

PENGGUNAAN APLIKASI QUIPPER SCHOOL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

Anissa Amelia

Magister Teknologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta

anissaamelia76@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the use of the Quipper School application to increase the learning interest of 10th-grade students. The study sample was the 10th-grade female students at PKBM Bina Insan Mandiri, as many as 14 people. Sampling using a purposive sampling technique. The method used in this research is a descriptive quantitative method using the frequency distribution of the data to describe the study results. The results showed that 56.75 respondents agreed that the Quipper School application could increase interest in learning Mathematics in 10th-grade girls.

Keywords: *Community Learning Activity Center, Quipper School, Learning Interest*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan aplikasi Quipper School dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik kelas 10Putri. Sampel penelitian adalah peserta didik kelas 10 Putri di PKBM Bina Insan Mandiri sebanyak 14 orang. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Kuantitatif Deskriptif dengan menggunakan persebaran frekuensi data dalam memaparkan hasil penelitian. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata responden sebesar 56,75 menyatakan setuju bahwa aplikasi Quipper School dapat meningkatkan minat belajar Matematika di kelas 10 Putri.

Kata Kunci: Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat, Quipper School, Minat Belajar

1. PENDAHULUAN

Pengguna internet didominasi oleh golongan remaja. “Hasil riset yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kemkominfo) pada tahun 2014 bahwa penggunaan internet di Indonesia telah mencapai pada angka 82 juta orang”. Jumlah pengguna internet hampir 80% digunakan oleh remaja usia 15-19 tahun. Riset ini membuktikan bahwa kaum remaja memang banyak memanfaatkan internet dalam aktivitas sehari-hari.

Perilaku tersebut melatarbelakangi para ahli dalam bidang teknologi informasi untuk menciptakan sebuah sistem atau aplikasi berbasis *online*. Aplikasi berbasis *online* tersebut diciptakan untuk mempermudah masyarakat, khususnya pelajar dalam mencari sumber belajar. Penerapan aplikasi *online* banyak dilakukan dalam dunia pendidikan. Aplikasi *online* yang sedang berkembang baru-baru ini adalah Quipper School.

Aplikasi Quipper School adalah sebuah platform *online* yang dapat

diakses secara gratis yang disediakan untuk tutor dan peserta didik dalam membantu proses pembelajaran. Quipper School didirikan oleh Masayuki Watanabe di London pada bulan Desember 2010. Aplikasi Quipper School terbagi menjadi dua bagian yaitu LINK yang diperuntukkan bagi tutor dan LEARN yang diperuntukkan bagi peserta didik.

Quipper School tidak hanya dapat dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan formal saja, melainkan lembaga pendidikan non formal seperti pusat kegiatan belajar masyarakat (PKBM) juga dapat memanfaatkannya. "Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) adalah satuan pendidikan nonformal yang menyelenggarakan berbagai kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhan masyarakat atas dasar prakarsa diri, oleh, dan untuk masyarakat." PKBM Bina Insan Mandiri adalah salah satu PKBM yang sudah mampu menerapkan Quipper School.

PKBM Bina Insan Mandiri adalah sebuah satuan pendidikan non formal yang berada di kota Depok, Jawa Barat. Pengajar PKBM Bina Insan Mandiri mengatakan bahwa mayoritas peserta didik yang belajar di PKBM berasal dari keluarga tidak mampu, anak jalanan, anak yatim piatu dan kaum marginal, sehingga PKBM Bina Insan Mandiri memberikan fasilitas pendidikan secara

gratis. PKBM ini memberikan fasilitas kepada masyarakat berupa fasilitas kesehatan, advokasi hukum, hingga pendidikan.

Dari segi fasilitas pendidikan, PKBM Bina Insan Mandiri memiliki sarana belajar yang terbilang cukup baik. PKBM Bina Insan Mandiri memiliki 2 buah ruangan komputer yang terdiri dari 1 ruang komputer untuk peserta didik laki-laki dan 1 ruang komputer untuk peserta didik perempuan. Fasilitas tersebut juga didukung oleh koneksi internet yang cukup baik dan fasilitator yang mumpuni di bidang komputer. PKBM Bina Insan Mandiri memaksimalkan fasilitas komputer yang ada untuk menunjang dan menarik minat belajar peserta didik dengan menggunakan aplikasi Quipper School.

Salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit bagi peserta didik adalah Matematika. Survei yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment (PISA)* di bawah *Organization Economic Cooperation and Development (OECD)* pada 65 negara tahun 2012 mengatakan "bahwa kemampuan matematika peserta didik di Indonesia menduduki peringkat bawah dengan skor 375." Kurang dari 1 persen peserta didik di Indonesia yang memiliki kemampuan bagus di bidang matematika.

Hasil temuan peneliti, kondisi peserta didik di PKBM Bina Insan Mandiri dalam mengikuti pembelajaran matematika memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) kondisi kelas yang tidak kondusif, 2) Peserta didik bersikap pasif, 3) jarang mengumpulkan tugas dan 4) sulit mengikuti pelajaran. Melihat kondisi tersebut, upaya yang dilakukan oleh tutor adalah dengan menggunakan aplikasi Quippr School sebagai media belajar guna menarik minat belajar peserta didik, terutama pada mata pelajaran matematika.

Matematika dianggap sulit dan membosankan karena peserta didik hanya dihadapkan pada soal-soal berupa angka dengan penjelasan yang monoton. Faktor lain yang menyebabkan matematika dianggap sulit adalah kompetensi tutor yang dianggap kurang mumpuni pada bidang matematika, sehingga peserta didik kesulitan memahami materi yang diajarkan. Peserta didik menjadi bosan dan tidak maksimal dalam belajar sehingga nilai yang didapat tidak cukup memuaskan.

2. KAJIAN LITERATUR

Slameto (2015) mengatakan bahwa minat adalah perasaan suka dan tertarik pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Seseorang yang memiliki minat berarti memiliki kecenderungan lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya. Minat muncul pada

diri seseorang tanpa adanya unsur paksaan dari siapa pun. Singgih D. Gunarsa (1983) mengatakan bahwa minat muncul pada diri seseorang dalam bentuk suatu perhatian dan keinginan. Teori ini menjelaskan bahwa seseorang dikatakan memiliki minat jika ia memberikan perhatian khusus kepada suatu hal dan ada keinginan untuk memilikinya. Seseorang yang mempunyai minat belajar terhadap suatu keilmuan tertentu, maka ia akan merasa ingin memiliki atau mempelajari ilmu tersebut.

Belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pengetahuan, keterampilan dan nilai sikap. Teori ini menjelaskan bahwa belajar adalah adanya perubahan dalam pengetahuan. Pengetahuan seseorang yang belajar akan terus bertambah dengan banyaknya waktu yang dihabiskan untuk ia belajar. Belajar juga menghasilkan perubahan keterampilan. Seorang pembelajar akan cenderung menerapkan ilmunya dalam kegiatan sehari-hari. Penerapan ilmu pengetahuan tersebut yang akan menambah keterampilan hidup seseorang. Belajar merupakan perubahan seseorang dalam nilai sikap. Seseorang dikatakan sudah belajar jika ia sudah menunjukkan adanya perubahan nilai

sikap menjadi lebih sesuai dengan segala kondisi.

Marsigit (2003) mengartikan matematika sebagai himpunan dari nilai kebenaran dalam bentuk suatu pernyataan yang dilengkapi dengan bukti. Elea Tinggih mengatakan matematika berarti ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar. Simpulan teori di atas adalah matematika merupakan ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, representasinya dengan lambang-lambang atau simbol dan memiliki arti serta dapat digunakan dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan bilangan.

Menurut buku panduan Quipper School, Aplikasi Quipper School merupakan salah satu platform pembelajaran digital yang diciptakan oleh Masayuki Watanabe pada bulan Desember 2010 di London yang mana telah berkembang di Indonesia. Quipper School dapat diakses gratis oleh peserta didik dan tutor dengan menggunakan perangkat seperti *handphone* dan PC serta sambungan internet. Terdiri dari dua bagian, Q-LINK yang diperuntukkan bagi tutor dan Q-LEARN yang diperuntukkan bagi peserta didik. Kedua bagian ini menghubungkan antara peserta didik dan tutor (Uma, 2016).

Quipper School dapat dijadikan sebagai tempat belajar tanpa batasan ruang dan waktu karena tutor dan peserta didik mengakses secara *online*. Di dalam Quipper School terdapat konten-konten pendidikan yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah Indonesia. Selain memadukan tutor dan peserta didik, Quipper School juga mengajak orang tua peserta didik untuk bergabung sehingga para orang tua dapat mendampingi peserta didik dalam proses belajar diluar kelas.

