

PENGARUH APLIKASI *QUIPPER SCHOOL* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMK NEGERI 8 SIDRAP

Hasni¹, Syarifuddin Cn. Sida², Firdaus³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar

Abstrak: Penelitian ini adalah dengan metode *Quasi Experiment* dengan model *One group pretest and Posttest design*. Yang menggunakan perlakuan dan pengukuran terhadap 1 kelas dengan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X TKJ yang berjumlah 20 orang siswa. Instrumen dalam penelitian ini adalah observasi untuk melihat aktivitas belajar siswa, dan angket untuk melihat pengaruh kelas eksperimen. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif dan analisis inferensial. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan pengaruh minat belajar siswa yang diajarkan menggunakan media aplikasi *quipper school* di kelas X TKJ SMK Negeri 8 Sidrap, hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t diperoleh bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $0,000 > 0,005$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima Artinya ada pengaruh media aplikasi *quipper school* terhadap minat belajar siswa. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah untuk pemanfaatan media aplikasi *quipper school* bisa lebih dimaksimalkan. Guru diharapkan mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, tujuan yang harus dicapai, waktu yang tersedia, sarana dan prasarana yang dimiliki.

Kata Kunci: Media Aplikasi, Minat Belajar Siswa, *Quipper School*.

PENDAHULUAN

Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 pada alinea keempat Menyatakan bahwa “Salah satu tujuan terbentuknya negara Indonesia adalah untuk mencerdaskan bangsa. Hal ini tentu menjadi salah satu pilar yang penting bagi terciptanya sebuah negara yang lebih baik. Dalam mencerdaskan bangsa, tentu bukan menjadi hal yang sangat mudah bagai membalikkan tangan”.

Uno (2016:1) Berpendapat bahwa “Pendidikan sebagai suatu sistem pencerdasan anak bangsa, dewasa, ini dihadapkan pada berbagai persoalan, baik ekonomi, sosial, budaya, maupun politik. Pada arus global, kita sementara berhadapan dengan tantangan globalisasi, peniadaan sekat-sekat ideologis politik, budaya, dan sebagainya. Selain itu kita menyaksikan *Program Studi Teknologi Pendidikan*

pesona peradaban yang disatukan oleh corak budaya yang sama, ekonomi yang sama, bahkan substansi kehidupan yang nyaris sama, globalisasi”.

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya baik itu pelaksana pendidikan di lapangan (kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidik). Ayu, S. (2017) Otonomi pendidikan mampu meningkatkan kualitas sekolah secara khusus dan meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan secara umum karena masing-masing daerah dan sekolah lebih kreatif untuk mengembangkan program sekolah sebagai penunjang peningkatan mutu.

Evelin Siregar dkk (2010:3) Belajar merupakan perubahan perilaku yang disebabkan oleh pengalaman sehingga terdapat perubahan tingkah laku pada dirinya, “belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat”. Sumiati dkk (2009: 38) “secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan”.

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Berdasarkan penelitian Ramly, R. A. (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Hamdani (2011:115) Mengemukakan bahwa “Salah satu pemanfaatan media teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kompetensi dan kualifikasi peserta didik adalah proses *E-learning* (Electronic Learning). *E-learning* merupakan cara baru dalam proses pembelajaran yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajaran”. Penggunaan media menunjukkan

keefektifan dalam proses belajar mengajar (Arizaldy, R, 2021).

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan Aplikasi *Quipper School* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital SMK Negeri 8 Sidrap.

Gerlach & Ely (1971) dalam buku Arsyad (2017) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap. Dalam pengertian ini guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Warsita (2008:123) Berpendapat bahwa Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara karya seseorang pengembang mata pelajaran (program pembelajaran) dengan peserta didik. Adapun yang dimaksud interaksi adalah terjadinya suatu proses belajar pada diri peserta didik pada saat menggunakan atau memanfaatkan media. Misalnya pada saat peserta didik menyaksikan tayangan program televisi pembelajaran, film pendidikan, mendengarkan program audio interaktif, menggunakan program CIA, membaca programed instruction, membaca modul dan sebagainya.

Secara lebih rinci, manfaat E-learning dapat dilihat dari dua sudut, yaitu dari sudut peserta didik dan guru dalam buku Ariani dan Dany Haryanto (2010:134). Dari Sudut Pandang Peserta Didik dengan kegiatan *E-learning* dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya, peserta didik dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Peserta didik juga dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat. Dengan kondisi yang demikian ini, peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran.

