

JPKM, Vol.3, No.2, Maret 2018, Hal 157 – 167
DOI: <http://doi.org/10.22146/jpkm.27404>
ISSN 2460-9447 (print), ISSN 2541-5883 (online)
Tersedia online di <http://jurnal.ugm.ac.id/jpkm>

Pemanfaatan *E-Learning Quipper School* oleh Guru dan Siswa untuk Optimalisasi Pembelajaran di MAN 1 Ponorogo

Ghulam Asrofi Buntoro¹, Dwiyono Ariyadi², Indah Puji Astuti³

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Ponorogo

¹ghulamasrofbuntoro@gmail.com, ²ayick19@gmail.com, ³sindahsan.0912@gmail.com

ABSTRAK

Peran IT saat ini sangat besar. Perannya meliputi berbagai bidang, satu adalah bidang pendidikan. MAN 1 Ponorogo adalah salah satu sekolah di kabupaten Ponorogo yang memiliki kegiatan ekstra berbasis komputer minimal diploma 1. Hal ini berdampak pada kenaikan jam pelajaran. Untuk bisa memaksimalkan tatap muka tentunya bisa menggunakan media pembelajaran yang inovatif, salah satu contohnya *e-learning*. Demikian juga, siswa diharapkan bisa secara aktif menggunakan *e-learning*. *E-learning* adalah pembelajaran yang memanfaatkan komunikasi dan teknologi informasi (TIK) dalam proses pembelajaran antara guru dan peserta didik. Tujuan dari pelaksanaan program pengabdian ini adalah untuk memberikan sosialisasi kepada Guru dan Murid di MAN 1 Ponorogo tentang *e-learning Quipper*. Kegiatan belajar dan mengajar aktif (KBM). 17 Guru hadir dan aktif, 11 Guru sangat setuju *e-learning Quipper* mudah dan berguna, dari 24 siswa yang hadir dan aktif, 2 siswa masih mengalami kesulitan dalam menggunakan *e-learning Quipper*. Hasil lebih dari 95% bisa menggunakan *Quipper e-learning*.

Kata kunci: *E-Learning*; Media Pembelajaran; *Quipper*; Sekolah

ABSTRACT

The role of IT today is very large. The role covers a variety of fields, one is the field of education. MAN 1 Ponorogo is one schools in Ponorogo district that has extra computer-based

activities minimal diploma 1. This impacts increase of lesson hours. To be able to learn face-to-face media of course can use innovative learning media, one example e-learning. Likewise, students are expected to actively use e-learning. E-learning is a learning that utilizes communication and information technology (ICT) in the learning process between teachers and learners. The purpose the implementation of this program devotion is to provide socialization to the Teachers and Students in MAN 1 Ponorogo about e-learning Quipper. Can learn active learning and teaching (KBM). 17 Teachers present and active, 11 Teachers strongly agree e-learning Quipper is easy and useful, from 24 Students who are present and active, 2 Students are still having trouble using e-learning Quipper. The Results of more than 95% can use e-learning Quipper.

Keywords: E-Learning; Learning Media; Quipper; School

1. PENDAHULUAN

Peran media IT dalam kehidupan manusia saat ini sangat besar. Peran tersebut meliputi berbagai bidang, salah satu diantaranya adalah bidang pendidikan. Pendidikan adalah salah satu bidang yang memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Hal ini karena dengan pendidikan salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kompetensi sumber daya manusia.

MAN 1 Ponorogo merupakan salah satu madrasah aliyah negeri di kabupaten Ponorogo yang memiliki kegiatan ekstra berupa pelajaran komputer setara diploma 1. Untuk mengoptimalkan tatap muka antara siswa dan guru maka seorang guru diharapkan bisa menggunakan media ajar pendukung, begitu juga dengan para siswa diharapkan dapat berperan aktif menggunakan media belajar pendukung.

