

**Pengembangan Paket Soal Matematika Kelas VII  
Menggunakan *Quiz Faber* Materi Garis Dan Sudut**

Rizqa Hulyawati  
[rizqahulyawati@gmail.com](mailto:rizqahulyawati@gmail.com)  
Universitas Islam Jember

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan paket soal matematika kelas VII menggunakan *quiz faber* materi garis dan sudut. Jenis dari penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan berupa metode tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu tingkat kevalidan berdasarkan penilaian validator menunjukkan kategori sangat baik, dengan rincian ahli pembelajaran matematika sebesar 0,96 dan ahli tampilan sebesar 0,95. Tingkat kepraktisan berdasarkan angket respon pengguna menunjukkan kategori sangat praktis dengan nilai rata-rata sebesar 86%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa berhasil dikembangkan paket soal menggunakan *quiz faber* materi garis dan sudut di kelas VII.

**Kata kunci:** paket soal, *quiz faber*, garis dan sudut

***Abstrack***

*The purpose of this study is to describe the process and results of the development of a grade VII math problem package using the quiz faber of lines and angles material. This type of research is a research development with qualitative and quantitative approach. The data collecting methods that used in the form of test, observation, interviews and documentation. The research results are the level of validity based on the evaluation of the validator showed a very good category, with details of learning mathematics experts at 0.96 and display experts at 0.95. The level of practicality based on the user response questionnaire shows a very practical category with an average value of 86%. Thus it can be concluded that successfully developed a package of questions using a great quiz of lines and angles in seventh grade students.*

**Keywords:** *problem pakage, quiz faber, lines nd angles*

**PENDAHULUAN**

Matematika merupakan suatu ilmu eksak dan menjadi ilmu dasar bagi ilmu-ilmu yang lain, maksudnya matematika merupakan ilmu dasar yang memiliki peranan penting dalam perkembangan dan kemajuan ilmu-ilmu lain. Matematika dapat membentuk kreativitas, berpikir logis, dan sistematis. Sehingga memungkinkan seseorang dapat menganalisis berbagai situasi dengan tepat pada semua hal didalamnya, perencanaan yang tepat dan akurat, pemecahan masalah yang optimal, dan dapat mengambil keputusan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari (Meepracha, 2015:55).

Pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan di SMP/MTs/Sederajat. Salah satu pokok bahasan matematika yang dipelajari yakni garis dan sudut. Materi garis dan sudut termasuk dalam ruang lingkup geometri, sedangkan geometri memuat banyak konsep yang memerlukan adanya dukungan visualisasi untuk membantu proses penalaran siswa. Pemahaman materi geometri pada siswa belum mencapai optimal, khususnya di Indonesia. Terbukti dengan perbandingan rerata jawaban benar pada hasil International Mathematics and Science Study (TIMMS) Tahun 2015. Indonesia mendapat skor jawaban benar bidang geometri sebesar 28, sedangkan rata-rata nilai Internasional sebesar 50 (Kemendikbud,2017). Hal tersebut tidak lepas dari pengaruh beberapa faktor proses pembelajaran yakni metode pembelajaran, media yang digunakan saat pembelajaran, faktor internal siswa, dan faktor lingkungan dari pengalaman siswa tersebut. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar siswa dapat ditekankan pada kualitas media.

Berdasarkan survei disalah satu MTs. Di kota Jember, penyampaian materi sebagian besar terpaku pada metode ceramah. Segala sesuatu terpaku pada buku pegangan siswa dengan memberikan latihan soal setiap pertemuan. Menyampaikan materi, guru seringkali menggunakan media papan tulis. Selain itu siswa ditugaskan untuk mencatat sebagai tugas harian. Pembelajaran kurang mengoptimalkan fasilitas sekolah seperti komputer dan internet. Padahal teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mempermudah akses pengetahuan luas secara cepat dan mudah. Hal ini didukung oleh siswa yang hampir sebagian besar dapat mengoperasikan komputer. Sehingga dengan kemampuan siswa tersebut dapat dimanfaatkan sebagai pendukung pembelajaran

menggunakan teknologi. Suasana yang variatif dapat meningkatkan minat belajar dari siswa dan menciptakan kondisi yang kondusif.

