

Pengaruh Media Pembelajaran Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran OTK Humas Dan Keprotokolan Di SKMN 2 Buduran Sidoarjo

Abdillah Falih¹, Novi Trisnawati²

^{1,2} *Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia*

Corresponding Author

Nama Penulis: Abdillah Falih

E-mail: abdillah.17080314044@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu hasil belajar siswa di mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang mendapat pengaruh dari media pembelajaran Quipper School. Dengan skema kajian Non-equivalent Control Group Design yang tergolong dalam riset Quasi Experimental Design. Kajian ini memakai siswa kelas XII OTKP sejumlah 40 siswa, yang mencakup 20 siswa XII OTKP 1 menjadi kelas kontrol dan 20 siswa XII OTKP 2 menjelma kelas eksperimen atau populasi. Pun instrumen riset terdiri atas: 1) naskah soal pra-ujian dan pasca-ujian; 2) penganalisisan hasil belajar siswa yang melingkupi uji homogenitas, uji normalitas, uji hipotesis. Maka hasil kajian memperlihatkan bahwa hasil uji t pasca-tes kelas kontrol dan kelas eksperimen didapatkan t-hitung sebanyak 5,022 melalui nilai Sig. (2-tailed) sejumlah 0,000. Jadi, nilai t-tabel bertaraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) adalah 1,685. Merujuk hitungan itu, hasil uji t memperoleh Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ serta t-hitung (5,022) $> t$ -tabel (1,685). Tak ayal, H_0 ditolak dan H_a diterima. Demikianlah, media pembelajaran Quipper school berpengaruh kepada hasil belajar dalam mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo

Kata kunci– Hasil belajar, media pembelajaran, Quipper School

Abstract

This study aims to determine the learning outcomes of students in the OTK Public Relations and Protocol subjects at SMKN 2 Buduran Sidoarjo which are influenced by Quipper School learning media. With a Non-equivalent Control Group Design research scheme which is included in the Quasi Experimental Design research. This study used 40 students of class XII OTKP which included 20 students of XII OTKP 1 as the control class and 20 students of XII OTKP 2 as the experimental class or population. The research instruments also consisted of: 1) pre-test and post-test question sheets; 2) analysis of student learning outcomes which included homogeneity tests, normality tests, and hypothesis tests. The results showed that the results of the post-test t-test of the control class and the experimental class obtained a t-count value of 5.022 through a Sig. (2-tailed) value of 0.000. So, the t-table value with a confidence level of 95% ($\alpha = 0.05$) is 1.685. Referring to the calculation results, the results of the t-test Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$ and t-count (5.022) $> t$ -table (1.685). It is not surprising that H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, the Quipper school learning media has an effect on the learning outcomes of the Public Relations and Protocol OTK subjects at SMKN 2 Buduran Sidoarjo.

Keywords - Learning outcomes, learning media, Quipper School

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama November 2020 diperoleh hasil bahwa proses pembelajaran OTK Humas dan Keprotokolan di SMKN Buduran 2 Sidoarjo masih menggunakan proses belajar-mengajar konvensional. Penyampaian materi pelajaran masih terbatas pada modul cetak serta aktivitas belajar-mengajarnya masih memusat kepada pengajar (*teacher center*). Keadaan tersebut dapat dilihat ketika kegiatan pembelajaran, mayoritas siswanya tak memberi perhatian pada pengajaran guru, memainkan permainan di ponselnya, dan mengakses konten dunia maya yang tidak ada hubungannya dengan muatan pelajaran. Hal ini tentu dapat menghambat proses pelajaran yang menyebabkan materi tidak dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa yang menyebabkan terhambatnya proses pemahaman serta hasil belajar yang kurang baik, sehingga diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran.

