

Media Pembelajaran *E-Learning* Menggunakan Aplikasi Quipper School Pada SMKN 1 Rambah Samo

Riky Prima¹, Mulyarjo², Agung Setiawan³, Detri Amelia Chandra⁴,

STKIP Rokania

¹rikyprima06@gmail.com

²mmulyarjo@gmail.com

³agung.setiawan73@gmail.com

⁴detriamelia@rokania.ac.id

Abstrak - Dalam penelitian ini digunakan pendekatan deskriptif kualitatif dalam metode penelitian ini, yang dapat diartikan sebagai pendekatan yang menafsirkan dan menggambarkan informasi yang diperoleh sesuai dengan kondisi lapangan dan tidak dapat dicapai dengan metode statistik atau metode kuantifikasi. Pemanfaatan pembelajaran daring dapat memudahkan interaksi antara guru dengan siswa atau sesama siswa, serta memudahkan penempatan materi pembelajaran dan tugas siswa di lokasi guru yang telah ditentukan pada aplikasi yang tersedia bagi siswa. Guru dapat menggunakan banyak aplikasi media pembelajaran berbasis web, termasuk aplikasi Quipper School. Quipper School adalah aplikasi online yang dapat menjadi sarana pembelajaran antara guru dan siswa. Aplikasi ini memiliki fitur-fitur yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Dengan adanya aplikasi ini membantu membuat masalah pembelajaran yang sebelumnya monoton menjadi menarik dan tidak membosankan bagi siswa dan siswa dapat menjadi aktif.

Kata Kunci: *Quipper School*, Media Pembelajaran, *E-Learning*.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam perkembangan kepribadian seseorang, karena setiap orang ingin mengembangkan dan mengembangkan potensi dirinya melalui pendidikan. Melalui pertumbuhan dan perkembangan, setiap individu dapat memiliki kreativitas, pengetahuan yang lebih luas, kepribadian yang baik, tanggung jawab dan merasakan potensi diri. Menurut [1] pentingnya pendidikan dalam upaya menghilangkan kebodohan, memberantas kemiskinan, meningkatkan taraf hidup bangsa, meningkatkan taraf hidup seluruh lapisan kehidupan dan membangun harkat dan martabat negara dan bangsa, sehingga pemerintah harus berusaha memberikan perhatian yang serius terhadap Hal ini berguna untuk mengatasi berbagai permasalahan di bidang peningkatan pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA hingga perguruan tinggi. Pendidikan juga memiliki unsur-unsur untuk mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri, unsur-unsur pendidikan tersebut adalah siswa, guru, tujuan pendidikan, interaksi pedagogis, bahan ajar, alat dan metode pengajaran serta lingkungan pendidikan [2]

Bagi suatu negara pendidikan menjadikan pondasi yang sangat penting dalam kemajuan bangsa itu sendiri. Menurut [3] kemajuan bangsa di masa kini dan untuk di masa depan akan ditentukan oleh para generasi mudanya yang akan meneruskan bangsa itu sendiri. generasi muda yang berkualitas akan mampu mewujudkan cita-cita luhur bangsa dalam berbagai bidang dan aspek kehidupan, antara lain kedisiplinan, etos kerja, tata nilai dan moral umat dan juga keberhasilan pendidikan merupakan landasan dasar untuk perkembangan ekonomi dan sosial masyarakat bagi suatu negara.

