

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI *QUIPPER SCHOOL* PADA MATA DIKLAT PEMELIHARAAN
MESIN SEPEDA MOTOR
KELAS XI DI SMK NEGERI 1 KINALI**

TESIS



**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan
Gelar Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan**

**Oleh:
DIAN SYAFRINATA
NIM. 19138007**

**PROGRAM PASCASARJANA FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2021

ABSTRACT

Dian Syafrinata, 2021. *Development of Learning Media Using Quipper School Application in Class XI Motorcycle Machine Maintenance Training Materials at SMK Negeri 1 Kinali.*

The problem in this study is that the Motorcycle Business Engineering Department uses a learning method that is difficult for students to understand and understand. So we need a media that explains concretely and concepts for the subject of motorcycle engine maintenance training. This study aims to develop learning media and produce valid, practical and effective media for motorcycle engine maintenance training courses in class XI TBSM.

This study used a Research and Development (R&D) design, with a 4D development model. The 4D development procedure is Define, Design, Develop and Disseminate. The data analysis technique used is to describe the validity, practicality and effectiveness of the developed learning media.

The results obtained from this development research are learning media using the Quipper School application. Based on the findings of this researcher, it can be concluded that the media developed was declared valid in the media aspect 88%, the material aspect with 86% results. The media that was developed was practical with the practicality value of the teacher's response with 92% results and 89.96% student responses, and was effective in increasing student understanding obtained from classical completeness calculations obtained above KKM 75 with 93% results. The conclusion is that the developed android-based learning media can be used and feasible in the learning process to improve student learning outcomes.

Keywords: *Learning Media, Quipper School.*

ABSTRAK

Dian Syafrinata, 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Quipper School* pada Materi Mata Diklat Pemeliharaan Mesin Sepeda Motor Kelas XI di SMK Negeri 1 Kinali. Tesis Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Permasalahan pada penelitian ini adalah Jurusan Teknik Bisnis Sepeda Motor menggunakan metode pembelajaran yang sulit dipahami dan dimengerti peserta didik. Sehingga perlu sebuah Media yang menjelaskan secara kongkrit dan konsep untuk materi mata diklat pemeliharaan mesin sepeda motor. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dan menghasilkan media yang valid, praktis dan efektif pada materi mata diklat pemeliharaan mesin sepeda motor pada kelas XI TBSM.

Penelitian ini menggunakan desain *Research and Development (R&D)*, dengan model pengembangan 4D. Prosedur pengembangan 4D yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Teknik analisis data yang digunakan dengan mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran menggunakan aplikasi *Quipper School*. Berdasarkan hasil temuan peneliti ini dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan valid pada aspek media 88%, aspek materi dengan hasil 86%. Media yang dikembangkan praktis dengan nilai kepraktisan dari respon guru dengan hasil 92% dan respon siswa 89,96%, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa yang diperoleh dari perhitungan ketuntasan klasikal yang diperoleh dengan diatas KKM ≥ 75 dengan hasil 93%. Kesimpulannya adalah media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan dapat digunakan dan layak pada proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Quipper School*.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Mahasiswa : Dian Syafrinata
NIM : 19138007
Program Studi : Magister (S2) PTK

MENYETUJUI

Pembimbing,



Dr. Hasan Maksum, M.T.
NIP. 19660817 199103 1 007

PENGESAHAN



Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T.
NIP. 19591204 198503 1 004

Koordinator Program Studi Pascasarjana,



Prof. Dr. Ambiyar, M.Pd.
NIP. 19550213 198103 1 003

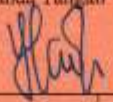


**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS**

TESIS

Mahasiswa : Dian Syafrinata
NIM : 19138007

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis

Program Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Program Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
Tanggal : 30 Agustus 2021

No.	Nama	Tanda Tangan
1	<u>Dr. Hasan Maksum, M.T.</u> (Ketua)	 _____
2	<u>Prof. Dr. Wakhinuddin, M.Pd.</u> (Anggota)	 _____
3	<u>Dr. Ridwan, M.Sc.Ed.</u> (Anggota)	 _____

