

## **E-LEARNING QUIPPER SCHOOL SEBAGAI PLATFORM ONLINE DALAM OPTIMALISASI PEMBELAJARAN SEJARAH**

**Amriana<sup>1</sup>, Ayu Puspitasari<sup>2</sup>, Hawadis<sup>3</sup>**

*email: aim.el.gresik@gmail.com*

UIN Sunan Ampel Surabaya<sup>1</sup>

*Jl.A. Yani- Surabaya- Jawa Timur*

STAI An Najah Indonesia Mandiri<sup>2,3</sup>

*Jl. Raya Sarirogo No. 01 Sidoarjo- Jawa Timur*

---

### **Article History:**

Dikirim:

.....

Direvisi:

.....

Diterima:

.....

---

### **Korespondensi Penulis:**

*HP / WA*

---

### **Abstraksi:**

Berdasarkan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2018 penetrasi pengguna internet berdasarkan usia di Indonesia dengan jumlah yang sangat tinggi, diantaranya kelompok usia 15-19 sebesar 91%, diikuti usia 20- 24 dengan persentase 88,5%. Kemudian, kelompok usia 25- 29 tahun dengan penetrasi 82,7% serta kelompok usia 10-14 tahun sebesar 66,2%. Dengan penetrasi akses internet yang mencapai lebih dari 3/4 dari populasi, *digital native* (generasi *millennial*) tumbuh dengan kemudahan teknologi dan sumber informasi yang tak terbatas. Oleh karena itu, dalam dunia pendidikan dikenalkan dengan *E-learning* (pembelajaran elektronik) sebagai media pembelajaran yang dapat diakses dengan jaringan internet. *E-Learning Quipper School* merupakan penghubung antar siswa dan guru dalam pembagian tugas mata pelajaran secara online dan sesuai dengan mata pelajaran yang diadaptasi dari kurikulum yang diterapkan di Indonesia. *E-Learning Quipper School* terdiri dari dua bagian yakni *Quipper School Link* adalah tempat di mana guru dapat mengelola kelas secara online dan melihat perkembangan siswa, dan *Quipper School Learn* adalah tempat di mana siswa belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak *E-learning Quipper School* sebagai *Platform Online* atau media pembelajaran *online* dalam optimalisasi pembelajaran sejarah. Jenis penelitian ini yakni deskriptif kualitatif dengan metode studi literature. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *E-learning Quipper School* mampu meningkatkan motivasi dan minat yang selaras dengan peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran sejarah. Sehingga, *E-learning Quipper School* sebagai *Platform Online* berdampak positif dalam optimalisasi pembelajaran sejarah.

---

---

**Kata Kunci:** *E-learning Quipper School, platform online, sejarah*

**Abstract:**

Based on the Indonesian Internet Service Providers Association (APJII) in 2018, the penetration of internet users based on age in Indonesia is very high, including the 15-19 age group of 91%, followed by ages 20-24 with a percentage of 88.5%. Then, the age group 25-29 years with a penetration of 82.7% and the age group 10-14 years at 66.2%. With internet access penetration reaching more than 3/4 of the population, digital natives (millennial generation) are growing with the convenience of technology and unlimited sources of information. Therefore, in the world of education E-learning (electronic learning) is introduced as a learning medium that can be accessed by the internet network. Quipper School e-Learning is a liaison between students and teachers in the distribution of subject assignments online and according to subjects adapted from the curriculum applied in Indonesia. Quipper School E-Learning consists of two parts, the Quipper School Link is a place where teachers can manage classes online and see student progress, and Quipper School Learn is a place where students learn. This study aims to determine the impact of Quipper School E-learning as an online platform or online learning media in optimizing history learning. This type of research is descriptive qualitative with literature study method. The results of this study indicate that Quipper School E-learning is able to increase motivation and interest in line with the increase in students' understanding of history learning. Thus, Quipper School E-learning as an Online Platform has a positive impact in optimizing history learning.