Peranan dunia IT dalam model pembelajaran yang populer sekarang ini salah satunya adalah dengan adanya *e-learning*. *E-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi komunikasi dan informasi (TIK) untuk mentransformasikan proses pembelajaran antara pengajar dan peserta didik. Ada beberapa sistem *e-learning* yang berbasis open source (penggunaan *software* ini tidak dipungut biaya atau gratis) seperti *Quipper School*, *Moodle*, *Edmodo*, *Atutor*, *Claroline*, dan lain sebagainya.

Tujuan dari diadakannya program pengabdian ini adalah untuk memberikan sosialisasi kepada guru-guru khususnya di MAN1 ponorogo tentang media belajar *e-learning Quipper*. Sehingga bisa mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar (KBM).

Banyak manfaat yang dapat diperoleh dari penerapan *e-learning*, diantaranya adalah

kemudahan akses kapan & dimana saja, mendorong guru dan siswa mengakses sumber pelajaran yg *up-to-date*, peserta didik dapat mengulang materi pelajaran yang sulit berkali-kali sampai pemahaman diperoleh, kemudahan akses, kapan & dimana saja, mengembangkan kemampuan teknis dalam menggunakan internet dan lain sebagainya, disini juga bisa guru dan siswa saling berkomunikasi dan berdiskusi menggunakan fasilitas *chat*.

Asep Herman Suyanto (2005) Perbedaan Pembelajaran Tradisional dengan *e-learning* yaitu dalam kelas 'tradisional', guru dianggap sebagai orang yang serba tahu dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya. Sedangkan di dalam pembelajaran '*e-learning*' fokus utamanya adalah siswa. Peserta didik mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung-jawab untuk pembelajarannya. Media pembelajaran *e-learning* akan 'memaksa' peserta didik mempunyai peranan yang lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Pelajar akan membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha, dan inisiatif sendiri.

Mohammad Yazdi (2012) *E-learning* adalah proses pembelajaran yang dituangkan melalui teknologi internet. Di samping itu prinsip sederhana, personal, dan cepat perlu dipertimbangkan. Untuk menambah daya tarik siswa dapat pula menggunakan teori games, Oleh karena itu prinsip dan komunikasi pembelajaran perlu di desain seperti layaknya pembelajaran konvensional. Di sini perlunya pengembangan model *e-learning* yang tepat sesuai dengan kebutuhan.

Erma Susanti (2008) Sistem *E-Learning* merupakan aplikasi yang diharapkan mampu mendukung proses kegiatan belajar-mengajar. Diharapkan melalui media pembelajaran *e-Learning*, proses belajar-mengajar dapat dilakukan dengan cepat dan mudah serta dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas waktu dan biaya. Selain itu jumlah siswa yang dapat dijangkau dalam suatu kelas juga tidak terbatas karena dapat dijangkau oleh semua pengguna dari berbagai tempat yang dapat mengakses jaringan.

2. MASALAH

Berdasarkan analisis situasi tersebut dapat diungkapkan beberapa masalah yang umumnya dihadapi oleh pihak mitra.

1. Kurangnya kemampuan guru dalam mengoperasikan computer dan internet karena latar belakang pendidikan mereka yang bukan teknologi informasi, melainkan di bidang matematika, fisika, dan biologi.
2. Pentingnya mengenal media pembelajaran inovatif karena prestasi dan kemampuan siswa sangatlah tergantung pada tenaga pengajar/pembina.

3. Belum adanya media pembelajaran berbasis online *e-learning* yang digunakan oleh Guru-guru MAN 1 Ponorogo.

Kurang maksimalnya fasilitas komputer yang ada untuk membantu proses pembelajaran karena belum dikenal media pembelajaran berbasis online yaitu *e-learning*.

Mitra sekolah berlokasi di wilayah Kabupaten Ponorogo. Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo dipilih karena sekolah mitra tersebut terletak satu wilayah dengan pelaksana kegiatan. Pelaksana kegiatan mengharapkan tercapainya peningkatan inovasi media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Pemilihan lokasi ini diharapkan dapat memengaruhi peningkatan potensi dari Guru dan Siswa di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo yang sejalan dengan program dinas pendidikan yaitu peningkatan prestasi dalam bidang teknologi komputerisasi.