Teknologi informasi dan komunikasi maju dengan pesat di era globalisasi. Hal ini tentunya memberikan dampak yang cukup besar, khususnya di dunia pendidikan. Maka dari itu perlu dikembangkan kualitas pembelajaran, salah satunya yakni mengembangkan media pembelajaran. Menurut Arsyad (2009:9) media pembelajaran sangat penting karena guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat di proses dengan berbagai indera. Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan, dengan demikian, siswa mampu menerima dan menyerap dengan mudah pesan-pesan materi yang disajikan.

Menurut mukminan dalam Nurseto (2011:19-35) untuk mengembangkan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip VISUAL, yang dapat digambarkan sebagai singkatan dari kata-kata: *Visible* (mudah dilihat), *Interesting* (menarik), *Simple* (sederhana), *Useful* (isinya berguna/bermanfaat), *Accurate* (benar dan dapat dipertanggungjawabkan), *Legitimate* (masuk akal), *Structured* (tersusun dengan baik). Dengan demikian prinsip visual menjadi pusat utama dalam membuat suatu media pembelajaran. Sehingga dibutuhkan media yang mampu menampilkan visualisasi dengan baik dan didukung oleh teknologi. Salah satu teknologi yang mendukung hal tersebut yakni komputer. Komputer merupakan sarana yang hampir dimiliki semua sekolah. Hal ini ditunjukkan bahwa teknologi merupakan hal yang berpengaruh dalam dunia pendidikan.

Salah satu cara memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menggunakan komputer. Media pembelajaran akan dijalankan menggunakan aplikasi *online* maupun *offline*. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru yakni Quiz Faber. Quiz Faber merupakan aplikasi yang menyediakan fasilitas soal di bidang garis dan sudut. Selain Quiz Faber, banyak aplikasi dan *software* yang mendukung pembelajaran seperti Geogebra, Matlab, Maple, dan lain-lain. Namun Quiz Faber memiliki fasilitas khusus guru untuk membuat media pembelajaran dengan menyediakan macam-macam soal yang menarik, tidak hanya sekedar pilihan ganda dan *essay*. Selain itu Quiz Faber dapat disisipkan

video dan gambar. Quiz Faber dapat diakses menggunakan aplikasi yang sudah ada. Selain itu, pengoperasian Quiz Faber tidak memerlukan keahlian pemrograman. Hal tersebut menjadi alasan agar guru dapat mengeksplorasi ide pembuatan media pembelajaran dengan mudah dan praktis. Salah satu keunggulan Quiz Faber yang menonjol adalah nilai yang otomatis langsung bisa diketahui.

Beberapa penelitian yang relevan yang dapat digunakan sebagai acuan dilakukannya penelitian ini diantaranya :

