

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *QUIPPER SCHOOL*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH DI MADRASAH ALIYAH
NEGERI 2 MODEL PALEMBANG**

Hudaidah, Syafruddin Yusuf
Dosen Prodi Pendidikan Sejarah FKIP UNSRI

Mutmainnah
Alumni Pendidikan Sejarah FKIP UNSRI
E-mail: mutmawm@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran *Quipper School* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sejarah di Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Palembang". Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, adalah pengaruh penerapan media pembelajaran *Quipper School* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Sejarah di Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Palembang. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quipper School* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Sejarah di Madrasah Aliyah 2 Model Palembang. Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Palembang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling*, sehingga terpilih kelas XI MIA 3 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 45 orang. Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini yakni uji regresi. Diketahui F_{hitung} 42,61 sedangkan F_{tabel} 4,07. Karena $F_{hitung} >$ dari F_{tabel} maka tolak H_0 dan terima H_a , artinya menerapkan media *Quipper School* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Sejarah di Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Palembang.

Kata Kunci: *Quipper School, media pembelajaran, hasil belajar*

Abstract: The research entitled “The Influence of Quipper School Learning Media for Studying Results at the Student’s Class XI in Historical Subjects at Islamic State Senior High School No 2 Model Palembang”. The formulation of the problem in this study, is the influence of the application of Quipper School learning media for studying results at the student’s class XI in Historical subjects at the Islamic State Senior High School No 2 Model Palembang. The purpose of this study is to determine the effect of the use of Quipper School learning media for studying results at the student’s class XI in Historical subject at the Islamic State Senior High School No 2 Model Palembang. This type of research is quasi experiment. The population in this study were all students of class XI at Islamic State Senior High School No 2 Model Palembang. The sampling technique uses random sampling, so the class XI MIA 3 is selected as the experimental class with 45 students. The statistical test used in this study is regression test. Known F_{hitung} 42,61 while F_{tabel} 4,07. Because $F_{hitung} > F_{tabel}$, then reject H_0 and accept H_a , meaning that applying Quipper School learning media has an effect for the studying results of at the students class XI in Historical subjects at the Islamic State Senior High School No 2 Model Palembang.

Keyword: *Quipper School, learning media, studying result*

PENDAHULUAN

Sadiman (2011:14) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu dalam mengatasi kesulitan dalam belajar, perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya

indra, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu dengan pemanfaatan media pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar tersampaikan dengan baik,

sehingga guru sangat perlu memperhatikan media apa yang harus digunakan dalam proses pembelajaran. Jenis-jenis media yang beredar sangat banyak, mulai dari media pembelajaran konvensional hingga media pembelajaran yang modern, semakin hari teknologi semakin berkembang, sehingga guru harus mampu mengikuti perkembangan teknologi agar media yang digunakan tidak membosankan siswa.

Warsita (2008:137-149) mengemukakan bahwa, media pembelajaran terbagi menjadi dua jenis, yaitu media berbasis komputer (media berbasis komputer terdiri dari tutorial, praktik, latihan, simulasi, percobaan, eksperimen, dan permainan) dan media berbasis internet, aplikasi standar internet yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran,

yaitu email, milis FTP, news group, world wide web (WWW). Meski media pembelajaran berbasis komputer sudah terbilang canggih namun masih ada beberapa siswa yang merasa bosan dengan media tersebut, karena vitur media yang digunakan tidak bervariasi. Internet menjadi salah satu kemajuan zaman yang harus dipergunaka dengan sebaik-baiknya, menggunakan media pembelajaran berbasis internet adalah salah satu pilihan terbaik untuk menyampaikan materi kepada siswa dengan lebih baik.

Quipper School merupakan *startup edukasi online* yang memiliki fasilitas yang lengkap dan menarik. *Quipper School* adalah salah satu media pembelajaran sistem *e-learning* yang berbasis *open*

source keluaran terbaru, diluncurkan pada bulan Januari 2014. *Quipper School* merupakan penghubung antara guru dan siswa dalam pembagian tugas mata pelajaran secara *online* (www.qippperschool.com).

Quipper School memiliki dua bagian, yaitu *Quipper School Link* untuk guru dan *Quipper School Learn* untuk siswa. Guru dapat memonitoring kapan saja dan dimana saja kegiatan belajar siswa serta nilai siswa. Guru juga akan mendapatkan laporan otomatis hasil belajar siswa melalui email. Selain itu bisa juga dilihat persentasi penguasaan soal per butir, sehingga guru akan segera mengetahui materi mana yang belum dikuasai oleh siswa untuk mendapatkan tindak lanjut. Siswa dapat belajar

kapan dan dimana saja, asalkan ada koneksi internet, siswa dapat membaca materi secara online dan mengerjakan soal secara online.

