

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *QUIPPER SCHOOL* TERHADAP
MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS XI
MULTIMEDIA SMK NEGERI 1 PANGKEP**



*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh:

Rezky Amaliah
NIM 105311103916

25/05/2021

Sub. Alumni

P/031/PPD/21.00

AMA

P'

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

2021



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **Rezky Amaliah**, NIM 105311103916 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 222 TAHUN 1442 H/2021 M, Tanggal 30 April 2021, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 01 Mei 2021.

Makassar, 22 Ramadhan 1442 H
04 Mei 2021 M

Panitia Ujian:

- Pengawas Umum** : Prof. Dr. H. Amba Asse, M. Ag. (.....)
- Ketua** : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
- Sekretaris** : Dr. Baharullah, M. Pd. (.....)
- Penguji** : 1. Drs. H. Nurdin, M. Pd. (.....)
2. Nurindah, S. Pd., M. Pd. (.....)
3. Aliem Bahri, S.Pd., M. Pd. (.....)
4. Firdaus, S. Pd., M. Pd. (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, M. Pd., Ph. D.
NBM/860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quipper School Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Pangkep**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **Rezky Amaliah**
Stambuk : **105311103916**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 04 Mei 2021

Disetujui oleh

Pembimbing II

Pembimbing I


Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.


Firdaus, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh


Dekan FKIP
Unismuh Makassar


Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan

Erwin Akib, M. Pd., Ph. D
NBM .860934

Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM.991323



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **REZKY AMALIAH**
 Nim : 10531 1103916
 Jurusan : Teknologi Pendidikan
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Judul Skripsi : **Pengaruh penggunaan aplikasi *Quipper School* terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Pangkep**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, April 2021

Yang Membuat Pernyataan


Rezky Amaliah





SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **REZKY AMALIAH**
Nim : 10531 1103916
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, April 2021

Yang Membuat Pernyataan


Rezky Amaliah



MOTO DAN PERSEMBAHAN

Satu-Satunya orang yang kita harus buktikan sesuatu adalah diri kita sendiri !

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Asy-Syarah: 5).

Alhamdulillahirobbil'alamin

Segala puji dan syukur kepada Allah Azza Wa Jalla serta shalawat kepada manusia mulia Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam dan atas segala dukungan dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh sebab itu, rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

Allah Allah Azza Wa Jalla atas izin dan kariahtuMu, maka skripsi ini dapat dibuat dan diselesaikan walaupun masih banyak kekurangan, dan tidak lupa saya ucapkan puji syukur yang tidak terhingga karena meridhoi dan mengabulkan doa saya.

Ibu dan Bapak tersayang, Nirwana dan Baharuddin sebagai tanda bukti hormat dan terima kasih yang tiada terhingga dan sampai kapanpun tidak dapat terbalaskan oleh anakmu ini. Semoga dengan karya ini, senantiasa sang pencipta memberikan pahala yang dilimpahkan kepadamu. Terimakasih telah sabar, memberi motivasi dan selalu mendoakanku.

Bapak dan Ibu dosen, Kepada dosen pembimbing, penguji dan pengajar yang selama ini telah memberikan ilmu yang bermanfaat. Terimakasih telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan pelajaran yang tidak ternilai harganya, jasamu akan selalu dikenang. Semoga Allah Azza Wa Jalla senantiasa melimpahkan pahala dan rahmat-Nya.

ABSTRAK

Rezky Amaliah.2021. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quipper School terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Pangkep.* Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Aliem Bahri, Pembimbing II Firdaus.

Hasil *pretest* dan *posttest* yang akan diuji normalitasnya dengan menggunakan *kolmogorov sminorv* dengan bantuan SPSS 24. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Quipper School* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Pangkep. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Pengumpulan data dengan metode observasi, angket dan dokumentasi. Instrument penelitian ini adalah lembar observasi dan lembar tes. Sampel penelitian dipilih secara *purposives ampling* yaitu kelas XI Multimedia L. Hasil penelitian menunjukkan rerata minat pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran sebesar 43,53 termasuk dalam kategori minat rendah, rerata minat siswa yang menggunakan video pembelajaran sebesar 84,69 masuk dalam kategori tinggi, yang menandakan ada pengaruh media pembelajaran menggunakan aplikasi *Quipper School* terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap peningkatan minat belajar siswa di SMK Negeri 1 Pangkep. Berdasarkan Taraf kesalahan yang digunakan adalah 5% atau 0,05. Pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t test* ini dilihat berdasarkan nilai *t* hitungan atau nilai probabilitas *sig. 2 tailed*, apabila nilai *t* hitung berada pada daerah penolakan H_0 dan nilai *sig. 2 tailed* < 0,05 maka terdapat perbedaan yang rerata hasil *pre-test* dan *post test*. Artinya terdapat pengaruh media pembelajaran *quipper school* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap minat belajar siswa di SMK Negeri 1 Pangkep begitupun dengan sebaliknya.

Kata Kunci: *Quipper School*, Minat Belajar.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji dan syukur kepada Allah Azza Wa Jalla serta salawat kepada manusia mulia Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam. Alhamdulillah atas berkat rahmat dan nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul *“Pengaruh penggunaan aplikasi quipper school terhadap minat belajar bahasa indonesia siswa kelas XI multimedia SMK Negeri 1Pangkep ”*.

Tiada daya dan upaya yang penulis lakukan melainkan dengan pertolongan Allah Azza Wa Jalla, melalui pihak yang telah banyak memberikan kontribusi dan motivasi yang sangat berarti bagi diri penulis.

Dengan segala ketulusan dan kerendahan hati, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada, Prof. Dr. H. Ambo Asse., M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. Muhammad Nawir, M.Pd. ketua Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan yang tidak bosan-bosannya, Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan yang tidak bosan-bosannya., Firdaus, S.Pd., M.Pd. dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan yang tidak bosan-bosannya, H. Muh. Nurdin B. S.Pd., M.Pd. kepala sekolah SMK Negeri 1 Pangkep yang telah memberikan izin penelitian, Fajriani, S.Pd., M.Pd. guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI Multimedia yang telah memberikan izin penelitian, pengarahan dan motivasi, Kedua orang tua, saudara-

saudara, keluarga, dan sahabat yang selalu memberikan motivasi semangat pengorbanan dan materi yang luar biasa bagi penulis demi menyelesaikan skripsi ini, Mahasiswa teknologi pendidikan terutama teman-teman angkatan 2016, telah banyak memberikan motivasi dan semangat.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II	7
KAJIAN PUSTAKA	7
A. Penelitian Relevan	7
B. Kerangka Pikir	31
C. Hipotesis	33
BAB III	34
METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	34
1. Jenis Penelitian	34
2. Desain Penelitian	35
B. Populasi dan Sampel Penelitian	35
1. Populasi	35
2. Sampel	36
D. Metode Pengumpulan Data	37
E. Instrumen Penelitian	38

F. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV	43
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Penelitian	43
B. Persyaratan Analisis	47
C. Uji Hipotesis	48
BAB V.....	51
SIMPULAN DAN SARAN.....	51
A. Simpulan	51
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN.....	54



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 <i>One group</i>	35
3.2 Jumlah Populasi SMK Negeri 1 Pangkep	33
4.1 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa yang Tidak menggunakan Media Pembelajaran (<i>Pre-test</i>).....	43
4.2 Diagram data SPSS	45
4.3 Perbandingan Data Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	46
4.4 Diagram Perbandingan Data Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Pendaftaran Akun Guru.....	19
2.2 Pendaftaran Akun Siswa.....	20
2.3 Kerangka Pikir.....	32
4.1 Diagram Batang Frekuensi Minat Belajar Siswa yang Tidak menggunakan Media Pembelajaran <i>Qupper (Pre-test)</i>	45
4.2 Diagram Batang Frekuensi Minat Belajar Siswa yang menggunakan Media Pembelajaran <i>Qupper (Post-test)</i>	47
4.3 Diagram Perbandingan Hasil Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>).....	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Persuratan.....	55
2. Intrument Penelitian.....	60
3. Validasi Instument.....	64
4. Hasil Instrument Penelitian.....	67
5. Hasil Analisis Instrument Penelitian.....	71
6. Hasil SPSS.....	74
7. Dokumentasi.....	78
8. Hasil Turnitin.....	82
9. Daftar Riwayat Hidup.....	87



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat yang dapat mempermudah proses belajar mengajar, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat tersebut sesuai dengan tuntutan zaman. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di abad ke 21 dipercaya akan berkembang pesat dan belum terlihat titik jenuhnya sampai beberapa dekade mendatang. Pada tingkat global, perkembangan TIK telah mempengaruhi seluruh bidang kehidupan salah satunya dalam bidang kependidikan. Sudah selayaknya lembaga pendidikan memperkenalkan dan memulai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai basis pembelajaran yang lebih mutakhir.

Hal ini penting, mengingat penggunaan teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu faktor yang memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik mengingat penggunaan teknologi sangat dibutuhkan agar perkembangan pembelajaran semakin meningkat.

Pada proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Pemilihan salah satu metode mengajar tentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Hamalik (dalam

Arsyad, 2016) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Hal ini diketahui bahwa terkadang siswa merasa bosan jika sistem digunakan dengan metode ceramah. Jika diterapkan maka antara guru dengan siswa tidak ada interaksi. Sekarang ini tidak hanya siswa yang dituntut untuk mengetahui teknologi, guru juga harus bisa mengembangkan teknologi tersebut seperti media pembelajaran yang akan digunakan di kelas.

Era modern ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terus mengalami kemajuan yang sangat pesat. Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterangkan di dunia pendidikan salah satunya adalah *e-learning*. *E-Learning* merupakan istilah populer dalam pembelajaran *online* berbasis internet dan intranet (Prasojo dan Riyanto, 2011: 207). Penggunaan media *e-learning* ini sesuai dengan kebutuhan disaat pesatnya kemajuan teknologi di era modern ini yang menuntut agar dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran ini sangat perlu karena siswa akan menjadi lebih lebih aktif, dan pembelajaran pun akan terkesan menyenangkan bagi siswa karena mereka akan merasa sesuai dengan perkembangan zaman dan keinginan mereka yaitu menggunakan media yang

berbasis teknologi.

Kemajuan teknologi informasi yang pesat di era globalisasi ini mendukung terselenggaranya pembelajaran berbasis elektronik (*E-Learning*). *E-Learning* memiliki sejumlah keuntungan di antaranya peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan evaluasi yang dapat mengukur pemahaman konsep siswa. Pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*) merupakan salah satu cara untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa yang juga berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa. *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.

Salah satu jenis *e-learning* ini adalah *Quipper*. *Quipper* adalah perusahaan teknologi edukasi yang menyediakan fasilitas sistem pembelajaran daring. Dirintis pada tahun 2010 di London, Inggris oleh Fumihito Yamaguchi. Saat ini *Quipper* telah beroperasi di 4 negara yaitu Jepang, Indonesia, Filipina, dan Meksiko. Layanan terus berkembang dengan menyediakan fasilitas bimbingan belajar, tutor online hingga info masuk perguruan tinggi.

Quipper School merupakan aplikasi yang berisi berbagai materi dan soal mata pelajaran yang diberikan pemerintah disemua sekolah, layanannya pun juga gratis sehingga akan mempermudah guru khususnya dalam meng-upload

materi, pemberian tugas, pekerjaan rumah, latihan soal, memantau aktifitas siswa, ataupun ujian di kelas dengan waktu yang ditentukan. *Quipper School* ini dapat diakses dimana saja selama terhubung dengan internet atau bisa juga menggunakan smartphone, blackberry, komputer, laptop, ataupun tablet. Adapun kelebihan dari *Quipper School* yaitu belajar tanpa batasan, konten pendidikan yang kaya dan disesuaikan, pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan, belajar: penguasaan dan mengasyikkan, tersedia bagi siapapun, gratis.

Quipper School merupakan platform penghubung antara siswa dan guru dalam pembagian tugas secara online (Lingga, 2016). 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*.

Bahasa Indonesia berperan terhadap perkembangan sosial, intelektual, dan emosional peserta didik. Mata pelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat membantu peserta didik untuk membentuk karakter berbahasa, budaya, sopan, serta mengemukakan pendapat dengan baik, dan meningkatkan kemampuan analisis serta imajinatif. Bahasa Indonesia memiliki problematika terbesar, yaitu kurangnya kreativitas metode dan media ajar sehingga membuat peserta didik jenuh mengikuti proses belajar-mengajar di kelas. Penulis mencoba mengungkapkan perlu adanya pembaharuan media ajar.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Karnila dan Angraeni (2016), bahwasannya *Quipper School* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mengingat siswa dapat belajara sambil bermain sehingga tidak ada tekanan. *Quipper School*

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Relevan

Penelitian relevan ini menjadi salah satu acuan dalam melaksanakan penelitian sehingga dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan.

Ratri dkk., (2017), meneliti tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran sejarah Indonesia *E-Learning* berbasis *Quipper School* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas X SMKN 04 Kendal tahun pelajaran 2016/2017. Tujuan penelitian ini yaitu: 1) Mengetahui minat dan hasil belajar sejarah siswa kelas X di SMKN 04 Kendal sebelum menggunakan media pembelajaran sejarah *E-Learning* berbasis *Quipper School*; 2) Mengetahui perbedaan minat dan hasil belajar siswa yang menggunakan dan yang tidak menggunakan media *e-learning* berbasis *Quipper School*; 3) Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran sejarah *E-Learning* berbasis *Quipper School* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas X di SMKN 04 Kendal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media *e-learning* berbasis *Quipper School* skor rata-rata minat belajar siswa di kelas tersebut 67.83 dengan kategori cukup dan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *E-Learning* berbasis *Quipper School* masih berada dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 25.97 untuk pretest kelas kontrol dan 37.36 untuk pretest kelas eksperimen. Hasil uji t minat belajar menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar

6.587 > 1.994 (t tabel), dan hasil uji t hasil belajar menunjukkan nilai t hitung sebesar 9.084 > 1.994 (t tabel), sehingga terdapat perbedaan minat dan hasil belajar siswa yang menggunakan dan yang tidak menggunakan media E-Learning berbasis *Quipper School*. Pengaruh penggunaan media E-Learning berbasis *Quipper School* terhadap minat belajar sebesar 40.3% dan pengaruhnya terhadap hasil belajar sebesar 27.5%, sehingga penggunaan media pembelajaran sejarah e-learning berbasis *Quipper School* mempunyai pengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas X SMK N 04 Kendal.

