

Sosialisasi dan Workshop Pemanfaatan *Quipper School* untuk Optimalisasi Jam Pembelajaran di MAN 1 Ponorogo

Indah Puji Astuti¹, Dwiyono Ariyadi², Ghulam Asrofi Buntoro³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Ponorogo

¹indahsan.0912@gmail.com

Received: 22 Agustus 2017; Revised: 15 November 2017; Accepted: 8 Januari 2018

Abstract

MAN 1 Ponorogo is one of madrasah aliyah schools in Ponorogo that have computer-based extra activities. This has an impact on increasing time of lessons. To optimize the intensity of the lesson is expected teachers can use the learning media that's online available now, one example is using e-learning media. E-learning is one manifestation of the role of the IT world in education. The concept of e-learning is uses communication and information technology (ICT) to transform the learning process between teachers and students with help of internet media, so that it can be accessed anywhere outside of school. The purpose of this devotion program is to socialize the use of learning media "e-learning Quipper School" to teachers and students at MAN 1 Ponorogo. The total number of participants is 41, consist of 17 teachers and 24 students. From the questionnaires that distributed to the participants, shown that 40 people from total of 41 participants agree that the e-learning media quipper school is provides content that is very suitable to the needs of. That's mean 0.97% of participants agree with the use of e-learning quipper school to support teaching and learning activities.

Keywords: *E-Learning, MAN 1 Ponorogo, Learning Media, Quipper School*

Abstrak

MAN 1 Ponorogo merupakan salah satu sekolah madrasah aliyah di kabupaten Ponorogo yang memiliki ekstra kegiatan berbasis komputer. Hal ini berdampak bertambahnya jam pelajaran. Untuk mengoptimalkan intensitas jam pelajaran diharapkan guru bisa menggunakan media pembelajaran yang sekarang tersedia secara online, salah satu contohnya adalah media ajar *e-learning*. *E-learning* adalah salah satu wujud peran dunia IT dalam bidang pendidikan. Konsep *e-learning* yaitu pembelajaran yang menggunakan teknologi komunikasi dan informasi (TIK) untuk mentransformasikan proses pembelajaran antara pengajar dan peserta didik dengan bantuan media internet, sehingga dapat diakses dimana saja diluar jam sekolah. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mensosialisasikan penggunaan media belajar *e-learning Quipper School* pada guru dan siswa di MAN 1 Ponorogo. Jumlah keseluruhan peserta adalah 41, terdiri dari 17 guru dan 24 siswa. Dari kuesioner yang disebarkan ke peserta, yang menyatakan bahwa media *e-learning quipper school* menyediakan isi yang sangat sesuai dengan kebutuhan sebanyak 40 orang dari jumlah total 41 peserta. Dengan demikian 0.97% peserta setuju dengan penggunaan *quipper school* untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci: *E-Learning, MAN 1 Ponorogo, Media Pembelajaran, Quipper School*

Sosialisasi dan Workshop Pemanfaatan *Quipper School* untuk Optimalisasi Jam Pembelajaran di MAN 1 Ponorogo

Indah Puji Astuti, Dwiyono Ariyadi, Ghulam Asrofi Buntoro

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi dan media sosial saat ini berlangsung begitu pesat dan cepat. Informasi apapun dapat diakses dengan mudah di manapun dan kapan pun melalui perangkat teknologi seperti *smartphone*, *tablet*, dan *laptop*. Tentu saja dalam hal ini membutuhkan bantuan jaringan *internet* sehingga bisa mengakses secara *online* (Cahyono, 2015).