Quipper School secara umum berfungsi sebagai media *online* pendukung pembelajaran peserta didik, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Adapun fungsi Quipper School dalam pembelajaran yaitu: (1) menyediakan bahan ajar lengkap disertai soal latihan dengan tampilan menarik yang mudah dimengerti peserta didik, (2) memudahkan tutor untuk memantau kegiatan belajar peserta didik karena dilengkapi dengan analisa data perkembangan peserta didik, (3) peserta didik dapat *me-review* bahan ajar setiap saat dan dimana saja, (4) tutor dan peserta didik dapat melakukan diskusi pembelajaran di internet karena tersedia fasilitas pesan dan forum diskusi yang memudahkan peserta didik untuk bertanya kepada tutor, (5) efisien dari segi waktu, tempat dan biaya.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Statistik Deskriptif. Metode ini dipilih untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fakta-fakta mengenai penggunaan Quipper School dalam menunjang minat belajar peserta didik tanpa melakukan hipotesis. Objek penelitian ini adalah peserta didik Kelas X putri di PKBM Bina Insan Mandiri. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik di PKBM Bina Insan Mandiri yaitu peserta didik kelas X putri yang berjumlah 16 orang yang menggunakan Quipper School. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik di kelas X putri dengan jumlah sampel sebanyak 14 peserta didik. Sampel ditentukan berdasarkan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan angket. Data penelitian ini dikumpulkan dengan cara angket atau kuesioner.

4. PEMBAHASAN

Hasil penelitian akan dipaparkan menggunakan tabel distribusi frekuensi responden, nilai, kategori dan diagram garis yang merujuk pada setiap indikator penelitian yang telah ditentukan sebelumnya. Tabel frekuensi berfungsi sebagai acuan untuk menentukan nilai dan membuat grafik garis. Nilai berfungsi sebagai patokan dalam

menentukan kategori hasil penelitian tiap item pernyataan dalam kuesioner. Diagram garis berfungsi memudahkan penjelasan hasil penelitian. Gambaran hasil penelitian pada setiap variabel ditentukan berdasarkan kategori penilaian dari hasil kuesioner.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi

| Item Pernyataan | Tanggapan Responden | | | | | N | Skor | Kategori |
|------------------|---------------------|-------|-------|--------|---------|----|-------|---------------|
| | SS (5) | S (4) | R (3) | TS (2) | STS (1) | | | |
| | f | f | f | f | f | | | |
| item 1 | 7 | 6 | 1 | 0 | 0 | 14 | 62 | sangat setuju |
| item 2 | 5 | 8 | 1 | 0 | 0 | 14 | 60 | sangat setuju |
| item 3 | 3 | 9 | 2 | 0 | 0 | 14 | 57 | sangat setuju |
| item 4 | 3 | 7 | 4 | 0 | 0 | 14 | 55 | Setuju |
| item 5 | 4 | 5 | 3 | 2 | 0 | 14 | 53 | Setuju |
| item 6 | 3 | 9 | 1 | 1 | 0 | 14 | 56 | Setuju |
| item 7 | 3 | 8 | 3 | 0 | 0 | 14 | 56 | Setuju |
| item 8 | 6 | 8 | 0 | 0 | 0 | 14 | 62 | sangat setuju |
| item 9 | 5 | 7 | 2 | 0 | 0 | 14 | 59 | sangat setuju |
| item 10 | 3 | 11 | 0 | 0 | 0 | 14 | 59 | sangat setuju |
| item 11 | 5 | 8 | 1 | 0 | 0 | 14 | 60 | sangat setuju |
| item 12 | 3 | 7 | 4 | 0 | 0 | 14 | 55 | Setuju |
| item 13 | 3 | 8 | 3 | 0 | 0 | 14 | 56 | Setuju |
| item 14 | 3 | 5 | 6 | 0 | 0 | 14 | 53 | Setuju |
| item 15 | 3 | 6 | 4 | 1 | 0 | 14 | 53 | Setuju |
| item 16 | 2 | 11 | 1 | 0 | 0 | 14 | 57 | sangat setuju |
| item 17 | 2 | 10 | 2 | 0 | 0 | 14 | 56 | Setuju |
| item 18 | 2 | 10 | 2 | 0 | 0 | 14 | 56 | Setuju |
| item 19 | 2 | 11 | 1 | 0 | 0 | 14 | 57 | sangat setuju |
| item 20 | 2 | 7 | 5 | 0 | 0 | 14 | 53 | sangat setuju |
| Jumlah Skor | | | | | | | 1135 | |
| Rata - rata Skor | | | | | | | 56,75 | Setuju |

Tanggapan responden diatas akan diuraikan melalui bantuan grafik diagram dan deskripsi singkat mengenai persebaran frekuensi.

5. PENUTUP

Hasil penelitian ini akan dilakukan per item pernyataan agar dapat mengetahui bagian mana saja yang belum dirasakan oleh responden, sehingga kekurangan tersebut dapat dimaksimalkan di kemudian hari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor kuesioner berkategori setuju. Kategori setuju dalam perhitungan kedua variabel mengartikan bahwa rata-rata responden setuju dengan adanya

peningkatan minat belajar dengan menggunakan aplikasi Quipper School. Implikasi yang dapat disampaikan dalam penelitian ini adalah berdasarkan hasil hitung data kuesioner. Hasil pengelolaan data menunjukkan responden setuju bahwa penggunaan aplikasi Quipper School dapat meningkatkan minat belajar. Saran yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah memaksimalkan penggunaan Quipper School dan menggunakannya di mata pelajaran lainnya. Memaksimalkan penggunaan Quipper School artinya dapat diterapkan secara berkelanjutan atau jangka panjang. Quipper School tidak hanya sebagai pilihan cara belajar, namun menjadi cara belajar tetap yang diterapkan oleh PKBM Bina Insan Mandiri. Quipper School juga disarankan untuk digunakan di mata pelajaran lainnya yang dianggap cukup sulit bagi peserta didik. Perihal tersebut disarankan untuk dapat meningkatkan minat belajar dalam mata pelajaran yang lainnya.

6. REFERENSI

- Ahmadi, A. (1997). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Anwar, M. (2016, Agustus 20). *Materi Matematika Kelas 10 SMA Kurikulum 2013 Semester 1/2*. <https://www.bukupaket.com/2016/08/materi-matematika-kelas-10-sma.html>
- Daryanto. (2009). *Demonstrasi Sebagai Metode Belajar*. Depdikbud.
- Gunarsa, S. D. (1983). *Psikologi perkembangan anak dan remaja* (1 ed.). Gunung Mulia.
- Hasan, C. (1994). *Dimensi-dimensi psikologi pendidikan*. Al Ikhlas.
- Hendryadi, H. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis*, 2(2), 259334. <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Edisi Kelima*. Jakarta : Erlangga, Edisi 5, 205–243.
- Marsigit. (2003). *Pedoman Khusus Pengembangan sistem Penilaian Matematika SMP*. Universitas Negeri Yogya.
- Mashudi, M. I. (2016). SINERGI MASYARAKAT DAN PKBM. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2). <https://ejournal.unesa.ac.id>
- Rasyad, R. (2003). *Metode statistik deskriptif untuk umum*. Grasindo.

- Ruseffendi. (1991). *Penilaian Pendidikan dan Hasil Belajar Siswa Khususnya dalam Pengajaran Matematika untuk Guru dan Calon Guru*. Tarsito.
- Silalahi, U. (2017). *Metode Penelitian Sosial Kuantitatif* (N. F. Atif, Ed.; 5 ed.). Refika Aditama.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (6 ed.). Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian*. Alfabeta.
- Suradika, Agus. (2000). *Metode Penelitian Sosial*. UMJ Press.
- Suradika, A., Winata, W., Wicaksono, D., & SofianHadi, M. (2020). The Influence of Instructional Materials and Educational Background on the Learning Outcomes of Islamic Education. *Solid State Technology*, 63(6), 1027-1043.
- Uma, E. R. (2016). *Pemanfaatan Quipper School di Kalangan Siswa SMA*. Universitas Airlangga.
- Walgito, B. (1982). *Bimbingan dan Konseling di Perguruan Tinggi*. Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi UGM.
- Witherington, H. C. (1999). *Psikologi pendidikan* (M. Buchori, Penerj.; 7 ed.). Rineka Cipta.