Hurryyati, dkk (2018). Meneliti tentang Pengaruh penggunaan media belajar *Quipper School* terhadap minat belajar matematika pada siswa. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media belajar *Quipper School* terhadap minat belajar matematika pada siswa SMAN 15 Palembang. Hasil analisis data penelitian pada kelompok 1 menunjukkan ada perubahan minat yang signifikan setelah diberlakukan metode belajar *Quipper School* di SMAN 15 Palembang ($t = -8.669, p < 0.05$). Hasil uji beda juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai Matematika siswa antara sebelum dan setelah mengikuti metode belajar *Quipper School* ($t = -13.803, p < 0.05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media belajar *Quipper School* yang signifikan terhadap minat belajar matematika pada siswa SMAN 15 Palembang.

Karmila (2017), meneliti tentang pengaruh tentang penggunaan media pembelajaran *Quipper School* terhadap minat belajaran fisika siswa. Penelitian ini bertujuan mengetahui gambaran minat belajar fisika siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran *Quipper School*, mengetahui gambaran minat

belajar fisika siswa yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran *Quipper School*, dan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quipper School* terhadap minat belajar fisika siswa. Minat belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah perhatian terhadap proses pembelajaran, kesadaran dalam belajar, kemauan untuk mengulang materi pelajaran, kesediaan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, kemauan siswa untuk belajar tanpa paksaan, kesenangan siswa dalam mengikuti pelajaran, kepercayaan siswa terhadap hasil penilaian dari proses pembelajaran, pemberian nilai merupakan ransangan bagi siswa, keyakinan dan tanggung jawab siswa terhadap penilaian guru. *Quipper School* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *E-Learning* yang digunakan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Instrument yang digunakan adalah angket minat belajar bahasa Indonesia. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif. Hasil analisis instrumen yang berkaitan dengan menggunakan analisis validasi dan reliabilitas diperoleh tingkat kevalidan dan reliabilitas dengan nilai 0,69 dan 0,93 dapat dikatakan valid dan reliable.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang telah ada sebelumnya adalah pada mata pelajaran dan tempat penelitian serta untuk mengetahui minat siswa terhadap pembelajaran yang positif dalam penggunaan aplikasi *Quipper School* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Pangkep. Penelitian relevan ini menjadi salah satu acuan dalam melaksanakan penelitian sehingga dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan.

juga dapat meningkatkan baik proses maupun hasil belajar siswa karena mereka belajar tanpa tekanan. Dalam *Quipper School* terdapat portal guru dan siswa sehingga kapanpun guru bisa memberi tugas dengan mudah dan siswa dapat mengerjakan pada saat itu juga. Pada saat itu juga ada umpan balik sehingga menuai hasil pekerjaan siswa, melihat beberapa soal yang benar ataupun yang salah, nanti siswa bisa saja dilihat yang mana saja mudah bagi siswa ataupun sulit bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang diambil pada tanggal 4 July 2020 di SMK Negeri 1 Pangkep, data nilai tugas mandiri maupun kelompok siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Pangkep, menunjukkan nilai yang rendah disebabkan oleh minat belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia kurang, dimana hasil belajar siswa rata-rata 50% yang mencapai KKM. Rendahnya minat belajar siswa tersebut menyebabkan siswa tidak memperhatikan pembelajaran, yang berdampak terhadap hasil akhir siswa yang kurang memuaskan.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi *Quipper School* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Pangkep?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Quipper School* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Pangkep.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi tambahan ilmu pengetahuan dan pendidikan serta dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya. Dan bisa menjadi referensi atau acuan bagi pihak sekolah dengan menerapkan aplikasi *Quipper School* tersebut.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dapat meningkatkan pendidikan dan mampu berkembang ke arah yang lebih modern dengan mengikuti pembaharuan pembelajaran menggunakan teknologi di dalamnya.
- b. Bagi Guru, mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran serta pemberian tugas.
- c. Bagi Sekolah, agar dapat dijadikan referensi atau acuan bagi pihak sekolah dengan menerapkan aplikasi *Quipper School*.



1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah "Media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari "Medium" yang secara harafiah berarti perantara atau penghantar. Media adalah perantara atau penghantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Putra, 2013: 28). Pengertian tersebut, bahwa media sebagai penghantar komunikasi dari pengirim ke penerima untuk menghasilkan informasi sebagai suatu pemahaman yang telah dimengerti serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Media sangat bermanfaat khususnya pada proses pembelajaran dengan berbagai macam yaitu dari media yang sederhana sampai pada media yang cukup rumit dan canggih. Tentunya penggunaan media dibutuhkan sebagai alat komunikasi untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik. Tujuannya yaitu merangsang mereka untuk mengikuti proses pembelajaran serta mengantarkan pembelajaran secara utuh dalam memberikan penguatan atau motivasi.

Pada dasarnya media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memiliki nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran. Penggunaan media tidak hanya dilakukan di dalam kelas melainkan bisa di luar kelas. Terkadang guru tidak bisa hadir tatap muka di dalam kelas, adanya sebutan pendidikan jarak jauh pembelajaran dapat dilakukan dimanapun. Peranan media dalam pendidikan jarak jauh mampu mengatasi masalah jarak, ruang, dan waktu.

Secara umum penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media berguna untuk: 1) menimbulkan kegairahan belajar, 2) meningkatkan interaksi secara langsung peserta didik dengan lingkungan, 3) memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuannya.

Sebagai alat bantu, media pembelajaran berfungsi sebagai jalan atau saluran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini berarti penggunaan media bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Menurut Sudjana dan Ahmad (2010: 6), peran media pembelajaran adalah,

- a) Sumber belajar bagi peserta didik artinya media tersebut berisikan bahan atau materi yang harus dipelajari peserta didik baik secara kelompok maupun individual.
- b) Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pembelajaran.
- c) Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi secara optimal. Menurut Daryanto (2010: 5) penggunaan media harus bermanfaat sebagai berikut:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis

2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra
3. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama
6. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik.

a. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan, diantaranya:

1. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
3. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat.
4. Media yang akan digunakan harus memiliki efektivitas dan efisien.

5. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

b. Jenis Media Pembelajaran

Jenis Media Pembelajaran Warsita (2008) mengemukakan bahwa, media pembelajaran terbagi menjadi dua jenis, yaitu media berbasis komputer, dan media berbasis internet. Menurut Sanjaya (2008) media terbagi atas beberapa jenis, yaitu berdasarkan sifatnya, yaitu media auditif, media visual, dan media audiovisual; berdasarkan kemampuan jangkauannya, yaitu media yang memiliki daya input yang luas dan serentak, serta media yang mempunyai daya input yang terbatas oleh ruangan dan waktu; berdasarkan teknik pemakaian, yaitu media yang diproyeksikan, dan media yang tidak dapat diproyeksikan. Ibrahim (2003) juga mengemukakan pendapatnya bahwa media dapat digolongkan menjadi tiga kelompok, yaitu media cetak, media elektronik, dan realita. Dari beberapa jenis media yang ada, pada penelitian ini saya menggunakan media elektronik berbasis internet yang bersifat visual dengan daya input yang luas dan dapat diproyeksikan yaitu media pembelajaran *Quipper School*.

2. *E-Learning*

a. Pengertian *E-Learning*

E-Learning adalah sebuah inovasi dalam pendidikan yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, dimana 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.

Menurut Daryanto (2010), menjelaskan pengertian *E-Learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. Sebagian besar berasumsi bahwa elektronik yang dimaksud di sini lebih diarahkan pada penggunaan teknologi komputer dan internet. Melalui komputer, siswa dapat belajar secara individual, baik secara terprogram maupun tidak terprogram. Secara tidak terprogram siswa dapat mengakses bahan belajar dan informasi dengan menggunakan fasilitas di internet, seperti mesin pencari data (*search engine*). Secara bebas siswa dapat mencari bahan dan informasi sesuai dengan minat masing-masing tanpa ada intervensi dari siapapun.

Prasojo dan Riyanto (2011) mengemukakan proses pembelajaran *e-learning* dapat memfasilitasi keterlibatan peserta didik melalui pengetahuan yang didapat dalam proses pembelajaran, meningkatkan interaksi diantara peserta didik secara bermakna, mempermudah akses terhadap informasi, membantu perkembangan kreativitas dan komunikasi yang dibutuhkan peserta didik agar lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Salah satu teknologi informasi yang dimanfaatkan dalam implementasi *e-learning* adalah internet. Dengan adanya teknologi internet, antara pendidik dan peserta didik dapat selalu berkomunikasi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Meskipun implementasi sistem *E-Learning* yang ada sekarang sangat bervariasi, namun semua itu didasarkan atas suatu prinsip atau konsep bahwa *E-Learning*

dimaksudkan sebagai upaya pendistribusian materi pembelajaran melalui media elektronik atau internet sehingga peserta didik dapat mengaksesnya kapan saja dari seluruh penjuru dunia (Surjono, 2010).

Pada program ini, sekolah atau pihak penyelenggara menyediakan sebuah situs/web *E-Learning* yang menyediakan bahan belajar secara lengkap, baik yang bersifat interaktif maupun non interaktif. Kegiatan siswa dalam mengakses bahan belajar melalui *E-Learning* dapat dideteksi apa yang mereka pelajari, bagaimana kemajuan belajarnya, berapa skor hasil belajarnya dan lain-lain.

E-Learning bukan hanya sekadar kursus online, melainkan membantu memperluas wawasan. Dalam dunia pembelajaran elektronik, ada keuntungan langsung yang diperoleh melalui *E-Learning* seperti:

1. Membantu munculnya pertanyaan yang lebih interaktif dan berlingkup luas.
2. Mendukung dan memfasilitasi kolaborasi tim dan juga memperluas kemudahan untuk mengakses pendidikan melampaui batasan institusi, geografis dan budaya.
3. Catatan kelas dan materi langsung tersedia di internet dimana para pelajar dapat mengakses situs tersebut dari belahan dunia manapun. Ini berbeda dengan pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) dimana peserta didik diberikan materi kelas dan mempelajarinya sendiri sampai dengan waktu ujian.
4. *E-Learning* sangat interaktif, *software* yang tersedia memungkinkan peserta didik untuk berkomunikasi, tidak hanya dengan pengajar melainkan peserta didik.

5. *E-Learning* memiliki kemampuan untuk berkomunikasi secara konsisten pada peserta didik dengan menyediakan informasi dan konsep yang sama.
6. *E-Learning* merupakan solusi murah dalam hal jumlah peserta didik tiap instruktur.
7. Peserta didik, instruktur dan penilai dapat mengawasi hasil belajar dengan mudah.

b. Manfaat *E-Learning*

Menurut Ariani & Haryanto dalam Haryati (2013) menyatakan manfaat pembelajaran *E-Learning* dapat dilihat dari dua sudut, yaitu:

- 1) Dari sudut peserta didik, kegiatan *E-Learning* dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya, siswa dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang dan dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat.
- 2) Dari sudut guru, seorang guru dapat lebih mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki sangat banyak. Guru juga dapat mengontrol belajar siswa, bahkan guru dapat mengetahui kapan siswa belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama topik dipelajari serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang.
- 3) Dapat disesuaikan konten sesuai gaya belajar. Berbasis Internet belajar menanamkan pendidikan menggunakan berbagai media. Akibatnya, *E-Learning* dilengkapi dengan baik untuk mengakomodasi berbagai jenis siswa dan membuat konten yang tersedia untuk mereka belajar yang unik dalam cara yang sesuai dengan mereka yang terbaik.

4) Kolaborasi belajar. *E-Learning* juga memungkinkan siswa untuk belajar bersama, berbagi pengalaman, mengajukan pertanyaan, berbagi pengetahuan dengan rekan-rekan mereka di dunia maya. *Self-paced* belajar *E-Learning* juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih kecepatan mereka sementara belajar. Siswa yang lambat dapat mengulangi sesi belajar mereka sebanyak yang mereka inginkan, sedangkan siswa didik cepat dapat berlayar melalui pelajaran mereka dan memastikan bahwa mereka tetap berada di depan rekanrekan mereka.

5) Biaya-efektif. Dengan berlangganan sesi belajar online, siswa mendapatkan kesempatan untuk belajar dari kualitas dan guru yang berpengalaman tanpa harus mengeluarkan biaya pendidikan tinggi. Selain biaya yang lebih rendah, siswa juga bisa mendapatkan untuk menghemat waktu dan usaha yang dihabiskan untuk bepergian ke dan dari pusat-pusat pendidikan sekolah.

6) Menghemat waktu. *E-Learning* memungkinkan siswa untuk belajar sesuai kenyamanan mereka sendiri. Siswa dapat login ke website pembelajaran online favorit mereka setiap kali mereka mendapatkan waktu atau diantara lain mereka studi/sesi kegiatan dan memastikan pengalaman studi bebas stres.

3. *Quipper School*

Quipper School merupakan media pembelajaran dengan sistem *E-Learning* yang berbasis *open source* keluaran terbaru, dan diluncurkan pada bulan Januari 2014 yang diakses 25 September 2014. *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, yaitu IPS, IPA, Matematika dan Bahasa. *Quipper School* memberikan kemudahan bagi guru untuk mengirim tugas ke perangkat mobile yang dimiliki oleh siswa. Selain itu, guru dapat memantau perkembangan belajar siswanya secara *online*.

Quipper School merupakan salah satu produk dari perusahaan tersebut yaitu sebuah platform *Learning Management System (LMS)* untuk memberikan tugas secara *online* dan mengakses materi dilengkapi soal-soal yang sesuai dengan Kurikulum 2013 secara gratis, sehingga paraguru dapat memberikan tugas *online* untuk para siswa melalui perangkat *mobile* milik siswa (*smartphone, tablet, dan netbook*) sekaligus juga dapat memantau perkembangan belajarnya secara *online*. "Siswa pun dapat belajar dimana pun mereka mau, selama perangkat mereka tersambung dengan internet" (Hubulo, 2014).