3. METODE

3.1. Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah

Permasalahan yang dihadapi oleh Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo kurangnya jam tatap muka, sehingga penyampaian untuk setiap mata pelajaran kurang maksimal. Selama ini yang dilaksanakan Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo untuk memaksimalkan tatap muka penyampaian materi pelajaran adalah dengan menambah jam pelajaran, sehingga menjadikan siswa masuk sekolah secara full day. Dengan adanya media pembelajaran inovatif yaitu *e-learning Quipper*, guru bisa memaksimalkan penyampaian mata pelajaran dengan sedikit jam tatap muka langsung sehingga siswa tidak perlu masuk sekolah full day. Metode yang digunakan untuk menjawab permasalahan adalah dengan mengadakan kegiatan program pengabdian IbM ini adalah dengan workshop Pemanfaatan *E-Learning Quipper School* oleh Guru dan Siswa untuk Optimalisasi Pembelajaran di MAN 1 Ponorogo, kerjasama antara tim Dosen pengabdian dari Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo dengan Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo.

Untuk mengatasi rendahnya prestasi belajar, guru harus selalu berinovasi dalam proses pembelajaran dengan cara menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik merupakan wujud nyata dari kreatifitas guru agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran, serta mendorong siswa untuk dapat memanfaatkan fasilitas yang tersedia dengan sebaik-baiknya. Rizki Rahmawati (2015).

Apalagi sarana prasarana belajar yang tersedia di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo

sangat memadai. Diantaranya, tersedia LCD proyektor disetiap ruang kelas, tersedia fasilitas internet disemua area sekolah, tersedia laboratorium komputer dan ruang audio visual dengan fasilitas lengkap seperti Wi-Fi, LCD proyektor, AC, dan Speaker. Selain itu, penguasaan IT siswa juga sudah sangat tinggi. Sebagian besar siswa sudah memiliki laptop dan telepon seluler dengan fitur canggih seperti Iphone, Blackberry dan Android yang dapat dimanfaatkan untuk mengakses internet dan menunjang pembelajaran.

3.2.E-Learning

e-learning adalah proses pembelajaran yang menggunakan teknologi internet. Prinsipnya yang sederhana, personal, dan cepat adalah yang menjadi pertimbangan. Untuk menambah daya tarik dapat pula menggunakan teori games Oleh karena itu prinsip dan komunikasi pembelajaran perlu di desain seperti layaknya pembelajaran konvensional. Itulah yang menjadi dasar perlunya pengembangan model pembelajaran *e-learning* yang tepat sesuai dengan kebutuhan.

Prototype modul *e-learning* yang dikembangkan sesuai dengan existing system yang diamati penulis adalah terbagi dua, yaitu : konten guru dan konten siswa. Konten guru mempunyai aksesibilitas luas, seperti : membuat soal, membuat pengumuman akademik, meng-upload materi pelajaran, memeriksa dan mengumumkan hasil ujian. Sedangkan konten siswa, hanya terbatas pada akses melihat saja (pengumuman akademik, hasil ujian), mengikuti ujian, men-download materi pelajaran dan tugas. Selain itu ada aktivitas interaktif antara guru dan siswa, yaitu : chatting, Diskusi/Forum. Mohammad Yazdi (2012)

3.3.Quipper School

Ada beberapa *E-learning* yang berbasis *open source* seperti *Quipper School*, *E-Front*, *Edmodo*, *Moodle*, dan lain sebagainya. Penggunaan aplikasi ini dapat dinikmati dalam bidang pendidikan secara gratis. *Quipper School* diluncurkan pada bulan Januari 2014 sebagai terobosan baru dalam bidang pendidikan. Untuk menggunakan *Quipper School* ada beberapa tahapan yang harus diikuti yaitu: Masriati Lingga (2016)