**Keywords:** *Quipper School e-learning, Online Platform, History*

---

## PENDAHULUAN

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2018 mencatat penetrasi pengguna internet berdasarkan usia di Indonesia dengan jumlah yang sangat tinggi, diantaranya kelompok usia 15-19 sebesar 91%, diikuti usia 20-24 dengan persentase 88,5%. Kemudian, kelompok usia 25-29 tahun dengan penetrasi 82,7% serta kelompok usia 10-14 tahun sebesar 66,2%.<sup>1</sup> Perlu disadari bahwa salah satu kelebihan pemanfaatan internet dalam

---

<sup>1</sup> Eva Martha Rahayu, *First Klaz Garap Pasar Solusi Terpadu Dunia Pendidikan*, diakses dari <https://swa.co.id/swa/trends/first-klaz-garap-pasar-solusi-terpadu-dunia-pendidikan> pada 5 Desember 2019 pukul 10.54.

kegiatan belajar mengajar, yaitu siswa memiliki kesempatan untuk mengakses pengetahuan secara lebih luas dan mendalam dibandingkan jika hanya belajar bersama guru di kelas.<sup>2</sup>

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu faktor yang memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Adanya media pembelajaran menuntut guru untuk mempersiapkan materi dengan matang. Pendidikan mampu berkembang ke arah yang lebih modern dengan mengikuti pembaharuan pembelajaran menggunakan teknologi di dalamnya.

Pendidikan Indonesia yang mengoptimalkan teknologi informasi dan komunikasi disebut sebagai pendidikan 4.0. Pendidikan 4.0 adalah program untuk mendukung terwujudnya pendidikan cerdas melalui peningkatan dan pemerataan kualitas pendidikan, perluasan akses dan relevansi memanfaatkan teknologi dalam mewujudkan pendidikan Kelas Dunia untuk menghasilkan peserta didik yang memiliki setidaknya 4 keterampilan abad 21 yaitu kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis dan kreatif, mengacu pada standar kompetensi global dalam mempersiapkan generasi muda memasuki realitas kerja global dan kehidupan abad 21.<sup>3</sup>

Salah satu bentuk bentuk pemanfaatan internet yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah penggunaan media elektronik. Sebelumnya, Sadiman menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu dalam mengatasi kesulitan dalam belajar, perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indra, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu dengan pemanfaatan media pembelajaran.<sup>4</sup> Kemajuan teknologi informasi yang pesat di era globalisasi ini mendukung terselenggaranya pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*) atau pendidikan berbasis *online* di pendidikan 4.0.

*E-learning* adalah sebuah inovasi dalam dunia pendidikan yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, di mana proses pembelajaran tidak hanya terbatas pada kegiatan ceramah dengan media seadanya tetapi penyampaian materi pembelajaran dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis dan lebih interaktif sehingga siswa akan lebih termotivasi. *E-learning* memiliki sejumlah keuntungan di antaranya peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses

---

<sup>2</sup> Sriarunrasmee, Techataweewan & Mebusaya dalam Adiratna Wijanayu, Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Quipper School Guna Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa, Jurnal Waspada FKIP UNDARIS Vol. 6 No. 2, (Semarang: UNDARIS, 2019), hlm. 45.

<sup>3</sup> Ristekdikti, Transformasi Perguruan Tinggi Era Pendidikan 4.0, diakses dari <http://ldikti5.ristekdikti.go.id> pada 5 Desember 2019 pukul 11.00.

<sup>4</sup> Arief Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 14.

bahan-bahan belajar setiap saat dan evaluasi yang dapat mengukur pemahaman konsep siswa.<sup>5</sup>

*E-learning quipper school* menyediakan bahan ajar lengkap disertai soal latihan dengan tampilan menarik yang mudah dimengerti siswa, dan menyediakan semua materi pelajaran untuk SMA yang sesuai dengan kurikulum di Indonesia. Layanannya diklaim sesuai dengan pelajaran yang diadaptasi dari kurikulum yang berlaku di Indonesia, mata pelajaran yang umum ditemukan seperti Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, IPA, dan IPS tersedia di dalam *quipper school*.<sup>6</sup> Salah satu keunikan yang dimiliki oleh *e-learning quipper school* yaitu guru dan siswa dapat terus berkomunikasi tentang materi yang sedang dibahas tanpa ada batasan waktu dan tempat.

