromediaflash* dan *powerpoint* pada pembelajaran langsung terhadap motivasi belajar siswa (H_1) diterima. Dari hasil pengujian tersebut diketahui bahwa ada pengaruh yang positif dari penggunaan media *macromediaflash* dan *powerpoint* pada pembelajaran langsung terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPA SMA Negeri 2 Sungguminasa.

Hasil belajar kognitif siswa juga dilakukan uji yang sama dengan motivasi belajar siswa. Pengujian pertama yang dilakukan adalah uji normalitas data. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui data yang diteliti berasal dari populasi yang normal atau tidak, dimana hasil pengujian ditunjukkan pada tabel 6.

Tabel 6 Uji Normalitas Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar	Eksperimen	,087	32	,200*
	Kontrol	,131	32	,174

Tabel pada kolom kolmogorov smirnov, semua variabel memiliki taraf signifikansi lebih dari 0,05 atau 5%. Kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 2,000 dan kelas kontrol 0,174, karena sig data dari kedua kelas > 5 % atau diatas 0,05 dengan demikian data untuk hasil belajar kognitif siswa dinyatakan berdistribusi normal.

Pengujian yang kedua ini adalah uji homogenitas data. Pengujian ini sama halnya pada motivasi belajar siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil belajar kognitif siswa memiliki varians yang sama (homogen), yang ditunjukkan pada tabel 7.

Tabel 7 Uji Homogenitas Hasil Belajar Kognitif Siswa

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
Hasil Belajar	Equal variances assumed	,0963	,330
	Equal variances not assumed		

Tabel pada kolom levene's test, menunjukkan taraf signifikansi lebih dari 0,05 atau 5% yaitu 0,330, dengan demikian data untuk hasil belajar kognitif siswa dinyatakan memiliki varians yang sama (homogen).

Pengujian yang terakhir sama halnya pada motivasi belajar siswa yaitu setelah uji normalitas dan homogenitas data adalah uji t atau uji hipotesis. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui ada

atau tidaknya pengaruh penggunaan media *macromediaflash* dan *powerpoint* terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Tabel 8 Uji Hipotesis Hasil Belajar Kognitif Siswa

		t-test for Equality of Means		
		T	Df	Sig.
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3,000	62	,004
	Equal variances not assumed	3,000	60,241	,004

Tabel 8 menunjukkan angka signifikansi dari hasil analisis yang dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS for Windows 20,0* lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,004. Hal ini berarti bahwa hipotesis yang menyatakan tidak ada pengaruh penggunaan media *macromediaflash* dan *powerpoint* pada pembelajaran langsung terhadap hasil belajar kognitif siswa (H_0) ditolak dan hipotesis penelitian yang menyatakan ada pengaruh penggunaan media *macromediaflash* dan *powerpoint* pada pembelajaran langsung terhadap hasil belajar kognitif siswa (H_1) diterima. Dari hasil pengujian tersebut diketahui bahwa ada pengaruh yang positif dari penggunaan media *macromediaflash* dan *powerpoint* pada pembelajaran langsung terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI IPA SMA Negeri 2 Sungguminasa.

Pengaruh penggunaan media *macromedia flash* dan *powerpoint* pada pembelajaran langsung terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPA SMA Negeri 2 Sungguminasa. Perbedaan motivasi ini disebabkan oleh perbedaan perlakuan yang dilakukan oleh peneliti antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang dalam proses pembelajarannya menggunakan media *macromedia flash* dan *powerpoint* dapat menimbulkan gairah belajar dalam kelas, serta interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.

Penggunaan media *macromedia flash* dan *powerpoint* membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar karena siswa bisa berinteraksi dengan gambar serta suara bahkan animasi-animasi lainnya. Tampilan materi yang disajikan terlihat jelas sehingga seperti nyata. Penggunaan media *macromedia flash* dan *powerpoint* ini diantaranya adalah dapat terciptanya kondisi belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat terpacu dalam proses pembelajarannya, selain itu proses pembelajaran dapat menjadi lebih menantang dan memotivasi siswa untuk mencari tahu dengan bertanya sehingga siswa menjadi aktif dan serius dalam melakukan proses pembelajaran. Hal yang senada dikemukakan oleh Raras (2012) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa media *powerpoint* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pengaruh penggunaan media *macromedia flash* dan *powerpoint* pada pembelajaran langsung terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI IPA SMA Negeri 2 Sungguminasa. Siswa dapat berinteraksi langsung dengan suara dan gambar serta animasi-animasi yang membuat materi pelajaran yang disajikan menjadi lebih jelas serta terlihat lebih nyata. Animasi-animasi yang ditampilkan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dengan baik, penggunaan media ini juga dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran yang disajikan. Menurut Sumiati dan Asra (2008) bahwa media pembelajaran memberikan manfaat diantaranya adalah (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik; (2) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar (3) meningkatkan hasil belajar siswa (4) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

