

**PERANAN MULTIMEDIA BERBASIS KOMPUTER DALAM
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X DI SMK
NURUL ISLAM CIANJUR**

Oleh:

DINA MU'MINAH ALKHOERI

Abstrak

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) sebagai suatu mata pelajaran di persekolahan, hingga saat ini masih terkesan sebagai mata pelajaran yang tidak menarik, membosankan, serta rendahnya prestasi belajar siswa. Hal ini disebabkan karena masih banyak guru PKn yang tidak menggunakan multimedia berbasis komputer yang menarik dan bervariasi dalam pembelajaran, sehingga siswa merasa jenuh dan kurang meningkatnya prestasi belajar dalam proses pembelajaran. Untuk itu diperlukan suatu upaya dalam mengatasi permasalahan pada pembelajaran PKn yaitu dengan menerapkan multimedia berbasis komputer khususnya dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka dilakukan penelitian yang dirumuskan yaitu “bagaimana peranan multimedia berbasis komputer dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X di SMK NURUL ISLAM Cianjur?”. Tujuan yang akan dicapai yaitu ingin mengetahui peranan multimedia berbasis komputer dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X di SMK NURUL ISLAM Cianjur, faktor penghambat bagi seorang guru PKn dalam penerapan multimedia berbasis komputer dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X di SMK NURUL ISLAM Cianjur, upaya-upaya untuk mengatasi faktor penghambat dalam penerapan multimedia berbasis komputer dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X di SMK NURUL ISLAM Cianjur.

Subjek yang dijadikan populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X di SMK NURUL ISLAM Cianjur. Penelitian ini menggunakan sampel total dengan mengambil sebanyak 58 orang siswa kelas X di SMK NURUL ISLAM Cianjur yang ditambah satu orang guru PKn. Metode yang digunakan yaitu deskriptif, sedangkan tekniknya yaitu angket, wawancara, dan observasi.

Hasil penelitian diperoleh kesimpulan yaitu: 1. Guru PKn kelas X SMK NURUL ISLAM Cianjur telah menggunakan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. 2. Faktor penghambat dalam penerapan multimedia berbasis komputer yaitu: faktor keterbatasan media di sekolah, guru kurang kreatif, dan siswa tidak kreatif, pelajaran PKn yang membosankan. 3. Upaya-upaya untuk mengatasi faktor penghambat dalam penerapan multimedia berbasis komputer yaitu: sekolah memberikan fasilitas yang memadai, guru diarahkan untuk kreatif menerapkan multimedia berbasis komputer pada materi pembelajaran, siswa dibimbing agar kreatif pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Kata kunci: *Multimedia berbasis komputer, Prestasi belajar*

A. Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek dari kehidupan yang sangat penting bagi perkembangan hidup manusia. Pendidikan sebagai kebutuhan yang mendasar bagi setiap individu. Hal demikian terlihat dengan ditegaskannya tujuan pendidikan nasional dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (BAB II Pasal 3).

Undang-undang tersebut menjelaskan bahwa pendidikan di Indonesia diharapkan mampu mengarahkan peserta didik agar mampu mengarahkan potensi dirinya. Potensi tersebut terukur dari kemampuan peserta didik untuk memiliki kekuatan spiritual,

keagamaan, pengendalian diri dalam masyarakat, akhlak mulia dan keterampilan mampu memberikan manfaat bagi dirinya dan masyarakat. Peserta didik harus mampu memiliki kemampuan yang profesional sesuai dengan bidang ilmu yang dipelajarinya. Kemampuan tersebut tidak terlepas dari peran seseorang dalam proses pembelajaran di sekolah. Peserta didik akan mendapat banyak nilai kehidupan di sekolah yang akan terbawa dan tercermin terus dalam kehidupan peserta didik di masyarakat. Oleh karena itu, seorang guru mempunyai peranan yang sangat besar untuk membina kepribadian siswanya. Guru dalam proses pembelajaran dituntut untuk tidak hanya menekan aspek kognitif semata, tetapi lebih dari itu, tetapi aspek afektif dan psikomotor juga harus dikembangkan.