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Mumpuni 2018, tentang pengembangan media pembelajaran *online* berbantuan web Desmos menunjukkan hasil bahwa tingkat kevalidan sangat baik dengan rincian nilai rata-rata yang sama antara ahli pembelajaran matematika dan ahli media sebesar 0,90. Tingkat kepraktisan menunjukkan kategori sangat praktis dengan nilai rata-rata 88,57% dari 35 siswa. Tingkat keefektifan mencapai kategori sangat efektif sesuai dengan siswa yang mendapat nilai lebih dari atau sama dengan nilai KKM sebanyak 29 dari 35 siswa. Hal ini dapat dikatakan siswa tuntas sebanyak 82,86%.
2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Irawati 2016, tentang pengembangan paket tes kemampuan penalaran proporsional siswa SMP menunjukkan dari hasil analisis tersebut diperoleh 75 soal yang sesuai kriteria. Dari beberapa soal dalam tes tersebut dipilih dan di buat tes dari level 1 sampai 5. Paket tes ini termuat pada bagian 1 buku paket tes. Selanjutnya dilakukan analisis kualitas model praktis dan efektif. Tingkat kepraktisan dan keefektifan paket soal menghasilkan koefisien (*IP*) 4,3 dan (*IE*) 4,075 dengan kategori tinggi. Paket tes yang telah dikembangkan mendapatkan respon yang baik baik dari siswa dan guru. Hasil analisis terhadap angket respon siswa dan guru menghasilkan presentase rata-rata 87% dan 80%.
3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Prasetya 2015, tentang pengembangan latihan soal ujian nasional matematika tingkat SMA online berbasis web menggunakan CMS drupal menunjukkan hasil, menurut pendapat ahli yang pertama adalah pakar teknologi informasi berpendapat bahwa halaman website secara umum sudah baik dengan nilai 90.56% sedangkan pakar pendidikan dan guru mata pelajaran matematika SMA Negeri 1 Purwoharjo berpendapat sama yaitu website sudah baik dengan kriteria nilai masing-masing 90.97%, 86.1%,

91.7% namun perlu adanya beberapa perbaikan dari segi tampilan agar lebih menarik minat siswa. Dari hasil evaluasi siswa SMA Negeri 1 Purwoharjo diperoleh hasil evaluasi dengan nilai presentase 88.76% yang masuk dalam kualifikasi baik.

4. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Siskawati 2019, dikatakan bahwa penggunaan quiz faber efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada mahasiswa dima pada siklus I mencapai ketuntasan klasikal sebesar 50%, siklus II 75%, dan siklus III 90%.

Didukung juga oleh beberapa teori yang mendasari dan memberikan solusi dilakukannya penelitian ini diantaranya:

1. Penggunaan komputer dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian pembelajaran sehingga proses belajar mengajar menjadi tidak membosankan (Siskawati, 2017).
2. Quiz faber membuat tampilan soal menjadi lebih menarik, dimana penggunaannya sederhana dan mudah (Siskawati, 2018).
3. Sesuai dengan pendapat Thorndike (dalam Siskawati, 2018), dikatakan bahwa siswa banyak melakukan latihan dan mengetahui hasil penilaian dalam belajar yang telah dilakukan.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII sebanyak 18 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan antara lain yaitu tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan dengan model 4D (*four-D*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (dalam Mumpuni, 2018). Model pengembangan ini meliputi 4 tahap utama seperti namanya 4D, adapun tahapannya meliputi: (1) tahap pendefinisian (*define*), (2) tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap penyebaran (*disseminate*).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan keadaan dilapangan kegiatan pembelajaran masih terpaku pada buku pegangan siswa dengan memberikan latihan soal setiap pertemuan. Penyampaian materi juga masih menggunakan media papan tulis. Pembelajaran kurang mengoptimalkan fasilitas sekolah seperti komputer dan internet. Latihan soal kurang variatif selalu menggunakan buku pegangan siswa sehingga siswa siswa merasa bosan.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan solusi yang di tawarkan yaitu memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk mempermudah akses pengetahuan luas secara cepat dan mudah. Hal ini didukung oleh siswa yang hampir sebagian besar dapat mengoperasikan komputer. Sehingga dengan kemampuan siswa tersebut dapat dimanfaatkan sebagai pendukung pembelajaran menggunakan teknologi. Suasana yang variatif dapat meningkatkan minat belajar dari siswa dan menciptakan kondisi yang kondusif.