Pada dasarnya pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan memang merupakan mata pelajaran yang kebanyakan mengusung permainan peran atau yang seringkali dikenal dengan istilah praktikum. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa sebelum siswa melaksanakan praktikum tersebut harus terlebih dahulu dibekali dengan teori. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengusung penelitian ini karena menganggap setiap Kompetensi Dasar (KD) dalam mata pelajaran ini memerlukan materi yang bersifat wajib difahami untuk keperluan pada saat praktikum atau masa kerja mendatang. Sehingga diperlukan langkah untuk merubah kondisi tersebut menjadi lebih baik, salah satunya dengan menggunakan media belajar yang lebih inovatif.

Guru pada dasarnya perlu terus melakukan inovasi pada setiap kegiatan pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif yang bisa menghadirkan ketertarikan pada siswa selanjutnya sanggup menggaet komitmen siswa dalam belajar secara individual. Penggunaan media pembelajaran interaktif bertujuan agar siswa merasa senang dalam belajar, serta menstimulasi siswa agar bisa mengambil manfaat dari fasilitas sarana juga pra-sarana yang disediakan secara baik. Sarana dan prasarana yang disediakan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo sangatlah memuaskan. Di antaranya, ruang kelas untuk belajar, laboratorium komputer, dan juga tersedia fasilitas internet gratis lewat jaringan WI-FI di seantero kompleks sekolah. Ditambah lagi, siswa pun telah mampu menguasai IT. Mayoritas siswa telah mempunyai komputer jinjing dan *smartphone* dengan fitur canggih yang bisa dipakai untuk menjelajahi dunia maya kapan saja untuk menopang pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi yang bisa dipakai guru dalam proses belajar-mengajar guna menangani permasalahan belajar siswa adalah *Quipper School*. Media tersebut dipilih karena memiliki banyak kelebihan seperti tampilan yang cenderung banyak bergambar, sehingga secara langsung maupun tidak langsung menarik minat siswa dalam belajar, didukung pula dengan kuis yang disediakan ketika materi selesai diberikan, dimana ketika menjawab satu soal akan langsung keluar pembahasan, sehingga pelajaran yang diterima siswa lebih mudah dipahami.

Kajian yang dikerjakan Rahmawati, Sudyanto, & Sumaryati (2015), memperlihatkan ada efektivitas implementasi *e-learning Quipper School* dalam aktivitas pelajaran akuntansi SMA Negeri 2 Surakarta, di mana itu tampak oleh adanya eskalasi prestasi belajar akuntansi antara dua grup siswa. Prestasi belajar grup yang memakai *e-learning-Quipper School* memiliki nilai lebih dibanding prestasi belajar grup yang memanfaatkan modul cetak.

Merujuk paparan yang menerangkan bahwa betapa pentingnya media pembelajaran *Quipper School* guna diaplikasikan dalam OTK Humas dan Keprotokolan, penulis pun tertarik untuk mengerjakan riset berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran *Quipper School* Terhadap Hasil Belajar

Siswa Pada Mata Pelajaran Otk Humas Dan Keprotokolan Di SMKN 2 Buduran Sidoarjo". Adapun tujuan yang dipaparkan pada riset ini diantaranya untuk menganalisis: 1) mencari tahu hasil belajar siswa; 2) mengetahui dampak pemakaian media pembelajaran *Quipper School* bagi hasil belajar siswa.

TINJAUAN PUSTAKA

Sutiah (2020) mengemukakan bahwa, belajar adalah perubahan tingkah laku yang relative tetap dan terjadi karena latihan dalam rangka memperteguh pengalaman. Selaras dengan pendapat Rusman (2017) yang menyatakan bahwa, belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses kegiatan yang dilakukan dengan latihan tertentu sehingga menciptakan berbagai pengalaman yang menyebabkan perubahan tingkah laku individu ke arah yang lebih baik.

