

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN E-LEARNING QUIPPER SCHOOL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL

Sandra Ayu Satyawati¹, Dhany Efitasari²

^{1,2}Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta 57102, Indonesia
Email Korespondensi: sandraayusatyawati.sa@gmail.com

Abstrak: Pada era digitalisasi saat ini, telah terjadi proses perubahan dalam berbagai aspek bidang kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Salah satu contoh proses digitalisasi di dalam proses pembelajaran, yaitu diterapkannya media pembelajaran berbasis *e-learning*. Media pembelajaran berbasis *e-learning* merupakan salah satu contoh media pembelajaran yang interaktif, yang memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman peserta didik dalam proses belajar mengajar. Terlebih dengan adanya kemajuan teknologi dan informasi membuat para pendidik harus dapat memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik dan mulai meninggalkan pembelajaran dengan metode konvensional. Pembelajaran dengan metode konvensional dianggap tidak relevan dengan Kurikulum 2013 yang diterapkan pemerintah saat ini, yang mana dalam Kurikulum 2013, pendidik dituntut untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Adanya media pembelajaran berbasis digital dapat memberikan perubahan terhadap pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *quipper school* yang berbasis *e-learning*. *quipper school* adalah suatu layanan aplikasi *e-learning* gratis bagi guru dan siswa yang dapat memudahkan guru dalam memberikan tugas kepada siswa. Selain itu, siswa juga dapat menikmati pembelajaran yang interaktif secara *online*. Penerapan media pembelajaran *quipper school* memudahkan guru mengamati perkembangan peserta didik secara *online*. Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka atau studi literatur, dimana penelitian dilakukan dengan menganalisis permasalahan berdasarkan literatur yang telah ada. Berdasarkan hasil literatur yang telah dikaji, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *quipper school* memiliki tingkat keefektifan yang signifikan dalam pembelajaran. Maka dari itu, penggunaan media *quipper school* dapat digunakan serta dianjurkan dalam pembelajaran berbasis digital guna mencapai tujuan pembelajaran yang interaktif.

Kata Kunci: *quipper school*, Keefektifan, *E-learning*, Media Pembelajaran, Berbasis Digital

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dapat mengembangkan perekonomian dalam masyarakat suatu negara. Oleh karena itu, pendidikan adalah tonggak perkembangan suatu bangsa (Idris, 2011). Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan, dengan adanya pendidikan seseorang dapat memperoleh informasi atau ilmu pengetahuan dan keterampilan untuk masa depan yang lebih baik sesuai dengan pernyataan Haq dalam jurnalnya berjudul *Users Perception of E-Learning Environments and Service Effectiveness* bahwa pendidikan adalah atribut kunci dari suatu organisasi yang kompeten dan sukses, dan kemampuan individu serta organisasi untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru menjadi penting untuk kemajuan masyarakat guna menopang kesuksesan (2016). Pendidikan merupakan sebuah proses yang berusaha mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif agar tujuan pembelajaran dapat tersampaikan. Menurut Idris, tujuan utama pendidikan adalah untuk mendidik individu dalam masyarakat, mempersiapkan dan mengkualifikasi mereka untuk bekerja di bidang ekonomi serta untuk mengintegrasikan orang ke dalam masyarakat dan mengajari mereka nilai-nilai moral dimasyarakat. Peran pendidikan adalah sarana memasyarakatkan individu dan menjaga agar masyarakat tetap lancar dan tetap stabil. Pendidikan dalam masyarakat mempersiapkan anak-anak muda untuk dewasa sehingga mereka dapat membentuk generasi pemimpin berikutnya (2011).



Pendidikan tidak terlepas dari pembelajaran, maka dari itu pendidikan dan pembelajaran memiliki hubungan keterkaitan antara satu dan lainnya. Pembelajaran merupakan suatu hubungan atau proses timbal balik antara pendidik dan peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut pendidik harus mengetahui bagaimana kondisi peserta didik dalam menerima pembelajaran. Kemampuan peserta didik dalam menerima pembelajaran berbeda antara satu dan lainnya, oleh karena itu pendidik harus menyesuaikan dengan kemampuan masing-masing peserta didik dengan mengamatinya secara langsung. Kondisi tersebut sulit untuk menghantarkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sering terjadi dalam pembelajaran konvensional, yang mana terkadang tidak sesuai dengan kondisi perkembangan peserta didik saat ini. Maka dari itu, pendidik harus selektif dalam menggunakan media pembelajaran.