Berdasarkan solusi yang ditawarkan, maka dilakukan penelitian pengembangan dengan model *four-D* Thiagarajan (dalam Mumpuni, 2018). Model pengembangan ini meliputi 4 tahap, yaitu : **(1) tahap pendefinisian (*define*)** terdiri dari analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis materi, analisis tugas dan spesifikasi tujuan pembelajaran. **(2) tahap perancangan (*design*)** terdiri dari pemilihan format, pembuatan soal dan validasi materi. **(3) tahap pengembangan (*develop*)** terdiri dari validasi tampilan, ahli pembelajaran dan uji keterbacaan. Acuan penyusunan validasi menggunakan kriteria BNSP menurut Pudji Muljono (dalam Mumpuni, 2018) sebagai berikut: (1) Kelayakan isi, hal ini mempertimbangkan isi atau materi yang terkandung dalam media pembelajaran. Adapun unsur yang perlu diperhatikan meliputi kompetensi inti atau standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran, kesesuaian materi dengan pola pikir kembang siswa, dan kebutuhan siswa dalam mencerna materi. (2) Kebahasaan, media pembelajaran memerlukan diskripsi materi, petunjuk penggunaan dn kalimat-kalimat pendukung untuk mengarahkan siswa ketujuan pembelajaran, sehingga bahasa dalam penyampaian hal tersebut perlu diperhatikan dari segi keterbacaan, kesesuaian kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, dan kelogikaan bahasa. (3) Penyajian, unsur-unsur tampilan pada media mempegaruhi ketertarikan siswa dalam belajar. Sehingga dibutuhkan

ketepatan dari desain dan format media pembelajaran. Dan validasi tampilan menurut Sharon (dalam Mumpuni, 2018) terdapat beberapa aspek dalam penilaian penyajian, yakni: (1) Unsur-unsur visual/tampilan, ada beberapa komponen yang diperhatikan yaitu penyusunan, keseimbangan, warna, dan kemudahan dalam keterbacaan. (2) Unsur-unsur teks, memiliki beberapa komponen yakni gaya, ukuran, penentuan spasi, warna dan penggunaan huruf besar. (3) Daya tarik, terdiri dari tekstur dan interaksi. **(4) tahap penyebaran (*disseminate*)** terdiri dari penyebaran paket saat penelitian.

Berdasarkan pengembangan tersebut hasil yang diperoleh adalah **(1) tahap pendefinisian (*define*)**, pada tahap analisis awal akhir menghasilkan untuk pembelajaran matematika ketuntasan klasikal yang dapat dicapai siswa hanya sebesar 50% dengan KKM 70 yang telah ditentukan oleh gurunya. Salah satu faktornya dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan kurang menarik siswa untuk belajar matematika karena kegiatan pembelajaran terpaku pada buku pegangan siswa. Pembelajaran kurang mengoptimalkan fasilitas sekolah seperti komputer dan internet. Pada tahap analisis siswa menghasilkan bahwa kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran teknologi dalam proses pembelajaran. Sedangkan siswa kelas VII MTs. Al Misri memiliki potensi dalam menggunakan sarana berbasis teknologi. Hal ini dibuktikan sebagian besar siswa dapat mengakses internet dengan baik dan mudah. Pada tahap analisis materi menghasilkan materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi garis dan sudut. Garis dan sudut termasuk dalam lingkup geometri., sedangkan pemahaman siswa tentang geometri masih kurang optimal. Pada tahap analisis tugas menghasilkan tugas yang terstruktur sesuai dengan materi. Pada tahap spesifikasi indikator hasil belajar menghasilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai setelah mempelajari materi garis dan sudut. **(2) tahap perancangan (*design*)**, pada tahap pemilihan format menghasilkan *font* tulisan soal yang dipakai adalah times new roman dengan ukuran 12. Pada bagian atas soal ada beberapa identitas seperti nama sekolah, nama siswa, jenis soal, judul soal dan tahun. *Background* yang dipakai adalah warna biru dan putih. Pada tahap pembuatan soal menghasilkan jenis soal yang dibuat ada tiga macam yaitu pilihan ganda (*multiple choice*), menghubungkan (*maching*), dan benar atau salah (*true or false*).