Sihotang & Hasibuan (2021) berpendapat bahwa, pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dengan siswa beserta unsur-unsur yang ada didalamnya dan memiliki tujuan. Tujuan pembelajaran sendiri dapat didefinisikan sebagai prestasi belajar siswa yang dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa serta perubahan perilaku positif siswa. Menurut Hamalik (2009) dalam Sutiah (2020), Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan interaksi guru terhadap siswa dengan sarana pendukung lain seperti media, fasilitas, dan sistem yang disusun guna mencapai tujuan pembelajaran dengan tepat. Untuk mencapai tujuan tersebut tentu harus didukung dengan unsur-unsur lain seperti kesiapan guru, materi yang selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman, kondisi belajar yang nyaman, serta fasilitas belajar yang memadai. Penerapan unsur belajar yang terbilang memadai diyakini akan mampu mempengaruhi keberhasilan belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Rohani (2007) megemukakan, media merupakan semua ihwal yang bisa dirasakan panca- indera yang berperan selaku pialang, instrumen, peralatan untuk kegiatan komunikasi. Media sebagai tempat untuk menyalurkan pesan atau pikiran sehingga bisa menstimulasi aktivitas belajar bagi dirinya. Menurut Asmaputri & Refelita (2019), pembelajaran adalah sebetuk kegiatan interaktif pengajar dengan pelajar. Dengan menciptakan suasana menarik dan menyenangkan maka diharapkan dapat tercipta hubungan interaktif yang bagus antara pengajar dan pelajar, tak ayal, materi yang hendak diajarkan mampu diterima serta difahami seorang murid secara maksimal.

Menurut Danim (1994), media pembelajaran adalah seluruh perangkat instrumen atau perlengkapan yang dipakai guru atau pendidik untuk melakukan komunikasi pada siswa atau peserta didik. Media adalah penghubung antara pengajar dan pelajar dalam memaparkan muatan pelajaran, sehingga materi pelajaran dapat tersampaikan sebagaimana mestinya. Merujuk pengertian di atas, bisa dijelaskan bahwasanya media pembelajaran merupakan peralatan atau media yang dipakai guru guna menyalurkan muatan pelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Seluruh hal yang bisa digunakan untuk memicu pemikiran, emosi, perhatian dan kapasitas atau keterampilan siswa selanjutnya bisa menunjang berlangsungnya aktivitas belajar.

Quipper School adalah perangkat lunak yang memuat konten pelajaran serta soal-soal yang dipakai guru dalam penyampaian bahan pelajaran pada siswa. Hubulo (2014), menyatakan bahwa di Indonesia, layanan ini dirilis pada Januari 2014. Belakangan, sudah dipakai oleh lebih dari 30 ribu pengajar dan 150 ribu pelajar di penjuru dunia, utamanya di berbagai negara sekitaran Asia macam

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



Indonesia, Thailand, serta Filipina. Menurut Bhaskoro (2014), bahwa Quipper mempunyai lima komoditas program pembelajaran elektronik, yakni Quipper School, Quipper Courses, StraightAce, Quipper Quiz, serta Gakumo yang sekarang dapat digunakan dalam bahasa Indonesia.

Adapun pengertian Quipper School adalah aplikasi yang terhubung dengan akses internet. Guru dapat memberikan tugas, mengakses materi pelajaran, serta bisa meninjau proses pembelajaran siswa secara daring. Guru dan siswa dapat mengaplikasikan Quipper School melalui perangkat mobile seperti (tablet, smartphone, dan laptop). Siswa juga bisa belajar di mana saja sesuai yang mereka hendaki, sepanjang perangkat mereka terkoneksi dengan internet, bagi Hubulo (2014). Quipper School memiliki banyak manfaat yaitu, layaknya medium siswa untuk menyelesaikan penugasan, memperoleh muatan pelajaran, dan sebagai penghubung antara siswa dengan guru apabila siswa mengalami kesulitan dalam belajar.

Bagi Bhaskoro (2014), Quipper School mempunyai sepasang aplikasi yakni Quipper School Link yang diperuntukkan pengajar, turut pula Quipper School Learn yang dapat dipakai oleh siswa. Sisi lain, Quipper School Learn dihadirkan menjadi wadah ayalar untuk menggarap, mengirimkan penugasan, serta bisa menghimpun aneka tema yang dinilai dengan besaran koin tertentu. Pemakaian medium belajar-mengajar *Quipper School* pada proses pembelajaran diekspektasikan bisa memperbaiki buah belajar para siswa di kelas XII dalam mapel OTKP di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Quipper School bisa dipakai layaknya sarana untuk memberi penugasan pada siswa. Secara simultan, proses belajar mengajar bisa berlangsung lebih optimal, sehingga siswa lebih mudah untuk memahami muatan pelajaran.

