

DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LINK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS PADA KELAS VII D SMP NEGERI 4 SUNGGUMINASA

Ratnawati

SMP Negeri 4 Sungguminasa

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang suatu media pembelajaran berbasis *link* dengan menggunakan *WordPress* dan mengetahui efektivitas media pembelajaran yang telah dibuat apakah dapat meningkatkan minat belajar siswa. Jenis penelitian ini termasuk penelitian desain dan pemanfaatan media pembelajaran sedangkan subjek penelitian ini adalah media pembelajaran. Media pembelajaran ini dibuat melalui beberapa tahapan, dimulai dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Uji coba produk penelitian ini melalui beberapa proses yaitu uji ahli, uji teman sejawat dan uji kelompok terbatas. Informasi pada penelitian ini diperoleh dari pihak ahli media, teman sejawat dan siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan kusioner sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Perancangan media pembelajaran berbasis *link* dilakukan dengan mendesain sebuah web untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Teknik pemanfaatannya dilakukan dengan cara mengaplikasikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji ahli, uji teman sejawat, dan uji kelompok terbatas diketahui bahwa media pembelajaran ini layak untuk diterapkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara dan uji coba menyatakan bahwa media pembelajaran ini menarik, interaktif dan bersifat *user friendly*, serta hasil uji kelompok dengan *gain* 355 yang menyatakan bahwa media pembelajaran ini meningkatkan minat belajar siswa dengan persentasi 9,47 %.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Berbasis *Link*, *WordPress*, Pelajaran IPS

Abstract

This research aims to devise a media-based learning link by using WordPress and examine the effectiveness of media that has been made whether it can increase student interest. This type of research, including research design and utilization of instructional media while the subject of this study is the medium of learning. This learning media created through several phases, starting from the analysis phase, design phase, development phase, implementation phase and evaluation phase. Product trials research through several processes, namely the expert test, test and test peer group is limited. The information in this study was obtained from the media experts, peers and students. Data collection techniques used were interviews and a questionnaire while data analysis technique used is quantitative descriptive data analysis. Design-based learning media link is done by designing a web to be applied in the learning process. Mechanical utilization is done by applying a medium of learning in the learning process. Based on the results of expert testing, test peers, and test a limited group known that this learning media deserves to be applied as a tool in the learning process. It can be seen from the results of the interview and the trial stated that the learning media is exciting, interactive and is user friendly, and the results of the test group with a gain of 355 which states that this learning media increase student interest as a percentage 9.47%.

Keywords: Learning Media, based Link, *WordPress*, Lesson IPS

PENDAHULUAN

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam peningkatan mutu pendidikan. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar”. Jadi media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan.

Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan *internet*.

Media pembelajaran mempunyai manfaat yang utama yaitu membantu siswa untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh gurunya. Minat belajar dan prestasi belajar tidak terlepas dari peran media yang digunakan dalam pembelajaran, dimana media merupakan alat untuk mendeskripsikan suatu informasi agar informasi yang disampaikan dapat lebih jelas untuk dimengerti dan dipahami. Jika dalam proses belajar mengajar guru atau tenaga pengajar mampu menyajikan materi dengan desain yang bagus maka siswa akan lebih tertarik untuk mempelajari materi tersebut. Media pembelajaran yang banyak digunakan sekarang ini adalah media pembelajaran yang menggunakan jaringan *internet* yaitu *e-learning*.

Pada dasarnya model pembelajaran *e-learning* bersifat *self-faced* dengan kata lain *e-learning*

mencirikan pembelajaran dengan sistem belajar mandiri. lebih bersifat *student-centered*, karena siswa yang memiliki otonomi untuk menentukan apa yang akan ia pelajari, bagaimana mempelajarinya (secara kelompok atau individual), melalui apa belajarnya (*offline, online, chatting, e-mail, forum diskusi*), dan dimana belajarnya.

Media Pembelajaran Berbasis *Link* adalah media pembelajaran yang menggunakan WordPress dan berbasis web, dimana pengajar menggunakan media ini dengan harapan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Media Pembelajaran Berbasis *e-learning*

E-learning merupakan sebuah metode pembelajaran yang sangat bergantung dengan bantuan perangkat elektronika, khususnya komputer dan jaringan *internet*. Dalam hal ini, *e-learning* tidak dapat dipisahkan dari jaringan *internet*, karena media tersebut yang dijadikan sarana penyajian ide. Tetapi *e-learning* juga tidak selamanya harus menggunakan jaringan *internet* atau bisa diistilahkan dengan *online*, tetapi *e-learning* juga bisa dilaksanakan secara *offline* yang tidak menggunakan jaringan *internet* secara *online* atau dapat pula menggunakan media CD/DVD ataupun media penyimpanan data lainnya. Dengan demikian *e-learning* bisa didefinisikan sebagai suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar.