Dengan memanfaatkan teknologi, *Quipper School* dapat membantu meringankan tugas guru dengan menyederhanakan proses pengelolaan tugas tersebut, *Quipper School* juga mempermudah siswa untuk memahami pembelajaran yang diberikan dengan materi yang bervariasi, dan evaluasi yang menyenangkan. *Quipper School* membantu mengirimkan tugas ke siswa, mengoreksi dan menganalisa hasil pekerjaan siswa secara efisien, sekaligus merangkum performa individual siswa. *Quipper School* akan mengirimkan hasil belajar siswa kepada guru melalui email, sehingga guru

dapat dengan mudah dan kapan saja melihat hasil belajar siswa. *Quipper School* ingin memberdayakan guru sehingga dapat fokus untuk menyediakan guruan berkualitas tinggi kepada generasi masa depan.

Pada hakikatnya media ini akan mudah dipelajari dan mudah digunakan bagi guru dan siswa, siswa juga tidak akan merasa bosan jika belajar menggunakan media ini karena media yang digunakan merupakan media terbaru yang seiring dengan perkembangan teknologi. Media ini juga dapat digunakan dimana saja dan kapan saja menggunakan Laptop ataupun *smartphone*, sehingga siswa dapat lebih aktif dan berfikir kritis dalam belajar, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman lebih dalam

berfikir, seperti pelajaran sejarah.

Yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quipper School* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Sejarah di MAN 2 Model Palembang?”. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quipper School* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Sejarah di MAN 2 Model Palembang.

TINJAUAN PUSTAKA

Belajar

Dalam bukunya Sadiman (2010:2), menyatakan bahwa ciri yang menyatakan bahwa orang tersebut telah adalah

dengan adanya perubahan tingkah laku terjadi dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut beberapa hal, yaitu perubahan pada pengetahuan (kognitif), perubahan pada sikap (afektif), dan perubahan keterampilan (psikomotorik).

Menurut Slameto (1999) belajar merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam memperoleh suatu perubahan yang ada pada dirinya, sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan. Sedangkan menurut Purwanto (1995), belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku yang terjadi melalui latihan, perubahan tingkah laku harus relative mantap dan menyangkut beberapa aspek kepribadian (Nunuk, 2012:35).

Pada hakikatnya belajar merupakan suatu proses atau suatu usaha yang dikerjakan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang ada pada dirinya, baik perubahan yang berupa kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang diperolehnya dari hasil interaksi dengan lingkungan.

Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar agar menciptakan kondisi belajar dengan usaha yang terencana dalam manipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa (Warsita, 2008:85).

Menurut Suryani (2012:42), pembelajaran adalah kegiatan inti dalam guruan yang berlangsung di dalam kelas

ataupun di luar kelas, yang telah diprogramkan dan dilaksanakan pada saat belajar.

Menurut Dimiyati (2010:297), pembelajaran adalah suatu kegiatan guru secara aktif dan terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar dan mengajar yang aktif antara guru dan siswa yang terjadi di dalam maupun di luar kelas secara terprogram untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditentukan sebelumnya dapat tercapai.

Media Pembelajaran

Gagne (1970), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan

siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Briggs (1970), media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Sadiman, dkk. 2010:6)

Menurut Rohani (1997:3), media adalah segala sesuatu yang dapat dieksplorasi atau dapat dilihat secara jelas oleh mata yang berfungsi sebagai perantara atau alat untuk proses komunikasi proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Setiadarma, 2006:4).

Media pembelajaran termasuk alat peraga yang memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk

menciptakan proses belajar-mengajar yang efektif (Sudjana, 2005:99).

Dari beberapa kajian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah perantara yang berupa alat bantu, alat peraga atau sesuatu yang dapat dieksplorasi dan dilihat secara jelas oleh mata yang berfungsi untuk merangsang siswa belajar atau sebagai perantara antara guru dan siswa dalam proses belajar-mengajar agar tercipta proses pembelajaran yang efektif dan efisien serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Jenis Media Pembelajaran

Warsita (2008:137-149) mengemukakan bahwa, media pembelajaran terbagi menjadi dua jenis, yaitu media berbasis

komputer, dan media berbasis internet.

Menurut Sanjaya (2008:211) media terbagi atas beberapa jenis, yaitu berdasarkan sifatnya, yaitu media auditif, media visual, dan media audiovisual; berdasarkan kemampuan jangkauannya, yaitu media yang memiliki daya input yang luas dan serentak, serta media yang mempunyai daya input yang terbatas oleh ruangan dan waktu; berdasarkan teknik pemakaian, yaitu media yang diproyeksikan, dan media yang tidak dapat diproyeksikan

Ibrahim (2003:115-118) juga mengemukakan pendapatnya bahwa media dapat digolongkan menjadi tiga kelompok, yaitu media cetak, media elektronik, dan realita.

