

Efektivitas Penggunaan Media Quipper dalam Pembelajaran *Blended Learning* untuk Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Menengah Pertama

Julia Larasati¹, Hariyatmi², Siti Rohmi³, Novi Alya Fatharani⁴, dan Kurnia Hannyda Umamy⁵
Universitas Muhammadiyah Surakarta^{1,2,4,5}, SMPN 1 Bancak³

Artikel info

Article history:

Submit: 29 Maret 2023

Revisi: 15 Juni 2023

Diterima: 2 Juli 2023

Kata kunci:

Media

Blended learning

Pembelajaran jarak jauh

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas penggunaan media Quipper dalam *blended learning* untuk pembelajaran jarak jauh di masa pandemi yang dilaksanakan di SMPN 1 Bancak dan menyimpulkan hasil implementasi media Quipper tersebut selama *blended learning*. Artikel ini menggunakan metode penelitian deskripsi dengan pendekatan survei sehingga dapat mengetahui tingkatan efektivitas dari proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Quipper. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan informasi dan sebagai sumber referensi dalam mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media Quipper dalam pembelajaran *blended learning* di SMPN 1 Bancak. Berdasarkan sampel sebanyak 130 hasil belajar yang diperoleh dan wawancara yang telah terlaksana, diperoleh hasil bahwa terdapat banyak peserta didik tidak antusias dalam mengerjakan *post test*. Hal tersebut dilihat dari sampel yang ada, diperoleh hanya 9% yang mampu mengerjakan dan menyelesaikan *post test* yang diberikan dari data keseluruhan peserta didik yang mengakses.

Corresponding Author:

Nama: Julia Larasati

Afiliasi: Universitas Muhammadiyah Surakarta

E-mail: julialarasati18@gmail.com

Pendahuluan

Diliburkannya peserta didik untuk pergi ke sekolah merupakan kebijakan pemerintah untuk memutus rantai penyebaran virus *Covid-19*. Aktivitas peserta didik di sekolah yang sering berkumpul dengan teman-temannya

dikhawatirkan akan memperluas penyebaran virus *Covid-19* di kalangan guru maupun peserta didik. Konsep sekolah *online* atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ini mewajibkan guru maupun peserta didik melangsungkan proses pembelajaran di rumah sebagai langkah

preventif penyebaran virus *Covid-19* (Lathifah & Utami, 2021; Rachmah & Huda, 2021). Maka, peserta didik dan guru pun dituntut untuk tetap memiliki paket data/kuota dan atau WiFi untuk melaksanakan pembelajaran secara *online*.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menyebabkan terjadinya proses perubahan dalam segala aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan (Divayana & Sanjaya, 2017). Kehadiran TIK dalam dunia pendidikan bukan saja sebagai mata pelajaran tetapi lebih dari itu telah melebur dalam semua mata pelajaran yakni dengan memanfaatkan TIK dalam kegiatan proses belajar mengajar (Salam et al., 2010). TIK sekarang ini memungkinkan terjadinya proses komunikasi yang bersifat global dari dan ke seluruh penjuru dunia sehingga batas wilayah suatu negara negara sekalipun menjadi tiada dan memungkinkan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yang disebut *distance learning* (Yuniarti et al., 2012). Oleh karena itu, era digital memiliki peran yang menentukan (Huda, 2018b, 2018a)

Teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan inovasi baru seperti video, web, virtual atau media sosial terkini yang dalam penyediaan pendidikan akan menghantarkan terobosan besar inovasi baru dalam pendidikan disarankan sebab akan memberikan perubahan terhadap proses pembelajaran konvensional. Sehingga pembelajaran konvensional diharapkan mampu mengadopsi metode-metode baru dalam dunia pendidikan (Fleck, 2012). *Electronic learning (e-learning)* merupakan pembelajaran *online* yang sebagai salah satu teknologi yang saat ini dapat diinterogasikan

atau diterapkan dengan kurikulum pembelajaran. *Blended learning* mencampurkan lebih dari satu model pembelajaran, seperti pembelajaran daring dan luring (Ratih et al., 2021; Sufanti et al., 2018).

Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan kreativitas guru. Hal ini merupakan tantangan bagi guru untuk tetap membuat peserta didik belajar dengan semestinya. Tidak bertemu secara langsung dengan peserta didik, membuat guru tidak bisa melihat apakah peserta didik memperhatikan pelajaran atau tidak. Maka dari itu, guru harus tetap memperhatikan peserta didik walaupun dengan hanya melalui sistem *online*.

Pembelajaran daring atau *online* yang biasa disebut *e-learning* adalah pembelajaran yang berbasiskan atau berbantuan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Rusman (2018, 294) "*E-learning* pada dasarnya adalah pengaplikasian kegiatan komunikasi, pendidikan dan pelatihan secara elektronik. *E-learning* pada hakikatnya pembelajaran atau belajar yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi baik komputer, internet, dengan tujuan agar pembelajaran dapat dilakukan dengan efektif dan efisien (HodHod et al., 2010).

E-learning memiliki banyak kelebihan dalam pembelajaran seperti kemudahan dalam mengakses pelajaran darimana saja dan kapan saja, serta kemudahan dalam mengumpulkan sumber-sumber rujukan sehingga meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Menurut Dahiya (2012) *E-learning* adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun. Sedangkan menurut Rahmawati (2015), media pembelajaran berbasis teknologi informasi

yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran untuk mengatasi rendahnya prestasi belajar siswa adalah *E-learning*. *E-learning* adalah sebuah inovasi dalam pendidikan yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, di mana proses pembelajaran tidak hanya terbatas pada kegiatan ceramah dengan media seadanya tetapi penyampaian materi pembelajaran dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis dan lebih interaktif sehingga siswa akan lebih termotivasi.

Pembelajaran *E-learning* memerlukan komputer atau gadget yang terhubung dengan akses internet. Adanya pembelajaran online dapat memudahkan pendidik dan peserta didik ketika tidak dapat melakukan pembelajaran tatap muka. Dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran *E-learning* memaksa peserta didik agar menjadi aktif dan kreatif, dengan begitu pembelajaran dapat tersampaikan dengan optimal dan tidak terpaku pada pembelajaran konvensional yang mana pendidik dianggap suatu pusat informasi yang akurat. Dalam penerapan teknologi seperti penggunaan *E-learning*, perlu di formulasikan strategi yang jelas sebagai acuan. Penyusunan strategi *E-learning* seperti disampaikan Emphy (2005) berguna untuk (1) memperjelas tujuan pelatihan atau pendidikan yang ingin dicapai, (2) mengetahui sumber daya yang dibutuhkan, (3) membuat semua pihak yang terlibat untuk tetap mengacu pada tujuan yang sama, dan (4) mengetahui pengukuran keberhasilan.

Di tengah keterbatasan kegiatan belajar mengajar seperti sekarang, guru dan siswa dapat dengan mudah tetap melakukan kegiatan belajar mengajar dimanapun dan kapanpun. *E-learning* adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun (Dahiya, 2012). Pembelajaran dengan sistem *e-learning* mudah dapat digunakan di mana saja dan kapan saja (Huda, 2018a; Rachmah & Huda, 2021). Pembelajaran elektronik atau *e-learning* telah dimulai pada tahun 1970-an (Waller and Wilson, 2001). Berbagai macam jenis media E-learning yang ditawarkan, salah satunya adalah Quipper School. Media ini dibuat oleh Masayuki Watanabe di London pada desember 2010, dan telah melakukan ekspansi setelah mendapatkan pendanaan sebesar USD 5,8 juta (sekitar Rp 70 miliar) Maret 2014 silam. Untuk wilayah Indonesia, quipper school masih beberapa bulan setelah Februari 2014 silam membuka kantornya di republik ini. Konsep Quipper School yang mengusung pembelajaran interaktif secara *online* dalam platform jejaring sosial mengingatkan pada Edmodo atau Kelase. Selain itu, keunggulan Quipper School dari media *E-learning* yang lain adalah sudah mendukung kurikulum terbaru dari Kemendikbud yaitu Kurikulum 2013. Quipper School adalah layanan *E-learning* gratis yang memudahkan dan menghemat waktu para guru, khususnya dalam hal pemberian tugas/PR/latihan soal, bahkan ujian di kelas kepada siswa. Kurikulum dalam Quipper School sudah sesuai dengan kurikulum di Indonesia yaitu K13 dan KTSP serta semua