Menurut Said & Dani (2017), belajar dapat diartikan sebagai kegiatan yang perlu dikerjakan tiap manusia dengan sepenuhnya, tak lain guna memperoleh dan berpiawai dalam suatu ihwal. Belajar juga boleh didefinisikan layaknya sebuah aktivitas untuk mendapatkan transformasi manusia secara individual, melingkupi penambahan ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap maupun tingkah laku, serta lain sejenisnya. Hasil belajar adalah aspek palinvital dalam kegiatan pembelajaran. Sudjana & Rifai (2011) memaknai hasil belajar siswa secara hakiki merupakan peralihan perilaku sebagaimana buah belajar dalam definisi lebih lebar melingkupi domain kognitif, afektif, juga psikomotorik. Dimiyati & Mujiono (2013), pun menyebut hasil belajar adalah buah dari sebuah interaksi perlakuan belajar dan perlakuan mengajar. Satu sisi, dari perspektif guru, perlakuan mengajar ditandakan lewat evaluasi hasil belajar. Sisi lain, dari perspektif siswa, hasil belajar adalah titik akhir pengajaran dari titik pamungkas kegiatan belajar.

Menurut Benjamin S. Bloom dalam Dimiyati & Mujiono (2013), enam macam tingkah laku tataran kognitif, antara lain: a). Pengetahuan, menggapai kompetensi memori mengenai ihwal yang sudah dipahami dan disimpan dalam memori. Pun pengetahuan tersebut bersinggungan bersama fakta, kejadian, makna kaidah, prinsip, teori, beserta metodenya b). Pemahaman, melingkupi kompetensi memahami pemaknaan mengenai pelajarannya c). Penerapan, melingkupi kapasitas mengimplementasikan kaidah ataupun metode guna mengalami polemik yang baru nan riil. Contohnya, memakai prinsip tertentu. d). Analisis, melingkupi kapasitas merincikan sebuah kesatuan menjadi beberapa bagian, selanjutnya struktur keseluruhan bisa dimengerti dengan optimal. Contohnya, mereduksi persoalan menjelma bagian yang sudah kecil. e). Sintesis, melingkupi kompetensi menciptakan sebuah pola berbeda dan baru. Contohnya, kapasitas merangkai sebuah program. f). Evaluasi, melingkupi kapasitas membentuk opini mengenai sejumlah ihwal menurut kriteria tertentu. Contohnya, kompetensi menilai hasil ujian.

Merujuk uraian tadi, dapat dijelaskan bahwa hasil belajar merupakan kapasitas-kompetensi yang dipunyai siswa sesudah menerima pengalaman belajarnya. Kapasitas tersebut melingkupi tiga

aspek yakni, afektif, psikomotorik, dan kognitif. Hasil belajar bisa diperoleh lewat aktivitas evaluasi dengan tujuan guna mendapatkan data hasil kompetensi siswa dalam memenuhi tujuan pembelajaran. Adapun yang akan dikaji riset ini yakni hasil belajar kognitif mata pelajaran OTKP pelajar kelas XII pada SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Hipotesis dari penelitian ini adalah media pembelajaran Quipper school berpengaruh kepada hasil belajar dalam mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo.