Padang, 30 Agustus 2021
Koordinator Program Studi Pascasarjana,



Prof. Dr. Ambivar, M.Pd.
NIP. 19550213 198103 1 003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Quipper School* pada Materi Mata Diklat Pemeliharaan Mesin Sepeda Motor Kelas XI di SMK Negeri 1 Kinali**" asli dan belum pernah diajukan mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang ataupun Perguruan Tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, dengan bantuan tim pembimbing dan tim kontributor.
3. Karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pencabutan gelar yang saya peroleh karena karya tulis saya ini serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang bersedia.

Padang, 30 Agustus 2021
Saya yang menyatakan,



Dian Syafrinata
NIM. 19138007

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya, sehingga kita semua masih bisa beraktifitas sebagaimana biasanya. Shalawat dan salam semoga selalu dicurahkan kepada baginda tercinta kita yakni nabi besar Muhammad SAW, karena berkat pertolongannya peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Quipper School* pada Materi Mata Diklat Pemeliharaan Mesin Sepeda Motor Kelas XI di SMK Negeri 1 Kinali”**. Tesis ini disusun untuk memenuhi sebahagian persyaratan untuk menyelesaikan studi peneliti pada Program Studi Magister S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Konsentrasi Pendidikan Teknik Informatika pada Program Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penulisan tesis ini banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih kepada:

- 1 Dr. Hasan Maksum, M.T selaku Pembimbing yang banyak memberikan arahan dan bimbingan sehingga tesis ini dapat diselesaikan.
- 2 Dr. Ridwan, M.Sc.Ed dan Prof. Dr. Wakhinuddin, M.Pd selaku Kontributor yang telah memberikan saran dan kritik demi kesempurnaan tesis ini.
- 3 Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
- 4 Prof. Dr. Ambyar, M.Pd selaku Koordinator Pascasarjana Program Studi Magister S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
- 5 Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom, Ilham Efendi, S.Pd., M.Kom, Drs. Erzeddin, M.Pd dan Yuhardimen, S.Pd, selaku validator yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan dalam kegiatan validasi.
- 6 Syahrul, M.Pd selaku Kepala Sekolah yang telah memberi izin meneliti dan banyak memberikan arahan dan bimbingan dalam kegiatan pembelajaran maupun dalam tesis peneliti.

7 Bapak/Ibu teman seperjuangan serta berbagai pihak lain yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu yang ikut berpartisipasi memberikan bantuan dan dorongan baik moril maupun materil kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.

Peneliti menyadari bahwa tesis yang disusun ini masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu peneliti mengharapkan saran dan kritikan yang membangun dari semua pihak atau pembaca yang budiman untuk kesempurnaan tesis ini.

Terakhir, peneliti menyampaikan harapan semoga tesis yang disusun ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kepentingan bersama dimasa yang akan datang.

Padang, 30 Agustus 2021

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS	iv
PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
G. Pentingnya Pengembangan	7
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
I. Kegunaan Manfaat	8
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori	9
B. Penelitian yang Relevan	30
C. Kerangka Konseptual	32
D. Pertanyaan Penelitian	34
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis dan Rancangan Penelitian	35
B. Model Pengembangan	35