Dari Sudut Pandang Guru dengan adanya kegiatan *E-learning* beberapa manfaat yang diperoleh guru/instruktur antara lain adalah bahwa

guru/instruktur dapat:

- a. Lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi,
- b. Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relatif lebih banyak,
- c. Mengontrol kegiatan belajar peserta didik. Bahkan guru/instruktur juga dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama sesuatu topik dipelajari, seta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang,
- d. Memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada pesrta didik.

Quipper School merupakan *startup* edukasi *online* yang memiliki fasilitas lengkap dan menarik. *Quipper School* diciptakan oleh Masayuki Watanabe yang merupakan pendiri sekaligus CEO dari perusahaan pendidikan yang berasal dari London, United Kingdom. *Quiper School* adalah salah satu media pembelajaran sistem *E-learning* yang berbasis *open source* keluaran terbaru, diluncurkan pada bulan Januari 2014. *Quipper School* merupakan penghubung antara siswa dan guru dalam pembagian tugas mata pelajaran secara *online*.

Quipper School dapat diakses melalui perangkat komunikasi yang terhubung dengan internet yang dilengkapi dengan peramban *web* atau menggunakan Smartphone, BlackBerry, PC atau Komputer, Laptop maupun Tablet. Dengan memanfaatkan fasilitas internet memungkinkan *Quipper School* dapat diakses setiap hari, kapan saja dan dimana saja, melalui koneksi Wi-Fi maupun 3G secara gratis. Pembelajaran menggunakan *Quipper School* dapat diakses guru di alamat <http://link.quipperschool.com> dan siswa dapat mengakses di alamat <http://learn.quipperschool.com>. Untuk dapat menjalankan proses pembelajaran menggunakan *Quipper School* guru harus mendaftarkan diri dan membuat kelas mengajar. Setelah itu, guru mencetak kode kelas yang nantinya dibagikan kepada siswa untuk mendaftar dan proses pembelajaran menggunakan media *E-learning* berbentuk aplikasi *Quipper School* dapat dilakukan.

Karwono dan Heni Mularsih (2017:18) Mengatakan bahwa “Belajar adalah perubahan untuk memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap, dimulai sejak awal kehidupan, sejak kecil ketika bayi memperoleh sejumlah keterampilan yang sederhana, seperti memegang botol susu dan mengenal ibunya. Selama masa kanak-kanan dan masa remaja, diperoleh sejumlah sikap, nilai dan keterampilan hubungan sosial, demikian pula diperoleh kecakapan berbagai mata pelajaran di sekolah. dalam usia dewasa, diharapkan orang telah mahir mengerjakan tugas-tugas tertentu dan keterampilan-keterampilan fungsional yang lain. Termasuk disini keterampilan mengendarai sepeda motor, membuat surat, dan bergaul dengan yang lain”.

Dari berbagai pendapat yang telah dikemukakan tentang pengertian minat dan pemahaman belajar, dapat membantah minat belajar yang berhubungan dengan psikologi seseorang yang menampakkan diri sendiri dalam beberapa perbedaan, seperti: gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan prosesi tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang mencari-mencari pengetahuan dan pengalaman. Dengan kata lain, minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap aktivitas belajar yang dilakukan melalui keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam belajar dengan demikian menarik perhatian kegiatan itu.

Huda (2014) Menyimpulkan bahwa “Selanjutnya terjadi perubahan dalam diri siswa yang membentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, kecakapan, dan pengalaman belajar. Minat siswa untuk belajar yang memiliki besar terhadap keberhasilan belajar, karena minat siswa dan faktor yang menentukan derajat keaktifan siswa, jika bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan yang diharapkan, karena tidak ada daya tarik siswa.

Oleh karena itu, untuk mengatasi siswa yang kurang berminat dalam belajar, guru mendapatkannya berusaha mencari cara agar siswa tertentu perlu dan ingin terus belajar. Minat belajar sangat mendukung dan memengaruhi proses belajar mengajar di sekolah yang akhirnya bermuara pada pencapaian tujuan pembelajaran”.

Hipotesa merupakan anggapan sementara peneliti, jadi hipotesa

dalam penelitian ini berdasarkan kajian pustaka dan hasil penelitian di atas, maka di rumuskan hipotesis penelitian yaitu ada Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quipper School* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital SMK Negeri 8 Sidrap.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Metode digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen semu atau *quasi experiment* merupakan penelitian yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari media aplikasi *quipper school* diterapkan pada kelas x tkj dengan mencari pengaruh perlakuan tersebut dalam kondisi yang terkendali.

Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan *one group pretest and posttest design*. Sugiyono (2017:74) mengatakan bahwa *one group pretest and posttest design* adalah suatu teknik untuk mengetahui efek sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Artinya proses belajar yang awalnya tidak menggunakan media aplikasi *quipper school* dan setelah menggunakan media aplikasi *quipper school* dalam proses

Populasi adalah seluruh individu yang akan dijadikan objek penelitian yang paling sedikit memiliki sifat yang sama. Populasi penelitian ini adalah siswa di SMK Negeri 8 Sidrap. Dengan demikian pada peneliti mengambil kelas X Teknik jaringan komputer (TKJ), X Agribisnis perikanan air tawar (APAT), XI Teknik jaringan komputer (TKJ), XII Teknik jaringan komputer (TKJ) dan XII Agribisnis perikanan air tawar (APAT) yang terdiri atas 5 kelas, Sebanyak 76 orang.

Sugiyono (2017:81) Mengemukakan Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *total sampling*. Dengan demikian, yang akan dijadikan populasi dalam penelitian ini adalah kelas X TKJ dengan jumlah siswa 20 orang, jumlah siswa laki laki berjumlah 10 orang dan jumlah siswa perempuan 10 orang.

Instrumen penelitian Sugiyono (2017:93) mengemukakan bahwa Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam *Program Studi Teknologi Pendidikan*

penelitian fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Lembar observasi melalui proses pembelajaran simulasi dan komunikasi digital, guru di fasilitasi media aplikasi *Quipper School* kemudian menerapkannya dalam kelas eksperimen. Hal ini bertujuan untuk mengamati penggunaan media aplikasi *Quipper School* pada siswa saat pembelajaran. Sedangkan lembar observasi penggunaan media aplikasi *Quipper School* di gunakan untuk mengamati dan mencatat pelaksanaan penggunaan media pada saat pembelajaran dikelas eksperimen. Observasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang keadaan lingkungan sekolah serta proses kegiatan belajar mengajar guru di kelas.

Angket respons siswa digunakan untuk memperoleh data tentang respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama penelitian berlangsung. Angket respons siswa diberikan pada siswa ketika proses pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *Quipper School* telah selesai.

Data tentang aktivitas siswa diperoleh dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa pada saat pemberian tindakan melalui pengamatan. Pengamatan dilakukan terhadap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Data tentang minat belajar siswa diperoleh dengan menggunakan angket respons siswa yang dibagikan sebelum dan setelah perlakuan diberikan. Data diambil pada saat kegiatan pembelajaran berakhir.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian yaitu menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Indikator minat ada empat, yaitu: (a). perasaan senang, (b). ketertarikan siswa, (c). perhatian siswa, dan (d). keterlibatan siswa dalam penyediaan butir soal yang terdapat pada angket dibagi berdasarkan keempat indikator tersebut.

Untuk memperoleh data tentang pengaruh media aplikasi *Quipper School* terhadap minat belajar siswa di SMK Negeri 8 Sidrap menggunakan

instrumen angket, dengan item pernyataan 25 yang disebarakan kepada 20 siswa.

Analisis statistik deskriptif berguna untuk memaparkan dan menggambarkan data penelitian, mencakup jumlah data, nilai maksimal, nilai minimal, nilai rata-rata dan sebagainya. Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik subjek, yang diperoleh dari kelas eksperimen dengan teknik pengumpulan data yaitu pre test dan post test.

Analisis Minat Belajar Pretest setelah proses belajar pada kelas eksperimen dengan menggunakan media Aplikasi *Quipper School*, untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap mata pelajaran yang telah dipelajari adalah menentukan nilai kuantitatif dengan menjumlahkan skor jawaban angket dari responden sesuai dengan frekuensi jawaban.

