



Efektivitas Penggunaan *Blended Learning* dengan *Platform Quipper School* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Biologi Kelas XI MIPA di SMAN 2 Selong

Ermila Mahariyanti ¹, Samsul Hadi ²

^{1,2}Institut Pendidikan Nusantara Global

Email: ermilamahariyanti@nusantaraglobal.ac.id ¹, samsulhadi@nusantaraglobal.ac.id ²

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima: 27 November 2020
Direvisi: 30 November 2020
Dipublikasikan: Desember 2020
e-ISSN: 2089-5364
p-ISSN: 2622-8327
DOI: 10.5281/zenodo.4314057

Abstract:

This study was aim to determine the effectiveness of using Blended Learning with the Quipper School Platform towards students' learning outcomes in biology class XI MIPA. Type of the study was quasi experimental research. The population of the study was all students of class XI MIPA SMAN 2 Selong. Meanwhile, the samples were two classes randomly taking from five classes. The samples obtained were class XI MIPA 5 as the experimental class and class XI MIPA 4 as the control class. Multiple choice test was used as The instrument to collect data on students' learning outcomes. Hypothesis testing was carried out using the SPSS 16.0 program with the T test at the 5% significance level. Prerequisite test is carried out before hypothesis testing namely normality and homogeneity data. The results of the significance value obtained for the normality of the control class and experimental class data were > 0.05 , so it can be concluded that the data is normally distributed. Meanwhile, for the data homogeneity test, the results obtained a significance value > 0.05 and it can be concluded that the data has a homogeneous variance. The results of hypothesis testing using the T test obtained a significance value of 0.003. Because the significance value < 0.05 , it can be concluded that the use of Blended Learning with the Quipper School Platform is effective towards students' learning outcomes in biology class XI MIPA.

Keywords: blended learning, quipper school, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pada perkembangan zaman yang semakin pesat seperti sekarang ini,

terdapat begitu banyak jenis metode dan teknik pembelajaran terbaru yang bisa di terapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Metode dan teknik

mengajar tersebut terus dikembangkan seiring dengan perkembangan zaman yang semakin pesat dan sesuai dengan kebutuhan didalam dunia pendidikan. Dalam proses belajar mengajar seorang guru memiliki peran yang sangat penting dalam memilih metode atau teknik pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada peserta didik. Oleh karena itu agar tujuan dari pembelajaran itu bisa tercapai dengan sempurna, guru dituntut harus kreatif dalam menggunakan berbagai macam jenis metode dan teknik pembelajaran yang sesuai untuk masing masing tingkat pendidikan peserta didik. Guru diharuskan mampu menganalisa dengan cermat dan tepat sebelum menerapkan sebuah metode atau teknik pembelajaran kepada peserta didik. Karena pada dasarnya tingkat pendidikan yang berbeda memerlukan penggunaan atau penerapan metode dan teknik pembelajaran yang berbeda. Disamping itu, perlu diketahui bahwa hakikat pembelajaran juga lebih menekankan pada suatu interaksi antar peserta didik dengan objek yang akan dipelajari. Dengan interaksi inilah maka peserta didik akan lebih mengingat apa yang dipelajarinya.

Penggunaan teknologi sebagai sebuah metode atau teknik pengajaran sangat diperlukan dalam dunia pendidikan agar tujuan dari proses belajar mengajar itu tercapai. Salah satu jenis metode pembelajaran yang bisa diterapkan adalah *blended learning* dengan *platform Quipper School*. *Blended learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang memadukan antara pembelajaran *online* dengan pembelajaran tatap muka atau *offline* (Garison & Kanula, 2004),(Graham, 2006). Pembelajaran tatap muka berarti guru dan siswa belajar pada tempat dan waktu yang bersamaan, atau seperti

pembelajaran disekolah pada umumnya (Eryilmaz, 2015). *Blended learning* mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi secara efektif ke dalam suatu rancangan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pengalaman belajar mengajar bagi guru dan peserta didik (McLester, 2011).