C. Prosedur Pengembangan	36
D. Subjek Uji Coba	42
E. Jenis Data	42
F. Instrumen Pengumpulan Data	42
G. Teknik Analisis Data	48
BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Penyajian Data	52
B. Pembahasan	62
C. Keterbatasan Penelitian	65
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan	67
B. Implikasi	68
C. Saran	68
DAFTAR RUJUKAN	70
LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1. Daftar KI dan KD Mata Diklat Pemeliharaan Mesin Sepeda Motor	27
3.1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media	43
3.2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi	44
3.3. Format Pernyataan Skala Likert	44
3.4. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas	44
3.5. Klasifikasi Reliabilitas Soal	46
3.6. Klasifikasi Tingkat Kesukaran	47
3.7. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal	47
3.8. Kategori Pratikalitas	49
3.9. Kategori <i>Gain Score</i>	51
4.1. Hasil Validasi terhadap Media Pembelajaran	57
4.2. Data Validasi terhadap Media Pembelajaran	58
4.3. Hasil Angket Respon Guru	59
4.4. Hasil Angket Respon Peserta Didik	60
4.5. Ketuntasan Klasikal Peserta Didik Kelas X RPL	61
4.6. Rekapitulasi Nilai <i>Gain Score</i>	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	11
2.2. Sotware <i>Quipper School</i>	20
2.3. Portal Siswa	20
2.4. Portal Guru dan Siswa	21
2.5. Halaman Utama Membuat Akun	21
2.6. Layar Utama	22
2.7. Portal Guru	22
2.8. <i>Q-Create</i>	23
2.9. Halaman <i>Q-Create</i>	23
2.10. Buat Bidang Studi	23
2.11. Idintitas Bidang Studi	24
2.12. Halaman Modul	24
2.13. Gambar Tambahan Topik	24
2.14. Pilihan Jawaban	25
2.15. Menu Pembuatan Soal	25
2.16. Skema Tahapan Pengembangan Media	33
3.1. Diagram Proseur Pengembangan	36
4.1. Halaman Awal	55
4.2. Tampilan Tugas	55
4.3. Halaman Materi	56
4.4. Halaman Soal	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	71
2. RPP	74
3. Lembar Validasi Media	94
4. Analisis Data Uji Validator Media	106
5. Lembar Validasi Materi	111
6. Analisis Data Validator Materi	123
7. Lembar Praktikalitas Respon Guru	128
8. Tabulasi Praktikalitas Respon Guru	136
9. Lembar Praktikalitas Respon Siswa	137
10. Tabulasi Praktikalitas Respon Siswa	141
11. Lembar Soal Uji Coba	142
12. Hasil Uji Validitas Soal	150
13. Hasil Uji Reabilitas Soal Uji Coba	151
14. Hasil Uji Kesukaran Soal Uji Coba	152
15. Hasil Uji Tingkat Daya Beda Soal Uji Coba	153
16. Lembaran Soal <i>Pretest</i>	154
17. Lembaran Soal <i>Posttest</i>	161
18. Analisis Efektifitas	168
19. Surat Penelitian	170
20. Dokumentasi	171

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dan selalu dikaitkan dengan kehidupan manusia. Pendidikan merupakan aspek utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, dimana pendidikan dapat mengubah manusia menjadi individu yang bermanfaat bagi kehidupan. Melalui pendidikan, manusia bisa menjadi individu yang menguntungkan dirinya sendiri, bangsa dan negaranya. Oleh karena itu, pendidikan perlu dilaksanakan dengan sebaik-baiknya agar sesuai dengan tujuan. Keberhasilan suatu bangsa terletak pada kualitas pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusianya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat sehingga setiap orang didorong untuk bereaksi cepat terhadap semua perkembangan tersebut agar dapat mengikutinya. Pendidikan saat ini mengacu pada pendidikan multidimensi yang mengutamakan pendekatan keilmuan dan teknologi. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara hidup masyarakat, baik di tempat kerja maupun saat bersosialisasi, bermain dan belajar. Di awal abad 21, kemajuan teknologi telah menangkap berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Pendidik dan siswa harus bisa belajar di abad 21 ini. Siswa dan guru sama-sama harus menghadapi sejumlah tantangan dan peluang untuk bertahan hidup di era pengetahuan informasi ini. Dampak perkembangan IPTEK terhadap proses pembelajaran adalah pengayaan sumber dan media pembelajaran seperti buku teks, modul, overhead transparansi, film, video, televisi, *slide hypertext*, internet, dll. Guru yang profesional harus mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran di lingkungannya

