

# PEMANFAATAN *QUIPPER SCHOOL* DALAM *BLANDED LEARNING* UNTUK PEMBELAJARAN JARAK JAUH MASA PANDEMI COVID-19

Moch Adi Prasetyo  
Universitas Negeri Malang  
madiprasetyo97@gmail.com

**Abstrak:** Problematika yang muncul pada dunia pendidikan akibat dampak covid-19 adalah peralihan cara belajar dan penilaian terhadap siswa yang mengharuskan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Karakteristik siswa merupakan aspek penting yang tidak bias diabaikan dalam efektifitas inivasi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektifitas pembelajaran *blended learning* menggunakan *quipper school* pada siswa SMP dalam bentuk respon guru dan siswa. Responden penelitian ini adalah 3 orang guru PJOK dan 928 siswa kelas 7, 8 dan 9 SMP Negeri 15 Kota Malang. Metode yang digunakan untuk menggambarkan respon guru dan siswa dalam pemanfaatan *quipper school* mata pelajaran PJOK yakni dengan menggunakan kuisisioner yang diisi oleh guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dan siswa SMPN 15 Malang memberikan respon positif dalam pembelajaran *blended learning* menggunakan *quipper school*. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *quipper school* efektif digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama sebagai salah satu alternatif pembelajaran dan penilaian terhadap siswa ditengah wabah pandemi covid-19 dengan tetap mempertimbangkan penguasaan teknologi, sarana dan prasarana, jaringan internet dan biaya.

**Kata kunci:** Quipper School, Blanded Learning, Pembelajaran, Covid-19

## Pendahuluan

Teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan inovasi baru seperti video; web; virtual atau media sosial terkini yang dalam penyediaan pendidikan akan menghantarkan terobosan besar. Inovasi baru dalam pendidikan disarankan sebab akan memberikan perubahan terhadap proses pembelajaran konvensional. Sehingga pembelajaran konvensional diharapkan mampu mengadopsi metode-metode baru dalam dunia pendidikan. (Fleck, 2012).

*Electronic learning (e-learning)* merupakan pembelajaran *online* yang sebagai salah satu teknologi yang saat ini dapat diinterogasikan atau diterapkan dengan kurikulum pembelajaran. *E-learning* pada hakekatnya pembelajaran atau belajar yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi baik computer, internet, dengan tujuan agar pembelajaran dapat dilakukan dengan efektif dan efisien (HodHod et al., 2010). *e-learning* memiliki banyak kelebihan dalam pembelajaran seperti kemudahan dalam mengakses pelajaran darimana saja dan kapan saja, serta kemudahan dalam mengumpulkan sumber-sumber rujukan sehingga meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran.

Rohmawati (2015), berpendapat bahwa ukuran keberhasilan dalam proses pembelajaran (interaksi siswa maupun interaksi siswa dengan guru) dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran dapat dinilai melalui keefektifitasan pembelajaran. Menurut Susilo (2013) kemampuan guru merupakan factor terpenting dalam menunjang efektifitas pembelajaran. Seorang guru tidak akan bisa mengajar dengan baik jika tidak menguasai materi yang akan diajarkan. Jika hal tersebut terjadi peserta didik akan kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Sehingga seorang guru dituntut untuk menguasai berbagai cara dalam menyampaikan materi termasuk kemampuan dalam menerapkan prinsip-prinsip psikologis, serta kemampuan dalam

menyelenggarakan proses belajar mengajar serta kemampuan dalam menyesuaikan diri dengan situasi yang baru.

Situasi baru yang ditawarkan di era modern saat ini adalah pengintegrasian *Information and Communication Technology* (ICT). ICT memiliki keunggulan yaitu *electronic learning* dilihat dari kekayaan sumber belajar (*learning resources*) dan aktivitas belajar (*learning task*) dalam konteks jaringan yakni *e-learning* upayamenghubungkan pebelajar (peserta didik) dengan sumber belajarnya (database, pakar/guru/dosen, perpustakaan) yang secara fisik terpisah dan berjauhan, dimana interaktivitas dalam hubungan tersebut dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

Proses pembelajaran yang memanfaatkan Teknologi ICT khususnya pemanfaatan teknologi internet, tentunya membawa pengaruh besar terhadap proses pembelajaran, Namun, system pembelajaran tersebut belum terbiasa dilakukan oleh siswa, sehingga penerapan pembelajaran *online* kurang efektif. Siswa masih terbiasa dengan gaya belajar konvensional yang selama ini dilakukan oleh guru. Hal ini sejalan dengan Kirna (2013) menemukan bahwa penyebab kurang efektifnya pembelajaran online dikontribusi oleh budaya belajar siswa. Sebagian besar siswa belum terbiasa belajar aktif dan produktif. Gaya belajar siswa yang sudah terbentuk dari pembelajaran tradisional memerlukan waktu adaptasi yang cukup untuk menggeser gaya belajarnya yang cenderung pasif dengan gaya yang baru seperti ditawarkan oleh pembelajaran *online*. Artinya, pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran tidak boleh mengabaikan karakteristik siswa.

Wabah covid 19 yang terjadi hampir di seluruh dunia telah merubah dinamika kehidupan manusia akibat kebijakan *social distancing*. Berdasarkan data WHO dan PHEOC Kemenkes tanggal 04 november 2020 jumlah kasus global terkonfirmasi positif COVID 19 47.362.304 kasus dengan 1.211.986 kematian, yang terjadi di 217 negara terjangkit dan 179 negara transmisi lokal (Kemenkes, 2020). Hal ini berakibat fatal pada roda kehidupan manusia karena menimbulkan berbagai macam masalah, tak terkecuali bidang pendidikan akibat ketidaksiapan stakeholder sekolah/madrasah melaksanakan pembelajaran daring menjadi faktor utama kekacauan ini.

Meskipun pemerintah telah memberikan berbagai alternatif dalam memberikan penilaian terhadap siswa, namun peralihan cara ini memaksa berbagai pihak untuk mengikuti alur yang sekiranya bisa ditempuh agar pembelajaran dapat berlangsung dan yang menjadi pilihan adalah dengan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran daring yang pada akhirnya memunculkan masalah baru dan menghambat terlaksananya efektifitas pembelajaran daring. Adapun Permasalahan yang ditimbulkan antara lain: 1) Penguasaan Teknologi Masih Rendah, 2) Keterbatasan Saran dan Prasarana, 3) Jaringan Internet, 4) Biaya.

*Quipper* merupakan perusahaan teknologi pendidikan dengan misi memberikan pendidikan terbaik hingga ke daerah terpencil. Berdiri pertama kali pada tahun 2010 di London - Inggris, layanan *Quipper* saat ini telah dapat dinikmati di beberapa negara seperti Jepang, Filipina, dan Indonesia. Sejak tahun 2015, *Quipper* telah menjadi bagian dari ekosistem pendidikan Indonesia dengan turut menyediakan, memperbaiki, dan mendistribusikan pendidikan berkualitas untuk guru dan siswa. Berdasarkan data yang dikumpulkan oleh *Quipper* Indonesia pada tahun 2020 saat memasuki tahun ajaran baru di tengah pandemic covid-19 13000 guru telah memilih layanan *quipper* untuk memaksimalkan layanan tahun ajaran baru.

SMP Negeri 15 Kota Malang merupakan salah satu sekolah berbasis literasi yang menggunakan *quipper* untuk proses pembelajaran selama masa pandemic covid-19 untuk semua mata pelajaran tak terkecuali mata pelajaran PJOK. *Quipper* digunakan untuk mempermudah guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran jarak jauh dengan didukung sarana dan prasarana sekolah yang memadai dan kemampuan guru dalam mengoperasikan computer.

Berdasarkan paparan di depan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi respon guru dan siswa kelas 7, 8 dan 9 SMP Negeri 15 Kota Malang terhadap penggunaan *quipper school* dalam *blended learning*. Respon guru dan siswa ini sangat berguna dalam merancang konten *online* yang efektif dan inovatif untuk mendukung *quipper school* dalam *blended learning* pada mata pelajaran PJOK siswa SMP.

## METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif kuantitatif untuk mendeskripsikan sekaligus menginterpretasikan temuan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2020.

Responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah guru PJOK dan seluruh siswa kelas 7, 8 dan 9 SMP Negeri 15 Kota Malang dengan rincian 3 orang guru dan 928 siswa. Pemilihan sekolah sebagai subyek penelitian didasarkan pada sarana dan prasarana yang lengkap guru dan siswa memiliki literasi yang baik dalam bidang internet dan penggunaan *quipper school* dalam *blended learning*.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini ada dua jenis yaitu angket respon guru dan angket respon siswa tentang pembelajaran yang dilaksanakan secara *blended learning* menggunakan *quipper school*. Aspek respon guru memuat aspek penilaian yang digunakan untuk mengukur efektifitas pembelajaran dengan *quipper school*. Angket respon siswa disusun mengacu pada teori motivasi (Keller, 2000) yang terdiri atas aspek atensi, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan.

Angket disebarakan menggunakan *google* formulir. Jenis angket menggunakan skala *likert* yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai peristiwa atau fenomena sosial.

## HASIL

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diketahui bahwa dari 928 siswa yang mengikuti pembelajaran PJOK dan 3 orang guru PJOK yang masing-masing mengisi angket respon terhadap pembelajaran yang dilaksanakan secara *Blanded Learning* menggunakan *quipper school* dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1. Respon Siswa Terhadap Quipper School**

Respon	Persentase (%)			
	Perhatian	Relevansi	Kepercayaan	Kepuasan
Positif	80	70	72	74
Netral	15	20	22	22
Negatif	5	10	6	4

Tabel 1 menunjukkan bahwa secara umum siswa merespon positif penggunaan *quipper school* dalam *blended learning* pembelajaran PJOK di SMP Negeri 15 Kota Malang. Hal ini bisa dibuktikan dengan 70% lebih siswa merespon positif.

**Tabel 2. Respon Guru Terhadap Quipper School**

Respon	Persentase (%)
Positif	90
Netral	10
Negatif	0

Tabel 2 menunjukan bahwa guru PJOK merespon positif pembelajaran menggunakan *quipper school* dalam *blended learning* pembelajaran PJOK di SMP Negeri 15 Kota Malang. Hal ini bisa dibuktikan dengan 90% guru merespon positif..

## PEMBAHASAN

*Quipper school* adalah portal pembelajaran yang dapat diakses oleh guru dan siswa untuk menunjang proses pembelajaran berbasis *learning management system* (LMS) yang biasa digunakan dalam menerapkan *blended learning*. Sejzi (2013) menyatakan bahwa media *quipper school* sudah memenuhi syarat dalam menjalankan fungsi sebagai media LMS.

*Quipper school* merupakan platform online yang dapat diakses secara gratis oleh guru dan siswa (Pusat pengembangan *quipper school* 2016) Menurut Kulshrestha (2013) sebuah platform

pembelajaran harus memiliki beberapa fitur umum sebagai syarat sehingga LMS bisa menjalankan fungsinya dengan baik, yaitu manajemen konten, penilaian dan pengujian, perencanaan kurikulum (*curriculum planning*), laporan berkala (*reports generation*), komunikasi dan kolaborasi (*communication and coloboration*), LMS menyediakan obrolan, forum, atau pesan sehingga pengguna LMS dapat saling berkomunikasi, pengumuman kelas dan kuliah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diketahui hasil bahwa siswa tertarik terhadap penggunaan *quipperschool*. Hal ini merupakan respon yang positif dalam pengelolaan blended learning. Sehingga dapat mewujudkan minat belajar siswa dan memberikan kemudahan dalam mengakses materi yang telah diberikan. Meskipun terdapat beberapa siswa yang belum pernah mencoba blended learning, namun hal ini merupakan suatu kemajuan yang berarti bahwa siswa merespon positif dengan pembelajaran menggunakan *quipper school* dalam pengelolaan blended learning. Sejalan dengan Kirna et. al.(2015) menemukan bahwa perhatian siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan secara blended learning termasuk kategori tinggi. *blended learning* telah dipandang positif oleh siswa SMP, sehingga perlu dipertahankan melalui perancangan dan perencanaan *blended learning* yang baik.

Respon positif yang diberikan siswa dan guru dalam pembelajaran berbasis online dapat digunakan sebagai pijakan untuk alternatif pembelajaran di masa pandemi covid 19. Dan dapat dikembangkan lebih lanjut di era modern.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas 7, 8 dan 9 SMP Negeri 15 Kota Malang memiliki respon positif terhadap *quipper school* dalam pembelajaran berbasis online, sehingga perlu dikembangkan dan dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi covid-19

## REFERENCE

- Ajide, O. E., & Tik, C. C. (2009). *A Study on The Effectiveness of Blended Learning*. 2nd International Conference of Teaching and Learning (pp. 1-7). Malaysia: INTI University College.
- Fleck. J. (2012). Blended learning and Learning Communities: Opportunities and Challenges", *Journal of Management Development*, 31 (4), 398 – 411.
- Hodhod, R., Ibrahim, M., Khafagy, M., & Abdel-Wahab, M.S. (2010). Issues of Choosing the Suitable Virtual Learning Environment. *Research Journal of Information Technology*, 2 (1), 24–29.
- Kirna, I M. (2013). Penerapan Strategi Problem Posing yang disampaikan secara Blended Learning pada Perkuliahan Chemical Bonding. *Prosiding Seminar Nasional FMIPA III di UNDIKSHA*, 30 Nopember 2013.
- Kirna, I. M. (2012). Pemahaman Konseptual Pebelajar Kimia Pemula dalam Pembelajaran Berbantuan Multimedia Interaktif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18 (1), 88-97.
- Keller, J. M. (2010). *What is Motivational Design?* (Online), ([www.springer.com/.../9781441912497-c1.pdf](http://www.springer.com/.../9781441912497-c1.pdf), diakses 4 November 2020)
- Morin, D., Thomas, J. D. E., & Saadé, R. G. (2015). Fostering Problem-Solving in a Virtual Environment. *Journal of Information Technology Education: Research*, 14, 339- 362.
- Rohmawati. (2015). Efektivitas Pembelajaran. PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9 (1), 1-5.
- Susilo, F. A. (2013). *Peningkatan Efektifitas pada Proses Pembelajaran*. Universitas Negeri Surabaya.
- <https://www.quipper.com/id/blog/media-corner/13000-guru-pilih-layanan-baru-quipper-untuk-memaksimalkan-tahun-ajaran-baru/> (Online) diakses 5 november 2020.

<https://www.kemkes.go.id/article/view/20031900002/Dashboard-Data-Kasus-COVID-19-di-Indonesia.html> (Online) diakses 4 November 2020.