Zou (2005) dan Snodin (2013) menyatakan, *blended learning* adalah sebuah strategi yang memadukan antara sistem pengajaran tradisional dan sistem *e-learning*. Sedangkan menurut Kanuka dan Rouke (2014) *blended learning* juga dideskripsikan sebagai sebuah model pengajaran yang menyisihkan waktu, tempat dan rintangan situasi dan juga memungkinkan kualitas interaksi yang tinggi antara siswa dan guru. Beberapa peneliti juga menyatakan bahwa *blended learning* merupakan sebuah metode pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran langsung dan pembelajaran melalui internet dengan memanfaatkan berbagai aplikasi (Bourne, 2005), (Al-Khan, 2005). Sebagai tambahan, *blended learning* memberikan solusi terhadap minimnya waktu dan tempat dalam tatap muka pengajaran (Graham, 2006). Konsep *blended learning* terkadang digunakan untuk menggambarkan penggunaan teknologi di dalam ruang kelas. Bagaimanapun juga, penggunaan teknologi di dalam pengajaran tidak dapat dielakkan dan sudah digunakan sejak lama dalam proses belajar mengajar. Sementara penggunaan *blended learning* dalam proses belajar mengajar menjadi sebuah pendekatan yang populer di dunia pendidikan.

Menurut Clark dan Mayer (2011) *blended learning* tidak hanya termasuk dalam ranah pembelajaran tetapi juga merupakan suatu kolaborasi dalam

penggunaan metode pembelajaran yang berbeda untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tujuan dari pengembangan suatu model pembelajaran *blended learning* adalah menggabungkan model pembelajaran terbaik dari suatu pembelajaran di kelas (tatap muka) dengan model pembelajaran terbaik pada sistem pembelajaran online melalui beberapa aplikasi pembelajaran online dengan tujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran mandiri secara aktif oleh peserta didik dan dapat mengurangi jumlah waktu pada pembelajaran tatap muka di dalam kelas (Khoiroh, et al. 2017).

Blended learning yang dilakukan dalam dunia pendidikan mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dan online, metode pembelajaran ceramah dengan kombinasi penampilan video, animasi maupun gambar melalui teknologi seperti laptop dan LCD, presentasi tatap muka, materi visual, penilaian berbasis kertas, penelitian online dan aktivitas kelompok. Pembelajaran dengan *blended learning* akan memberikan pengalaman belajar individual dan pembelajaran terpusat pada peserta didik (Barker, 2005), (Saliba, et al. 2013).

Nurjaya (2012) menyatakan bahwa pemanfaatan sumber belajar merupakan suatu cara untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan suatu alat dan media pembelajaran yang berkontribusi kepada peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar yang baru, pengetahuan dan sikap (Siddiq, 2008) (Djelita, 2014) (Tasri, 2011). Terdapat begitu banyak jenis bahan ajar yang bisa diterapkan dalam proses belajar mengajar, misalnya dengan menggunakan *Quipper School*. *Quipper School*

merupakan suatu aplikasi pembelajaran online berbasis web yang dikembangkan oleh *Quipper Ltd* (Bang & Sackhow, 2016), (Mulyonon, 2016). Bahan ajar menggunakan *Quipper School* dapat dimanfaatkan oleh peserta didik sebagai tugas mandiri untuk memperdalam materi melalui soal dan materi yang tersedia di dalamnya Guntoro, et al. 2018).

Quipper School merupakan media pembelajaran yang berbasis *e-learning* yang memadukan antara media pembelajaran kontinu dengan bantuan teknologi canggih. Riyadi (2010) menjelaskan bahwa *Learning Management System* (LMS) adalah perangkat lunak yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat materi pembelajaran secara online berbasis web serta dapat mengelola kegiatan pembelajaran beserta hasil pembelajaran yang diperoleh peserta didik selama pembelajaran online. Dalam penelitian ini, LMS yang digunakan adalah *platform Quipper School*.

Platform Quipper School merupakan sebuah aplikasi belajar online berbasis web (Spawadee & Jirasak, 2017). Sedangkan Idin & Ramadhoni (2016) menyatakan bahwa *Quipper School* merupakan salah satu platform pembelajaran online (*e-learning*) yang bertujuan untuk mengubah pola pikir pendidikan dengan memberdayakan guru dan peserta didik dengan teknologi digital yang sedang berkembang pesat sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Selain itu, penggunaan *Quipper School* memberikan fleksibilitas belajar mengajar di luar kelas baik untuk guru maupun peserta sehingga dapat menggantikan kehadiran fisik guru untuk mengajar di dalam kelas (Kamarullah & Meutia, 2016). Fleksibilitas *Quipper School* yang bisa diakses dengan *smartphone* atau laptop

memungkinkan siswa untuk mengerjakan tugas kapanpun dan dimanapun mereka inginkan (Agustina, 2017). Penggunaan fasilitas *Quipper* ini sangat menarik dan benar-benar gratis, tetapi membutuhkan registrasi sebelum menggunakannya dalam pembelajaran (Mulyono, 2016).

