

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *QUIPPER SCHOOL*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA
PELAJARAN ETIKA PROFESI KELAS X AKUNTANSI 1 DI
SMK NEGERI 3 BANDUNG**

SKRIPSI

**Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Ekonomi**



Oleh

TUSSA NURUL BAHTIAR

165020058

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PASUNDAN
BANDUNG
2020**

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL.....	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah dan Rumusan Masalah	8
1. Batasan Masalah	8
2. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian.....	9
E. Manfaat Penelitian.....	9
F. Definisi Operasional	10
G. Sistematika Skripsi	12
DAFTAR PUSTAKA	6

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pengguna Internet Berdasarkan Tingkat Pendidikan	3
Gambar 1.2 Presentase Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Etika Profesi Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 3 Bandung	6

DAFTAR TABEL

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Angka 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan proses atau kegiatan pembelajaran yang sistematis, berkelanjutan dan menyeluruh melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan. Pendidikan di Indonesia menjadi tanggung jawab Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud). Penduduk di Indonesia wajib mengikuti program wajib belajar pendidikan dasar selama sembilan tahun yang ditetapkan pemerintah dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu enam tahun di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah dan tiga tahun di sekolah menengah pertama atau madrasah tsanawiyah.

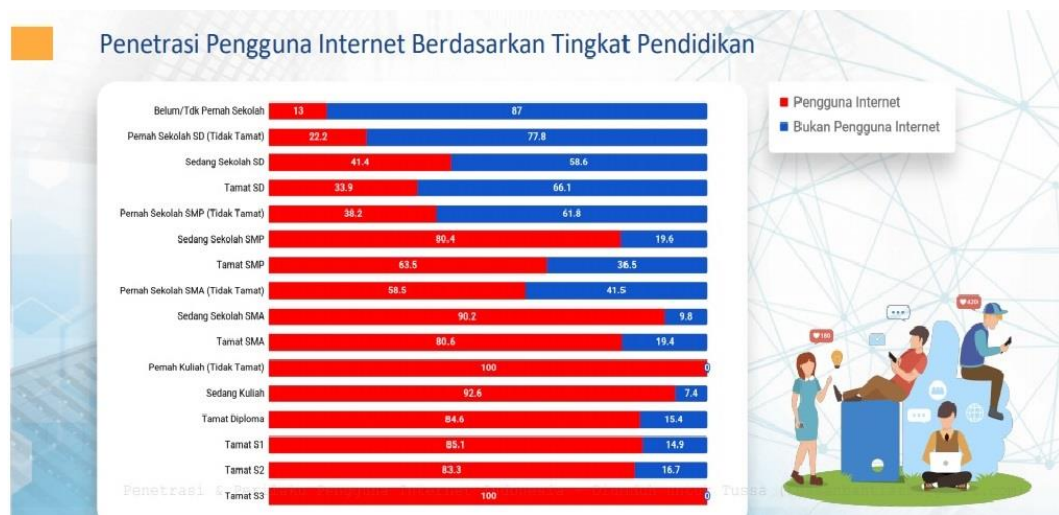
Proses pembelajaran di sekolah sekarang tidak bisa lepas dari peran teknologi dan informasi. Hal tersebut dapat dilihat dari kegiatan guru maupun siswa dalam menggunakan komputer, gawai serta internet di sekolah. Proses pembelajaran berbasis teknologi dan informasi bertujuan untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran sehingga dapat menarik, aktif, dan kreatif seperti tercantum dalam isi peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan no. 56 tahun 2013 yang menyatakan bahwa setiap guru wajib menerapkan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

Kondisi pendidikan saat ini sedang mengalami permasalahan akibat dari COVID-19 atau virus Corona yang tampaknya belum bisa diredam. Penyebarannya yang masif dan relatif cepat membuat orang-orang terpaksa harus berdiam diri di rumah demi memutus rantai penularan COVID-19. Agenda-agenda massa dihilangkan, begitu pula dengan sektor pendidikan di Indonesia. Ada beberapa kebijakan di dunia pendidikan yang diambil oleh pemerintah dalam masa darurat virus Corona (COVID-19). Salah satunya dengan melakukan kegiatan pembelajaran daring.