Menurut Baskoro (2014) yang dikutip Hidayat (2013: 7) menjelaskan "*Quipper School* memiliki dua bagian yaitu *Quipper School Link* yang disediakan untuk guru, dan juga *Quipper School Learn* yang bisa diakses bagi siswa." Sementara itu, *Quipper School Learn* disediakan sebagai tempat siswa untuk mengerjakan, men-*submit* tugas yang diberikan, serta dapat mengoleksi ragam tema yang dihargai dalam sejumlah koin tertentu.

a. Fitur untuk Guru



Gambar 2.1: Pendaftaran Akun Guru

Quipper School Link sebagai sistem manajemen pembelajaran yang disediakan untuk guru memiliki sejumlah fasilitas yang bertujuan mempermudah tugas dan menghemat waktu para guru, khususnya dalam hal pemberian PR, latihan soal, bahkan ujian di kelas kepada siswa. Selain itu, terdapat pula fasilitas instrumen yang dapat digunakan guru untuk melakukan fungsi analisis, evaluasi, formatif, serta evaluasi sumatif seperti:

- 1) Memantau kegiatan belajar para siswa (nilai tugas / PR siswa).
- 2) Melihat analisa data/grafik perkembangan siswa.
- 3) Melihat analisa topik mana yang sudah atau belum dikuasai oleh siswa.
- 4) Mengirimkan pesan pribadi/ menanggapi pertanyaan siswa.
- 5) Membuat pengumuman untuk siswa.
- 6) Mencetak (*print*) hasil nilai siswa.

b. Fitur untuk Siswa



Gambar 2.2: Pendaftaran Akun Siswa

Platform Quipper School Learn yang diperuntukkan untuk siswa menyediakan fasilitas kepada siswa untuk dapat mengakses seluruh topik, membaca mata pelajaran, dan mengerjakan soal yang diberikan guru. Berikut adalah fitur-fitur dalam *Quipper School Learn*.

- 1) Profil, untuk melihat data statistik mengenai pembelajaran.
- 2) Yang perlu dilakukan, untuk mengakses seluruh tugas yang ada.
- 3) Kelas, melihat informasi kelas atau untuk bergabung ke kelas lain.
- 4) Coba lagi, untuk mencoba lagi topik yang belum dikuasai, sampai mendapat nilai sempurna.
- 5) Pesan, untuk mengirim pesan kepada guru saat membutuhkan bantuan.
- 6) Notifikasi, untuk melihat semua pengumuman yang telah dibuat oleh guru.

Adapun manfaat dan kekurangan dari *Quipper School* adalah sebagai berikut :

a. Manfaat *Quipper School*

Manfaat *Quipper School* bagi siswa yaitu, 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. Siswa dapat mengakses *Quipper School* kapan saja dan dimana saja, baik melalui koneksi *wi-fi* maupun *3G* secara gratis.

Kelebihan *Quipper School* adalah aplikasi yang dapat diakses melalui koneksi internet secara gratis, materi dan soal lengkap, tampilan menarik, dan lebih efisien. Berbagai daya yang cepat, memiliki penyimpanan data terpusat serta penggunaan *quipper school* tidak perlu melakukan proses instalasi yang rumit. Pengajar dan pelajar bisa menggunakan *quipper school* dengan akun *e-mail google* masing-masing. *Quipper school* adalah layanan berbasis internet, sehingga tidak memerlukan *hosting* di server sendiri. *Quipper School* gratis untuk siapa saja dan dilengkapi dengan teknologi keamanan terbaik tanpa biaya tambahan iklan lagi. Pengajar dan siswa sudah dapat bekerja dimana saja, kapan saja dan perangkat apa saja seperti *smartphone*, laptop dan komputer, dan pengajar dapat membuat dan mengelola kelas, tugas, serta dapat memberikan masukan secara langsung (*realtime*).

b. Kekurangan *Quipper School*

Kekurangan *Quipper School* adalah tidak semua tempat dapat diakses oleh internet, bahan ajar tidak sesuai keinginan, kurangnya interaksi antara guru dengan siswa, kualitas audio kurang baik, dan tidak semua siswa memiliki fasilitas yang memadai untuk menggunakan *Quipper School*. *Quipper School* ini mengintegrasikan guru, siswa, materi pembelajaran, sumber belajar, alat dan

bahan pembelajaran, tugas, ulangan, evaluasi, diskusi pembelajaran, aktifitas komunikasi siswa dengan siswa, atau siswa dengan guru. Penggunaan media *Quipper School* ini dilakukan dengan cara membuat pembelajaran secara online, mengatur tugas ke dalam topik-topik rinci yang membantu siswa membangun pemahaman ilmu pengetahuan, lalu menerima analisa sederhana dan mudah dipahami yang mengacu pada perkembangan siswa sembari guru terus bekerja mengembangkan kurikulum. *Quipper School* ini diharapkan mampu membentuk kemandirian belajar peserta didik. Sebagai media pembelajaran yang mengaktifkan beberapa indera sekaligus dalam waktu yang hampir bersamaan, media ini diharapkan akan lebih membantu siswa dalam berimajinasi.

4. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas dan memperhatikan secara konsisten dengan rasa senang. Minat dapat menjadi sebab sesuatu kegiatan dan sebagai hasil dari keikutsertaan dalam suatu kegiatan. Karena itu minat belajar adalah kecenderungan hati untuk belajar untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, kecakapan melalui usaha, pengajaran atau pengalaman.

Menurut bloom, minat adalah apa yang disebutnya sebagai *subject-related affect*, yang didalamnya termasuk minat dan sikap terhadap materi pelajaran. Namun ternyata sulit menemukan pembatas antara minat dan sikap terhadap materi pelajaran. Yang tampak adalah sebuah kontinum yang terentang

dari pandangan (*affect*) negatif terhadap suatu pelajaran. Ini dapat diukur dengan menanyakan pada siswa apakah ia mempelajari itu, apa yang ia sukai atau tidak disukainya mengenai pelajaran dan berbagai pendekatan dengan menggunakan kuisioner yang berupaya meningkatkan berbagai pendapat, pandangan, dan preferensi yang mungkin menunjukkan suatu afek positif atau negatif terhadap suatu pelajaran.

Menurut Nasution, 2015 belajar sebagai perubahan kelakuan berkat pengalaman dan latihan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian, berlatih, dan berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Dengan belajar tindakan atau perilaku siswa berubah menjadi baik. Berhasil atau tidaknya perubahan baik itu tergantung pada siswa itu sendiri dan tergantung pula oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya.

Kondisi kejiwaan sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Itu berarti bahwa minat sebagai suatu aspek kejiwaan melahirkan daya tarik tersendiri untuk memperhatikan suatu obyek tertentu. Berdasarkan hasil penelitian psikologi menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar dapat mengakibatkan kurangnya rasa ketertarikan pada suatu bidang tertentu, bahkan dapat melahirkan sikap penolakan kepada guru.

Perasaan subyektif siswa tentang mata pelajaran atau seperangkat tugas dalam pelajaran banyak dipengaruhi oleh persepsinya tentang mampu tidaknya ia dalam menyelesaikan tugas-tugas itu. Pada gilirannya, persepsinya adalah berdasarkan pada riwayat sebelumnya dan penilaian sebelumnya.

b. Sebab-Sebab yang Menimbulkan Minat Belajar

Minat pada dasarnya timbul didahului oleh suatu pengalaman disamping adanya rangsangan-rangsangan dari suatu obyek (pelajaran) yang ada kaitannya dengan kebutuhan dirinya.

Sehubungan dengan proses meningkatkan minat belajar ini, seperti apa yang dikatakan oleh Leater D. Croph bahwa guru di hadapkan terutama dengan penemuan yang diperoleh sesudahnya pada suatu tingkat belajar, sehingga akan dapat merencanakan pelajarannya untuk menentukan tingkat perbedaan perhatian-perhatian yang timbul dari pengalaman-pengalaman. Adapun sebab-sebab yang menimbulkan minat belajar sebagai berikut:

1. Menguasai Bahan atau Materi

Sebagai seorang guru atau pembimbing harus menguasai materi yang akan diberikan atau disampaikan kepada siswa, karena ketelitian dan kejelian seseorang dalam menerima pelajaran dapat pula akan menjatuhkan wibawa seorang guru, apabila tidak menguasai bahan yang diajarkan. Menurut M. Athiyah Al Abrosy menerangkan: "Seorang guru harus sanggup menguasai mata pelajaran yang diberikan serta memperdalam pengetahuannya tentang itu, sehingga janganlah pelajaran itu bersifat dangkal tidak melepaskan dahaga dan tidak mengenyangkan lapar.

2. Penggunaan Metode

Penggunaan metode pengajaran yang baik membuat para siswa dapat menangkap dengan baik. Siswa akan merangsang minat untuk dapat belajar dengan sungguh-sungguh, penggunaan metode merupakan faktor penting dalam

membuka cakrawala pengetahuan dan pandangan yang luas, sebagai sarana pengaplikasian ilmu secara sistematis. Penggunaan metode pengajaran yang tidak sesuai dengan apa yang diberikan, akan memalingkan dari materi yang akan diajarkan serta menimbulkan kebosanan dalam diri mereka. Zakiyah Darajat mengemukakan bahwa: "Metode mengajar sebagai proses belajar mengajar yang tepat harus dapat membuat proses belajar mengajar sebagai pengalaman hidup yang menyenangkan dan berarti bagi peserta didik."

3. Penampilan (*Performance*) dalam Mengajar

Penampilan yang diberikan dalam mengajar seharusnya menarik, menyenangkan dan lugas, sehingga memberikan wahana pesona bagi siswa untuk dapat menerima pelajaran dan meningkatkan kemampuannya. Penampilan guru yang baik dapat membantu menumbuhkan dan membangkitkan minat belajar siswa, dapat membantu memusatkan perhatian siswa, dapat mengurangi kelelahan belajar.

4. Kegairahan dan kesediaan untuk belajar

Seorang guru yang pengalamannya luas tidak akan memaksa muridnya untuk mempelajari sesuatu diluar kemampuannya dan tidak akan memompa otaknya dengan kemampuan yang tidak sesuai dengan kematangannya atau tidak sejalan dengan pengalaman yang lalu serta tidak akan menggunakan metode yang tidak sesuai dengan mereka dan tidak membangkitkan keadaan jiwa mereka.

5. Mengevaluasi suatu Pelajaran

Mengadakan evaluasi terhadap satuan pelajaran adalah suatu pekerjaan yang penting bagi seorang guru untuk mengetahui sejauh mana hasil proses

belajar mengajar. Bagi siswa kegiatan evaluasi tersebut dimaksudkan untuk mengetahui kemampuannya dalam mengikuti pelajaran yang diajarkan oleh guru. Dalam mengevaluasi ini guru mempersoalkan sampai manakah tujuan yang dicapai.

c. Cara Meningkatkan Minat Belajar

Meningkatkan minat belajar siswa, merupakan hal yang berkaitan dengan peranan seorang guru sebagai kunci dalam proses belajar mengajar. Walaupun kemampuan seorang guru dalam bidang studinya ataupun pengalaman yang dimiliki mempunyai nilai lebih dari siswanya, merupakan hal yang tidak patut diandalkan oleh seorang guru. Karena kemampuan yang lebih tersebut belum tentu dapat diterima oleh seorang siswa, akan menjadi sumber timbulnya rasa simpatik siswa kepada pengetahuan yang telah diberikan. Disamping itu kegiatan mengajar adalah suatu aktifitas yang sangat kompleks pula.

Untuk merealisasi metode atau cara peningkatan minat belajar, maka harus mengetahui prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam proses mengajar. Menurut Roestiyah, prinsip-prinsip umum yang diberikan adalah:

1. Sebagai Fasilitator (menyediakan situasi dan kondisi yang dibutuhkan oleh individu yang belajar)
2. Sebagai Pembimbing (memberikan bimbingan kepada siswa dalam interaksi belajar).
3. Sebagai Motivator (memberikan dorongan semangat)
4. Sebagai Organisator (mengorganisir kegiatan siswa maupun guru)
5. Sebagai Manusia Sumber (memberikan informasi)

Dengan prinsip-prinsip diatas, maka seorang guru akan mengetahui adanya kesulitan-kesulitan yang telah dialami seorang siswa, dan bagaimana pemecahannya. Dari pernyataan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa upaya atau cara membangkitkan minat belajar yang antara lain:

1. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi

Seorang guru harus menggunakan banyak variasi metode pada waktu mengajar. Variasi metode mengakibatkan penyajian materi pelajaran lebih menarik perhatian siswa, mudah diterima siswa, mudah dipahami dan suasana di kelas menjadi hidup. Metode penyajian yang selalu sama dan monoton akan membosankan siswa dalam belajar.

2. Guru harus mampu menciptakan suasana yang demokratis di sekolah

Lingkungan yang saling menghormati dapat mengerti kebutuhan anak, bertenggang rasa, memberikan kesempatan pada anak untuk belajar sendiri, berdiskusi untuk mencari jalan keluar bila menghadapi masalah, akan mengembangkan kemampuan berfikir pada diri anak, cara memecahkan masalah, hasrat ingin tahu dan menambah pengetahuan atas inisiatif sendiri.

3. Penggunaan tes dan nilai secara bijaksana

Pada kenyataannya tes dan nilai digunakan sebagai dasar berbagai hadiah sosial (seperti pekerjaan penerimaan lingkungan dan sebagainya). Menyebabkan tes dan nilai dapat menjadi kekuatan untuk memotivasi siswa. Siswa belajar pasti ada keuntungan yang di asosiasikan dengan nilai yang tinggi. Dengan demikian memberikan tes nilai mempunyai efek untuk memotivasi belajar. Tetapi tes dan nilai harus dipakai secara bijaksana, yaitu untuk memberi informasi- informasi

pada siswa lainnya, penyalahgunaan tes dan nilai akan mengakibatkan menurunnya keinginan siswa untuk berusaha dengan baik.

4. Menumbuhkan bakat, sikap dan nilai

Belajar mengandung pengetahuan, pengalaman dan keterampilan yang meliputi seluruh pembinaan individu terhadap dirinya, naluri, sikap dan pembinaan nilai-nilai sekolah jika ingin menghasilkan untuk masyarakat sebagai warga negara yang baik dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan berusaha meningkatkan taraf hidupnya, haruslah membekalinya dengan bakat yang terpuji, sikap-sikap yang baik dan nilai-nilai yang diterima oleh masyarakat.

5. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa merupakan sarana untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, serta untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kesusastraan merupakan salah satu sarana untuk menuju pemahaman tersebut. Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah program untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap Bahasa Indonesia, serta menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaan.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia diberikan pada semua jenjang pendidikan formal. Dengan demikian diperlukan standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia yang memadai dan efektif sebagai alat berkomunikasi, berinteraksi sosial, media pengembangan ilmu dan alat pemersatu bangsa.

Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia bersumber pada

hakikat pembelajaran bahasa, yaitu belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi dan belajar sastra adalah belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaanya. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia mengupayakan peningkatan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi secara lisan dan tertulis serta menghargai karya cipta bangsa Indonesia.

Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia mengupayakan peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, minat, serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya bangsa sendiri. Pada sisi lain, madrasah atau daerah dapat menyusun program pendidikan sesuai dengan keadaan peserta didik dan sumber belajar yang tersedia.

b. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

1. Fungsi

Fungsi utama bahasa adalah sebagai alat berkomunikasi. Dengan demikian setiap warga di tuntut untuk terampil berbahasa. Bila setiap warga sudah terampil berbicara maka komunikasi antar warga akan berjalan baik. Selain itu fungsi dari mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai:

- 1) Sarana pembinaan persatuan dan kesatuan bangsa
- 2) Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya
- 3) Peserta didik memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial.
- 4) Peserta didik memiliki disiplin dalam berfikir dan berbahasa (berbicara dan

menulis).

- 5) Peserta didik mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 6) Peserta didik menghargai dan mengembangkan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual bangsa Indonesia.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia

Ruang lingkup standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia MI terdiri dari beberapa aspek berikut ini:

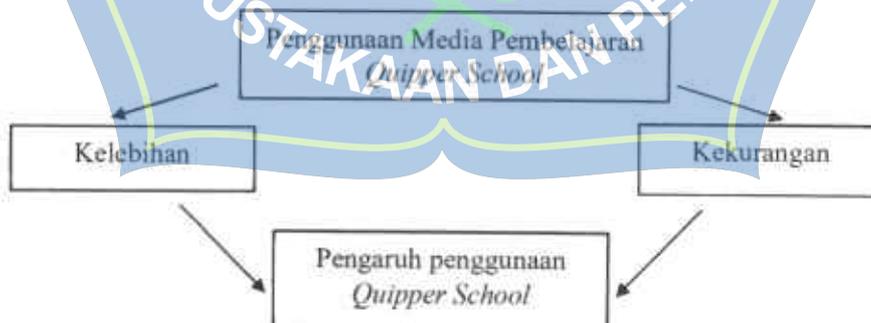
1. Mendengarkan; seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, bunyi atau suara, bunyi bahasa, lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicaraan narasumber, dialog atau percakapan, pengumuman, serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan mendengarkan hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun dan menonton drama anak-anak.
2. Berbicara; seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan; menyampaikan sambutan, dialog, pesan pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, pengalaman, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari, peristiwa, tokoh, kesukaan/ketidaksukaan, kegemaran, peraturan, tata tertib, petunjuk dan laporan serta berapresiasi serta berekspresi sastra melalui kegiatan melisankan hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang,

puisi anak, syair lagu, pantun dan drama anak-anak.

3. Membaca; seperti membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, paragraf, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk, tata tertib, pengumuman, kamus, ensiklopedia, serta berapresiasi serta berekspresi sastra melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun dan drama anak-anak. Kompetensi membaca juga di arahkan menumbuhkan budaya membaca.
4. Menulis; seperti menulis karangan naratif dan non-naratif dengan tulisan yang rapi dan jelas dengan memperhatikan tujuan, dan ragam membaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosakata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi.

B. Kerangka Pikir

Penggunaan media pembelajaran *Quipper School* di SMK Negeri 1 Pangkep ditujukan untuk membantu guru dan siswa melakukan pembelajaran dengan mudah dan dapat diakses kapan saja. Aplikasi *E-Learning* berupa *Quipper School* ini membantu siswa dalam mengakses materi, soal bahkan ujian sesuai dengan waktu yang ditetapkan oleh guru, berikut merupakan alur kerangka berfikir dari teori yang ditetapkan oleh peneliti.



↓

Minat Belajar Siswa kelas XI
Multimedia SMK Negeri 1 Pangkep

Gambar 2.3 Kerangka Pikir

Quipper School adalah media yang memberikan konten-konten pembelajaran dalam mendukung proses kegiatan belajar-mengajar. Dari skema di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang ditimbulkan dari siswa dalam penggunaan media pembelajaran *Quipper School*. Tentunya penggunaan ini dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui menu yang tersedia.

Media pembelajaran *Quipper School* merupakan salah satu cara untuk melihat hasil belajar siswa dimana guru dituntut untuk menggunakan media *Quipper School* dalam setiap proses belajar-mengajar serta memberitahukan kepada siswa manfaat dari penggunaan media tersebut. Selain teori yang ada dibuku, *Quipper School* menyediakan materi dari berbagai jenjang SMP dan SMA. Hal ini dapat memudahkan guru maupun siswa, dimana guru bisa memberikan tugas melalui soal yang ada di aplikasi kemudian jawaban dan hasil akan secara otomatis muncul tanpa dinilai secara manual. Kegiatan ini mempermudah proses pembelajaran serta melatih siswa mengenal teknologi baru dan pengetahuan yang didapat untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hal tersebut mendorong semua pihak khususnya peneliti untuk mengetahui penggunaan media *Quipper School* untuk meningkatkan hasil belajar.

C. Hipotesis

Hipotesis penelitian menurut Sugiyono, (2009: 96) merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan semetara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori. merumuskan hipotesis didasari oleh kerangka berpikir yang merupakan jawaban masalah atas apa yang dirumuskan.

Ketentuan diterima atau tidaknya hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

1. H_0 : Media Pembelajaran *Quipper School* tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Pangkep.
2. H_1 : Media Pembelajaran *Quipper School* berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI Multimedia di SMK Negeri Pangkep.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa pengaruh dari penggunaan aplikasi *Quipper School* terhadap minat belajar siswa, maka jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen menurut Arikunto (2010: 9): "Penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang dapat mengganggu, eksperimental dilakukan dengan maksud untuk menilai akibat suatu perlakuan".

Diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Berdasarkan pendapat tersebut, penelitian eksperimen selalu dilakukan dengan memberikan perlakuan terhadap subyek penelitian dan setelah diberi perlakuan kemudian melihat pengaruh dari perlakuan tersebut. Penelitian eksperimen digunakan peneliti sesuai dengan tujuan dan permasalahan yaitu untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quipper School* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI Multimedia Di SMK Negeri 1 Pangkep.

2. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini desain yang digunakan adalah *Pre Eksperimental* dengan *one group pretest and post test design*. Sugiyono (2017) Mengatakan bahwa *one group pretest and posttest design* adalah suatu teknik untuk mengetahui efek sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Artinya proses belajar yang awalnya tidak menggunakan media aplikasi *Quipper School* dan setelah menggunakan media aplikasi *Quipper School* dalam proses belajar siswa.

Tabel 3.1 *One Group Pretest-Posttest Design*

O_1	x	O_2
-------	---	-------

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian atau wilayah generalisasi yang terdiri dari subyek maupun obyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI SMK Negeri 1 Pangkep, tahun ajaran 2019/2020 dengan jumlah 186 siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Multimedia, XI Tkj, dan XI Rpl di SMK Negeri 1 Pangkep dengan penjabar sebagai berikut:

Tabel 3.2 Jumlah Populasi

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI Multimedia 1	26
2.	XI Multimedia 2	34
3.	XI TKJ 1	35
4.	XI TKJ 2	30
5.	XI RPL 1	29
6.	XI RPL 2	32
Jumlah		186

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2011). Karena populasi dalam penelitian ini masih sangat luas, dan peneliti memiliki keterbatasan waktu, tenaga, maupun biaya, maka peneliti menggunakan sampel dalam penelitian ini yang diambil dari populasi.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu dengan cara *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, seperti memiliki karakteristik yang sama. Karakteristik pada sampel ini memiliki kesamaan usia dan aktivitas belajar siswa. Adapun sampel pada penelitian adalah siswa kelas XI Multimedia 1 dengan jumlah 26 orang dimana laki-laki berjumlah 11 orang dan perempuan 15.

C. Defenisi Oprasional Variable

Untuk menggambarkan secara operasional variabel penelitian, di bawah ini diberikan definisi operasional masing-masing variabel.

Variabel-variabel tersebut adalah:

1. Variabel X Minat belajar

Minat belajar adalah Kecenderungan perhatian dan kesenangan dalam beraktivitas, yang terkait dengan jiwa dan raga untuk pengembangan manusia seutuhnya, yang memerlukan cipta, rasa, karsa, kognitif, afektif dan psikomotor lahir batin.

Wijaya (2001) mengatakan bahwa adapun kategori minat belajar siswa, yaitu bahwa minat belajar siswa termasuk dalam kategori tinggi setelah diberlakukannya media aplikasi *Quipper School*.

2. Variabel Y Media Aplikasi *Quipper School*

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. Siswa dapat mengakses *Quipper School* kapan saja dan dimana saja, baik melalui koneksi Wi-Fi.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode observasi, angket dan dokumentasi. Adapun penjelasan masing-masing sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi digunakan untuk mengetahui proses pengelolaan pembelajaran sebelumnya dan sesudah penelitian yaitu dengan melakukan pengamatan sebelum penggunaan media *Quipper School* dan sesudah penggunaan media *Quipper School*. Selain itu metode observasi juga digunakan untuk mengetahui faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pengaruh dari minat belajar siswa.

2. Angket

Arikunto (2006) mengemukakan bahwa "angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui".

Dalam penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan metode angket yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quipper School* Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Pangkep. Angket tersebut terdiri atas dua puluh pernyataan dengan lima pilihan jawaban responden yang dikenai angket harus memilih salah satu jawaban yang telah disediakan dalam angket.

3. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2012), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen dikembangkan dengan menggunakan skala likert dengan 5 skala. Skor terendah diberi angka 1 dan skor tertinggi diberi skor 5 (Sugiyono, 2013).

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah lembar observasi

dan lembar tes yang diberikan kepada guru dan siswa untuk menentukan pengaruh media pembelajaran *Quipper School* pada pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Pangkep.

1. Lembar Observasi

Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2013) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Sugiyono, 2013). Untuk mendapatkan data yang relevan dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi langsung. Proses observasi akan dilakukan oleh peneliti selama penelitian di SMK Negeri 1 Pangkep. Lembar observasi dalam penelitian ini yang digunakan untuk menilai aktivitas siswa dalam melakukan setiap kegiatan yang termasuk dalam pembelajaran.

2. Angket

Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan soal tes kemampuan. Soal tes pada penelitian ini yaitu soal *pre-test* dan *post test*. Teknik tes ini digunakan untuk mengetahui perubahan minat belajar setelah siswa melalui proses pembelajaran dan perlakuan (*treatment*).

Tes yang digunakan berupa tes tertulis dalam bentuk pretest dan postest guna mengetahui pengaruh media pembelajaran *Quipper School* terhadap minat belajar siswa dalam menguasai pembelajaran yang telah dipelajari sebelum dan sesudah diberlakukan perlakuan (*treatment*). Tes ini diperlakukan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan tes kemampuan.

Metode ini dipilih karena dianggap cocok untuk menentukan hasil pembelajaran bahasa Indonesia. Desain ini terdapat *pretest*, *treatment* dan *postest*.

b. Tes Awal (*pretest*)

Pemberian Test Awal (*pretest*) dilaksanakan pada hari yang sama untuk masing-masing kelompok penelitian. Kemampuan awal siswa pada penelitian ini yang diseimbangkan adalah kemampuan pada mata pelajaran bahasa Indonesia sehingga kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berangkat dari kemampuan awal yang sama.

b. Perlakuan (*treatment*)

Pelaksanaan perlakuan dilaksanakan selama dua kali tatap muka untuk masing-masing kelompok dengan setiap tatap muka sebanyak 4 jam pelajaran. Kelompok eksperimen menerima materi dengan strategi pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Quipper School*.

c. Tes akhir (*postest*)

Setelah perlakuan selesai dilaksanakan, kegiatan selanjutnya adalah pemberian tes akhir atau *postest*. Hasil dari *postest* ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar yang dicapai pada tiap kelompok, setelah melalui proses analisis data maka dapat diketahui apakah pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media *Quipper School* dapat dikatakan berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah pendekatan analisis kuantitatif deskriptif dan inferensial menggunakan uji t untuk mengetahui apakah

terdapat perbedaan antara rata-rata hasil data sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan, sehingga dapat dinyatakan terdapat pengaruh atau tidaknya perlakuan tersebut. Kegiatan dalam analisis data adalah : mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Sebelum dilakukan analisis , terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas sebagai syarat agar bisa dilakukan penelitian. Analisis data pada penelitian ini berbantuan software SPSS 24 for windows.

a. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial yaitu analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian salah satunya menggunakan teknik uji-t. Namun sebelum tahap pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk keperluan pengujian populasi digunakan uji kolmogrov-smirnov dengan hipotesis sebagai berikut.

H_0 = Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 = Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Kriteria yang digunakan yaitu H_0 ditolak jika $p\text{-value} < \alpha$ dan H_0 diterima apabila nilai $p\text{-value} \geq \alpha$, dimana nilai $\alpha = 0,05$. Apabila $p\text{-value} > \alpha$ maka H_0

diterima, artinya data minat belajar siswa dari kelompok perlakuan berasal dari populasi yang berdistribusi normal..

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji-t (*t-test*). Adapun ketentuannya adalah sebagai berikut.

- a. Taraf Signifikansi (α) = 0,05 atau 5%.
- b. Kriteria yang digunakan dalam Uji-t adalah. Ho diterima apabila $Sig > 0,05$, atau $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ Ho ditolak apabila $Sig < 0,05$, atau $t_{hitung} > t_{tabel}$.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Pangkep diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* yang akan diuji normalitasnya dengan menggunakan *kolmogorov sminov* dengan bantuan SPSS 24. Selain diketahui hasil data tersebut berdistribusi normal maka hasil *pretest* dan *posttest* akan diuji menggunakan uji *paired sample t test* dengan bantuan *software* SPSS 24. Uji *t* ini bermaksud untuk menguji hipotesis penelitian.

1. Minat belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *Quipper School*

Diperoleh dari hasil *pre test* sebelum dilakukannya *treatment* dalam penggunaan media pembelajaran *Quipper School* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap minat belajar siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Pangkep. Hasil data *pretest* disajikan dalam tabel 4.1.

Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi motivasi belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran (*pre-test*)

No	Kategori	Motivasi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran		
		Interval	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat tinggi	85-100	0	0%
2	Tinggi	75-84	0	0%

3	Sedang	60-74	0	0%
4	Rendah	40-59	22	84,62%
5	Sangat Rendah	0-39	4	15,38
Jumlah			26	100%
Rerata			43,53	
Nilai tertinggi			55	
Nilai terendah			36	

Berdasarkan tabel 4.1 diperoleh hasil analisis statistik deskriptif data minat belajar siswa menghasilkan rerata (mean) sebesar 43,53 , nilai tertinggi (maximum) sebesar 55, dan nilai terendah (minimum) sebesar 36. Hasil untuk kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, diperoleh 0%, untuk kategori rendah diperoleh 84,62 dan hasil untuk kategori sangat rendah diperoleh 15,38%. Selanjutnya penyebaran peningkatan minat belajar siswa pada *pre-test* dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 diagram batang frekuensi minat belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *quipper* (*pre-test*)

Berdasarkan hasil pre-test menunjukkan siswa yang memiliki minat belajar pada kategori rendah sebanyak 22 siswa dan pada kategori sangat rendah sebanyak 4 siswa.

Tabel 4.2 Hasil data *post test* minat belajar setelah menggunakan *treatment*

No	Kategori	Motivasi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran		
		Interval	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat tinggi	85-100	11	42,31%
2	Tinggi	75-84	15	57,69%
3	Sedang	60-74	0	0%
4	Rendah	40-59	0	0%
5	Sangat Rendah	0-39	0	0
Jumlah			26	100%
Rerata				84,69
Nilai tertinggi				89
Nilai terendah				80

Berdasarkan tabel 4.2 diperoleh hasil analisis statistik deskriptif data minat belajar siswa diperoleh rerata (mean) sebesar 84,69, nilai tertinggi maksimum sebesar 89 dan nilai terendah (minimum) sebesar 80. Hasil untuk kategori sangat tinggi diperoleh 42,31%, untuk kategori tinggi diperoleh 57,69%, untuk kategori sedang, rendah dan sangat rendah diperoleh 0%. Selanjutnya penyebaran peningkatan minat belajar siswa pada *post-test* dapat dilihat pada gambar 4.3



Gambar 4.3 Peningkatan minat belajar siswa pada *post test*

Berdasarkan hasil *post-test* menunjukkan siswa yang memiliki minat belajar pada kategori sangat tinggi sebanyak 15 siswa dan pada kategori tinggi sebanyak 11 siswa.

1. Perbandingan minat belajar siswa yang sebelum menggunakan media pembelajaran *Quipper School* dan setelah menggunakan media pembelajaran *Quipper School*.

Berdasarkan hasil analisis data *pretest* dan *posttest*, maka dapat diketahui perbedaan minat belajar pada *pretest* dan *posttest*. Perbedaan ini diantaranya terdapat jumlah nilai rerata, nilai tertinggi, dan nilai terendah. Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.4 Perbandingan Data hasil *pretest* dan *posttest*

Data	Jumlah Nilai	Rerata Nilai	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
<i>Pretest</i>	1132	43,53	55	36
<i>Posttest</i>	2202	84,69	89	80

Berdasarkan tabel 4.4 perbandingan data hasil *pretest* dan *posttest*, jumlah nilai *pretest* yaitu 1132 sedangkan *posttest* yaitu 2202. Rerata nilai pada *pretest* yaitu 43,53 dan pada *posttest* 84,69. Nilai tertinggi pada *pretest* yaitu 55 dan *posttest* yaitu 89. Nilai terendah pada *pretest* yaitu 36 dan pada *posttest* yaitu 80. Nilai rerata motivasi belajar siswa pada *pretest* termasuk pada kategori minat rendah, sedangkan nilai rerata minat belajar pada *posttest* termasuk pada kategori sangat tinggi. Data perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Diagram perbandingan hasil data *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan gambar diagram bahwa rerata nilai pada *pretest* yaitu 43,53 dan *posttest* yaitu 84,69. Nilai tertinggi pada *pretest* yaitu 55 dan *posttest* yaitu 89. Nilai terendah pada *pretest* yaitu 36 dan *posttest* yaitu 80.

B. Persyaratan Analisis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis dilakukan, maka perlu dilakukan uji persyaratan analisis. Uji persyaratan pada penelitian ini adalah uji normalitas. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah sebaran data pada

kelompok sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji normalitas kolmogorov smirnov dengan bantuan program software spss 24. Taraf kesalahan yang digunakan adalah 5% atau 0,05. Dasar pengambilan keputusan normal atau tidaknya suatu data pada penelitian ini adalah apabila nilai signifikan atau *Asymp. Sig. 2 tailed* lebih besar dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Hasilnya dapat dilihat pada lampiran 4, pada halaman 69.

C. Uji Hipotesis

Berdasarkan uji normalitas yang dilakukan, data menunjukkan distribusi normal. Maka pengujian hipotesis dapat dilaksanakan. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji paired sample t test dengan bantuan program spss 24. Uji t ini bertujuan untuk mengetahui apakah perbedaan rerata pre test dan post test motivasi belajar siswa jurusan multimedia di SMK Negeri 1 Pangkep. Taraf kesalahan yang digunakan adalah 5% atau 0,05. Pedoman pengambilan keputusan dalam uji paired sample t test ini dilihat berdasarkan nilai t hitungan atau nilai probabilitas sig. > 2 tailed, apabila nilai t hitung berada pada daerah penolakan H_0 dan nilai sig. > 2 tailed $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang rerata hasil pre-test dan post test. Artinya terdapat pengaruh media pembelajaran *quipper school* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap minat belajar siswa di SMK Negeri 1 Pangkep begitupun dengan sebaliknya.

Berikut hasil uji hipotesis Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quipper School* terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI Multimedia

SMK Negeri 1 Pangkep. Hasil perhitungan statistika nilai t hitung 41.327 nilai t tabel dilihat dari tabel distribusi t diperoleh nilai t sebesar 1.676, nilai probabilitas sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga dapat dinyatakan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Data tersebut dapat dilihat pada lampiran 4, pada halaman 72.

D. Pembahasan

Pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar siswa kelas XI Multimedia 1 di SMK Negeri 1 Pangkep dengan jumlah sampel 26 orang siswa. Sampel tersebut diambil dari 1 kelas XI Multimedia I, dari 1 kelas tersebut diberikan *pretest* untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum diberikan media pembelajaran. Setelah itu, diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *quipper school*, kemudian diberikan *post test* untuk mengetahui apakah ada media pembelajaran terhadap minat belajar siswa.

Media pembelajaran ini berisi berupa *platform* yang disediakan untuk membantu guru dan siswa agar dapat belajar, dan juga tes prediksi. Berdasarkan hasil analisis data diatas diketahui bahwa nilai t hitung 41.327 dan berada pada daerah penolakan H_0 atau daerah penerimaan H_a . Hasil minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia yang menggunakan media pembelajaran *quipper school* memiliki persentase pada kategori sangat tinggi dan tinggi, sedangkan untuk siswa pada kategori sedang, rendah dan sangat rendah tidak ada. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dikatakan bahwa pada penelitian ini minat belajar siswa yang dipantau oleh peneliti dengan menggunakan media pembelajaran *quipper school* secara umum berada pada kategori sangat tinggi dan tinggi.

Hasil minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia tanpa menggunakan media pembelajaran *quipper school* memiliki kategori rendah dan sangat rendah sedangkan pada kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi tidak ada. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran *quipper school* secara umum berada pada kategori rendah dan sangat rendah. Hasil penelitian minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran, menunjukkan bahwa media pembelajaran *quipper school* memudahkan siswa untuk memahami materi. Minat belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran memiliki rerata minat belajar yang lebih rendah bandingkan dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran *quipper school*. Hal yang menjadi kendala bagi peneliti ialah *quipper school* merupakan salah satu media pembelajaran yang menggunakan koneksi internet dalam proses pembelajaran yang dimana penerapannya bagi sebagian siswa minim dalam mengakses jaringan internet dirumah apalagi dimasa kondisi saat ini pandemi *covid-19*.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan peningkatan minat belajar siswa tidak menggunakan media pembelajaran memiliki kategori, sedangkan peningkatan minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran memiliki kategori, dan pengaruh dari penggunaan media pembelajaran terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas XI Multimedia 1 mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Pangkep. Dengan demikian semakin tepat media yang digunakan pada pembelajaran maka akan berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa di SMK Negeri 1 Pangkep.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Sistem pembelajaran *e-learning* harus terus dikenalkan kepada siswa, namun tidak hanya berupa teori saja, sehingga siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.
2. Guru, agar dapat menguasai media pembelajaran dan lebih mengefesien kan suasana belajar mengajar.

Penelitian ini hanya dilakukan pada mata pelajaran sistem *e-learning* dengan berbagai keterbatasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrasyi, Muhammad Athiyah al. 1985. *Dasar-dasar Pokok Pendidikan Islam*, Terjemahan Bustamy A. Gani dan Djohar Bahry. Jakarta: Bulan Bintang.
- Ariani, N. Haryanto, D. 2010. *Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta: Prestasi.
- Arikunto, S. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Baskoro, Avi Tedjo. 2014. *Plat form belaja ronline Quipper School* (Online) <http://dailysocial.net/post/quipper-school>, diakses 22 November 2020
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
<https://indonesia.quipperschool.com/>
- Hamalik, Oemar. 1985. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Herman Dwi Surjono, Ph.D. 2011. *Pengantar E-learning Dan Penyiapan Materi Pembelajaran*. Yogyakarta : UNI
<https://www.kajianpustaka.com/2014/06/pengertian-karakteristik-dan-manfaat-elearning.html>
- Hubulo, Zakir. 2014. *E-Learning Quipper School Indonesia*. (Online) <http://siswakucerdas.blogspot.co.id/2014/11/mayaspib-bitung-berlakuakan-E-Learning.html>. Diakses 23 Desember 2020.
- Hurriyati, Dwi, & Desy Arisandy. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Belajar *Quipper School* Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Siswa. *Jurnal*. Volume 6. Sumatera Selatan. Universitas Bina Darma Palembang.
- Ibrahim, dkk. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Karmila, Nining. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quipper School Terhadap Minat Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 10 Bulukumba*. Makassar: UIN Alauddin Makassar
- Leather decroph, d. aliance croph, D. 1984. *Psikologi Pendidikan Terjemahan Z.Kzijan*. Surabaya: Bina Ilmu
- Lingga, Mastuti. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Matematika SMP Negeri 4 Semarang*. Skripsi. Jawa Tengah: Universitas Negeri Semarang.
- Nasution. 2010. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prasojo, Lantip Diat, Riyanto. 2011. *Teknologi Informasi Pendidikan*. Yogyakarta: Gave Media.
- Quipper. 2014. Help Quipper. Diunduh: <https://help.quipper.com/id/articles/what-is-quipper-school>. diakses tanggal 17 Januari 2020.
- Ratri, Dianing Sifi. & Bain Saiful 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. *Jurnal*. Jawa Tengah: Universitas Negeri Semarang.

Sanjaya, Wina.2008. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Persada Media Group 1

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2008b. Metode penelitian experiment, (Online) <http://soddis.blogspot.co.id/2015/03/metode-penelitian-eksperimen-grounded.html> diakses maret 2015.

Sugiyono. 2010a. Uji hipotesis (Online) <http://repository.widyatama.ac.id/xmlui/Bitstream/handle/123456789/3067/Bab%20III.pdf?sequence=4>.

Sugiyono. 2010b. Uji hipotesis (Online) <http://repository.widyatama.ac.id/xmlui/Bitstream/handle/123456789/3067/Bab%20III.pdf?sequence=4>

Trisnarningsih, Sari. 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*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Warsita, Bambang. 2008. Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta.



LAMPIRAN

1. **Persuratan**
2. **Intrument Penelitian**
3. **Validasi Intrument**
4. **Hasil Intrument Penelitian**
5. **Hasil Analisis Intrument Penelitian**
6. **Hasil SPSS**
7. **Dokumentasi**
8. **Hasil Turnitin**
9. **Daftar Riwayat Hidup**



Lampiran 1. Persuratan



PEMERINTAH KABUPATEN PANGKAJENE DAN KEPULAUAN
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jalan Sultan Hasanuddin ☎0410) 21200 Ext. 146 Pangkajene

Pangkajene, 08 Desember 2020

K e p a d a,

Yth. Kepala DPM-PTSP
Kab. Pangkep
Di-

Pangkajene

Nomor : 070/317/XII/KKB/2020
Lampiran :
Perihal : Rekomendasi Penelitian

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor: 070/317/XII/KKB/2020

Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Pemberitaan Rekomendasi Penelitian.
2. Peraturan Daerah Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan Nomor 4 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah.

Memerintahkan : Surat Ketua A.P.361 Universitas Muhammadiyah Makassar Platu Prov. Sulsel Nomor 1390/05/C.4-VIII/XII/42 2020 tanggal 01 Desember 2020 Perihal Rekomendasi Penelitian.

Setelah membaca maksud dan tujuan kegiatan yang tercantum dalam surat tersebut, maka pada prinsipnya Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan tidak keberatan dan menyetujui merekomendasikan kepada:

- a. Nama : **REZKY AMALIAH**
- b. No. Stambuk : 105311101916
- c. Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
- d. Jurusan : Pendidikan Teknologi
- e. Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud akan melakukan Penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skrripsi dengan judul:

"PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIPPER SCHOOL TERHADAP MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS XI MULTIMEDIA SMA NEGERI 1 PANGKEP"

Demikian Rekomendasi Penelitian ini dikeluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

AMRULLAH, MAHID, S.Sos
Kepala Kantor
196603071987031014

TEMBUSAN : Kepada Yth
1. Bupati Pangkep di Pangkajene;

Sdr(i) **REZKY AMALIAH;**
----- Peringgal -----



PEMERINTAH KABUPATEN PANGKAJENE DAN KEPULAUAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Sultan Hasanuddin Nomor 40 ☎ (0410) 22008 Pangkajene – KP. 90611

IZIN PENELITIAN

Nomor : 003/PT/DPMP/TP/1/2021

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Teknologi;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
3. Peraturan Bupati Pangkajene dan Kepulauan Nomor 379 Tahun 2019 tentang Tunjangan pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Pangkep.
4. Peraturan Bupati Pangkajene dan Kepulauan Nomor 56 Tahun 2015 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.
5. Peraturan Bupati Pangkajene dan Kepulauan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Pelimpahan Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan dan Non Perizinan kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

Dengan ini memberikan izin penelitian kepada :

Nama : REZKY AMALIAH
 Nomor Pokok : 10531103916
 Tempat/Tgl. Lahir : Lompoe, Tengah / 04 Juni 1998
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Alamat : Tamangapa, Lembang Kidul Desa Samalewa Kecamatan Bunggoro Kab. Pangkajene dan Kepulauan
 Tempat Meneliti : SMK Negeri 1 Pangkajene dan Kepulauan

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka Penulisan Survey dengan Judul :
 "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quipper School Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Pangkep"
 Lamanya Penelitian : 5 Desember 2020 s.d 5 Februari 2021

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Menaati Semua Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
2. Penelitian tidak mengganggu dari aktivitas lain yang diberikan.
3. Menyediakan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.
4. Sejak Izin Penelitian ini diumumkan tidak berlaku, balamana pemegang izin tersebut tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Demikian Izin Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pangkajene, 8 Januari 2021

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu



Endang Susanti, M.Si
 NIP. 19760930 199511 1 001

Terdapat 3 (tiga) Lembar
 1. Bupati Pangkep (Sebagai Laporan);
 1. Kepala Kantor Kesbang;
 1. Arsip;





**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
UPT SMK NEGERI 1 PANGKEP**

Jalan Sandunglora Bungoro, Telpom (0417)3411029, Faksimile 0419 248087
NPSN 4030046 Pangkep, Jln. Pro. 3941
Email : smkn1pangkep@smkn1pangkep.sdn.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 070 / 100 - UPT SMK.01 PKP.Didik

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK Negeri 1 Pangkep Kabupaten Pangkajene Kepulauan menerangkan bahwa :

Nama : **REZKY AMALIAH**
NIM : 105311103916
Tempat/Tanggal Lahir: Lompo Tengah 04 Juni 1998
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Pekerjaan / Lembaga : Mahasiswa UNISMAH Makassar
Waktu Penelitian : Mulai tanggal 11 Januari - 11 Februari 2021
Alamat : Jln. Bonsai Lejang Kel. Samalewa Kec. Bungoro Kabupaten Pangkep

Yang tersebut namanya di atas telah melaksanakan penelitian pada UPT SMK Negeri 1 Pangkep dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul :

"Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google School Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Pangkep"

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pangkep, 11 Februari 2021
Kepala

HMUIH NURDIN D, S.Pd, M.Pd
NIP. 19650510 198701 1 001



Lampiran 2. Instrument Penelitian

ANGKET

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Bacalah dengan teliti dan seksama!
2. Tulislah nama lengkap, kelas, nomor absen kalian pada lembar jawab!
3. Kerjakan semua soal pada lembar jawab yang telah disediakan dengan memberikan tanda (√) sesuai dengan pendapat kalian!
4. Jangan memberikan coretan pada soal!
5. Untuk menjawab soal pada pernyataan pilihlah empat alternatif di bawah ini dengan menggunakan tanda ceklist (✓).

1. Sangat Tidak Setuju
(STS)

2. Tidak Setuju
(TS)

3. Kurang Setuju
(KS)

4. Setuju (S)

5. Sangat Setuju
(SS)

6. Untuk menjawab soal pada pernyataan pilihlah empat alternatif di bawah ini dengan menggunakan tanda ceklist (✓).



**A. Angket : Persepsi siswa tentang media pembelajaran
*Quipper School***

No	Pernyataan	Opsi jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Saya lebih mudah memahami pelajaran Bahasa Indonesia setelah menggunakan media pembelajaran <i>Quipper School</i>					
2.	Saya jadi lebih bersemangat mengikuti pelajaran yang menggunakan media <i>Quipper School</i>					
3.	Penggunaan media pembelajaran memberi pengaruh yang sangat besar dalam menerima pelajaran Bahasa Indonesia yang sangat produktif					
4.	Saya lebih mudah memahami mata pelajaran Bahasa Indonesia tanpa menggunakan media pembelajaran <i>Quipper School</i>					
5.	Adanya media pembelajaran <i>Quipper school</i> membantu saya untuk belajar mandiri					
6.	Saya merasa tidak ada kendala ketika menggunakan media pembelajaran <i>Quipper school</i>					
7.	Penggunaan media pembelajaran <i>Quipperschool</i> dalam kegiatan pembelajaran membuat saya lebih aktif					
8.	Penggunaan media pembelajaran <i>Quipper school</i> lebih variatif sehingga tidak membosankan					
9.	Manfaat dari penggunaan media <i>Quiper School</i> dapat saya rasakan					
10.	Adanya <i>Quipper school</i> dapat membantu saya dalam pencapaian tujuan dan hasil belajar yang baik					
11.	Adanya media pembelajaran <i>Quipper school</i> membantu saya untuk belajar					

	mandiri					
12.	Informasi yang saya akses di <i>Quipper school</i> sudah cukup lengkap dan jelas					
13.	Penggunaan media pembelajaran <i>Quipper school</i> lebih variatif sehingga tidak membosankan					
14.	Apabila guru menggunakan media <i>Quipper school</i> maka saya akan aktif mengikuti proses pembelajaran dengan baik.					
15.	Saya tidak merasakan manfaat dari penggunaan media <i>Quipper School</i>					
16.	Saya lebih konsentrasi dalam belajar pada saat menggunakan media pembelajaran <i>Quipper School</i>					
17.	Saya lebih termotivasi dalam mengulang pelajaran Bahasa Indonesia jika belajar menggunakan media pembelajaran <i>Quipper School</i>					
18.	Layanan belajar <i>online Quipper School</i> tidak membangkitkan minat belajar saya					
19.	Ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>Quipper School</i> rasa ingin tahu saya jauh lebih meningkat					
20.	Saya lebih rajin belajar karena media <i>Quipper School</i> membuat saya menyukai pelajaran Bahasa Indonesia					

B. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kelayakan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layanan untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saram
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Makassar 13 Desember 2020

Pembimbing I



Lampiran 3. Validasi Instrument

INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA

Nama Media : Quipper School
 Pengembang : Rezy Amaliah
 NIM : 105311103916
 Jurusan : Teknologi Pendidikan

Petunjuk : Kami mohon dengan hormat kesediaan Dosen Pembimbing untuk memberikan jawaban pada setiap item dengan cara memberi tanda (v) pada satu jawaban yang paling sesuai, dengan opsi penilaian :

5 = Sangat Setuju	(85% - 100%)
4 = Setuju	(75% - 84%)
3 = kurang Setuju	(65% - 74%)
2 = Tidak Setuju	(55% - 64%)
1 = Sangat Tidak Setuju	(0% - 14%)

A. Panduan dan Penilaian

No	Aspek Penilaian	Opsi jawaban	Keterangan
1	Kejelasan penggunaan media	4	✓
2	Kejelasan konsep/definisi/uraian/ambiguitas/urutan	4	✓

B. Materi Multimedia

No	Aspek Penilaian	Opsi jawaban	Keterangan
1	Kejelasan tujuan dengan uraian/definisi	4	✓
2	Kejelasan materi dengan uraian/definisi	4	✓
3	Urutan sintaks penyajian materi	4	✓
4	Kesesuaian durasi waktu dengan materi	4	✓
5	Penggunaan huruf dan tata bahasa	4	✓

	penyajian						
6.	Kesesuaian contoh atau ilustrasi dengan materi					✓	
7.	Kebenaran materi					✓	

C. Evaluasi

No	Aspek Penilaian	Opsi jawaban					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Media menyediakan petunjuk mengerjakan latihan/ujian					✓	
2.	Kesesuaian soal dengan ujian dengan dengan waktu disediakan				✓		
3.	Kesesuaian durasi waktu dengan materi				✓		
4.	Penggunaan ejaan dan tata bahasa penyajian				✓		
5.	Kesesuaian contoh atau ilustrasi dengan materi				✓		

D. Desain dan Fasilitas Media

No	Aspek Penilaian	Opsi jawaban					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Sebaiknya media pembelajaran mempunyai kualitas visual (penampilan) dan suara (audio)						
2.	Media pembelajaran mencakup bahan untuk siswa						
3.	Konten mengandung pesan yang ingin disampaikan				✓		
4.	Konten disesuaikan dengan tugas/aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa				✓		
5.	Pewarnaan pada isi media sangat baik				✓		
6.	Media pembelajaran aman digunakan oleh siswa						

7.	Huruf, angka dan simbol pada media ditulis dengan jelas						✓	
8.	Efektivitas dalam menyampaikan materi pembelajaran					✓		

E. Tanggapan dan saran

.....

.....

.....

.....

Makassar, 10 Agustus 2020

Pembimbing I

Aliem Herys Pd., M.Pd.



Lampiran 4. Hasil Instrument Penelitian

ANGKET

Nama : Syamsul Alif W
 Kelas : MIW003 1
 No. Absen : 14

Perangkat Pengisian Angket

1. Bacalah dengan teliti dan seksama!
2. Tulislah nama lengkap, kelas, nomor absen kalian pada lembar jawab!
3. Kerjakan semua soal pada lembar jawab yang telah disediakan dengan memberikan tanda (+) sesuai dengan pendapat kalian!
4. Jangan memberikan coretan pada soal!
5. Untuk menjawab soal pada pertanyaan pilihan empat alternatif di bawah ini dengan memberikan tanda ceklist (+)

1. Sangat Tidak Setuju (S) 2. Tidak Setuju (TS) 3. Setuju (S) 4. Sangat Setuju (SS)

2. Tidak Setuju (TS) 3. Setuju (S) 4. Sangat Setuju (SS)

6. Untuk menjawab soal pada pertanyaan pilihan empat alternatif di bawah ini dengan memberikan tanda ceklist (+)

A. Angket: Persepsi siswa tentang media pembelajaran *Chopper School*

No.	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju (+)	Tidak Setuju (+)	Setuju (+)	Sangat Setuju (+)
1.	Saya lebih mudah memahami pelajaran Bahasa Indonesia setelah menggunakan media pembelajaran <i>Chopper School</i> .				
2.	Saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran yang menggunakan media pembelajaran <i>Chopper School</i> .				
3.	Penggunaan media pembelajaran membuat pengajaran yang sangat seru dalam meningkatkan pelajaran Bahasa Indonesia yang sangat produktif.				
4.	Saya lebih mudah memahami mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah menggunakan media pembelajaran <i>Chopper School</i> .				



ANGKET

Nama *Nur Aliani*
 Kelas *Biologi 1*
 No Absen *25*

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Bacalah dengan teliti dan seksama!
2. Tulislah nama lengkap, kelas, nomor absen kalian pada lembar jawab!
3. Kerjakan semua soal pada lembar jawab yang telah disediakan dengan memberikan tanda (+) sesuai dengan pendapat kalian!
4. Jangan memberikan coretan pada soal!
5. Untuk menjawab soal pada pernyataan pilihlah empat alternatif di bawah ini dengan menggunakan tanda berikut (+)

1. Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Cukup Setuju (KS)

2. Tidak Setuju (TS)

4. Sangat Setuju (SS)

6. Untuk menjawab soal pada pernyataan pilihlah empat alternatif di bawah ini dengan menggunakan tanda berikut (+)

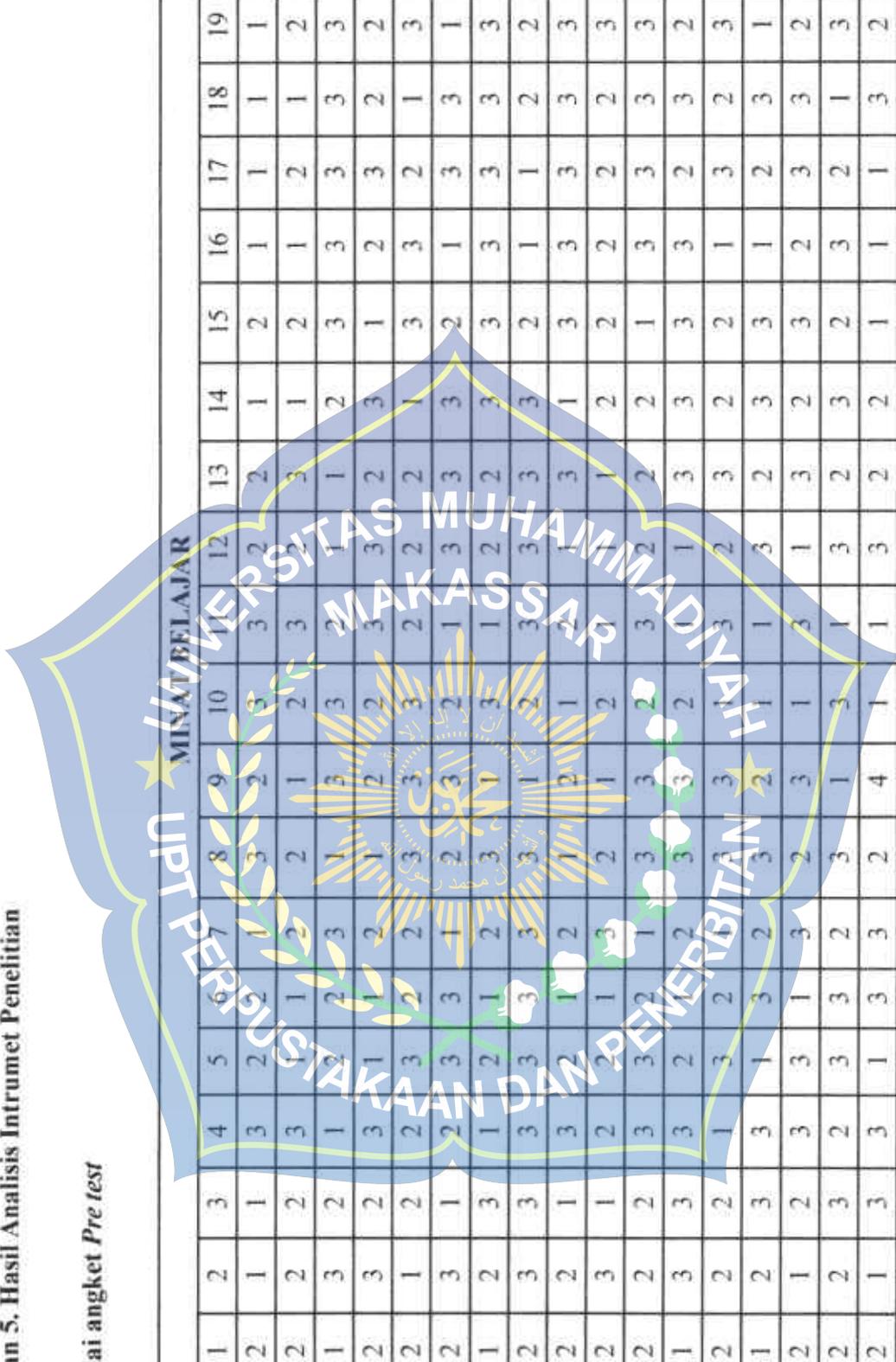
A. Angket Persepsi siswa tentang media pembelajaran *Quipper School*

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Saya lebih mudah memahami pelajaran Bahasa Indonesia setelah menggunakan media pembelajaran <i>Quipper School</i>					
2.	Saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran yang menggunakan media <i>Quipper School</i>					
3.	Penggunaan media pembelajaran memberi pengaruh yang sangat besar dalam menerima pelajaran Bahasa Indonesia yang sangat produktif					
4.	Saya lebih mudah memahami mata pelajaran Bahasa Indonesia tanpa menggunakan media pembelajaran <i>Quipper School</i>					

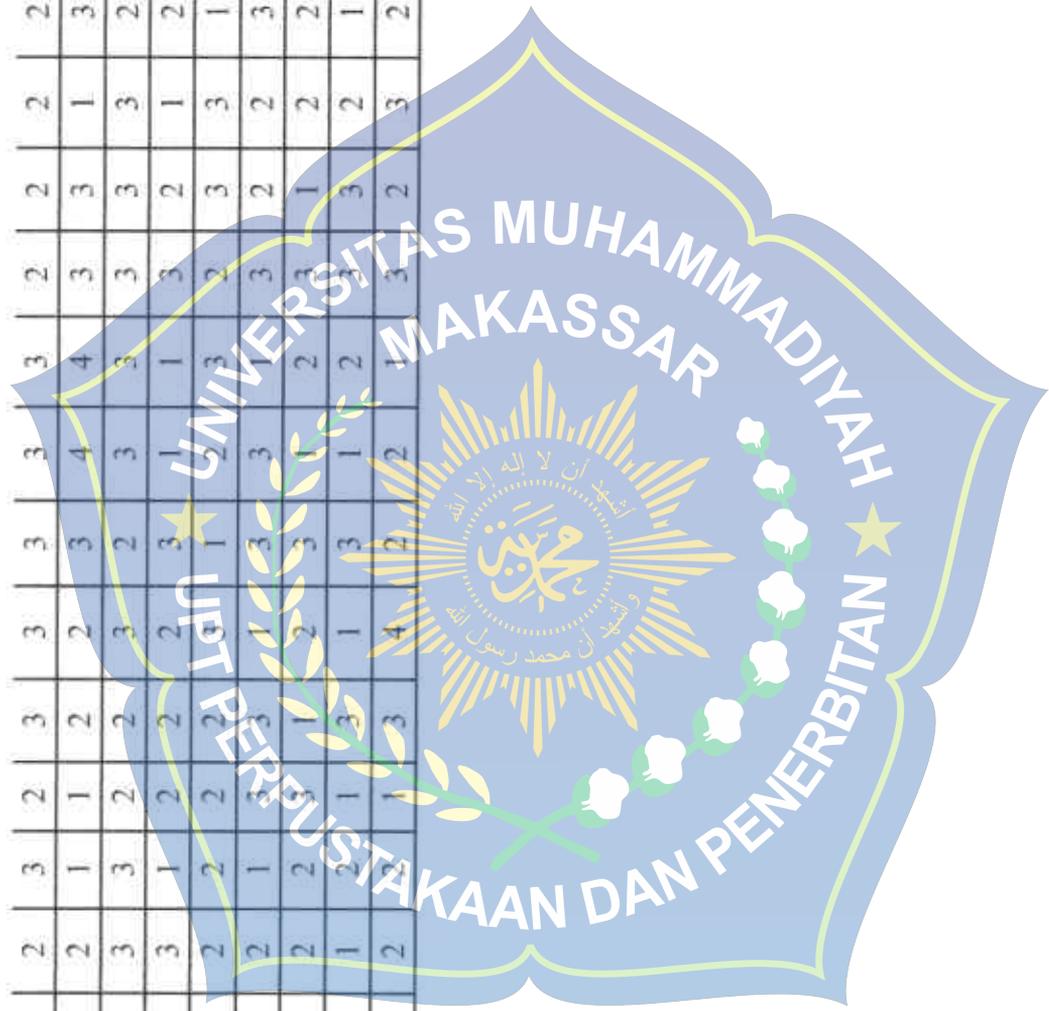
Lampiran 5. Hasil Analisis Intrumet Penelitian

Hasil nilai angket *Pre test*

No	MINAT BELAJAR																	Total		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		18	19
1	2	1	1	3	2	2	1	3	2	3	3	2	2	1	2	1	1	1	1	2
2	2	2	2	3	1	2	2	1	2	3	3	2	3	1	2	1	2	1	2	3
3	1	3	2	1	2	3	1	3	3	2	2	1	1	2	3	3	3	3	2	2
4	2	3	2	3	1	2	1	2	2	3	3	2	2	3	1	2	3	2	2	3
5	2	1	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	1	3	3	2	1	3	2
6	2	3	1	2	3	3	1	2	3	2	1	3	3	3	2	1	3	3	1	3
7	1	2	3	1	2	1	2	3	1	3	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3
8	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	2	2	1
9	2	2	1	3	2	1	2	1	2	1	2	1	3	1	3	3	3	3	3	2
10	2	3	1	2	2	1	3	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	3	1
11	2	2	2	3	3	2	1	3	3	2	3	2	2	2	1	3	3	3	3	2
12	1	3	3	3	2	1	2	3	3	2	1	3	3	3	3	3	2	3	2	3
13	2	2	2	1	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	1	3	2	3	1
14	1	2	3	3	1	3	2	3	2	1	3	1	2	3	3	1	2	3	1	3
15	2	1	2	3	3	1	3	2	3	1	3	1	3	2	3	2	3	3	2	2
16	2	2	3	2	3	3	2	3	1	3	1	3	2	3	2	3	2	1	3	1
17	2	1	3	3	1	3	2	4	1	1	3	2	2	2	1	1	1	3	2	1



18	1	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	1	3	2	47
19	2	2	1	2	1	2	3	4	4	3	1	3	3	2	3	3	1	2	45
20	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	55	
21	2	2	2	3	1	2	2	3	1	3	2	1	2	1	2	2	1	36	
22	2	2	1	2	2	2	2	1	3	2	3	3	1	3	1	3	2	43	
23	2	1	3	2	1	3	1	3	3	2	2	3	2	3	1	3	2	44	
24	2	1	2	2	2	3	1	2	2	3	1	2	2	3	2	3	3	40	
25	2	1	3	1	2	1	3	1	2	2	3	2	1	3	3	1	3	42	
26	1	2	2	2	3	1	3	4	2	1	3	2	3	3	2	3	3	45	
Total																		1132	



Hasil nilai angket *Post test*

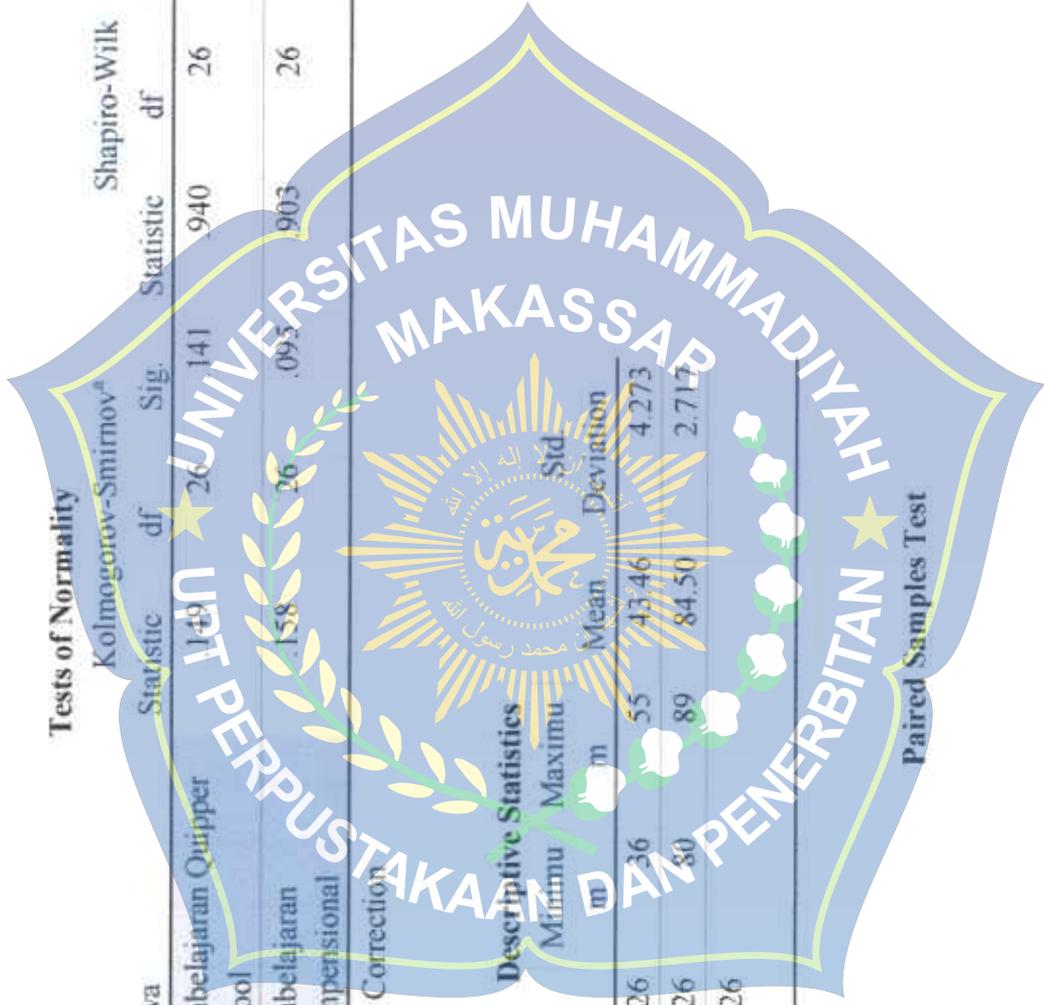
NO	MINAT BELAJAR																			Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		20
1	4	4	4	5	5	3	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
2	4	4	4	3	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	82
3	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	84
4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	2	4	4	83
5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	2	4	4	85
6	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	85
7	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	89
8	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83
9	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	85
10	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	89
11	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	84
12	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	86
13	4	4	4	2	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	82
14	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	89
15	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	82
16	5	4	4	2	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	83
17	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	89
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
19	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	84

Lampiran 6. Program SPSS

		Tests of Normality		
		Kolmogorov-Smirnov ^a	Shapiro-Wilk	
Statistic	df	Statistic	df	Sig.
Minat belajar siswa	26	.149	141	.135
School Pembelajaran Quipper	26	.158	.093	.019
Pembelajaran Kompenisional				

a. Lilliefors Significance Correction

	N	Descriptive Statistics	
		Minimum	Maximum
Pretest	26	36	55
Posttest	26	80	89
Valid N (listwise)	26	Mean	Std. Deviation
		43.46	4.273
		84.50	2.712



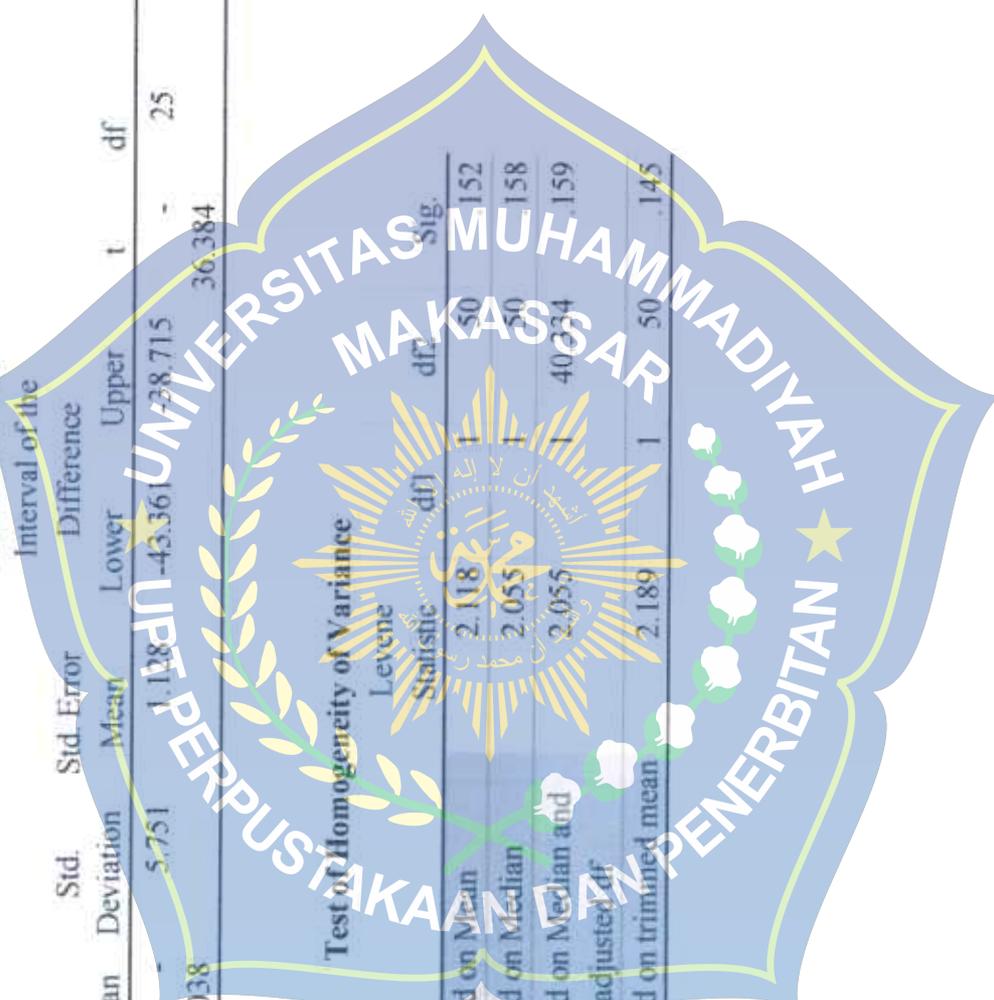
Sig. (2-tailed)

Paired Differences

Pair	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig.
				Lower	Upper			
1 Pretest - Siswa	41.038	5.751	1.128	-43.361	738.715	36.384	25	.000

Test of Homogeneity of Variance

Minat belajar siswa	Levene		Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	Based on Median and with adjusted df				
	2.118	2.055	2.118	1	50	.152
	2.055	2.055	2.055	1	50	.158
	2.055	2.055	2.055	1	40.334	.159
	2.189	2.189	2.189	1	50	.145



Independent Samples Test					
Levene's Test for Equality of Variances					
t-test for Equality of Means					
		Sig.	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		(2-tailed)		Lower	Upper
		T			
Minat belajar siswa	Equal variances assumed	41.327	-41.038	-43.033	-39.044
	Unequal variances assumed	42.372	-41.038	-43.042	-39.035

Keterangan : N =

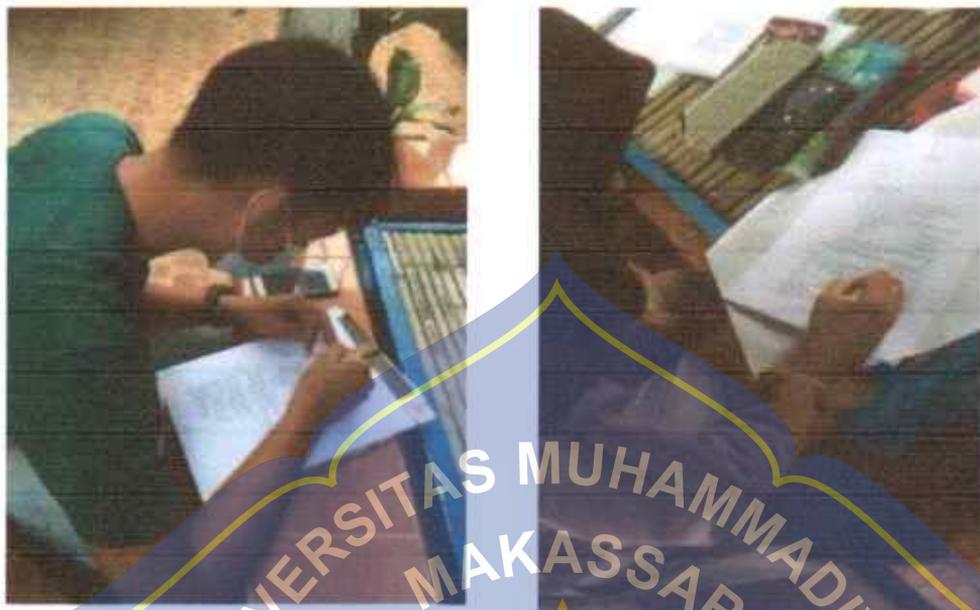
Df = 50

Thitung = 41.327

Lampiran 7. Dokumentasi

Siswa mengisi angket *pre test*

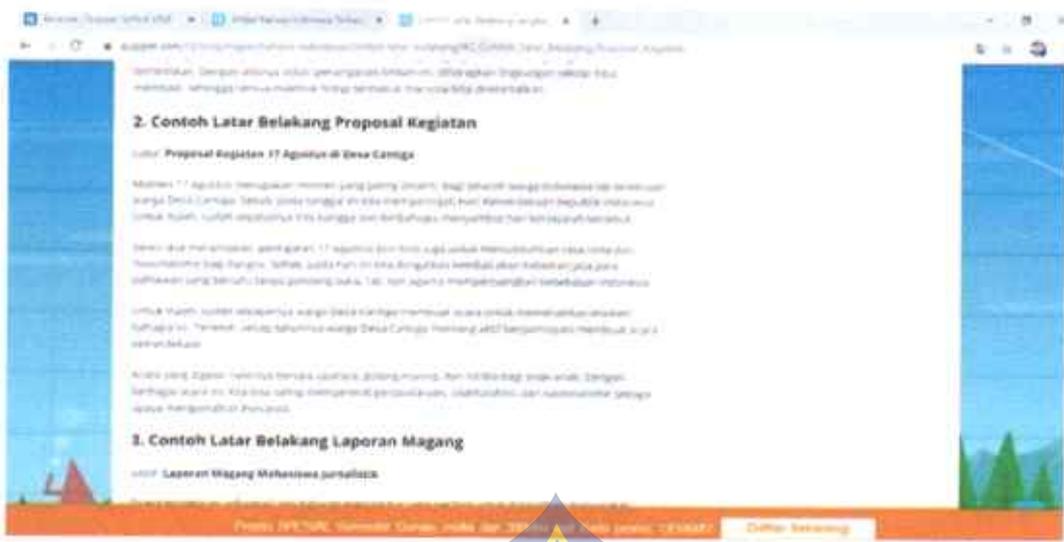
Senin, 19 Januari 2021



Proses Pembelajaran *Quipper School* siswa kelas XI Multimedia 1 (treatment)

Senin, 18 Januari 2021



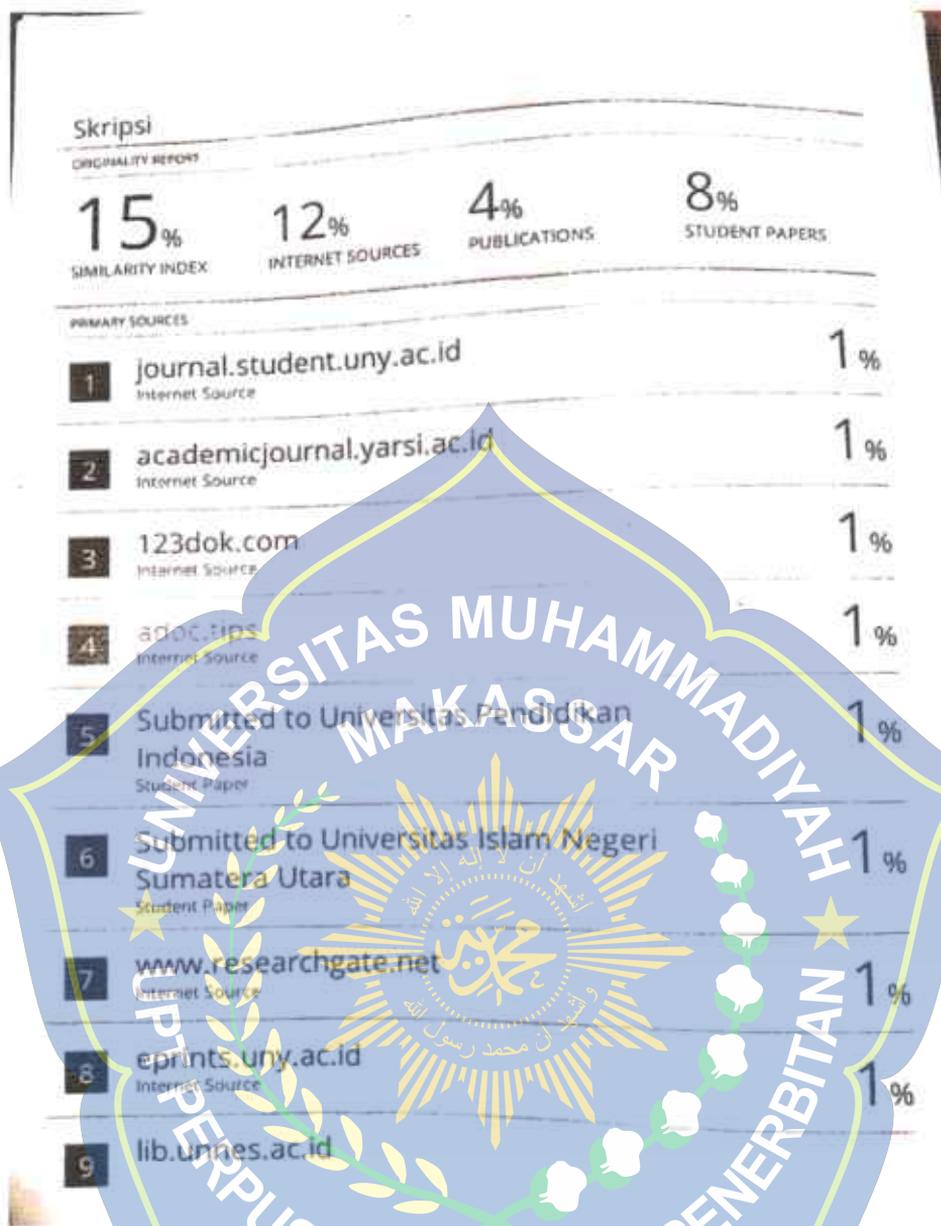


Siswa mengisi angket *post test*

Senin, 25 Januari 2021



Lampiran 7. Hasil Turnitin



Internet Source	<1 %
id.wikipedia.org Internet Source	<1 %
ojs.umsida.ac.id Internet Source	<1 %
es.slideshare.net Internet Source	<1 %
robbinadani.blogspot.com Internet Source	<1 %
Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	<1 %
Submitted to Kumoh National Institute of Technology Graduate School Student Paper	<1 %
Submitted to Higher Education Commission Pakistan Student Paper	<1 %
Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
Submitted to Myongji University Graduate School Student Paper	<1 %
Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	<1 %



<1 %

digilib.unimed.ac.id

Internet Source

<1 %

journal.uin-alauddin.ac.id

Internet Source

<1 %

de.scribd.com

Internet Source

<1 %

www.beritafastkhair.com

Internet Source

<1 %

www.jurnalikanews.com

Internet Source

<1 %

biologi.fmipa.um.ac.id

Internet Source

<1 %

digilib.unila.ac.id

Internet Source

<1 %

Submitted to Great Oak High School

Student Paper

<1 %

Submitted to UIN Sunan Ampel Surabaya

Student Paper

<1 %

Submitted to Universitas Negeri Makassar

Student Paper

<1 %

eprints.perbanas.ac.id

Internet Source

<1 %



e-lip.bappeda.ntbprov.go.id

Internet Source

<1 %

Istiqomah Dwi Astuti, Supawi Pawenang, Eny Kustiyah. "Pengaruh Kualitas Pelayanan, Citra Perusahaan dan Lokasi terhadap Kepuasan Nasabah di PT. Taspen (Persero) Cabang Surakarta", JBMP (Jurnal Bisnis, Manajemen dan Perbankan), 2019

Publication

<1 %

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

<1 %

Submitted to Universitas Jember

Student Paper

<1 %

core.ac.uk

Internet Source

<1 %

mediaharja.blogspot.com

Internet Source

<1 %

www.scribd.com

Internet Source

<1 %

digilib.uinsgd.ac.id

Internet Source

<1 %

mafiadoc.com

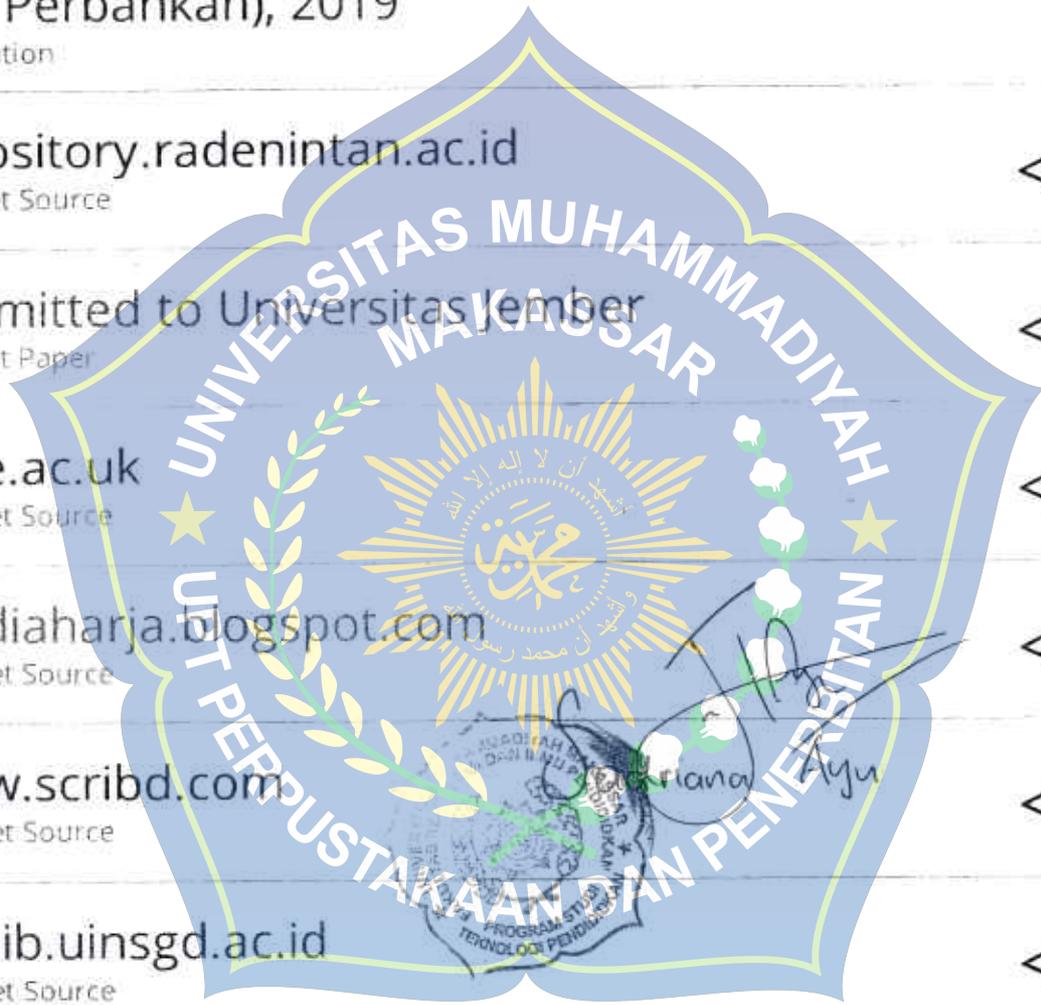
Internet Source

<1 %

repositori.uin-alauddin.ac.id

Internet Source

<1 %



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : **Rezky amaliah**
 Stambuk : **105311103916**
 Jurusan : **Teknologi Pendidikan**
 Pembimbing : **1. Aliem Bahri S.Pd., M.Pd**
 : **2. Firdaus S.Pd., M.Pd**
 Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quipper School* Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Pangkep**

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Sabtu 13-3-2021	- Latar belakang lebih diperjelas - Penulisan kutipan diperbaiki - Kajian teor. sebelumnya diperjelas - Penulisan Daftar Pustaka secara alfabetis - baca buku Pedoman Penelitian Skripsi dan PKIP	
2.	Sabtu 03/4/2021	- Sampel dan populasi harus berdasar etas dan yg digunakan	
3.		ACC. /	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Seminar Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3(tiga) kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Ketua Prodi
 Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
 NBM: 991323