Quipper school terdiri dari dua bagian: yaitu sebagai Link untuk guru dan yang ke dua sebagai media pembelajaran bagi siswa. *Quipper School* dapat membantu guru dalam menyimpan bahan ajar virtual yang bisa diupload dan disimpan seperti: *Power Point, file PDF*, gambar dan video secara online. Penyimpanan ini akan membantu guru untuk mempertahankan catatan kegiatan pembelajaran mereka di server web. Fitur analisis skor yang terdapat dalam menu *Quipper School* dapat membantu peserta didik untuk mengetahui hasil pencapaian pembelajaran yang mereka peroleh. Berdasarkan hal ini, peserta didik dapat mengetahui peningkatan pembelajaran yang dicapai dan mempertahankan hasil belajar mereka agar tidak terjadi penurunan (Agustina, 2017).

Hasil belajar merupakan hasil akhir yang digunakan sebagai tolak ukur kesuksesan dari sebuah metode atau teknik pembelajaran yang sudah diterapkan oleh guru. Melalui hasil belajar peserta didik, guru bisa mengetahui sejauh mana keberhasilan dari sebuah metode atau teknik pembelajaran yang sudah diterapkan. Peningkatan hasil belajar merupakan tujuan utama dari sebuah pembelajaran. Namun berdasarkan data TIMSS (2015), hasil belajar peserta didik Indonesia menduduki urutan ke 36 dari 49 negara. Skor yang diperoleh yaitu 397, hal ini sangat jauh dari standar yang ditetapkan oleh TIMSS yaitu sebesar 500 (TIMSS, 2015).

Menurut Kunandar (2014), hasil belajar merupakan suatu kemampuan tertentu yang meliputi aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Sudjana (2014) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mereka mendapatkan pengalaman belajar. Belajar merupakan suatu proses yang dapat ditandai dengan adanya suatu perubahan pada diri seseorang. Perubahan tingkah laku dapat berupa perubahan yang bersifat pengetahuan, keterampilan, maupun perubahan sikap. Briggs dalam Purwanto (2009) hasil belajar biasa disebut dengan istilah "*scholastic achievement*" atau "*academic achievement*" yang berarti seluruh kecakapan dan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dapat dinyatakan dengan angka atau nilai berdasarkan tes hasil belajar yang dibuat oleh guru.

Hasil belajar dalam bidang pendidikan merupakan hasil dari proses pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor setelah mereka mengikuti proses pembelajaran yang dapat diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen lain yang relevan. Hasil belajar juga merupakan hasil dari penilaian hasil belajar yang dapat dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun dalam bentuk kalimat yang berisi hasil yang sudah dicapai oleh setiap peserta didik pada periode pembelajaran tertentu. Hasil belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran yaitu dapat memberikan suatu informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar menurut taksonomi Bloom ini kemudian mengalami revisi

yang dipimpin oleh Lorin Anderson menjadi empat domain yaitu ranah kognitif, afektif, sensorimotor, dan sosial. Kraiger, Ford, dan Salsa membagi hasil belajar kognitif menjadi 3 sub domain yaitu berkaitan dengan pengetahuan verbal, pengetahuan dalam mengorganisasi, dan strategi kognitif (Doo & Park, 2007). Taksonomi Bloom yang sudah direvisi terdiri dari kemampuan mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi experiment*. Penelitian ini memiliki dua faktor, yaitu satu faktor perlakuan berupa penggunaan metode pembelajaran *blended learning* dengan *platform Quipper School* dan faktor lainnya menggunakan pembelajaran tatap muka yang biasa digunakan oleh guru pada saat pembelajaran. Terdapat satu variabel terikat yang diamati, yaitu hasil belajar biologi pada peserta didik kelas XI MIPA. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari peserta didik kelas XI MIPA di SMAN 2 Selong dan yang dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIPA 4 sebagai kelas kontrol dan XI MIPA 5 sebagai kelas eksperimen.