Peran media IT dalam kehidupan manusia saat ini sudah mencakup diberbagai aspek, terbukti diantaranya dengan perubahan cara komunikasi yang dulu lewat surat manual sekarang semua lewat *online*, *e-mail*, *milis*, *sosial media*, *blog* dan lain sebagainya. Perkembangan dunia IT tersebut tidak hanya di kota-kota besar saja tetapi juga sudah merambah ke kabupaten kecil seperti Ponorogo. MAN 1 Ponorogo merupakan salah satu madrasah aliyah negeri di kabupaten Ponorogo yang memiliki kegiatan ekstra berupa pelajaran komputer. Dengan adanya kegiatan ini, jam belajarpun bertambah. Guru diharapkan dapat

menggunakan media pembelajaran yang sekarang tersedia secara *online* sebagai salah satu cara untuk mengoptimalkan intensitas jam pelajaran. Salah satu peran dunia IT dalam dunia pendidikan adalah dengan adanya *e-learning*. *E-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi komunikasi dan informasi (TIK) untuk mentransformasikan proses pembelajaran antara guru dan siswa. Salah satu media pembelajaran yang tersedia *online* saat ini adalah *Quipper School*.

Quipper School merupakan salah satu media pembelajaran *online* atau biasa disebut dengan *e-learning* yang bersifat *open source* atau gratis yang dapat diakses oleh siapa saja, dimana saja dan kapan saja oleh guru maupun siswa. Media ini salah satu cara untuk merevolusi cara belajar dengan memanfaatkan media internet. *Quipper School* memiliki dua bagian yaitu Q-Link untuk guru dan Q-Lean untuk siswa (Uma, 2015).

Quipper School merupakan salah satu media yang memanfaatkan kecanggihan

teknologi dalam bidang pendidikan. Media ini dapat membantu siswa belajar dan terus berkomunikasi dengan guru mereka tanpa adanya batasan waktu karena dapat diakses secara online kapan saja dan dimana saja di luar jam sekolah. Pada media ini terdiri dari dua portal yaitu portal untuk guru dan portal untuk siswa. Untuk dapat menggunakan *Quipper School* setiap siswa harus mendaftarkan diri masuk ke kelas guru bidang studi dengan menggunakan *username* dan *password*. Keuntungan media ini adalah guru dan siswa dapat terus menyampaikan materi dan soal (untuk guru) ataupun membaca materi dan mengerjakan soal (untuk siswa) tanpa ada batasan waktu dan tempat (Wijayanti, 2016).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Isyafit dan Setyawan (2015) menyatakan bahwa melalui penerapan model pembelajaran elektronik menggunakan *Quipper School* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X TKJ SMK Negeri 2 Temanggung Tahun Pelajaran 2014/2015. Penerapan model pembelajaran elektronik

menggunakan *Quipper School* dapat digunakan untuk peningkatan hasil belajar siswa yang tuntas KKM.

Trisnarningsih (2016) menyatakan dalam penelitiannya bahwa pengembangan *Learning Management System Quipper School* pada materi sistem pertahanan yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan guru biologi yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dan berpotensi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa. Dengan penggunaan media ini dapat memotivasi dan meningkatkan belajar siswa sehingga hasil belajar siswa pun mengalami peningkatan

Tujuan dari diadakannya program pengabdian ini adalah untuk memberikan sosialisasi kepada guru dan siswa yang ada di MAN1 Ponorogo dalam pemanfaatan media belajar *e-learning Quipper School* untuk mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan analisis situasi, maka permasalahan yang dialami mitra, yaitu kurangnya jam tatap muka pelajaran. Guru

Sosialisasi dan Workshop Pemanfaatan *Quipper School* untuk Optimalisasi Jam Pembelajaran di MAN 1 Ponorogo

Indah Puji Astuti, Dwiyono Ariyadi, Ghulam Asrofi Buntoro

dan siswa perlu mendapatkan sosialisasi tentang *e-learning quipper* dengan tujuan sebagai pendukung media ajar untuk mengoptimalkan intensitas jam pembelajaran pada proses kegiatan belajar mengajar (KBM).