Prestasi belajar kemampuan seorang dalam pencapaian berfikir yang tinggi. Prestasi belajar harus memiliki tiga aspek, yaitu kognitif, affektif dan psikomotor. Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai sebaik-baiknya pada seorang anak dalam pendidikan baik yang dikerjakan

atau bidang keilmuan. Prestasi belajar dari siswa adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa yang didapat dari proses pembelajaran. Prestasi belajar adalah hasil pencapaian maksimal menurut kemampuan anak pada waktu tertentu terhadap sesuatu yang dikerjakan, dipelajari, dipahami dan diterapkan.

Penggunaan media merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar. Penggunaan media ini dapat guru gunakan dalam KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dan dapat disesuaikan dengan kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi yang saat ini mengalami perkembangan yang sangat signifikan memberikan sumbangngsi bagi peningkatan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipengaruhi teknologi diantaranya ada multimedia berbasis komputer.

Pengembangan multimedia berbasis komputer dapat memberikan kontribusi terhadap media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Pembelajaran multimedia berbasis komputer merupakan salah satu inovasi pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang diharapkan mampu

meningkatkan prestasi belajar dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang peranan media dalam pembelajaran PKn yang penulis rumuskan dalam judul skripsi **“PERANAN MULTIMEDIA BERBASIS KOMPUTER DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X DI SMK NURUL ISLAM“**.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peranan multimedia berbasis komputer dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X di SMK NURUL ISLAM Cianjur?
2. Faktor-faktor apakah yang menghambat penerapan multimedia berbasis komputer dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X di SMK NURUL ISLAM Cianjur?
3. Bagaimana upaya-upaya untuk mengatasi faktor penghambat dalam

penerapan multimedia berbasis komputer dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X di SMK NURUL ISLAM Cianjur?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peranan multimedia berbasis komputer dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X di SMK NURUL ISLAM Cianjur.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor apakah yang menghambat penerapan multimedia berbasis komputer dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X di SMK NURUL ISLAM Cianjur .
3. Untuk mengetahui upaya-upaya untuk mengatasi faktor penghambat dalam penerapan multimedia berbasis komputer dalam meningkatkan prestasi belajar siswa

kelas X di SMK NURUL ISLAM Cianjur.

Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Bagi siswa, diharapkan dengan multimedia berbasis komputer ini dapat digunakan :

- a. Sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Mengembangkan prestasi belajar siswa
- c. Membuat pembelajaran lebih bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan.

2. Bagi Guru

Bagi guru, diharapkan dengan multimedia berbasis komputer ini, dapat digunakan:

- a. Guru dapat memperbaiki dan meningkatkan kemampuan atau profesional guru dalam kegiatan pembelajaran kelas.
- b. Guru dapat meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan wawasan pemahaman guru tentang pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer.

3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah yang diteliti,memperkaya informasi mengenai pembelajaran yang dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan kualitas kemampuan PPKn siswa pada khususnya dan kemampuan mata pelajaran lainnya sekaligus sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah untuk menggunakan media pembelajaran tersebut.

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti,dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam mengembangkan multimedia berbasis komputer dalam meningkatkan prestasi belajar sehingga dapat memberikan cara pandang dan pengalaman dalam mengelola kelas,lebih dewasa dan berhati-hati dalam menerapkan media pembelajaran dan mengambil kesimpulan dari suatu fenomena sebelum melakukan penelitian .

5. Bagi Peneliti Berikutnya

Bagi peneliti berikutnya, mendapatkan informasi mengenai multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan referensi serta studi pendahuluan bagi peneliti berikutnya yang ingin meneliti pada bidang yang sama.

B. Multimedia Berbasis Komputer

Menurut Munir (2008:138), “media berasal dari kata Medium (bahasa latin) yang berarti perantara atau pengantar”. Sehingga media dapat diartikan sebagai pengantar atau perantara pesan yang akan disampaikan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi, daya pikir, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas atau mempertahankan perhatian peserta terhadap materi yang sedang dibahas.