Perbedaan hasil belajar kognitif siswa kelas XI IPA SMA Negeri 2 Sungguminasa ini disebabkan karena pada kelas eksperimen peneliti menggunakan media *macromediaflash* dan *powerpoint*, dimana penggunaan media ini sangat membantu siswa dalam proses belajarnya. Siswa dapat berinteraksi dengan suara serta gambar, pembelajaran menjadi menantang dan memotivasi siswa untuk mencari tahu dengan bertanya sehingga siswa menjadi aktif dan serius dalam melakukan proses

pembelajaran, dengan melihat langsung materi yang disajikan yang disertai dengan animasi suara dan gambar membuat siswa merasa lebih jelas sehingga materi yang disajikan terlihat lebih nyata. Suradi (2011) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam penggunaan media pembelajaran. Dale Cone mengemukakan teorinya dalam Rusman (2012) bahwa perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 80% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, maka dalam hal ini media pembelajaran yang sifatnya *audio-visual* seperti *macromedia flash* dan *powerpoint* sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian serta pembahasan diatas yang menunjukkan dimana terdapat perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa antara kelas yang selama proses pembelajarannya menggunakan media *macromedia flash* dan *powerpoint* pada kelas eksperimen dengan yang tidak menggunakan *macromedia flash* dan *powerpoint* pada kelas kontrol, maka hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif pada penggunaan media *macromedia flash* dan *powerpoint* dalam pembelajaran langsung pada materi pokok asam basa. Terbukti dari hasil motivasi belajar siswa dan hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media *macromedia flash* dan *powerpoint* lebih baik daripada motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa pada kelas kontrol yang diajarkan hanya dengan pembelajaran langsung saja tanpa menggunakan media *macromedia flash* dan *powerpoint*.

Melihat nilai motivasi belajar siswa dan hasil belajar kognitif siswa pada masing-masing kelas, menunjukkan bahwa keduanya memiliki pengaruh antara satu sama lain. Kelas eksperimen yang proses pembelajarannya dilakukan dengan menggunakan media *macromedia flash* dan *powerpoint* memiliki korelasi antara motivasi belajar siswa dan hasil belajar kognitif siswa yang lebih kuat dengan nilai korelasi 0,889 pada kategori sangat kuat dibandingkan pada kelas kontrol yang proses pembelajarannya dilakukan tanpa menggunakan media *macromedia flash* dan *powerpoint* dengan nilai korelasinya 0,600 pada kategori kuat.

SIMPULAN

Terdapat pengaruh positif pada penggunaan media *macromedia flash* dan *powerpoint* pada pembelajaran langsung terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPA SMAN 2 Sungguminasa (studi pada materi pokok asam basa).

Terdapat pengaruh positif pada penggunaan media *macromedia flash* dan *powerpoint* pada pembelajaran langsung terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI IPA SMAN 2 Sungguminasa (studi pada materi pokok asam basa)