METODE

Kajian ini memakai metode eksperimen yang punya tujuan guna mencari tahu dampak media pembelajaran *quipper school* kepada hasil belajar siswa,. Menurut Sugiyono (2014), kajian eksperimental bisa dimaknai sebagai metode riset yang dipakai guna menemukan tindakan tertentu kepada yang lainnya dalam keadaan yang terkontrol. Desain riset yang digunakan adalah *eksperimen semu*. Riset ini dikerjakan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Populasi pada kajian ini merupakan semua siswa kelas XII OTKP di SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang jumlahnya 70 siswa yang dibagi dalam dua kelas. Penulis memakai teknik *random sampling* untuk menunjuk sampel riset, dan terpilihlah 20 murid kelas XII OTKP 1 untuk dijadikan kelas pengendali, serta sejumlah 20 murid kelas XII OTKP 2 yang dijadikan kelas eksperimen.

Tabel 1.

Populasi Penelitian Siswa Kelas XII OTKP SMKN 2 Buduran Sidoarjo			
No	Kelas	Jumlah	Keterangan
1	OTKP 1	20	Kelas Kontrol
2	OTKP 2	20	Kelas Eksperimen
Jumlah		40	

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2022)

Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam kajian ini maujud sebagai teknik tes dan wawancara. Tes yang kerjakan berupa pre-test dan post-test sejumlah 15 soal pilihan ganda guna mencari tahu penambahan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah belajar yang memakai media *Quipper School*. Berikutnya, wawancara dilayangkan kepada siswa melalui aplikasi chat Whatsapp untuk mengetahui fasilitas yang tersedia di sekolah dalam menunjang kegiatan belajar mengajar dengan bantuan media pembelajaran *Quipper School*.

Tabel 2.

Nonequivalent Control Design		
Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂
O ₁		O ₂

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2022)

Uji coba instrumen dalam kajian ini, soalan pre-test dan post-test, pertama-tama diujikan kepada 30 siswa diluar kelas eksperimen dan kelas kontrol agar mengetahui kualitas soalan yang akan diujikan. Penulis melaksanakan uji validitas dan reabilitas, level kesukaran dan daya beda kepada soal yang menjadi peralatan uji.

Teknik menganalisis data dalam riset ini mencakup: 1) Uji Normalitas yang bertujuan guna mencari tahu data dalam penelitian ini menyebar normal atau tidak. Agar mendapatkan data punya distribusi normal atau tidak, kajian ini memakai uji Kolmogorov-Smirnov. Data bisa diartikan punya

distribusi normal kalau Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai < 0.05 , dan data dapat disebut terdistribusi normal bilamana Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai > 0.05 . 2) Uji Homogenitas, yang memiliki tujuan untuk mencari tahu bahwa dua sampel data dinyatakan homogeny atau tidak. 3) Uji Hipotesis Uji Hipotesis memiliki tujuan untuk mencari tahu adakah dampak medium pembelajaran *Quipper School* bagi buah belajar siswa kelas XII pada SMKN 2 Buduran, Sidoarjo.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan kelas OTKP 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas OTKP 1 sebagai kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 20 siswa sebagai sampel. Kajian ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, pada pertemuan pertama penulis melakukan pretest guna mencari tahu kompetensi awal siswa serta sejauh mana siswa dapat memahami materi yang disampaikan menggunakan media konvensional. Pertemuan kedua pembelajaran dilakukan menggunakan media pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol dan media pembelajaran *Quipper School* untuk kelas eksperimen sekaligus melakukan postes pada masing-masing kelas.

Alat pengumpul data dalam kajian ini berupa tes yang bertujuan guna memperoleh hasil belajar siswa. Tes yang diberikan berbentuk pretes dan postes berjenis pilihan ganda yang berjumlah 15 butir soal yang sebelumnya telah dilakukan validasi kepada guru mata OTK Humas dan Keprotokolan. Berdasarkan data hasil pretes dan postes siswa kelas kontrol memperoleh hasil nilai pretes terendah 20, nilai tertinggi 59, dengan rata-rata 39,90, serta memperoleh nilai postes terendah 33, nilai tertinggi 66, dengan rerata 46,45. Sementara data hasil pre-test dan postes dari kelas eksperimen, memperoleh nilai pretes terendah 40, nilai tertinggi 73, dengan rata-rata 59,70. dan diperoleh nilai postes terendah 46, nilai tertinggi 92, dengan rata-rata 64,80.