Pemilihan ini dimaksudkan agar siswa tidak asal-asalan dalam menantukan jawaban ketika mengerjakan paket soal, sehingga nantinya membantu mempermudah peneliti dalam melakukan kegiatan analisis hasil kerja siswa. **(3) tahap pengembangan (*develop*)**, menghasilkan tingkat kevalidan berdasarkan penilaian validator menunjukkan kategori sangat baik, dengan rincian ahli pembelajaran matematika sebesar 0,96 dan ahli tampilan sebesar 0,95. Dan uji keterbacaan mengasikkan nilai rata-rata 4,47 menunjukkan kategori keterbacaan sangat jelas. **(4) tahap penyebaran (*disseminate*)**, setelah dilakukan penyebaran kemudian dilakukan analisis tingkat kepraktisan berdasarkan angket respon pengguna menunjukkan kategori sangat praktis dengan nilai rata-rata sebesar 86% dari 18 siswa kelas VII.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa memang benar pengembangan paket soal menggunakan quiz faber materi garis dan sudut di kelas VII berhasil di dukung oleh penelitian terdahulu yang relevan yaitu yang dilakukan oleh Mumpuni 2018, tentang pengembangan media pembelajaran *online* berbantuan web Desmos menunjukkan hasil bahwa tingkat kevalidan sangat baik dengan rincian nilai rata-rata yang sama antara ahli pembelajaran matematika dan ahli media sebesar 0,90. Tingkat kepraktisan menunjukkan kategori sangat praktis dengan nilai rata-rata 88,57% dari 35 siswa. Tingkat keefektifan mencapai kategori sangat efektif sesuai dengan siswa yang mendapat nilai lebih dari atau sama dengan nilai KKM sebanyak 29 dari 35 siswa. Hal ini dapat dikatan siswa tuntas sebanyak 82,86%. Kemudian penelitian yang dilakukan Irawati 2016, tentang pengembangan paket tes kemampuan penalaran proporsional siswa SMP menunjukkan dari hasil analisis tersebut diperoleh 75 soal yang sesuai kriteria. Dari beberapa soal dalam tes tersebut dipilih dan di buat tes dari level 1 sampai 5. Paket tes ini termuat pada bagian 1 buku paket tes. Selanjutnya dilakukan analisis kualitas model praktis dan efektif. Tingkat kepraktisan dan keefektifan paket soal menghasilkan koefisien (*IP*) 4,3 dan (*IE*) 4,075 dengan kategori tinggi. Paket tes yang telah dikembangkan mendapatkan respon yang baik baik dari siswa da guru. Hasil analisi terhadap angket respon siswa dan guru menghasilkan presentase rata-rata 87% dan 80%. Kemudian penelitian yang dilakukan Prasetya 2015, tentang pengembangan latihan soal ujian nasional matematika tingkat SMA online

berbasis web menggunakan CMS drupal menunjukkan hasil, menurut pendapat ahli yang pertama adalah pakar teknologi informasi berpendapat bahwa halaman website secara umum sudah baik dengan nilai 90.56% sedangkan pakar pendidikan dan guru mata pelajaran matematika SMA Negeri 1 Purwoharjo berpendapat sama yaitu website sudah baik dengan kriteria nilai masing-masing 90.97%, 86.1%, 91.7% namun perlu adanya beberapa perbaikan dari segi tampilan agar lebih menarik minat siswa. Dari hasil evaluasi siswa SMA Negeri 1 Purwoharjo diperoleh hasil evaluasi dengan nilai presentase 88.76% yang masuk dalam kualifikasi baik. Kemudian penelitian yang dilakukan Siskawati 2019, dikatakan bahwa penggunaan quiz faber efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada mahasiswa dima pada siklus I mencapai ketuntasan klasikal sebesar 50%, siklus II 75%, dan siklus III 90%.