Pembelajaran daring atau online yang biasa disebut *e-learning* adalah pembelajaran yang berbasis atau berbantuan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Rusman (2018, hlm. 294) “*E-learning* pada dasarnya adalah pengaplikasian kegiatan komunikasi, pendidikan dan pelatihan secara elektronik.”

Penerapan teknologi dan informasi dalam proses pembelajaran juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif serta menarik bagi siswa. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dapat meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan data APJII (Asosiasi Penyelenggaraan Internet Indonesia) (<https://apjii.or.id/survei>) pengguna internet berdasarkan tingkat pendidikan pada kategori sedang sekolah SMA/Sederajat mencapai angka 90,2. Ini mendefinisikan bahwa sebagian besar pelajar sangat familiar dengan internet. Internet telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak-anak dan remaja yang masih duduk dibangku sekolah. Anak-anak dan remaja harus terus dimotivasi untuk memandang dan menjadikan internet sebagai sumber informasi yang berharga, dan untuk memanfaatkan teknologi digital secara maksimal serta membantu pendidikan, meningkatkan pengetahuan, memperluas kesempatan dan keberdayaan mereka dalam meraih kualitas kehidupan yang lebih baik.



Sumber: APJII Asosiasi Penyelenggaran Jasa Internet Indonesia

Gambar 1.1

Pengguna Internet Berdasarkan Tingkat Pendidikan

Pelajar masa kini cenderung tidak dapat lepas dari jaringan internet, hal itu dapat mempermudah guru untuk melakukan pembelajaran dengan media berbasis teknologi dan informasi agar meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran. Menurut Rusman (2018, hlm. 125) “Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.” Proses penilaian hasil belajar siswa dapat memberikan informasi kepada orang tua tentang kemajuan siswa untuk mencapai hasil belajarnya melalui kegiatan yang selanjutnya guru tersebut dapat menyusun dan membina kegiatan siswa yang lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Kegiatan -kegiatan siswa tersebut dapat dilihat dari keaktifan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi berbasis online diterapkan di semua jenjang pendidikan, terlebih pada saat ini ketika pemerintah menerapkan pembelajaran di rumah yang dikarenakan semakin meluasnya wabah covid-19 dan mengharuskan semua siswa belajar di rumah melalui daring. Berbagai

aplikasi digunakan oleh guru untuk meningkatkan untuk dapat membangkitkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu caranya adalah guru harus bisa mengikuti pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, khususnya internet dapat mengembangkan informasi yang lebih baik dalam institusi pendidikan. Di lingkungan sekolah pemanfaatan TIK salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis aplikasi *e-learning* yaitu *quipper school*. Media terobosan baru ini mulai dikenal sejak tahun 2014 di Indonesia dan mulai dipakai di beberapa sekolah.

Quipper school dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena memenuhi karakteristik media pembelajaran berdasarkan:

1. Sifatnya, sebagai media visual yaitu media yang dapat dilihat.
2. Jangkauannya, sebagai media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak.
3. Teknik pemakaiannya, sebagai media yang diproyeksikan.

Dengan karakteristik di atas media pembelajaran *quipper school* menjadikan siswa dapat mengerti dan memahami pembelajaran dengan mudah.

Menurut penelitian Rizki (2015, hlm. 7) *Quipper school* mempunyai beberapa keunggulan yang dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran, antara lain:

- a. Menyediakan bahan ajar lengkap disertai soal latihan dengan tampilan menarik yang mudah dimengerti siswa.
- b. Menyediakan semua materi pelajaran untuk kelas X, XI, XII SMA/SMK yang sesuai dengan kurikulum di Indonesia.
- c. Memudahkan guru untuk memantau kegiatan belajar siswa karena dilengkapi dengan analisa data perkembangan siswa.
- d. Siswa dapat mereview bahan ajar setiap saat dan dimana saja.
- e. Guru dan siswa dapat melakukan diskusi pembelajaran di internet karena tersedia fasilitas pesan yang memudahkan siswa untuk bertanya kepada guru.

