

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

Ghulam Asrofi Buntoro<sup>1\*</sup>, Dwiyono Ariyadi<sup>2</sup> dan Indah Puji Astuti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo

\*[ghulamasrofibuntoro@gmail.com](mailto:ghulamasrofibuntoro@gmail.com)

Submisi: 10 Agustus 2017; Penerimaan: 06 Februari 2018

### ABSTRAK

Peran Ilmu dan Teknologi (IT) sangat besar saat ini. Peran itu meliputi berbagai bidang. Salah satunya adalah bidang pendidikan. MAN 1 Ponorogo adalah salah satu sekolah di Kabupaten Ponorogo yang memiliki kegiatan ekstra berbasis komputer untuk jenjang minimal diploma 1. Hal tersebut berdampak pada kenaikan jam pelajaran. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan tatap muka diperlukan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu contohnya *e-learning*. *E-learning* juga diharapkan bisa digunakan secara aktif oleh siswa. *E-learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan komunikasi dan teknologi informasi (TIK) dalam proses pembelajaran antara guru dan peserta didik. Tujuan pelaksanaan program pengabdian ini adalah untuk sosialisasi *e-learning quipper* kepada guru dan murid di MAN 1 Ponorogo untuk optimalisasi kegiatan belajar dan mengajar (KBM). Dalam kegiatan tersebut, sebanyak tujuh belas guru hadir dan aktif. Sebelas guru sangat setuju dengan *e-learning quipper* karena mudah dan berguna. Adapun dari 24 siswa yang hadir dan aktif, 2 siswa masih mengalami kesulitan dalam menggunakan *e-learning quipper*. Dengan demikian, lebih dari 95% peserta bisa menggunakan *quipper e-learning*.

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

### ABSTRACT

The role of Science and Technology (IT) is huge nowadays. The role covers many fields. One of them is education. MAN 1 Ponorogo is one of the schools in Ponorogo district that has extra computer-based activities for a minimum level of diploma 1. It affects the increase in lesson hours. Therefore, to maximize face-to-face required innovative learning media. One such example is *e-learning*. *E-learning* is also expected to be used actively by students. *E-learning* is a learning system that utilizes communication and information technology (ICT) in the learning process between teachers and learners. The purpose of this program is to socialize *e-learning quipper* to teachers and students in MAN 1 Ponorogo to optimize learning and teaching activities (KBM). In the event, seventeen teachers were present and active. Eleven teachers strongly agree with *e-learning quipper* because it is easy and useful. As of the 24 students present and active, 2 students still have difficulty in using *e-learning quipper*. Thus, more than 95% of participants can use the *e-learning quipper*.

**Keywords:** *E-learning*, Learning Media, *Quipper*, School

## 1. PENDAHULUAN

Peran Teknologi Informasi (TI) dalam kehidupan manusia saat ini sangat besar. Peran tersebut meliputi berbagai bidang yang salah satunya adalah bidang pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Hal itu disebabkan pendidikan menjadi salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kompetensi sumber daya manusia. Terkait hal tersebut, 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 diperlukan media ajar pendukung dan peran aktif, baik dari guru maupun siswa dalam memanfaatkan media ajar pendukung tersebut.

Salah satu teknologi informasi yang populer digunakan sebagai model pembelajaran adalah *e-learning*. *E-learning* adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mentransformasikan proses pembelajaran antara pengajar dan peserta didik. Beberapa sistem *e-learning* berbasis *open source* (penggunaan *software* ini tidak dipungut biaya atau gratis), seperti *Quipper School*, *Moodle*, *Edmodo*, *Atutor*, dan *Claroline*. Terkait hal tersebut, program pengabdian ini bertujuan untuk menyosialisasikan media belajar *e-learning quipper* kepada guru-guru di MAN 1 Ponorogo. Media belajar ini diharapkan akan dapat mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar.

Banyak manfaat yang dapat diperoleh dari penerapan *e-learning*, antara lain, (a) akses yang mudah, (b) mendorong guru dan siswa untuk mengakses sumber pelajaran yang *up-to-date*, (c) membantu peserta didik untuk mengulang materi pelajaran yang sulit agar diperoleh pemahaman yang maksimal, (d) mengembangkan kemampuan teknis dalam menggunakan internet, serta (e) guru dan siswa bisa berkomunikasi dan berdiskusi menggunakan fasilitas *chat*. Dengan demikian, pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran di sekolah diharapkan mampu mendukung proses kegiatan belajar-mengajar dengan cepat dan mudah serta dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas waktu dan biaya.

Perbedaan *e-learning* dengan pembelajaran tradisional adalah guru dianggap sebagai orang yang serba tahu dan bertugas untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik dalam pembelajaran tradisional, sedangkan dalam pembelajaran *e-learning*, siswa menjadi fokus utama. Mereka dituntut untuk mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung jawab untuk pembelajarannya. Media pembelajaran *e-learning* akan memaksa peserta didik untuk berperan lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Mereka akan membuat perancangan serta mencari materi dengan usaha dan inisiatif sendiri (Suyanto, 2005).

*E-learning* sebagai media dalam proses pembelajaran diaplikasikan dengan teknologi internet yang mempunyai prinsip sederhana, personal, dan cepat. Untuk menambah daya tarik siswa, *e-learning* dapat dikembangkan dengan menerapkan teori *games*. Oleh karena itu, prinsip dan komunikasi pembelajaran perlu di desain layaknya pembelajaran konvensional. Terkait hal tersebut, pengembangan model *e-learning* yang tepat sesuai dengan kebutuhan sangat diperlukan (Yazdi, 2012).

Selama ini, Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo selalu berusaha untuk memaksimalkan waktu tatap muka dan penyampaian materi pelajaran dengan menambah jam belajar. Hal itu membuat siswa harus sekolah secara *full day*. Dengan adanya media pembelajaran inovatif berupa *e-learning quipper*, guru bisa memaksimalkan penyampaian mata pelajaran dengan sedikit jam tatap muka langsung sehingga siswa tidak perlu masuk sekolah secara *full day*. Setelah mengikuti acara *workshop* ini, guru dan siswa memiliki akun *Quipper School* yang bisa digunakan untuk proses belajar mengajar secara *online*.

## 2. MASALAH

Berdasarkan uraian di bagian pendahuluan dapat dirumuskan beberapa masalah yang umumnya dihadapi oleh pihak mitra.

- a. Belum adanya media pembelajaran yang inovatif, yaitu *e-learning* untuk optimalisasi jam pembelajaran.
- b. Pentingnya mengenal media pembelajaran inovatif karena prestasi dan kemampuan siswa sangat tergantung pada guru dan pembina.
- c. Belum adanya media pembelajaran berbasis *online*, yakni *e-learning* yang digunakan oleh guru-guru MAN 1 Ponorogo.
- d. Kurang maksimalnya fasilitas komputer yang ada untuk membantu proses pembelajaran karena belum dikenalnya media pembelajaran berbasis *online*, yaitu *e-learning*.

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo dipilih sebagai mitra karena terletak di wilayah yang sama dengan pelaksana kegiatan. Pelaksana kegiatan mengharapkan tercapainya peningkatan inovasi media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Pemilihan lokasi ini diharapkan dapat memengaruhi peningkatan potensi 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 Penyelesaian Masalah

Mengatasi rendahnya minat belajar siswa, guru harus selalu berinovasi dalam menyampaikan materi. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik minat siswa, namun tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik merupakan wujud nyata dari kreativitas guru agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan serta mendorong siswa untuk dapat memanfaatkan fasilitas yang tersedia dengan sebaik-baiknya (Rahmawati *et al.*, 2015).

Sarana prasarana belajar yang tersedia di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo sudah memadai, antara lain, tersedianya LCD proyektor di setiap ruang kelas, fasilitas internet di semua area sekolah, serta laboratorium komputer dan ruang audio visual dengan fasilitas lengkap (Wi-Fi, LCD proyektor, AC, dan *speaker*). Selain itu, penguasaan IT siswa juga sudah tinggi. Sebagian besar siswa sudah memiliki laptop dan telepon seluler dengan fitur canggih yang dapat dimanfaatkan untuk mengakses internet dan menunjang pembelajaran.

Akan tetapi, masih ada permasalahan yang dihadapi oleh Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo terkait dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Permasalahan tersebut adalah kurangnya jam tatap muka sehingga penyampaian setiap mata pelajaran kurang maksimal. Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo kemudian menambah jam pelajaran sehingga siswa harus masuk sekolah secara *full day*. Dengan adanya *e-learning quipper*, guru bisa memaksimalkan penyampaian materi setiap mata pelajaran hanya dengan beberapa jam tatap muka sehingga siswa tidak perlu masuk sekolah secara *full day*.

Metode yang digunakan dalam kegiatan program pengabdian IbM ini adalah *workshop* pemanfaatan *e-learning quipper school* bagi guru dan siswa untuk optimalisasi pembelajaran di MAN 1 Ponorogo. Kegiatan ini terlaksana berkat kerja sama tim dosen pengabdian dari Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Ponorogo dengan Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo.