Sedangkan menurut Azhar (2003:169) “Multimedia berbasis komputer adalah kombinasi antara teks, grafik, animasi suara dan video”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan

berkomunikasi, sehingga dapat meningkatkan motivasi, daya pikir, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas atau mempertahankan perhatian peserta terhadap materi yang sedang dibahas.

C. Prestasi Belajar

Setiap kegiatan yang dilakukan siswa akan menghasilkan suatu perubahan dalam dirinya, yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar yang diperoleh siswa diukur berdasarkan perbedaan tingkah laku sebelum dan sesudah belajar dilakukan. Salah satu indikator terjadi perubahan dalam diri siswa sebagai hasil belajar di sekolah dapat dilihat melalui nilai yang diperoleh siswa pada akhir semester.

Pengertian yang lebih umum mengenai prestasi belajar ini dikemukakan oleh Moh. Surya (2004:75), yaitu

Prestasi belajar adalah hasil belajar atau perubahan tingkah laku yang menyangkut ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap setelah melalui proses tertentu, sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Pengertian prestasi belajar sebagaimana tercantum dalam Kamus

Besar Bahasa Indonesia (2005:895) “Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai yang diberikan oleh guru”.

Menurut I.L. Pasaribu dan B. Simanjuntak (1983:91) menyatakan bahwa “prestasi belajar adalah isi dan kapasitas seseorang. Maksudnya adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengikuti pendidikan ataupun pelatihan tertentu. Ini bisa ditentukan dengan memberikan tes pada akhir pendidikan itu”.

Sedangkan Winkel (Sunarto, 2012) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Maka prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.

Arif Gunarso (Sunarto, 2012) mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Prestasi dapat diukur melalui tes yang sering dikenal dengan tes prestasi belajar.

Dan lagi menurut Bloom (Sunarto, 2012) bahwa hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek yaitu Kognitif, Afektif dan Psikomotor.

Sedangkan menurut Muhibbin Syah (2008 : 141), “Prestasi belajar merupakan hasil dari sebagian faktor yang mempengaruhi proses belajar secara keseluruhan.”

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah perubahan tingkah laku mencakup tiga aspek (kognitif, afektif dan motorik) seperti penguasaan, penggunaan dan penilaian berbagai pengetahuan dan ketrampilan sebagai akibat atau hasil dari proses belajar dengan faktor-faktor yang mempengaruhinya yang tertuang dalam bentuk nilai yang di berikan oleh guru.

D. Metodologi Penelitian

Metode Penelitian

Masalah yang diteliti dalam penelitian ini menyangkut kejadian yang berlangsung pada saat ini. Oleh karena itu, metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode penelitian deskriptif, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mengkaji permasalahan yang berlangsung sekarang. Menurut

Abdurahmat Fathoni (2006:97) bahwa penelitian deskriptif yaitu suatu penelitian yang bermaksud mengadakan pemeriksaan dan pengukuran-pengukuran terhadap gejala-gejala tertentu.

Dengan metode penelitian ini diharapkan dapat menghimpun data mengenai proses pembelajaran yang menggunakan multimedia berbasis komputer dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

Teknik Penelitian

Untuk mengumpulkan data, penelitian menggunakan teknik:

- a. Angket yaitu pengmpulan data yang ditempuh melalui penyebaran sejumlah pertanyaan kepada siswa kelas X untuk memperoleh data berupa pendapat siswa. Berkaitan dengan itu, Arikunto (2002:128) berpendapat bahwa angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang dipergunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal lain yang berhubungan dengan

kegiatan yang dialaminya atau dirasakannya.