materi sudah dalam bahasa Indonesia. Melalui Quipper School, bapak/ibu guru juga dapat memantau kegiatan belajar para siswa, karena layanan ini memberikan analisis data mengenai perkembangan/pencapaian siswa. Oleh karena itu, Quipper School digunakan untuk pendidikan yang memudahkan guru dan siswa untuk mengelola kelas, melakukan kegiatan belajar mengajar seperti memberikan bahan ajar, bahan, video, tugas, dan mengetahui nilai dengan mudah karena dapat dilakukan di mana saja.

Pada media ini dijelaskan bahwa penggunaannya sangat membantu pada proses pembelajaran antara siswa dan guru dimana fitur-fitur di dalam Quipper School terdapat materi dan soal dengan memberikan pelatihan kepada siswa setiap jam pelajaran selesai dengan jangka waktu yang telah ditentukan. Guru juga tidak akan sibuk menilai tugas/soal siswa satu per satu, namun secara otomatis nilai siswa akan langsung terdeteksi sehingga pekerjaan guru lebih dimudahkan. Selain itu ada juga fitur forum diskusi jika masih ada pembelajaran yang kurang dipahami, begitu juga guru dapat melatih siswa untuk menyampaikan pendapat. Keaktifan siswa dapat dilihat ketika pengaruh media secara efektif digunakan guru dan siswa untuk saling memotivasi agar pembelajaran mencapai tujuan dan hasil belajar yang diinginkan. Penggunaan aplikasi Quipper School siswa dan guru tidak dituntut untuk memiliki komputer/laptop melainkan bisa dengan *gadget/smartphone*. *Smartphone* membantu seseorang dalam mengakses internet secara lebih mudah. Siswa dapat membuka materi pelajaran, mengakses informasi secara *up to date* dan mengerjakan penugasan yang diberikan oleh guru di luar jam pelajaran.

Hasil belajar tampak ketika ada terjadinya suatu perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan.

Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menggunakan Quipper School kini siswa dan guru menjadi tahu bagaimana pengaruh penggunaan dan manfaat dari media tersebut. Berdasarkan pengalaman, penulis menyarankan penggunaan aplikasi Quipper School untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode Pelaksanaan

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan survei. Populasi dari penelitian ini sebanyak 131 orang siswa yang terdiri dari siswa kelas 9, sedangkan sampel dari penelitian ini ditinjau dari sebanyak 130 hasil belajar siswa. Objek penelitian adalah hasil belajar ulangan siswa pada bulan Agustus. Instrumen yang digunakan adalah hasil belajar dengan teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melihat rata-rata hasil ulangan menggunakan media Quipper di setiap kelas. Tempat penelitian dilaksanakan di SMP N 1 Bancak. Dan penelitian ini berlangsung dari 2 Agustus-31 Agustus 2021. Objek penelitian ini adalah pengguna aplikasi quipper di SMPN 1 Bancak. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas,9 SMPN 1 Bancak yang dilihat perkembangan hasil belajarnya. Sumber data penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

yang didapatkan dari guru mapel. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi yang dilakukan dengan mengumpulkan rata-rata persentase nilai ulangan siswa pada setiap kelas dan wawancara kepada guru mata pelajaran dengan cara mengelompokkan jawaban dari hasil wawancara dan menarik kesimpulan hasil wawancara.