Makna dari kata media telah berkembang dari waktu ke waktu. Secara singkat, media memiliki karakteristik yaitu suatu cara yang digunakan oleh orang untuk menyampaikan informasi, dan seringkali merupakan cerminan langsung dari masyarakat dan budayanya saat ini. Namun, melihat lebih dekat, media adalah istilah sederhana yang menggambarkan serangkaian teknologi yang luas dan heterogen yang kontennya ditransmisikan oleh media (Gerwin, 2017). Oleh karena itu media pembelajaran adalah suatu cara atau alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Media pembelajaran, pada dasarnya mengikuti dengan perkembangan yang ada serta perlunya pertimbangan mengenai kemampuan peserta didik dalam menerima pembelajaran. Media pembelajaran konvensional berbeda dengan media pembelajaran berbasis kurikulum 2013.

Pada saat ini telah terjadi perubahan kurikulum dari pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang aktif dengan adanya pemberlakuan kurikulum 2013 yang diterapkan di Indonesia. Pembelajaran aktif diperkenalkan dalam bidang pendidikan, dan gaya belajar berubah dari pembelajaran pasif menjadi tipe partisipatif (Kuniaki, 2016). Pada kurikulum 2013, peserta didik dituntut agar dapat menguasai teknologi yang akan menjadikan pembelajaran aktif dan inovatif serta dengan adanya pembelajaran yang aktif, pendidik dapat mengamati perkembangan peserta didik secara individual antara satu dan yang lainnya. Maka dengan pengamatan tersebut, tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan harapan yang diinginkan. Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang dapat mengerti kondisi keadaan peserta didiknya. Tidak dapat dipungkiri bahwa pada saat sekarang ini, perkembangan teknologi berkembang begitu pesat sesuai dengan pernyataan bahwa teknik komunikasi dan informasi modern memungkinkan terjadinya perubahan besar dalam pendidikan selama tahun-tahun terakhir (Hubackova, 2015). Proses perubahan teknologi juga akan berdampak dalam dunia pendidikan.

Perwaningsih menyatakan bahwa adanya modernisasi ditandai dengan masuknya teknologi dalam kehidupan manusia. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) diciptakan dengan harapan untuk membantu orang berkomunikasi lebih banyak agar efektif dan efisien, termasuk informasi produksi, diseminasi dan pemahaman. Efektivitas penggunaan TIK dalam pendidikan ditunjukkan dengan adanya pencapaian tujuan komunikasi, sementara efisiensi ditunjukkan dengan adanya menghemat biaya, waktu dan tenaga. Adanya perkembangan TIK dalam dunia pendidikan, memberikan dampak positif dan negatif bagi peserta didik. Hal tersebut merupakan tantangan dalam dunia pendidikan, sebagai generasi muda, dalam era globalisasi sekarang ini harus dapat menyaring hal-hal yang berhubungan dengan kemajuan teknologi dengan pendidikan yang dimilikinya. Selain tantangan untuk peserta didik, adanya perkembangan teknologi ini mengharuskan pendidik untuk memberikan pembelajaran yang inovatif. Adanya pembelajaran yang inovatif akan memberikan pengaruh bagi perkembangan peserta didik. Agar pembelajaran menjadi inovatif, pendidik dituntut untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang aktif agar proses belajar mengajar tidak membosankan, selain itu pesan yang ingin disampaikan oleh pendidik tersampaikan secara optimal (2013).

Selama ini pendidik hanya menggunakan media pembelajaran tradisional yaitu buku cetak yang hanya menjadikan siswa dan proses belajar mengajar menjadi membosankan dan tidak menarik.



Hal tersebut merupakan tantangan bagi pendidik agar memanfaatkan adanya kemajuan teknologi yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam penggunaan media pembelajaran, dengan begitu dapat meningkatkan pendidikan yang berkualitas. 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, dimana 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 interaktif berbasis virtual yaitu berupa pembelajaran elektronik *learning* atau *e-learning*. *E-learning* sebagai bentuk media pembelajaran baru yang digunakan dalam seluruh proses pembelajaran di berbagai sekolah menengah dan universitas hingga hari ini (Hubackova, 2015). *E-learning* adalah inovasi di bidang pendidikan yang memiliki kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran tidak hanya terbatas pada aktivitas ceramah dengan improvisasi media tetapi pengiriman materi pembelajaran dapat divisualisasikan berbagai format dan bentuknya lebih dinamis dan lebih interaktif sehingga siswa akan lebih termotivasi (Husaefah, 2017). Pembelajaran *e-learning* memerlukan komputer 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.

