

**PENGARUH PENGGUNAAN *QUIPPER SCHOOL* TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI SMP NEGERI 1  
BISSAPPU KABUPATEN BANTAENG**



*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelara Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Teknologi  
Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh :

**MAWAR**  
105311101418

06/12/2022

1 cap  
Jmb-Alumni

R/0078/TPD/22cap

MAW  
P

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

2022



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

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi ini atas nama **MAWAR**, NIM **105311101418** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 712 TAHUN 1444 H/2022 M, Tanggal 19 November 2022, 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 23 November 2022.

Makassar, 2 Jumadil Awal 1444 H  
26 November 2022 M

**Panitia Ujian:**

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag

2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.

3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd.

4. Penguji : 1. Dr. Irmawati Thahir, S.T., M.Pd.

2. Nasir, S.Pd., M.Pd

3. Dr. H. Mudeing Jais, M.Pd

4. Akram, 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 : **Pengaruh Penggunaan Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di SMP Negeri 1 Bissappu Kabupaten Bantaeng**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **MAWAR**  
Stambuk : **105311101418**  
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, 26 November 2022 M

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Nasir, S.Pd.,M.Pd**

  
**Akram, 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 PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **Mawar**  
Nim : 105311101418  
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, 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 23 Oktober 2022

Yang Membuat Pernyataan

  
Mawar



### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Mawar**

Nim : 105311101418

Jurusan : Teknologi Pendidikan

JudulSkripsi : **Pengaruh Penggunaan Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di SMP Negeri 1 Bissappu Kabupaten Bantaeng**

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, 23 Oktober 2022

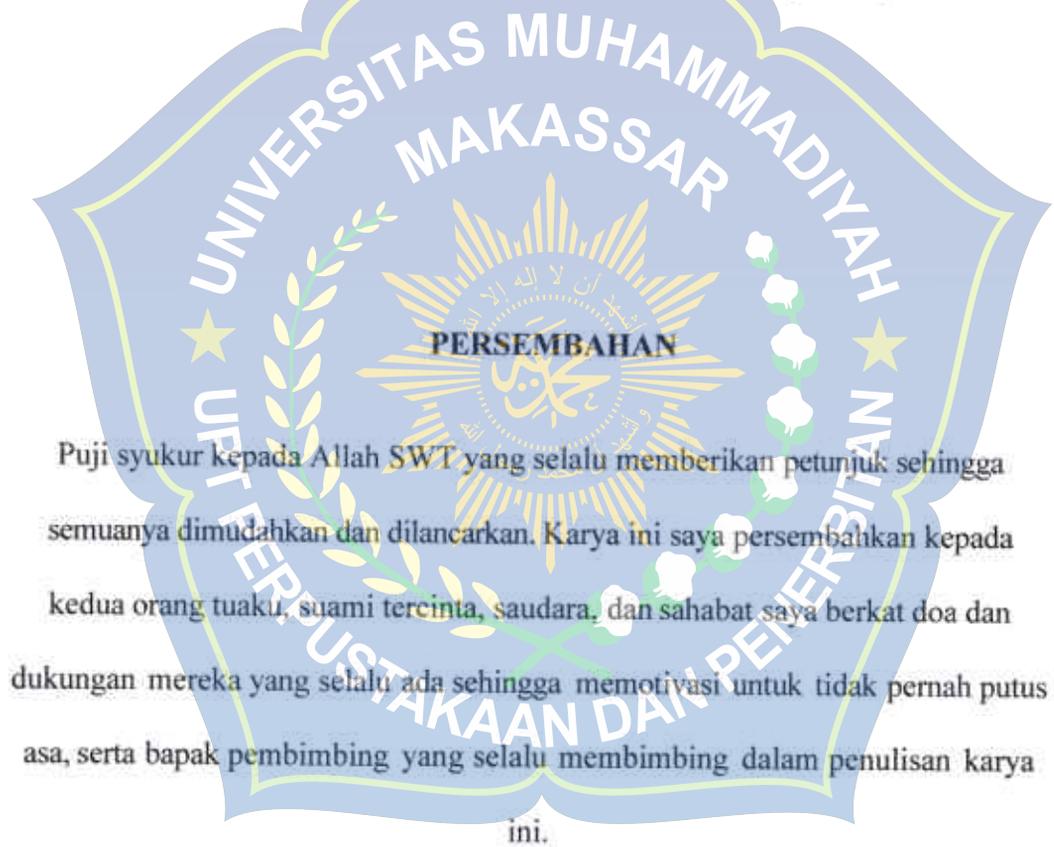
Yang Membuat Pernyataan

  
Mawar

## MOTTO

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ

*"Janganlah kamu bersikap lemah dan janganlah pula kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi derajatnya jika kamu beriman." (QS. Ali 'Imran Ayat 139)*



Puji syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan petunjuk sehingga semuanya dimudahkan dan dilancarkan. Karya ini saya persembahkan kepada kedua orang tuaku, suami tercinta, saudara, dan sahabat saya berkat doa dan dukungan mereka yang selalu ada sehingga memotivasi untuk tidak pernah putus asa, serta bapak pembimbing yang selalu membimbing dalam penulisan karya ini.

## ABSTRAK

**Mawar, 2022.** Pengaruh penggunaan *quipper shool* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Bissappu Kabupaten Bantaeng. Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Nasir, Pembimbing II Akram.

Penelitian pengaruh penggunaan *quipper shool* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Bissappu Tahun Ajaran 2022/2023 yang berjumlah 18 orang siswa. Bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media *quipper school* pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan pada manusia. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen serta media yang digunakan pada penelitian yaitu *quipper school*. Sampel dalam penelitian siswa kelas VIII A. Adapun instrument pada penelitian ini memberikan pra dan pasca uji pada sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisa data secara analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

perbandingan kategori hasil belajar, dan perbandingan tingkat ketuntasan telah membuktikan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Bissappu dapat dilihat hasil belajar siswa melalui analisis statistic deskriptif sebelum menggunakan media *quipper school* rata-rata nilai siswa masih di bawah nilai KKM dan setelah menggunakan media *quipper school* rata-rata nilai siswa meningkat di atas nilai KKM. Diketahui bahwa nilai hasil *posttest* yaitu 80,14 lebih besar dari nilai hasil *pretest* yaitu 76,14. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui t Hitung yang diperoleh adalah 4,226 dengan frekuensi  $df = 18-1=17$ , pada taraf signifikan= 0,05 atau 5% diperoleh t tabel adalah 1,740. Jadi  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  atau  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan.

Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui media pembelajaran berbasis *quipper school* dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII A SMP Negeri 1 Bissappu dan memberikan respon positif terhadap media pembelajaran tersebut.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Quipper School*, Hasil Belajar, IPA

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan pertolongan-Nya, sehingga dengan izin-Nya penulis memiliki kesempatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan berjudul “Pengaruh Penggunaan *Quipper School* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di SMP Negeri 1 Bissappu”. Salam dan shalawat juga senantiasa kita haturkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW sebagai suri tauladan untuk semua umat-Nya.

Selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat dan cinta mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Ibunda tercinta Hamsiah dan Ayah tercinta Saya Nurdin, serta suami tercinta saya Agung Ardiyansa atas segala pengorbanan, cinta kasih, serta untaian do’a yang tiada putus-putusnya demi keberhasilan penulis, semoga Allah SWT membalasnya dengan yang lebih baik.

Tidak lupa penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Nasir, S.Pd., M.Pd. Pembimbing I dan Bapak Akram, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran serta kesabaran dalam membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat selesai. Serta tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. H Ambo Asse., M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, M. Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dr. Muhammad Nawir, M. Pd. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan. Nasir, S. Pd., M. Pd. Sekrtaris Program Studi

Teknologi Pendidikan. Bapak Andi Adam, S.Pd., M.Pd. selaku Penasehat Akademik selama proses perkuliahan pada jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Semua pihak civitas akademik Universitas Muhammadiyah Makassar, Dan kepada semua pihak staf jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang tidak sempat saya sebut satu persatu.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada sahabat-sahabat saya Taufik Saleh, Irma Mawarni, yang selalu menemani dan memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini, serta kepada,

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu saran dan kritik yang dapat menyempurnakan skripsi ini sangat penulis harapkan. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan Teknologi Pendidikan pada khususnya dan pembaca pada umumnya.  
Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, Oktober 2022

Mawar

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERJANJIAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS .....	8
A. Kajian teori .....	8
B. Kerangka Pikir.....	21

C Hasil penelitian relevan .....	24
D. Hipotesis Penelitian.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>27</b>
A. Jenis Penelitian .....	27
B. Lokasi Penelitian .....	27
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	27
D. Desain penelitian .....	29
E. Variabel Penelitian.....	30
F. Definisi Operasional Variabel.....	30
G. Instrumen Penelitian.....	31
H. Teknik Pengumpulan Data .....	32
I. Teknik Analisis Data .....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
B. Hasil Belajar .....	39
C. Pembahasan.....	47
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>53</b>
A. Simpulan.....	53
B. Saran .....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.2. Sampel.....	28
Tabel 3.3 Kategori Aktivitas Siswa .....	35
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Dan Aktivitas Belajar Siswa selama Penelitian Berlangsung.....	38
Tabel 4.2. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Bahasa Indonesia ( <i>Pretest</i> ).....	40
Tabel 4.3. Distribusi Dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar IPA ( <i>Pretest</i> ).....	40
Tabel 4.4. Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia ( <i>Pretest</i> ).....	41
Tabel 4.5. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar IPA ( <i>Posttest</i> ).....	42
Tabel 4.6. Distribusi Dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar IPA ( <i>Posttest</i> ).....	43
Tabel 4.7. Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar IPA ( <i>Posttest</i> ).....	44
Tabel 4.8. Distribusi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	45

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pendaftaran Akun Guru.....	13
Gambar 2.2 Pendaftaran Akun siswa .....	14
Gambar 2.3 Kerangka Fikir.....	23
Gambar 4.1 Diagram Frekuensi Hasil Belajar IPA <i>Pretest</i> .....	41
Gambar 4.2 Diagram Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar <i>Pretest</i> .....	42
Gambar 4.3 Diagram Frekuensi kategori Hasil Belajar <i>Posttest</i> .....	44
Gambar 4.4 Diagram Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar IPA <i>Posttest</i> .....	45
Gambar 4.5 Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar IPA Pretest dan <i>Posttest</i> .....	47

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian Dari Universitas Muhammadiyah Makassar.....	56
2. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Penanaman Modal Provinsi SulSel.....	57
3. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Penanaman Modal Kabupaten Gowa.....	58
4. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	59
5. Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	61
6. RPP.....	62
7. Soal <i>Pretest</i> .....	71
8. soal <i>Posttest</i> .....	73
9. Daftar Hadir Siswa.....	76
10. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	77
11. Hasil <i>Pretest</i> .....	78
12. Hasil <i>Posttest</i> .....	80
13. Hasil Output SPSS ( <i>Pretest</i> ).....	81
14. Hasil Output SPSS ( <i>Posttest</i> ).....	82
15. Daftar Hasil Belajar Siswa ( <i>Pretest</i> ).....	83
16. Daftar Hasil Belajar Siswa ( <i>Posttest</i> ).....	84
17. Prentase Kenaikan Hasil Belajar Dari <i>Pretest</i> ke <i>Posttest</i> .....	85
18. Titik Presentase Distribusi t (df=1-30).....	86
19. Keadaan Populasi.....	87
20. Dokumentasi Kegiatan.....	88

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU Nomor 20 Tahun 2003). Peran pendidikan adalah sarana memasyarakatkan individu dan menjaga agar masyarakat tetap lancar dan tetap stabil. Pendidikan dalam masyarakat mempersiapkan anak-anak muda untuk dewasa sehingga mereka dapat membentuk generasi pemimpin berikutnya.

Pendidikan tidak terlepas dari pembelajaran, menurut Yusufhadi (2004:545) pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Usaha tersebut dapat dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang memiliki kemampuan dan kompetensi dalam merancang dan mengembangkan sumber belajar yang diperlukan, dapat pula dikatakan bahwa pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh pendidik atau orang dewasa lainnya untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Jika seorang individu menginginkan perubahan dalam dirinya maka orang tersebut harus berusaha, dan aktivitas berusaha inilah

yang dimaksud dengan belajar. Arsyad (2017) Mengemukakan bahwa “Belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Tentu saja bagi seorang siswa belajar sangatlah penting untuk merubah kehidupannya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Mekanisme belajar dituntut untuk berubah seiring dengan kemajuan internet dengan keluasan jangkauannya. Pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) dengan memanfaatkan internet merupakan salah satu pendekatan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Internet telah mengubah cara belajar dan mengajar, yaitu menjadi semakin interaktif, luas, dan tidak terpola hanya dalam ruang kelas. Untuk mengatasi rendahnya kemandirian belajar siswa, guru harus selalu berinovasi dalam proses pembelajaran dengan cara menggunakan media pembelajaran yang dapat memberikan stimulus kepada siswa sehingga mampu menarik minat siswa untuk belajar secara mandiri dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dimaksudkan agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam pembelajaran, serta mendorong siswa untuk dapat memanfaatkan fasilitas sarana dan prasarana yang tersedia dengan bijak dan sebaik-baiknya. *Association for educational communications technology (AECT)* 1977 media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. *E-learning* merupakan 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 lebih termotivasi.