Prosedur penelitian observasi terdiri dari persiapan dan kajian literatur, mengembangkan instrumen penelitian, pengumpulan data, dan analisis data. Prosedur penelitian wawancara terdiri dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penyusunan hasil wawancara. Wawancara melibatkan guru Bahasa Indonesia. Data tambahan untuk memperdalam dan memperkuat analisis juga dilakukan dengan melakukan studi dokumentasi untuk menggali informasi mengenai efektivitas penggunaan media Quipper dalam pembelajaran *blended learning*.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan tabel persentase nilai yang dilaksanakan oleh peserta didik kelas IX A, maka dapat diperoleh rata-rata persentase nilai di kelas IX A adalah 29,35% dengan jumlah peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran sebanyak 30 peserta didik dengan rincian deskripsi status sebagai berikut: 27 peserta didik berhasil mengerjakan dan menyelesaikan tugas sebanyak, 2 diantaranya belum berhasil menyelesaikan, dan 1 lainnya belum mengerjakan.

Tabel 1. Persentase Nilai IX A

Nama	Status	Persentase Nilai
Istikhomah	Completed	30%
Nopitasari	Completed	30%
Aisyah Isah	Completed	30%
Alfa Khoirunisa	Completed	40%
Alvin Friza Fadila	Completed	20%
Ananda Putra	Completed	10%
Anisa Kurniawati	Completed	50%
Aprilian Heru Widiyanto	Completed	70%
Bambang Rohadi	Completed	30%
Bunga Rahma Seviani	Completed	20%
Chika Puspa	In Progress	-
Diki Dwi Nugroho	Completed	40%
Ekak Duwi Nur Cahyati	Completed	60%
Fatchul Wahid	Completed	40%
M Eka Dwi Saputra	Completed	20%
Maya Muftiani	Completed	30%
Maya Dwi Muftiani	Not Started	-
Muhammad Nur Huda	Completed	50%
Muhammad Zidane Ramadhan	Completed	30%
Nadya Erif Fika	In Progress	-
Narolita Maya Wulansari	Completed	40%
Restu Ratri Komariah	Completed	20%
Revi Marisca	Completed	30%

Berdasarkan tabel persentase nilai yang dilaksanakan oleh peserta didik kelas IX B, maka dapat diperoleh rata-rata persentase nilai di kelas IX A adalah 26,66% dengan jumlah peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran sebanyak 30 peserta didik dengan rincian deskripsi status sebagai berikut: 22 peserta didik berhasil mengerjakan dan menyelesaikan tugas sebanyak, 1 diantaranya belum berhasil menyelesaikan, dan 7 lainnya belum mengerjakan.

Nama	Status	Presentase Nilai
Adip Mustofa	Not started	-
Aditia Nur Shodiq	Completed	30%
Agus Ari Saputra	Not started	-
Agustinnela Fadhillah	Completed	50%
Amelia Dita	Completed	20%
Ananda Abimanyu	Not started	-
Cinta Mentari	Not started	-
Dika Aji Kusuma	Completed	60%
Duwi Sholfiyani	Completed	10%
Duwi Siswoyo	Completed	50%
Eka Wahyu Praditya	Not started	-
Fitri Hidayatul Munasaroh	Completed	80%
Kareen Maulida	Completed	60%
Khalid Maulana	In progress	-
Miftakhul Anwar	Not started	-
Nadia Septiani	Completed	50%
Nana Puji Nugroho	Completed	0%
Naura Nur Fadhila	Completed	60%
Ramah Mai Danu	Completed	50%
Renny Mutia Ariyati	Completed	10%
Sabilatul Hidayati	Completed	30%
Setiyo Wati	Completed	40%
Siska Prastika	Completed	30%

Tabel 2. Persentase Nilai IX B

Berdasarkan tabel persentase nilai yang dilaksanakan oleh peserta didik kelas IX C, maka dapat diperoleh rata-rata presentase nilai di kelas IX A adalah 28,75% dengan jumlah peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran sebanyak 32 peserta didik dengan rincian deskripsi status sebagai berikut: 29 peserta didik berhasil mengerjakan dan menyelesaikan tugas sebanyak, 1 diantaranya belum berhasil menyelesaikan, dan 2 lainnya belum mengerjakan.

