

PENGUNAAN *QUIPPER SCHOOL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP NEGERI 2 CAMPALAGIAN POLEWALI MANDAR

Rizal Arizaldy Ramly¹, Ilham²

Universitas Pejuang Republik Indonesi¹, Universitas Muhammadiyah
Makassar²

Abstrak: Masalah utama dalam penelitian ini yaitu perkembangan teknologi yang semakin maju dan berkembang siswa diharapkan mampu untuk menggunakan teknologi media pembelajaran *Quipper School* untuk memudahkan proses pembelajaran secara efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quipper School* terhadap hasil belajar siswa kls VII di SMPN 2 Campalagian. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Campalagian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru SMPN 2 Campalagian Polewali mandar yang berjumlah 59 orang. Jumlah sampel yang digunakan sebanyak 59 orang dengan menggunakan teori *sampling* jenuh Sugiyono. Pengumpulan data dilakukan dengan cara pemberian kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan menggunakan SPSS Versi 24. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran *Quipper School* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa di SMPN 2 Campalagian polewali Mandar

Kata Kunci: *Quipper School, Hasil belajar*

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi selanjutnya disingkat TIK telah mendorong pemanfaatan hasil teknologi dalam pembelajaran sehingga disebut sebagai masa pengetahuan (*knowledge age*) dengan percepatan peningkatan pengetahuan yang luar biasa. Percepatan peningkatan pengetahuan ini didukung oleh penerapan media dan teknologi digital yang disebut dengan *information super highway*.

Selanjutnya Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989 secara jelas disebutkan tujuan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Quipper School adalah media dengan sistem *e-learning* yang berbasis *open source* keluaran terbaru, dan diluncurkan Januari 2014. Guru dapat memantau perkembangan belajar siswa di luar pertemuan tatap muka secara *online*. Mason dan Rennei (2009) mengatakan bahwa *e-learning* adalah proses pembelajaran efektif yang diciptakan dengan cara menggabungkan konten yang disampaikan secara digital dengan jasa dan saran pendukung pembelajaran.

Manfaat *Quipper School* bagi siswa yaitu dapat digunakan sebagai tempat siswa untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru, mengakses seluruh materi pelajaran, dan mengirimkan pesan kepada guru mengenai kesulitan belajar yang dihadapi.

Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 2 Campalagian memiliki beberapa kendala yang dihadapi saat proses pembelajaran yakni jaringan internet yang tidak sampai ke dalam kelas dan hanya area tertentu yang dapat diakses. Meskipun ada kendala, siswa sangat tertarik jika pembelajaran dikolaborasikan dengan media terobosan baru dengan peningkatan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin meningkat untuk melihat pengaruh penggunaan media tersebut untuk meningkatkan hasil belajar. 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.

Maka dari itu peneliti ingin meneliti bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quipper School* terhadap hasil belajar siswa. Alasan peneliti melakukan penelitian ini untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran *Quipper School* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan harapan bahwa dengan adanya pembaharuan dalam metode ajar siswa dalam belajar lebih tertarik sehingga dengan mudah dipahami ilmu yang diberikan oleh guru. Berdasarkan penelitian Ramly, R. A. (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Dari pandangan tersebut dipilih penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quipper School* Terhadap Hasil Belajar TIK Siswa Kelas VII SMPN 2 Campalagian”.

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau penghantar. Media adalah perantara atau penghantar pesan dari pengirim ke penerima pesan” (Putra, 2013: 28). Pengertian tersebut, bahwa media sebagai penghantar komunikasi dari pengirim ke penerima untuk menghasilkan informasi sebagai suatu pemahaman yang telah dimengerti serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Penggunaan media tidak hanya dilakukan di dalam kelas melainkan bisa di luar kelas. Terkadang guru tidak bisa hadir tatap muka di dalam kelas, adanya sebutan pendidikan jarak jauh pembelajaran dapat dilakukan dimanapun. Peranan media dalam pendidikan jarak jauh mampu mengatasi masalah jarak, ruang, dan waktu. Secara umum penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Penggunaan media menunjukkan keefektifan dalam proses belajar mengajar (Arizaldy, R, 2021).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2010: 107) Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen murni(*true experimental*) yaitu experiment yang paling mengikuti prosedur dan memenuhi syarat-syarat experiment. Penelitian eksperimen bersifat menguji, sehingga semua variabel yang diuji harus diukur dengan menggunakan instrumen atau tes.

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui lembar observasi dan angket. Teknik pengambilan data dilakukan dengan metode angket pertama dan angket. Dan teknik analisis data akan dianalisis secara deskriptif dan statistik inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskriptif Variabel Penelitian

a) Variabel Media pembelajaran *Quipper School* (X)

Quipper School merupakan layanan *e-learning* gratis yang dibuat untuk mempermudah tugas para guru terutama dalam hal penugasan kepada siswa

b) Variabel hasil Belajar Siswa (Y)

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.