Tabel 1

Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
68-70	1	5%
71-73	2	10%
74-76	8	40%
77-79	7	45%
80-82	2	10%
Jumlah	20	100%

Berdasarkan data tabel, diketahui bahwa penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 8 Sidrap melalui data angket dengan 20 responden menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 80 nilai terendah 68. Adapun cara menentukan kualifikasi dan interval nilai variabel X yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) $K = 1 + 3,3 \log n$
 $= 1 + 3,3 \log 20$
 $= 1 + 3,3 \log (1,3010)$
 $= 1 + 4,2933 = 5,2933$
- 2) $R = NT - NR$
 $= 80 - 68$
 $= 12$
- 3) Panjang interval
 $P = R / K$

$$= 12/5,2933$$
$$= 2,268 = \text{dibulatkan menjadi } (3)$$

Dari rekapitulasi angket tersebut kemudian menyiapkan (tabel kerja perhitungan) untuk mencari mean dan standar deviasi minat belajar siswa sebagai berikut.

menghitung *mean* (rata-rata) dan standar deviasi adalah sebagai berikut:

- 1) Mencari mean dan standar deviasi

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$
$$= \frac{1518}{20}$$
$$= 75,9$$

$$2) \text{ SD} = \sqrt{\frac{\sum (X-\bar{X})^2}{n-1}}$$
$$= \sqrt{\frac{167,4}{19}}$$
$$= \sqrt{8,810}$$
$$= 2,97$$

- 3) Mencari kualitas variabel X (minat Belajar)

$$M+1,5 \text{ SD} = 75,9 + 1,5(2,97) = 80,355$$

$$M+0,5 \text{ SD} = 75,9 + 0,5 (2,97) = 77,385$$

$$M - 0,5 \text{ SD} = 75,9 - 0,5 (2,97) = 74,415$$

$$M - 1,5 \text{ SD} = 75,9 - 1,5 (2,97) = 71,445$$

Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa minat belajar siswa termasuk dalam kategori baik, yaitu berada pada interval 76-80 dengan nilai rata-rata 75,9 persentase tersebut diperoleh dari hasil perhitungan nilai rata tengah dan standar deviasi sebelum ditentukan kualitas variabel.

Setelah proses belajar menggunakan media aplikasi *Quipper School*, maka untuk mengetahui perbandingan pengaruh minat belajar siswa yaitu dengan membagikan angket untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap mata pelajaran yang telah dipelajari menentukan nilai kuantitatif dengan menjumlahkan skor jawaban angket dari responden sesuai dengan frekuensi jawaban.

Berdasarkan data tabel diatas, diketahui bahwa penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 8 Sidrap dengan menggunakan angket sebanyak 20 responden. Menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 104 nilai terendah 84. Adapun cara menentukan kualifikasi dan interval nilai variabel Y (posttest) yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} 1) \quad K &= 1+3,3 \log n \\ &= 1+3,3 \log 20 \\ &= 1+3,3 \log (1,3010) \\ &= 1+4,2933 \\ &= 5,2933 \\ 2) \quad R &= NT-NR \\ &= 103-84 \\ &= 19 \\ 3) \quad \text{Panjang interval} \\ P &= R/K \\ &= 19/5,2933 \\ &= 3,589 \end{aligned}$$

Dibulatkan menjadi (4)

Berdasarkan tabel diatas, kemudian menghitung mean (rata-rata) dan standar deviasi adalah sebagai berikut:

1) Mencari mean dan standar deviasi

$$\begin{aligned} \bar{Y} &= \frac{\sum Y}{N} \\ &= \frac{1904}{20} \\ &= 95,2 \\ 2) \quad SD &= \sqrt{\frac{\sum(Y-\bar{Y})^2}{n-1}} \\ &= \sqrt{\frac{609,52}{19}} \\ &= \sqrt{32,08} \\ &= 5,66 \end{aligned}$$

3) Mencari kualitas variabel Y (pretest)

$$M+ 1,5 SD = 95,2 + 1,5 (5,66) = 103,69$$

$$M + 0,5 SD = 95,2 + 0,5 (5,66) = 98,03$$

$$M - 0,5 SD = 95,2 - 0,5 (5,66) = 92,37$$

$$M-1,5 SD = 95,2 - 1,5 (5,66) = 86,71$$

Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa minat belajar siswa termasuk dalam kategori sangat baik, yaitu berada pada interval >80 dengan nilai rata-rata 95,2 persentase tersebut diperoleh dari hasil perhitungan nilai rata tengah dan standar deviasi sebelum ditentukan kualitas variabel.

Uji korelasi dengan menggunakan rumus pearson product moment (r) adalah: Interpretasi angka hubungan menurut prof. Sugiyono bahwa apabila angka hubungan berkisar antara -1 s/d +1. Semakin mendekati angka 1 maka hubungan semakin mendekati sempurna. Dalam hal ini bahwa variabel X dan Y berada dalam kategori sedang.