Begitu pula pada saat pembelajaran Pemeliharaan Mesin Sepeda Motor, guru harus mampu menggunakan media pembelajaran dalam proses

pembelajaran. Dalam rangka memberikan dorongan, penyadaran dan bimbingan kepada siswa, harus digunakan metode atau metodologi pengajaran yang mudah dipahami siswa, sehingga dapat didengar, dipahami, diserap dan dilaksanakan. sebagai pengaruh (umpan balik) terhadap hasil belajar. (Hari Amirrullah Rachman, 2014)

Abad ke-21 adalah Era Pengetahuan, abad dimana informasi tersebar luas dan teknologi berkembang. Ciri abad 21 ini ditandai dengan dunia ilmu pengetahuan yang semakin saling terhubung, sehingga sinergi antar keduanya semakin cepat. Berkaitan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan, hal ini dibuktikan dengan penyempitan dan penggabungan faktor “ruang dan waktu” yang menjadi penentu kecepatan dan keberhasilan ilmu pengetahuan bagi umat manusia (BSNP, 2010). Abad ke-21 juga ditandai dengan banyaknya; 1) informasi yang tersedia dimana saja dan dapat diakses kapan saja, 2) komputasi lebih cepat, 3) otomatisasi yang menggantikan pekerjaan rutin, dan 4) komunikasi yang dapat dilakukan dimana saja.

Dalam dunia pendidikan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong proses pembelajaran menjadi lebih aplikatif dan menarik guna meningkatkan kualitas pendidikan. Inovasi dan metode pengajaran yang baru dan tepat akan membantu siswa memahami proses tersebut sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara untuk meningkatkan pencapaian pembelajaran yang efektif adalah dengan menggunakan alat peraga atau biasa disebut media.

Media pembelajaran merupakan alat atau mediator yang berguna untuk memperlancar proses belajar mengajar serta mengoptimalkan komunikasi antara guru dan siswa. Ini sangat membantu guru mengajar dan memudahkan siswa untuk mengambil dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu mengkoordinasikan media pembelajaran dan metode pembelajaran. Penggunaan media kelas dalam proses belajar mengajar juga dapat menimbulkan keinginan dan minat baru bagi siswa, menimbulkan motivasi belajar bahkan berdampak psikologis pada siswa. Selain

meningkatkan motivasi belajar siswa, penggunaan atau penggunaan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kelas.

Pembelajaran mata diklat Pemeliharaan Mesin Sepeda Motor dalam proses ini tidak dapat dipungkiri bahwa media pembelajaran dibutuhkan agar pendidik lebih mudah menyampaikan materi. Namun kenyataannya di bidang ini masih banyak tenaga pendidik yang meremehkan hal tersebut. Salah satu materi yang diajarkan kepada siswa adalah perawatan berkala mekanisme katup. Materi ini menggunakan metode pembelajaran sederhana seperti ceramah, media pembelajaran konvensional dan terbatas.

Proses pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif agar siswa dapat menghabiskan waktu yang lama dalam mempelajari materi. Banyak media pembelajaran yang dikembangkan saat ini, namun para pendidik seringkali menganggap media tersebut terlalu rumit dan memakan waktu untuk pembuatannya, serta media tersebut tidak dapat bertahan lama. Selain itu, penggunaan media pembelajaran di kelas dengan gambar dinilai kurang praktis. Sehingga guru jarang menggunakan media pembelajaran bergambar. Minimnya keberagaman dalam media yang disebarluaskan bukan hanya kesalahan guru.

Pada tanggal 2 Agustus 2020 telah dilakukan wawancara dengan tenaga pendidik dari jurusan Teknik Bisnis Sepeda Motor SMK Negeri 1 Kinali menggunakan metode pembelajaran sederhana seperti ceramah, media pembelajaran konvensional dan terbatas, kemudian memberikan jobshets dan mempraktikkan siswa tanpa menggunakan media yang interaktif, menarik dan menghibur serta tanpa pembelajaran yang membosankan. Alhasil, topik kursus pelatihan perawatan mesin sepeda motor menjadi terbaca dan tidak memahami materi tersebut.