Dari beberapa jenis media yang ada, pada penelitian

ini saya menggunakan media elektronik berbasis internet yang bersifat visual dengan daya input yang luas dan dapat diproyeksikan yaitu media pembelajaran *Quipper School*.

Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana (2009:2) manfaat media ada empat, yaitu:

1. pengajaran akan lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa
3. metode pengajaran akan lebih bervariasi, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan
4. siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar,

sebab siswa juga melakukan berbagai kegiatan lainnya

Quipper School

Quipper School merupakan *startup edukasi online* yang memfasilitasi siswa dengan fasilitas yang lengkap dan menarik dalam proses belajar, serta menjadi penghubung antara guru dan siswa dalam pembagian tugas mata pelajaran secara online. *Quipper School* membantu guru dapat mengoreksi evaluasi siswa, sehingga mempermudah tugas guru dalam menyampaikan informasi (Quipper, 2017).

Wijayanti (2016:97), mengemukakan bahwa *Quipper School* adalah salah satu media *e-learning* yang memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam bidang guruan. Media ini dapat membantu siswa belajar dan

terus berkomunikasi dengan guru mereka tanpa adanya batasan waktu.

Sedangkan menurut Uma (2015:14), *Quipper School* merupakan salah satu *platform* pembelajaran *online* yang dapat diakses secara gratis untuk guru dan siswa dengan tujuan untuk merevolusi cara belajar dan berbagi pengetahuan dengan memanfaatkan internet *mobile*.

Dari kajian diatas dapat disimpulkan bahwa, *Quipper School* adalah aplikasi online yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan fasilitas yang lengkap dan menarik.

Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan *Quipper School* adalah gratis, dapat diakses kapan saja dan dimana saja, materi dan soal lengkap,

tampilan menarik, dan lebih efisien.

Kekurangan *Quipper School* adalah tidak semua tempat dapat diakses oleh internet, bahan ajar tidak sesuai keinginan, kurangnya interaksi antara guru dengan siswa, kualitas audio kurang baik, dan tidak semua siswa memiliki fasilitas yang memadai untuk menggunakan *Quipper School*.

Hasil Belajar

Menurut Gagne dan Briggs (1979) dalam Suprihatinrum (2013:37) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa.

Mulyana (2006:248) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan, yang

menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan.

Rusman (2010:123), mengemukakan bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh oleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar merupakan hasil dari sebuah pembelajaran yang telah diterima oleh siswa yang dapat dilihat dari berbagai ranah, baik itu kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Faktor Yang Mempengaruhi

Faktor yang sangat mempengaruhi hasil belajar ada tiga, faktor internal (dari diri siswa baik jasmani maupun rohani); faktor eksternal (dari luar diri siswa baik lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, maupun lingkungan

masyarakat); faktor pendekatan (upaya yang dilakukan siswa dalam memahami pembelajaran meliputi strategi, metode, maupun media pembelajaran).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *experiment semu*, yang dilaksanakan di MAN 2 Model Palembang, pada tanggal 23 April sampai 19 Mei 2018. Yang menjadi variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Quipper School*. Sedangkan yang menjadi variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di MAN 2 Model Palembang tahun pelajaran 2017-2018. Kemudian peneliti menggunakan teknik *random*

sampling untuk memilih sampel penelitian, dan terpilih kelas XI MIA 3 sebagai kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa teknik tes dan observasi. Tes yang dilakukan berupa pretes dan postes sebanyak 20 soal pilihan ganda untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa pada saat sebelum dan sesudah belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Quipper School*. Adapun observasi yang dilakukan berupa pengamatan sikap dan keterampilan siswa pada saat proses pembelajaran.

Sebelum melakukan tes, telah dilakukan uji validitas dan uji realibilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda terhadap soal yang dijadikan sebagai alat pengumpul data. Selanjutnya dilakukan analisis data dengan

menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji linier regresi sederhana, dan uji hipotesis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan media *Quipper School* dalam proses pembelajaran sejarah di MA Negeri 2 Palembang. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan kelas XI MIA 3 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 45 orang. Penelitian ini dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan, pertemuan pertama melakukan *pretes*, pertemuan kedua sampai keempat melakukan pembelajaran menggunakan media *Quipper School*, selanjutnya pada pertemuan kelima melakukan *postes*.

Penelitian ini menggunakan alat pengumpul data berupa tes untuk mengukur

hasil belajar. Tes yang diberikan kepada siswa berupa pretes dan postes dengan bentuk pilihan ganda dengan jumlah 20 butir soal. Peningkatan pengetahuan dan psikomotorik siswa dapat dilihat berdasarkan deskripsi data observasi dengan indikator 1 yaitu kemampuan siswa dalam menguasai materi yang terdapat pada *Quipper School*, indikator 2 yaitu kemampuan siswa dalam melakukan tanya jawab, dan indikator 3 yaitu kemampuan siswa dalam mempresentasikan materi.

Berdasarkan data hasil pretes siswa diketahui nilai terendah 25 dan nilai tertinggi 60, dengan nilai rata-rata 44,28. Sedangkan data hasil postes siswa diketahui nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 100, dengan nilai rata-rata 88,56. Dari data peningkatan hasil

belajar siswa diketahui peningkatan nilai terendah 30 dan peningkatan nilai tertinggi 60, dengan peningkatan nilai rata-rata sebesar 44,28.

Penyebab terjadinya peningkatan hasil belajar adalah karena media pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen merupakan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada mata pelajaran siswa. Media pembelajaran *Quipper School* merupakan media pembelajaran berbasis internet yang memiliki fitur menarik dan menyenangkan, sehingga dapat merangsang siswa dalam belajar dan membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah mendapatkan hasil belajar siswa, peneliti kemudian melakukan uji normalitas data, uji

homogenitas, uji linear regresi sederhana, dan uji hipotesis.

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan taraf nyata 0,05 ($\alpha = 0,05$), diperoleh $X_{hitung} = 3,03$ dan $X_{tabel} = 3,841$. Dapat ditulis $3,03 \leq 3,841$. Syarat homogenitas jika $X_{hitung} \leq X_{tabel}$. Jadi sampel yang diambil dalam penelitian ini berasal dari populasi yang homogen.

Setelah melakukan uji homogenitas, selanjutnya adalah melakukan uji linearitas. Diketahui F_{hitung} adalah 0,65 dan F_{tabel} adalah 2,36. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, dapat disimpulkan bahwa media Y atas X berpola linear.

Kemudian melakukan uji hipotesis, F_{hitung} yang didapat adalah 43,92 sedangkan F_{tabel} adalah 4,07. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tolak H_0 dan terima H_a , artinya

pembelajaran sejarah dengan menerapkan media *Quipper School* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Sejarah di Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Palembang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. melalui penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh media pembelajaran *Quipper School* terhadap hasil belajar siswa yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung menunjukkan meningkatnya nilai *pretes* (tes awal) yaitu 44,28 ke *postes* (tes akhir) yaitu 88,56. Dari nilai tersebut dapat diketahui bahwa

penerapan media *Quipper School* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2. diketahui F_{hitung} yang didapat adalah 43,92 sedangkan F_{tabel} adalah 4,07. Karena $F_{hitung} >$ dari F_{tabel} maka tolak H_0 dan terima H_a , artinya pembelajaran sejarah dengan menerapkan media *Quipper School* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Sejarah di Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Palembang.
3. kekuatan media *Quipper School* terhadap hasil belajar siswa dihitung dengan menggunakan perhitungan *r product moment*. Dari perhitungan tersebut diperoleh harga $r = 0,85$. Berdasarkan pada pedoman untuk interpretasi terhadap

Koefisien Korelasi maka harga tersebut berada antara 0,80 – 1,00 dengan demikian berarti pengaruh media pembelajaran *Quipper School* dapat dikategorikan sangat kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, H. Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta:Gaung Persada Press.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Cahyo, Agus N. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar*. Yogyakarta:DIVA Press.

- Depdiknas. 2003. *Interaksi Belajar Mengajar*. Jakarta:Depdiknas.
- Dimiyati, Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Ibrahim, Syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Isjoni. 2007. *Pembelajaran Sejarah Dalam Satuan Pendidikan*. Bandung:Alfabeta.
- Margono, S. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Mulyana. 2006. *Kurikulum Yang Disempurnakan*. Bandung:PT Remaja Rosda Karya.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran*. Bandung:PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta:Rajawali Pers.
- _____. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatnya*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Samsudin, H. 1996. *Metodologi Sejarah*. Jakarta: Depdiknas. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung:Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung:Sinar Baru Algensindo.
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Supardan, Dadang. 2011. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial: Perspektif, Filosofi, dan*

- Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Suryani, dkk. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Syah, Muhimin. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Tamburaka, Rustam E. 1999. *Pengantar Ilmu Sejarah, Teori Filsafat Sejarah, Sejarah Filsafat, dan IPTEK*. Jakarta: Rineka Cipta
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2011. *Profesi Kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.