*E-learning* sebagai inovasi dalam pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) dengan memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer, dan/atau internet. *E-learning* memungkinkan siswa untuk menimba ilmu tanpa harus secara fisik menghadiri kelas. Penerapan *e-learning* mempunyai fungsi untuk mempercepat jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, penggunaan internet diharapkan dapat memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara guru dengan siswa. Kondisi pembelajaran yang perlu didukung dengan penggunaan internet berkaitan dengan strategi pembelajaran yang akan dikembangkan, yaitu proses komunikasi dilakukan untuk mengajak siswa mengerjakan tugas-tugas dengan mudah dan membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan.

Dalam rangka mempersiapkan penggunaan media *e-learning* di suatu institusi pendidikan, terdapat beberapa pilihan yang dapat diambil antara lain: (1) mengembangkan sendiri, (2) membeli sistem yang sudah ada, (3) menggunakan *open source e-learning*. Saat ini terdapat beberapa sistem *e-learning* berbasis *open source* seperti *quipper school*, bagi institusi pendidikan yang akan menggunakan software ini tidak dipungut biaya atau gratis (Rahmawati: 2015). *Quipper school* merupakan salah satu media pembelajaran dengan sistem *e-learning* yang berbasis *open source* keluaran terbaru, dan

diluncurkan pada bulan Januari 2014 yang diakses 25 September 2014 (Supriadi: 2012).

Maka dari itu media pembelajaran berbasis *quipper school* sangat cocok digunakan pada mata pelajaran IPA. Karena didalam *quipper school* sudah menyediakan ruang untuk lima mata pelajaran salah satunya mata pelajaran IPA dan sangat bagus digunakan dalam pembelajaran *daring*. *Quipper school* menarik dalam pembelajaran IPA butuh media pembelajaran yang mudah untuk menyajikan materi dan untuk mengevaluasi materi, siswa juga bisa langsung mencari materi yang dia inginkan karena sudah disediakan di *quipper school*.

Rahmawati (2015) Mengemukakan bahwa "*Quipper school* merupakan penghubung antara guru dan siswa dalam pembagian tugas mata pelajaran secara *online* dan sesuai dengan mata pelajaran yang diadaptasi dari kurikulum yang di terapkan di Indonesia, yaitu Ilmu pengetahuan alam, Ilmu pengetahuan sosial, matematika dan bahasa. *quipper school* memberikan kemudahan bagi guru untuk mengirim tugas ke perangkat *mobile* yang di miliki oleh siswa. Selain itu, guru dapat memantau perkembangan siswanya secara *online*. Manfaat bagi siswa yaitu *quipper school* dapat digunakan sebagai tempat untuk mengerjakan tugas yang telah di berikan oleh guru, mengakses seluruh materi pembelajaran, dan mengirimkan pesan kepada guru mengenai kesulitan belajar yang di alami oleh siswa. *quipper school* dapat di akses oleh siswa melalui perangkat yang terhubung dengan internet yang di lengkapi dengan penambahan *web* atau menggunakan *smartphone*, pc/komputer, laptop dan

*tablet*. Siswa dapat mengakses *quipper school* kapan saja dan dimana saja, melalui koneksi internet.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 17 Desember 2021 di SMP Negeri 1 Bissappu, penulis melihat bahwa hasil belajar siswa mata pelajaran IPA dalam kategori rendah atau kurang maksimal. Hal ini ditunjukkan dari hasil belajar IPA siswa yang rata-rata nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, persentasi nilai rata-rata siswa terdapat 20 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 70 dan 13 siswa mendapatkan nilai rata-rata diatas KKM. Kurangnya perhatian guru terhadap penggunaan media pembelajaran membuat siswa cepat merasa jenuh dan juga bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Karena pada proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang variasi dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif akan berdampak kurangnya minat belajar siswa yang akan berdampak juga pada hasil belajar siswa nantinya. Maka dari itu, penggunaan media harus melibatkan mental siswa dalam melakukan proses belajar. *Quipper school* mampu membuat siswa menonton sambil belajar. Siswa yang mampu terlibat secara intensif dengan media dan materi pelajaran akan belajar lebih mudah dan mampu mencapai kompetensi yang diinginkan. Media ini juga dapat membantu guru dalam menjelaskan berbagai sub tema, karena saat guru menjelaskan siswa dapat menyimak materi yang sedang diajarkan. Berdasarkan paparan di atas bahwa proses belajar mengajar sebaiknya menggunakan media yang tepat dan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Maka penulis tertarik untuk

melakukan penelitian yang berjudul: “**Pengaruh Penggunaan *Quipper School* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di SMP Negeri 1 Bissappu**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “bagaimana pengaruh penggunaan *quipper school* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Bissappu”?

## **C. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan *quipper school* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Bissappu.

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil yang diperoleh dari penelitian terbagi atas dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis di antaranya sebagai berikut:

### **1. Manfaat teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kelangsungan ilmu pendidikan, khususnya pengaruh penggunaan *quipper school* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Bissappu

## 2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti, dapat menambah ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman, wawasan dan pengalaman lebih setelah meneliti langsung media *quipper school* ini.
- b. Bagi pendidikan, untuk dijadikan referensi dan informasi pembelajaran dan menjadi solusi permasalahan guru-guru yang kesulitan dalam mengontrol aktifitas proses belajar siswa sehingga membuat proses pembelajaran menjadi aktif dan inovatif.
- c. Bagi siswa, dengan adanya penggunaan media *quipper school* siswa bisa lebih aktif, giat belajar dan lebih mandiri dalam belajar kapan dan dimanapun.
- d. Bagi lembaga, dapat di jadikan sebagai media pembelajaran yang memberikan kontribusi dalam pendidikan.

## BAB II

### KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

#### A. Kajian teori

##### 1. Pengaruh

Kamus besar Bahasa Indonesia (2015). "Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang". Pengaruh juga merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang didalam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya (yosi.2015: 1).

Surakhmad (2017: 7) menyatakan bahwa "Pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala alam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada di sekelilingnya mereka untuk menuruti apa yang di inginkan. Namun bila pengaruh seseorang kepada masyarakat adalah negatif, maka masyarakat justru akan menjahui dan tidak lagi menghargainya.

Louis Gottschalk (2018:171) berpendapat bahwa "Mendefinisikan pengaruh sebagai suatu efek yang tegar dan membentuk terhadap pikiran dan perilaku manusia baik sendiri-sendiri maupun kolektif".

Babadu dan Zain (2013 : 131) mengatakan bahwa " pengaruh adalah daya yang menyebabkan suatu terjadi, suatu yang dapat membentuk atau

mengubah suatu yang lain dan tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuasaan.

Berdasarkan konsep pengaruh di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul (dapat berupa tindakan atau keadaan) dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk suatu keadaan ke arah yang lebih baik.

## 2. *E-learning*

### a. Pengertian *E-Learning*

Fatimatur (2016: 174) "Media pembelajaran *online* atau yang biasa di sebut *e-learning* mengandung perhatian suatu proses pembelajaran yang menggunakan elektronik sebagai media pembelajaran *e-learning* adalah sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk sekolah maya. Dalam teknologi *e-learning* semua proses belajar yang di lakukan dalam kelas di lakukan secara *live* namun virtual artinya pada saat yang sama seorang guru mengajar di depan komputer yang ada di suatu tempat, sedangkan peserta didik mengikuti pelajaran itu dari komputer lain di tempat yang berbeda. Materi pelajaran pun bisa diperoleh secara gratis dalam bentuk-bentuk *file* yang bisa di *download*, sedangkan interaktif guru dan peserta didik dalam pemberian tugas maupun diskusi tanpa di lakukan secara intensif dalam bentuk diskusi dan email".

Darmawan (2015:11) mengatakan bahwa "*E-learning* pada hakikatnya adalah bentuk pengajaran konvensional yang di tuangkan

dalam format digital dan di sajikan melalui teknologi informasi, hanya saja di pindahkan ke dalam sistem digital melalui internet. Keunggulan-keunggulan *e-learning* yang paling menonjol adalah efisiensinya dalam penggunaan waktu dan ruang. Seperti telah disebutkan diatas pendidikan berbasis teknologi informasi cenderung tidak lagi bergantung pada ruang dan waktu. Tak ada halangan berarti untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar lintas daerah. Melalui *e-learning* pengajar dan siswa tidak lagi selalu tatap muka ruang kelas pada waktu yang samaan”

Darmawan (2015:11) dalam penelitiannya menarik kesimpulan sebagai berikut: Dengan *e-learning* sekolah-sekolah dapat dengan mudah melakukan kerja sama yang saling menguntungkan melalui program kementrian. Dengan demikian sekolah lebih maju dapat membuat sekolah yang belum maju sehingga dapat diupayakan adanya pemeratan mutu pendidikan. Adapun manfaat dari pembelajaran *e-learning* sebagai berikut:

b. Manfaat pembelajaran *e-learning*

Secara lebih detail, manfaat *e-learning* dapat di liat dari dua sudut, yaitu dari sudut padang guru dan siswa dalam buku Arini Dany Hariyanto (2016: 134).

1) Dari Sudut Pandang siswa

Dengan kegiatan *E-learning* dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya, peserta didik dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang.

Peserta didik juga dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat. Dengan kondisi yang demikian ini, peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran.

2) Dari sudut pandang guru

Dengan adanya kegiatan *e-learning* beberapa manfaat yang di peroleh guru/instruktur antara lain yaitu:

- a. Lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi.
- b. Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena luang yang dimiliki relative lebih banyak.
- c. Mengontrol kegiatan belajar siswa. Bahwa guru/instruktur juga dapat mengetahui kapan siswa belajar, topik apa yang di pelajari, berapa lama suatu topik di pelajari, serta berapa kali topik tertentu di pelajari ulang.
- d. Memeriksa jawaban siswa dan memberitahukan hasil kepada siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* sangat berperang penting dalam pendidikan, mempunyai manfaat yang sangat banyak apa lagi dengan keterbatasan waktu dan pembelajaran, dimana pada saat di kondisi pandemi proses pembelajaran di lakukan dengan cara *e-learning* yang sangat membantu proses pembelajaran antara

guru dengan siswa di sekolah dan juga membantu dalam proses pembelajaran jarak jauh .

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* sangat berperang penting dalam dunia pendidikan serta memiliki manfaat yang cukup besar terutama jika dikaitkan dengan jarak dan keterbatasan waktu dalam pembelajaran, dimana proses pembelajaran dapat dilakukan melalui alat-alat teknologi yang sudah semakin modern sehingga *e-learning* banyak diminati oleh mereka para pelaku pendidikan yang memiliki kesibukan dan memiliki keterbatasan dalam hal jarak dan waktu yang cukup untuk proses pembelajaran sehingga dapat melakukan proses pembelajaran dalam jarak yang jauh dengan bantuan *e-learning*.

### 3. Quipper School

Menurut Hubulo (2014:7) mengatakan bahwa "*Quipper school* merupakan media pembelajaran dengan sistem *elearning* 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 para guru 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 dimanapun mereka mau, selama perangkat mereka tersambung dengan internet" Hubulo (2014:11).

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, mensubmit tugas yang diberikan, serta dapat mengoleksi ragam tema yang dihargai dalam sejumlah koin tertentu.

#### a. Fitur untuk Guru



**Gambar 2.1: Pendaftaran Akun Guru**

Hidayat (2015:8) “Mengatakan bahwa *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

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*, *pc*/komputer, laptop dan tablet. Siswa dapat mengakses *quipper school* kapan saja dan dimana saja, baik melalui koneksi *wifi* maupun *3G/4G* secara gratis.

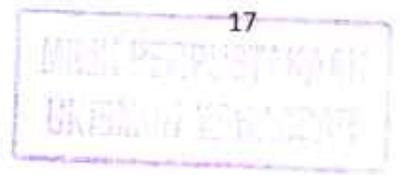
*Quipper school* ini mengintegrasikan guru, siswa, materi pembelajaran, sumber belajar, alat dan bahan pembelajaran, tugas, ulangan, evaluasi, diskusi pembelajaran, aktifitas komunikasi siswa dengan siswa, atau siswa dengan guru. Penggunaan media *quipper school* ini dilakukan dengan cara membuat pembelajaran 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 relatif bersamaan, media ini diharapkan akan lebih membantu siswa dalam berkreasi.

#### 4. Teori-teori belajar

Menurut Wheeler dalam (Wahab, 2015: 35) bahwa teori adalah suatu prinsip atau rangkaian prinsip yang menerangkan sejumlah hubungan antara fakta dan meramalkan hasil-hasil baru berdasarkan fakta-fakta tersebut. Sedangkan teori belajar sebagai prinsip yang saling berhubungan dan merupakan penjelasan atas sejumlah fakta atau penemuan yang berkaitan dengan peristiwa belajar.

Teori belajar pada dasarnya menjelaskan tentang bagaimana proses belajar terjadi pada seorang individu. Artinya, teori belajar akan membantu dalam memahami bagaimana proses belajar terjadi pada individu sehingga dengan pemahaman tentang teori belajar tersebut akan membantu guru untuk menyelenggarakan proses pembelajaran dengan baik, efektif, dan efisien. Dengan kata lain, pemahaman guru dalam mengorganisasikan proses pembelajaran dengan lebih baik sehingga siswa dapat belajar dengan lebih optimal. Dengan demikian, teori belajar dalam aplikasinya sering digunakan



sebagai dasar pertimbangan untuk membantu siswa mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Adapun jenis-jenis teori belajar yang terkenal dalam psikologi antara lain:

a. Teori belajar behavioristik

Teori belajar behavioristik menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku. Seseorang dianggap belajar jika ia telah mampu menunjukkan perubahan tingkah laku. Pentingnya masukan atau input yang berupa stimulus dan keluaran atau output yang berupa respons.

b. Teori belajar kognitif

Pengertian belajar menurut teori belajar kognitif adalah perubahan persepsi dan pemahaman, yang tidak selalu berbentuk tingkah laku yang dapat diamati dan dapat diukur. Asumsi teori ini adalah bahwa setiap orang memiliki pengetahuan dan pengalaman yang telah tertata dalam bentuk struktur kognitif yang dimilikinya.

c. Teori belajar konstruktivistik

Pandangan konstruktivistik yang mengemukakan bahwa belajar merupakan usaha pemberian makna oleh peserta didik kepada pengalamannya melalui asimilasi dan akomodasi yang menuju pada pembentukan struktur kognitifnya, memungkinkan mengarah kepada tujuan tersebut. Oleh karena itu pembelajaran diusahakan agar dapat memberikan kondisi terjadinya proses pembentukan tersebut secara optimal pada diri peserta didik. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan ide-idenya secara luas.