Media berbasis *e-learning* membantu meningkatkan kualitas dan kualitas pembelajaran. Salah satu jenis *e-learning* adalah *Quipper School*. *Quipper School* adalah aplikasi yang memuat berbagai materi dan topik yang disediakan oleh pemerintah di semua sekolah. Layanan ini juga gratis untuk memudahkan

guru dalam mengupload materi, tugas, dan mengerjakan PR. Latihan soal, pantau kegiatan siswa atau ujian di kelas dengan waktu yang ditentukan.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Quipper School* yang telah dilakukan oleh (Triningsih, 2017) yaitu Membuat produk berupa media pembelajaran yang dilengkapi dengan video, gambar, teks dan evaluasi, kemudian pada Produk penelitian yang dihasilkan dengan menggunakan media pembelajaran ini dilengkapi dengan gambar, video, teks, evaluasi dan animasi bergerak. Produk itu dikembangkan juga dilengkapi dengan soal evaluasi beserta hasil skor yang diperoleh peserta didik setelah selesai menjawab soal, sehingga peserta didik bisa mengetahui sejauh mana kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal.

Kelebihan dari *Quipper School* yaitu belajar tanpa batasan, Konten pendidikan yang kaya dan disesuaikan, pembelajaran yang dipersonalisasi, penguasaan pembelajaran dan kesenangan, tersedia untuk semua orang secara gratis. Penggunaan *Quipper School* diharapkan dapat berdampak positif terhadap minat dan hasil belajar siswa (Ratri, 2017). Ini bertujuan untuk memberdayakan guru untuk membantu siswa mereka dengan menggabungkan konten pembelajaran berkualitas dengan platform online tingkat lanjut (Agustina, 2017). Platform juga menyediakan pengalaman praktis bagi siswa dalam menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. *Quipper School* memiliki dua jenis portal yaitu guru (atau tutor) portal dan portal pelajar. Setiap portal memiliki fungsi dan manfaat yang berbeda. (Agustina, 2017)

Rizki Rahmawati (2015) diakses 11 Februari 2018. Manfaat *Quipper School* antara lain: 1) Memberikan materi kelas secara lengkap dan soal latihan dengan tampilan yang menarik sehingga mudah dipahami siswa, 2) Menyediakan semua mata pelajaran untuk kelas X, XI, XII SMK Sesuai dengan kurikulum yang ada di Indonesia, 3) guru dapat lebih mudah memantau kegiatan belajar siswa karena dilengkapi dengan alat analisis data perkembangan siswa, 4) Mahasiswa dapat mereview bahan ajar kapanpun, dimanapun, 5) Guru dan siswa dapat melakukan diskusi belajar di Internet, karena tersedia fungsi pesan yang memudahkan siswa untuk mengajukan

pertanyaan kepada guru, 6) Mengubah peran siswa dari pasif menjadi aktif, (7) Efisien dari segi waktu, tempat dan biaya. (Rahmawati et al, 2015)

Dengan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk menyelidiki masalah “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Quipper School* pada Diklat Pemeliharaan Mesin Sepeda Motor Kelas XI di SMK Negeri 1 Kinali”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan, peneliti dapat mengidentifikasi berbagai masalah sebagai berikut.

1. Jurusan Teknik Bisnis Sepeda Motor menggunakan metode pembelajaran yang sulit dipahami dan dimengerti peserta didik. Sehingga perlu sebuah media.
2. Media yang dipakai guru selama ini tidak terlalu menjelaskan secara kongkrit dan konsep untuk materi mata diklat pemeliharaan mesin sepeda motor.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *quipper school* sebagai media interaktif dalam mata diklat pemeliharaan mesin sepeda motor kelas XI di SMK Negeri 1 Kinali.
2. Menguji tingkat validitas, praktikalitas, dan efektifitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *quipper school* dalam mata diklat pemeliharaan mesin sepeda motor kelas XI di SMK Negeri 1 Kinali.