Solusi yang ditawarkan dalam program pengabdian ini adalah mengadakan sosialisasi dan workshop pemanfaatan media pembelajaran *e-learning Quipper School* untuk optimalisasi jam pembelajaran pada proses kegiatan belajar mengajar pada guru dan siswa di MAN 1 Ponorogo

Target kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah menambah informasi dan pengetahuan guru dan siswa tentang pemanfaatan media pendukung pembelajaran berbasis *e-learning Quipper School*; perwujudan kepedulian Universitas Muhamadiyah Ponorogo terhadap masyarakat sekitar; serta memberikan input kepada Universitas tentang perkembangan teknologi komputer yang semakin pesat sebagai bahan perbandingan terhadap disiplin ilmu yang diajarkan.

Luaran yang diharapkan dari kegiatan ini adalah guru dan siswa memahami konsep *e-learning*; guru memahami cara membuat akun, materi dan soal berbasis *e-learning Quipper School*; serta siswa memahami cara membuat akun, mengunduh materi, mengerjakan tugas dan berkomunikasi dengan guru berbasis *e-learning Quipper School*.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Program pengabdian ini dilaksanakan di MAN 1 Ponorogo yang berlokasi di Desa Babadan Kec. Ponorogo Kab. Ponorogo Jawa Timur. Program dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2017. Peserta dari pelatihan ini adalah guru dan siswa dengan total 41 peserta. Terdiri dari 17 guru dan 24 siswa.

Sedangkan metode kegiatan dalam pengabdian ini adalah workshop/pelatihan terkait cara penggunaan *e-learning Quipper School* mulai dari pembuatan akun, membuat materi, membuat soal, membaca materi dan mengerjakan soal.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

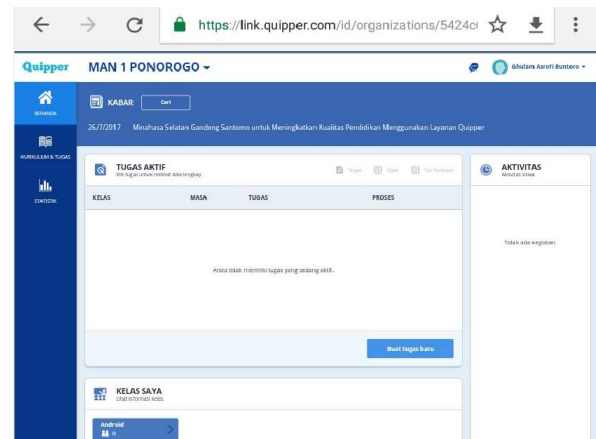
Pelatihan *Quipper School* pada program pengabdian ini dibagi menjadi 2 sesi. Yang pertama adalah sesi untuk guru dan yang ke kedua adalah sesi untuk siswa. Guru terdiri dari 17 peserta, sedangkan siswa terdiri dari 24 peserta. Gambar peserta pelatihan guru dan siswa dapat dilihat di Gambar 7 dan Gambar 8.

Materi yang akan diberikan pada pelatihan ini adalah pembuatan akun, pembuatan materi, dan pembuatan soal untuk guru. Sedangkan untuk siswa adalah cara pembuatan akun, membaca materi, dan mengerjakan soal.

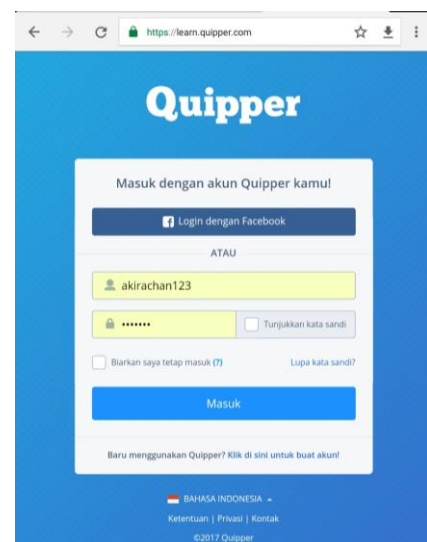
Dari total peserta yang terdiri dari guru dan siswa, banyak yang belum memiliki akun di *Quipper School*. Untuk itu langkah pertama kali yang diberikan dalam pelatihan ini adalah cara pembuatan akun di *Quipper School*, baik untuk guru ataupun siswa.