#### d. Teori belajar Humanistik

Menurut teori humanistik tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika siswa telah memahami lingkungan dan dirinya sendiri. Teori humanistik bersifat eleksitik, maksudnya teori ini dapat memanfaatkan teori apa saja asal tujuannya tercapai. Aplikasi teori humanistik dalam kegiatan pembelajaran cenderung mendorong siswa untuk berpikir induktif. Teori ini juga amat mementingkan faktor pengalaman dan keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar.

### 5. Hasil Belajar

#### a. Pengertian hasil belajar

Gunawan, dkk (2019: 75) mengatakan bahwa "Evaluasi hasil belajar peserta didik adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan, menginterpretasikan dan menyampaikan informasi terhadap hasil yang telah di ciptakan peserta didik dengan menggunakan acuan atau kriteria penilaian. Evaluasi hasil belajar siswa dilakukan agar sekolah dapat mengetahui perkembangan siswa dari waktu ke waktu.

Afandi, dkk (2014:6) menyatakan bahwa "hasil belajar merupakan proses perubahan kemampuan intelektual (*kognitif*), kemampuan minat atau emosi (*afektif*) dan kemampuan halus dan kasar (*psikomotorik*) pada siswa "perubahan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran

khususnya dalam satuan pendidikan diharapkan sesuai dengan tahap perkembangan yaitu pada tahap operasional *konkret*.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang akibat dari proses belajar yang mencakup *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik*.

#### b. Faktor-faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut :

##### 1) Faktor guru

Keberhasilan suatu pembelajaran, guru merupakan komponen yang menentukan. Dalam pembelajaran guru bisa berperan sebagai perencana (*Planer*) atau desainer (*designer*).

##### 2) Faktor Siswa

Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh perkembangan anak yang tidak sama itu, di samping karakteristik lain yang melekat pada diri anak.

##### 3) Faktor Prasarana dan Sarana

Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran, dengan demikian sarana dan prasarana merupakan komponen penting yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

##### 4) Faktor lingkungan

Dilihat dari dimensi lingkungan ada dua faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran yaitu factor organisasi kelas dan

faktor iklim sosial-psikolog kesimpulan sebagai berikut. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Potensi perilaku manusia dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik, dimana belajar mengusahakan perubahan perilaku dalam domain-domain tersebut sehingga hasil belajar merupakan perubahan perilaku dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka dapat dikemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada seseorang akibat dari proses belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

#### **6. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).**

H.W Fowler dalam (Trianto, 2015: 136) menyatakan bahwa “IPA merupakan pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi. Sedangkan menurut Putra (2013:51) “ilmu pengetahuan alam merupakan suatu pengetahuan yang mempelajari, dan menjelaskan, serta menginvestigasi suatu fenomena alam dengan segala aspek-aspeknya yang bersifat empiris”.

Nokes didalam bukunya *Science in Education* (Abdullah, 20018:18) menyatakan bahwa “IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah pengetahuan

teoritis yang didapat melalui suatu metode khusus”. Ilmu pengetahuan alam dibagi menjadi dua cabang utama yaitu ilmu hayati dan ilmu alam.

Panduweni (2018: 1) menyimpulkan bahwa “Secara umum IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang gejala alam yang selalu terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Hampir semua aspek kehidupan, seperti kelistrikan, gerak, panas, sumber kebutuhan hidup, bahan pembuat barang, dan gejala-gejala kehidupan merupakan peristiwa IPA”.

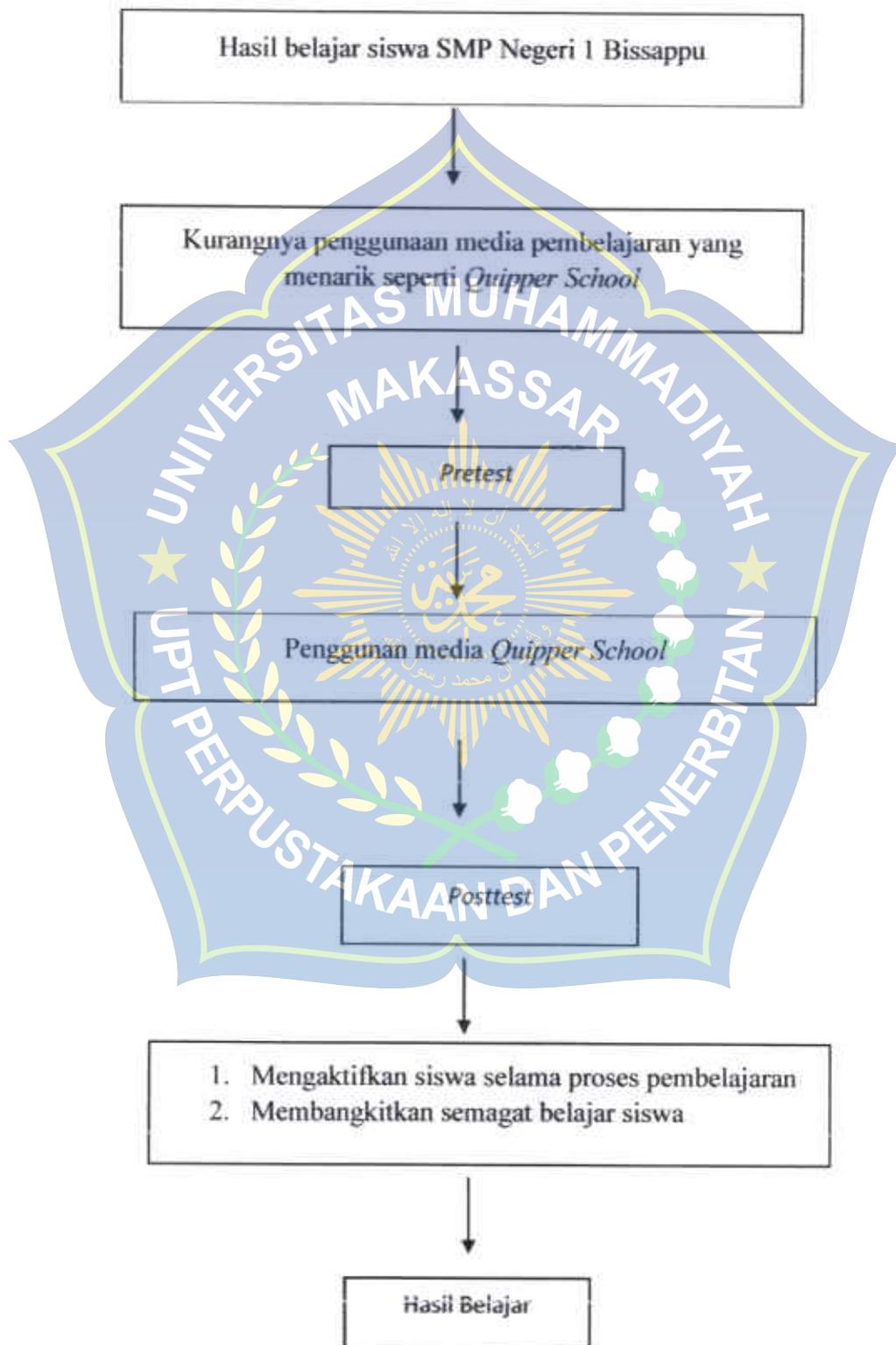
## B. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran yang digunakan seorang guru masih menggunakan model dan metode yang konvensional, selain itu penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar masih kurang dan bahkan masih ada yang belum menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajar sehingga siswa kurang memahami materi yang bersifat sukar, yang bawakan oleh guru, bahkan siswa kurang semangat siswa sehingga tidak termotivasi dalam bproses pembelajaran karena media yang digunakan seorang guru tidak menarik dan menyenangkan bagi siswa. Proses belajar dialami oleh siswa menghasilkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan dan pemahaman, dalam bidang nilai, sikap dan keterampilan. Adanya perubahan tersebut tampak dalam hasil belajar yang dihasilkan oleh siswa terhadap pertanyaan, persoalan, atau tugas yang diberikan oleh guru. Melalui hasil belajar siswa dapat mengetahui kemajuan- kemajuan yang telah dicapai dalam belajar.

Penggunaan *Quipper School* dalam proses pembelajaran membuat siswa lebih aktif, termotivasi dan bersemangat dalam belajar, pada saat mengikuti materi pelajaran yang diberikan guru, suasana kelas lebih menyenangkan karena siswa dapat terlibat aktif saat pembelajaran dan siswa lebih berani mengeluarkan pendapat didalam kelompoknya masing- masing.

Menurut Afandi, dkk (2014:6) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan kemampuan intelektual (*kognitif*), kemampuan minat atau emosi (*afektif*) dan kemampuan halus dan kasar (*psikomotorik*) pada siswa "perubahan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran khususnya dalam satuan pendidikan diharapkan sesuai dengan tahap perkembangan yaitu pada tahap operiasional *konkret*





Gambar 2.3 Kerangka piker

### C. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian relevan bertujuan untuk memberikan pemaparan tentang penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh peneliti. Berikut beberapa hasil penelitian yang terkait dengan penelitian ini adalah:

- a. Bain, dkk (2017) Dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh penggunaan media belajaran sejarah Indonesia *E-learning* berbasis *Quipper School* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas X SMK No.4 kendal".

Perbedaan penelitian yang dilakukan Bain, dkk. Dengan yang peneliti lakukan terdapat pada tujuan penelitian, metode penelitian. Tujuan penelitiannya yaitu penggunaan media *Quipper School* terhadap efektivitas belajar siswa pada mata pelajaran sejarah indonesia metode yang digunakan Bain yaitu metode penelitian desam instruksional *ADDIE* (*Analysis-Desain-Develop-Inplement Evaluate*) yang bersifat generik menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan efektif, dan hasil penelitian Bain menggunakan dua kelas sehingga hasil penelitian dari tingkat pemahaman antara akuntansi 1 dan akuntansi 2, hal membuktikan bahwa nilai mean akuntansi 1 sebesar 67,8889 dan bilai akuntansni 2 sebesar 57,7429 dengan demikian terbukti bahwa ada peningkatan penggunaan media *Quipper School* pada mata pelajaran sejarah Indonesia.

- b. Lingga (2016) dalam skripsinya dengan berjudul "Pengaruh penggunaan Media pembelajaran *Quipper School* Terhadap Hasil Belajar Kelas VII

Mata Pelajaran Matematika SMP Negeri 4 Semarang". Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *quipper school* mampu membentuk kemandirian belajar siswa menjadi lebih baik dan penyajian materi yang menarik sehingga dapat memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas sangat sangat efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Persamaan penelitian yang dilakukan Lingga dengan peneliti lakukan terdapat pada media pembelajaran, tujuan penelitian, metode penelitian yang digunakan. Dimana Lingga menggunakan media pembelajaran *quipper school* sedangkan peneliti juga menggunakan media *quipper school*, tujuan penelitian Lingga yaitu untuk mengetahui hasil kesadaran metakognisi siswa dengan menggunakan media pembelajaran *online* berbasis *quipper school* dan menggunakan metode penelitian eksperimen dengan metode *Pre-Experimental Design*. Sedangkan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan Lingga, maka diperoleh data-data melalui instrumen tes (angket) sebanyak 52 item pernyataan yang terdiri dari 8 indikator dan soal pretest posttest sebanyak 30 butir soal untuk mengetahui metakognisi siswa pada kelas eksperimen selama proses pembelajaran berlangsung.

Adanya penelitian yang relevan maka, peneliti dapat menyimpulkan bahwaselama ini belum ada yang mengkaji mengenai pengaruh penggunaan *quipper school* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Penelitian yang peneliti lakukan sekarang adalah meneliti tentang pengaruh

suatu media pembelajaran berbasis *quipper school* yang berjudul “pengaruh penggunaan *quipper school* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA SMP Negeri 1 Bissappu Kabupaten Bantaeng.

#### D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dari kerangka berfikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis dapat dikemukakan sebagai berikut:

***H<sub>0</sub>***: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *quipper school* terhadap hasil belajar IPA kelas VIII SMP Negeri 1 Bissappu.

***H<sub>1</sub>***: Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *quipper school* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Bissappu.

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2019:110) bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel *independen* (perlakuan) terhadap variabel *dependen* (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan.

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-experimental design*, sehingga penelitian ini hanya menggunakan satu kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelas *control*. Desain penelitian yang digunakan *one group pretest-posttest* yaitu kelompok eksperimen di berikan *pretest* sebelum diberi perlakuan, Kemudian selanjutnya diberikan *posttest* setelah proses pembelajaran di lakukan.

### B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah SMP Negeri 1 Bissappu, Kecamatan Bissappu, Kabupaten Bantaeng, Kode Pos 92411.