Menurut Supriyani dalam jurnalnya berjudul “menumbuhkan kemandirian belajar matematika siswa berbantuan *quipper school*” salah satu cara untuk mempertahankan suasana belajar yang nyaman bagi peserta didik adalah dengan metode pembelajaran yang tidak monoton (p 214). Memfasilitasi siswa untuk berpikir lebih kritis dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan kondisi lingkungan dalam hubungannya dengan masyarakat, akan lebih menarik perhatian dan minat belajar peserta didik saat ini dan juga adanya perkembangan teknologi membuat siswa memiliki kemampuan yang patut untuk diapresiasi. Semakin pesatnya pembelajaran berbasis online, semakin banyak pula informasi yang akan diperoleh serta media pembelajaran yang bervariasi. Pada dasarnya media pembelajaran berbasis online sangat banyak dari *Schoology*, *Moddle*, *Zoom*, *quipper school* dan masih banyak lainnya. Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis *e-learning* yaitu *quipper school*. *quipper school* adalah suatu layanan pembelajaran berbasis aplikasi yang berbasis open source atau gratis. *quipper school* dapat digunakan sebagai media pembelajaran antara pendidik dan peserta didik dalam melakukan interaksi layaknya guru dan murid. Media ini dapat dimanfaatkan pendidik dalam pemberian tugas kepada siswa yang dapat memdahkan pekerjaan pendidik tanpa harus tatap muka dikelas. Walaupun pendidik tidak dapat memantau secara langsung, namun pendidik masih dapat mengontrol dalam pemberian tugas kepada peserta didik. Banyak kemudahan yang akan didapat dari penggunaan *quipper school* antara lain yaitu hemat biaya, transport, kemudahan dalam mengakses. Hanya memerlukan alat untuk browsing dan koneksi internet, maka aplikasi *quipper school* sudah dapat digunakan serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

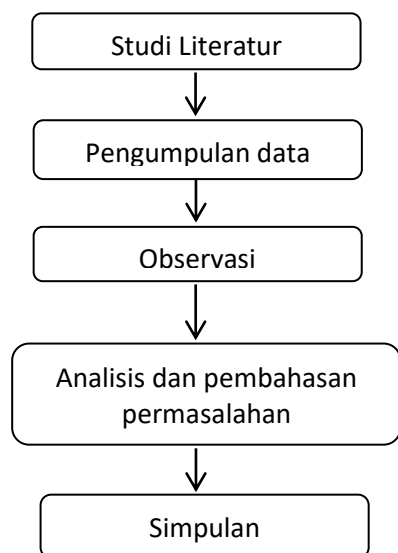
Berdasarkan hal diatas, dengan adanya kemajuan teknologi dan perkembangan aplikasi berbasis online yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif, maka perlu adanya penelitian mengenai “Efektivitas Penggunaan *E-Learning quipper school* sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan *quipper school* sebagai media pembelajaran yang efektif serta interaktif.



2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan studi literatur dengan mencari referensi yang relevan dengan permasalahan yang diteliti. Dengan studi literatur ini dapat dijadikan sebagai fondasi atau gambaran maupun media dalam melakukan penelitian yang dilakukan. Studi literatur yang digunakan berasal dari jurnal, artikel ilmiah dan skripsi mengenai permasalahan *quipper school*. Informasi data yang diperoleh akan dijadikan patokan dalam menyusun penelitian ini.

Rancangan penelitian ini secara sistematis dijelaskan sebagai berikut.



Subyek penelitian ini adalah para pengguna *quipper school* yang telah berlangganan serta komentator dalam *web quipper school* serta pendapat peneliti lain yang terdapat dalam jurnal, buku, artikel ilmiah dan internet. Jenis data yang digunakan dalam melakukan pengumpulan data penelitian menggunakan data primer dan data sekunder yang berasal dari jurnal, buku, internet, dan dokumen lainnya. Pengumpulan data melalui observasi atau pengamatan suatu aktivitas tertentu. Penggunaan pengumpulan data dengan observasi merupakan cara yang tepat dalam mengumpulkan data karena dilakukan dengan indera penglihatan secara langsung. Selain itu, studi literatur juga digunakan untuk mengumpulkan data sekunder dalam penelitian ini. Literatur yang digunakan berasal dari jurnal, buku, artikel ilmiah, dan internet yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