Tabel 3.

Data Statistik Deskriptif Pretes dan Posttes Siswa Kelas XII OTKP SMKN 2 Buduran Sidoarjo

Kelas	Jumlah	Minimum	Maximum	Mean
Pretes Eksperimen	20	40	73	59.70
Posttest Eksperimen	20	46	92	64.80
Pretes Kontrol	20	20	59	36.90
Posttest Kontrol	20	26	66	46.45

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2022)

Merujuk uraian tabel tersebut, dapat diketahui bahwasanya hasil belajar siswa di kelas eksperimen memakai *Quipper School* lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang memakai media konvensional. hal itu terbukti karena terdapat eskalasi nilai hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari tabel di atas.

Analisis data dalam kajian ini bisa ditinjau sebagaimana di bawah ini:

- 1) Uji Normalitas

Tabel 4.

Hasil Uji Normalitas

Asymp. Sig. (2- tailed)	Kriteria	Keputusan
0,200	Asymp.Sig. (2-tailed) $> 0,05$	Berdistribusi normal

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2022)

Merujuk data tabel di atas, ditemukan bahwasanya Asymp. Sig. (2-tailed) mendapati nilai $0.200 > 0.05$ yang artinya data itu punya distribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mencari tahu level homogenitas kedua sampel data. Uji homogenitas menggunakan uji Fisher dengan $\alpha = 5\%$. Hasil pengujian memperoleh $F_{hitung} = 1,252$ dan $F_{tabel} = 1,94$. Dikarenakan $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka kedua data homogen.

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui dampak utilitas media pembelajaran *Quipper School* bagi hasil belajar siswa. Pun dalam riset ini uji hipotesis memakai *t-test* uji beda dengan kedua data homogen. Sehingga diperoleh $t_{hitung} = 5,022$ dengan $t_{tabel} = 1.685$. Dikarenakan $t_{hitung} > t_{tabel}$, lalu H_0 ditolak dan H_1 diterima. Demikianlah bisa dibuktikan dengan terdapat dampak positif bagi hasil belajar siswa kelas XII OTKP SMKN 2 Buduran Sidoarjo lewat medium pembelajaran *Quipper School*.

Berdasarkan hasil riset yang telah dilakukan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo, diperoleh nilai rerata hasil belajar siswa di mata pelajaran OTKP antara kedua kelas dalam penelitian. Dari hasil tersebut diperoleh perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol yang memakai media pembelajaran konvensional dengan kelas eksperimen yang memakai media pembelajaran *Quipper School*. Sehingga didapatkan nilai rerata kedua grup kelas, grup kelas eksperimen memperoleh hasil yaitu 64,80 lebih tinggi daripada nilai rerata grup kelas kontrol yaitu 46,45. Sesudah melakukan uji hipotesis, didapat hasil bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal itu menyatakan adanya peningkatan hasil belajar di mata pelajaran OTKP pada siswa kelas XII di SMKN 2 Buduran Sidoarjo.

Hasil belajar pada mata pelajaran OTKP, menunjukkan nilai rerata kelompok kelas eksperimen sebesar 64,80. Hasil uji t nilai rerata kedua grup tersebut didapatkan hasil $t_{hitung} = 5,022 > t_{tabel} = 1.685$. Hal ini memperlihatkan, ditemukan perbedaan hasil belajar di mata pelajaran OTKP dengan memakai media pembelajaran *Quipper School* dalam kelas eksperimen. Hasil penelitian ini didapati bahwa peningkatan hasil belajar siswa tidak dikarenakan adanya faktor kebetulan, tapi ada faktor perlakuan yang diberikan di tiap-tiap kelas, faktor-faktor pendukung seperti pemakaian media pembelajaran, kesesuaian dengan materi pelajaran, serta kesiapan guru dalam mengajar.