Pendidikan sendiri tidak dapat dipisahkan dari media pembelajaran, yaitu pendidikan dan media pembelajaran untuk menjalin hubungan satu sama lain. Media pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh pendidik agar proses memperoleh pengetahuan dan informasi, penguasaan keterampilan dan pembentukan sikap dan keyakinan pada siswa. artinya, pembelajaran merupakan proses yang membantu siswa belajar dengan baik dan membentuk karakter yang baik [4]. Dalam proses pembelajaran agar dapat tercapai tujuan dari pembelajaran di butuhkan alat bantu yaitu media pembelajaran. tujuan dari media pembelajaran ini sendiri agar dapat memudahkan guru dalam mengajar dan menyampaikan materi yang di ajarkan kepada siswanya, agar siswa dapat memahami materi yang di ajarkan oleh guru dengan mudah. Menurut [5] Media pembelajaran dapat disebut sebagai media yang berisi informasi atau petunjuk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. dengan kata lain media sebagai sarana menyampaikan pesan atau informasi yang mengandung maksud atau tujuan pembelajaran.

penggunaan dari media pembelajaran menjadikan hal yang paling utama dan penting dalam pembelajaran karena guru harus menguasai pembelajaran agar pembelajaran yang diberikan oleh guru dapat dipahami oleh siswa [6]. Saat ini telah terjadi perubahan kurikulum dari pembelajaran tradisional pembelajaran aktif melalui penerapan kurikulum yang dicanangkan di Indonesia pada tahun 2013. Pembelajaran aktif diperkenalkan dalam dunia pendidikan dan gaya belajar diubah dari tipe pembelajaran pasif menjadi tipe pembelajaran partisipatif [7] Dalam kurikulum 2013, siswa dituntut untuk menguasai teknologi, menjadikan pembelajaran aktif dan inovatif, dan pembelajaran aktif memungkinkan guru memantau

perkembangan siswa secara individual, dengan melihat pengamatan tersebut, di harapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan harapan yang diinginkan.

Di zaman yang serba online seperti saat ini, dalam hal pembelajaran sudah dapat di lakukan dalam daring dengan metode pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi. Menurut [8] Perkembangan pendidikan di era digital memberikan siswa kemampuan untuk mengakses kekayaan informasi dengan cepat dan mudah, tak terkecuali dalam perkembangan media pembelajaran yang saat ini sudah sangat mudah dan cepat hanya melalui sebuah aplikasi, dan dapat memudahkan guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Sekarang sudah lahir pembelajaran berbasis e-learning. Menurut [9] E-learning adalah pembelajaran berbasis jaringan yang memungkinkan pembelajaran dan informasi dikoreksi, disimpan atau diambil, dan dibagikan dengan cepat. Inilah tantangan dunia pendidikan seperti halnya generasi muda harus mampu menyaring era globalisasi saat ini dalam pertanyaan pengembangan teknologi dengan pelatihan mereka. Di samping tantangan bagi siswa, adanya perkembangan teknologi ini membutuhkan guru untuk menawarkan pembelajaran inovatif. Dengan kata lain pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berdasarkan konstruktivisme. Suatu bentuk pembelajaran yang menitikberatkan pada aktivitas siswa Kualitas metode pembelajaran berkaitan dengan kreativitas guru dan inovasi guru [10].

Sebelum adanya teknologi seperti sekarang ini, para guru dulunya hanya bermodalkan buku cetak sebagai pegangan dan media belajar, sehingga pembelajaran menjadi monoton yang pada membuat para siswa mudah bosan, jenuh, tidak menarik dan menurunkan minat belajar siswa yang pada akhirnya berdampak pada nilai akademik siswa. hal ini menjadi tantangan bagi para guru untuk memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada sekarang ini yang dapat dijadikan sebagai salah satu alat alternatif penggunaan media pendidikan, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut [11] Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran untuk mengatasi kinerja siswa yang kurang baik adalah pembelajaran online (e-learning). E-learning adalah Teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan siswa belajar di mana saja dan kapan saja [12] atau lebih rincinya e-learning merupakan inovasi dalam pendidikan yang memiliki kontribusi yang sangat tinggi terhadap perubahan proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran tidak sebatas pengajaran dalam media sementara, namun penyampaian materi pembelajaran dapat divisualisasikan dalam berbagai bentuk dan wujud yang lebih dinamis dan lebih interaktif sehingga siswa lebih termotivasi.