2. Analisis data

a) Uji validitas

Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel untuk tingkat signifikansi 5 persen dari degree of freedom (df)= $n-2$, dalam hal ini n adalah jumlah sampel. Jika r hitung $>$ r tabel maka pertanyaan atau indikator tersebut dinyatakan valid, demikian sebaliknya jika r hitung, r tabel maka pertanyaan atau indikator tersebut dinyatakan tidak valid.

b) Uji reliabilitas

Instrumen penelitian dikatakan reliabel jika memiliki nilai Alpha Cronbach $>$ 0,60. Jika nilainya lebih kecil dari 0,60 maka kuesioner penelitian ini tidak reliabel

c) Uji normalitas

Variabel	Sig.	Keterangan
<i>Quipper School</i>	0,200	Berdistribusi normal

Sumber: data hasil olah SPSS, 2020

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data yang kita peroleh berdistribusi normal

d) Uji linearitas

Variabel	Sig.Deviation from Linearity	Keterangan
----------	------------------------------	------------

<i>Quipper School</i>	0,198	Linear
-----------------------	-------	--------

Sumber: data hasil olah SPSS, 2020

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,198 lebih besar dari 0,05, yang artinya terdapat hubungan linear yang secara signifikan antara *Quipper School* (x) dengan hasil belajar(Y).

e) Analisis regresi sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	62.897	4.457		14.112	.000
Quipper	-311	.070	-.507	-4.435	.000

a. Dependent Variable: hasil

Sumber: Data diolah, tahun 2020

Berdasarkan tabel diatas yang terdapat pada kolom B, tertuang nilai konstanta dan nilai koefisien regresi sederhana untuk variabel bebas. dari nilai itu maka dapat ditemukan nilai regresi sederhana yang dinyatakan dalam persamaan berikut:

f. Uji koefisien determinan (R²)

Model	R	R Square	Adjusted R Square
1	0,507	0,257	0,244

Sumber : Data diolah pada tahun 2020

Berdasarkan tabel diatas, didapat nilai koefisien (R)=0.507 yang berarti bahwa hubungan antara *Quipper School* mempunyai hubungan terhadap hasil belajar yaitu 50,7%. Sedangkan nilai koefisien determinasi atau KP= 0.257(R² X 100%) Artinya variabel *Quipper School* memberikan kontribusi terhadap variabel hasil belajar sebesar 25,7% sedangkan sisanya 74,3% dipengaruhi oleh faktor lain diluar dari variabel bebas dalam penelitian ini.

g. Uji T

Model		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	62.897	4.457		14.112	.000
	Quipper	-.311	.070	-.507	-4.435	.000

Sumber: Data diolah Pada tahun 2020

Berdasarkan tabel diatas, Nampak bahwa t hitung sebesar 4,435 sedangkan untuk mencari t tabel menggunakan rumus:

$$\begin{array}{ll} \text{Nilai } \alpha/2 & \text{Derajat kebebasan(df)=n-2} \\ =0.05/2 & =59-2 \\ =0.025 & =57 \end{array}$$

Distribusi nilai t tabel mendapatkan nilai 0.025;57 sebesar 2,002. Karena nilai t hitung lebih besar daripada t tabel ($4,435 \geq 2,002$) maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya *Quipper School* berpengaruh negatif signifikan terhadap hasil belajar di SMPN 2 Campalagian.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil diatas dapat di simpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Quipper School* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap Hasil belajar di SMPN 2 Campalagian Polewali Mandar. Secara umum hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengujian media pembelajaran *Quipper School* memiliki pengaruh negatif signifikan terhadap hasil belajar. Hal ini dapat ditunjukkan dari tanggapan responden terhadap kuesioner pada variabel penelitian. Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana, nilai koefisien regresi media pembelajaran *Quipper School* menunjukkan hasil yang negatife. Hal ini dibuktikan dengan jawaban responden terkait dengan

masih susahnya peserta didik dalam memahami pelajaran lebih cepat dan mudah.

Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Dedy Aswan, dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Media E- learning *Quipper School* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Majene” penelitian ini menunjukkan ada pengaruh positif yang signifikan pemanfaatan *e-learning Quipper School* terhadap hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan tentang media pembelajaran *Quipper School* dan hasil data dan analisis data, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa: media pembelajaran *Quipper School* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap hasil belajar di SMPN 2 Campalagian Polewali Mandar. Besarnya pengaruh media pembelajaran *Quipper School* terhadap hasil belajar siswa di SMPN 2 Campalagian adalah sebanyak 25,7%. Dan 74,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

- Arizaldy, R., & Alfadil, M. T. (2021). THE INFLUENCE OF THE APPLICATION OF POWER POINT LEARNING MEDIA ON ICT LEARNING OUTCOMES. *Jurnal Galeri Pendidikan*, 1(01).
- Asrofi, Ghulam, 2018. *Pemamfaatan e-learning school oleh guru dan siswa untuk optimalisasi pembelajaran di MAN 1 Ponorogo*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Ponorogo
- Baharuddin, dan Esa Nur Wahyuni. 2010. *Teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Dimiyati dan Mudjiono. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2008). Strategi belajar mengajar. Bandung: Rineka cipta
- Dwi Hurriyati, Desy Arisandy, (2018), *Pengaruh Penggunaan Media Belajar Quipper School Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Siswa The Influence Of Quipper School To The Interest Of Learning*

Mathematics Among, Jurnal Psikogenesis, Volume 6, No.2, Desember 2018

- Mason, Robin , dan Frank Rennie (2009) *Serial konsep-konsep kunci e learning panduan lengkap memahami dunia digital dan internet*. Yogyakarta: Pustaka Baca
- Putra, Sitiatava Rizema. 2013. *Desain belajar mengajar kreatif berbasis sains*. Yogyakarta: Gava Media
- Rahmawati (2015), *keefektifan penerapan e-learning – Quipper School pada pembelajaran akuntansi SMA Negeri 2 Surakarta*
- Ramly, R. A. (2021). Penerapan Komunitas Belajar Melalui Aplikasi WhatsApp sebagai upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Sejarah. *Biormatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 7(2), 147-159.
- Supriono dan Widodo.1999. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Usman. Moh user, 2008, *strategi pembelajaran*, Jakarta, Erlangga