Setelah berhasil membuat akun materi untuk guru selanjutnya adalah membuat kelas virtual dan membuat materi pelajaran yang mereka ajarkan. Materi inilah

yang nantinya bisa diakses oleh para siswa yang telah ikut ke dalam kelas virtual di *Quipper School*. Halaman guru berhasil membuat materi dapat dilihat di Gambar 1.



Gambar 1. Guru Berhasil Membuat Materi Android



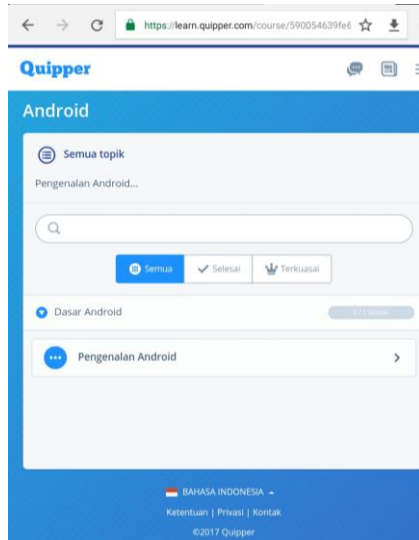
Gambar 2. Halaman Log in Siswa

Gambar 2 menunjukkan bahwa siswa yang ingin mengikuti kelas harus *log in* terlebih dahulu. Setelah log in berhasil, maka siswa tersebut dapat memilih kelas yang akan diikuti sesuai dengan mata pelajaran yang

Sosialisasi dan Workshop Pemanfaatan *Quipper School* untuk Optimalisasi Jam Pembelajaran di MAN 1 Ponorogo

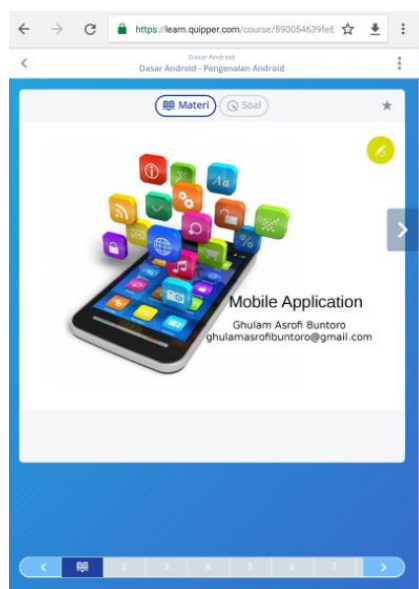
Indah Puji Astuti, Dwiyono Ariyadi, Ghulam Asrofi Buntoro

diajarkan guru. Setelah kelas dipilih, siswa dapat membaca materi dan mengerjakan soal-soal sesuai materi yang diberikan.



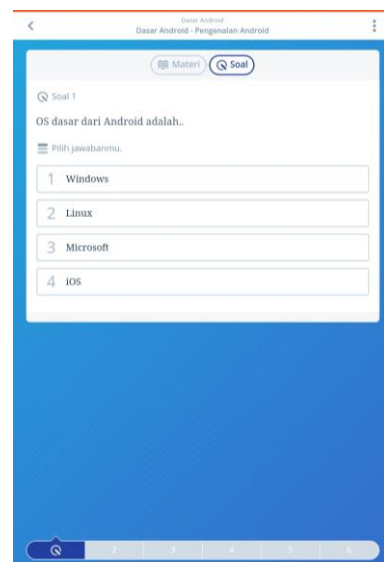
Gambar 3. Pemilihan Materi oleh Siswa

Gambar 3 menunjukkan pemilihan materi oleh siswa. Nama materinya adalah Android dengan bahasan “Dasar Android” dan sub bahasan “Pengenalan Android”.