Kemudian juga didukung oleh beberapa teori yang mendasari dan memberikan solusi dilakukannya penelitian ini diantaranya: (1) Penggunaan komputer dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian pembelajaran sehingga proses belajar mengajar menjadi tidak membosankan (Siskawati, 2017). (2) Quiz faber membuat tampilan soal menjadi lebih menarik, dimana penggunaannya sederhana dan mudah (Siskawati, 2018). (3) Sesuai dengan pendapat Thorndike (dalam Siskawati, 2018), dikatakan bahwa siswa banyak melakukan latihan dan mengetahui hasil penilaian dalam belajar yang telah dilakukan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

1. Proses pengembangan paket soal matematika kelas VII menggunakan quiz faber materi garis dan sudut di MTs. Al Misri Curahmalang memiliki empat tahapan, yaitu:

- a. Tahap Pendefinisian

Tahap pendefinisian terdiri dari analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis materi, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Permasalahan dasar dilakukan kegiatan ini kurang optimalnya penggunaan media teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Padahal dilihat dari kondisi

siswa memungkinkan menggunakan media teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengembangkan paket soal menggunakan media teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Paket soal ini membahas materi garis dan sudut, dimana paket soal terdiri dari 3 macam jenis soal yaitu soal pilihan ganda, soal menghubungkan dan soal benar atau salah.

b. Tahap Perancangan

Tahap perancangan terdiri dari pemilihan format, pembuatan soal dan validasi materi. Berdasarkan analisa permasalahan memilih quiz faber sebagai media dalam penelitian. Langkah awal rancangan menyusun 3 jenis soal yaitu pilihan ganda, menghubungkan dan benar/salah yang mencakup semua materi.

c. Tahap Pengembangan

Validasi tampilan, ahli pembelajaran dan uji keterbacaan yang menunjukkan hasil yang valid pada penelitian ini. Sedangkan uji coba dilakukan di MTs. Al Misri Curahmalang yang menunjukkan bahwa paket soal penelitian ini praktis.

d. Tahap Penyebaran

Penyebaran paket diujicobakan saat penelitian dan menggunakan quiz faber yang telah dirancang sebelumnya.

2. Hasil pengembangan penelitian ini berupa paket soal menggunakan quiz faber untuk materi garis dan sudut pada siswa kelas VII MTs. Al Misri Curahmalang. Paket soal ini telah memenuhi kriteria sebagai paket soal yang baik, antara lain;

a. Tingkat kevalidan berdasarkan penilaian validator menunjukkan kategori sangat baik, dengan rincian ahli pembelajaran matematika sebesar 0,96, ahli tampilan sebesar 0,95 dan uji keterbacaan sebesar 4,47.

b. Tingkat kepraktisan berdasarkan angket respon pengguna menunjukkan kategori sangat praktis dengan nilai rata-rata sebesar 86% dari 18 siswa kelas VII.

**Saran**

1. Produk pada penelitian ini masih jauh dari sempurna, diharapkan penelitian yang sejenis lebih menguasai media yang digunakan.
2. Sebaiknya penelitian selanjutnya memperluas subjek penelitian dapat menggunakan beberapa kelas atau beberapa sekolah.
3. Akan lebih baik paket soal selanjutnya di kembangkan dengan materi yang berbeda.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Dewi, R. K. 2011. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Math Taiment Materi Pokok Garis dan Sudut untuk SMP Kelas VII*. Universitas Yogyakarta.

Siskawati, Fury Styo. 2017. *Pengembangan Leker Gabel Dengan Hot Potatos Untuk meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Islam Jember*.Jember. Gammath. Universitas Muhammadiyah Jember.

Siskawati, Fury Styo. 2018. *Pengembangan PAKSOBRI Dengan Quiz Faber Mata Kuliah Aljabar Linier Elementer Di Universitas Islam Jember*.Jember. Gammath. Universitas Islam Jember.

Wahyu, Mumpuni Panca. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Online Web Medsos Untuk Materi Grafik Fungsi Kuadrat Pada SMA Kelas X*;Universitas Jember.