- f. Berubahnya peran siswa yang semula pasif menjadi aktif.
- g. Efisien dari segi waktu, tempat dan biaya.

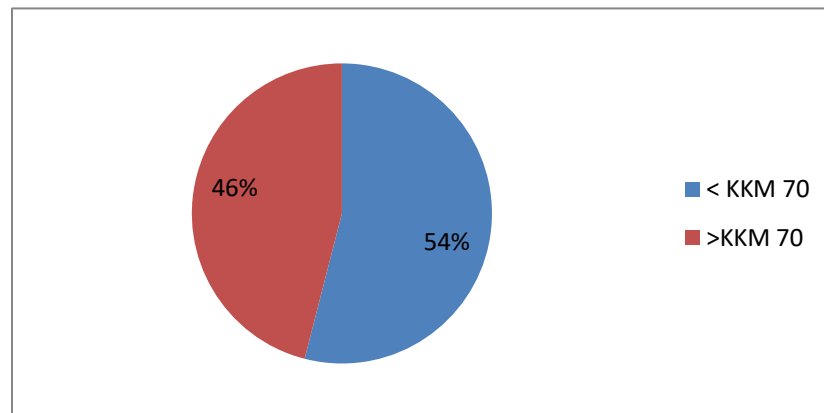
Media pembelajaran *quipper school* merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan, dimana siswa dapat mengakses materi pembelajaran dimana saja melalui laptop atau berbagai macam gadget yang mereka miliki. *Quipper school* adalah suatu layanan aplikasi *e-learning* gratis bagi guru dan siswa yang dapat memudahkan guru dalam memberikan tugas kepada siswa sehingga siswa dapat menikmati pembelajaran yang interaktif secara online. Penerapan media pembelajarannya pun memudahkan guru mengamati perkembangan siswa secara online.

Penelitian Karmila (2017, hlm. 121) menyatakan bahwa *Quipper School* dapat meningkatkan proses maupun hasil belajar siswa, mengingat siswa dapat belajar sambil bermain sehingga tidak adanya tekanan. *Quipper School* yang dilaksanakan secara Nasional untuk tingkat SMP dan SMA juga dapat memudahkan para guru sebab terdapat beberapa materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum Nasional 2013 maupun KTSP.

Penelitian Rahmiati (2018, hlm. 170) menyatakan bahwa penggunaan *Quipper School* mampu menyediakan beragam topik pembelajaran sekaligus soal dalam bentuk tampilan yang menarik, bonus koin untuk mengganti latar di akun siswa dan kompetisi antar siswa dengan hadiah menarik mampu meningkatkan minat siswa.

Dengan menggunakan aplikasi *quipper school* diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar, karena berdasarkan hasil observasi awal pada saat pelaksanaan magang 3 di SMK Negeri 3 Bandung para siswa cenderung pasif jika metode pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa ceramah, dan media pembelajaran yang digunakan yaitu penanyangan menggunakan ppt yang terkesan membosankan. Lain halnya jika guru menerapkan metode ataupun media pembelajaran yang lebih beragam dan mengikuti perkembangan teknologi dan informasi, siswa terlihat lebih aktif dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Di SMK Negeri 3 Bandung standar komponen penilaian hasil belajar siswa yang digunakan yaitu terdiri dari nilai akumulatif dari komponen tugas individu maupun tugas kelompok, ulangan harian, ujian tengah semester, ujian akhir semester, serta komponen lainnya yang bersangkutan dengan guru mata pelajaran tertentu dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang diterapkan pada nilai-nilai tersebut. Berdasarkan hasil wawancara, berikut merupakan data hasil belajar siswa pada mata pelajaran etika profesi.



Gambar 2.2

Presentase Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Etika Profesi Kelas X Akuntansi 2
SMK Negeri 3 Bandung

Pada gambar 1.2 di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar pada mata pelajaran etika profesi pada siswa kelas X Akuntansi 3 SMK Negeri 3 Bandung hasil belajarnya masih banyak yang belum menunjukkan hasil belajar yang maksimal dan tidak memenuhi standar KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Dari jumlah 35 siswa hanya 46% atau sekitar 19 siswa yang pencapaian nilainya sesuai standar KKM sedangkan 54% atau sekitar 16 siswa lainnya pencapaian nilainya belum mencapai standar KKM. Data di atas merupakan hasil belajar dengan penggunaan metode ceramah yang diterapkan dalam proses pembelajaran etika profesi.

Media pembelajaran *quipper school* dapat memberikan banyak manfaat, namun penggunaannya membutuhkan beberapa dukungan. SMK Negeri 3

Bandung memiliki beberapa kendala yang dihadapi saat proses pembelajaran salah satunya yaitu jumlah komputer yang kurang memadai dan pembagian jadwal lab yang sulit dikarenakan jumlah siswa belum sebanding dengan fasilitas yang ada.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian bagaimana penerapan media pembelajaran *quipper school* terhadap hasil belajar siswa. Alasan peneliti melakukan penelitian ini untuk mengetahui bahwa penggunaan media pembelajaran *quipper school* benar-benar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran etika profesi. Penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran QuipperSchool terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Etika Profesi Kelas X Akuntansi 1 Di SMK Negeri 3 Bandung”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar menggunakan media pembelajaran *quipper school* yang terdapat di SMK Negeri 3 Bandung yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa kurang jika metode dan media pembelajaran yang digunakan terkesan membosankan dan tidak mengikuti perkembangan jaman.
2. Kendala-kendala yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran *quipper school*.
3. Pembagian jadwal laboratorium yang sulit karena jumlah siswa yang banyak.
4. Adanya wabah Covid-19 yang mewajibkan seluruh pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis online.

C. Batasan Masalah dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas perlu adanya pembatasan, maka dari itu penulis memfokuskan pembahasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yang diteliti dibatasi pada media pembelajaran *quipper school*.
- b. Mata pelajaran yang diteliti adalah mata pelajaran etika profesi dengan materi ajar teknik komunikasi pada tahun ajaran 2019/2020 semester genap.
- c. Model Pembelajaran yang digunakan yaitu Model *Drill and Practice*. Pendekatan *individual learning* (pembelajaran mandiri) dengan menggunakan pembelajaran berbasis computer (*CBI/Computer Based Instruction*)
- d. Aspek dari hasil belajar yang akan diteliti akan dibatasi pada aspek kognitif.
- e. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas X Akuntansi 1 di SMKN 3 Bandung.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dan identifikasi masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana penerapan media pembelajaran *quipper school* pada mata pelajaran etika profesi di kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 3 Bandung?
- b. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran etika profesi di kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 3 Bandung?
- c. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *quipper school* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran etika profesi di kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 3 Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran *quipper school* pada mata pelajaran etika profesi di kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 3 Bandung.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran etika profesi di kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 3 Bandung.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran *quipper school* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran etika profesi di kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 3 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian yang diharapkan dapat memberikan dukungan empiris terhadap teori dan konsep pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *quipper school* untuk meningkatkan hasil belajar. Serta menjadi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK dengan menerapkan media pembelajaran *quipper school*.

2. Manfaat Dari Segi Kebijakan

Seperti apa yang disebutkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun: 2003 tentang sistem pendidikan nasional “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Penelitian ini dilakukan untuk memperkuat kebijakan/regulasi yang sudah dijalankan dan diharapkan menjadi salah satu referensi para pengambil kebijakan untuk pengembangan pendidikan bagi siswa SMK dalam

pembelajaran etika profesi yang baik dan efektif untuk diterapkan berkaitan dengan materi, model, media dan metode pembelajaran yang digunakan.

3. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Untuk menambah wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi guru

Memberikan pengalaman penggunaan *quipper school* dengan memberikan materi dan latihan soal.

c. Bagi SMK Negeri 3 Bandung

1) Memberikan inovasi baru serta wawasan yang lebih luas bagi sekolah dalam pembelajaran.

2) Memberikan pembaharuan untuk memperbaharui media pembelajaran yang ada pada sekolah itu sendiri dan pada sekolah lain.

4. Segi Isu dan Aksi Sosial

Peneliti berharap, hasil dari penelitian ini dapat digunakan mahasiswa atau peneliti selanjutnya untuk dijadikan referensi bagi penelitian yang akan datang.

F. Definisi Operasional

Agar mencegah kekeliruan dalam mengartikan judul skripsi, penulis mendefinisikan variabel-variabel yang terkait diantaranya.

1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala

sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya.

2. Media Pembelajaran

Menurut Heinich, (1993) dalam Rusman (2018, hlm. 161), media merupakan alat saruan komunikasi.

Rusman (2018, hlm. 162) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.

3. *Quipper School*

Quipper School adalah *Learning Management System* tanpa biaya (gratis) yang disediakan Quipper Indonesia untuk membantu guru dan siswa agar dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara efektif online. Sama halnya seperti pembelajaran di sekolah, guru berperan sebagai fasilitator dalam mengelola materi, melaksanakan tes atau ujian, serta melihat perkembangan siswa. Siswa pun dapat dengan mudah mengerjakan pekerjaan rumah, tugas, hingga ujian secara online. (www.quipper.com)

4. Hasil Belajar

Menurut Rusman (2018, hlm. 125) hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian social, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.

Berdasarkan pengertian istilah di atas, maka yang dimaksud dengan pengaruh media pembelajaran *quipper school* terhadap hasil belajar siswa pada penelitian ini adalah daya yang ada atau timbul dari teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran melalui aplikasi

yang digunakan guru dan siswa agar dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan efektif secara online sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi menggambarkan lebih jelas tentang isi dari keseluruhan skripsi yang disajikan berupa kandungan dari setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi. Sistematika penulisan skripsi tersebut disusun sebagai berikut.

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian pertama skripsi dari penguraian latar belakang penelitian yang berhubungan dengan kesenjangan fakta dan harapan di lapangan, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian hingga pada bagian sistematika skripsi.

2. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab ini merupakan bab yang berisikan mengenai kajian teori yang berkaitan dengan pembahasan dari variabel yang akan diteliti. Selain itu bab ini juga membahas tentang kerangka pemikiran yang menjelaskan kondisi awal dalam kelas, tindakan penulis terhadap kondisi, dan hasil akhir dari tindakan yang penulis lakukan dalam penelitian.

3. BAB III Metode Penelitian

Bab ini merupakan penjelasan secara sistematis dan terperinci mengenai cara dan langkah-langkah yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Hal yang dibahas yakni mengenai metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, dan instrumen penelitian, pengumpulan data, teknik analisis data serta prosedur penelitian yang digunakan.

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

5. BAB V Simpulan dan Saran

Bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian yang dilakukan dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan serta bentuk rekomendasi kepada para pembuat kebijakan, pengguna atau kepada peneliti berikutnya (Unpas, 2020, hlm. 27 – 36).

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (n.d.). *Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2018*. Retrieved from <https://apjii.or.id/survei>.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *KBBI Daring*. Retrieved April 17, 2020, from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Pengaruh>.
- Dr. Rusman, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Dra. Rahmiati, D. P. (2018). Penggunaan Quipper School Melalui Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*.
- Karmila, N. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quipper School terhadap Minat Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 10 Bulukumba*. Makassar: Repository UIN Alauddin Makassar.
- Pemerintah Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretaris Negara.
- Pemerintah Indonesia. (2007). *Permendiknas Nomor 16 Tahun 2997*. Jakarta.
- Pemerintah Indonesia. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013*. Jakarta.
- Quipper School. (2019). Retrieved from <https://www.quipper.com/id/blog/quipper-land/quipper-info/tentang-quipper-school/>
- Rizki, S. S. (2015). KEEFEKTIFAN PENERAPAN E-LEARNING-QUIPPER SCHOOL. *Jurnal "Tata Arta" UNS, Vol. 1, No. 1.*
- Tindaon, Y. A. (2012, November 16). *Pengertian Pengaruh*. Retrieved April 17, 2020, from <http://yosiabdiantindaon.blogspot.com/2012/11/pengertian-pengaruh.html>.