Peneliti menemukan tiga penelitian pengembangan yang serupa dengan penelitian ini. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ratri, Bain dan Syaiful Amin menyatakan bahwa pembelajaran dengan *e-learning* berbasis *Quipper School* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 4 Kendal. Angka minat belajar siswa meningkat dari nilai rata-rata pretest yaitu 25.97 dan nilai rata-rata posttest yaitu 59.03.<sup>7</sup> Kemudian, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mutmainnah menyatakan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Quipper School* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah yang menunjukkan meningkatnya nilai pretes (tes awal) yaitu 44,28 ke postes (tes akhir) yaitu 88,56.<sup>8</sup> Penelitian lain yang dilakukan oleh Buntoro, Ariyadi dan Astuti menyatakan bahwa *e-learning quipper* mampu meningkatkan optimalisasi pembelajaran di MAN 1 Ponorogo. Penelitian tersebut menggunakan 2 responden yakni pada guru dan siswa.<sup>9</sup>

Salah satu pelajaran wajib diajarkan di sekolah yakni pelajaran sejarah Indonesia. Pembelajaran sejarah adalah serangkaian proses interaksi antara guru dan siswa yang

---

<sup>5</sup> Sari Trisnarningsih, Slamet Suyanto & Tutiek Rahayu, Pengembangan *Learning Management System Quipper School* Pada Pembelajaran Materi Sistem Pertahanan Tubuh Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI DI SMA Negeri 3 Yogyakarta, *Jurnal Pendidikan Biologi* Vol. 5 No. 6, (Yogyakarta: UNY, 2016), hlm. 29.

<sup>6</sup> Dwi Hurriyati & Desy Arisandy, Pengaruh Penggunaan Media Belajar *Quipper School* Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Siswa, *Jurnal Psikogenesis*, Vol. 6 No.2, (Palembang: Universitas Bina Darma Palembang, 2018), hlm. 198.

<sup>7</sup> Sifi Dianing Ratri, Bain & Syaiful Amin, 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* Vol. 5 No. 2, (Semarang: UNNES, 2017), hlm. 66.

<sup>8</sup> Hudaidah, Syafruddin Yusuf & Mutmainnah, 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* Vol. 8 No. 1, (Palembang: UNSRI, 2019), hlm 56.

<sup>9</sup> Ghulam Asrofi Buntoro, Dwiyono Ariyadi & Indah Puji Astuti, Pemanfaatan *E-Learning Quipper School* Oleh Guru Dan Siswa Untuk Optimalisasi Pembelajaran di MAN 1 Ponorogo, *jurnal pengabdian kepada masyarakat* Vol. 3 No. 2, (Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2018), hlm. 159-160.

membahas tentang kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu yang dirangkai kembali berdasarkan urutan fakta peristiwa atau kejadian dengan tujuan untuk membangun karakter bangsa. Dalam proses pembelajaran sejarah adakalanya berhasil, namun adakalanya gagal atau kurang optimal, penyebab dari gagalnya proses pembelajaran tersebut diantaranya disebabkan oleh adanya hambatan psikologis, seperti minat, sikap, kepercayaan, intelegensi dan pengetahuan.<sup>10</sup>

Pembelajaran sejarah identik dengan metode ceramahnya sehingga dikenal sebagai mata pelajaran yang membosankan dan kurang diminati siswa. Hal yang dapat meningkatkan optimalisasi pembelajaran sejarah yakni dengan adanya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran serta diimbangi dengan fasilitas sarana-prasarana sekolah yang memadai. Oleh karena itu, diharapkan dengan adanya e-learning menggunakan Quipper School mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa yang mengarah pada optimalisasi pembelajaran sejarah.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif, yakni prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.<sup>11</sup> Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat studi pustaka (*library research*) yang menggunakan buku-buku dan literatur-literatur lainnya sebagai objek yang utama. Studi pustaka menurut Noeng Muhadjir mencakup telaah teoritik suatu disiplin ilmu yang perlu dilanjutkan secara empirik untuk memperoleh kebenaran secara empirik pula, studi yang berupaya mempelajari seluruh obyek penelitian secara filosofis atau teoritik dan terkait dengan validitas, studi yang berupaya mempelajari teoritik *linguistic*, serta studi karya sastra.<sup>12</sup>

Dengan penelitian kualitatif, perlu dilakukan analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif memberikan gambaran dan keterangan yang secara jelas, objektif, sistematis, analitis dan kritis mengenai *E-learning Quipper School*, pembelajaran sejarah, optimalisasi pembelajaran, media pembelajaran dan metode penelitian pada beberapa sumber penelitian. Pendekatan kualitatif yang didasarkan pada langkah awal yang ditempuh dengan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan, kemudian dilakukan klasifikasi dan deskripsi.