Data-data yang didapatkan dari sumber-sumber informasi seperti jurnal, artikel ilmiah, buku, internet dan lain sebagainya, kemudian di analisis menggunakan metode analisis dekriptif yaitu suatu analisa dengan pembahasan yang berhubungan dengan permasalahan yang ada dengan metode pengelompokan dan meringkas data sehingga data tersebut dapat bersifat informatif bagi pembaca. Maka dalam artikel ini kami mencoba memaparkan poin-poin dalam studi literasi yang kemudian diberikan penjelasan tidak hanya penemuan-penemuan semata tanpa adanya penjelasan dan pemahaman secukupnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini lebih berfokus pada pengaruh penggunaan *quipper school* sebagai media pembelajaran yang interaktif dan berbasis digital. Berdasarkan hasil penelitian menggunakan studi literatur dari berbagai sumber penelitian, artikel ilmiah, jurnal, dan lain sebagainya.

A. Hasil 1

Berdasarkan literatur yang pertama dapat diketahui bahwa sebelum dilakukan penggunaan quipper school terlebih dahulu dibentuk kelompok untuk di uji terlebih dahulu agar dapat diketahui keadaan awal kedua kelompok tersebut memiliki perbedaan atau sama. Maka dibentuklah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil *pre test* yang dilakukan dalam kedua kelompok tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Perbedaan Nilai *Pre Test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Kelompok	Mean	t_{hitung}	t_{tabel}
1	Eksperimen	60,906	0,080	2,00
2	Kontrol	60,621		

(Sumber: data primer yang diolah. Rahmawati, R. 2015)

Data *pre test* tersebut menggunakan perhitungan t test dengan hasil yang diperoleh $t_{hitung} = 0,080$, $t_{table} = 2,00$ dengan taraf signifikansi 5%, $n = 32$ (kelompok eksperimen) dan $n = 29$ (kelompok kontrol). Data tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak ada perbedaan yang signifikan karena $t_{hitung} < t_{tabel}$. Namun setelah diterapkan menggunakan media pembelajaran quipper school pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan modul cetak dan kemudian kedua kelompok diberikan *post test* untuk mengetahui hasil prestasi kedua kelompok tersebut setelah adanya penerapan media pembelajaran pada masing-masing kelompok. Hasil *post test* yang dilakukan menggunakan uji beda rata-rata dengan menggunakan uji t, maka didapat hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Perbedaan nilai *Post Test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Kelompok	Mean	t_{hitung}	t_{tabel}
1	Eksperimen	79,344	2,825	2,00
2	Kontrol	69,310		

(Sumber: Rahmawati, R. 2015)

Dari data *post test* tersebut antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh $t_{hitung} = 2,825$, $t_{tabel} = 2,00$ dan taraf signifikansi 5%. Dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang mana dapat disimpulkan bahwa setelah adanya penggunaan media pembelajaran pada masing-masing kelompok terdapat adanya perbedaan yang signifikan. Dapat diketahui bahwa terdapat keefektifan dalam penerapan *e-learning quipper school* pada pembelajaran akuntansi di SMA Negeri 2 Surakarta.

B. Hasil 2

Berdasarkan literatur yang kedua, sama seperti literature pertama dengan dibentuk 2 kelas yaitu kelas control dan kelas eksperimen. Pada hasil/ keadaan awal diketahui belum terdapat perbedaan yang signifikan atau bisa dikatakan sama anantara kedua kelas tersebut. Pada kelas eksperimen diberikan media pembelajaran berbasis virtual yaitu quipper school sedangkan kelas kontrol diberikan media pembelajaran konvensional dengan desain penelitian sebagai berikut.

Tabel 1. Desain penelitian				
Kelas	Pretest	Perlakuan	Post test	Hasil
Kelas Eksperimen	Tes	X1	Tes	O1
Kelas Kontrol	Tes	X2	Tes	O2

(Surahmadi, 2016)



Desain penelitian tersebut di uji coba terlebih dahulu menggunakan soal pilihan ganda untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik terhadap pembelajaran dikelas. Analisis data ini menggunakan SPSS versi 16.0 dengan uji Manova. Peserta didik terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Setelah diketahui hasilnya, maka akan diadakan *posttest* terhadap kedua kelas tersebut. Maka data yang didapat dengan adanya *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai *pretest* dan *posttest*