Menurut Effendi (2005), *e-learning* adalah semua kegiatan pelatihan yang menggunakan media elektronik atau teknologi informasi karena ada bermacam penggunaan *e-learning* saat ini, maka *e-learning* dibagi dua tipe yaitu :

1. *Synchronous training*

Synchronous berarti "pada waktu yang sama." Jadi, *synchronous training* adalah tipe pelatihan, dimana proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama ketika pengajar sedang mengajar dan murid sedang belajar.

2. *Asynchronous training*

Asynchronous berarti "tidak pada waktu yang bersamaan." Jadi, seseorang dapat mengambil pelatihan pada waktu yang berbeda dengan pengajar memberikan pelatihan. Pelatihan ini lebih populer di dunia *e-learning* karena memberikan keuntungan lebih bagi peserta pelatihan karena dapat mengakses pelatihan kapanpun dan dimanapun.

Sedangkan menurut Som Naidu (2003) dikutip Arsyad Riyadi model *e-learning* adalah sebagai berikut :

1) *Individualized self-paced e-learning online/e-learning* online secara individual. Pembelajaran ini merujuk pada situasi dari seorang pembelajar yang secara individual mengakses sumber belajar, seperti data base atau konten materi online melalui *internet* atau intranet.

2) *Individualized self-paced e-learning offline/e-learning* offline secara individual. Pembelajaran ini merujuk pada situasi dari seorang pembelajar yang secara individual mengakses sumber belajar, seperti data base atau paket pembelajaran berbantuan komputer secara *offline* seperti belajar menggunakan CD atau DVD.

3) *Group based e-learning synchronously/e-learning* berbasis kelompok secara serentak. Pembelajaran ini merujuk pada situasi dari sekelompok pembelajar yang belajar secara serentak (dalam waktu bersamaan) melalui *internet* atau intranet. Kegiatan ini meliputi konferensi berbasis teks, audio, atau video.

4) *Group based e-learning asynchronously/e-learning* berbasis kelompok secara tak serentak.

Pembelajaran ini merujuk pada situasi dari sekelompok pembelajar yang belajar tidak pada waktu yang bersamaan. Seperti, diskusi *online* melalui *mailing list* atau *konferensi* berbasis teks dengan sistem manajemen pembelajaran (*learning managements systems*). Dalam Arsyad Riyadi (2011) Khoe Yao Tung (2000) membedakan 4 konfigurasi dalam penggunaan teknologi distance learning, yaitu:

Same Time Same Place (STSP), *Same Time Different Place Instruction (STDP)*, *Different Time Same Place Instruction (DTSP)*, dan *Different Time Different Place Instruction (DTDP)*. Semua teknologi tersebut akan terus berkembang menjadi makin bersahabat (lebih bersifat pribadi dan fleksibel) bagi penggunanya dan seringkali dilakukan kombinasi satu sama lain.

Virtual classroom merupakan salah satu implementasi dari *e-learning*, dapat didefinisikan sebagai ruang kelas maya tempat interaksi belajar mengajar dengan bantuan komputer dan multimedia.

Pada dasarnya cara penyampaian materi dari *e-learning*, dapat digolongkan menjadi dua, yaitu yang pertama *one way communication (komunikasi satu arah)*, komunikasi hanya bersifat satu arah tanpa ada timbal balik. Biasanya komunikasi ini digunakan tenaga pengajar pada saat memberikan suatu latihan ataupun tugas kepada peserta didik. Pada metode ini, peserta didik hanya bisa menerima tanpa bisa langsung berinteraksi dengan pengajar/penyampai materi dan materi yang disajikan berupa file/dokumen. Dan yang kedua adalah *two way communication (komunikasi dua*

arah). Komunikasi bersifat dua arah, dan saat penyampaian materi akan terjadi interaksi antara penyampai materi dengan peserta didik. Biasanya komunikasi dengan metode ini menggunakan media yang sangat mendukung komunikasi dua arah seperti *video teleconference*.

