

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SD

Putri Dewi Nurhasana
Universitas PGRI Palembang
Jl. Jend. A. Yani Lrg. Gotong Royong 9/10 Ulu Palembang
putridewi.nurhasana@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness media of social studies learning based on Macromedia flash to increase motivation and learning outcomes of elementary school students. This type of research uses a quantitative approach with a quasi-experimental method with a pre-test and post-test control group design. The population of this research is the fourth-grade students of elementary school in Sendangadi. Samples were taken by random sampling technique with 2 experimental group classes and 1 control class. The instruments used in this study were observation and question test. Data analysis used the MANOVA test with the Hotelling's Trace formula with a significant level of 5%. The difference in the significant value of the Hotelling's Trace test was $0.000 < 0.05$ for the different tests of the experimental group and the control group. The media of social studies learning based on Macromedia flash is effective in increasing the motivation and learning outcomes of fourth-grade elementary school students.

Keywords: *Media of Learning, Social Studies, Motivation, Learning Outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia flash* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SD. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental* dengan desain penelitian *pre-test and post-test control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Sendangadi. Sampel yang diambil dengan teknik random sampling dengan 2 kelas kelompok eksperimen dan 1 kelas kontrol. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini berupa lembar observasi dan lembar soal tes. Analisis data menggunakan uji MANOVA dengan rumus *Hotellings Trace* dengan taraf signifikan 5%. perbedaan nilai signifikansi uji *Hotellings Trace* adalah $0,000 < 0,05$ untuk uji beda kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian media pembelajaran IPS berbasis *macromedia flash* efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SD kelas IV.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, IPS, Macromedia Flash, Motivasi, Hasil Belajar.

I. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas tentang permasalahan sosial yang membutuhkan media pembelajaran untuk dapat mengungkapkan aspek-aspek tersebut. Pembelajaran yang didukung dengan media pembelajaran yang unik dan menarik dapat meningkatkan motivasi serta dapat mempermudah mencapai tujuan pembelajaran IPS di SD.

Madcoms (2007: 1)^[1] menyatakan bahwa “aplikasi *Macromedia Flash* merupakan sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk menghasilkan animasi yang professional”. Berdasarkan pengertian aplikasi *macromedia flash* di atas bahwa *macromedia flash* merupakan salah satu aplikasi yang mudah digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga menimbulkan motivasi siswa untuk belajar terutama dalam pembelajaran IPS.

Hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, termasuk dari tujuan pengajarannya. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Sehingga agar dapat mengetahui hal tersebut dibutuhkan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan.

Djamarah (2011: 13)^[2] juga menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor”. Akan tetapi masih banyak hasil belajar siswa yang belum kurang dan belum mencapai nilai SKM terutama dalam mata pelajaran IPS.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui wawancara guru dan diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan saat proses pembelajaran bahwa terlihat siswa masih sibuk sendiri dan kurang memperhatikan guru saat menjelaskan serta sibuk memainkan pulpen, pensil atau alat tulis yang lain.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran IPS berbasis *macromedia flash* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV.

II. KAJIAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Kata “media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium” Criticos (Daryanto, 2010: 4-5)^[3]. Media adalah tempat atau wadah untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran pada saat proses belajar dari guru untuk siswa. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk mempermudah materi diajarkan (Ulfa dan Tetep, 2018)^[4].

Hal senada juga diungkapkan Indriana (2011: 13)^[5] media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Media tersebut

bisa dijadikan sebagai media pengajaran jika dapat membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pelajaran merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran karena tujuan tersebut haruslah dicapai oleh siswa, dengan adanya media materi-materi tersebut akan mudah disampaikan oleh guru agar siswa dapat mengerti materi apa yang sedang diajarkan oleh guru dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

National Education Association (NEA) memberikan batasan media, batasan tersebut berupa sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual dan termasuk perangkat kerasnya (Susilana dan Riyana, 2008: 5)^[6]. Media bisa berupa bentuk visual seperti gambar-gambar, tulisan-tulisan animasi, audio seperti musik maupun audio visual seperti video dan film.

2. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya (Sapriya, 2009: 7)^[7]. Kaitannya dengan istilah Pendidikan IPS, menurut Somantri (2001: 74)^[8]:

Pendidikan IPS di Indonesia adalah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial dan segala sesuatu yang sifatnya sosial yang diorganisasikan secara ilmiah dan psikologis dengan Pancasila dan UUD 1945 sebagai nilai sentralnya untuk mencapai tujuan pendidikan (nasional) khususnya dan pembangunan nasional umumnya.

Pendapat tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh *National Council for Social Studies* (NCSS) bahwa:

“Social studies is integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizen of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world “(Savage & Armstrong, 1996:9)^[9].

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diketahui bahwa ciri khas pelajaran IPS adalah adanya integrasi atau perpaduan berbagai mata pelajaran (antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, humaniora, matematika, ilmu alam). Tujuan utama IPS adalah untuk membantu generasi muda mengembangkan kemampuan dalam membuat keputusan yang berinformasi dan beralasan untuk kebaikan umum sebagai warga negara dalam suatu perbedaan kultural, masyarakat demokratis dalam dunia yang saling tergantung. Pendidikan IPS menurut Sekar Purbarini Kawuryan (2008: 23)^[10] adalah:

“Pendidikan IPS sebagai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar pada hakikatnya juga merupakan suatu integrasi utuh dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu lain yang relevan untuk merealisasikan tujuan pendidikan di tingkat persekolahan itu”.

3. *Macromedia Flash*

Macromedia Flash adalah sebuah program multimedia dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi pencinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat aplikasi-aplikasi unik, animasi-animasi interaktif pada halaman *web*, film animasi kartun, presentasi bisnis maupun kegiatan (Ramadianto, 2008: 9)^[11]. *Macromedia Flash* merupakan sebuah program animasi interaktif berbasis vector yang memiliki fasilitas *action script* (<http://janumedia.com/classics/aboutflash.swf>). *Action script* memungkinkan animasi menjadi lebih interaktif karena file output dari flash dapat berjalan sesuai dengan script yang dimasukkan. Dalam proses pembelajaran *Macromedia Flash* digunakan sebagai media dalam bentuk presentasi multimedia yang interaktif.

Streian & Ionescu (2009; 1)^[12], menjelaskan “*flash is the software that enables millions of internet application developers to find solutions targeted to Web users performed on different platforms and equipment*”. Artinya, *Flash* adalah *software* yang mempermudah jutaan para pengembang aplikasi internet untuk memberikan solusi kepada pengguna Web yang ditargetkan pada platform dan peralatan yang berbeda.

4. Pengertian Motivasi

Motivasi merupakan aspek penting dari pengajaran dan pembelajaran. Siswa yang tidak punya motivasi tidak akan berusaha untuk belajar dan susah untuk dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru, sebaliknya siswa yang bermotivasi tinggi akan senang ke sekolah dan mudah menyerap materi dalam proses pembelajaran. Santrock (2013: 510)^[13] motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Maksud dari pernyataan tersebut bahwa perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk mendapatkan sesuatu.

a. Fungsi Motivasi Dalam Belajar

Motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Ada enam fungsi motivasi (Sardiman, 20011: 85-86)^[14], yaitu:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, sebagai penggerak dari setiap kegiatan
2. Menentukan arah, yakni kearah tujuan yang dikehendaki
3. Menyeleksi perbuatan, perbuatan yang bermanfaat untuk mencapai tujuan
4. Mendorong usaha dan pencapaian prestasi
5. Seseorang melakukan usaha karena adanya motivasi.
6. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik

b. Motivasi dan Media Pengajaran

Siswa kelas IV SD melakukan suatu hal karena adanya energi dari didri. Hal tersebut dapat dilihat dari keterlibatan dan andil secara kognitif, emosional, ataupun perilaku. Hal tersebut didukung pendapat Mayer (2013: 1)^[15], yang mengatakan bahwa “*important under specified aspect of cognitive theories concerns the role of motivation in multimedia learning that is, the internal state that initiates, maintains, and energizes the learner’s effort to engage in learning processes*”. Maksudnya adalah penting di bawah ini aspek tertentu dari teori kognitif menyangkut peran motivasi dalam belajar multimedia yaitu, keadaan internal yang memulai, memertahankan, dan memberi energi usaha siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa secara keseluruhan jiwa dan fisiknya berada dalam proses pembelajaran.

5. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari kegiatan belajar. Belajar diharapkan dapat membawa perubahan. Seperti yang dikatakan Sudjana (2009: 3)^[16] bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan perilaku. Secara sederhana, yang dimaksud hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran, biasanya guru telah menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam kegiatan belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan belajar. Sedangkan menurut Huba & Freed (Green, 2006: 18)^[17] menyatakan bahwa:

“explain that students learning outcomes indicate what educators want students to know or do rather than what educational experience will be offered, maintaining that clearly stated learning outcomes offer guidance for all activities, service, and programs and inform from undergraduates about student affair educators’ intention.”

Maksud dari pernyataan di atas bahwa hasil belajar siswa mengindikasikan bagian apa yang ingin siswa ketahui atau melakukan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, hasil belajar yang sebenarnya seluruhnya digunakan untuk semua aktivitas pembelajaran, memperbaiki, dan program dari hasil belajar siswa dan perhatian siswa dalam mendapatkan nilai yang baik.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimen*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Sendangadi. Jumlah sampel yang digunakan adalah 88 siswa. 30 siswa kelas A (kelompok eksperimen 1), 28 siswa kelas B (kelompok eksperimen 2) dan 30 siswakelas C (kelompok kontrol). teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji MANOVA dengan rumus Hotellings Trace. perbedaan nilai signifikansi uji Hotellings Trace adalah $0,000 < 0,05$ untuk uji beda kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data motivasi dan hasil belajar siswa, dapat dilihat perbedaan motivasidan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *macromedia flash* (kelompok eksperimen) dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *macromedia flash* (kelompok kontrol). Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa secara bersama-sama pada kedua kelas tersebut, maka dilakukan uji hipotesis manova (*multivariate of analyze*). Sebelum dilakukan uji hipotesis MANOVA, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi berupa uji normalitas dan homogenitas, serta selanjutnya dilakukan uji korelasi.

1. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas Multivariat

Uji normalitas multivariat dilakukan untuk memenuhi asumsi data berasal dari populasi dan sample yang berdistribusi normal. Rumusan hipotesis pada uji normalitas multivariat sebagai berikut.

H_{01} 0: data berdistribusi normal

H_{11} : data tidak berdistribusi normal

Data dikatakan berdistribusi normal apabila signifikansinya (α) > 0,05. Sedangkan untuk uji homogenitas didasarkan pada hipotesis sebagai berikut.

H_{00} : Tidak terdapat perbedaan varian antara kategori di dalam variabel (homogen)

H_1 : Terdapat perbedaan varian antara kategori di dalam variable (tidak homogen)

Subjek penelitian dikatakan berasal populasi yang homogen apabila taraf signifikansinya adalah 0,05 atau 5% dengan probabilitas perhitungannya $\geq 0,05$ atau H_0 diterima jika (α) > 0,05. Berikut ini dijelaskan analisis hasil masing-masing variable dalam penelitian ini.

Tabel 42. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest*

Kelompok	Variabel	Sig	Kondisi	Keterangan
<i>Pretest</i> Eksperimen 1	Motivasi	0,009	Sig<0,05	Normal
	Hasil Belajar	0,016	Sig<0,05	Normal
<i>Pretest</i> Eksperimen 2	Motivasi	0,200	Sig<0,05	Normal
	Hasil belajar	0,019	Sig<0,05	Normal
<i>Pretest</i> Kontrol	Motivasi	0,200	Sig<0,05	Normal
	Hasil belajar	0,030	Sig<0,05	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas data *pretest* motivasi dan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen 1, eksperimen 2 dan kontrol mempunyai nilai signifikansi yang lebih besar dari nilai *alpha* yang ditetapkan yaitu 5% (0,05), yang berarti H_0 diterima dan H_1 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* motivasi dan hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Tabel 43. Hasil Uji Normalitas Data *Posttest*

Kelompok	Variabel	Sig	Kondisi	Keterangan
<i>Posttest</i> Eksperimen 1	Motivasi	0,230	Sig<0,05	Normal
	Hasil Belajar	0,150	Sig<0,05	Normal
<i>Posttest</i> Eksperimen 2	Motivasi	0,217	Sig<0,05	Normal
	Hasil belajar	0,030	Sig<0,05	Normal
<i>Posttest</i> Kontrol	Motivasi	0,095	Sig<0,05	Normal
	Hasil belajar	0,207	Sig<0,05	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas data *posttest* motivasi dan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen 1, eksperimen 2 dan kontrol mempunyai nilai signifikansi yang lebih besar dari nilai *alpha* yang ditetapkan yaitu 5% (0,05), yang berarti H_0 diterima dan H_1 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* motivasi dan hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Matriks Kovarian

Asumsi yang juga harus dipenuhi dalam MANOVA yaitu asumsi homogenitas matriks kovarian. Uji homogenitas matriks kovarian yang digunakan adalah uji Box's M. Berikut hasil uji homogenitas matriks kovarian *pretest* minat, motivasi dan hasil belajar.

Tabel 44. Hasil Uji Homogenitas Matriks Kovarian Data *Pretest*

Box's M	F	df1	df2	Signifikansi	Keterangan
3.589	1.787	2	1.62152	0.174	Homogen

Berdasarkan tabel 44 diketahui bahwa *pretest* matriks kovarian data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi $>0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa matriks varian-kovarian dari variabel motivasi dan hasil belajar siswa adalah homogen. Hasil analisis uji data *posttest* motivasi dan hasil belajar secara multivariat sebagai berikut.

Tabel 45. Hasil Uji Homogenitas Matriks Kovarian Data *Posttest*

Box's M	F	df1	df2	Signifikansi	Keterangan
11.512	5.676	2	1.62242	0.280	Homogen

Berdasarkan tabel 45 diketahui bahwa *posttest* matriks kovarians variabel-variabel terkait untuk kelas eksperimen 1, eksperimen 2 dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi $>0,05$, sehingga dapat dikatakan bahwa variabel minat, motivasi dan hasil belajar adalah homogen.

c. Uji Korelasi

Uji koefisien korelasi dilakukan untuk mengetahui hubungan antara ketiga variabel yaitu motivasi dan hasil belajar siswa. Rumusan hipotesis pada uji korelasi sebagai berikut:
 H_0 : motivasi belajar tidak berhubungan secara simultan dan signifikan terhadap hasil belajar
 H_1 : motivasi belajar berhubungan secara simultan dan signifikan terhadap hasil belajar

Uji korelasi dengan menggunakan korelasi ganda (*multiple correlation*) program SPSS 16 pada taraf signifikansi 0,05. Kriteria keputusan yang diambil yaitu nilai signifikansi yang diperoleh $< 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya terdapat hubungan antara motivasi dan hasil belajar. Uji korelasi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 46. Hasil Uji Korelasi Berganda

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.754 ^a	.569	.555	6.33975	.577	18.688	2	27	.000

Berdasarkan tabel 46 diketahui besarnya antara hubungan motivasi terhadap hasil belajar yang dihitung dengan koefisien korelasi adalah 0,754, hal ini menunjukkan korelasi yang kuat. Sedangkan sumbangan secara simultan variabel motivasi belajar terhadap hasil belajar adalah 56,7% sedangkan 43,3% ditentukan oleh variabel lain. Berdasarkan tabel 46 diperoleh nilai probabilitas (sig. F change) = 0,000. Karena nilai sig. F change $0,000 < 0,05$,

maka keputusannya adalah H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya motivasi belajar berhubungan secara simultan dan signifikan terhadap hasil belajar sehingga dapat dilakukan uji MANOVA.