### C. Populasi dan Sampel Penelitian

#### 1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek yang akan diteliti.

Muhammad Arif Tiro (2002 : 5) mengatakan bahwa Populasi yang menjadi perhatian utama seorang peneliti. Kalau semua anggota populasi dapat diamati dan diambil datanya, kegiatan ini disebut sensus. Namun demikian, kita kadang-kadang tidak bisa mengamati seluruh anggota populasi. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII, VIII, IX berjumlah 1093 siswa di SMP Negeri 1 Bissappu.

## 2. Sampel penelitian

Sugiono (2017: 118) bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Berdasarkan penelitian ini, pengambilan sampel menggunakan cara *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. teknik ini digunakan peneliti karena peneliti mempunyai pertimbangan, diantaranya alasan peneliti mengambil sampel ini karena guru masih kurang menerapkan penggunaan media pembelajaran. jadi sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII A.

Adapun alasan peneliti mengambil sampel ini karena dikelas tersebut guru masih kurang menerapkan penggunaan media pembelajaran.

Tabel 3.2. Sampel

NO.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah	Ket.
		L	P		
1.	VIII A	9	9	18	
	Jumlah	9	9	18	

Sumber ( Tata Usaha SMP Negeri 1 Bissappu)

#### D. Desain penelitian

Bentuk desain penelitian yang digunakan yaitu *One Group Pretest-posttest*, dimana penelitian di lakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah pembelajaran. Dalam desain penelitian ini kelas eskperimen di beri tes awal (*pretest*) pada awal pertemuan untuk mengetahui pengatahuan awal siswa sebelum diberikan pembelajaran IPA dengan menggunakan aplikasi *quipper school*. Setelah di berikan awal, sebelumnya, kepada siswa tersebut diberikan perlakuan pembelajaran IPA dengan menggunakan aplikasi *quipper school*. Setelah selesai pembelajaran IPA dengan menggunakan aplikasi *quipper school*, selanjutnya kepada siswa di berikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pembelajaran IPA dengan menggunakan aplikasi *quipper school* terhadap hasil belajar siswa.

Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan, sebelum diberi perlakuan secara sederhana, desain penelitian yang digunakan pada gambar berikut ini.



Keterangan :

O1: *pretest* (tes awal sebelum diberi perlakuan)

X : perlakuan ( pembelajaran IPA dengan menggunakan media *quipper school*).

O2 : *Posttest* ( tes akhir setelah di berikan perlakuan)

## E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian yaitu objek atau suatu kegiatan yang di teliti. Sugiyono (2019:112) mengatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari sehingga diperoleh informasi tersebut hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Dengan demikian variabel merupakan bagian yang sangat penting pada penelitian, karena merupakan objek dan titik perhatian penelitian. Pada umumnya variabel terbagi atas variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas atau independen adalah variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Sedangkan variabel terikat atau dependen variabel yang memengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel terikat independen (bebas).

Berdasarkan ulasan di atas maka dalam penelitian ini ada dua variabel yakni sebagai variabel bebas adalah penggunaan media *quipper school*, variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil siswa dalam pembelajaran IPA.

## F. Definisi Operasional Variabel

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

Variabel-variabel tersebut adalah :

### 1. Variabel X hasil belajar

Hasil belajar siswa adalah kecenderungan perhatian dan kesengan dalam beraktivitas, yang terkait dengan jiwa dan raga untuk pengembangan manusia seutuhnya, yang memerlukan cipta, rasa, karsa, kognitif, efektif dan psikomotorik dan perubahan yang terjadi pada diri seseorang akibat dari proses belajar seseorang dikatakan belajar apabila perlakuan seseorang menunjukkan perubahan.

### 2. Variabel Y media aplikasi *quipper school*

*Quipper school* dapat digunakan sebagai tempat siswa untuk mengerjakan tugas yang di berikan guru, mengakses seluruh materi pelajaran dan mengirimkan pesan kepada guru mengenai kesulitan belajar yang di hadapi. *Quipper school* dapat di akses oleh siswa melalui perangkat yang terhubung dengan internet yang di lengkapi dengan *web* atau menggunakan *Smartphone, BlackBerry, PC/Komputer, laptop* dan *tablet*. siswa dapat mengakses *quipper school* kapan saja dan dimana saja melalui koneksi internet.

## G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Sugiyono (2018: 148) mengatakan bahwa "Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati". Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, lembar tes.

### 1. Lembar Observasi

Observasi merupakan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan mengamati secara langsung, menggunakan panca indra mata sebagai alat bantu utamanya selain panca indra lainnya seperti telinga, penciuman, mulut dan kulit. Instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar ceklist yang berisi petunjuk tentang kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang dapat berguna sebagai petunjuk untuk menentukan tindakan selanjutnya.

### 2. Lembar Tes

Lembar tes merupakan alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan serta kemampuan yang dimiliki oleh individu berisi pertanyaan yang berkaitan dengan mata pelajaran IPA yang berupa soal pilihan ganda (*pretest* dan *posttes*). *Pretest* merupakan tes awal yang diberikan kepada siswa sebelum dimulai kegiatan belajar dengan menggunakan media pembelajaran *quipper school*. *Posttes* merupakan tes akhir yang diberikan kepada siswa setelah kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran *quipper school*.

## H. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat didalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan cara sebagai berikut:

### 1. Observasi

Observasi adalah merupakan study yang sengaja dan dilakukan secara sistematis, terencana, terarah, pada suatu tujuan dengan mengamati dan

mencatat fenomena atau perilaku satu atau kelompok orang. Gunawan dalam buku (Kusumaningrum dkk, 2019:84). Observasi merupakan pengumpulan data yang apabila peneliti mengetahui perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan apabila responden yang diamati tidak perlu besar. Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini yang berupa lembar ceklis dimana peneliti memperhatikan proses belajar siswa selama pembelajaran *daring* berbasis *quipper school*.

## 2. Tes

Kusumaningrum, dkk (2019:78) Mengatakan bahwa “Tes secara etimologis dapat diartikan sebagai sejumlah tugas yang diberikan oleh seseorang kepada orang lain, dan orang lain tersebut (yang dites) harus mengerjakannya”.

Tes merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau soal-soal dalam bentuk teks kepada responden untuk dijawab. Tes ini dilakukan untuk mengetahui atau mengukur pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA. Tes yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yakni *pretest* yang diberikan kepada siswa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran *daring* berbasis *quipper school*. Dan *posttest* merupakan tes akhir yang diberikan kepada siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran berbasis *quipper school*. Kedua tes ini dilakukan untuk membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan pembelajaran berbasis *quipper school*.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu teknik untuk mengumpulkan data berupa dokumentasi atau arsip yang sesuai dengan apa yang akan diteliti. Instrumen metode dokumentasi yakni berupa data siswa dan siswa pengambilan gambar saat melakukan observasi.

#### I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data yang di peroleh dari hasil penelitian yaitu menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

##### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Sugiyono (2017:147) mengemukakan bahwa " Statistik deskriptif adalah statistik yang di gunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bertujuan untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Dalam penelitian ini data yang di analisis yaitu hasil belajar siswa dan perlakuan pada saat menggunakan media aplikasi *Quipper School* pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Bissappu. Untuk menggambarkan bagaimana pengaruh penggunaan *quipper school* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Bissappu Kabupaten Bantaeng. Presentase dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Persentase

f = Jumlah skor perolehan

n = Jumlah skor maksimal

100% = Bilangan tetap

Hasil perolehan presentase aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran di analisa dengan pedoman seperti pada tabel kategori aktivitas siswa menurut Yonni, dkk. (2015: 176) sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kategori Aktivitas Siswa

No.	Interval ( % )	Kategori
1.	75 – 100 %	Baik
2.	50 – 75 %	Cukup
3.	25 – 49 %	Kurang
4.	0 – 24%	Tidak baik

### 1. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk poulasi, menentukan sejauh mana kesamaan antara hasil yang di peroleh dari suatu sampel sampel dengan hasil yang akan di dapat pada asumsi bahwa data yang di ambil mempunyai distribusi normal dan menggunakan data interval dan rasio.

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media *quipper school* maka perlu dilakukan uji hipotesis untuk melihat perbedaan hasil belajar antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji- t . Uji-t adalah salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari dua buah sampel atau variabel yang dibandingkan. Contohnya, uji-t dapat digunakan untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *quipper school* dan setelah menggunakan media aplikasi pembelajaran berbasis *quipper school*.

Sugiyono (2019: 242) menyatakan bahwa untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan yaitu menggunakan statistik uji-t, digunakan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan :

t = nilai yang dihitung statistik uji- t

x = rata-rata sampel

s = standar deviasi (simpangan baku)

uo = rata-rata uji

n = banyak data

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Bissappu yang terletak di Jl. Beloparang Kec. Bissappu, Kabupaten Bantaeng. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan menjumpai bapak Marpasabbi, S.ag., M.A. selaku kepala sekolah dan Ayu wahyuni, S.Pd. selaku guru mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Bissappu, untuk menyerahkan surat penelitian yang telah dikeluarkan oleh Kantor Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Bantaeng untuk mendapatkan izin dari pihak sekolah dan sekaligus untuk penentuan waktu penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 23 Juni sampai dengan 23 Agustus 2022.

Bagian ini akan dibahas secara rinci tentang hasil penelitian yang telah diperoleh peneliti dilapangan yang berlokasi di SMP Negeri 1 Bissappu, di kelas VIII A pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan sampel sebanyak 18 siswa. Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *pre-eksperimen design* dan jenis desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pre-test dan post-test*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 1 Bissappu kelas VIII A dengan jumlah siswa sebanyak 18 orang, maka data yang diperoleh sebagai berikut.

## 1. Analisis Deskriptif Data Penelitian

### a. Aktivitas Belajar Hasil Observasi

Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran IPA dengan menggunakan media *quipper school*. Hasil observasi aktivitas belajar dari 18 siswa dikelas VIII A SMP Negeri 1 Bissappu selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1. Distribusi frekuensi dan persentase aktivitas belajar siswa selama penelitian berlangsung.

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi			Persen (%)	
		I	II	Rata-rata	I	II
i	2	3	4	5	6	7
1.	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	18	18	18	100	100
2.	Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran	15	15	15	83,33	83,33
3.	Siswa yang mencatat penjelasan guru	14	14	14	77,77	77,77
4.	Siswa yang mengajukan pertanyaan	10	11	10,5	55,55	61,11
5.	Siswa yang menjawab pertanyaan	11	12	11,5	61,11	66,66
6.	Siswa yang meminta bimbingan guru	11	13	12	61,11	72,22
7.	Siswa yang aktif mengerjakan soal	18	18	18	100	100
<b>Jumlah persentasi aspek siswa</b>					<b>538,8</b>	<b>561,0</b>
<b>Persentasi aktivitas siswa</b>					<b>76,97</b>	<b>80,14</b>
<b>Kategori</b>					<b>Baik</b>	<b>Baik</b>

(Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran)

Hasil analisis data aktivitas siswa (terlihat pada tabel 4.1) dapat diketahui bahwa persentase aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama yaitu 76,97% dan pada pertemuan kedua yaitu 80,14%.

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran kedua pertemuan tersebut berada pada kategori baik yaitu pada interval 75%-100%, ini berarti indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai.

#### **B. Hasil Belajar**

Hasil evaluasi kedua tes (*pretest* dan *posttest*) tersebut dengan menggunakan alat evaluasi yang telah disusun oleh peneliti terhadap 18 orang siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Bissappu dapat diketahui gambarannya sebagai berikut:

- 1) Pengolahan *Pretest*
  - a) Nilai Statistik Hasil Belajar

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 60 dan skor terendah 20. Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil *pretest* siswa 42.22 dan standar deviasi 14,775. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.2. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar IPA (*Pretest*)

No.	Kategori nilai statistic	Nilai
1	Nilai tertinggi	60
2	Nilai terendah	20
3	Nilai rata-rata	42,22
4	Standar deviasi	14,775
5	Sampel	18

(Sumber: Data primer 2022)

## b) Kategori Hasil Belajar

Berdasarkan hasil *pretest* pada kelas VIII A pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat dilihat kategori hasil belajar pada table berikut:

Tabel 4.3. Distribusi Dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar IPA (*Pretest*)

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-39	Sangat Rendah	6	33,33
2	40-69	Rendah	12	66,66
3	70-80	Sedang	0	0
4	81-90	Tinggi	0	0
5	91-100	Sangat Tinggi	0	0

(Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran)

Berdasarkan tabel dan diagram tersebut kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa pada saat sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *quipper school* pada materi sistem pencernaan pada manusia mata pelajaran IPA, terdapat 18 siswa, terdapat 33,33% pada kategori sangat rendah, 66,66% pada kategori rendah, 0% pada kategori sedang, 0% kategori tinggi dan 0% pada kategori sangat tinggi.

### Nilai Frekuensi Hasil Belajar IPA Pretest



Gambar 4.1 Diagram hasil belajar *pretest*

#### c) Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil *pretest* kelas VIII G pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat dilihat dari tingkat ketuntasan hasil belajar pada table berikut:

Tabel 4.4. Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar IPA (*Pretest*)

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
<70	Tidak tuntas	18	100
>70	Tuntas	0	0
Jumlah		18	100

Berdasarkan tabel dan diagram tingkat ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa sebelumnya adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *quipper school* pada materi sistem pencernaan pada manusia, pada mata pelajaran IPA terdapat 18 orang siswa dengan persentase sebesar 100% kategori tidak tuntas dan 0 siswa dengan persentase sebesar 0% kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70.

## Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar IPA (*Pretest*)

20  
18  
16  
14  
12  
10  
8  
6  
4  
2  
0

Tidak tuntas

Tuntas

Gambar 4.2 Diagram Distribusi Tingkat ketutasan hasil belajar *pretest*

### 2) Pengolahan *Posttest*

#### b) Nilai Statistik Hasil Belajar

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sesudah diberikan perlakuan diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 100 dan skor terendah 60. Nilai rata-rata hasil *posttest* siswa 82,77 dan standar deviasi 10,178. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di lembaran berikut:

Tabel 4.5. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar IPA (*Posttest*)

No.	Kategori nilai statistic	Nilai
1	Nilai tertinggi	100
2	Nilai terendah	60
3	Nilai rata-rata	82,77
4	Standar deviasi	10,178
5	Sampel	18

(Sumb(sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran)

b) Kategori Hasil Belajar

Berdasarkan hasil *posttest* kelas VIII A pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat dilihat dari kategori hasil belajar siswa pada table berikut:

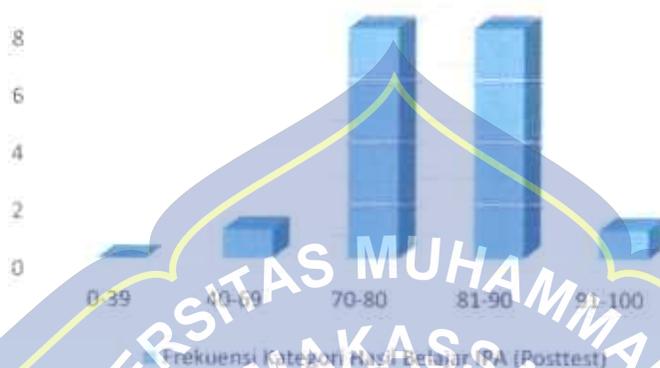
Tabel 4.6. Distribusi Dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar IPA (*Posttest*)

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-39	Sangat Rendah	0	0
2	40-69	Rendah	1	5,55
3	70-80	Sedang	8	44,44
4	81-90	Tinggi	8	44,44
5	91-100	Sangat Tinggi	1	5,55

(Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran)

Berdasarkan tabel dan diagram kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa pada saat sesudah adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *quipper school* pada sistem pencernaan pada manusia pada mata pelajaran IPA 0% pada kategori sangat rendah, 5,55% pada kategori rendah, 44,44% kategori sedang, sementara terdapat 44,44% kategori tinggi dan 5,55 pada kategori sangat tinggi.

Frekuensi Kategori Hasil Belajar IPA (Posttest)

Gambar 4.3 Diagram Frekuensi Hasil Belajar IPA (*Posttest*)

## c) Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil *pretest* kelas VIII A pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat dilihat dari tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada table berikut:

Tabel 4.7. Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar IPA (*Posttest*)

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
<70	Tidak tuntas	1	5,55
>70	Tuntas	17	94,44
	Jumlah	18	100

(Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran)

Berdasarkan tabel dan diagram tingkat ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa Tingkat ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa sesudah adanya perlakuan menggunakan Media pembelajaran *quipper school* pada materi sistem pencernaan pada manusia mata pelajaran IPA terdapat 1 orang siswa dengan persentase sebesar 5,55% kategori tidak

tuntas dan 18 orang siswa dengan persentase sebesar 94,44% kategori tuntas.

Hal ini mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70.



**Gambar 4.4 Diagram Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar IPA (Posttest)**

### 3) Perbandingan Tingkat Hasil Belajar Siswa Antara *Pretest* dan *Posttest*

Apabila disajikan dalam tabel akan terlihat jelas perbedaan hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan (*pretest*) dan setelah dilakukan perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *quipper school* yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.8. Distribusi Hasil Belajar IPA Siswa *Pretest* dan *Posttest*

Kategori Nilai Statistik	Nilai Statistik	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Sampel	18	18
Nilai Tertinggi	60	100
Nilai Terendah	20	60
Nilai Rata-rata	42,22	82,77
Standar Deviasi	14,775	10,178

(Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran)

Dari tabel dan diagram bahwa nilai rata-rata siswa sebelum adanya perlakuan menggunakan media *quipper school* (*pretest*) yaitu 42,22 dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa sesudah adanya perlakuan menggunakan media *quipper school* (*posttest*) yaitu 82,77. Dengan demikian, melihat dari hasil belajar siswa yang didapatkan meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *quipper school*.

Distribusi Hasil Belajar IPA *Pretest* dan *Posttest*

Gambar 4.5 Diagram Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar IPA *Pretest* dan *Posttest*

### c. Analisis Statistik Inferensial Hasil Belajar

Analisis statistik inferensial pada bagian ini digunakan untuk pengujian hipotesis yang telah dirumuskan, dan sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis.

#### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apa skor rata-rata hasil belajar siswa (*Pretest-Posttest*) berdistribusi normal. Kriteria pengujiannya adalah :

Jika  $P_{value} \geq \alpha = 0,05$  maka distribusinya adalah normal

Jika  $P_{value} < \alpha = 0,05$  maka distribusinya adalah tidak normal

Dengan menggunakan bantuan program computer dengan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 25 dengan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Menurut uji *Kolmogorov-Smirnov* hasil analisis skor rata-rata.

Untuk pretest menunjukkan nilai  $P_{value} > \alpha$  yaitu  $0,200 > 0,05$  skor rata-rata untuk posttest menunjukkan nilai  $P_{value} > \alpha$  yaitu  $0,06 > 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Tabel 4.9 Uji Normalitas

## One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest
N		18
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	42.2222
	Std. Deviation	14.77500
Most Extreme Differences	Absolute	.163
	Positive	.129
	Negative	-.163
Test Statistic		.163
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>
		posttest
N		18
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	82.7778
	Std. Deviation	10.17815
Most Extreme Differences	Absolute	.261
	Positive	.183
	Negative	-.261
Test Statistic		.261
Asymp. Sig. (2-tailed)		.006 <sup>c</sup>

## 2). Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori hasil belajar, pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu keputusan, yaitu keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis ini. Untuk pengujian hipotesis ini, peneliti menggunakan uji-t pada taraf signifikan  $\alpha = 0.05$  dan derajat kebebasan (dk) = (n-1). Kriteria pengujiannya adalah hipotesis  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak jika nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$ .

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *quipper school* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII A pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bissappu.

$H_1$  : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *quipper school* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII A pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Bissappu.

Adapun perhitungan yang dilakukan dengan memperhatikan data untuk menguji hipotesis tersebut dengan langkah-langkah dihalaman berikut:

Menentukan harga t Hitung.

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{80,14 - 70}{10,178 / \sqrt{18}}$$

$$t = \frac{10,14}{10,178 / 4.242}$$

$$t = \frac{10,14}{2.399}$$

$$t = 4,226$$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan maka di peroleh thitung = 4,226 selanjutnya untuk membandingkan dengan ttabel maka perlu terlebih dahulu dicarikan derajat kebebasan (dk) seperti dilembaran berikut:

$$dk = n - 1$$

$$= 18 - 1$$

$$= 17$$

Harga tabel dengan taraf signifikan = 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = 17 dari tabel distribusi diperoleh ttabel = 1.740 dengan hasil perhitungan thitung > ttabel atau,  $4,226 > 1.740$  dengan demikian  $H_0$  ditolak dan terjadi penerimaan  $H_1$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *quipper school* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII A di SMP Negeri 1 Bissappu Kabupaten Bantaeng.

## B. Pembahasan

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, menunjukkan bahwa menggunakan media Pembelajaran berbasis *quipper school* dalam pembelajaran IPA pada kelas VIII A SMP Negeri 1 Bissappu Kabupaten Bantaeng dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Hal ini dapat dilihat dari tabel hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial.

Selanjutnya akan diuraikan pembahasan hasil penelitian yang meliputi pembahasan hasil aktivitas belajar siswa serta hasil belajar siswa. Pembahasan hasil analisis statistik deskriptif tentang aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran berbasis *quipper school*, kedua aspek tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

a. Aktivitas Belajar Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran berbasis *quipper school* pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Bissappu Kabupaten Bantaeng menunjukkan bahwa sudah memenuhi kriteria Baik. Dari hasil analisis data observasi aktivitas siswa rata-rata persentase frekuensi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA pertemuan pertama 76,97% dan pada pertemuan kedua yaitu 80,14%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari segi respon murid terhadap guru, mengerjakan soal tepat waktu, sikap dan perilaku, siswa yang mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan, meminta bimbingan guru, serta aktif dalam mengerjakan soal baik dari pertemuan pertama sampai ke pertemuan kedua. Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran kedua pertemuan tersebut berada pada kategori baik, ini berarti indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai.

Surakhmad (2017: 7) menyatakan bahwa "Pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala alam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada di sekelilingnya mereka untuk menuruti apa yang di inginkan. Namun bila pengaruh seseorang kepada masyarakat adalah

negatif, maka masyarakat justru akan menjahui dan tidak lagi menghargainya. Demikian Djamarah (2010) Penggunaan metode, pendekatan belajar mengajar dan orientasi belajar menyebabkan aktivitas belajar setiap siswa berbeda-beda. Ketidaksamaan aktivitas belajar siswa melahirkan kadar aktivitas belajar yang bergerak dari aktivitas belajar yang rendah sampai aktivitas belajar yang tinggi. Sesuai yang dikemukakan oleh (Lotulung 2019) Motivasi merupakan dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk dalam kegiatan belajar motivasi mendorong seseorang untuk belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkannya. Jadi dapat disimpulkan motivasi belajar merupakan keseluruhan daya pendorong atau penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki siswa dapat tercapai. Motivasi akan membangkitkan semangat dalam belajar. Apabila motivasi siswa dalam belajar tinggi, maka hasil belajarnya akan optimal dan sebaliknya jika motivasi belajar siswa rendah, maka hasil belajar akan menjadi kurang maksimal. Dengan adanya hasil belajar yang baik jadi perluh untuk belajar dengan maksimal karena belajar merupakan upaya yang disengajah oleh pendidik untuk mendukung kegiatan belajar siswa. Demikian Afandi, dkk (2013: 6) menyatakan bahwa "hasil belajar merupakan proses perubahan kemampuan intelektual (*kognitif*), kemampuan minat atau emosi (*afektif*) dan kemampuan halus serta kasar (*psikomotorik*) pada siswa". Perubahan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya dalam satuan pendidikan dibutuhkan sesuai menggunakan tahap perkembangan yaitu di tahapan operasional nyata.

Menurut Suprijono (2012:5), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Demikian Supratiknya (2012 : 5) mengemukakan bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan mengacu pada klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor.

b. Hasil Belajar Siswa

1) Hasil Belajar Siswa sebelum mendapatkan Perlakuan (*Pretest*)

Hasil analisis data hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran menunjukkan bahwa semua siswa yang tidak berbasis *quipper school* mencapai ketuntasan (KKM 70) dengan kata lain hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran berbasis *quipper school* cukup rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. Rendahnya hasil belajar siswa diakibatkan oleh kurangnya inovasi yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran.

2) Hasil Belajar Siswa setelah mendapatkan Perlakuan (*Posttest*)

Hasil analisis data hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran berbasis *quipper school* menunjukkan bahwa terdapat 18 siswa atau 94% yang mencapai ketuntasan (KKM 70) dengan kata lain hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran IPA

menggunakan media pembelajaran berbasis *quipper school* tercapai dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. Beberapa siswa mengalami peningkatan signifikan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *quipper school* karena proses pembelajaran menjadi lebih aktif dengan siswa sebagai pusat belajar. Namun masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran karena diakibatkan oleh motivasi belajar siswa itu rendah walaupun guru telah menggunakan inovasi dalam pembelajaran.

Penerapan menggunakan media pembelajaran berbasis *quipper school* dalam pembelajaran IPA menunjukkan bahwa adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Pada saat tes awal, masih banyak siswa yang mendapat nilai rendah, setelah menerapkan pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran berbasis *quipper school* dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ada, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

## 2. Pembahasan Hasil Analisis Statistik Inferensial

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *quipper school* mengalami pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Bissappu. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dengan uji-t pada taraf signifikan 0.05 dan derajat kebebasan 16 maka diperoleh  $t_{table} = 1.746$  dan  $t_{hitung} = 3.922$ . Dengan kriteria pengujian yaitu jika  $t_{hitung} < t_{table}$  maka

$H_0$  diterima, dan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, dan diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3.922 > 1.746$ . Sesuai dengan kriteria pengujian maka dengan demikian  $H_0$  ditolak dan terjadi penerimaan  $H_1$ . Dengan hipotesis  $H_1$  yaitu terdapat pengaruh hasil belajar terhadap hasil belajar siswa yang signifikan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran *quipper school* dalam kegiatan belajar mengajar dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengatasi masalah-masalah pendidikan seperti hasil belajar rendah. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Firdianti (2015), dimana penerapan media pembelajaran *quipper school* menunjukkan hasil yang positif atau dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dalam media *quipper school* siswa tidak lagi disulitkan dengan mencatat keseluruhan pembahasan pembelajaran. Dengan begitu, siswa lebih mudah mengingat dan memahami pembelajaran sehingga media pembelajaran *quipper school* yang diterapkan dengan baik dan benar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Bain, dkk (2017) Dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh penggunaan media belajar sejarah Indonesia *E-learning* berbasis *Quipper School* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas X SMK No.4 kendal". Sedangkan penelitian Lingga (2016) dalam skripsinya dengan berjudul "Pengaruh penggunaan Media pembelajaran *Quipper School* Terhadap Hasil Belajar Kelas VII Mata Pelajaran Matematika SMP Negeri 4 Semarang". Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *quipper school*

mampu membentuk kemandirian belajar siswa menjadi lebih baik dan penyajian materi yang menarik sehingga dapat memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas sangat sangat efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil analisis deskriptif dan inferensial yang diperoleh, ternyata cukup mendukung teori yang telah dikemukakan pada bagian kajian pustaka yaitu teori pengaruh, teori media, teori belajar, dan teori belajar IPA. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *quipper school* efektif digunakan dalam pembelajaran IPA kelas VIII A di SMP Negeri 1 Bissappu Kabupaten Bantaeng.