Kelebihan *E-learning*

- a) Tersedianya sarana dan fasilitas yang memungkinkan antara pengajar dan peserta didik untuk dapat saling berkomunikasi dengan mudah melalui *internet* kapanpun dan dimanapun tanpa harus dibatasi jarak, tempat dan waktu.
- b) Pengajar dan peserta ajar dapat menggunakan bahan ajar yang telah disusun dan bisa saling memonitoring sampai mana bahan ajar telah dikuasai.
- c) Peserta didik dapat selalu mempelajari bahan ajar setiap saat dan dimana saja karena bahan ajar telah tersimpan disuatu media penyimpan data.
- d) Dengan adanya *internet*, peserta didik dapat mencari pengetahuan tambahan tentang bahan ajar yang sedang dipelajarinya.
- e) Pengajar dan peserta didik dapat melakukan suatu diskusi dengan memanfaatkan jaringan *internet* yang mana anggota diskusi tidak terbatas akan jumlah sehingga memungkinkan pertukaran wawasan yang sangat luas.
- f) Berubahnya peran siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif.

Penerapan

Dengan adanya uraian dan penjelasan tentang hal-hal yang mengenai *e-learning* diatas, dapat disimpulkan bahwa telah menjadi keharusan menerapkan metode *e-learning* dalam proses belajar mengajar pada sebuah institusi penyelenggara

pendidikan. Hal tersebut dikarenakan telah banyaknya media maupun teknologi yang dikembangkan guna mendukung terselenggaranya *e-learning*. Salah satu diantaranya yaitu perkembangan di bidang teknologi informasi khususnya pada komputer dan jaringan *internet*. Saat ini dengan teknologi tersebut, kita dapat dengan mudah mengakses informasi dimanapun dan kapanpun kita mau.

E-learning tidak dimaksudkan untuk mengganti secara total kegiatan belajar mengajar klasikal yang selama ini berlangsung. *E-learning* lebih difokuskan sebagai kegiatan belajar mengajar alternatif untuk mendukung kegiatan belajar mengajar klasikal. Sistem *e-learning* tersebut ditujukan untuk menjembatani tenaga pengajar dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar di luar jam sekolah. Selain itu, dengan *e-learning* tenaga pengajar dan peserta didik diajak untuk mengenal sekaligus melatih kemampuan dalam memanfaatkan semaksimal mungkin perkembangan teknologi informasi guna memudahkan proses belajar dan mengajar. Dengan memanfaatkan teknologi informasi terutama pada pengolahan media baik itu gambar, animasi, audio, video dan sebagainya dalam sebuah penganeekaragaman dan pengayaan bahan ajar akan makin memudahkan peserta didik dalam memahami suatu materi.

Disisi lain, dengan menerapkan metode *e-learning* suatu instansi dapat memaksimalkan kinerja setiap orang yang terlibat di dalam instansi tersebut, baik itu dari segi pengajar, peserta didik maupun instansi itu sendiri. Selain itu dengan adanya *e-learning*, dapat dijadikan wadah sebagai media unjuk kemampuan dalam profesionalisme dalam bekerja bagi tenaga pengajar dan institusi yang bersangkutan. *E-*

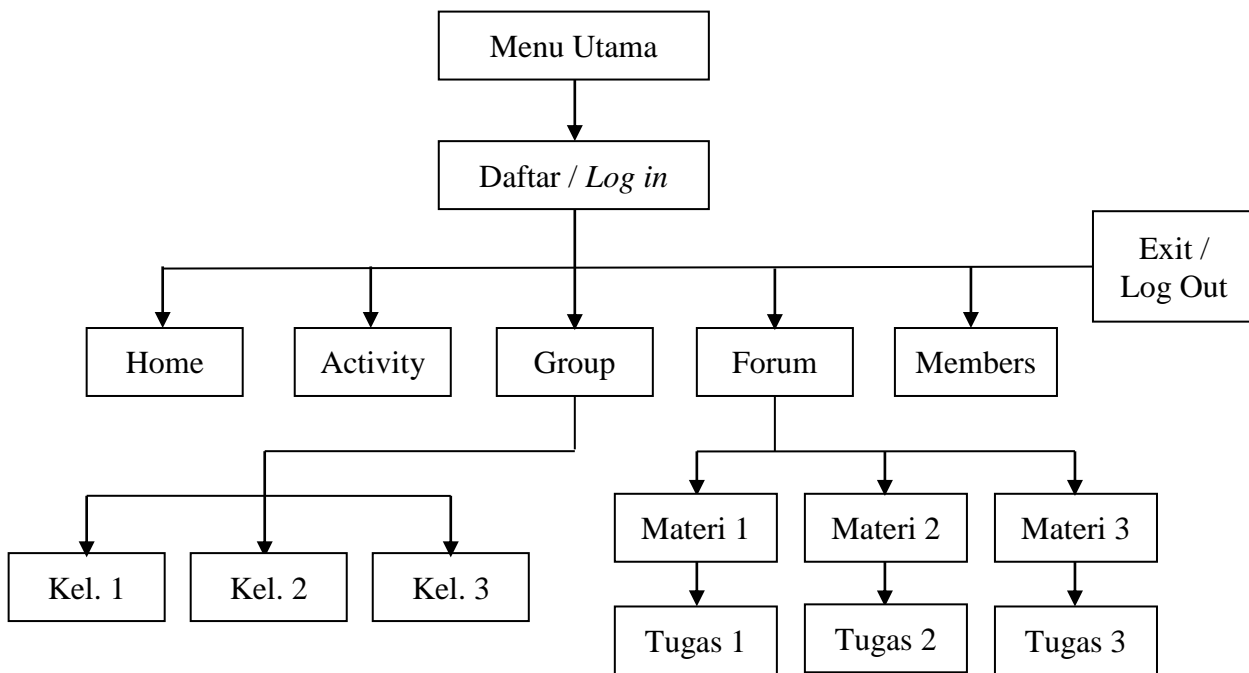
learning juga bisa dimanfaatkan sebuah institusi sebagai media promosi agar lebih dikenal oleh masyarakat luas.