1. Mendaftarkan Akun

Untuk mulai menggunakan *Quipper*, baik guru dan siswa diminta untuk mendaftar sebuah akun. Mereka bisa menggunakan akun Facebook mereka atau membuat yang baru, akun *Quipper* gratis. Untuk mendapatkan akun gratis, guru dan siswa hanya perlu memberikan alamat email, telepon nomor, dan nama sekolah. Jika sekolah mereka sudah terdaftar dalam database *Quipper*, guru kemudian dapat membuat permintaan untuk ambasadior *Quipper* di

sekolah menetapkan akun mereka ke dalam kelas sekolah virtual.

2. Login Menggunakan Akun Quipper

Kedua pengguna yaitu guru dan siswa memiliki masing-masing alamat untuk login. Guru menggunakan alamat *link.quipper.com* sedangkan siswa menggunakan alamat *learn.quipper.com*

3.4. Persiapan

Persiapan dilakukan dengan mengadakan kesepakatan kerjasama dengan mitra, yaitu antara tim Dosen pengabdian dari Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo dengan Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo, dalam hal ini Kepala Sekolah Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo. Selanjutnya mengundang para guru dan perwakilan siswa dari setiap kelas untuk mengikuti workshop, mempersiapkan materi, dan tempat pelatihan yaitu di Laboratorium Komputer Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo.

3.5. Pelaksanaan

Pelaksanaan Workshop dilaksanakan di Laboratorium Komputer Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo selama 2 hari. Hari pertama Workshop diawali dengan penyampaian materi Pengenalan konsep *e-learning* untuk Guru oleh tim dosen pengabdian dari Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo, kemudian dilanjutkan dengan praktik Pembuatan akun, materi, kuis *e-learning Quipper*. Dalam praktik pembuatan materi dan kuis *e-learning Quipper* Guru memanfaatkan Microsoft Word atau Power Point. Hari kedua Workshop diawali dengan penyampaian materi Pengenalan konsep *e-learning* untuk Siswa oleh tim dosen pengabdian Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo, kemudian dilanjutkan dengan praktik Pembuatan akun dan penggunaan *e-learning Quipper*

Sesuai kesepakatan mitra Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo dengan tim pelaksana pengabdian dari Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Peserta pelatihan adalah guru-guru mata pelajaran dan siswa diambil dari perwakilan setiap kelas. Pelatihan ini dilakukan dengan 2 kali tatap muka, dalam waktu 2 hari mulai tanggal 12-13 Mei 2017. Ada pun jadwal dan estimasi waktu pelaksanaan kegiatan tersebut sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal dan Estimasi Waktu

Hari ke-	Materi	Alat dan Bahan	Waktu
1	Pengenalan konsep <i>e-learning</i> (untuk guru)	LCD Proyektor, Laptop atau Komputer, Internet	120 Menit
	Pembuatan akun, materi, kuis <i>e-learning Quipper</i> (untuk guru)	LCD Proyektor, Laptop atau Komputer, Internet	240 Menit
2	Pengenalan konsep <i>e-learning</i> (untuk siswa)	LCD Proyektor, Laptop atau Komputer, Internet	120 Menit
	Pembuatan akun, penggunaan <i>e-learning Quipper</i> (untuk siswa)	LCD Proyektor, Laptop atau Komputer, Internet	240 Menit

Pemantauan dilakukan oleh tim dosen pengabdian. Pelaksanaannya dilakukan kurang lebih selama 1(satu) bulan setelah pelatihan selesai. Pemantauan ini bertujuan untuk mengetahui kemandirian, keberlanjutan atau dari pengembangan pembelajaran berbasis web atau e-learning. Hal-hal yang dipantau diantaranya adalah aktivitas guru dalam mengakses *e-learning Quipper* pembelajaran-nya, penambahan materi ajarnya, pembuatan kuis atau revisi isi dari *e-learning Quipper*.