## BAB V SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan serta hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *quipper school* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA sistem pencernaan pada manusia siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bissappu Kabupaten Bantaeng.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPA harus terus dikenalkan kepada siswa, namun tidak cukup hanya dengan teori saja untuk membuat siswa paham materi-materi yang diajarkan sehingga sebaiknya para pendidik kedepannya lebih memvariasikan metode ataupun media dalam pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.
2. Di harapkan kepada guru lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan pada proses belajar mengajar diharapkan seorang guru menerapkan atau membuat media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang di ampunya, agar lebih memudahkan siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan dengan bantuan media, termasuk media *quipper school*.

3. Bagi sekolah, melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas guru, dan pada akhirnya kualitas sekolah, memberikan sumbangan yang berharga dalam upaya perbaikan pembelajaran sehingga dapat menunjang target pembelajaran dan daya serap siswa yang diharapkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan melalui penelitian ini dapat memberikan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian pada bidang penelitian yang serupa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad Dkk. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran*. Semarang.
- Ariani, N. Haryanto, D. 2016. *Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta: Prestasi.
- Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Babadu, j. s. zain. 20013. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: pustaka Sinar Haran.
- Bain, dkk. 2017. *Pengaruh penggunaan media belajar sejarah Indonesia E-learning berbasis Quipper School Terhadap minat dan belajar siswa X SMK NO.4 Kendal* Bandung: Alfabeta.
- Darmawan, Deni. 2015. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Diakses pada 12 desember 2021.Familia.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Fatimatur, Evi. 2016. *Desain Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Hidayat, Sholeh. 2015. *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung
- Kasmadi, Rais. *Panduan penggunaan Quipper School Indonesia* (Online) ([http://www.academia.edu/7844125/Quipper Shool Indonesia](http://www.academia.edu/7844125/Quipper_School_Indonesia) diakses tanggal 19 januari 2020).
- Kemendikbud. 2017. *Panduan Penilaian Oleh Pendidik dan Satuan pendidik*.
- Lotulung, C., Ibrahim, N., & Tumurang, H. (2019). *Effectiveness Of Learning Strategy And Learning Style On Learning Outcomes*. 2007. <https://Doi.Org/10.4108/Eai.19-10-2018.2281392>
- Louis, Gottschaik. 2018. *Mengerti Sejarah Depok*. Universitas Depok.
- Masriati, Lingga. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran QuipperSchool Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Mata Pelajaran Matematika Smp Negeri 4 Semarang*". (online). (skripsi) (<https://lib.unnes.ac.id/24056/>) Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pada Tanggal 3 Desember 2021).

- Nurul Fathana Burhan, (2021). *Efektifitas Media Pembelajaran Online Berbasis Quipper School Terhadap Kesadaran Metakognisi Peserta Didik Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI MIA SMA Muhammadiyah Makassar Tahun Pelajaran 2020/2021*.
- Panduwei. 2018. *Ilmu pengetahuan alam*. Klaten. PT Intan
- Putra, S. R. 2013 *Desain belajar mengajar kreatif berbasis sains*. Yogyakarta: Diva Press
- Hubulo,Zakir.2014.*HelpQuipper*.(Online)(<https://help.quipper.com/id/articles/whatis-quipper-school>, diakses tanggal 17 Februari 2020)
- Rizki Rahmawati, ddk 2015. *Keefktifan penerapan e-learning quipper school pada pembelajaran akuntansi di SMA Negeri 2 Surakarta*.(online). <https://core.ac.uk/reader/289792820>
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supratiknya, A. 2012. *Penialian Hasil Belajar dengan Teknik Nontes*. Yogyakarta : Universitas Sanata Darma.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Trianto. 2018. *Pembelajaran terpadu (karakteristik, landasan, Fungsi*, Unissula Press.
- Wahab, Rohmalia. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Yonni, Dkk. 2016. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Farmilia.
- Yusufhadi. 2018. *Mesnyamai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prendana Media.

L

A

M

P

I

R

A

N



# LAMPIRAN A

# PERSURATAN





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
Jl. Seroja Alauddin No. 291 Telp 0411 8611581 Makassar 90031 E-mail: Ap@unismuh.ac.id



Nomor : 2188/05C 4-VIII/VI/40/2022  
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

21 Dzulqadah 1443 H  
20 June 2022 M

Kepada Yth,  
Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel  
Cq. Kepala Dirus Penanaman Modal dan PTSP Prov. Sul-Sel  
di -

Makassar

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 10233/TKIP.A.4-II/VI/1443/2022 tanggal 20 Juni 2022, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : MAWAR  
No. Stambuk : 10531 1101418  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Jurusan : Pendidikan Teknologi  
Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul:

"Pengaruh Penggunaan Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Bissappu Kabupaten Bantaeng"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 23 Juni 2022 s.d 23 Agustus 2022.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.  
Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khabiran katirra.

Ketua LP3M,

Dr. H. Abubakar Idhan, MP.  
NBM 101 7716



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Bougainville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
Website : <http://smap-hes.sulselprov.go.id> Email : [psp@sulselprov.go.id](mailto:psp@sulselprov.go.id)  
Makassar 90231

Nomor : **3764/S.01/PTSP/2022** Kepada Yth.  
Lampiran : - Bupati Bantaeng  
Perihal : **Izin penelitian**

Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 2/BB.05/C.4-VIII/V/240/2022 tanggal 20 Juni 2022 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini

Nama : **MAWAR**  
Nomor Pokok : **105311101418**  
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**  
Pekerjaan/Lembaga : **Mahasiswa (S1)**  
Alamat : **Jl. Sultan Abduddin No. 259 Makassar**

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul

**" PENGARUH PENGGUNAAN QUIPPER SCHOOL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI SMP NEGERI 1 BISSAPPU KABUPATEN BANTAENG "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **23 Juni s/d 23 Agustus 2022**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada Tanggal 22 Juni 2022

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN  
PLT. KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



**Dra. Hj. SUKARNIATY KONDOLELE, M.M.**  
Pangkat : **PEMBINA UTAMA MADYA**  
Nip : **19650606 199003 2 011**

Tembusan Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar/ Makassar
2. Peninggal





**PEMERINTAH KABUPATEN BANTAENG  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SMP NEGERI 1 BISSAPPU**

Beloparang Nomor 17, Telepon (0411) 21927, Bantaeng 92451  
Webstar : www.smpnegeri1bissappu.sch.id, E-mail : smpnegeri1bissappu1@gmail.com



**SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI**

Nomor 421/2091/SMPN1/BS/VIII/2022

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 1 Bissappu, Kab Bantaeng  
menerangkan bahwa :

Nama : MAWAR  
NIM : 105311101418  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Alamat : Salluang, Kec Bissappu, Kab. Bantaeng.

Yang tersebut di atas benar-benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan  
Skripsi mulai tanggal 23 Juni s/d 23 Agustus 2022 dengan judul "Pengaruh Penggunaan  
*Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri  
1 Bissappu Kabupaten Bantaeng*"

Demikian surat keterangan ini disampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana  
mestinya.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Bantaeng, 24 Agustus 2022

Kepala Sekolah



MAPUSABBI, S.Ag., MA.  
NIP. 19710916 200312 1 002



## LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Sekolah/Kelas : SMP Negeri 1 Bissappu

Nama Guru : Kasmira M, S.Pd.

Nama Observer : Mawar

### Tujuan

1. Merekam data berapa banyak siswa yang aktif dalam proses pembelajaran
2. Merekam data kuantitas aktivitas belajar siswa

### Petunjuk:

1. Observer harus berada pada posisi yang tidak mengganggu pembelajaran tetapi tetap dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa
2. Observer harus teliti dalam memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi	
		I Siswa	II Siswa
1.	Siswa yang hadir dalam pembelajaran		
2.	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru		
3.	Siswa yang mencatat penjelasan guru		
4.	Siswa yang mengajukan pertanyaan		
5.	Siswa yang menjawab pertanyaan		
6.	Siswa yang meminta bimbingan guru		
7.	Siswa yang aktif mengerjakan soal		

Makassar, Juli 2022

  
 (Mawar)

Sekolah : SMP Negeri 1 Bissappu  
Mata Pelajaran : IPA  
Kelas/Semester : VIII / Ganjil  
Materi Pokok : Sistem Pencernaan Manusia  
Sub Materi : Gangguan pada Sistem Pencernaan Makanan dan Uraja

#### A. Kompetensi Inti

#### A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

- **Kompetensi Dasar**

- Menganalisis sistem pencernaan pada manusia dan memahami gangguan yang berhubungan dengan sistem pencernaan, serta upaya menjaga kesehatan sistem pencernaan
- Menyajikan hasil penyelidikan tentang pencernaan mekanis dan kimiawi

- **Indikator Pencapaian Kompetensi**

- Menjelaskan kelainan atau penyakit pada sistem pencernaan manusia.
- Menganalisis gangguan dan penyakit pada sistem pencernaan manusia dan upaya menanggulangnya.
- Menyelidiki gangguan sistem pencernaan pada manusia dan upaya menanggulangnya.
- Mengomunikasikan hasil penyelidikan tentang gangguan pada sistem pencernaan dan upaya penanggulangnya

## B. Tujuan Pembelajaran

- a. Setelah melalui studi literasi secara mandiri, peserta didik dapat menjelaskan kelainan atau penyakit pada sistem pencernaan manusia dengan benar.
- b. Setelah melalui studi literasi secara mandiri, peserta didik dapat menjelaskan penyakit pada sistem pencernaan manusia dan upaya menanggulangnya dengan teliti.
- c. Setelah melalui studi literasi secara mandiri, peserta didik dapat mengetahui apa-apa saja nama penyakit yang dapat merusak sistem pencernaan.

## C. Metode, Model, dan Pendekatan Pembelajaran

- Metode : ceramah, Contextual Teaching Learning (CTL)
- Model : PBL (*Problem Based Learning*)
- Pendekatan Pembelajaran : Saintific dan TPACK

## D. Media Pembelajaran

- **Quipper school**
- **Buku**

## E. Sumber Belajar

- Zubaidah, dkk. 2017. *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs Kelas VIII Semester 1 Edisi Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Zubaidah, dkk. 2017. *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs Kelas VIII Edisi Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Handout Materi Sistem Pencernaan Manusia

- Lembar Kerja Peserta Didik 3 Tentang Gangguan pada Sistem Pencernaan Manusia

#### F. Langkah-Langkah Pembelajaran

##### ❖ Deskripsi Kegiatan

##### ❖ Persiapan

- Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- Guru mengarahkan peserta didik untuk berdoa sebelum melakukan proses belajar mengajar.
- Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

##### ❖ Motivasi

- ❖ Guru menampilkan gambar.

Perhatikan gambar!



Kira-kira apa akibatnya makan sembarangan makanan?

- ❖ Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi ini.

##### ❖ Tujuan Pembelajaran

- ❖ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi

- ◆ Guru menyampaikan penilaian dan teknik penilaian dalam pembelajaran

### G. Penilaian

Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Penilaian
Sikap	Observasi	Jurnal (Instrumen Terlampir)	Saat Pembelajaran Berlangsung
Pengetahuan	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	Saat Pembelajaran Berlangsung
Keterampilan	Penilaian Kinerja	Rubrik Penilaian Kinerja (Instrumen Terlampir)	Saat Pembelajaran Berlangsung

Bantaeng, 29 September 2021

Mengetahui:

Kepala SMP Negeri 1 Bissappu,

Guru Mata Pelajara

**MAPPASABBI, S.Ag.,M.A.**

**KASMIRA M, S.Pd.**

NIP. -

NIP. -

Lembar soal *Pretest*

1. Berikut ini yang merupakan jenis makanan sumber karbohidrat adalah....
  - a. ubi, jagung, daging, dan susu
  - b. beras, jagung, kentang, dan telur
  - c. gandum, sagu, tomat, dan ikan
  - d. beras, jagung, gandum, dan ubi
  
2. Salah satu fungsi protein dalam tubuh adalah....
  - a. sebagai sumber energi
  - b. memelihara struktur dan fungsi sel di dalam tubuh
  - c. membantu proses pembuangan dari usus
  - d. pelarut vitamin A, D, E, dan K
  
3. Berikut ini yang termasuk protein nabati adalah ....
  - a. kacang-kacangan
  - b. susu
  - c. telur
  - d. daging salmon
  
4. Agar dapat memenuhi keperluan tubuh, makanan akan mengalami pencernaan di dalam tubuh. Berikut ini yang merupakan bahan yang tidak dicerna oleh tubuh adalah....
  - a. vitamin
  - b. lemak
  - c. protein
  - d. gula
  
5. Di dalam tubuh, protein akan dipecah menjadi....
  - a. vitamin
  - b. asam amino
  - c. gula
  - d. lemak
  
6. Selama proses pencernaan, lemak akan diurai menjadi....
  - a. glukosa
  - b. asam lemak dan gliserol
  - c. lemak jenuh
  - d. lemak tak jenuh
  
7. Berdasarkan tabel berikut, hubungan di antara nama, fungsi, dan sumber vitamin yang benar adalah....

Keterangan	Vitamin	Fungsi	Sumber makanan
1	D	Menjaga kesehatan mata	Bayam dan ikan
2	C	Membantu proses pembentukan tulang	Tomat, nanas, dan jambu biji
3	E	Sebagai antioksidan dan menjaga kesehatan kulit	Sayuran hijau, minyak nabati, dan tauge
4	A	Membantu proses pembekuan darah	Sayuran berwarna ungu, susu, dan telur