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*. Desain penelitiannya dapat di lihat pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X	O3
Kontrol	O2	-	O4

Keterangan:

- O1: pretest pada kelas eksperimen
- O2: pretest pada kelas kontrol
- X: treatment pada kelas eksperimen dengan *blended learning*
- O3: hasil posttest kelas eksperimen setelah
- O4: *treatment* hasil posttest kelas kontrol

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrumen tes berupa tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar peserta didik kelas XI MIPA mata pada pelajaran biologi materi sistem ekskresi. Data tes hasil belajar peserta didik dianalisis menggunakan statistik parametrik yaitu dengan menggunakan aplikasi SPSS 16.0 dengan uji T. Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas untuk melihat distribusi data, dan uji homogenitas untuk melihat varians data. Untuk normalitas data dianalisis dengan uji shapiro Wilk dan untuk homogenitas data dianalisis dengan uji Levene's test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis yang sudah dilakukan dengan program SPSS 16.0, untuk analisis deskriptif dari nilai pretest dan post test kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini:

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
pretes_eksp erimen	32	20	64	46.97	10.62
posttest_eks	32	72	92	81.5	5.54

perimen					
pretes_kontrol	29	28	64	46.48	9.82
posttest_kontrol	29	68.00	88.00	77.1	5.64

Berdasarkan hasil analisis menggunakan statistik deskriptif tersebut, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata posttest untuk kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata pada kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 81,5 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 77,1. Sebelum uji hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas data. Hasil analisis normalitas dan homogenitas data dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Uji Normalitas dan homogenitas data

	Uji Normalitas		Uji Homogenitas		
	Shapiro-Wilk		Lavene's test		
	Statistic	Sig.	Nilai Posttest	F	Sig.
Posttest eksperimen	.943	.117	Equal variances assumed	.000	.990
Posttest kontrol	.941	.107			

Berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan, hasil nilai signifikansi untuk normalitas data posttest kelas eksperimen maupun kelas kontrol $>0,05$, hal ini berarti bahwa data tersebut berdistribusi secara normal. Sedangkan untuk uji homogenitas data, diperoleh nilai signifikansi $>0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data berasal dari varians yang homogen. Setelah uji prasyarat terpenuhi, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan Uji T. Hasil analisis dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini:

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	.000	.990	3.067	59	.003

Berdasarkan hasil analisis hipotesis menggunakan uji T, dapat dilihat bahwa nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,003 < 0,05$. Hal tersebut berarti bahwa penggunaan blended learning dengan platform quipper school efektif terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen signifikan bedanya. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil rata-rata nilai posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu rata-rata nilai untuk kelas eksperimen adalah 81,5 dan kelas kontrol sebesar 77,1. Berdasarkan hal tersebut, *Quipper School* sangat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil pembelajaran peserta didik (Pitgan, 2017). Hal tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Pitgan (2017) menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 3% setelah menggunakan *Quipper School* karena bahan ajar menggunakan *Quipper School* dapat dimanfaatkan oleh peserta didik sebagai tugas mandiri untuk memperdalam materi melalui soal dan materi yang tersedia di dalam *Quipper School* yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun selama ada akses internet (Mahariyanti, & Suyanto, 2019). Karena bahan ajar dengan *Quipper School* dapat diakses menggunakan *smartphone* maka peserta didik dapat memaksimalkan penggunaan *smartphone* mereka sebagai

sumber belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Akpan (2017) yang menyatakan bahwa fitur-fitur yang ada dalam *smartphone* dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dengan memaksimalkan penggunaannya sebagai sumber belajar sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran dimana dengan *smartphone* tersebut mereka dapat mengakses informasi, gambar, maupun video.