Tabel 3. Persentase Kelas IX C

Nama	Status	Presentase Nilai
Aji Muhammad Sidiq	Completed	20%
Ali Nafudin	Completed	30%
Ariyanto	Completed	40%
Ayun Sundari	Completed	90%
Bagas Priyanto	Completed	30%
Fatkhurrohman	Completed	10%
Feby Dhinie Assy'ari	Completed	30%
Intan Novi Safitri	In progress	-
Lailatul Jannah	Completed	40%
Risa Ani Yulida	Completed	30%
Alenta Dias Airlangga	Completed	40%
Alivia Gita Cahyani	Completed	60%
Anaaa Ahik2	Not started	-
Airs Munandar	Completed	20%
Asyifa Aghni Maulida	Completed	30%
Dandi Ariyadi	Completed	40%
Desi Lestari	Completed	20%
Desta Apriliano	Completed	20%
Fahrul Taulan	Completed	20%
Indah Yulianti	Completed	10%
Intan Novi Safitri	Completed	80%
Mahmudi Mahmudi	Completed	20%
Muhammad Anika	Completed	50%

Berdasarkan tabel persentase nilai yang dilaksanakan oleh peserta didik kelas IX D, maka dapat diperoleh rata-rata persentase nilai di kelas IX A adalah 38,37% dengan jumlah peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran sebanyak 35 peserta didik dengan rincian deskripsi status sebagai berikut: 32 peserta didik berhasil mengerjakan dan menyelesaikan tugas sebanyak, 1 diantaranya belum berhasil menyelesaikan, dan 2 lainnya belum mengerjakan.

Tabel 4. Persentase Nilai Kelas IX D

Nama	Status	Persentase Nilai
Akhir Kurnia	Completed	30%
Ariva Novitasari	In progress	-
Artiko Siswanto	Completed	20%
Bayu Widyatmoko	Completed	20%
Dimas Windu Aji	Completed	40%
Efrina Aprilia	Completed	50%
Febri Hardyansyah	Completed	90%
Fegi Dyah Ayu Ristiyani	Completed	40%
Galuh Candra Sari	Completed	70%
Listiana	Completed	50%
Muhammad Amirul Hakim	Completed	40%
Putri Widhiyanti	Completed	80%
Shindy Rahma Hita	Completed	20%
Widi Astute	Completed	70%
Zahra Ratna Aulia	Completed	50%
Aisyah Ayu Sintiawati	Completed	50%
Anis Fadillah	Completed	40%
Dandi Ariyadi	Not started	-
Desi Vatmasari	Completed	30%
Giovani Dondy Pradana	Completed	70%
Hikmah Dewi Septiyani	Completed	50%
Khalid Maulana	Completed	40%
Listiana Listiana	Not started	-

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada nilai ulangan Bahasa Indonesia pada bulan Agustus pada kelas 9A1, 9B1, 9C1, dan 9D1 didapatkan hasil rata-rata pada 9A1 sebesar 29,35 , pada 9B1 sebesar 26,66 , pada 9C1 sebesar 28,75 dan pada 9D1 sebesar 38,37. Rata-rata hasil ulangan siswa menggunakan aplikasi Quipper terlihat bahwa 9D1 memiliki nilai rata-rata paling tinggi diantara kelas lain. hal ini disebabkan karena beberapa faktor seperti jumlah siswa kelas 9D1 paling banyak dan hampir semua siswa 9D1 mengikuti ulangan yang diselenggarakan melalui Quipper.

Penggunaan pembelajaran melalui Quipper ini diharapkan mampu memaksimalkan proses pembelajaran yang dilakukan selama masa