- b. Wawancara menurut Abdurrahmat (2006:105) adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancara. Teknik ini dalam pengumpulan datanya melalui suatu percakapan yang diarahkan pada masalah yang sedang diteliti, yang merupakan proses tanya jawab. Adapun tanya jawab ditujukan kepada guru mata pelajaran PKn.
- c. Observasi yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap suatu keadaan atau perilaku objek sasaran. Berkaitan dengan hal di atas Arikunto (2010:191) bahwa orang sering kali mengartikan observasi sebagai suatu aktivitas yang sempit yakni memperhatikan sesuatu dengan menggunakan mata.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2010:173). Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMK Nurul Islam Cianjur tahun pelajaran 2015-2016 yang terdiri dari 13 kelas yaitu X AK 1, X AK 2, X AK 3, X AK 4, X AK 5, X RPL 1, X RPL 2, X RPL 3, X RPL 4, X AP 1, X AP 2, X AP 3 dan X MM. Jumlah anggota populasi sebanyak 583 siswa.

Sampel dalam penelitian ini adalah 58 orang yang penulis ambil secara acak dari tiap-tiap kelas.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMK NURUL ISLAM Cianjur ternyata hipotesis yang penulis ajukan dapat diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peranan multimedia berbasis komputer dalam meningkatkan prestasi belajar siswa memberikan dampak positif.

Multimedia berbasis komputer memberikan pengaruh positif bagi siswa seperti untuk meningkatkan penilaian portofolio siswa, penilaian tes tertulis siswa dan penilaian tes produk siswa. Multimedia berbasis komputer memiliki beragam jenis seperti media

powerpoint, media video, media internet, media proyektor. Berbagai multimedia berbasis komputer tersebut dapat digunakan oleh guru PKn pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Penggunaan multimedia berbasis komputer yang digunakan guru pada saat pembelajaran sebaiknya digunakan secara bervariasi supaya tidak membuat bosan siswa dalam menerima materi yang di sampaikan guru.

Selain tidak membuat siswa bosan, penggunaan multimedia berbasis komputer juga dapat membantu siswa dalam pembelajaran seperti siswa bisa bertanya, menyimak sambil menulis materi pada saat guru sedang menerangkan materi. Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer sebaiknya tidak hanya digunakan oleh guru PKn saja guru mata pelajaran lain juga bisa menggunakan multimedia berbasis komputer sebagai alat bantu dalam mengajar.

F. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis laksanakan yang bersumber dari hasil angket, wawancara dan observasi mengenai

peranan multimedia berbasis komputer dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X di SMK NURUL ISLAM Cianjur, dapat penulis tarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Guru PKn kelas X SMK NURUL ISLAM Cianjur telah menggunakan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Penggunaan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran oleh guru PKn sangat membantu meningkatkan prestasi belajar siswa. Penggunaan media powerpoint, media video, media internet terhadap penilaian portopolio melalui tes tertulis dan tes produk (pemberian tugas) pelajaran PKn sangat meningkatkan penilaian.

2. Faktor penghambat dalam penerapan multimedia berbasis komputer yaitu: cara mengajar guru PKn dalam pembelajaran PKn yang tidak menggunakan media dalam pembelajaran sangat membosankan, faktor keterbatasan media disekolah, guru kurang kreatif, dan siswa tidak kreatif, pelajaran PKn yang membosankan. Selain itu, alokasi waktu yang relatif sangat sempit dan terbatas, materi pelajaran yang sangat

luas membuat proses KBM terkadang tidak berjalan dengan semestinya.

3. Upaya-upaya untuk mengatasi faktor penghambat dalam penerapan multimedia berbasis komputer yaitu: dengan diterapkan multimedia berbasis komputer dalam materi yang disampaikan guru PKn lebih mudah dipahami, multimedia berbasis komputer yang digunakan oleh guru PKn pada setiap pertemuan selalu bervariasi, media powerpoint adalah jenis media yang disukai dalam pembelajaran PKn, tersedianya media di sekolah, guru kreatif, dan siswa kreatif. Selain itu, Fasilitas yang diberikan sekolah untuk menunjang proses KBM yaitu: adanya ruang perpustakaan yang diberi fasilitas komputer lengkap dengan proyektor, adanya fasilitas proyektor yang terpasang di beberapa ruang kelas, adanya fasilitas internet yang sekolah sediakan baik berupa Wifi maupun komputer yang sudah terpasang internet menjadi upaya untuk mengatasi faktor penghambat dalam menerapkan multimedia berbasis komputer dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