D. Perumusan Masalah

1. Bagaimana media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Quipper school* dalam mata diklat pemeliharaan mesin sepeda motor kelas XI di SMK Negeri 1 Kinali?
2. Bagaimana validitas, praktikalitas dan efektifitas pembelajaran menggunakan aplikasi *Quipper School* pada mata diklat pemeliharaan mesin sepeda motor kelas XI di SMK Negeri 1 Kinali?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media pembelajaran media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quipper School*.
2. Mengetahui validitas, kepraktisan dan keefektifan pembelajaran menggunakan aplikasi *Quipper School* pada mata diklat pemeliharaan mesin sepeda motor kelas XI di SMK Negeri 1 Kinali.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah membuat produk berupa program media pembelajaran pada mata diklat pemeliharaan mesin sepeda motor kelas XI di SMK Negeri 1 Kinali.
2. Media pembelajaran *Quipper School* digunakan selama 1 (satu) semester di kelas XI Teknik Bisnis Teknik Sepeda Motor di SMK Negeri 1 Kinali
3. *Quipper School* merupakan media pembelajaran *online* yang banyak digunakan di sekolah. *Quipper School* sangat cocok untuk menerapkan metode pembelajaran *e-learning*/pembelajaran digital dengan koneksi internet. Supaya proses pembelajaran dan penilaian pembelajaran, guru dan siswa diperkenalkan dan didukung di situs *web Quipper School* untuk memfasilitasi penempatan dalam tugas *online*.

4. Media pembelajaran yang akan dikembangkan memuat beberapa fungsi.

Adapun fitur yang tersedia di situs belajar online Quipper School yaitu:

- a. *Q-Create*, link akses untuk para guru yang ingin membuat soal dan materi sesuai keinginan guru, setelah guru membuat materi dan soal siswa dapat mengerjakan materi melalui *quipper learn*.
- b. *Quipper Link*, link akses untuk guru untuk mengontrol aktivitas belajar siswa ketika para siswa sudah selesai mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.
- c. *Quipper Learn*, link akses untuk siswa seperti mengerjakan tugas yang diberikan guru, tugas yang sudah di kerjakan oleh siswa akan diakses oleh guru melalui *quipper link*.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quipper School* bertujuan untuk mempermudah pembelajaran dan penilaian pembelajaran dengan menggunakan teknologi pada aplikasi agar siswa dalam mengakses tugas dan materi yang dibuat oleh guru.

H. Asumsi dan Batasan Perkembangan

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Quipper School* berperan penting dalam penyediaan materi dan tugas bagi guru dan siswa karena siswa dapat belajar dimana saja, kapan saja, sehingga memudahkan siswa untuk mencari materi baik di dalam maupun di luar praktik. Menggunakan Pemahaman bahwa materi yang disajikan dapat diulang dan diulang lebih realistis.

Keterbatasan dari media pembelajaran berbasis *Quipper School* ini yaitu pengembang membatasi materi yang dilakukan penelitian hanya terbatas pada Kompetensi Dasar yaitu Kompetensi Dasar pada 1 (satu) semester, sehingga

diperlukan penelitian lebih lanjut oleh peneliti selanjutnya.

I. Kegunaan atau Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Keuntungan Teoritis

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menjadi acuan untuk peneliti lain dan memberikan wawasan yang baru tentang penggunaan *Quipper School* di sekolah untuk meningkatkan minat belajar.

2. Keuntungan praktis

a. Untuk Guru

Berikan pengalaman *Quipper School* dengan memberikan materi dan latihan soal.

b. Untuk Pelajar

Memberi wawasan tentang penggunaan media pembelajaran dan meningkatkan minat belajar.

c. Untuk Sekolah

Pemberian materi untuk menguji penerapan media pembelajaran *Quipper School* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

d. Untuk Dunia Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk dunia pendidikan karena manfaatnya sebagai berikut:

1) Berkontribusi pada khazanah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa.