---

<sup>10</sup> Sifi Dianing Ratri, Bain & Syaiful Amin, 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* Vol. 5 No. 2, (Semaranag: UNNES, 2017), hlm. 61.

<sup>11</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), hlm. 114.

<sup>12</sup> Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial: Format-format kuantitatif dan kualitatif*, (Surabaya: UNAIR Press, 2001), hlm. 129.

## HASIL PENELITIAN

Di era globalisasi, dibutuhkan pengetahuan dan keterampilan agar siswa mampu memberdayakan dirinya untuk menemukan, manafsirkan, menilai serta melahirkan gagasan kreatif untuk mengambil sikap dalam keputusan.<sup>13</sup> Pembelajaran sejarah di sekolah-sekolah sangat membosankan akibat guru yang tidak memiliki kecakapan yang baik untuk memberikan pemahaman dalam memaknai peristiwa dan dinamika perubahan.

Menurut Dyah Kumalasari, setidaknya ada empat komponen yang saling berkait dan menjadi penyebab munculnya masalah dalam pembelajaran sejarah, yakni:<sup>14</sup>

- a. Tenaga pengajar sejarah yang pada umumnya miskin wawasan kesejarahan karena ada semacam kemalasan intelektual untuk menggali sumber sejarah, baik berupa benda-benda, dokumen maupun literatur
- b. Buku-buku sejarah dan media pembelajaran sejarah yang masih terbatas
- c. Peserta didik yang kurang memberikan respons positif terhadap pembelajaran sejarah
- d. Metode pembelajaran sejarah pada umumnya kurang menantang daya intelektual peserta didik

Salah satu strategi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada yakni dengan menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Menurut Nurhasnawati, terdapat beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam memilih media yaitu:<sup>15</sup>

- a. Kesesuaian dengan Tujuan (*instructional goals*)
- b. Kesesuaian dengan Materi Pembelajaran (*instructional content*)
- c. Kesesuaian dengan Karakteristik Pembelajaran atau Peserta didik
- d. Kesesuaian dengan Teori
- e. Kesesuaian dengan Gaya Belajar Peserta didik
- f. Kesesuaian dengan Kondisi Lingkungan, Fasilitas Pendukung, dan Waktu yang Tersedia

Seiring perkembangan zaman, generasi berkembang menjadi generasi *cyber* yakni lahir dan dibesarkan di era digital, dengan aneka teknologi yang canggih, seperti laptop, ponsel, tablet pintar, *iPad*, *PDA*, *MP3 player*, *BBM*, internet, dan aneka perangkat elektronik

<sup>13</sup> I Purnamasari & Wasino, Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Situs Sejarah Lokal di SMA Negeri Kabupaten Temanggung, *Jurnal Paramita*, Vol. 21 No. 2, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2011), hlm. 212.

<sup>14</sup> Dyah Kumalasari dalam Ilham Pramayogi, Rully Putri Nirmala Puji & Wiwin Hartanto, Inovasi Dalam Pembelajaran Sejarah, *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*, Vol. 1, No. 2, (Jember: Universitas Jember, 2019), hlm. 19-20.

<sup>15</sup> Nurhasnawati dalam Rahmiati & Didi Pianda, Penggunaan *Quipper School* Melalui Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *JMP Online* Vol. 2 No. 2, (Semarang: UPGRIS, 2018), hlm. 165.



lainnya. Dalam mengajar guru sejarah harus menerapkan paradigma baru mengajar sejarah secara non konvensional. Pembelajaran sejarah harus inovatif, mengadaptasi model pembelajaran yang menyenangkan dengan memanfaatkan media Teknologi Informasi dalam pembelajaran di kelas. Menurut Dipdasmen, melalui media informasi dan telekomunikasi yang berbasis internet masa lampau dapat dihadirkan kembali melalui foto, suara, dan video, ke dunia masa kini sehingga pelajaran sejarah menjadi kontekstual dan menyenangkan.<sup>16</sup>

Dalam pembelajaran, siswa cenderung menyukai hal-hal yang aplikatif dan menyenangkan. Mudah-mudahan memperoleh informasi membuat generasi ini cepat bosan dalam menangkap pelajaran di sekolah yang disampaikan dengan cara konvensional, inovasi dalam pembelajaran mutlak diperlukan guru harus paham dengan karakter peserta didik sehingga peserta didik senang belajar dan mau belajar untuk mengembangkan dirinya.

Dalam konteks pembelajaran sejarah yang ideal maka guru sejarah haruslah memenuhi beberapa persyaratan. Guru sejarah yang ideal adalah guru yang memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:<sup>17</sup>

a. Kemampuan Akademis (Menguasai Materi)

Kemampuan akademis guru setidaknya diindikasikan oleh latar belakang pendidikan yang berasal dari jurusan sejarah atau pendidikan sejarah.

b. Kemampuan Didaktik Metodik (Paedagogis)

Kemampuan didaktik metodik adalah kemampuan guru untuk melaksanakan pembelajaran sejarah.

c. Kemampuan Penguasaan IPTEK

Kemampuan ini sangat diperlukan guru karena kurikulum pendidikan selalu mengalami perubahan secara berkala sesuai dengan tuntutan zaman.

Pemberian tugas oleh guru yang berbasis teknologi informatika berbasis internet akan lebih memperdalam pemahaman akan pengetahuan yang diajarkan di sekolah karena peserta didik akan mempraktekkan secara langsung apa yang mereka pelajari sesuai dengan jiwa mereka dengan demikian dapat meminimalisir pengaruh buruk dari kemajuan teknologi informasi *cyber* saat ini.

Pemanfaatan teknologi informasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan guru di kelas agar pembelajaran sejarah menjadi kontekstual dan menarik. Teknologi informasi yang digunakan dapat berupa informasi dari link terkait (misalnya *google*), film

<sup>16</sup> Dipdasmen dalam Melaningrum Andarwati, Pembelajaran Sejarah Kontekstual, Kreatif, Menyenangkan Di Kelas Dengan “*Power Director*” Bagi Generasi Z, JPSI, Vol. 2, No. 1, (Malang: UM, 2019), hlm. 65.

<sup>17</sup> Joko Sayono, Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis, Sejarah Dan Budaya, Vol. 7 No. 1, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2013), hlm. 14-16.

dokumenter, foto-foto sejarah, video sejarah, perpustakaan digital dan museum digital. Penggunaan teknologi informasi akan menjadi kontekstual dengan menampilkan materi sejarah menjadi hidup, seolah-olah hadir pada saat ini dan tidak terjebak pada pengolahan materi yang bersifat verbalistik seperti metode ceramah. Pemanfaatan teknologi informasi disesuaikan dengan situasi dan kondisi daerah dimana satuan pendidikan itu berada.

Teknologi informasi diintegrasikan menjadi sebuah media pembelajarn inovatif sangat efektif dalam mengoptimalkan pembelajaran sejarah. Kemp & Dayton menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tuju belajar.<sup>18</sup> Sebagaimana ditegaskan Sudjana bahwa proses dan keberhasilan belajar para peserta didik menunjukkan perbedaan yang nyata antara pembelajaran yang didukung media pembelajaran daripada tanpa menggunakan media.<sup>19</sup> Sadiman mengungkapkan lebih lanjut, bahwa media pembelajaran sebagai salah satu alat yang mampu mengatasi persoalan-persoalan dalam pembelajaran seperti: perbedaan gaya belajar, minat, tingkat intelegensi, keterbatasan daya indra, cacat tubuh, kondisi geografis, jarak dan lain-lain.<sup>20</sup>

Dalam pembelajaran sejarah pada kurikulum 2013, media pembelajaran yang digunakan oleh guru hendaknya mengacu pada pendekatan *scientific* yang meliputi kegiatan mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), menalar (*associating*), eksplorasi (*experimenting*) dan membuat jejaring (*networking*).<sup>21</sup> Untuk itu maka diperlukan pemilihan media yang tepat, media pembelajaran yang mampu mengubah paradigma dari siswa sebagai obyek atau sasaran pembelajaran menjadi subyek atau pelaku dari tujuan pembelajaran. Media pembelajaran tersebut harus mampu mengikutsertakan semua siswa untuk mendapatkan peran, mampu mengembangkan kemampuan dasar siswa dan sikap positif siswa sehingga proses belajar mengajar berjalan lancar dan prestasinya meningkat.