4. PEMBAHASAN

Peserta dari perwakilan Guru yang hadir dan aktif ada 17 guru dari 20 guru yang dipanggil untuk mengikuti pelatihan. Peserta dari perwakilan Siswa yang hadir dan aktif ada 24 Siswa dari rencanan yang hanya 20 Siswa saja yang dipanggil untuk mengikuti pelatihan. Masing-masing Guru mengajar mata pelajaran yang berbeda, untuk masing-masing Siswa mewakili tiap kelas dari kelas 1 sampai kelas 3 Madrasah Aliyah. Ketidakhadiran beberapa Guru disebabkan oleh kesibukan Guru yang sedang mendapat tugas lain dari Kepala Sekolah. Sedangkan lebihnya peserta dari Siswa karena banyaknya kelas yang ada di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo.

Selanjutnya, dari 98% Guru dan Siswa yang sebelumnya belum mempunyai akun *e-learning Quipper*, sekarang sudah mempunyai akun *e-learning Quipper* dan dapat menggunakannya sebagai media pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo.

NAME	CLASS	
M FAIZ FAHRUL RIFANI [missing %]{last_name} value]	SIMDIG X EI B 2015/2016	Change password
MAI NUR ISLAMIYAH	SIMDIG X EI B 2015/2016	Change password
MARTINA NUR OKTARIANI [missing %]{last_name} value]	SIMDIG X EI B 2015/2016	Change password
MUHAMMAD PANJI PRIAMBODO [missing %]{last_name} value]	SIMDIG X EI B 2015/2016	Change password
MUHAMMAD SUBHAN HIDAYAT [missing %]{last_name} value]	SIMDIG X EI B 2015/2016	Change password
MUHAMMAD AGUNG SANTOSO [missing %]{last_name} value]	SIMDIG X EI B 2015/2016	Change password
MUHAMMAD AGUS PRASETYO [missing %]{last_name} value]	SIMDIG X EI B 2015/2016	Change password
MUHAMMAD HANAFI MUSTAKIM [missing %]{last_name} value]	SIMDIG X EI B 2015/2016	Change password

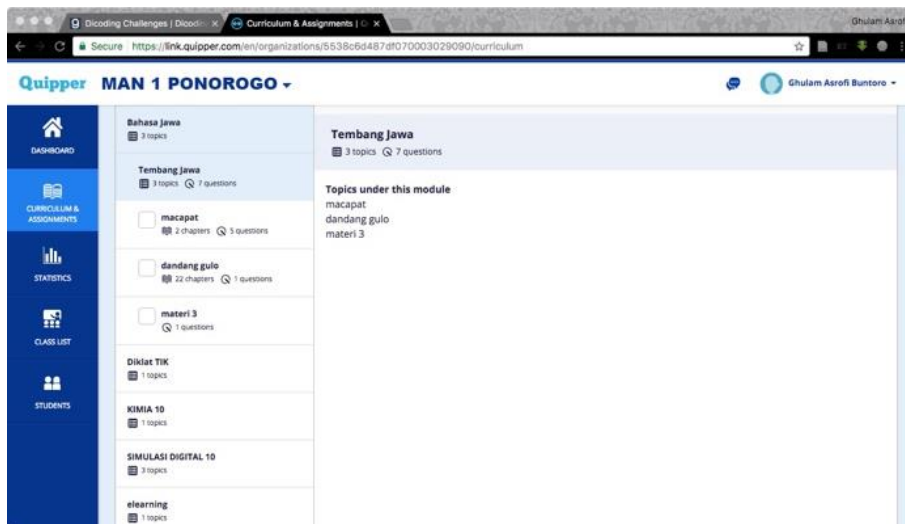
Gambar 1. Daftar nama akun *e-learning Quipper* Siswa

Semua siswa yang mengikuti pelatihan sudah berhasil membuat akun untuk siswa dalam *e-learning Quipper*