Deskripsi hasil observasi siswa lembar pengamatan ini dibuat untuk memperoleh salah satu jenis data pendukung. instrument ini memuat petunjuk dan sebelas indikator aktivitas siswa yang diamati. Pengamatan dilakukan dengan cara observer mengamati aktivitas siswa. Untuk melihat aktivitas belajar siswa selama penelitian berlangsung.

Aktivitas siswa dari kedua pertemuan adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan presentase jumlah siswa yang terlibat aktif dalam setiap aktivitas yang diamati selama n pertemuan dengan menggunakan persamaan:

$$Ta = \frac{x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Ta = persentase jumlah siswa yang terlibat aktif pada aktivitas ke-a selama n pertemuan.

X = Rata-rata jumlah siswa yang melakukan aktivitas ke-a selama n pertemuan.

N = Jumlah seluruh siswa pada kelas eksperimen.

a = 1,2,3,..(sebanyak aktivitas yang diamati).

- 2) Menentukan presentase jumlah siswa yang terlibat aktif dalam semua aktivitas yang diamati dengan menggunakan rumus:

$$Pta = \frac{\sum Ta}{\sum T} \times 100\%$$

Keterangan:

P_{ta} = persentase jumlah siswa yang terlibat aktif dalam semua aktivitas yang diamati

Σta = jumlah dari setiap aktivitas yang diamati

ΣT = banyaknya seluruh aktivitas siswa yang diamati setiap pertemuan

Hal ini dapat dilihat dari persentase yang diperoleh pada aktivitas siswa kelas eksperimen selama proses pembelajaran dimana diperoleh persentase rata-rata dari pertemuan adalah 982,5%. Hal ini sesuai dengan kriteria tingkat aktivitas siswa yang diperoleh yaitu termasuk dalam kategori tinggi.

Penelitian ini menghasilkan temuan yang dianalisis berdasarkan uji normalitas dan uji Paireditas. Perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen yaitu melakukan pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *Quipper School*. Setelah itu, siswa dituntun untuk memahami penjelasan yang telah dijelaskan peneliti. proses pembelajaran pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa siswa terlihat antusias. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran siswa menggunakan aplikasi *Quipper School* yang mana didalam aplikasi tersebut sudah tersajikan materi sesuai dengan materi yang dijelaskan, Kemudian guru membimbing siswa untuk menguasai cara menggunakan aplikasi *Quipper School* dengan memberikan petunjuk dan membantu siswa dalam kesulitan selama penggunaan aplikasi.

Dengan adanya aplikasi *Quipper School* ini siswa terlihat antusias untuk lebih mengenal fitur- fitur yang terdapat dalam aplikasi *Quipper School* kegiatan pembelajaran juga bias siswa laksanakan dimana saja dan kapan saja. Setelah siswa betul-betul memahami maka guru memberikan tugas kepada siswa. sehingga menimbulkan minat untuk belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan fokus menggunakan media aplikasi *Quipper School* siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa dalam proses belajar menggunakan aplikasi *Quipper School* dapat meningkat. Hal ini dapat di ketahui berdasarkan hasil analisis data *pretets* sebagai pembanding *postest*, nilai rata-rata pretest 75,9 sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 95,2. Hal ini menunjukkan bahwa media aplikasi *Quipper School* dapat

diberlakukan dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital yang perkuat dengan hasil penelitian Ramly, R. A., & Ilham, I. (2022) yang menyatakan, media pembelajaran *Quipper School* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap hasil belajar di SMPN

Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa antara siswa yang diajar dengan menggunakan media aplikasi *Quipper School* dengan sebelum siswa diajar tanpa menggunakan media aplikasi *Quipper School*. ini berarti hipotesis diterima, yaitu media aplikasi *Quipper School* berpengaruh terhadap proses belajar mengajar pada kelas X TKJ di SMK Negeri 8 Sidrap. Pengaruh media aplikasi *Quipper School* dalam proses pembelajaran pretest dan posttest yang ditunjukkan melalui uji hipotesis yakni $0,000 > 0,005$ dibuktikan dengan analisis statistik yang menyatakan bahwa nilai $\text{Sig} < \alpha$ yaitu $0,000 < 0,05$ dan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pengaruh minat belajar siswa kelompok eksperimen yang menggunakan media aplikasi *Quipper School* siswa kelas X TKJ SMK Negeri 3 8 Sidrap.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan media aplikasi *Quipper School* yang dimana diperoleh persentase rata-rata dari dua pertemuan adalah 89,32%. Hal ini sesuai dengan kriteria tingkat aktivitas siswa yang diperoleh yaitu termasuk kedalam kategori sangat tinggi.