Metode *e-learning* yang digunakan di Indonesia juga belum sepenuhnya lepas dari metode klasikal yang mana pada metode klasikal masih terdapat proses belajar mengajar diruang kelas. Tetapi ada juga beberapa instansi yang mulai menerapkan

pendidikan jarak jauh dengan menggunakan *teleconference*.

Desain Produk

Dari penjelasan desain media pembelajaran sebelumnya maka dapat digambarkan desain media pembelajaran berbasis *link* sebagai berikut



Gambar 1. Desain Media Pembelajaran Berbasis *Link* Menggunakan Wordpress

Gambar 1 memperlihatkan menu utama merupakan tampilan awal dari media pembelajaran berbasis *link* dan terdapat kolom untuk mendaftar. Setelah mendaftar akan muncul tampilan halaman berikutnya yang berisi menu *Home*, *Activity*, *Group*, *Forum*, *Members* dan *Exit*. Pada menu *Home* terdapat info-info terbaru dari *Admin*. Pada menu *Activity* tercatat semua aktivitas anggota. Pada menu *Group* terdapat sub menu yang terdiri dari beberapa kelompok belajar. Jika menu *Forum* di klik maka akan tampil halaman selanjutnya yang menampilkan

menu-menu yaitu: Materi belajar dan Tugas. Dalam halaman inilah tersimpan seluruh materi-materi pembelajaran untuk mata pelajaran IPS. Pada menu *Members* terdapat semua anggota-anggota yang telah terdaftar. Dan untuk menu *Exit* di klik jika ingin kembali ke menu utama.