CLASS NAME	OWNER	CLASS CODE	STATUS	
GB A 2016	DRS. MUHAMMAD SYAFUDIN SORIKHI, M.SC	W7J4KDA	Not joined	Settings View details >
GB B 2016	DWI AGUSTINA KRISTIAN, A.MA	6XXPRHW	Not joined	Settings View details >
IPA 1	MOCH. IN'AM RAHMANI, S.S	BADH53L	Not joined	Settings View details >
LAS 16	AMIR MU'MIN, S.AG, M.S.I	KESR9JK	Not joined	Settings View details >
RPL B 16	ANIN NADZIROH, S.PD	4NEFR9R	Not joined	Settings View details >

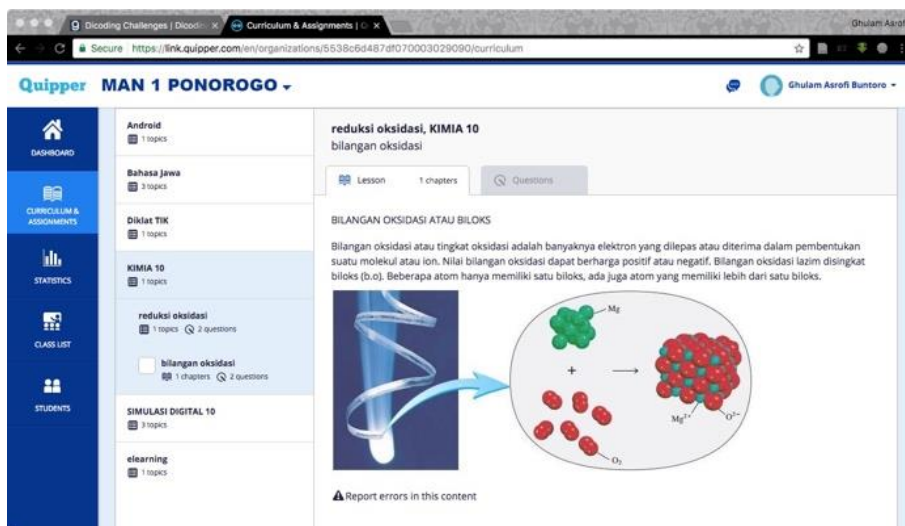
Gambar 2. Daftar nama akun *e-learning Quipper* Guru

Setelah berhasil membuat akun *e-learning Quipper*, para guru diajari membuat kelas virtual dan materi pelajaran yang biasa mereka ajarkan. Selanjutnya diajari memasukkan materi pelajaran ke dalam kelas virtual masing-masing guru, supaya nantinya bisa diakses oleh para siswa yang telah join ke dalam kelas.



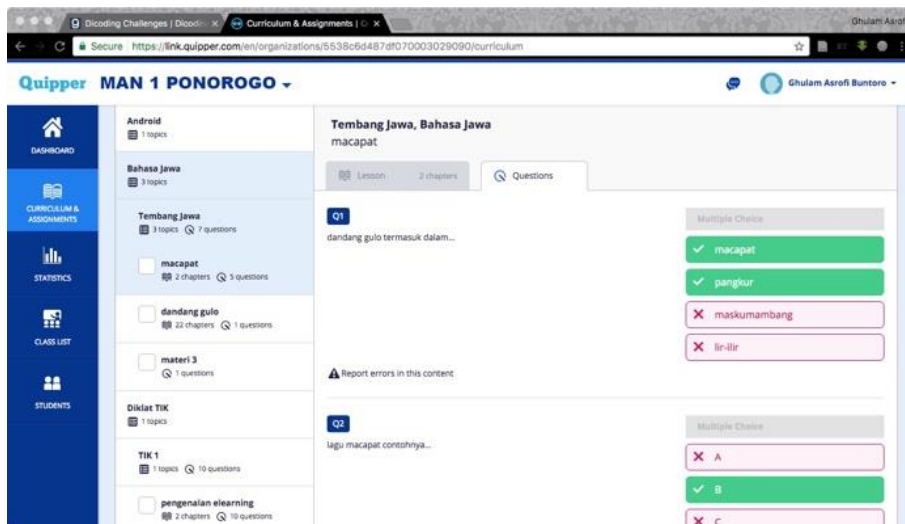
Gambar 3. Daftar mata pelajaran yang di buat para Guru

Salah satu contoh mata pelajaran yaitu Bahasa jawa yang telah dimasukkan ke dalam kelas virtual oleh salah satu Guru peserta pelatihan.