Penelitian ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Aritonang, (2008) Mengatakan bahwa minat merupakan salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang. Untuk mencapai prestasi yang baik disamping kecerdasan minat juga sangat berperan, sebab tanpa adanya minat sebagai pemutusan perhatian atau reaksi terhadap suatu objek seperti benda tertentu atau situasi tertentu yang

didahului oleh perasaan senang terhadap objek tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Karmila (2017) dalam penelitiannya yang berjudul pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quipper School* terhadap minat belajar fisika siswa sma negeri 10 bulukumba. Berdasarkan hasil analisis hal ini dapat disimpulkan bahwa H0 diterima dan H1 ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quipper School* terhadap minat Belajar fisika siswa SMA Negeri 10 bulukumba.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang pengaruh Aplikasi *Quipper School* terhadap minat belajar siswa kelas X TKJ SMK Negeri 8 Sidrap dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh minat belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media Aplikasi *Quipper School* dengan pada saat menggunakan metode konvensional di kelas kelas X TKJ SMK Negeri 8 Sidrap.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. Widodo, Supriyono. 1991. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alwi, Hasan, dkk. 2005. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.
- Ariani, Niken. Dany, Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Aritonang, 2008. "Minat dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Penabur-No.10/Tahun Ke-7/Juni2008*.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- 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)*.
- Aswan, Dedy. 2018. *Pengaruh Pemamfaatan Media E-learning Quipper School Terhadap Hasil Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Majene*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Ayu, S. (2017). *Pengaruh Otonomi Pendidikan terhadap Peningkatan Mutu SMA Unismuh Makassar* (Doctoral dissertation, Muhammadiyah University Makassar).

- Babadu, j.s. Zain. 2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Duniapelajar.com. 2014. *Pengertian Pengaruh Menurut Para Ahli*, (Online) <http://www.duniapelajar.com/2014/08/07/pengertian-pengaruh-menurut-para-ahli/>, diakses pada 21 November 2015 pukul 21.15.
- Enco Mulyasa. 2006. *Kurikulum Yang Disempurnakan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fatimatur, Evi. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Huda, Niamul. 2014. *Definisi Minat Belajar* (Online) <http://hijaujaya.blogspot.com/2014/12/makalah-definisi-minat-belajarhtml?m=1>, diakses 7 desember 2019.
- Karmila, Nining. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quipper School Terhadap Minat Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 10 Bulukumba*. Makassar: UIN Alauddin Makassar.
- Karwono. Heni, Mularsih. 2017. *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Louis, Gottschalk. 2000. *Mengerti Sejarah*. Depok: Universitas Indonesia.
- Muhibbin, Syah. 2008. *Psikologi Pendidikan* Bandung: BaruRemaja Rosdakarya.
- Purwanto W Ngalim. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rasya Karya.
- Quipper.<http://www.quipper.com/products/quipper-school> diakses tanggal 7 desember 2019.
- Ramly, R. A., & Ilham, I. (2022). PENGGUNAAN QUIPPER SCHOOL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP NEGERI 2 CAMPALAGIAN POLEWALI MANDAR. *Jurnal Kependidikan Media*, 11(2), 65-7
- Ramly, R. A. (2021). Penerapan Komunitas Belajar Melalui Aplikasi WhatsApp sebagai upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Sejarah. *Biomatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 7(2), 147-159.
- Rizki. dkk. 2015. *Keefektifan Penerapan E-learning Quipper School pada Pembelajaran Akuntansi di SMA Negeri 2 Surakarta*. Surakarta: UNS Surakarta.
- Safei. 2011. *Media Pembelajaran*. Makassar: Alauddin University Press.

- Slamento. 2007. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Trisnarningsih, Sari. 2016. *Pengembangan Learning Management System Quipper School Pada Pembelajaran Materi Sistem Pertahanan Tubuh Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 3 Yogyakarta*. Yogyakarta: UNY Yogyakarta.
- Uno, Hamzah, B. 2016. *Profesi Kependidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wijaya, Wina. 2001. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Prenda Media Goup.
- Yosi, Abdian, Tindo. 2015. *Pengertian Pengaruh* (Online) <http://yosiantindaon.co.id/2012/11/pengertian-pengaruh.html>, diakses pada diakses 7 desember 2019.