Penelitian lainnya adalah yang dilakukan oleh Husaefah (2017) hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa dengan menggunakan pembelajaran berbasis *Quipper School* dapat memberikan kontribusi yang besar terhadap proses belajar, dimana dalam proses pembelajaran sangat diperlukan adanya perpaduan dalam pembelajaran atau yang disebut dengan *blended learning*. Dengan pembelajaran *Quipper School* peserta didik lebih termotivasi dalam belajar karena pembelajaran dengan platform *quipper school* lebih menarik. Hal ini disebabkan karena *Quipper School* memiliki beberapa fitur-fitur utama berupa *Student and Teacher Interaction, Content Delivery, Assignment, Progress Track, Exams, Master Course, dan Course Collaboration, Student and Teacher Interaction* yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk berinteraksi dengan guru selama proses pembelajaran atau di luar proses pembelajaran (online) (Trisnaningsih, et al. 2016). Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti (2016) dalam penelitian ini didapatkan hasil bahwa dengan bantuan bahan ajar *Quipper School* prestasi belajar peserta didik mengalami peningkatan dibanding dengan yang tidak menggunakan *Quipper School*.

Selain dapat megefektifkan hasil belajar kognitif peserta didik, penggunaan bahan ajar dengan platform *Quipper School* dapat meningkatkan minat belajar biologi pada peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari semangat dan antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Lutfi Hidayat (2016), hasil penemuannya menunjukkan bahwa penggunaan LMS yaitu *Quipper School* dapat meningkatkan motivasi dan penguasaan konsep aplikasi pada peserta didik. Motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan disebabkan karena penggunaan bahan ajar yang dirasa baru oleh peserta didik sehingga peserta didik menjai lebih antusias dalam belajar. Dengan antusias belajar yang tinggi maka akan berdampak juga pada hasil belajar yang akan diperoleh peserta didik (Saptani, 2015)

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahwa penggunaan *blended learning* dengan platform *Quipper School* efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran biologi kelas XI MIPA di SMAN 2 Selong. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu pada kelas eksperimen sebesar 81,5 dan kelas kontrol sebesar 77,1, dan juga dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan program SPSS 16.0 dengan uji T dapat dilihat juga bahwa nilai sig.< 0,05 (0,003 < 0,05).

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, E. (2017) Perceptions of Indonesian teachers and students on

- the use of quipper school as an online platform for extended EFL learning. *Journal of Language Teaching and Research*, 8(4), 794-800.
<http://dx.doi.org/10.17507/jltr.0804.20>
- Akpan, V.I. (2017). Cell phones as effective learning resource. *Journal of Education, Society and Behavioural Science* 22(4): 1-8.
<http://doi.org/10.9734/JESBS/2017/29011>
- Al-Khan, B. (2005). E-Learning Strategies (Translated by: Al-Mousawi, Ali; Al-Waeily, Salem; & Al-Tiji, Muna), Shoa'a publishing House, Aleppo
- Bang, S., & Saekhow, J. (2016). Effects of Quipper School Program Based on Local Contentsin Surat Thani Province To Enhance English, (November), 45–48.
- Barker, T. (2005). *Blended Learning*.
- Bourne. K., & Seaman, J. (2005). Sloan-C Special Survey Report; A Look at Blended Learning. Needham, MA: The Sloan Consortium
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2011). E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Djelita, R.P.(2014). Pengembangan bahan ajar mata pelajaran Kewarganegaraan sebagai tuntutan profesional. E-Journal. Surabaya: pearson education, Inc.
- Doo, Y., Won, S.J., Son, S.J. & Park, S. (2007). Typology of learning outcomes in cognitive domain. Paper presented at the International Research Conference, in the Americas of the Academy of Human Resource Development.
- Eryilmaz, Meltem. 2015. The Effectiveness Of Blended Learning Environments. *ontemporary Issues In Education Research – 4th Quarter 2015* 8(4).
- Garison , D. R., & Kanula, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *Internet and Higher Education* (7), 95-105.
- Graham, C. R. (2006). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions.
- Guntoro, G.A, Ariyadi, Dwiyono, Astuti, I.P. (2018) Pemanfaatan E-Learning Quipper School oleh guru dan siswa untuk optimalisasi pembelajaran di MAN 1 Ponorogo. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 3(2)
- Hidayat, M. L. (2016). Pengembangan *learning management system* pada pembelajaran biologi sistem reproduksi manusia untuk meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan aplikasi konsep peserta didik kelas XI. *Tesis*, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Husaefah, Mardhiah. 2017. Application of E-Learning Quipper School. *International Journal of social science and Humanities Research*. 5(3). P.522-526.
- Idin, A. & Ramadhoni, M.S.Z. (2016). Quipper school: how do teachers bring it in the classroom?. *Proceedings of The Fourth International Conference on Education and Language (4th ICEL)*. 2303-1417. Bandar Lampung University. Retrieved from: <http://artikel.ubl.ac.id/index.php/icel/article/view/510/1112>
- Kamarullah. Y., Qismullah, & Meutia, C.I. (2016). The use of quipper school with computer-assisted language learning (call) for teaching esl writing. *Proceedings of the First Reciprocal Graduate Research Symposium*, Banda Aceh. 2527-8037.

- Kanuka, H., & Rourke, L. (2014). Using blended learning strategies to address teaching development needs: How does Canada compare? *Canadian Journal of Higher Education*, 43/3, 19-35.
- Khoiroh, N., Munoto, & Lilik Anifah, L. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. (10), (2), 97-111
- Kunandar. (2014). *penilaian autentik (penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013)* Jakarta: Raja Grafindo. Persada.
- Mahariyanti, Ermila; Suyanto, Slamet. (2019). The Effectiveness of using Quipper School Teaching Materials towards Students' Cognitive Outcomes of Eleventh Grade Students of MIPA. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, Atlantis Press. 330.
- McLester, S. (2011). Blended Learning. *District Administration*, (October), 40–53. <https://doi.org/10.1093/elt/ccq043>
- Mulyono, H. (2016). Using quipper as an online platform for teaching and learning english as a foreign language. *Teaching English with Technology*, 16(1), 59-70. Retrieved from: [http://tewtjournal.webs.com/--New-Folder3/ARTICLE4\(2016-1\).pdf](http://tewtjournal.webs.com/--New-Folder3/ARTICLE4(2016-1).pdf).
- Nurjaya, G. (2012). Pengembangan bahan ajar metode pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia berbasis pembelajaran kooperatif jigsaw untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan aplikatif mahasiswa. *Jurnal pendidikan indonesia*, 1(2), 102-111. <http://dx.doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v1i2.4490>
- Pitgan, F. B. (2017). Presented at the DLSU Research Congress 2017 Quipper School contributes to higher test score , attendance rate and assignment submission in teaching Mathematics Presented at the DLSU Research Congress 2017.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Riyadi. (2010). *LMS (Learning Management System)*. <http://riyadi2405.wordpress.com/2010/04/25/lms-learning-management-system/>. [10 Maret 2017].
- Saliba, G., Rankine, L., & Cortez, H. (2013). The Fundamentals of Blended Learning. *University of Western Sydney*, 38. Retrieved from <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Fundamentals+of+Blended+Learning#4>
- Saptani, A. (2015). Teachers' perception towards the use of quipper school in teaching english. *Education and Humanities Research (ASSEHR)*, 82, 9th International Conference on Applied Linguistics (CONAPLIN 9). <http://doi.org/10.2991/conaplin-16.2017.51>
- Siddiq, Muhammad Djuhar. (2008). *Pengembangan bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi DEPDIKNAS.
- Snodin, N. S. (2013). The Effects of blended Learning with a CMS on the Development of Autonomous Learning: A Case Study of Different Degrees of Autonomy Achieved by Individual Learners. *Computers & Education*. 61: 209–216.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya Offset: Bandung.
- Supawadee, S., Kanokkarnkittichartchaowalit, & Jirasak, S. (2017). Effects of quipper school program based on local contentsin surat thani province to enhance english listening skill of matthayomsuksa V student. *Intenational Journal of Management and Applied Science (IJMAS)*, 3(2),

- 10-13. Retrieved from ijmas.ijra.in/paper_detail.php?paper_id=6822&name
- Tasri, L. 2011. Pengembangan bahan ajar berbasis Web. *Jurnal MEDTEK*. 3(2): 1-8.
- Trisnaningsih, S., Suyanto, S., & Rahayu, T. (2016). Pengembangan Learning Management System Quipper School pada Pembelajaran Materi Sistem Pertahanan Tubuh untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 3 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(6), 28–36.
- Wijayanti, R. A. R. (2016). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa dengan Bantuan Penggunaan Media Quipper School. *Jurna Apotema*. 2(1), 96–104.
- Zou, J. P. (2005). *E-Learning new world - Internet and learning*. Taipei, Taiwan: Tingmao