	Rata-rata <i>pre test</i>	Rata-rata <i>post tes</i>	Rata-rata motivasi belajar
Kelas kontrol	75	79	80
Kelas eksperimen	74	85	86

(Sumber: Surahmadi, 2016)

Berdasarkan data *pretest* dan *posttest* tersebut dapat diketahui bahwa setelah adanya penerapan media pembelajaran menggunakan *quipper school* pada kelas eksperimen menunjukkan rata-rata hasil belajar peserta didik pada *posttest* lebih tinggi daripada hasil *posttest* peserta didik yang menggunakan media pembelajaran konvensional dengan taraf ketuntasan 100%. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *quipper school* dapat memberikan pengaruh yang lebih baik daripada pembelajaran konvensional yang dibuktikan dengan analisis uji manova.

C. Hasil 3

Berdasarkan literatur ketiga, menunjukkan pola yang sama yaitu dengan membentuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran *quipper school*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media pembelajaran tradisional atau konvensional. Sebelum diterapkan media pembelajaran *quipper school* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki *pretest* yang sama pada keadaan awal menggunakan tes standar. Hal tersebut dilakukan untuk mengukur keadaan awal peserta didik atau pengetahuan yang sudah diketahui oleh peserta didik mengenai materi pembelajaran. Hal ini terbukti pada tabel 2, bahwa kinerja akademik kelompok kontrol sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol mengumpulkan rata-rata 15,33, sedangkan kelompok eksperimen memiliki rata-rata 14,80.

Tabel 2. Kemampuan akademik sebelum penggunaan *quipper school*

Kelompok	Rata-rata
Kontrol	15,33
Eksperimen	14,80

(Sumber: Viray, J. 2016)

Setelah hasil *pretest* dari dua kelompok diketahui, maka perhitungan skor menggunakan t-test dengan tingkat signifikansi 5% dan data tersebut menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan akademik dari dua kelompok dalam *pretest*. Setelah adanya *pretest* dilakukan adanya penggunaan *quipper school* pada kelompok eksperimen yang mengajarkan mengenai cara mengakses situs web menggunakan akun Facebook dan bergabung pada kelompok eksperimen dalam aplikasi *quipper school*. Sedangkan kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran tradisional atau konvensional dan kedua kelompok tersebut menerapkan media pembelajaran dalam waktu 10 minggu atau 2,5 bulan. Kemudian dilakukan tes secara berkala untuk



membandingkan antara penerapan menggunakan *quipper school* maupun menggunakan konvensional. Hasil tersebut dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel. 2 Data setelah adanya penerapan *quipper school*

Kelompok	Pretest	Posttest
Kontrol	15,33	26,65
Eksperimen	14,80	30,46

(Sumber: Viray, J. 2016)

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya penggunaan *quipper school* pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan akademik kedua kelompok setelah diadakannya posttest menggunakan *quipper school* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan akademik dan dianggap lebih efektif dilakukan dalam kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok control yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

D. Hasil 4

Kelompok	Pretest	Posttest
Kontrol	15,33	26,65
Eksperimen	14,80	30,46

Berdasarkan literatur keempat berbeda dengan ketiga literature diatas yang mana dalam literature ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan acuan penilaian yang disesuaikan dengan table kriteria deskripsi presentase sebagai berikut:

Tabel.1 Klasifikasi Kategori Tingkat Hasil Belajar Siswa

Nilai (%)	Kriteria
90 – 100	Baik sekali
70 – 89	Baik
50 – 69	Cukup
30 – 49	Kurang
0 – 29	Sangat kurang

(Setyawan, H. 2015)

Dari penelitian literatur tersebut dilakukan selama pembelajaran yang diperoleh data hasil belajar sebagai berikut:

Siklus	Jumlah siswa tuntas KKM	Persen	Kategori
Pra Siklus	20	56,66%	Cukup
Siklus I	22	63,89%	Cukup
Siklus II	27	76,29%	Baik

(Setyawan, H. 2015)

Dari data presentase tersebut pada pra siklus tidak diterapkan adanya penggunaan media pembelajaran *quipper school*, memperoleh hasil belajar sebesar 56,66%. Setelah itu pada siklus I mulai diterapkan dengan media pembelajaran *quipper school* dan menunjukkan suatu peningkatan menjadi 63,89%, kemudian pada siklus II di masih menggunakan media pembelajaran *quipper school* dan menunjukkan hasil yang meningkat menjadi 76,29%. Maka dengan begitu dapat disimpulkan



bahwa dari siklus yang dialami yaitu pra siklus, siklus I, siklus II mengalami peningkatan sesuai dengan hasil yang diharapkan.

4. SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

Quipper school merupakan salah satu aplikasi pembelajaran gratis berbasis online yang dapat digunakan diberbagai kalangan pendidikan. *quipper school* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan interaktif guna meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi agar tujuan pendidikan tersampaikan secara optimal. Aplikasi *quipper school*, merupakan salah satu alternatif dari sebuah solusi pembelajaran yang pasif guna meningkatkan motivasi kepada siswa. Namun perkembangan teknologi harus diimbangi dengan pemahaman pendidik mengenai teknologi sebagai media pembelajaran. Adanya *quipper school* berguna dalam memberikan apresiasi dan inspirasi guna meningkatkan pemahaan kepada siswa dan pendidik.

Berdasarkan berbagai studi literasi yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan *quipper school* memiliki tingkat keefektifan yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Terbukti dengan adanya studi literatur yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dimana kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Berdasarkan hasil pre-test menunjukkan hasil belajar yang sama antara kedua kelas tersebut namun setelah diterapkan menggunakan media pembelajaran e-learning *quipper school* terdapat perbedaan ke arah yang lebih baik dalam penggunaan *quipper school*. Dengan adanya *quipper school*, siswa merasa senang dengan adanya media pembelajaran interaktif karena siswa dapat melihat berbagai macam materi, contoh soal, dan soal latihan yang dapat membantu siswa. Sarana dan prasarana, adanya akses internet, kesiapan guru dan siswa dapat dipertimbangkan dalam penggunaan *e-learning*. Adanya keefektifan dalam penggunaan e-learning dapat digunakan serta dianjurkan dalam pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Hubackova, S. Ruzickova, S. (2015). ICT In Lifelong Education. *Social and Behavioral Sciences*, 522-525. Diakses dari <http://www.sciencedirect.com>
- Perbawaningsih, Y. (2013). Plus minus of ICT Usage In Higher Education Student. *Social and Behavioral Sciences*, 717-724. Diakses dari <http://www.sciencedirect.com>
- Haq, U.A. Magoulas, G. Jamal, A. Majeed, A. Sloan, D. (2016). Users Perception of E-Learning Environments and Service Effectiveness. *Journal of Enterprise Information Management*. Diakses dari <http://www.sciencedirect.com>
- Idris, F. Hassan, Z. Acob, A.Y. Gill, S.K. Awal, N.A.M. (2012). The Role of Education In Shaping Youth's National Identity. *Social and Behavioral Sciences*, 443-450. Diakses dari <http://www.sciencedirect.com>
- Yajma, K. Hayakawa, Y. Kashiwaba, Y. Takahshi, A. Oiguchi, S. (2016). Construction of Active Learning Environment by The Student Project. *Procedia Computer Sciences*, 1489-1496. Diakses dari <http://www.sciencedirect.com>
- Husaefah, H. Marhiah. (2017). Application of E-Learning *quipper school*. *Internasional Journal of Social Science and Humanities Research*, Volume (5). 522-526. Diakses dari <http://www.sciencedirect.com>
- Supriani, Y. Menumbuhkan Keamandirian Belajar Matematika Siswa berbantuan *quipper school*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Volume (1). Diakses dari <http://www.sciencedirect.com>
- Rahmawati, R. Sudiyanto. 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.sciencedirect.com>



- Surahmadi, B. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Virtual Berbasis quipper school Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP N 1 Temanggung. *Unnes Science Education Journal*. Diakses dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>
- Setyawan, H. Ishafit. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Elektronik *quipper school* Menggunakan Metode CTL untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Temanggung Tahun Pelajaran 2014/2015 pada Konsep Getaran Gelombang Bunyi. *Prosiding Pertemuan Ilmiah XXIX HFI Jateng & DIY*, Yogyakarta. Diakses pada tanggal 16 April 2018
- Viray, J. (2016). quipper school and Its Effectiveness in the Academic Performance of Grade 8 Students in English. Diakses dari <https://www.researchgate.net/publication/317032467> pada tanggal 20 April 2018.
- <https://quipperschool.com/id/> diakses pada tanggal 20 Maret 2018.
- Gerwin, R. L. Kaliebe, K., Daigle, Monica. (2018). The Interplay Between Digital Media Use and Development. *Child Adolesc Psychiatric Clin N Am*, 345-355, Diakses dari <http://www.elsevier.com>