Menurut hasil kajian dan pembahasan, ditemukan adanya peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran OTKP dengan memakai media pembelajaran *Quipper School*. Hasil uji t dua arah diperoleh $t_{hitung} (5,022)$ sehingga diperoleh sehingga diperoleh t_{tabel} sebesar (1.685). Jika dikomparasikan t_{hitung} dengan t_{tabel} lantas $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan kriteria uji hipotesis dua arah H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ (1.685) atau $t_{hitung} < t_{tabel}$ (-1.685), dari hasil data itu bisa dikonklusikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini juga didukung dengan kesiapan sarana dan prasarana yang memadai di SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar melalui media *Quipper School*. Sehingga dengan kemudahan akses yang tersedia pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, dan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Munarti (2020) berpendapat bahwa penerapan media *Quipper School* dapat membantu guru dalam menentukan media yang tepat untuk pembelajaran jarak jauh. Hal ini secara tidak langsung dapat memberikan opsi media pembelajaran yang akan digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar, pengoperasian *Quipper School* juga terbilang mudah, terlebih guru dan siswa OTKP yang memang pada dasarnya telah dituntut untuk mampu mengoperasikan peralatan modern lebih dari jurusan yang lain. Sihotang & Hasibuan (2021) menyatakan bahwa *Quipper School* bermanfaat digunakan dalam pembelajaran, dimana siswa merasa tertarik dengan munculnya media untuk menambah pengetahuan dan wawasan dengan membaca materi dan mengerjakan soal-soal latihan. Design yang ditawarkan oleh *Quipper School* memang terkesan cukup simpel dan menarik, bagi beberapa siswa hal tersebut adalah suatu kelebihan sendiri yang mampu mendatangkan rasa

penasaran dan keinginan untuk menggunakan media tersebut, ditambah lagi dengan fitur-fitur mengasyikkan seperti mengumpulkan koin dan membeli tema yang umumnya biasa digunakan dalam game tertentu sehingga secara tidak langsung dapat menarik minat siswa untuk merasa asyik dalam belajar. Hal ini didukung oleh penelitian Hasni, Syarifuddin, & Firdaus (2022), yang menyatakan bahwa Terdapat perbedaan pengaruh minat belajar siswa yang diajarkan menggunakan media aplikasi Quipper School dengan pada saat menggunakan metode konvensional di kelas X TKJ SMK Negeri 8 Sidrap.

Hasil kajian ini juga didukung oleh penelitian Rahmawati, Sudyanto, & Sumaryati (2015) memperlihatkan ada efektivitas implementasi *Quipper School* pada SMA Negeri 2 Surakarta terkait pembelajaran akuntansi, hal tersebut dapat dilihat dari keberadaan eskalasi prestasi belajar akuntansi dari dua grup yang melalui *Quipper School* cenderung lebih bagus daripada prestasi belajar dengan media konvensional. Kajian ini pun didukung oleh riset Hudaidah, Yusuf, & Mutmainnah (2019), yang menunjukkan terdapat pengaruh peningkatan hasil belajar murid yang disebabkan media pembelajaran *Quipper School* punya fitur yang menarik, menyenangkan, dan dapat merangsang siswa dalam belajar. Begitu juga dengan riset yang dihasilkan Ratri, Bain, & Syaiful (2017), yang mengemukakan bahwa terdapat implikasi utilitas *Quipper School* bagi minat berikut hasil belajar yang ditunjukkan dengan peningkatan minat belajar sejumlah 40,3% dengan hasil belajarnya yang sebanyak 27,5%. Berdasarkan beberapa uraian di atas ada kemiripan antara riset yang sebelumnya dengan kajian ini yaitu peningkatan belajar siswa.

Selvianti, Sulastry, & Herawati (2021), mengemukakan bahwa media E-Learning *Quipper School* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dibandingkan tanpa menggunakan media *Quipper School*. Sehingga media pembelajaran *Quipper School* pun bisa diaplikasikan pada semua siswa yang pada dasarnya memiliki karakteristik beda untuk memotivasi dan mempermudah mereka dalam hal penyerapan muatan pembelajaran. Peranan guru selaku fasilitator pembelajaran penulis harap bisa lebih menunjang inovasi yang dimiliki sebagai langkah meningkatkan minat siswa dalam pemahaman materi yang lebih mudah sehingga pembelajaran yang dilakukan mampu direalisasikan dengan optimal.