### 3.2 E-Learning

*E-learning* adalah proses pembelajaran yang menggunakan teknologi internet. Dari hasil pengamatan diketahui bahwa *prototype* modul *e-learning* yang dikembangkan ada dua, yaitu konten guru dan konten siswa. Konten guru mempunyai akses yang luas luas, seperti membuat soal, membuat pengumuman akademik, mengunggah materi pelajaran, serta memeriksa dan mengumumkan hasil ujian. Adapun konten siswa hanya terbatas pada akses melihat pengumuman akademik, hasil ujian, mengikuti ujian, serta mengunduh materi pelajaran dan tugas. Selain itu, *e-learning* juga dapat menjadi media interaktif antara guru dan siswa melalui *chatting* dan diskusi atau forum (Yazdi, 2012).

### 3.3 Quipper School

Beberapa *e-learning* berbasis *open source*, seperti *quipper school*, *e-front*, *edmodo*, dan *moodle*. Aplikasi tersebut dapat digunakan dalam bidang pendidikan secara gratis. Dalam kegiatan ini, *e-learning* yang akan disosialisasikan adalah *quipper school* yang diluncurkan pada Januari 2014 sebagai terobosan baru dalam bidang pendidikan. Berikut ini beberapa tahapan ketika akan menggunakan *quipper School* (Lingga dan Masriati, 2016):

a. Mendaftarkan Akun

Guru dan siswa harus mendaftarkan sebuah akun ketika akan mulai menggunakan *quipper*, seperti akun facebook atau membuat akun *quipper* yang baru (gratis). Untuk mendapatkan akun gratis tersebut, guru dan siswa cukup memberikan alamat email, nomor telepon, dan nama sekolah. Jika sekolah sudah terdaftar dalam database *quipper*, guru dapat membuat permintaan untuk ambasadur *Quipper* di sekolah mereka dan menetapkan akun mereka ke dalam kelas sekolah virtual. (*Quipper School*, 2017).

b. Login Menggunakan Akun *Quipper*

Guru dan siswa yang telah memiliki akun dapat login di link [quipper.com](http://quipper.com) (untuk guru) dan [learn.quipper.com](http://learn.quipper.com) (untuk siswa).

### 3.4 Persiapan Kegiatan

Persiapan kegiatan dilakukan dengan mengadakan kesepakatan kerja sama, yaitu antara tim dosen pengabdian dari Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Ponorogo dengan Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo (dalam hal ini dengan Kepala Sekolah Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo). Setelah terbentuk kesepakatan, para guru dan perwakilan siswa dari setiap kelas diundang untuk mengikuti *workshop* dan mempersiapkan materi di Laboratorium Komputer Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo.

### 3.5 Pelaksanaan Kegiatan

Peserta *workshop* adalah guru-guru mata pelajaran dan siswa-siswi yang diambil dari perwakilan setiap kelas. *Workshop* dilaksanakan selama dua hari, yakni 12—13 Mei 2017 dengan dua kali tatap muka. *Workshop* bertempat di Laboratorium Komputer Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo selama dua hari. Berikut ini jadwal dan estimasi waktu pelaksanaan kegiatan.

Pada hari pertama, *workshop* diawali dengan penyampaian materi tentang pengenalan konsep *e-learning* untuk guru oleh tim dosen pengabdian dari Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Ponorogo. *Workshop* kemudian dilanjutkan dengan praktik pembuatan akun, materi, dan kuis *e-learning quipper*. Dalam praktik pembuatan materi dan kuis *e-learning Quipper*, guru-guru memanfaatkan *microsoft word* atau *power point*. Hari kedua diawali dengan penyampaian materi tentang pengenalan konsep *e-learning* untuk siswa oleh tim dosen pengabdian Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah

Ponorogo yang kemudian dilanjutkan dengan praktik pembuatan akun dan penggunaan e-learning quipper (Tabel 1).

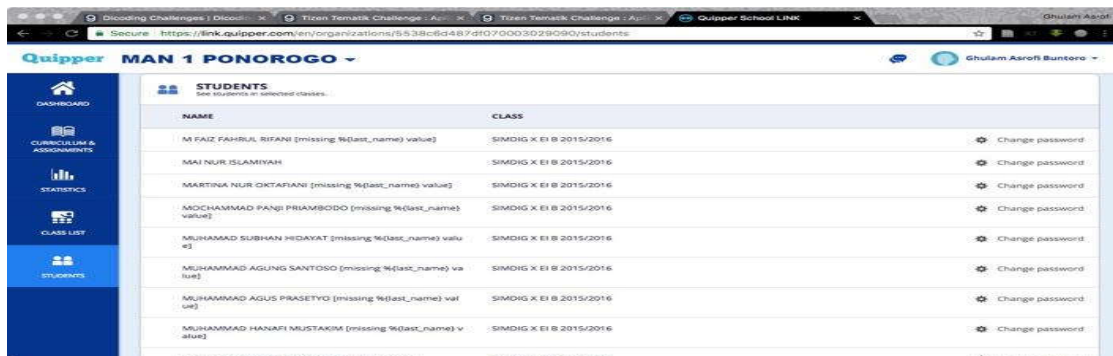
Tabel 1 Jadwal dan Estimasi Waktu

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 kegiatan dilakukan oleh tim dosen pengabdian selama kurang lebih selama satu bulan setelah *workshop* selesai. Pemantauan ini bertujuan untuk mengetahui kemajuan dan keberlanjutan pengembangan pembelajaran berbasis *e-learning*. Hal-hal yang dipantau adalah aktivitas guru dalam mengakses *e-learning quipper* pembelajaran, penambahan materi ajar, dan pembuatan kuis atau revisi isi dari *e-learning quipper*.

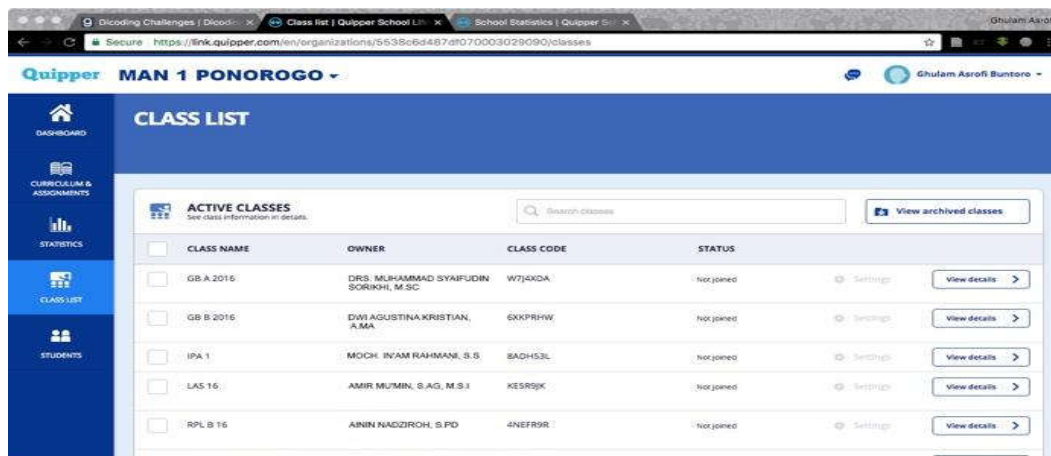
#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Indikasi tingkat keberhasilan *workshop* ini bisa diukur dari jumlah peserta yang hadir dan aktif mengikuti kegiatan (Gambar 1). Peserta dari perwakilan guru yang hadir dan aktif berjumlah 17 orang dari 20 orang yang diundang untuk mengikuti *workshop*. Adapun peserta dari perwakilan siswa yang hadir dan aktif berjumlah 24 orang. Masing-masing guru yang hadir mengikuti *workshop* mengajar mata pelajaran yang berbeda dan masing-masing siswa mewakili tiap kelas (kelas 1 sampai 3). Beberapa guru tidak bisa hadir karena mendapat tugas lain dari kepala sekolah.



Gambar 1 Daftar Nama Akun *E-Learning Quipper* Siswa

Indikasi lain keberhasilan *workshop* ini adalah sebelum mengikuti *workshop*, guru dan siswa di MAN 1 Ponorogo belum mempunyai akun *e-learning quipper* (Gambar 2). Setelah mengikuti *workshop*, semua peserta mempunyai akun *e-learning quipper* dan mampu menggunakannya sebagai media pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo. Berikut ini hasil pendampingan setelah pelaksanaan *workshop e-learning quipper*. Guru dan siswa mengaplikasikan *e-learning quipper* untuk optimalisasi penyampaian materi pembelajaran.



Gambar 2 Daftar Nama Akun E-Learning Quipper Guru



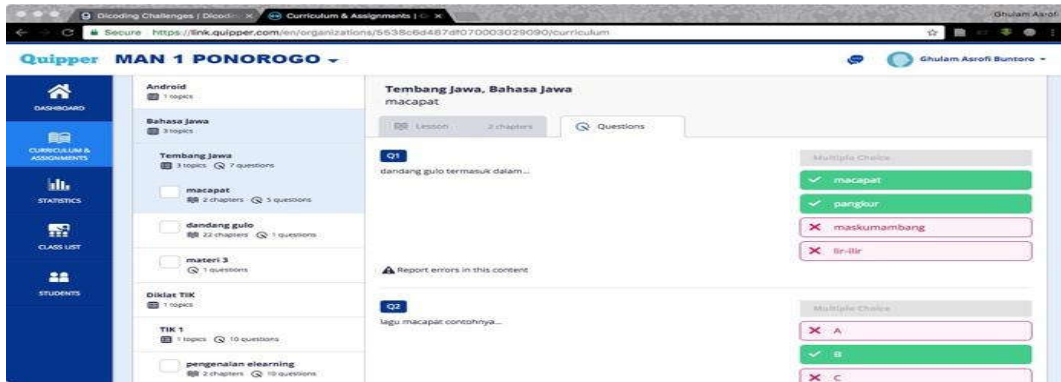
Gambar 3 Daftar Mata Pelajaran yang Dibuat para Guru dan Salah Satu Contoh Mata Pelajaran Bahasa Jawa yang Telah Dimasukkan ke dalam Kelas Virtual

Setelah berhasil membuat akun *e-learning quipper*, guru-guru belajar membuat kelas virtual dan materi pelajaran yang biasa diajarkan (Gambar 3). Mereka kemudian belajar memasukkan materi pelajaran ke kelas virtual masing-masing agar bisa diakses oleh para siswa yang telah bergabung di kelas tersebut. Selain itu dilanjutkan dengan membuat mata pelajaran (Gambar 4), para guru belajar memasukkan materi untuk tiap pertemuan yaitu satu bab dari materi pelajaran yang diajarkan.



Gambar 4 Salah Satu Bab dalam Mata Pelajaran Kimia

Para guru berhasil belajar memasukkan materi untuk tiap pertemuan (setiap pertemuan satu bab dari materi pelajaran yang diajarkan). Setelah itu para guru membuat Quiz (Gambar 5) dari materi yang sudah dimasukkan. Suasana *workshop* para siswa dan guru yang tampak serius dipandu oleh tenaga ahli dapat dilihat pada Gambar 6 dan 7.



Gambar 5 Contoh pemberian *Questions* (Kuis) dari Salah Satu Mata Pelajaran



Gambar 6 Suasana *Workshop* untuk Para Siswa



Gambar 7 Para Guru Terlihat Serius Mengikuti *Workshop* dengan Dipandu Tenaga Ahli

## 5. SIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian *workshop e-learning quipper* bagi guru dan siswa di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo untuk optimalisasi pembelajaran adalah peserta, baik guru maupun siswa, sangat antusias ketika mengikuti *workshop*. Peserta dapat menambah pengetahuan di bidang komputer, khususnya pemanfaatan komputer dan internet sebagai media pembelajaran melalui *e-learning quipper*. Hal itu terlihat dari hasil kuesioner yang diberikan kepada peserta, baik guru maupun siswa. Mayoritas peserta menjawab bahwa penggunaan *e-learning*, khususnya *quipper* mudah dan penting (bermanfaat). Selama pelaksanaan *workshop* dan pembinaan, peserta juga memberikan respons baik terhadap pelaksanaan kegiatan, termasuk tentang sarana dan prasarana serta penyampaian materi.

Kegiatan pengabdian selanjutnya adalah pendampingan dan pengawalan pemanfaatan *e-learning quipper* sebagai media pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo. Dengan demikian, guru dan siswa diharapkan akan semakin 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”. *Skripsi UNNES*. Tidak diterbitkan.
- Rahmawati *et al.* 2015. “Keefektifan Penerapan *E-Learning-Quipper School* pada Pembelajaran Akuntansi di SMA Negeri 2 Surakarta”. *Tata Arta UNS*. 1(1), 1-12.
- Yazdi. 2012. “E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi”. *Jurnal Ilmiah Foristek*. 2(1)

#### **LAMAN**

- Suyanto. 2005. “Mengenal E- Learning”. Diakses melalui <http://www.asep-hs.web.ugm.ac.id>.
- Quipper School*. 2017. “Panduan untuk Guru dan Siswa” <http://indonesia.quipperschool.com/>