d. Uji Hipotesis Manova

Setelah uji asumsi dan uji korelasi terpenuhi maka dilakukan uji hipotesis MANOVA. Uji ini berfungsi untuk mengetahui apakah media pembelajaran IPS berbasis *macromedia flash* yang telah dikembangkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan atau tidak. Ketentuan hipotesis nul (H_0) dan hipotesis alternatif (H_1) dalam penelitian ini adalah:

H_0 : tidak ada perbedaan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

H_1 : ada perbedaan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kriteria penerimaan dan penolakan H_0 pada taraf signifikansi 5% dengan menggunakan signifikansi, yaitu apabila signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima, apabila signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Hasil uji MANOVA dapat ditampilkan pada tabel berikut.

**Tabel 47. Hasil Uji MANOVA
Multivariate Tests^d**

Effect	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept Pillai's Trace	1.000	1.112E4 ^a	2.000	9.000	.000
Wilks' Lambda	.000	1.112E4 ^a	2.000	9.000	.000
Hotelling's Trace	2.471E3	1.112E4 ^a	2.000	9.000	.000
Roy's Largest Root	2.471E3	1.112E4 ^a	2.000	9.000	.000
Kelompok Pillai's Trace	1.400	1.229	4.000	20.000	.000
Wilks' Lambda	.089	1.115 ^a	4.000	18.000	.000
Hotelling's Trace	4.747	.999	4.000	16.000	.000
Roy's Largest Root	2.737	1.440 ^c	2.000	10.000	.000

Berdasarkan tabel 47 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi uji *Hotelling's Trace* yaitu $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada perbedaan yang signifikan motivasi dan hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran IPS berbasis *macromedia flash sangat efektif dalam meningkatkan* motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Sedangadi, yang dibuktikan dengan hasil analisis menggunakan uji MANOVA *Hotelling's Trace* yaitu $0,000 < 0,05$.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Madcoms. 2007. *Mahir dalam 7 hari : macromedia flash profesional 8*. Yogyakarta : ANDI OFFSET
- [2] Djamarah S. B. 2011. *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Rineka Citpa
- [3] Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- [4] Ulfa, DM & Tetep (2018). The Effectiveness of Using Video Tutorial to Improving Learning Motivation of Civic Education. *Journal Civic and Social Studies*. Vol 2 No 2 tahun 2018. <https://doi.org/10.31980/2655-7304.v2i2>.
- [5] <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/journalcss/issue/view/45>
- [6] Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press
- [7] Susilana Rudi, Riyana Cepi. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- [8] Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS. Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- [9] Somantri, M. N. 2001, *Menggagas Pembaharuan Pendidikan PKn*. Bandung: Remaja Rosda Karya dan PPS UPI
- [10] Savage, Tom V., & Armstrong, David G. (1996). *Effective Teaching in Elementary Social Studies (ed.)*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- [11] Sekar Purbarini Kawuryan. (Mei 2008). Pentingnya Pendidikan IPS di Sekolah Dasar sebagai Kerangka Dasar Nation and Character Building. *Dinamika Pendidikan. Majalah Ilmu Pendidikan*, 1, 21-33.
- [12] Ramadianto, A.Y. (2008). *Membuat gambar vector dan animasi atraktif dengan flash 8*. Bandung: Yrama Widya.
- [13] Streian, V., & Ionescu, A. (2009). Web publishing of the file obtained by flash. *Seria Informatika*, 7, 1.
- [14] Santrock, J. W. (2011). *Educational psychology (5thed)*. New York: Mc Graw Hill Companies.
- [15] Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [16] Mayer, R.E. (2013). Incorporating motivation into multimedia learning. *Learning and Instruction*. p 1-3.
- [17] Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Huba & Freed (Green, 2006: 18)^[17]

p-ISSN : 2655-7304

e-ISSN : 6655-8953

- [18] Green. E. G. T. (2006). Successful or friendly?. Inferring achievement and relational competence from individualist and collectivist attitudes. *Swiss Journal of Psychology*. 65 (1), 18-36.