KESIMPULAN

Merujuk hasil riset dan pembahasan yang telah dikerjakan maka bisa dikonklusikan bahwasanya ada implikasi media pembelajaran *Quipper School* bagi hasil belajar murid, yang terbukti dengan peningkatan nilai rerata hasil belajar yaitu pretes 59,70 ke postes 64,80. Dari hasil itu bisa ditemukan bahwasanya aplikasi media pembelajaran *Quipper School* memengaruhi secara positif bagi hasil belajar siswa. Saran penulis untuk penelitian yang akan datang untuk terlebih dahulu merencanakan rancangan pembelajaran yang lebih matang dan memberikan pelatihan terlebih dahulu kepada siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmaputri, S., & Refelita, F. (2019). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Quipper School Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Non-Elektrolit. *Konfigurasi: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Terapan*, 3(2), 54–62. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/konfigurasi.v3i2.7599>
- Bhaskoro, A. T. (2014). *Platform Belajar Online Quipper School Kini Tersedia di Indonesia*. <https://dailysocial.id/post/quipper-school>

- Danim, S. (1994). *Media Komunikasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Dimiyati, & Mujiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Hasni, Syarifuddin, & Firdaus. (2022). Pengaruh Aplikasi Quipper School Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Negeri 8 Sidrap. *Jurnal Kependidikan Media*, 11(2), 49–64. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/media/article/view/8002>
- Hubulo, Z. (2014). MA YASPIB Bitung Berlakukan E-learning Quipper School Indonesia. <https://siswakucerdas.blogspot.com/2014/11/ma-yaspib-bitung-berlakukan-e-learning.html>
- Hudaidah, Yusuf, S., & Mutmainnah. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata pelajaran Sejarah Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Palembang. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1), 36–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jc.v8i1.7441>
- Hurriyati, D., & Arisandy, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Quipper School Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Siswa. *Jurnal Psikogenesis*, 6(2), 197–204. <https://academicjournal.yarsi.ac.id/index.php>
- Maryanti, R., & Utami, L. (2018). Pengaruh Penerapan Inkuiri Terbimbing Berbantuan Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Konfigurasi: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Terapan*, 1(1), 23–30. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/konfigurasi.v2i1.4556>
- Munarti, I. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di SMPN 3 Cepu Melalui Aplikasi Quipper School. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(2), 113–122. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/jpbsi/article/view/13431/5139>
- Rahmawati, R., Sudiyanto, & Sumaryati, S. (2015). Keefektifan Penerapan E-Learning Quipper School Pada Pembelajaran Akuntansi Di SMA Negeri 2 Surakarta. *Jurnal "Tata Arta" UNS*, 1(1), 1–12. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/tataarta/article/view/6206/4291>
- Ratri, S. D., Bain, & Amin, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia E-Learning Berbasis Quipper School Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK N 04 Kendal Tahun Pelajaran 2016/2017. *Indonesian Journal of History Education*, 5(2), 60–67. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe>
- Rohani, A. (2007). *Media Intruksional Eduktif*. Grafindo Persada.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Said, H., & Dani, A. U. (2017). Jurnal Pendidikan Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 120–127.
- Selvianti, F., Sulastry, T., & Herawati, N. (2021). Pengaruh Media E-Learning Quipper School pada Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(1), 73–85. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/cer.v5i1.13315>
- Sihotang, I. M., & Hasibuan, L. A. (2021). Pengaruh Pemanfaatan E-Learning Quipper Shcool Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Yang Dimoderasi Oleh Kemandirian Belajar Siswa. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 4(2), 177–188. <https://doi.org/10.30596/liabilities.v4i2.7861>
- Sudjana, N., & Rifai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Alegensindo.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sutiah. (2020). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Nizamia Learning Center.