pandemi, namun dalam realisasinya ternyata dari empat kelas yang sudah mengikuti pembelajaran menggunakan Quipper ternyata tidak sepenuhnya dapat difahami oleh seluruh peserta didik. Dilihat dari data pada tabel presentase nilai yang telah dianalisis, hanya terdapat 12 peserta didik yang presentase nilainya sama dengan atau lebih dari 70% sedangkan 115 peserta didik lainnya belum mampu memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ada. Dengan berbagai alasan dari peserta didik dalam mengakses media pembelajaran yang digunakan dapat menjadi salah satu penyebab tidak dapat terpenuhinya persentase nilai yang mereka dapatkan. Berdasarkan data pada tabel persentase nilai ditemukan sebanyak 5 peserta didik yang belum berhasil mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang telah diberikan, hal ini terjadi karena peserta didik mengalami kendala pada saat proses berlangsung. Selain itu, terdapat 12 peserta didik yang dinyatakan belum mengerjakan dikarenakan terkendala saat mengakses dan melewati batas waktu yang telah ditentukan sebelumnya sehingga sudah tidak bisa mengerjakan. Dari keseluruhan data yang diperoleh, penggunaan media belajar melalui Quipper ini dikatakan tidak efektif digunakan di SMPN 1 Bancak selama proses pembelajaran pada masa pandemi, karena hasil yang diperoleh tidak dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sebelumnya. Selain itu, dengan diketahui rata-rata persentase nilai yang didapatkan maka rata-rata tertinggi dari keseluruhan kelas yaitu terdapat di kelas IX D dengan rata-rata 38,37% dan rata-rata terendah dari keseluruhan kelas yaitu terdapat di kelas IX B dengan rata-rata 26.66%. Dengan

rata-rata persentase nilai tersebut, peserta didik belum mampu memahami dan menerapkan materi pembelajaran yang telah diberikan karena masih jauh dari jumlah rata-rata yang seharusnya dapat terpenuhi.

Menurut Sudjana (2013) penilaian atau hasil belajar tidak hanya dimaksudkan untuk mengetahui tercapai dan tidaknya tujuan yang telah ditetapkan, tetapi juga untuk mengetahui kepentingan tujuan tersebut bagi siswa serta cara siswa dalam mencapai tujuan tersebut. Kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Quipper School memadukan dan memberdayakan guru dengan siswa secara online, menambah ilmu pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar (Kusuma, 2015). Guru dapat membuat tugas untuk kelas, grup atau individu dan langsung mendapatkan umpan balik atas kinerja siswa. Mengenali kekuatan dan kelemahan siswa sangat mudah.

Fasilitas belajar *online* yang diberikan Quipper School memberikan kemudahan guru disekolah, seperti memberikan tugas dan materi kepada peserta didik, sehingga guru tidak perlu mengoreksi hasil belajar peserta didik karena otomatis hasil belajar peserta didik akan diperiksa oleh sistem yang ada di Quipper School ini, disamping kemudahan untuk guru layanan *platform* belajar *online* ini bisa membangkitkan minat belajar peserta didik. Dengan menggunakan quipper school peserta didik diharapkan dapat menguasai topik-topik tertentu, menambah pengetahuan mereka sembari menikmati fitur sosial Quipper School yang

menarik dan seperti games. Peserta didik dapat menggunakan Quipper School di rumah atau dimana pun mereka bisa mendapatkan koneksi internet (misal: warnet, perpustakaan dan hp android). Quipper School dapat diakses dari perangkat apapun dalam 24 jam seminggu. Quipper School dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena memenuhi karakteristik media pembelajaran berdasarkan Sifatnya, sebagai media visual yaitu media yang dapat dilihat. Jangkauannya, sebagai media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak. Teknik pemakaiannya, sebagai media yang diproyeksikan. Dengan karakteristik tersebut media pembelajaran Quipper School menjadikan siswa dapat mengerti dan memahami pembelajaran dengan mudah.

Media pembelajaran Quipper School merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan, di mana 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) 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) 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. Hasil belajar siswa merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor. Penilaian hasil belajar peranan tujuan instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian. Oleh sebab itu, dalam penilaian hendaknya diperiksa sejauhmana perubahan tingkah laku siswa telah terjadi melalui proses belajarnya. Penilaian proses belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Penilaian hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain, sebab hasil merupakan akibat dari proses. Motivasi belajar pada siswa memiliki pengaruh yang cukup kuat terhadap keberhasilan proses maupun prestasi siswa.