2) Sebagai acuan penelitian sejenis.

e. Untuk Peneliti

Sebagai media untuk memperoleh pengetahuan baru dan sebagai pengalaman mengajar dengan media pembelajaran *Quipper School*.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran menggunakan *Quipper School* mata pelajaran diklat pemeliharaan mesin sepeda motor yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Quipper School* disajikan dengan format materi sesuai kompetensi yang harus dicapai siswa. Media pembelajaran menggunakan *Quipper School* yang membantu peserta didik dalam menerima pembelajaran di kelas sesuai dengan waktu pembelajaran yang ada. Media pembelajaran menggunakan *Quipper School* yang bisa digunakan peserta didik kapanpun dan dimanapun ketika peserta didik ingin mengulang kembali pelajaran (belajar secara mandiri).
2. Uji validasi, praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *Quipper School* sebagai alat pendukung pembelajaran, menyatakan bahwa media pembelajaran valid, praktis dan efektif. Dimana nilai rata-rata dari seluruh validator ahli media dengan nilai 0,88 masuk pada kategori produk valid dan nilai rata-rata dari seluruh validator ahli materi dengan nilai 0,86 masuk pada kategori valid. Selanjutnya dalam aspek praktikalitas dari media pembelajaran menggunakan aplikasi *Quipper School* memperoleh presentase penilaian oleh guru dengan rata-rata 92 sedangkan penilaian rata oleh siswa 89,96 sehingga alat media pembelajaran menggunakan aplikasi *Quipper School* dinyatakan telah memenuhi aspek praktikalitas dari sebuah produk pendidikan. Dan pengaplikasian media pembelajaran aplikasi *Quipper School* melalui tahapan uji efektivitas melalui tes hasil belajar siswa yaitu

berupa *pretest* dan *posttest*. Hasil uji efektivitas menyatakan bahwa media pembelajaran aplikasi *Quipper School* ini dalam kategori efektif.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

- a. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap proses pembelajaran pemeliharaan mesin sepeda motor, terdapat perbedaan pembelajaran yang menggunakan aplikasi *quipper school* dengan proses pembelajaran dengan tidak menggunakan media yang menghibur, dan media interaktif
- b. Media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siswa dengan hasil belajar yang tinggi menggunakan aplikasi *quipper school* mempunyai hasil belajar yang lebih baik dari pada siswa dengan menggunakan media pembelajaran dengan tidak yang menghibur, dan media interaktif.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru. Membenahi diri sehubungan dengan pengajaran yang telah dilakukan dan prestasi belajar siswa yang telah dicapai dengan memperhatikan media pembelajaran yang tepat dan memotivasi belajar siswa untuk meningkatkan pembelajaran.

C. Saran

Mengacu pada hasil pemaparan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis pada penggunaan aplikasi *Quipper School*, didapatkan saran berikut:

1. Siswa agar menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang fokus penggunaannya pada system aplikasi *Quipper School*, sehingga siswa mampu meningkatkan pemahaman tentang materi ajar yang

disampaikan, serta mampu mengembangkan kemampuan kognitif maupun kemampuan psikomotor dengan sebaik-baiknya.

2. Kepada pihak sekolah agar kiranya dapat mendukung dan membantu sarana prasarana dalam penggunaan media pembelajaran yang berbasis pada pemanfaatan sistem aplikasi *Quipper School*.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asghar, M. Z., Sana, I., Nasir, K., Kundi, F. M., Iqbal, H., & Ismail, S. 2016. Quizzes: Quiz Application Development Using Android-Based MIT App Inventor Platform. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, Vol. 7, No. 5.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Farida Latifah. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick terhadap Peningkatan Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Indonesia: repository.upi.edu.
- Ratri, dkk. 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.
- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*.
- Supriani, Yani. 2017. Menumbuhkan Kemandirian Belajar Matematika Siswa Berbantuan Quipper School. *Article*. DOI10.26877/jipmat.v1i2.1248.
- Taufiq, M., Andin, V.A., & Parmin. 2017. The Development of Science Mobile Learning with Conservation Vision Based on Android App Inventor 2. *Unnes Science Education Journal*. Vol. 6, No. 1.
- Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana.