

**PEMANFAATAN QUIPPER SCHOOL
SEBAGAI MEDIA BERBASIS INFORMATION TECHNOLOGY
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
(DI SMA N 1 SIDAREJA CILACAP)**

**UTILIZATION OF QUIPPER SCHOOL
AS A MEDIA BASED ON INFORMATION TECHNOLOGY
IN ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION LEARNING
(AT SMA N 1 SIDAREJA CILACAP)**

**Farid Ibnu Sani^a,
Wasilatur Rizqiyah^b**

Program Magister Pendidikan Agama Islam
Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto^a,
Program Magister Pendidikan Agama Islam
Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto^b

Email : faridibnu97@gmail.com^a,
wasilaturrizqiyah1301@gmail.com^b

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengungkap bagaimana pemanfaatan media berbasis IT yaitu quipper school yang digunakan sebagai penopang pembelajaran di masa pandemic ini, oleh karena itu sebagai seorang guru yang ingin menjadi guru profesional maka dituntut untuk bisa menghadirkan model pembelajaran kreatif, inovatif, menarik dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang di bantu dengan metode pengumpulan data adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa media quipper yang digunakan di SMA Negeri 1 Sidareja ini sangat bermanfaat dalam menopang pembelajaran di masa pandemi ini.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, E-Learning, Quipper School.

ABTRACT

The purpose of this study is to reveal how the use of IT-based media, namely Quipper School, is used as a support for learning in this pandemic period, therefore as a teacher who wants to become a professional teacher is required to be able to present creative, innovative, interesting and fun learning models. This study uses a qualitative approach, which is assisted by data collection methods are interviews, observation and documentation. The results of this study reveal that the quipper media used at SMA Negeri 1 Sidareja is very useful in supporting learning during this pandemic.

Keywords: instructional Media, E-Learning, Quipper School.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan yang di barengi dengan berkembangnya teknologi yang sangat pesat dan dihadirkan dengan adanya masa pandemi yang sampai saat ini belum selesai, menghadirkan IT sebagai media yang dimanfaatkan masyarakat untuk mempermudah dalam melaksanakan kegiatan setiap harinya. Adanya perkembangan IT ini mendapatkan respon yang bervariasi di masyarakat, ada yang merespon positif dan ada yang negatif. Banyak sekali lembaga yang terkena dampak ini, bahkan hampir semua lembaga, akan tetapi kehadiran internet ini di dalam dunia pemerintah yang menerapkan e-government untuk meningkatkan kualitas layanan publik secara cepat, efektif dan efisien. Karena dengan adanya layanan online ini dianggap lebih mudah dan cepat guna dapat memangkas birokrasi yang terlalu ribet dalam melakukan pelayanan publik.

Selain itu, lembaga pendidikan juga tidak kalah dalam memanfaatkan perkembangan IT ini. Lembaga pendidikan menjadikan suatu konsep pembelajaran jarak jauh atau daring dikarenakan memang adanya pandemi ini. Di era pandemi seperti ini banyak sekali dari lembaga pendidikan yang menciptakan e-learning sebagai salah satu metode pembelajaran baru yang menjadikan pendidikan biasa menuju ke dalam pendidikan digital. Berbagai macam jenis e-learning yang digunakan dalam melakukan pembelajaran seperti: Zoom, GCR, Quipper dan masih banyak yang lainnya. Tantangan dunia pendidikan ke depan adalah mewujudkan proses demokratisasi belajar. Suatu proses pendemokratisasian yang mencerminkan bahwa belajar adalah atas prakarsa peserta didik. Demokratisasi belajar berisi pengakuan hak peserta didik untuk melakukan tindakan belajar sesuai dengan karakteristiknya. Salah satu prasyarat terwujudnya masyarakat belajar yang demokratis adalah adanya pengemasan pembelajaran yang beragam dengan cara menghapuskan penyeragaman kurikulum, strategi pembelajaran, bahan ajar, dan evaluasi belajar (Budiningih, 2005).

Banyak manfaat yang dapat diperoleh dari penerapan e-learning, diantaranya adalah kemudahan akses kapan & dimana saja, mendorong guru dan siswa mengakses sumber pelajaran yg up-to-date, peserta didik dapat mengulang materi pelajaran yang sulit berkali-kali sampai pemahaman diperoleh, kemudahan akses, kapan & dimana saja, mengembangkan kemampuan teknis dalam menggunakan internet dan lain sebagainya, disini juga bisa guru dan siswa saling berkomunikasi dan berdiskusi menggunakan fasilitas chat.

Asep Herman Suyanto (2005) Perbedaan Pembelajaran Tradisional dengan e-learning yaitu dalam kelas 'tradisional', guru dianggap sebagai orang yang serba tahu dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya. Sedangkan di dalam pembelajaran 'e-learning' fokus utamanya adalah siswa. Peserta didik mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung-jawab untuk pembelajarannya. Media pembelajaran e-learning akan 'memaksa' peserta didik mempunyai peranan yang lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Pelajar akan membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha, dan inisiatif sendiri.

Mohammad Yazdi (2012) E-learning adalah proses pembelajaran yang dituangkan melalui teknologi internet. Di samping itu prinsip sederhana, personal, dan cepat perlu dipertimbangkan. Untuk menambah daya tarik siswa dapat pula menggunakan teori games, Oleh karena itu prinsip dan komunikasi pembelajaran perlu di desain seperti layaknya pembelajaran konvensional. Di sini perlunya pengembangan model e-learning yang tepat sesuai dengan kebutuhan.

Erma Susanti (2008) Sistem E-Learning merupakan aplikasi yang diharapkan mampu mendukung proses kegiatan belajar-mengajar. Diharapkan melalui media pembelajaran

eLearning, proses belajar-mengajar dapat dilakukan dengan cepat dan mudah serta dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas waktu dan biaya. Selain itu jumlah siswa yang dapat dijangkau dalam suatu kelas juga tidak terbatas karena dapat dijangkau oleh semua pengguna dari berbagai tempat yang dapat mengakses jaringan.

Salah satu e-learning yang berkembang saat ini yaitu Quipper School. Meskipun aplikasi ini masih tergolong baru, namun di dalamnya banyak tersedia topik-topik yang dapat digunakan sebagai pembelajaran yang dapat dibagikan oleh guru terhadap peserta didik, serta terdapat soal-soal yang dapat dikerjakan oleh siswa. Dengan adanya aplikasi yang dinamakan Quipper ini, diharapkan dapat menjadikan pembelajaran di semua mapel yang ada di SMA Negeri 01 Sidareja tetap berjalan dengan efektif terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, penelitian ini dilakukan pada hari efektif dalam pembelajaran, yaitu dilaksanakan tanggal 15, 22, dan 29 bulan November tahun 2021. Target penelitian ini yaitu guru PAI yang ada di SMA N 1 Sidareja Cilacap, atas dasar guru ini peneliti dapat memperoleh data data yang dibutuhkan sebagai bahan penelitian. Kemudian teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah metode wawancara, observasi serta dokumentasi terkait data tentang penggunaan aplikasi Quipper School yang digunakan di SMA Negeri 01 Sidareja. Langkah selanjutnya melakukan proses analisis data dengan menggunakan teori dari Miles dan Huberman yang berupa reduksi, penyajian data kemudian di tarik kesimpulan. Memastikan keabsahan data yang diambil, peneliti menggunakan triangulasi. Triangulasi adalah pengecekan data dari berbagai macam sumber, waktu serta teknik (Sugiyono, 2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Menurut arifin ada tiga pokok nilai yang terkandung dalam tujuan pendidikan islam yang akan diaktualisasikan melalui metode, pertama, membentuk peserta didik menjadi hamba Allah Swt sebaik-baiknya. Kedua, bernilai pendidikan yang mengarah kepada petunjuk al-qur'an dan hadist. Ketiga, berkaitan dengan motivasi dan kedisiplinan yang sesuai dengan ajaran agama islam (F. Handayani, U. Ruswandi, and B. S. Arifin, 2020). Melihat dari penjelasan tersebut dapat penulis artikan bahwa tujuan dari pendidikan agama islam adalah menjadikan manusia sebagai hamba yang memiliki integritas yang optimal dalam beribadah kepada Allah Swt.

Menurut rusdiana pendidikan agama islam merupakan suatu usaha sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, dan menghayati hingga mengimani Allah dan berakhlak mulia dalam mengamalkan pembelajaran agama islam dari petunjuk alquran dan hadist, dengan pendekatan kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan dan pengalaman peserta didik (Muhammad Miftakhuddin, 2020). Sedangkan menurut majid berpendapat bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya dan berbagai strategi, metode dan pendekatan kearah pencapaian tujuan yang telah direncanakan sebelumnya (Hendro Widodo and E. Nurhayati, 2020).

Dari penjelasan diatas penulis menarik kesimpulan bahwa pendidikan agama islam yang ada merupakan suatu upaya yang dilakukan agar dapat menjadikan obyek utama dalam pendidikan yaitu manusia agar dapat menciptakan manusia yang tidak

hanya sholeh secara social tetapi juga sholeh atas posisi dirinya sebagai hamba dan beribadah terhadap Allah SWT.

B. Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely (1971) dalam Arsyad (2005: 3), “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.” Dalam penjelasan tersebut, guru, buku dan lingkungan merupakan media pembelajaran adalah sarana penyampaian pembelajaran yang kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media yang sesuai agar pembelajaran berlangsung dengan baik. Karena media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran.

a) Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie dan Lentz dalam Kustandi (2013: 19-20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: “fungsi atensi, fungsi afeksi, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris”.

Berikut penjelasannya secara rinci:

1. Fungsi atensi merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afeksi, media visual dapat terlihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar.
3. Fungsi kognitif, terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi.
4. Fungsi kompensatoris, media pembelajaran membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan dan memahami informasi dalam teks dan mengingatnya.

b) Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Kustandi (2013: 21), mengemukakan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran dijelaskan sebagai berikut:

1. penyampaian pelajaran tidak kaku
2. pembelajaran bisa lebih menarik
3. pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
5. kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan terorganisir secara baik, spesifik, dan jelas
6. pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja diinginkan atau diperlukan
7. sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan
8. peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti buku, foto-foto, dan nara sumber. Dengan demikian, peserta didik akan memiliki banyak pilihan sesuai

kebutuhan dan karakteristik masing-masing. Peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran. Pengalaman yang bervariasi ini akan sangat berguna bagi peserta didik dalam menghadapi berbagai tugas dan tanggung jawab yang berbagai macam, baik dalam pendidikan, masyarakat, dan lingkungan kerja.

c) Macam-macam Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran sangat bermacam-macam, dari media pembelajaran yang sederhana sampai media pembelajaran yang cukup rumit dan modern. Seels dan Glasgow (1990) dalam Arsyad (2005:33-34) mengelompokkan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi kedalam dua kategori luas, yaitu “pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.” Penggunaan Media Tradisional terdapat beberapa pilihan media sebagai berikut:

1. Visual diam yang dapat diproyeksikan (proyeksi opaque, proyeksi overhead, slides dan filmstrip)
2. Visual diam yang tak diproyeksikan (gambar/poster, foto, charts, grafik, diagram dan pameran, papan info, papan-bulu)
3. Audio (rekaman piringan, pita kaset, real, dan cartridge)
4. Penyajian multimedia (slide plus suara dan multi-image,)
5. Visual dinamis yang diproyeksikan (film, televisi dan video)
6. Cetak (buku teks, modul, workbook, majalah ilmiah, dan lembaran lepas)
7. Permainan (teka-teki, simulasi, dan permainan papan)
8. Realita (model, specimen dan manipulatif)

Arsyad (2005: 34-36) pilihan media mutakhir digolongkan menjadi dua yaitu “media berbasis telekomunikasi dan media berbasis mikroprosesor.” Dalam pilihan media berbasis telekomunikasi sendiri terdiri dari:

1. Telekonferen adalah suatu teknik komunikasi di mana kelompok-kelompok yang berada di lokasi geografis yang berbeda menggunakan mikrofon dan amplifier khusus yang dihubungkan satu dengan yang lainnya sehingga setiap orang dapat berpartisipasi dengan aktif dalam suatu pertemuan besar dan diskusi.
2. Telecture, adalah suatu teknik pengajaran di mana seseorang ahli dalam suatu bidang ilmu pengetahuan tertentu menghadapi sekelompok pendengar yang mendengarkan melalui amplifier telepon.

Media berbasis mikroprosesor memiliki beberapa bentuk yang dapat dipakai sebagai berikut:

1. Computer-assisted instruction, adalah suatu sistem penyampaian materi pelajaran berbasis mikroprosesor yang dirancang dan diprogram ke dalam sistem tersebut.
2. Permainan komputer.
3. Sistem tutor intelijen, adalah pengajaran dengan bantuan komputer yang memiliki kemampuan untuk berdialog dengan siswa dan melalui dialog itu siswa dapat mengarahkan jalannya pelajaran.
4. Interactive video, adalah suatu sistem penyampaian pengajaran di mana materi video rekaman disajikan dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar suara dan melihat video tetapi juga memberikan respons yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

5. Hypermedia, dengan sistem hypermedia pengarang dapat membuat suatu korpus materi yang kait mengkait dimana meliputi teks, grafik, grafik/gambar animasi, bunyi, video, musik dan lain-lain.
6. Compact (video) disk, adalah sistem penyimpanan dan rekaman video di mana sigma audio visual direkam pada disket plastik, bukan pada pita magnetik.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan secara umum manfaat media adalah memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud untuk membantu siswa belajar secara optimal. Media pembelajaran yang baik akan meningkatkan motivasi belajar sampai pada akhirnya mampu membentuk suatu pola belajar tersendiri yang disebut sebagai belajar mandiri.

C. Media Pembelajaran E-Learning

Jaya Kumar C. Koran (2002), mendefinisikan e-learning sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Intranet, satelit, tape audio/video, TV interaktif dan CD-ROM adalah sebagian dari media elektronik yang digunakan. Pengajaran boleh disampaikan secara pada waktu yang sama ataupun pada waktu yang berbeda. Materi pengajaran dan pembelajaran yang disampaikan melalui media ini mempunyai teks, grafik, animasi, simulasi, audio dan video. Ia juga harus menyediakan kemudahan untuk “discussion group” dengan bantuan profesional dalam bidangnya.

Perbedaan Pembelajaran konvensional dengan e-learning yaitu kelas konvensional, guru dianggap sebagai orang yang serba tahu dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada pelajarnya. Sedangkan di dalam pembelajaran e-learning’ fokus utamanya adalah pelajar. Pelajar mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung-jawab untuk pembelajarannya. Suasana pembelajaran e-learning’ akan “memaksa” pelajar memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Pelajar membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha, dan inisiatif sendiri. Khoe Yao Tung (2000) mengatakan bahwa setelah kehadiran guru dalam arti sebenarnya, internet akan menjadi suplemen dan komplemen dalam menjadikan wakil guru yang mewakili sumber belajar yang penting di dunia.

Karakteristik e-learning, antara lain. Pertama, Memanfaatkan jasa teknologi elektronik; di mana guru dan siswa, siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler. Kedua, Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan computer networks). Ketiga, Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (self learning materials) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukannya. Keempat, Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer. Walaupun demikian pemanfaatan internet untuk pembelajaran atau e-learning juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan.

Berbagai kritik (Bullen, 2001, Beam, 1997), antara lain. Pertama, Kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antar siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses belajar dan mengajar. Kedua, Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial. Ketiga, Proses belajar dan mengajarnya

cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan. Keempat, Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT. Kelima, Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal. Keenam, Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet. Ketujuh, Kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki ketrampilan internet. Kedelapan, Kurangnya penguasaan bahasa komputer.

Meskipun demikian pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Media sosial adalah salah satu bentuk teknologi yang paling banyak di gandrungi remaja saat ini. Merujuk dari perkembangan teknologi tersebut, guru bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk melekat teknologi agar dapat bersinergi dengan peserta didik yang pada umumnya telah melekat teknologi.

D. Pemanfaatan Media Quipper School Di SMA Negeri 1 Sidareja

Salah satu cara untuk mempertahankan suasana belajar yang nyaman bagi peserta didik adalah dengan metode pembelajaran yang tidak monoton. Bayangkan saja jika peserta didik harus duduk berjam-jam menerima pelajaran dengan penyajian materi yang kurang menarik, peserta didik akan merasa capek dan menimbulkan kebosanan sampai akhirnya terjadilah kegaduhan dalam kelas. Memberikan motivasi kepada siswa dengan melibatkan siswa agar lebih aktif dalam proses belajar mengajar yang lebih nyaman dan menyenangkan adalah hal yang penting untuk diperhatikan. Selain itu, penguasaan materi sangat diperlukan untuk mencapai manajemen kelas yang bagus. Memfasilitasi siswa untuk berpikir lebih kritis dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan kondisi lingkungan dalam hubungannya dengan masyarakat, akan lebih menarik perhatian dan minat belajar peserta didik saat ini. Jangan salah, seiring dengan semakin berkembangnya teknologi informasi di bidang pendidikan, daya nalar peserta didik sekarang ini mengalami kemajuan yang patut dibanggakan.

Salah satu contoh teknologi di bidang pendidikan yang digunakan oleh SMA Negeri 01 Sidareja yang dapat menunjang suasana kondusif dalam proses belajar mengajar adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis E-Learning. Saat ini terdapat beberapa sistem e-learning berbasis open source seperti Quipper School, Moodle, Edmodo, Atutor, Claroline, dan lain sebagainya. Dari beberapa e-learning yang digunakan adalah Quipper School, merupakan media pembelajaran dengan sistem e-learning yang berbasis open source. Sebelum menggunakan media ini, SMA Negeri 01 Sidareja menggunakan Google Class Room, tetapi media ini kurang efektif digunakan sehingga sekolah berinisiatif bekerjasama dengan pihak quipper. Penggunaan media quipper school ini sangat membantu terutama dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

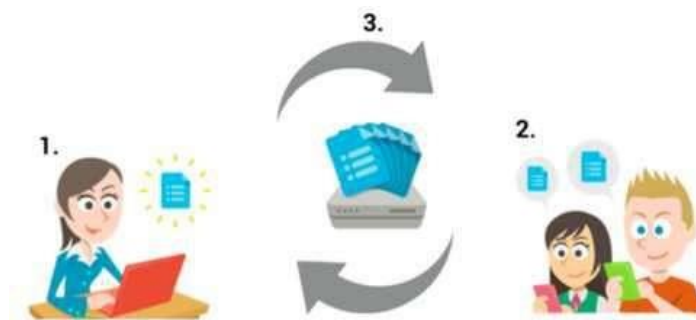
Quipper School adalah metode pemberian tugas secara online kepada peserta didik. Guru membuat kelas lengkap dengan kode kelas, lalu peserta didik mendaftar untuk masuk ke kelas online, kemudian siswa mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru, dimana saja selama area terkoneksi dengan internet, langkah awal dalam pembuatan akun dan masih ada berbagai fitur unggulan yang disediakan oleh Quipper School.



Gambar II.1 Tampilan Utama Quipper School

Quipper School mempunyai cara kerja yang dapat dikatakan sederhana. Guru hanya perlu membuat kelas nyata yang terdapat di sekolah secara *online*, selanjutnya guru hanya perlu mengatur tugas ke dalam topic-topik rinci yang dapat membantu siswa membangun pemahaman ilmu pengetahuan, lalu guru akan menerima analisa sederhana yang mudah dipahami yang mengacu pada perkembangan siswa sembari guru terus bekerja mengembangkan kurikulum. Atau secara ringkas, metode kerja Quipper School dapat dilakukan dalam tiga langkah, yaitu:

1. Langkah pertama, guru mengatur tugas secara online.
2. Langkah kedua, siswa mengerjakan tugas yang diberikan secara mandiri.
3. Langkah ketiga, sembari siswa mengerjakan tugas, guru dapat memberikan umpan balik langsung pada performa siswa.



Gambar II.2 Cara Kerja Quipper School

Q-Link merupakan portal yang diperuntukkan bagi guru, dimana guru dapat membuat dan mengelola kelas secara *online*, serta melihat perkembangan para siswa. Pada Q-Link, guru dapat memanfaatkan ribuan materi dan soal yang telah disediakan sesuai dengan kurikulum yang berlaku untuk dijadikan sebagai tugas bagi seluruh siswa ataupun beberapa grup siswa dengan cara mengirimkan tugas dan ujian pada mereka. Guru juga dapat membuat konten edukasi dimana guru dapat membuat materi dan soal baru ataupun hanya mengubah konten yang sudah tersedia, serta guru dapat melihat dan menganalisa perkembangan para siswa karena antara Q-Learn dan Q-Link tersambung secara langsung sehingga guru dapat mengakses pusat informasi mengenai tingkat pengerjaan, pencapaian dan kekuatan serta kelemahan dari setiap siswa.

Pada Q-Link, guru dapat bekerja secara sendiri atau melakukan kolaborasi bersama dua guru atau lebih pada kelas atau sekolah yang sama. Untuk bergabung dalam

Q-Link, guru hanya perlu mendaftar dan membuat kelasnya sendiri. Dibawah ini cara untuk mendaftar Q-Link untuk guru:

1. Pertama, masukan alamat <https://school.quipper.com/id> tunggu hingga muncul tampilan utama Quipper School yang tampak seperti gambar II.1, kemudian klik pada portal guru.
2. Selanjutnya akan muncul tampilan seperti dibawah ini, kemudian klik “daftar sekarang!”.
3. Setelah itu akan muncul tampilan seperti dibawah ini, dan klik “Mulai”.
4. Langkah berikutnya, klik pada “Lewat langkah ini”.
5. Selanjutnya isi formulir yang tersedia seperti dibawah ini.
6. Kemudian isikan sekolah anda seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini. Jika sekolah anda belum terdaftar, anda bisa mengisi form secara manual. Selanjutnya klik “Lanjut”.
7. Setelah mengklik “lanjut” pada tampilan sebelumnya, anda akan dibawa ke halaman resume aku yang telah dibuat, lalu klik “daftarkan saya”.
8. Setelah anda terdaftar, selanjutnya anda harus membuat nama kelas.
9. Setelah selesai membuat nama kelas, anda akan mendapatkan kode kelas yang nantinya untuk disebar ke siswa agar siswa dapat bergabung dalam kelas tersebut.

Q-Learn merupakan portal yang diperuntukkan bagi siswa, dimana setiap siswa mempunyai akun untuk dapat bergabung kedalam kelas tertentu dan setiap siswa yang telah bergabung dalam kelas tersebut akan memperoleh materi-materi dan tugas terkait mata pelajaran dalam kelas tersebut. Melalui Q- Learn siswa dapat mengerjakan tugas dari topik tertentu yang diberikan oleh guru, sekaligus mempelajari topik mata pelajaran yang berkaitan dengan tugas yang diberikan guru baik di dalam maupun di luar kelas melalui perangkat siswa masing-masing yang terkoneksi dengan internet. Setelah para siswa selesai mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang diberikan guru, sistem penilaian yang telah tersedia akan menganalisis data tersebut sehingga dari data tersebut akan membantu para guru mendapatkan gambaran mengenai pencapaian para siswa.

Pada Q-Learn disediakan fitur pesan yang digunakan sebagai media komunikasi antara siswa dan guru, sehingga dapat memudahkan siswa untuk mengemukakan soal atau topik tertentu yang dirasa sulit baginya. Dengan begitu, guru dapat mendampingi siswa untuk lebih memahami materi dari topik tersebut. Q-Learn juga menyediakan fitur seperti *games* yang akan memberikan hadiah kepada siswa berupa koin saat siswa berhasil menjawab dengan benar soal yang diberikan guru ataupun saat diadakan kompetisi. Koin yang didapatkan siswa dapat ditukarkan dengan tema, sehingga siswa dapat menyesuaikan lingkungan belajar yang mereka inginkan. Siswa juga dapat melihat performa belajar dari teman-teman sekelasnya pada tampilan kronologi.

Untuk dapat bergabung Q-Learn, siswa hanya perlu mendaftarkan dirinya pada website Quipper School. Adapun langkah-langkah untuk mendaftar sebagai berikut:

1. Pertama, masukan alamat <https://school.quipper.com/id> tunggu hingga muncul tampilan utama Quipper School yang tampak seperti gambar II.1, kemudian klik pada portal siswa.
2. Kedua, siswa melakukan pendaftaran yang dapat dilakukan dengan 2 cara yaitu mendaftar melalui akun *facebook* atau mendaftar dengan membuat

akun baru dengan mengisi form pendaftaran dengan mengklik “Buat Akun Quipper”. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1 Tahap 1 Mendaftar Q-Learn

- Selanjutnya akan muncul form pendaftaran yang harus diisi atau siswa dapat mendaftar melalui akun facebook yang dimilikinya dengan mengklik “Daftar dengan facebook”, seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2 Tahap 2 Mendaftar Q-Learn

- Setelah mengisi nama pada form pendafratan, selanjutnya siswa dapat mengisikan alamat email atau jika siswa tidak memiliki akun email dapat langsung melewati tahap ini. Namun mengisikan alamat email ini sangat penting apabila siswa lupa dengan kata sandi, maka pihak Quipper School dapat menghubunginya melalui email tersebut.



Gambar 3 Tahap 3 Mendaftar Q-Learn

- Selanjutnya, siswa hanya perlu mengisi form pendaftaran lanjutan dengan membuat nama pengguna dan kata sandi yang diperlukan untuk login. Seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4 Tahap 4 Mendaftar Q-Learn

6. Setelah selesai mengisi semua form pendaftaran, maka akan muncul tampilan seperti dibawah ini. Gambar dibawah menunjukkan bahwa siswa berhasil mendaftar.



Gambar 5 Tahap 5 Mendaftar Q-Learn

7. Dan langkah terakhir, siswa hanya perlu mengisi kode kelas yang sudah diberikan oleh guru mereka yang terdiri dari 7 karakter kombinasi antara huruf dan angka untuk dapat bergabung ke dalam kelas online.



Gambar II.16 Tahap 6 Mendaftar Q-Learn

Quipper School Create merupakan portal dimana guru dapat membuat materi edukasi masing-masing mata pelajarannya untuk digunakan dalam Quipper School. Pada Q-Create, guru dapat mempublikasikan konten edukasi buatan sendiri untuk kelas yang dibuatnya dengan mudah sehingga meskipun pada Quipper School sendiri telah menyediakan ribuan topik yang dapat diakses guru dan siswa, namun guru tetap bisa membuat konten materi dari pelajaran yang diampuhnya. Hingga saat ini, Quipper School telah menyediakan dan mendistribusikan ribuan topik-topik dari berbagai mata pelajaran.

Tabel I

Pengalaman Responden Menggunakan Quipper School

Pengalaman Responden	Frekuensi	%
6-12 bulan	83	83
>1 tahun	17	17
>2 tahun	0	0
Jumlah	100	100

Berdasarkan data pada tabel III.3 di atas, dapat diketahui bahwa pengalaman responden menggunakan Quipper School atau lama responden dalam menggunakan Quipper School didominasi dengan jangka waktu 6- 12 bulan (1 tahun) yaitu sebanyak 83 responden dengan prosentase sebesar 83%. Responden yang mempunyai pengalaman dalam menggunakan Quipper School dalam jangka waktu lebih dari 1 (>1) tahun hanya sebanyak 17 orang atau sebesar 17%, sedangkan pengalaman responden dalam menggunakan Quipper School dalam jangka waktu lebih dari 2 tahun sebesar 0% atau tidak ada satupun responden yang mempunyai pengalaman kurang dari 6 bulan.

Selain itu juga banyak fitur lain yang lebih menarik seperti menu pesan untuk mengirim pesan kepada guru jika siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas, dan ada juga menu untuk grup agar mempermudah siswa berdiskusi langsung kepada temannya yang dalam satu kelas. Quipper School juga memberikan kemudahan bagi guru untuk mengirim tugas ke perangkat mobile yang dimiliki oleh siswa. Selain itu, guru dapat memantau perkembangan belajar siswanya secara online.

Manfaat bagi siswa yaitu 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, Android, PC/Komputer, Laptop dan Tablet. Dalam <http://indonesia.quipperschool.com/> yang diakses 01 November 2021 keunggulan Quipper School antara lain: (1) menyediakan bahan ajar lengkap disertai soal latihan dengan tampilan menarik yang mudah dimengerti siswa, (2) menyediakan semua materi pelajaran untuk kelas X, XI, XII SMA yang sesuai dengan kurikulum di Indonesia, (3) memudahkan guru untuk memantau kegiatan belajar siswa karena dilengkapi dengan analisa data perkembangan siswa, (4) siswa dapat mereview bahan ajar setiap saat dan dimana saja, (5) guru dan siswa dapat melakukan diskusi pembelajaran di internet karena tersedia fasilitas pesan yang memudahkan siswa untuk bertanya kepada guru, (6) berubahnya peran siswa yang semula pasif menjadi aktif, (7) efisien dari segi waktu, tempat dan biaya. Dengan demikian Penggunaan Quipper School dalam pembelajaran jarak jauh yang dilakukan oleh SMA Negeri 01 Sidareja karena adanya pandemi yang ada, diharapkan dapat menjadikan pembelajaran tetap efektif dan kondusif.

KESIMPULAN

Adanya pembelajaran daring di masa pandemic ini memaksakan berbagai macam lembaga terutama lembaga pendidikan dapat menggunakan media pembelajaran yang berbasis IT. Semakin pesatnya arus globalisasi saat ini lembaga pendidikan mau tidak mau harus menggunakan media internet meskipun dalam hal ini jaringan yang ada belum merata. Pemanfaatan ini sesuai penjelasan yang ada di atas SMA Negeri 01 Sidareja dalam rangka tetap menjadikan pembelajaran yang efektif dan kondusif pihak sekolah melakukan kerjasama dengan quipper school. Pemilihan quipper school ini melihat dari fitur fitur yang ada di dalam aplikasi tersebut dan melihat berbagai keunggulan yang ada di dalam quipper school ini.

SARAN

Berdasarkan penjelasan mengenai pembelajaran pendidikan agama islam berbasis IT yang menggunakan media quipper school, penulis menyarankan kepada semua guru pendidikan agama islam agar dapat memanfaatkan media media yang berbasis IT. Perkembangan dunia IT yang berimbas terhadap pendidikan memaksa penyelenggara pendidikan yang di praktikan langsung oleh guru agar dapat menggunakan media berbasis IT dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali.
- Arsyad Azhar, M.A, 2005, Media Pembelajaran, Jakarta; PT Raja Grafindo Persada.
- Budiningsih, C. Asri. 2005. Belajar dan pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asep Herman Suyanto. 2005. "Menenal E- Learning" dalam asephs@yahoo.com, <http://www.asep-hs.web.ugm.ac.id>.
- Bullen, M. 2001. e-Learning and the Internationalization Education, Malaysian Journal of Educational Technology 1(1), 37-46.
- Erma Susanti, "Rancang Bangun Aplikasi E-Learning" dalam Jurnal Teknologi, Vol. 1, No. 1, 2008: 53-57.
- F. Handayani, U. Ruswandi, and B. S. Arifin, "Pembelajaran PAI di SMA: (Tujuan, Materi, Metode, dan Evaluasi)," J. Al-Qiyam, vol. 1, no. 1, pp. 173–179, 2020.
- Hendro Widodo and E. Nurhayati, Manajemen Pendidikan Sekolah, Madrasah, dan Pesantren, Pertama. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2020.
- Khoe, Yao Tung. 2000. Pendidikan dan Riset di Internet. Jakarta: Dinastindo.
- Koran, Jaya Kumar C. (2002), Aplikasi ELearning dalam Pengajaran dan pembelajaran di Sekolah Malaysia. (8 November 2021).
- Kustandi, Cecep, dan Sutjipto. 2013. Media Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Muhammad Miftakhuddin, "Pengembangan Model Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Empati pada Generasi Z," J-PAI J. Pendidik. Agama Islam, vol. 17, no. 1, pp. 1–16, 2020.
- Mohammad Yazdi. 2012. "E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi" dalam Jurnal Ilmiah Foristek Vol. 2, No. 1.
- Quipper School. 2017. "Panduan untuk Guru dan Siswa" dalam modul Quipper School