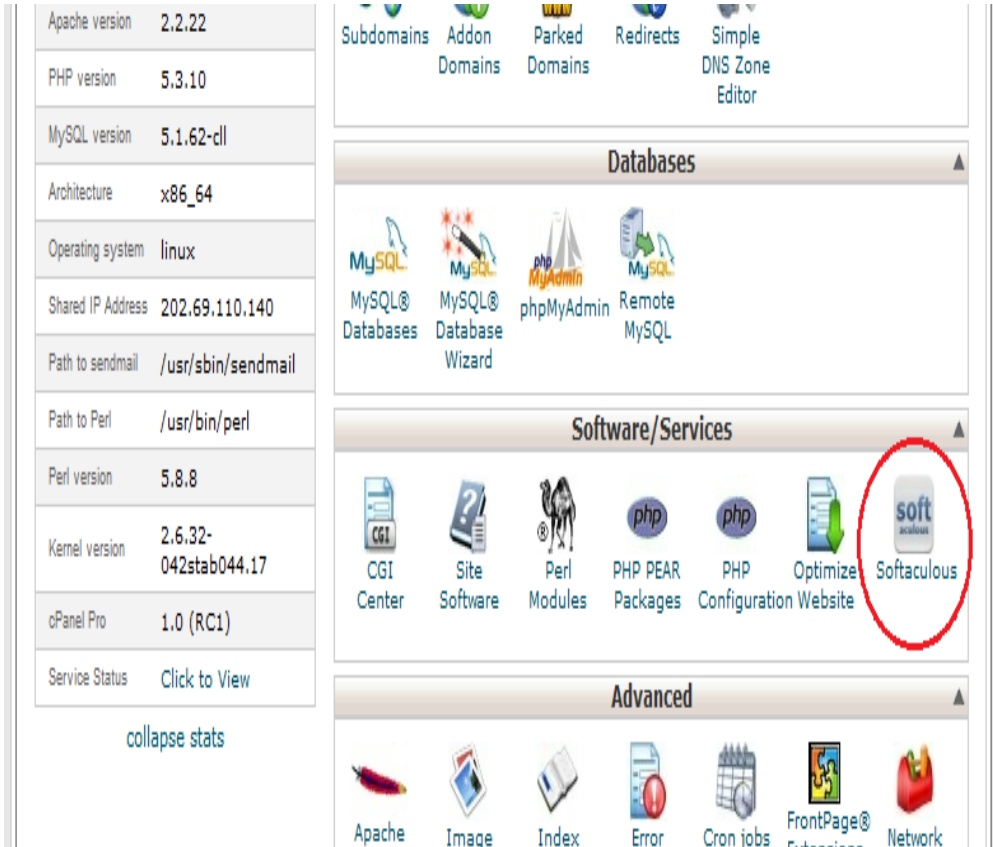
Perancangan

Langkah-langkah desain media pembelajaran berbasis *link* adalah:

- Login* ke halaman *Cpanel* dengan cara mengetik alamat <http://free-sc.com/cpanel> pada *browser*

kemudian pilih *Softaculous* untuk memulai penginstalan *WordPress* yang akan digunakan sebagai media

pembelajaran, seperti yang terlihat pada gambar 2.



Gambar 2. Halaman Cpanel

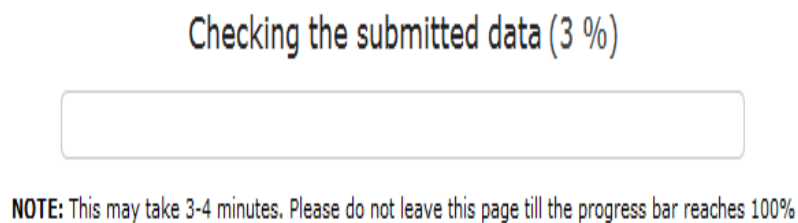
- b. Pilih install *WordPress* pada halaman *Softaculous* untuk melakukan penginstalan *WordPress* tersebut seperti pada gambar 3:



Gambar 3. Halaman Softaculous

- c. Kemudian akan tampil halaman informasi, pengisian dilakukan terhadap informasi yang dibutuhkan seperti gambar 4 dengan memasukkan user dan password yang telah dibuat sebelumnya.

- d. Setelah itu tampil halaman untuk mengetahui informasi proses penginstalan *WordPress* seperti pada gambar 5:



Gambar 5. Informasi Proses Penginstalan *WordPress*

- e. Apabila proses penginstalan telah berhasil maka tampil halaman pemberitahuan bahwa penginstalan tersebut telah berhasil seperti pada gambar 6:

Congratulations, the software was installed successfully

WordPress has been successfully installed at :
<http://elearning.infokpop.asia>
 Administrative URL : <http://elearning.infokpop.asia/wp-admin/>

We hope the installation process was easy.

NOTE: Softaculous is just an automatic software installer and does not provide any support for the individu

Regards,
 Softaculous Auto Installer

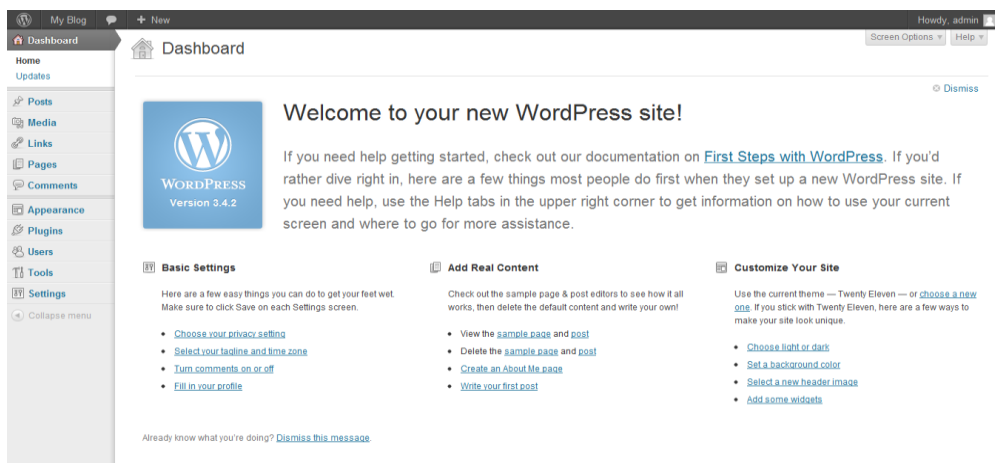
[Return to Overview](#)

Gambar 6 Tampilan Proses Penginstalan Telah Berhasil

- f. Setelah proses penginstalan selesai maka *username* dan *password* dimasukkan yang telah dibuat tadi untuk melanjutkan proses berikutnya pada Kotak *Login* sehingga muncul Tampilan *Admin WordPress* seperti gambar 7:



Gambar 7. Tampilan Kotak Login pada WordPress

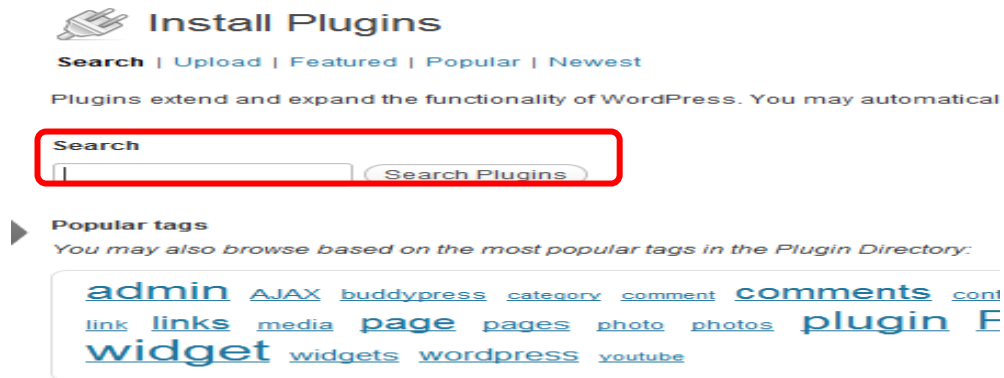


Gambar 8. Tampilan Admin WordPress

- g. Tambahkan *Plugin* yang dibutuhkan pada media pembelajaran ini dengan cara masuk ke Menu *Plugin* dan menambahkan *Plugin* Lewat Sub Menu *Add New* seperti gambar 9:

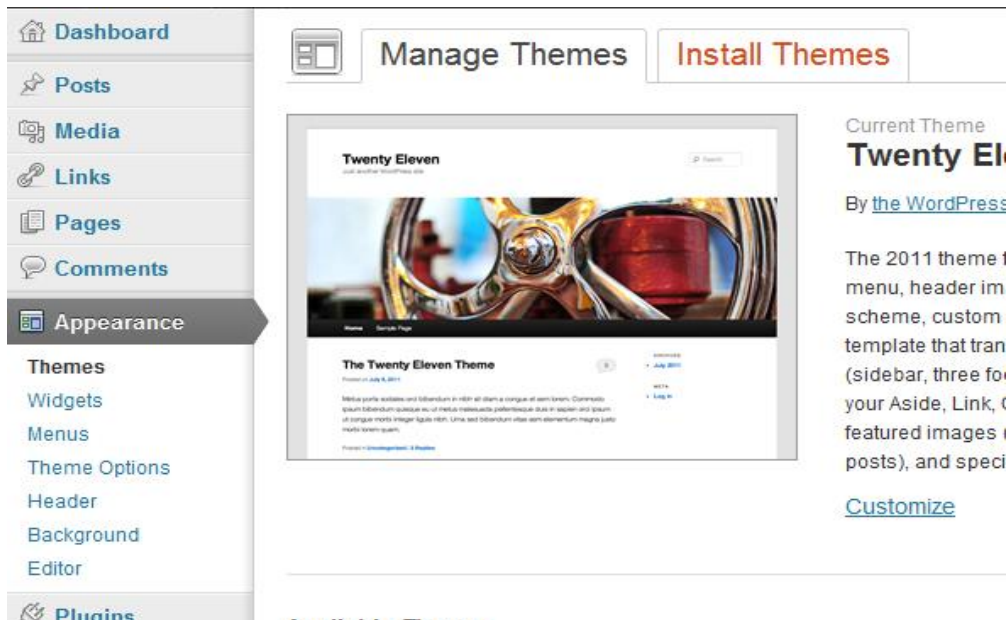


Gambar 9. Tampilan Instal *Plugin*



Gambar 10. Tampilan *Add New*

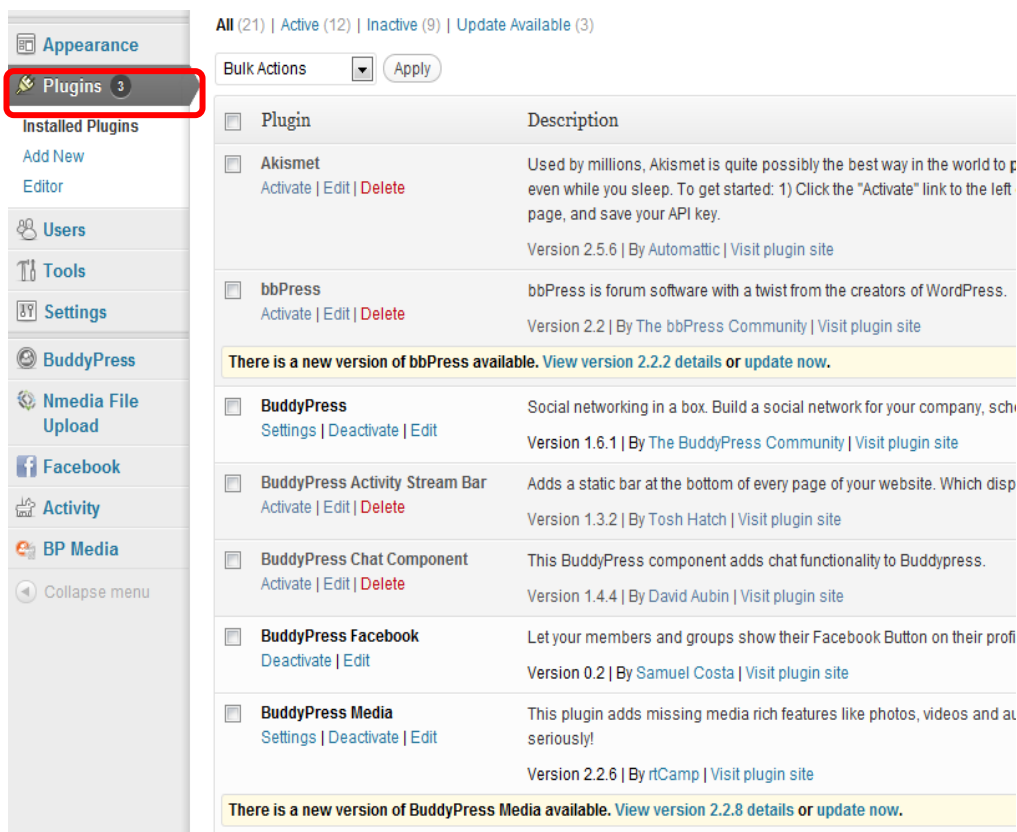
- h. Install *Theme* yang diinginkan dimana *Theme* tersebut mensupport *e-learning* melalui Submenu *Editor* pada Menu *Appearance*, atur tampilan dan masukkan *Script* yang dibutuhkan atau ubah *Script Theme* menggunakan *Notepad* kemudian lakukan proses pengaturan *plugin* yang telah diinstal sesuai kebutuhan seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 11. Tampilan *Theme*



Gambar 12. Tampilan *Script Theme*



Gambar 13. Tampilan Halaman *Setting Plugin*

Hasil Uji Coba

Uji Coba Pakar Desain

Uji coba pakar desain dilakukan untuk menilai kelayakan Media

Pembelajaran Berbasis *Link* dari segi desain software. Hasil validasi pakar desain dapat dilihat seperti yang terlihat pada tabel 1:

Tabel 1. Hasil Validasi Pakar Desain

No	Kriteria	Option Penilaian			
		1	2	3	4
1	Desain tampilan				√
2	Kelengkapan bahan ajar				√
3	Interaktif dan dinamis			√	
4	Animasi			√	
5	Kelengkapan menu				√
6	Sistem keamanan				√

Berdasarkan penilaian di atas maka pakar desain menyatakan bahwa Media Pembelajaran Berbasis *Link* layak untuk digunakan.

Hasil Uji Coba Teman Sejawat

Uji coba teman sejawat dilakukan untuk untuk mengetahui

kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian teman-teman guru. Uji coba teman sejawat dilakukan dengan cara wawancara. Berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa guru, maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *link* menggunakan *WordPress* memiliki

tampilan yang menarik. Media pembelajaran berbasis *link* menurut responden termasuk dalam kategori yang interaktif, mudah untuk digunakan serta mudah dipahami. Media pembelajaran berbasis *link* ini memiliki sistem keamanan yang baik serta memiliki fitur-fitur yang lengkap.