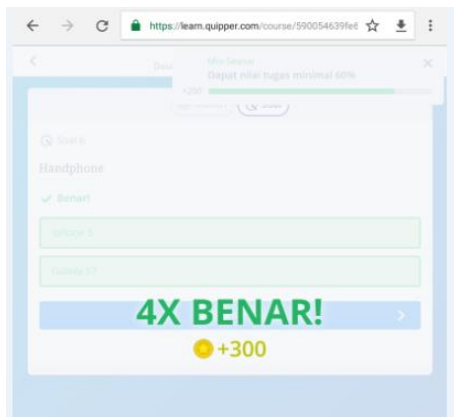
Gambar 4. Membaca Materi

Gambar 4 menunjukkan materi yang dibaca oleh siswa. Materi di atas berupa *slide Power Point*, dimana siswa dapat menggeser halaman dengan mengklik tanda panah yang ada di samping materi atau mengklik penomoran di bawah materi.



Gambar 5. Mengerjakan Soal

Gambar 5 menunjukkan soal yang dikerjakan oleh siswa. Setiap mata pelajaran terdiri dari materi dan soal. Soal yang diberikan merupakan bentuk review dari pemahaman materi yang ada. Untuk jawaban yang benar, maka siswa akan mendapat point dan kata-kata penyemangat yang membuat belajar semakin menarik dan menyenangkan. Contoh bentuk *reward* dari jawaban yang benar dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. *Reward* untuk Jawaban yang Benar



Gambar 7. Peserta Pelatihan Guru



Gambar 8. Peserta Pelatihan Siswa

D. PENUTUP

Kesimpulan dari program kegiatan pengabdian sosialisasi dan workshop

pemanfaatan *e-learning Quipper School* di MAN 1 Ponorogo adalah sebagai berikut.

Simpulan

Guru dan siswa sangat serius ketika mengikuti pelatihan. Para peserta sekarang sudah berhasil membuat akun di *Quipper School*. Guru sudah bisa membuat materi dan membuat soal, sedangkan siswa dapat membaca materi dan mengerjakan soal yang sudah dibuat oleh guru.

Pemahaman peserta baik guru maupun siswa dalam hal pemanfaatan *e-learning Quipper School* semakin meningkat. Hal ini terlihat dari hasil *Quisioner* yang diberikan kepada peserta. 90% peserta menjawab setuju akan adanya *Quipper School* sebagai media untuk pemanfaatan jam pembelajaran.

Saran

Saran dari kegiatan ini adalah, semoga dengan adanya guru dan siswa yang sudah mendapatkan pelatihan akan diteruskan pemahamannya ke guru dan siswa lain sehingga MAN 1 Ponorogo dapat

Sosialisasi dan Workshop Pemanfaatan *Quipper School* untuk Optimalisasi Jam Pembelajaran di MAN 1 Ponorogo

Indah Puji Astuti, Dwiyono Ariyadi, Ghulam Asrofi Buntoro

memanfaatkan media *e-learning Quipper School* secara berkelanjutan.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih disampaikan kepada Universitas Muhammadiyah Ponorogo melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) yang telah mendanai pengabdian kepada masyarakat melalui program IbM Internal tahun 2016-2017.

E. DAFTAR PUSTAKA

Cahyono, YD. 2015. E-learning (EDMODO) sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Penelitian*, 18(2)

Ishafit, Setyawan H. 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. Yogyakarta.

Trisnaningsih, S. 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. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(6)

Uma, E. R. 2015. *Pemanfaatan Quipper School di Kalangan Siswa SMA (Studi Deskriptif tentang Pemanfaatan Quipper School sebagai Media Pendukung Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri Jombang)*. Surabaya: Universitas Airlangga.

Wijayanti, R. A.R. 2016. Peningkatan Prestasi Belajar Siswa dengan Bantuan Penggunaan Media Quipper School. *Jurnal Apotema*, 2(1)