Salah satu peran dunia IT dalam dunia pendidikan adalah dengan adanya *e-learning*. *E-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi komunikasi dan informasi (TIK) untuk mentransformasikan proses pembelajaran antara guru dan siswa. Manfaat dari penggunaan *e-learning* yakni akses yang mudah, mendorong guru dan siswa untuk mengakses sumber pelajaran yang up-to-date, membantu peserta didik untuk mengulang materi pelajaran yang sulit agar diperoleh pemahaman yang maksimal, mengembangkan

---

<sup>18</sup> Kemp & Dayton dalam Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 6.

<sup>19</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar-Mengajar*, (Bandung: Sinar Harapan, 1995), hlm. 37

<sup>20</sup> Arief Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali, 1986), hlm. 14.

<sup>21</sup> Yetty Rahelly, *Media Pembelajaran Sejarah Dalam Kurikulum 2013*, Jurnal Criksetra, Vol. 4, No. 7, (Palembang: Universitas Sriwijaya, 2015), hlm. 97-98.



kemampuan teknis dalam menggunakan internet, serta guru dan siswa bisa berkomunikasi dan berdiskusi menggunakan fasilitas *chat*.<sup>22</sup>

Dan salah satu wujud dari *e-learning* yang dikenal di dunia pendidikan Indonesia yakni *Quipper School*. *Quipper School* merupakan salah satu media pembelajaran *online* atau biasa disebut dengan *e-learning* yang bersifat *open source* atau gratis yang dapat diakses oleh siapa saja, dimana saja dan kapan saja oleh guru maupun siswa.

*Quipper School* dapat digunakan sebagai tempat siswa untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru, mengakses seluruh materi pelajaran, dan mengirimkan pesan kepada guru mengenai kesulitan belajar yang dihadapi. *Quipper School* dapat diakses oleh siswa melalui perangkat yang terhubung dengan internet yang dilengkapi dengan peramban *web* atau menggunakan *Smartphone*, *BlackBerry*, PC/Komputer, Laptop dan Tablet.

*Quipper School* merupakan *start-up* edukasi *online* yang memiliki fasilitas yang lengkap dan menarik. *Quipper School* membantu mengirimkan tugas ke siswa, mengoreksi dan menganalisa hasil pekerjaan siswa secara efisien, sekaligus merangkum performa individual siswa. *Quipper School* akan mengirimkan hasil belajar siswa kepada guru melalui email, sehingga guru dapat dengan mudah dan kapan saja melihat hasil belajar siswa.

## SIMPULAN DAN SARAN

*E-learning Quipper School* sebagai *Platform Online* yakni bentuk inovasi media edukatif berbasis *start-up* atau informasi teknologi berdampak positif dalam optimalisasi pembelajaran sejarah. *Quipper School* adalah media pembelajaran yang sesuai dengan siswa pada generasi *cyber*, dimana teknologi mendominasi seluruh aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan. *Quipper School* mempermudah akses untuk melakukan pembelajaran oleh siswa dan pengajaran oleh guru yang dapat dilakukan secara *online*. Selain itu, pengulangan dalam penguasaan materi dapat dilakukan secara gratis dan lebih efektif, karena pengetahuan dan kemampuan siswa berbeda. Dan yang terpenting adalah proses pembelajaran melalui *Quipper School* tidak menggunakan ceramah atau hafalan yang masih dianggap sebagai karakteristik pembelajaran sejarah, bahkan menyediakan bahan ajar lebih menarik dan memungkinkan dikemas dalam bentuk visual ataupun audio visual.

## DAFTAR PUSTAKA

---

<sup>22</sup> Ghulam Asrofi buntoro, Dwiyono Ariyadi & Indah Puji Astuti, Pemanfaatn *E-Learning Quipper School* Oleh Guru Dan Siswa Untuk Optimalisasi Pembelajaran di MAN 1 Ponorogo, Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, Vol. 3 No. 2, (Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2018), hlm. 154.