Gambar 4. Salah satu bab dalam mata pelajaran kimia

Setelah membuat mata pelajaran, para Guru diajari memasukkan materi pelajaran untuk tiap pertemuan, misalnya tiap pertemuan satu bab dari materi pelajaran.



Gambar 5. Contoh Kuis dari salah satu mata pelajaran

Tidak hanya mengajari cara memasukkan materi pelajaran ke dalam *e-learning Quipper*, tapi juga mengajari menggunakan fitur lain dari *e-learning Quipper* yaitu pemberian Questions (Kuis).



Gambar 6. Suasana workshop untuk para Siswa



Gambar 7. Sesi Photo bersama setelah pelatihan bersama para Siswa



Gambar 8. Para guru terlihat serius mengikuti workshop dengan dipandu tenaga ahli



Gambar 9. Sesi Photo bersama setelah pelatihan bersama para Guru

5. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian pelatihan *e-learning Quipper* bagi Guru dan Murid di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo untuk optimalisasi pembelajaran adalah Peserta baik Guru dan Murid pelatihan sangat antusias ketika mengikuti pelatihan. Para peserta dapat melihat manfaat pelatihan ini, yakni menambah pengetahuan pada bidang komputer, khususnya pemanfaatan computer dan internet sebagai media pembelajaran. Terdapat peningkatan pemahaman mengenai *e-learning Quipper*. Hal itu terlihat dari hasil *Quisioner* yang diberikan kepada peserta pelatihan baik Guru maupun Murid. Mayoritas peserta menjawab mudah dan penting (bermanfaat) penggunaan *e-learning* khususnya *Quipper*. Berdasarkan *sharing* yang dilaksanakan selama pelatihan dan setelah penutupan, selama pelaksanaan pelatihan dan pembinaan, peserta memberikan respon baik dan senang baik dari segi sarana dan prasarana maupun penyampaian materi. Pengabdian selanjutnya adalah pendampingan dan pengawalan pemanfaatan *e-learning Quipper* sebagai media pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo, sehingga Guru dan Murid mantap dan mampu merasakan manfaat penggunaan *e-learning Quipper*.

DAFTAR PUSTAKA

- Lingga, dan Masriati. 2016. "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quipper School terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Matematika SMP Negeri 4 Semarang*" dalam Skripsi. UNNES.
- Rahmawati, Rizki, Sudiyanto dan Sumaryati, Sri. 2015. "*Keefektifan Penerapan E- Learning- Quipper School Pada Pembelajaran Akuntansi di SMA Negeri 2 Surakarta*" Dalam Jurnal "Tata Arta" UNS, Vol. 1, No. 1, hlm. 1-12.
- Quipper School*. 2017. "Panduan untuk Guru dan Siswa" dalam modul Quipper School
- Asep Herman Suyanto. 2005. "*Mengenal E- Learning*" dalam asephs@yahoo.com, <http://www.asep-hs.web.ugm.ac.id>.
- Mohammad Yazdi. 2012. "*E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi*" dalam Jurnal Ilmiah Foristek Vol. 2, No. 1.
- Erma Susanti, "*Rancang Bangun Aplikasi E-Learning*" dalam Jurnal Teknologi, Vol. 1, No. 1, 2008: 53-57.
- Boko Susilo. 2017. "*Membangun Pembelajaran Berbasis Web (E-Learning) Bagi Guru Sekolah Dasar Pinggiran Kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu*" dalam Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia Vol. 1, No. 1, pp. 01-05.