Semakin maju dan pesatnya teknologi pembelajaran berbasis online, saat ini sudah banyak aplikasi atau platform yang menyediakan media pembelajaran secara online, antara lain seperti quipper school, schoology, google classroom, zoom, moodle dan lain sebagainya.

Salah satu media pembelajaran online yang interaktif adalah dengan menggunakan quipper school. Quipper School adalah sebuah platform pembelajaran digital berbasis media online yang dapat mendukung pembelajaran siswa baik di dalam maupun di luar kelas. terlepas dari quipper school sebagai media pembelajaran berbasis online, sama seperti aplikasi pada umumnya yang memiliki fungsi penggunaannya, menurut [13] quipper school juga memiliki fungsi antara lain : (1) quipper school menyediakan bahan pelajaran lengkap dan soal latihan dalam tata letak menarik yang mudah dipahami siswa (2) quipper school memudahkan guru memantau kegiatan belajar siswa karena dilengkapi dengan analisis data yang mana dapat melihat perkembangan dari siswa (3) di quipper school guru dan juga muridnya bisa berdiskusi baik itu tentang materi, diskusi kelompok belajar (4) quipper school terbilang lebih efektif dari waktu dan tempat.

Berdasarkan hal di atas untuk pengembangan teknologi dan aplikasi berbasis internet yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif, maka perlu dilakukan kajian tentang “media pembelajaran e-learning berbasis online di masa kini dengan aplikasi quipper school” tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan fungsi dari aplikasi quipper school serta menjelaskan bagaimana aplikasi ini bekerja atau digunakan saat ini sebagai sarana media pembelajaran e-learning berbasis online.

II. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini digunakan dengan penelitian pendekatan deskriptif kualitatif dalam metode penelitiann ini Menurut [14] metode ini dapat diartikan sebagai pendekatan yang menginterpretasikan dan mendeskripsikan informasi yang diperoleh sesuai dengan kondisi lapangan dan tidak dapat dicapai dengan metode statistik atau metode kuantifikasi. Pendekatan ini membutuhkan strategi penelitian filosofis yang berbeda dan pengumpulan data, analisis dan interpretasi. yang tujuannya untuk mengembangkan atau menggunakan aplikasi. Pendekatan ini mengevaluasi berbagai perspektif tentang strategi penelitian, metode pengumpulan data, analisis data dan interpretasi atau interpretasi untuk pengembangan dan penggunaan aplikasi. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi Quipper school. Quipper school menjadi salah satu platform yang sangat membantu kinerja guru yang mana aplikasi ini bisa membuat guru dan siswa berdiskusi dalam grup di quipper school, guru bisa membagikan materi pelajaran kepada siswa, guru bisa membuat kuis latihan untuk para siswa dan guru juga bisa melakukan evaluasi penilaian terhadap peserta didik. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengumpulan data yang mengkaji literatur dan menjelaskan fungsi dari aplikasi quipper school serta menjelaskan bagaimana aplikasi ini bekerja atau digunakan saat ini sebagai sarana media pembelajaran e-learning berbasis online.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

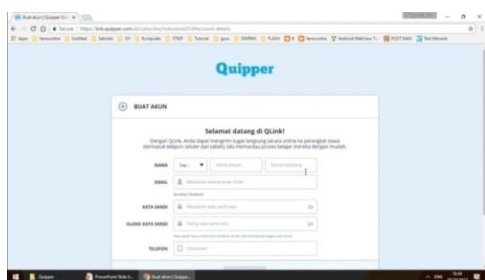
Quipper School adalah metode pembelajaran online. Guru dapat membuat kelas dengan kode kelas, kemudian siswa dapat mendaftar untuk mengakses kelas, kemudian siswa dapat meninjau materi pelajaran yang diberikan oleh guru, kuis latihan yang dibuat oleh guru, dll, yang bisa diakses selama terhubung ke internet [15], Fitur dari quipper school dapat dilihat dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1. fitur utama quipper school