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

8. Untuk menguji kandungan protein dalam makanan, perlu dilakukan uji....

- a. fehling A
- b. fehling B
- c. lugol
- d. biuret

9. Sariawan merupakan salah satu gejala penyakit akibat kekurangan vitamin ....

- a. A
- b. B
- c. C
- d. D

10. Alasan yang tepat untuk tidak meremas sayuran terlalu keras saat mencucinya adalah....

- a. kandungan vitamin A-nya tidak larut dalam air
- b. kandungan vitamin B-nya tidak larut dalam air
- c. lemaknya tidak terbuang
- d. kandungan vitamin C-nya tidak larut dalam lemak

Nama :

Kelas :

Nim :

Soal posttes

1. Alasan yang tepat untuk tidak meremas sayuran terlalu keras saat mencucinya adalah....
  - a. kandungan vitamin A-nya tidak larut dalam air
  - b. kandungan vitamin B-nya tidak larut dalam air
  - c. lemaknya tidak terbuang
  - d. kandungan vitamin C-nya tidak larut dalam lemak
2. Untuk menguji kandungan protein dalam makanan, perlu dilakukan uji....
  - a. fehling A
  - b. fehling B
  - c. lugol
  - d. biuret
3. Sariawan merupakan salah satu gejala penyakit akibat kekurangan vitamin ....
  - a. A
  - b. B
  - c. C
  - d. D
4. Berikut ini yang merupakan jenis makanan sumber karbohidrat adalah....
  - a. ubi, jagung, daging, dan susu
  - b. beras, jagung, kentang, dan telur
  - c. gandum, sagu, tomat, dan ikan
  - d. beras, jagung, gandum, dan ubi
5. Berikut ini yang termasuk protein nabati adalah ....
  - a. kacang-kacangan
  - b. susu
  - c. telur
  - d. daging salmon

6. Salah satu fungsi protein dalam tubuh adalah....
- sebagai sumber energi
  - memelihara struktur dan fungsi sel di dalam tubuh
  - membantu proses pembuangan dari usus
  - pelarut vitamin A, D, E, dan K
7. Agar dapat memenuhi keperluan tubuh, makanan akan mengalami pencernaan di dalam tubuh. Berikut ini yang merupakan bahan yang tidak dicerna oleh tubuh adalah....
- vitamin
  - lemak
  - protein
  - gula
8. Di dalam tubuh, protein akan dipecah menjadi....
- vitamin
  - asam amino
  - gula
  - lemak
9. Selama proses pencernaan, lemak akan diurai menjadi....
- glukosa
  - asam lemak dan gliserol
  - lemak jenuh
  - lemak tak jenuh
10. Berdasarkan tabel berikut, hubungan di antara nama, fungsi, dan sumber vitamin yang benar adalah....

Keterangan	Vitamin	Fungsi	Sumber makanan
1	D	Menjaga kesehatan mata	Bayam dan ikan
2	C	Membantu proses pembentukan tulang	Tomat, nanas, dan jambu biji
3	E	Sebagai antioksidan dan menjaga kesehatan kulit	Sayuran hijau, minyak nabati, dan tauge
4	A	Membantu proses pembekuan darah	Sayuran berwarna jingga, susu, dan telur

- 1
- 2
- 3
- 4



## Daftar Hadir Siswa

No.	Nama	Pertemuan	
		I	II
1.	Alfiyansyah	✓	✓
2.	Anugrah	✓	✓
3.	Aqsa Aidil	✓	✓
4.	Arifpuddin	✓	✓
5.	Citra		✓
6.	Indah Sari	✓	✓
7.	Kasmi	✓	✓
8.	Lia Kamelia	✓	✓
9.	Muh Fajar	✓	✓
10.	Muh. Tasrik	✓	✓
11.	Tuti Ulangdari	✓	✓
12.	Wahyu	✓	✓
13.	Zulkifli	✓	✓
14.	Dina	✓	✓
15.	Putri Ramadani	✓	✓
16.	Risma	✓	✓
17.	Selviana	✓	✓
18.	Tri Surya	✓	✓

### Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi			Persen (%)	
		I	II	Rata-rata	I	II
1	2	3	4	5	6	7
1.	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	18	18	18	100	100
2.	Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran	15	15	15	83,33	83,33
3.	Siswa yang mencatat penjelasan guru	14	14	14	77,77	77,77
4.	Siswa yang mengajukan pertanyaan	10	11	10,5	55,55	61,11
5.	Siswa yang menjawab pertanyaan	11	12	11,5	61,11	66,66
6.	Siswa yang meminta bimbingan guru	11	13	12	61,11	72,22
7.	Siswa yang aktif mengerjakan soal	18	18	18	100	100
<b>Jumlah persentasi aspek siswa</b>					<b>538,8</b>	<b>561,0</b>
<b>Persentasi aktivitas siswa</b>					<b>76,97</b>	<b>80,14</b>
<b>Kategori</b>					<b>Baik</b>	<b>Baik</b>

2 Benar

Nama: *Tuli Wulandari*Kelas: *VIII-A*

Nim :

Soal *tes*

1. Alasan yang tepat untuk tidak memasak sayuran terlalu keras saat mencucinya adalah ...
- kandungan vitamin A nya tidak larut dalam air
  - kandungan vitamin B nya tidak larut dalam air
  - lemaknya tidak terbuang
  - kandungan vitamin C nya tidak larut dalam lemak
2. Untuk menguji kandungan protein dalam makanan, perlu dilakukan uji ...
- fehling
  - fehling B
  - biuret
  - biuret
3. Sarawan merupakan salah satu gejala penyakit akibat kekurangan vitamin ...
- A
  - B
  - C
  - D
4. Berikut ini yang merupakan jenis makanan sumber karbohidrat adalah ...
- ubi, jagung, daging, dan susu
  - beras, keju, kentang, dan telur
  - gandum, susu, tomat, dan ikan
  - beras, jagung, gandum, dan ubi
5. Berikut ini yang termasuk protein nabati adalah ...
- kacang-kacangan
  - susu
  - telur
  - daging salmon
6. Salah satu fungsi protein dalam tubuh adalah ...
- sebagai sumber energi
  - membentuk struktur dan fungsi sel di dalam tubuh
  - membantu proses pembusangan (feri usus)
  - pelarut vitamin A, D, E, dan K

7. Agar dapat memenuhi keperluan tubuh, makanan akan mengalami pencernaan di dalam tubuh. Berikut ini yang merupakan bahan yang tidak dicerna oleh tubuh adalah

- a. vitamin
- b. lemak
- c. protein
- d. gula

8. Di dalam tubuh, protein akan dipecah menjadi

- a. vitamin
- b. asam amino
- c. gula
- d. lemak

9. Selama proses pencernaan, lemak akan diurai menjadi

- a. glukosa
- b. asam lemak dan gliserol
- c. lemak jenuh
- d. lemak tak jenuh

10. Berdasarkan tabel berikut, hubungkan di antara nama, fungsi, dan sumber vitamin yang benar adalah

Keterangan	Fungsi	Sumber makanan
D	Mencegah kesehatan mata	Daging dan ikan
B	Mencegah penyakit	Terdapat dalam susu
A	Mencegah kebutaan	Salmon
E	Mencegah penyakit dan membantu proses pembekuan darah	Sayuran berdaun hijau, telur, hati, minyak ikan

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

## Hasil Output SPSS 25

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Pretest		
N		18
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	42.2222
	Std. Deviation	14.77500
Most Extreme Differences	Absolute	.163
	Positive	.129
	Negative	-.163
Test Statistic		.163
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>
Posttest		
N		18
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	82.7778
	Std. Deviation	10.17815
Most Extreme Differences	Absolute	.261
	Positive	.183
	Negative	-.261
Test Statistic		.261
Asymp. Sig. (2-tailed)		.006 <sup>c</sup>

**Daftar Hasil Belajar Siswa**  
**Nilai Siswa sebelum penggunaan sebelum di berikan perlakuan (Pretest)**

No.	Kode Nama	Nilai Akhir	Tuntas/Tidak Tuntas
1	Alfiyansyah	20	Tidak Tuntas
2	Anugrah	40	Tidak Tuntas
3	Aqsa Aidil	50	Tidak Tuntas
4	Arifpuddin	60	Tidak Tuntas
5	Citra	60	Tidak Tuntas
6	Indah Sari	30	Tidak Tuntas
7	Kasmi	60	Tidak Tuntas
8	Lia Kamelia	40	Tidak Tuntas
9	Muh Fajar	30	Tidak Tuntas
10	Muh. Tasrik	60	Tidak Tuntas
11	Tuti Ulangdari	50	Tidak Tuntas
12	Wahyu	50	Tidak Tuntas
13	Zulkifli	40	Tidak Tuntas
14	Dina	40	Tidak Tuntas
15	Putri Ramadani	30	Tidak Tuntas
16	Risma	60	Tidak Tuntas
17	Selviana	20	Tidak Tuntas
18	Tri Surya	20	Tidak Tuntas

Keterangan : Tuntas :-

Tidak Tuntas : 18 Orang

Skor Perolehan

Nilai Akhir =  $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

Skor Maksimal

Daftar Hasil Belajar Siswa  
 Nilai siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis

*Quipper school (Posttest)*

No.	Kode Nama	Nilai Akhir	Tuntas/ Tidak Tuntas
1	Alfiyansyah	80	Tuntas
2	Anugrah	90	Tuntas
3	Aqsa Aidil	80	Tuntas
4	Arifpuddin	90	Tuntas
5	Citra	80	Tuntas
6	Indah Sari	70	Tuntas
7	Kasmi	70	Tuntas
8	Lia Kamelia	60	Tidak Tuntas
9	Muh Fajar	100	Tuntas
10	Muh. Tasrik	70	Tuntas
11	Tuti Ulangdari	80	Tuntas
12	Wahyu	90	Tuntas
13	Zulkifli	80	Tuntas
14	Dina	90	Tuntas
15	Putri Ramadani	90	Tuntas
16	Risma	90	Tuntas
17	Selviana	90	Tuntas
18	Tri Surya	90	Tuntas

Keterangan : Tuntas : 17 Orang

Tidak Tuntas : 1 Orang

Skor Perolehan

Nilai Akhir =  $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

Skor Maksimal

Persentase Kenaikan Hasil Belajar dari *Pretest* ke *Posttest*

No.	Kode Nama	Nilai <i>Pretest</i> (X)	Nilai <i>Posttest</i> (Y)	Persentase Kenaikan
1	Alfiyansyah	40	80	100%
2	Anugrah	50	90	80%
3	Aqsa Aidil	50	80	60%
4	Arifpuddin	60	90	50%
5	Citra	60	80	33%
6	Indah Sari	40	70	75%
7	Kasmi	60	70	16%
8	Lia Kamelia	40	60	50%
9	Muh Fajar	50	100	100%
10	Muh. Tasrik	60	70	16%
11	Tuti Ulangdari	50	80	60%
12	Wahyu	50	90	80%
13	Zulkifli	40	80	100%
14	Dina	50	90	80%
15	Putri Ramadani	60	90	50%
16	Risma	60	90	50%
17	Selviana	50	90	80%
18	Tri Surya	50	90	80%
<b>Jumlah</b>		<b>920</b>	<b>1490</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>42.22</b>	<b>82.77</b>	