Hasil Uji Coba kelompok Kecil

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui penggunaan Media

Pembelajaran Berbasis *Link* di lapangan untuk mengetahui apakah Media Pembelajaran Berbasis *Link* menggunakan *WordPress* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Uji coba ini melibatkan 30 orang siswa. Adapun data hasil kuesioner perbandingan sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media terlihat pada tabel 2

Tabel 2. Perbandingan Hasil Uji Coba Sebelum dan Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Link*

No	siswa	Skor sebelum menggunakan media	Skor setelah menggunakan media	Gain (Skor setelah – Skor sebelum)	No	siswa	Skor sebelum menggunakan media	Skor setelah menggunakan media	Gain (Skor setelah – Skor sebelum)
1	A	95	104	9	16	P	97	119	22
2	B	112	122	10	17	Q	105	109	4
3	C	95	118	23	18	R	90	108	18
4	D	104	111	7	19	S	115	120	5
5	E	102	104	2	20	T	101	118	17
6	F	112	119	7	21	U	93	119	26
7	G	109	120	11	22	V	109	122	13
8	H	104	111	7	23	W	107	115	8
9	I	109	112	3	24	X	102	111	9
10	J	98	102	4	25	Y	99	115	16
11	K	105	110	5	26	Z	106	120	14
12	L	106	120	14	27	A	110	122	12
13	M	105	113	8	28	A	110	115	5
14	N	103	110	7	29	A	89	120	31
15	O	107	118	11	30	D	93	120	27
Jumlah							3092	3447	355

Skor total yang diperoleh sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *link* adalah 3092 dengan persentase 82,45 % sedangkan skor total yang diperoleh setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *link* adalah 3447 dengan persentase 91,92 %, dengan demikian *gain* sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *link* adalah 355 dengan presentasi 9,47%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Media Pembelajaran Berbasis *Link* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis *WordPress* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil minat siswa yang diberikan sebelum media pembelajaran berbasis *WordPress* diterapkan sebesar 3092 dengan persentasi 82,45 % dan setelah media pembelajaran berbasis *WordPress* diterapkan sebesar 3442 dengan persentasi 91,78%, dengan demikian *gain* sebelum dan setelah media pembelajaran berbasis *WordPress* diterapkan adalah 350 dengan persentasi 9,33 %.

Saran

1. Perlunya pengembangan program ini dimasa yang akan datang yang dapat memungkinkan pembuatan sistem pembelajaran yang lebih menarik dan lebih *interaktif*.
2. Untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas, efektif, dan efisien maka teknologi informasi harus dimanfaatkan semaksimal mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu.(1991). *Psikologi Umum*. Bandung: Mandar Maju.
- Ali dan Lukman. (1996). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (EdisiII)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Alim, Syahirul,. 2010. *Membangun E-Learning Berbasis Intranet Menggunakan Moodle 1.9.5 di SMA Negeri 1 Sidayu Gresik*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Arrafi, Firdaus. 2011. *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Manajemen Industri Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Baharudin. (2009). *Psikologi Pendidikan Refleksi Teoritis Terhadap Fenomena*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Benny A. Pribadi. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Dian Rakyat.
- Buchori.(1991). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. PT. Aksara Baru.
- Djaali. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Djamarah. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT.RinekaCipta.

- Effendi, E, Zhuang, H. (2005). *E-Learning, Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta; Andi Offset
- Mulyana, Aina. 2012. *Minat Belajar (Pengertian Minat Belajar)*, (online), (<http://ainamulyana.blogspot.com/2012/02/minat-belajar.html>, diakses 25 Juli 2012).
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Penerbit Penerbit Alfabeta.
- Riyadi, Arsyad. 2011. *Pengertian, Prinsip dan Peran E-Learning dalam Pendidikan*,(online),(<http://arsyadriyadi.blogspot.com/2011/06/pengertian-prinsip-dan-peran-e-learning.html>, diakses 12 April 2012).
- Sadiman, Arief S., Rahardjo, R., Haryono, Anung, dan Raharjito. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sanaky, H. 2011. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, Djudju. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 2 Ilmu Pendidikan Praktis*. Bandung : Pt. Imperial Bhakti Utama.
- Sujanto, Agus.(2004). *Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Suryabrata. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Tapantoko, Agung Aji. 2011. *Penggunaan Metode Mind Map (Peta Pikiran) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri Depok*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta.
- Usman, Moh. Uzer. 2001. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Wibowo, Thomas, 2005, *Pendayagunaan Media Pembelajaran*, Jurnal Pendidikan Penabur, Tasikmalaya.