Fitur	Fungsi
QPortal Guru)	Untuk membantu guru dalam mengelola kelas dengan mengirimkan tugas dan materi kepada siswa, fungsi lainnya guru juga dapat dengan mudah mengelola nilai siswa karena menerima hasil pekerjaan siswa secara otomatis
QCreate (Portal Pembuatan Konten)	Fitur ini untuk guru yang mana akan memberikan keleluasaan untuk membuat pertanyaan atau materi sesuai kebutuhan dan mempostingnya ke akun Quipper pribadi mereka.
QLearn (Portal Siswa)	Fitur untuk siswa terutama bagi siswa menyelesaikan tugas dan menerima materi yang diberikan oleh guru.

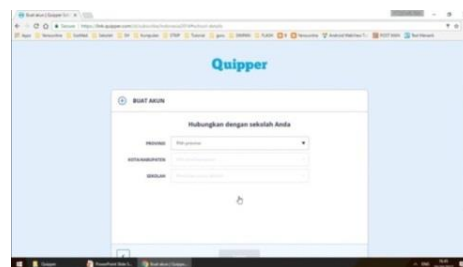
Dengan kata lain quipper school menjadi salah satu aplikasi media pembelajaran yang berbasis online dapat digunakan oleh guru di SMKN 1 Rambah Samo opsi pengganti metode pembelajaran sebelumnya memakai metode ceramah, monoton dan menggunakan buku cetak, dengan memanfaatkan quipper school sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran membuat siswa tidak bosan sebelumnya tidak aktif atau kurang aktif menjadi aktif dan dapat meningkatkan kualitas dan minat belajar siswa di SMKN 1 Rambah Samo. Berikut ini merupakan tahapan-tahapan dari penggunaan quipper school dalam hal membuat kelas online bagi guru dan siswa dan guru memberikan tugas, sebagai berikut :

1. Guru membuat akun terlebih dahulu seperti gambar di bawah ini Isi nama, alamat e-mail yang aktif dan no handphone yang aktif. Seperti gambar 1 berikut :



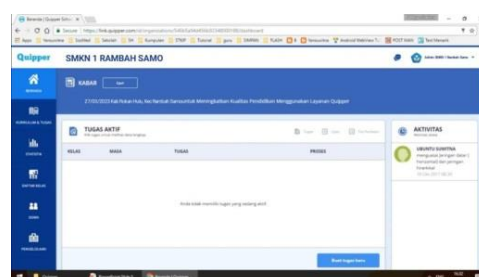
Gambar 1. Membuat akun

2. Kemudian guru akan di suruh isi nama provinsi, kabupaten dan sekolah, kemudian klik daftar. Seperti pada gambar 2 berikut :