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 1999. *Pendidikan Bagi Kesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alexander, M. H. 2011. *Aplikasi Belajar Interaktif Dengan Powerpoint*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Arfyuni. 2011. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran CD dan Soal-soal Interaktif Terhadap Motivasi, Aktivitas, dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Tesis Tidak Diterbitkan . Makassar: PPs UNM.
- Arikunto, S. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bakrowi. 2007. "Microsoft Office Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran Materi Unsur, Senyawa, dan Campuran Berbasis STAD". *Jurnal Pendidikan Inovatif*. (Online). 3(1), 32-36. September 2007. Diakses 08 Desember 2012.
- Djali dan Muljono. 2008. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ena, O. T. 2007. *Membuat media Pembelajaran Interaktif Dengan Piranti Lunak Persentase*. (Online). <http://www.ialf.edu/kipbipa/papers/outdatedaena>. Diakses 08 Oktober 2012.
- Enterprise, J. 2012. *Bengkel Powerpoint*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Fajar, A.A. 2005. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual CD Program Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sinjai Selatan*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Makassar: Jurusan Kimia FMIPA UNM.
- Fatmawaty. 2012. *Pengaruh Penggunaan Peta Konsep pada Pembelajaran Kooperatif Tipe student teams achievement division (stad) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMAN 2 Camba Maros (studi pada materi pokok larutan asam basa)*. Tesis Tidak Diterbitkan. Makassar: Program Studi Pendidikan Kimia. Makassar: PPs UNM.
- Hadi, N. S. 2010. *Pengertian, Manfaat, dan Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran*. (Online). (<http://allabout-pendidikan.blogspot.com/2010/10/pengertian-manfaat-tujuan-html>). Diakses 09 November 2012.
- Haling, A. 2007. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM Makassar.
- Halwatiah, A. 2008. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri I Sinjai*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Makassar: Jurusan Kimia FMIPA UNM.
- Hamalik. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hasrul. 2011. "Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2". *Jurnal Media Teknologi*. (Online). Volume 3, Nomor 2, Oktober 2011. Diakses 08 Desember 2012.
- Haryanto. 2010. *Pengertian Motivasi Belajar*. (Online). (<http://www.belajarpsikologi.com/pengertian-motivasi-belajar/>). Diakses 23 Januari 2013.
- Haryanto. 2012. *Cara Meningkatkan Motivasi Belajar Anak*. (Online). (<http://www.belajarpsikologi.com/cara-meningkatkan-motivasi-belajar-anak/>). Diakses 23 Januari 2013.
- Henri. 2011. *Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media Pembelajaran*. (Online). (<http://gttnheni.blogspot.com/2011/12/kelebihan-dan-kekurangan-jenis-jenis.html>). Diakses 10 November 2012.
- Ishak. 2009. *Desain Pengembangan Pembelajaran Berbasis TIK pada Mata Kuliah Aplikasi Komputer*. Tesis Tidak Diterbitkan. Makassar: PPs UNM.
- Istiono, W. 2006. *Education Game With Flash 8,0*. Jakarta: PT Elex Media Komputer.
- Maroeboni. 2008. *Perkembangan Multimedia dan CD Interaktif*. (Online). (<http://maroebeni.wordpress.com/>). Diakses 09 November 2012.
- Muly. 2012. *Model Pembelajaran Langsung*. (Online). (<http://muly7.wordpress.com/2012/01/01/model-pembelajaran-langsung-direct-instruction/>). Diakses 10 Februari 2012.
- Mulyasa, E. 2002. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nickho, R. H. 2012. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar IPA pada Materi Rangka Manusia Siswa kelas IV Min Yogyakarta II Tahun 2011/2012*. (Online). (<http://nikyuero.blogspot.com/2012/06/pengaruh-media-animasi-terhadap.html>). Diakses Tanggal 10 April 2012.
- Pramono, A. 2006. *Presentasi Multimedia Dengan Macromedia Flash*. Jogjakarta: Andi Offset.
- Puskur Balitbang Depdiknas. 2007. *Naskah Akademik kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran TIK*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas.
- Purwanto, N. M. 2012. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Rajia. 2009. *Pengaruh Penggunaan Powerpoint Terhadap Motivasi, Aktivitas, dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. Tesis Tidak Diterbitkan. Makassar: PPs UNM.
- Ramadiano, A.Y. 2008. *Membuat Gambar Vektor dan Animasi Aktraktif dengan Mac. Flash 8*. Jakarta: Yrama Widya.
- Raras, K. L. H. 2012. *Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA Siswa kelas V SD SN Batusari 6 Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak*. (Online). (<http://respiatory.library.uksw.edu/jandle/123456789/1019>). Diakses 09 April 2013.

- Ratini, 2011. *Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi Pada Sma Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2010/2011*. (Online). Bioedukasi Vol.2(1)2011.
- Rusman. 2012. *Belajar dan pembelajaran Berbasis Komputer (Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21)*. Bandung: Alfabeta.
- Safnowandi, dkk. 2012. *Model Pengajaran Langsung*. (Online). (<http://safnowandi.wordpress.com/2012/03/21/model-pengajaran-langsung>). Diakses 10 Februari 2013.
- Sagala, S. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sahabuddin. 1994. *Mengajar Dan Belajar*. Makassar: UNM-press.
- Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers. Jakarta.
- Situmorang. 2007. *Keefektifan Media Komputer dalam meningkatkan Penguasaan Kimia Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Pada Pengajaran Materi dan Perubahannya*. (Online). Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains Vol.3(2) 2007. ISSN: 1907-7157. Diakses 09 November 2012.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudrajat, A. 2009. *Media Pembelajaran*. (Online). (<http://attachment:1/default.html>) . Diakses 08 Desember 2012.
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyatna, 2012. *Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa*. (Online). (<http://orangmajalengka.blogspot.com/2012/06/faktor-yang-mempengaruhi-hasil-belajar.html>). Diakses 08 Desember 2012.
- Sumiati dan Asra. 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV.Wacana Prima.
- Suradi. 2011. *Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Konsep Dasar Ekologi Di SMP 4 Bojong Pekalongan* (Online). (<http://pasca.uns.ac.id/?p=1924>). Diakses 10 Mei 2013.
- Suryadi, A. 2007. "Pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*. (Online). Volume 8, Nomor 1, Maret 2007, 83-98. (http://www.lppm.ut.ac.id/ptjj/82sept07/01-acesur_yadi.pdf). Diakses 08 Desember 2012.
- Taniredja, T. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bina Aksara.
- Zubair, S. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Software Macromedia Flash dan Powerpoint Pada Materi Pokok Asam Basa*. Tesis Tidak Diterbitkan. Makassar: PPs UNM.