- Andarwati, Melaningrum. (2019). Pembelajaran Sejarah Kontekstual, Kreatif, Menyenangkan Di Kelas Dengan “*Power Director*” Bagi Generasi Z. JPSI Vol. 2 No. 1. Malang: UM
- Anwar, Saifuddin. (1998). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pelajar Offset.
- Arikunto, Suharsimi. (1998). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahri, Djamarah S. & Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. (2001). *Metodologi Penelitian Sosial: Format-format kuantitatif dan kualitatif*. Surabaya: UNAIR Press.
- Bungin, Burhan. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Aktualisasi Metodologi ke Arah Ragam Varian Kontemporer*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Buntoro, Ariyadi & Astuti. (2018). Pemanfaatan *E-Learning Quipper School* Oleh Guru Dan Siswa Untuk Optimalisasi Pembelajaran di MAN 1 Ponorogo. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* Vol. 3 No. 2. Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Buntoro, Ariyadi & Astuti. (2018). Pemanfaatan *E-Learning Quipper School* Oleh Guru Dan Siswa Untuk Optimalisasi Pembelajaran di MAN 1 Ponorogo. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* Vol. 3 No. 2. Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Cambridge Dictionary. (2019). *Platform*. Diakses dari <https://dictionary.cambridge.org> pada 8 Desember 2019 pukul 00.11.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2003). *Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Mata Pelajaran Sejarah*. Jakarta : PT. Cipta Adi Pustaka.
- Dimiyati, Mudjiono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hurriyati, Dwi & Desy Arisandy. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Belajar *Quipper School* Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Siswa. *Jurnal Psikogenesis* Vol. 6 No. 2. Palembang: Universitas Bina Darma Palembang.
- K, S. Mark. (2007). *Teori Pembelajaran Dan Pengajaran*. trans. Saleh Abdul Qodir. 2d ed. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mantra, I. Bagoes. (2008). *Demografi Umum*. Yogyakarta: Pustaka Pealajar.
- Nasution. (2001). *Metode Reseach Penelitian Ilmiah*. Edisi I Cet. IV. Jakarta : Bumi Aksara.
- Noeng, Muhadjir. (1998). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake.
- Pramayogi, Puji & Hartanto. (2019). Inovasi Dalam Pembelajaran Sejarah. SINDANG: *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah* Vol. 1 No. 2. Jember: Universitas Jember.

- Purnamasari, I & Wasino. (2011). Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Situs Sejarah Lokal di SMA Negeri Kabupaten Temanggung. *Jurnal Paramita* Vol. 21 No. 2. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rachmijati, Cynantia. (2018). Penggunaan Internet Sebagai Optimalisasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris (Program Pengabdian Pada Masyarakat di desa Margaluyu Kecamatan Cipendeuy). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Abdimas)* Vol. 01 No. 02. Cimahi: IKIP Siliwangi.
- Rachmijati, Cynantia. (2018). Penggunaan Internet Sebagai Optimalisasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris (Program Pengabdian Pada Masyarakat di desa Margaluyu Kecamatan Cipendeuy). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Abdimas)* Vol. 01 No. 02. Cimahi: IKIP Siliwangi.
- Rahayu, E. Martha. (2019). *First Klaz Garap Pasar Solusi Terpadu Dunia Pendidikan*. Diakses dari <https://swa.co.id/swa/trends/first-klaz-garap-pasar-solusi-terpadu-dunia-pendidikan> pada 5 Desember 2019 pukul 10.54.
- Rahelly, Yetty. (2015). Media Pembelajaran Sejarah Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Criksetra* Vol. 4 No. 7. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Ratri, Bain & Amin. (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* Vol. 5 No. 2. Semarang: UNNES.
- Ristekdikti. (2019). Transformasi Perguruan Tinggi Era Pendidikan 4.0. Diakses dari <http://ldikti5.ristekdikti.go.id> pada 5 Desember 2019 pukul 11.00.
- Sadiman dkk. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, Arief S. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sayono, Joko. (2013). Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis. *Sejarah Dan Budaya* Vol. 7 No. 1. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sudjana, Nana. (1995). *Dasar-Dasar Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: Sinar Harapan.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trisnaningsih, Suyanto & Rahayu. (2016). Pengembangan *Learning Management System Quipper School* Pada Pembelajaran Materi Sistem Pertahanan Tubuh Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI DI SMA Negeri 3 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Biologi* Vol. 5 No. 6. Yogyakarta: UNY.

- Wijanayu, Adiratna. (2019). Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Quipper School Guna Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Waspada FKIP UNDARIS* Vol. 6 No. 2. Semarang: UNDARIS.
- Wina, Sanjaya. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. 6th ed. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zed, Mestika. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.