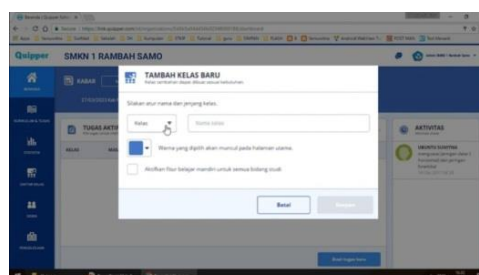
Gambar 2. hubungan akun dengan sekolah

3. Akun berhasil di buat, dan tampilannya akan seperti gambar 3 dibawah ini :



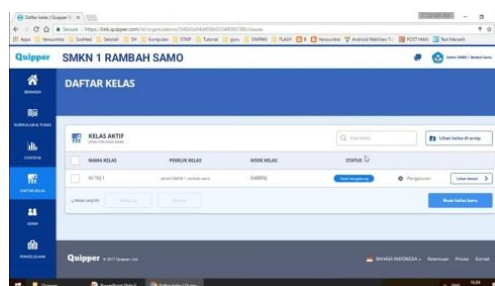
Gambar 3. Beranda Quipper School

4. Langkah selanjutnya guru membuat kelas seperti gambar 4 berikut ini :



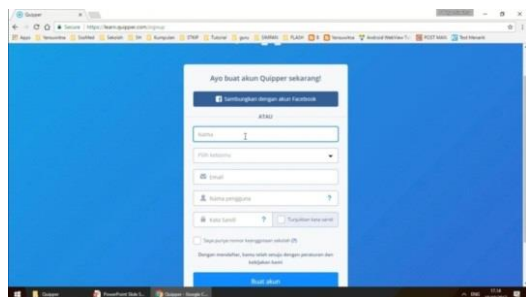
Gambar 4. Guru membuat kelas online

5. Setelah kelas jadi guru akan membagikan kode kelas untuk nantinya siswa agar bisa bergabung di dalam kelas, seperti di gambar 5 berikut ini :



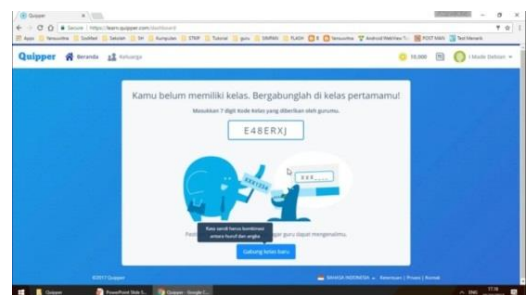
Gambar 5. Tampilan kelas online

6. Membuat akun bagi siswa agar bisa masuk kelas yang telah di buat oleh guru. Disini siswa akan disuruh memasukkan nama, alamat e-mail yang aktif kemudian klik buat akun, seperti di gambar 6 berikut ini :



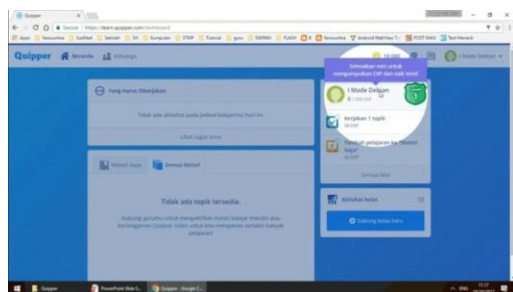
Gambar 6. Membuat akun siswa

7. Setelah akun siswa jadi, siswa akan memasukan kode kelas yang telah di buat oleh guru agar bisa dapat mengakses kelas kemudian klik gabung kelas, seperti dalam gambar 7 berikut ini :



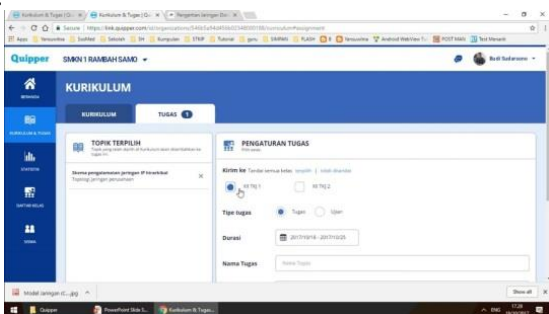
Gambar 7. Tampilan Masuk kelas

8. Setelah kode di masukan, nanti akan otomatis siswa masuk kedalam kelas, dan tampilan awal akun siswa, seperti gambar 8 di bawah ini :



Gambar 8. Tampilan kelas siswa

9. Di dalam kelas guru bisa membagikan materi dan lain sebagainya, tapi disini akan berikan contoh guru dalam memberikan tugas kepada siswa melalui kelas yang telah di buat, disini guru tinggal memasukkan topik tugas dan lain sebagainya, seperti gambar 9 berikut ini :