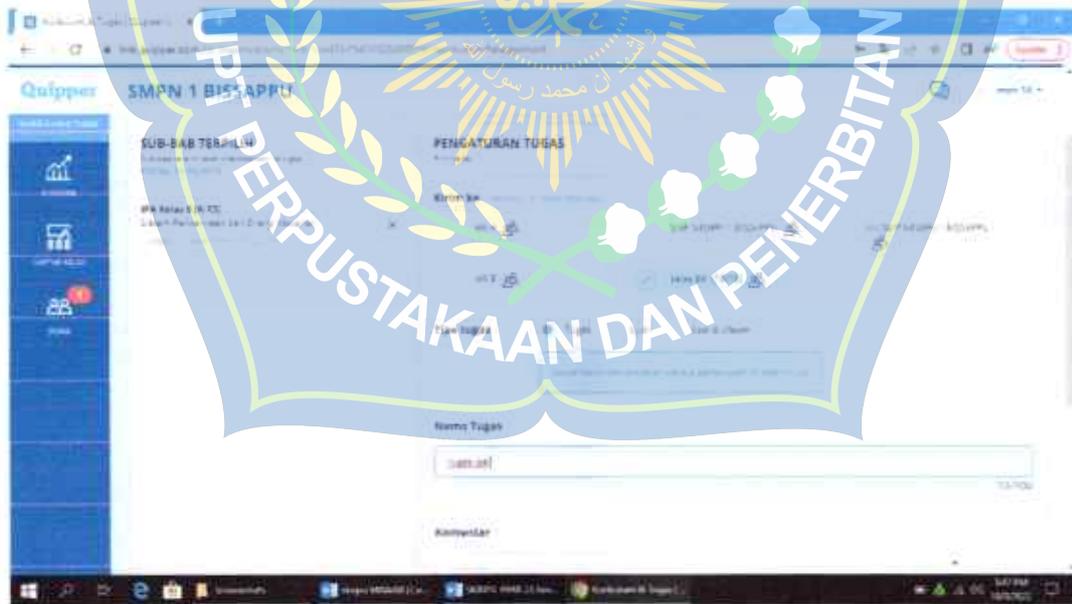
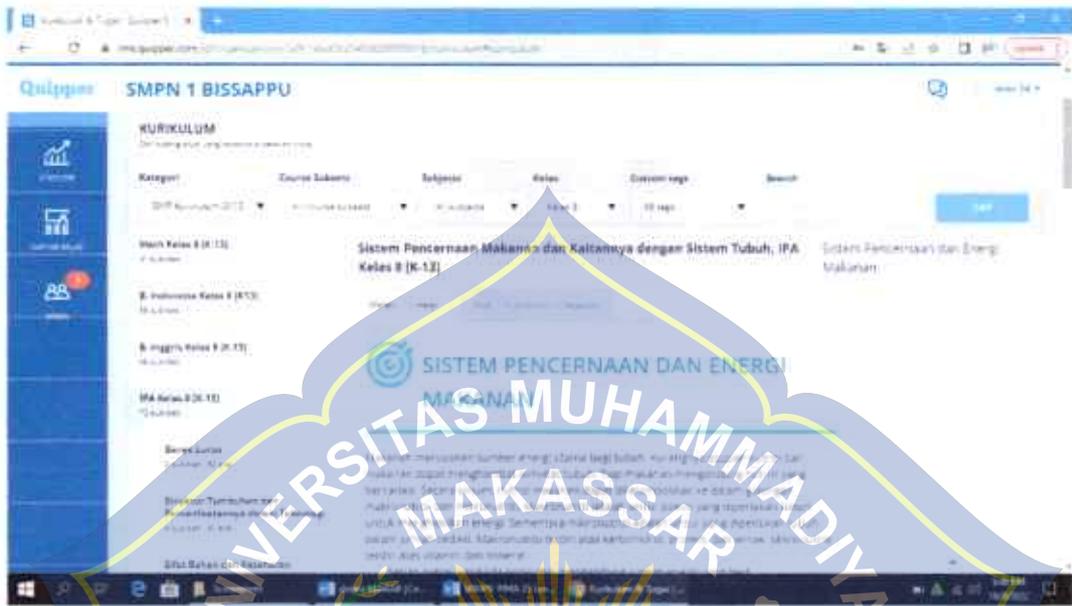
$$\text{Presentase Kenaikan} = \frac{\text{Nilai Akhir} - \text{Nilai Awal}}{\text{Nilai Awal}} \times 100\%$$

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 - 30)

one-tail $p$	0.001	0.0025	0.005	0.01	0.025	0.05	0.1	0.25
df = 1	318.3	127.3	63.66	31.82	12.71	6.314	3.078	1.000
2	22.33	14.09	9.925	6.965	4.303	2.920	1.886	0.816
3	10.21	7.453	5.841	4.541	3.182	2.353	1.638	0.765
4	7.173	5.598	4.604	3.747	2.776	2.132	1.533	0.741
5	5.893	4.773	3.835	3.365	2.571	2.015	1.476	0.727
6	5.208	4.317	3.707	3.143	2.447	1.943	1.440	0.718
7	4.785	4.029	3.499	2.998	2.365	1.895	1.415	0.711
8	4.501	3.833	3.355	2.896	2.306	1.860	1.397	0.706
9	4.297	3.690	3.250	2.821	2.262	1.833	1.383	0.703
10	4.144	3.581	3.169	2.764	2.228	1.812	1.372	0.700
11	4.025	3.497	3.106	2.718	2.201	1.796	1.363	0.697
12	3.930	3.428	3.055	2.681	2.179	1.782	1.356	0.695
13	3.862	3.372	3.012	2.650	2.160	1.771	1.350	0.694
14	3.787	3.326	2.977	2.624	2.145	1.761	1.345	0.692
15	3.733	3.286	2.947	2.602	2.131	1.753	1.341	0.691
16	3.686	3.252	2.921	2.583	2.120	1.746	1.337	0.690
17	3.646	3.222	2.898	2.567	2.110	1.740	1.333	0.689
18	3.610	3.197	2.878	2.552	2.101	1.734	1.330	0.688
19	3.579	3.174	2.861	2.539	2.093	1.729	1.328	0.688
20	3.552	3.153	2.845	2.528	2.086	1.725	1.325	0.687
21	3.527	3.135	2.831	2.518	2.080	1.721	1.323	0.686
22	3.505	3.119	2.819	2.508	2.074	1.717	1.321	0.686
23	3.485	3.104	2.807	2.500	2.069	1.714	1.319	0.685
24	3.467	3.091	2.797	2.492	2.064	1.711	1.318	0.685
25	3.450	3.078	2.787	2.485	2.060	1.708	1.316	0.684
26	3.435	3.067	2.779	2.479	2.056	1.706	1.315	0.684
27	3.421	3.057	2.771	2.473	2.052	1.703	1.314	0.684
28	3.408	3.047	2.763	2.467	2.048	1.701	1.313	0.683
29	3.396	3.038	2.756	2.462	2.045	1.699	1.311	0.683
30	3.385	3.030	2.750	2.457	2.042	1.697	1.310	0.683







**KELAS BA**

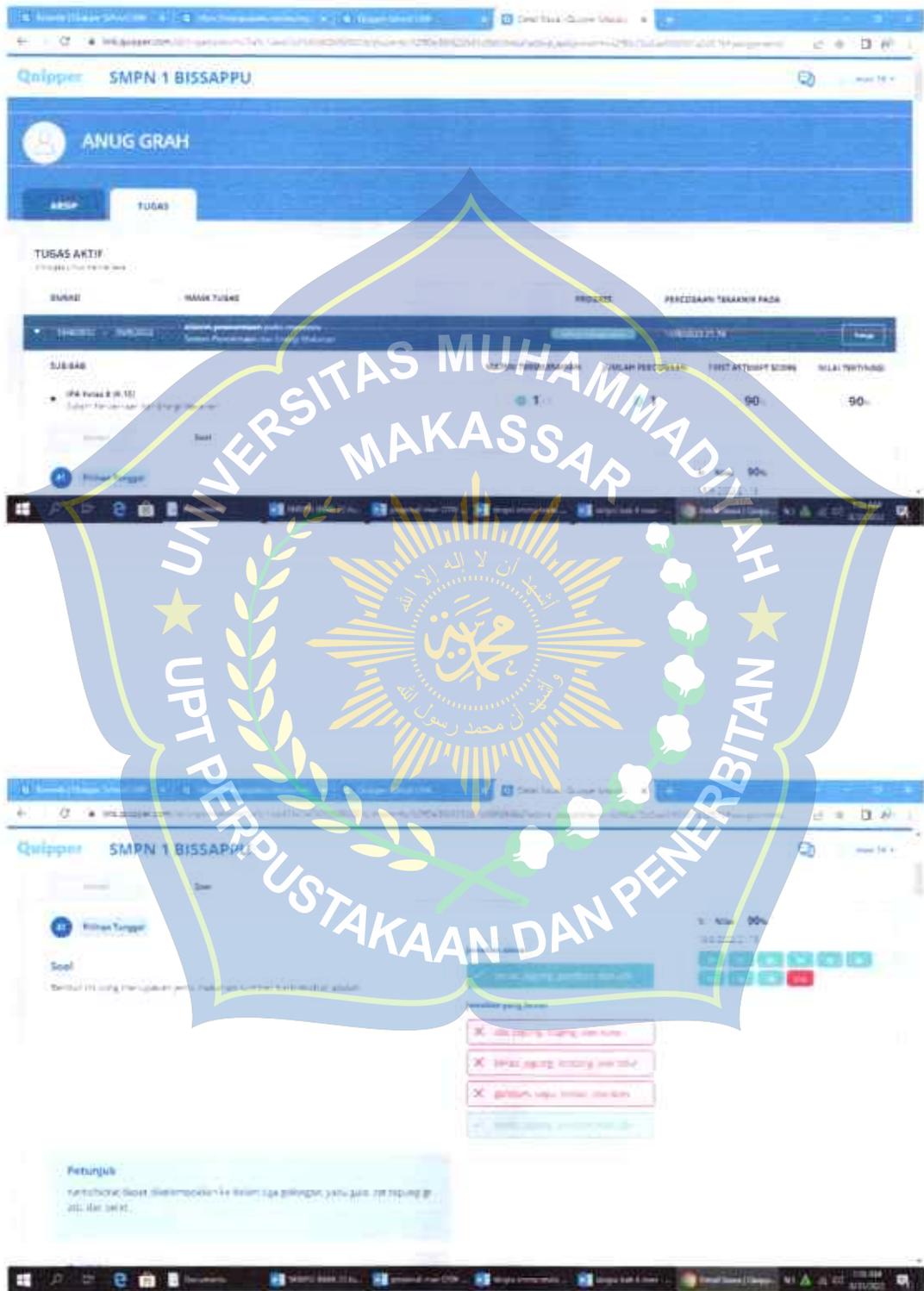
**DAFTAR TUGAS**

NAAM PEMBUAT	TUGAS	PROGRES	BATAS WAKTU
		100%	

**SISTEM PENCERNAAN PADA MANUSIA**

**STATUS PENYUMPAHAN**

NAAM	STATUS	TUGAS YANG BELUM DISELESAIKAN	AVG RANGKAIAN	AVG RANGKAIAN	AVG RANGKAIAN
M. Anggar	100%	1	80	100	100
Mug. Dinar	100%	1	90	100	100
Raja Adh	100%	1	80	100	100
M. H. Yusni	100%	1	90	100	100



*Dokumentasi media Quipper School*

## Dokumentasi Kegiatan



*Dokumentasi bersama kepala sekolah sekaligus wawancara  
(Senin 01 Agustus 2022)*



*Dokumentasi proses pembelajaran sebelum di berikan perlakuan  
(Rabu 03 Agustus 2022)*



*Dokumentasi Proses Evaluasi Pretest*

*(Rabu 03 Agustus 2022)*



*Dokumentasi Penjelasan Materi menggunakan Quipper School  
(Kamis 04 Agustus 2022)*



*Dokumentasi Bersama Siswa  
(Kamis, 04 Agustus 2022)*

## RIWAYAT HIDUP



**Mawar.** Dilahirkan di Desa Bonto Salluang Kabupaten Bantaeng Sulawesi Selatan pada tanggal 14 Februari 2000. Anak kedua dari dua bersaudara, dari pasangan Ayahanda Nurdin dan Ibunda Hamsiah. Penulis masuk sekolah dasar di SD Negeri 23 Salluang tamat tahun 2012, pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Bissappu tamat tahun 2015. Kemudian pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan di SMKN 1 Bantaeng dan tamat pada tahun 2018. Pada tahun yang sama (2018), penulis melanjutkan pendidikan pada program S1 di Universitas Muhammadiyah Makassar Program Studi Teknologi Pendidikan.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
MAKASSAR  
UNIT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat Kantor : Jl. Pahlawan Arifin No. 209 Makassar 90221 Telp. (0411) 861972, 8611293, Fax: (0411) 863328

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menyatakan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Mawar  
NIM : 1005110100000000  
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai

No	Bab	Nilai	Angka Absolut
1	Bab 1	100%	100%
2	Bab 2	25%	25%
3	Bab 3	100%	100%
4	Bab 4	75%	100%
5	Bab 5	100%	100%

Ditunjukkan telah bebas cek plagiat yang dilakukan oleh UPT Perpustakaan dan Penerbitan  
Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin

Demikian surat keterangan ini dipaparkan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan  
seperbunya.

Makassar, 24 Oktober 2023

Menzetujui

Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan

Prof. Dr. H. H. M. P.  
NIM: 1005110100000000



**Submission date:** 24-Oct-2022 02:53PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1933808523

**File name:** BAB\_1\_1.docx (19.09K)

**Word count:** 1246

**Character count:** 8218

BAB I Mawar 105311101418

10%

SIMILARITY INDEX

10%

REFERENCES SOURCES

13%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPER

Source: Turnitin



repositori.indiktud.go.id

4%



ada.dan.dewail.world

3%



garuda.kab.go.id

2%



atp.kab.go.id

2%

Turnitin.com

DeGard.kab.go.id



# BAB II Mawar 105311101418

by Tahap Skripsi

Submission date: 21-Oct-2022 04:05PM (UTC+0700)

Submission ID: 1931398543

File name: BAB\_II\_2.docx (186.51K)

Word count: 2845

Character count: 18712

## BAB II Mawar 105311101418

UNIVERSITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

24%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

SIMILARITY INDEX

1

muammaraarif.blogspot.com

4%

2

repositori.unpas.ac.id

3%

3

epu.unn.ac.id

3%

4

sriwisata.blogspot.com

3%

5

paajournal.unn.ac.id

2%

6

erepository.unn.ac.id

2%

7

ejournal.stu.ac.id

2%

8

jurnal-up.net

2%

9

Submitted to Sriwijaya University

2%





arjunabelajar.wordpress.com

2%



digilib.unifa.ac.id

2%

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
MAKASSAR



# BAB III Mawar 105311101418

by Tahap Skripsi

Submission date: 21-Oct-2022 04:08PM (UTC+0700)

Submission ID: 1931399478

File name: BAB\_III\_1.docx (34,01K)

Word count: 1581

Character count: 10179

BAB III Mawar 105311101418

MOODLE





Submission date: 21-Oct-2022 04:07PM (UTC+0700)

Submission ID: 1931399161

File name: BAB\_IV\_1.docx (129.01K)

Word count: 3094

Character count: 19402

BAB IV Mawar 105311101418



# BAB V Mawar 105311101418

by Tahap Skripsi

Submission date: 21 Oct 2022 04:07PM (UTC+0700)

Submission ID: 1931399314

File name: bab\_v\_1.docx (16.35K)

Word count: 214

Character count: 1417

BAB V Mawar 105311101418

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

123dok.com  
Internet sources

4%

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches

