

**KEEFEKTIFAN MEDIA *QUIPPER SCHOOL* DAN *WEB BLOG* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI PADA KELAS XI IIS DI MAN DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

**EFFECTIVENESS OF *QUIPPER SCHOOL* AND *WEB BLOG* MEDIA TO INCREASE GEOGRAPHIC LEARNING RESULT AT CLASS XI IIS IN MAN OF SPECIAL REGION OF YOGYAKARTA**

Oleh : Sendiawati Iguna, Jurusan Pendidikan Geografi, FIS, UNY,  
Email: sendiawatiiguna@gmail.com.

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan efektivitas penggunaan media *Quipper School* dan *Web Blog* dalam pembelajaran Geografi di MAN Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan *Quasi Eksperimental* atau desain eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di MAN 1 Yogyakarta dan MAN 3 Sleman tahun ajaran 2016/2017 dengan sampel siswa kelas XI IIS 1 MAN 1 Yogyakarta dan siswa kelas XI IIS 1 MAN 3 Sleman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan hasil belajar geografi antara media pembelajaran *Quipper School* dan *Web Blog*, hasil perhitungan *gain score* kelas eksperimen media *Quipper School* sebesar 1,08 dan kelas eksperimen media *Web Blog* sebesar 0,13, perhitungan uji-t *gain score* antara kelas eksperimen media *Quipper School* dan *Web Blog* diperoleh nilai sebesar  $0,04 < 0,05$ , keefektifan penerapan media pembelajaran *Quipper School* lebih tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran *Web Blog* terhadap hasil belajar geografi.

*Kata kunci: quipper school, web blog, hasil belajar geografi*

**ABSTRACT**

This study attempts to know the difference of the effectiveness of use of media *Quipper School* and *Web Blog* in Geography learning in MAN of Special Region of Yogyakarta. This research using *Quasi Experimental* or *specious experiment* design. Population in this research is students of class XI in MAN 1 Yogyakarta and MAN 3 Sleman year of academic 2016/2017 with sample of students of class XI IIS 1 MAN 1 Yogyakarta and students of class XI IIS 1 MAN 3 Sleman. The research results show that there are significant differences in the increase of geography learning result between *Quipper School* and *Web Blog* learning media, the calculation of the *gain score* of *Quipper School* media experiment class is 1,08 and *Web Blog* media experiment class is 0.13, *gain score t-test* calculation between *Quipper School* and *Web Blog* media experiment class obtained value  $0.04 < 0.05$ , The effectiveness of the application of *Quipper School* learning media is higher compared with *Web Blog* learning media for geography learning results.

*Keywords: quipper school, web blog, geography learning result*

## PENDAHULUAN

Dewasa ini, fitur dan layanan teknologi komunikasi sudah demikian maju. Teknologi komunikasi dapat membawa seorang individu melintasi batas ruang dan waktu serta mendapatkan informasi melalui internet yang tidak didapat sebelumnya. Penggunaan internet telah merambah ke berbagai kehidupan, baik di bidang sosial, budaya, ekonomi, kesehatan, politik, hiburan maupun pendidikan. Namun sedemikian maju teknologi yang masuk ke sektor pendidikan tidak dapat digunakan secara maksimal oleh guru maupun siswa. Penggunaan teknologi informasi tersebut hanya sebatas menjadi alternatif kedua untuk mencari sumber belajar. Hal tersebut diduga guru masih terbiasa dengan kurikulum sebelumnya yang memprioritaskan pembelajaran secara langsung atau tatap muka.

Media yang ada di internet yang memang diperuntukan untuk civitas pendidikan salah satunya ialah *Quipper School* atau disebut juga dengan *QS*. *QS* adalah sebuah *platform online* gratis untuk guru dan siswa. Media yang ada di internet yang paling banyak diakses banyak orang adalah *Web Blog* atau disebut juga dengan *WB* yang merupakan bentuk aplikasi *web* yang menyerupai tulisan-tulisan pada sebuah *web* umum. Kurikulum yang diterapkan pada saat ini yaitu kurikulum

2013, *QS* dan *WB* sangatlah cocok digunakan karena pada kurikulum 2013 siswa tidak lagi menjadi objek melainkan menjadi subjek. Artinya keaktifan siswa dalam menimba ilmu secara mandiri lebih dikedepankan, sementara guru sebagai fasilitator agar penerapannya sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Berdasarkan data Kementerian Agama Republik Indonesia terdapat 15 Madrasah Aliyah Negeri yang sudah menerapkan pembelajaran dengan kurikulum 2013. Dari 15 madrasah tersebut dipilih 2 untuk dijadikan subjek penelitian dilihat dari kesetaraan madrasah baik dalam tingkat akreditasi maupun tingkat kecerdasan siswa, yakni MAN 1 Yogyakarta dan MAN 3 Sleman yang merupakan sekolah yang menggunakan kurikulum 2013 dan merupakan sekolah dengan akreditasi A sesuai dengan kriteria subjek penelitian. Berdasarkan pada uraian tersebut penelitian ini berjudul “Keefektifan Media *Quipper School* dan *Web Blog* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi pada Kelas XI IIS di MAN Daerah Istimewa Yogyakarta”.

Menurut Hamzah B. Uno & Nurdin Mohamad (2011: 173-174) suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila kegiatan pembelajaran tersebut dapat membangkitkan proses belajar. Efektivitas adalah usaha untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai

dengan kebutuhan, rencana dengan menggunakan data, sarana, maupun waktu yang tersedia untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Efektivitas sangat terkait antara tujuan dan hasil yang dinyatakan dan menunjukkan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai (Supardi, 2015: 164).

Geografi menurut para pakar geografi pada seminar dan Lokakarya Peningkatan Kualitas Pengajaran Geografi di Semarang pada Tahun 1988 menemukan “geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan dan kewilayahan dalam konteks keruangan.”

Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran (2012: 128) menyatakan: “pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar.” Pembelajaran geografi dapat mengembangkan kemampuan intelektual siswa yang mempelajarinya, meningkatkan rasa ingin tahu, daya untuk melakukan observasi alam dan lingkungan, melatih ingatan dan citra terhadap kehidupan dengan lingkungannya serta dapat melatih kemampuan memecahkan masalah kehidupan yang terjadi sehari-hari

atau secara gamblang memiliki nilai edukatif tinggi (Sukma Perdana Prasetya, 2014: 24).

Menurut UU RI no. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Landasan pengembangan kurikulum memiliki peranan yang sangat penting. Secara umum landasan pokok dalam pengembangan kurikulum adalah landasan filosofis, landasan psikologis, landasan sosiologis, dan landasan ilmu pengetahuan dan teknologi (Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, 2012: 16). Prinsip pengembangan kurikulum dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori, yaitu prinsip umum dan prinsip khusus. Prinsip umum biasanya digunakan pada setiap pengembangan kurikulum di manapun. Prinsip khusus artinya prinsip yang hanya berlaku di tempat tertentu dan dalam situasi tertentu (Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, 2012: 16).

Paparan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dalam sosialisasi kurikulum dijelaskan bahwa Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi. Kemudian

pada penilaian hasil belajar dan hasil kurikulum diukur dari pencapaian kompetensi. Keberhasilan kurikulum diartikan sebagai pencapaian kompetensi yang dirancang dalam dokumen kurikulum oleh seluruh peserta didik.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah dapat diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011: 3). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arief S. Sadiman, dkk, 2011: 7).

Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011: 4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 2) juga berpendapat bahwa Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar siswa.

*e-Learning* dapat dipahami sebagai suatu media pembelajaran yang memanfaatkan

teknologi informasi berupa komputer dengan dilengkapi sarana komunikasi seperti internet dan multimedia sebagai media utama dalam penyampaian materi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik.

*Quipper* adalah nama sebuah perusahaan EdTech (teknologi pendidikan) *start-up* yang berbasis di London. *Quipper* didirikan oleh Masayuki Watanabe pada tahun 2010, salah seorang pendiri DeNA, penyedia *game* dan *e-commerce* di Jepang. Di Indonesia, layanan ini diluncurkan pada bulan Januari, 2014, dan kini telah digunakan oleh lebih dari 300.000 guru dan 150.000 siswa di seluruh dunia, terutama di negara-negara Asia seperti Filipina, Indonesia dan Thailand (Quipper, 2016).

*Web Blog* atau *WB* merupakan bentuk aplikasi *web* yang menyerupai tulisan-tulisan pada sebuah halaman *web* umum juga berupa teks dokumen, gambar, objek, media, dan data serta memiliki fasilitas kolom komentar yang memungkinkan para pengunjung *WB* dapat berkomentar atas isi yang telah dipublikasikan.

Pembelajaran yang baik dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang dapat mencapai target yang telah ditentukan. Menurut Nana Sudjana (2006: 22) mengatakan bahwa Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan tujuannya, penelitian ini termasuk pada jenis eksperimen, karena tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media *QS* dan *WB*. Desain penelitian yang digunakan berbentuk *Quasi Experimental Designs* atau desain eksperimen semu. Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Yogyakarta dan MAN 3 Sleman. Waktu pelaksanaan penelitian pada bulan April-Mei 2017. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di MAN 1 Yogyakarta dan MAN 3 Sleman tahun ajaran 2016/2017.

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain tes dan metode dokumentasi. Teknik pengolahan data dan analisis data menggunakan perhitungan prasyarat analisis dan pengujian hipotesis. Perhitungan prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan homogenitas. Perhitungan normalitas perlu dilakukan karena akan dilakukan uji beda rata-rata. Perhitungan homogenitas bertujuan untuk mengetahui variansi dari dua sampel sama atau tidak. Jika kedua kelompok tersebut mempunyai varian yang sama maka kelompok tersebut dikatakan homogen. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus *t-test* atau uji *t* dua pihak. Langkah-

langkah pengujian hipotesis adalah menentukan hipotesis dan uji statistik. Uji statistik menggunakan program komputer *IBM SPSS Statistic 24 (64 bit)* untuk menguji dari hasil pengumpulan dan analisis data dengan taraf signifikansi 5%. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan Uji-*t* setelah diketahui normalitas, homogenitas, dan perhitungan *gain score* dari data *pre test* dan *post test* dari kedua sampel.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Uji Prasyarat Analisis

#### 1. Uji Normalitas

Berdasarkan uji normalitas menggunakan program SPSS 24.0 dengan metode *Kolmogorof Smirnov* didapat nilai signifikansi dari kelas eksperimen *QS* sebesar 0,604 dan kelas eksperimen *WB* sebesar 0,146. Dapat disimpulkan nilai signifikansi hasil perhitungan pada masing-masing kelas lebih besar dari nilai signifikansi, yaitu  $\text{sig} > 0.05$ . Sehingga data-data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk dilakukan uji statistik parametrik.

#### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang dipakai bertujuan untuk mengetahui homogenitas varians untuk masing-masing kelas yang

dibandingkan baik pada kelas eksperimen yang menggunakan media *QS* maupun pada kelas eksperimen yang menggunakan media *WB*. Uji homogenitas yang dipakai dalam penelitian ini adalah uji *Levene's Test*. Kriteria pengujiannya adalah varians kelas eksperimen yang menggunakan media *QS* dan kelas eksperimen yang menggunakan media *WB* dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi  $\alpha = 0,05$ . ( $p > 0,05$ ), kemudian jika nilai  $p$  lebih kecil dari nilai  $\alpha$  ( $p < 0,05$ ), maka dinyatakan tidak homogen.

Dari hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan program SPSS 24.0 di dapat nilai signifikansi sebesar 0,637 yang artinya nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, maka kelas eksperimen media *QS* dan *WB* dinyatakan homogen.

## B. Data Hasil Pelaksanaan Penelitian

### 1. Pre Test

#### a. Data Hasil Pre Test Kelas Eksperimen *QS*

Tabel 1. Rangkuman Distribusi Frekuensi Nilai *Pre Test* Kelas Eksperimen Media *QS*

Skor	Frekuensi	Presentase
6,3	2	7,7 %
7,0	1	3,8 %
7,3	7	26,9 %
7,7	2	7,7 %
8,0	4	15,4 %
8,3	7	26,9 %
8,7	2	7,7 %

Skor	Frekuensi	Presentase
9,0	1	3,8 %
Total	26	100 %
Rata-rata	= 7,8	
Standar Deviasi	= 0,7	

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui hasil *pre test* kelas eksperimen media *QS* diperoleh nilai terendah 6,3, nilai tertinggi 9,0, nilai rata-rata sebesar 7,8 dan standar deviasi 0,7.

#### b. Data Hasil Pre Test Kelas Eksperimen *WB*

Tabel 2. Rangkuman Distribusi Frekuensi Nilai *Pre Test* Kelas Eksperimen Media *WB*

Skor	Frekuensi	Presentase
5,7	1	3,2 %
6,0	1	3,2 %
6,3	3	9,7 %
6,7	5	16,1 %
7,0	2	6,5 %
7,3	4	12,9 %
7,7	7	22,6 %
8,0	3	9,7 %
8,3	4	12,9 %
8,7	1	3,2 %
Total	31	100 %
Rata-rata	= 7,3	
Standar Deviasi	= 0,8	

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui hasil *pre test* kelas eksperimen media *WB* diperoleh nilai terendah 5,7, nilai tertinggi 8,7, nilai rata-rata sebesar 7,3 dan standar deviasi 0,8.

## 2. Post Test

### a. Data Hasil Post Test Kelas Eksperimen QS

Tabel 3. Rangkuman Distribusi Frekuensi Nilai Post Test Kelas Eksperimen Media QS

Skor	Frekuensi	Presentase
7,3	1	3,8 %
8,0	1	3,8 %
8,3	5	19,2 %
8,7	4	15,4 %
9,0	5	19,2 %
9,3	7	26,9 %
9,7	3	11,5 %
Total	26	100 %
Rata-rata	= 8,9	
Standar Deviasi	= 0,6	

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui hasil *post test* kelas eksperimen media QS diperoleh nilai terendah 7,3, nilai tertinggi 9,7, nilai rata-rata sebesar 8,9 dan standar deviasi 0,6.

### b. Data Hasil Post Test Kelas Eksperimen WB

Tabel 4. Rangkuman Distribusi Frekuensi Nilai Post Test Kelas Eksperimen Media WB

Skor	Frekuensi	Presentase
6,3	6	12,9 %
6,7	3	9,7 %
7,0	2	6,5 %
7,3	5	12,9 %
7,7	5	16,1 %
8,0	4	16,1 %
8,3	3	12,9 %
8,7	1	6,5 %
9,0	1	3,2 %
9,3	1	3,2 %
Total	31	100 %

Skor	Frekuensi	Presentase
Rata-rata	= 7,4	
Standar Deviasi	= 0,8	

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui hasil *post test* kelas eksperimen media WB diperoleh nilai terendah 6,3, nilai tertinggi 9,3, nilai rata-rata sebesar 7,4 dan standar deviasi 0,8.

## C. Uji Hipotesis Penelitian

### 1. Perhitungan Gain Score

Perhitungan *gain score* merupakan perhitungan yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran QS dan WB untuk meningkatkan hasil belajar geografi. Dalam penelitian ini data yang digunakan untuk perhitungan *gain score* adalah data tes hasil belajar siswa di kelas eksperimen media pembelajaran QS dan di kelas eksperimen media pembelajaran WB. Hasil perhitungan diketahui bahwa *gain score* pada kelas eksperimen media QS sebesar 1,08 sedangkan pada kelas eksperimen media WB sebesar 0,13.

### 2. Uji-t

Penelitian ini menggunakan uji-t untuk menguji hipotesis penelitian. Uji-t bertujuan untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar antara penggunaan media pembelajaran QS dan WB untuk meningkatkan hasil belajar geografi.

Uji-t dilakukan dengan bantuan program SPSS 24.0. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka artinya tidak ada perbedaan peningkatan hasil belajar geografi dengan menggunakan media pembelajaran *QS* dengan media pembelajaran *WB*. Apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka artinya terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar geografi dengan menggunakan media pembelajaran *QS* dengan media pembelajaran *WB*.

Berdasarkan dari perhitungan menggunakan program SPSS 24.0 diperoleh nilai signifikansi 0,04 atau lebih kecil dari 0,05 yang dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *QS* dengan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *WB* dan hasil belajar menggunakan *QS* lebih baik dibanding dengan menggunakan media pembelajaran *WB*, sehingga hipotesis pada penelitian yang diajukan diterima

## **PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan peningkatan hasil belajar geografi siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran *QS* dan *WB* dalam kegiatan pembelajaran di MAN 1 Yogyakarta dan

MAN 3 Sleman. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan uji-t *gain score* terhadap kelas eksperimen media pembelajaran *QS* dan *WB*. Hasil analisis dari nilai *gain score* media pembelajaran *QS* dan *WB* dengan uji-t menunjukkan bahwa nilai sig. 0,04. Di mana nilai sig.  $0,04 < 0,05$  dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen media pembelajaran *QS* dengan kelas eksperimen media pembelajaran *WB*. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *QS* diperoleh rerata sebesar 8,9 dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *WB* diperoleh rerata sebesar 7,4. Dari kedua media pembelajaran tersebut hasil belajar rerata sama-sama meningkat. Namun peningkatan yang signifikan terdapat pada hasil dari menggunakan media pembelajaran *QS*, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran *QS* lebih efektif dibanding media pembelajaran *WB* dalam meningkatkan hasil belajar geografi dengan tema pelestarian lingkungan dan implementasi pembangunan berkelanjutan.

## B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru sebaiknya mengikuti perkembangan zaman atau *trend*, agar guru juga bisa memahami kesenangan siswa-siswanya dalam belajar.
2. Guru perlu memperhatikan perkembangan teknologi agar media pembelajaran yang digunakan lebih bervariasi dan tidak monoton.
3. Perlunya inovasi yang dikembangkan oleh guru untuk memperbanyak variasi media pembelajaran yang digunakan agar siswa lebih tertarik dalam melakukan pembelajaran, salah satunya penggunaan media pembelajaran QS.
4. Penggunaan media pembelajaran QS bisa menjadi alternatif variasi media pembelajaran di sekolah karena terbukti efektif meningkatkan hasil belajar geografi.
5. Pada era teknologi ini pihak sekolah dan pemerintah sebaiknya segera melengkapi sarana prasarana yang memadai untuk mendukung pembelajaran yang kian berkembang dalam penggunaan teknologi.

## DAFTAR PUSTAKA

Anderson, L.W. & Krathwohl, D.R. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy*

*of Educatioanl Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.

Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Darwanto. 2007. *Televisi Sebagai Media Pendidikan Anak*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar.

Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta dan Depdikbud.

Djamarah, S.B. & Azwan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Fajar, Y. (2013). Efektivitas Penggunaan *E-Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa di SMAN 2 Wonosari. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Geografi. Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta.

Halim, S. (2016). Studi Komparasi Model *Problem Based Learning* dan *Inquiry Based Learning* dalam Pembelajaran Geografi kelas XI IPS SMA Negeri di Kota Yogyakarta. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Geografi. Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta.

Indriana, D. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.

*Skripsi*. Program Studi Pendidikan Geografi. Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta.

Khasanah, Diah Laila. 2013. *Keaktifan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbantuan Lembar Kegiatan Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pokok Aljabar Kelas VIII SMP Negeri 1 Kranggan*. Universitas Negeri Semarang. Diunduh dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujm>

- e/article/view/1202 pada tanggal 04 Desember 2016.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nurseto, T. 2011. *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, Volume 8 Nomor 1, diakses pada 12 Desember 2016.
- Nasution. 2008. *Asas-Asas Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prasetya, S.P. 2014. *Media Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Quipper. <http://www.quipper.com> (diakses pada 03 Desember 2016)
- Quipper School Indonesia. <http://indonesia.quipperschool.com> (diakses pada 03 Desember 2016).
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A.S. dkk. 2011. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Sudjana, N. & Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, W. 2007. *Belajar Mudah SPSS Untuk Penelitian Skripsi, Tesis, Desertasi & Umum*. Yogyakarta: Global Media Informasi.
- Sukmadinata, N.S. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supardi. 2015. *Sekolah Efektif Konsep Dasar & Praktiknya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. 2012. *Kurikulum & Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Uno, H. B. dan Nurdin Mohamad. 2011. *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Uno, H. B. & Satria Koni. 2012. *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Wahyuni, D. (2013). Efektivitas Pembelajaran Geografi dengan Menggunakan Media *World Search Puzzle* (WSP) untuk Meningkatkan Hasil Belajar.