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Quipper School dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil

belajar peserta didik namun kurang efektif. Hal ini terlihat dari nilai *post-test* peserta didik yang kurang namun antusias peserta didik saat pembelajaran di kelas Room Quipper sudah baik. Media pembelajaran Quipper School dapat digunakan sebagai variasi media pembelajaran di kelas maupun untuk membuat tugas di rumah karena media pembelajaran Quipper School banyak disukai peserta didik dengan beragam materi, contoh soal, dan latihan soal yang ada.

Daftar Pustaka

- Dahiya, S., Jaggi, S., Chaturvedi, K.K., Bhardwaj, A., Goyal, R.C. and Varghese, C. (2016). An eLearning System for Agricultural Education. *Indian Research Journal of Extension Education*, 12(3), 132-135
- Divayana, D. G. H., & Sanjaya, D. B. (2017). Mobile Phone-Based CIPP Evaluation Model in Evaluating the Use of Blended Learning at School in Bali. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 11(4), 149-159.
- Dr. Rusman, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran berbasis Komputer*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Empy Effendi, Hartono Zuang . (2005). *E-learning Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Penerbit Andi Yogyakarta
- Fleck, J. (2012). Blended Learning and Learning Communities: Opportunities and Challenges", *Journal of Management Development*, 31(4), 398-411.
- Hodhod, R., Ibrahim, M., Khafagy, M., & Abdel-Wahab, M.S. (2010). Issues of Choosing the Suitable Virtual Learning Environment. *Research Journal of Information*

- Technology*, 2 (1), 24–29
- Karmila, N. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quipper School terhadap Minat Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 10 Bulukumba. *Makassar:Repository UIN Alauddin Makassar*.
- Rahmawati, R. Sudyanto. Sumaryati, S. (2015). Keefektifan Penerapan E-Learning-Quipper School Pada Pembelajaran Akuntansi di SMA Negeri 2 Surakarta. *Jurnal Tata Arta UNS*, Volume (1). Pp.1-12. Diakses dari <http://www.scientdirect.com>
- Salam, H., Setiawan, A., & Hamidah, I. (2010). Pembelajaran berbasis *Virtual Laboratory* untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep pada Materi Listrik Dinamis. In *Proceedings of the 4th international conference on Teacher Education; Join Conference UPI & UPSI* (pp. 688-692).
- Yuniarti, F., Dewi, P., & Susanti, R. (2012). Pengembangan virtual Laboratory sebagai Media Pembelajaran berbasis Komputer pada Materi Pembiakan Virus. *Journal of Biology Education*,
- Huda, M. (2018a). Blended Learning : Improvisasi dalam Pembelajaran Menulis Pengalaman. *Lensa: Kajian Kebahasaan, Kesusastraan, Dan Budaya*, 8(2), 117–130. <https://doi.org/https://doi.org/10.26714/lensa.8.2.2018.117-130>
- Huda, M. (2018b). Strategi Berpikir Integratif dalam Pembelajaran Membaca Lintas Kurikulum di Sekolah Dasar. *Jurnal Kredo*, 1(2), 26–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.1995>
- Lathifah, Z. K., & Utami, I. I. S. (2021). Bimbingan Teknis Aplikasi Portal Rumah Belajar pada Praktik Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Warta LPM*, 24(2), 367–379. <https://doi.org/10.23917/warta.v24i2.13529>
- Rachmah, S., & Huda, M. (2021). Realisasi Pembelajaran dalam Jaringan pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(3), 338–345.
- Ratih, K., Prayitno, H. J., Prasetyo, W. H., Irmawati, I., & Safitri, A. D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Blended di MII Subah pada Masa Pandemi Covid-19. *Berdikari: Jurnal Inovasi Dan Penerapan Ipteks*, 9(2), 151–160. <https://doi.org/10.18196/berdikari.v9i2.11951>
- Sufanti, M., Nuryatin, A., Rokhman, F., & Waluyo, H. J. (2018). Blended Learning in Short Story Appreciation in High Schools of Surakarta-Indonesia. *International Conference on Science and Education and Technology 2018 (ISET 2018) Blended*, 247, 314–318. <https://doi.org/10.2991/iset-18.2018.65>