G. Saran-saran

1. Bagi guru

a. Guru diharapkan lebih meningkatkan kemampuan dan kreativitasnya agar dapat menciptakan dan memanfaatkan berbagai multimedia berbasis komputer untuk digunakan dalam proses pembelajaran supaya prestasi belajar siswa meningkat.

b. Guru hendaknya memiliki inisiatif sendiri untuk melakukan perbaikan dengan tidak mendominasi pembelajaran dan menggunakan metode pembelajaran bervariasi, bersikap tegas kepada siswa, serta menumbuhkan motivasi kepada siswa.

2. Bagi siswa

a. Siswa hendaknya melakukan persiapan sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan membaca materi dari buku paket dan buku pendukung lainnya, mencari tambahan informasi dari internet, koran atau bahkan dari televisi.

b. Siswa diharapkan dapat menumbuhkan motivasi dalam diri untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran supaya prestasi belajar bisa lebih ditingkatkan.

3. Bagi sekolah

Pihak sekolah diharapkan melengkapi berbagai fasilitas multimedia berbasis

komputer dalam pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Metodelogi Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Gravindo Persada.
- Budimansyah, Dasim. 2012. *Perancangan Pembelajaran Berbasis Karakter*. Bandung: Widya aksara Press.
- Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2007. *Model Silabus Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Balai Pustaka
- Dimyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djahiri, A. Kosasih. 1989. *Teknik Pengembangan Program Pengajaran Nilai Moral*. Bandung: Lab.PPMP IKIP.
- Djahiri, A. Kosasih. 1996 . *Esensi Nilai-Moral Dalam Persekolahan Khususnya PIPS dan PPKN*. Bandung: Lab.PPMP IKIP
- Djahiri, A. Kosasih. 2004. *Membina Dan Meningkatkan Propesionalisme Tugas-Peran Pendidik*. Bandung: LAB. PMPKN FPIPS UPI BANDUNG.
- Djahiri, A. Kosasih. 2005. *Kapita Selekt PBM PKNH & KUR KBK PKN 2004*. Bandung: LAB. PMPKN FPIPS UPI BANDUNG.
- Djahiri, Kosasih. 2007. *Kapita Selekt Pembelajaran*. Bandung: LAB. PMPKN FPIPS UPI BANDUNG.
- Fajar, Arnie. 2004. *Portofolio Dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Fathoni, Abdurrahmat. 2006. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Fathurrohman, Pupuh dan Sobry Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islam*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Harini, Asih Widi. 2011. *Efective & Powerful Presentation with Power Point 2010*. Yogyakarta: ANDI.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pasaribu, I. L. dan B. Simandjuntak. 1983. *Metode Belajar dan Kesulitan Belajar*. Bandung : Tarsito.
- Purnomo, Catur Hadi. 2011. *Panduan Otodidak Microsoft Office Power Point 2010*. Jakarta: Mediakita.
- Rahadi, Aristo. 2003. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Proyek Peningkatan Mutu Guru Jawa Timur
- Raharja, Tegu Satria. 2009. *Skripsi Pemanfaatan Berbagai Media untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn di Kelas X SMA 1 Cilaku-Cianjur*. Cianjur: FKIP UNSUR.
- Somantri, Numan. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja rosdakarya.
- Subana. 2005. *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudjana, Nana dan Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sunarto. 2012. *Pengertian prestasi belajar. Fasilitator idola* [online]. Tersedia : <http://sunartombs.wordpress.com/2009/01/05/pengertian-prestasi-belajar/> [1 April 2012]
- Surya, Mohamad. 2004. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy
- Syah, Muhibin. 2004. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT.Remaja Rosda karya.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: PT. Klong Klede Putra Timur
- Verawati, Erhans. 2008. *Microsoft Power Point 2007*. Jakarta: PT. Ercontara Rajawali.