Gambar 9. Tampilan guru memberikan tugas

Dengan menggunakan aplikasi quipper school dalam proses pembelajaran khususnya di SMKN 1 Rambah Samo akan memudahkan guru dalam hal memberikan tugas kepada siswa, memberikan quiz latihan, mengevaluasi nilai siswa, dan memudahkan interaksi antara guru dan siswa melalui kelas dengan berdiskusi bersama-sama. Dengan kata lain aplikasi quipper school ini akan memudahkan guru dalam pembelajaran.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pemaparan di atas dapat diketahui bahwa pendidikan tidak dapat dipisahkan dari lingkungan belajar. Media pembelajaran dapat mengatasi metode pembelajaran sebelumnya yang monoton. Quipper School adalah sebuah aplikasi atau platform online yang dapat berperan sebagai sarana pembelajaran antara guru dan siswa. Aplikasi ini memiliki fitur yang dapat membantu guru dalam mengajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya aplikasi ini membantu menjadikan masalah belajar yang sebelumnya monoton menjadi menarik bagi siswa dan membuat siswa jadi aktif. Keterbatasan penelitian ini ialah peneliti belum meneliti lebih jauh mengenai seberapa efektivitas quipper school untuk di gunakan dalam pembelajaran, untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat untuk meneliti hal tersebut lebih jauh mengenai seberapa efektivitas quipper school ini dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Pristiwanti, B. Badariah, S. Hidayat, and R. S. Dewi, "Pengertian Pendidikan," *J. Pendidik. Dan Konseling*, vol. 4, no. 6, pp. 1707–1715, 2022.
- [2] A. Rahman, S. A. Munandar, A. Fitriani, Y. Karlina, and Yumriani, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa Kaji. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2022.
- [3] D. P. Tampubolon, "Perguruan Tinggi Bermutu: Paradigma Baru Manajemen Pendidikan Tinggi Menghadapi Tantangan Abad ke-21," *PT. Gramedia Pustaka Ilmu*, vol. XX, no. 4, pp. 345–346, 2001.
- [4] A. Djamaluddin and Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran*. 2019.
- [5] M. Hasan, Milawati, Darodjat, H. Khairani, and T. Tahrim, *Media Pembelajaran*. 2021.
- [6] S. Wahyudi, Efendi, D. Amelia Chandra, and A. Lubis, "Creating Interactive Learning Media On The Adobe Animate 2021 Application As A Means Of Learning Graphic Design At SMA Negeri 3 Tambusai Utara," *J. Ict Apl. Syst.*, vol. 1, no. 2, pp. 86–90, 2022, doi: 10.56313/jictas.v1i2.194.
- [7] R. Putri, "Pengaruh Kebijakan Perubahan Kurikulum Terhadap Pembelajaran Sekolah," *Pendidik. Seni Rupaupa*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2019.
- [8] Mohamed Nazul Ismail, *an Pembelajaran Digital*, vol. 3, no. 1. 2020.
- [9] R. T. Setiawardhani, "Pembelajaran Elektronik (E-Learning) dan Internet dalam Rangka

- Mengoptimalkan Kreatifitas Belajar Siswa,” *J. Ilm. Pendidik. Ekon.*, vol. 1, pp. 82–96, 2013, [Online]. Available:
<https://media.neliti.com/media/publications/271687-pembelajaran-elektronik-e-learning-dan-i-6d446601.pdf>.
- [10] I. Magdalena, A. Ramadhanty Wahidah, G. Rahmah, and S. Claudia Maharani, “Pembelajaran Inovatif Dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas 1 Sd Negeri Pangadegan 2,” *PENSA J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 2, no. 3, pp. 376–392, 2020, [Online]. Available:
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.
- [11] J. Tata, A. Uns, D. I. Sma, and N. Surakarta, “ $= 2,825 > T$,” vol. 1, no. 1, pp. 1–12, 2015.
- [12] W. Hartanto, “Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran,” *J. Pendidik. Ekon.*, vol. 10, no. 1, pp. 1–18, 2016.
- [13] A. Amelia, “Penggunaan Aplikasi Quipper School Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik,” *J. Insturksional*, vol. 3, no. 2, pp. 180–186, 2022.
- [14] J. W. Creswell, *John W. Creswell's Research Design 3rd Ed.* 2009.
- [15] Y. Supriani, “Quipper School Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologo Informasi,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2013.