



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN *QUIPPER SCHOOL* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII MATA
PELAJARAN MATEMATIKA SMP NEGERI 4
SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Masriati Lingga

1102412052

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN *QUIPPER SCHOOL* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII MATA
PELAJARAN MATEMATIKA SMP NEGERI 4
SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Masriati Lingga

1102412052

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quipper School* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Matematika SMP Negeri 4 Semarang" telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari : Rabu

Tanggal : 1 Juni 2016


Semarang, 1 Juni 2016

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan


Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd
NIP 195610261986011001

Pembimbing


Dra. Nurussa'adah, M.Si
NIP 195611091985032003

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 15 Juni 2016


Panitia:

Ketua

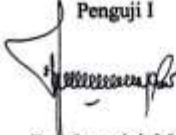


Dra. Nurussawati, M.Pd., Kons.
NIP. 195510051999032001


Sekretaris


Drs. Sukirman, M.Si
NIP. 195501011986011001


Penguji I


Dra. Istyarini, M.Pd
NIP. 195911221985032001

Penguji II


Drs. Sukirman, M.Si
NIP. 195501011986011001

Penguji III/Pembimbing


Dra. Nurussa'adah, M.Si
NIP. 195611091985032003

PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang berjudul *"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Matematika SMP Negeri 4 Semarang"* disusun berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan arahan dosen pembimbing. Sumber informasi atau kutipan yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka di bagian akhir skripsi ini. Skripsi dengan judul seperti di atas belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar dalam program sejenis di perguruan tinggi manapun.

Semarang, 1 Juni 2016



Masriati Lingga
NIM 1102412052

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. *“Dan marilah kita saling memperhatikan supaya kita saling mendorong dalam kasih dan dalam pekerjaan baik.”* (Ibrani 10-24)
2. *“Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang.”*
(Amsal 23:18)
3. *“Dengarkanlah nasihat dan terimalah didikan, supaya engkau menjadi bijak di masa depan. Banyaklah rancangan di hati manusia, tetapi keputusan Tuhanlah yang terlaksana.”* (Amsal 19:20-21)

PERSEMBAHAN

1. Kedua orangtuaku (Bapak Jantieman Lingga dan Ibu Linceria Sianturi) yang selalu menjadi motivasiku dan selalu mendoakanku.
2. Kakakku (Meldaria Lingga dan Mardyani Lingga), adikku (Mira Kartika Lingga) dan pendampingku (Party Wando Sirait) yang selalu menjadi motivasi dan semangatku
3. Teman-teman seperjuangan TP'12 yang selalu memberi semangat dan bantuan.
4. Almamaterku

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan kasih karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quipper School* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Matematika SMP Negeri 4 Semarang”** sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Semarang dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan skripsi ini terselesaikan tidak lepas adanya bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. yang telah memberikan ijin riset demi terselesainya penelitian ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, Prof. Dr. Fakhruddin M.Pd, atas ijin penelitian.
3. Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd, atas ijin penelitiannya.
4. Dosen Pembimbing, Dra. Nurussa'adah, M.Si, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dalam penyusunan skripsi
5. Dosen Penguji I, Dra. Istyarini, M.Pd, yang telah memberikan bimbingan, arahan dan koreksi dalam penyusunan skripsi
6. Dosen Penguji II, Drs. Sukirman, M.Si, yang telah memberikan bimbingan, arahan dan koreksi dalam penyusunan skripsi.

7. Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Semarang, Drs. Ringsung Suratno, M.Pd, atas ijin penelitiannya.
8. Guru SMP Negeri 4 Semarang, Ibu Ina Istiana, S.Pd, atas bantuan dan kerjasamanya.
9. Bapak dan Ibu tercinta, atas semangat dan kasih sayangnya, serta yang tiada hentinya memanjatkan doa untuk kebahagiaan dan keberhasilan peneliti.
10. Kakakku tercinta (Meldaria Lingga dan Mardyani Lingga) adikku (Mira Kartika Lingga) dan yang selalu mendampingi (Party Wando Sirait) atas motivasi dan semangatnya dalam penyusunan skripsi ini.
11. Teman-teman mahasiswa TP'12 dan khususnya Rombel 2 atas kebersamaan dan semangat dalam penyusunan skripsi.
12. Teman seperjuangan (Via, Demar, Cintami, Fristin) dan adik-adikku (Siska, Nelly, Jesika, Debby C.) atas dukungan, motivasi dan semangat dalam penyusunan skripsi
13. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga segala amal baik dari berbagai pihak yang membantu terselesaikannya skripsi ini mendapatkan imbalan yang berlipat ganda dari Tuhan. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik sangat diharapkan guna penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat.

Semarang, Juni 2016

Penyusun

ABSTRAK

Lingga, Masriati. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quipper School* Terhadap Hasil Belajar Kelas VIII Mata Pelajaran Matematika SMP Negeri 4 Semarang. Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Penelitian ini mengangkat tentang penggunaan *quipper school* pada kelas VIII SMP Negeri 4 Semarang. Adapun penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran *quipper school* kelas VIII mata pelajaran matematika di SMP Negeri 4 Semarang (2) Mendeskripsikan kendala yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran *quipper school* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran matematika di SMP Negeri 4 Semarang.

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan *ex post facto*. Populasi pada penelitian ini siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Semarang. Teknik pengambilan sampel *purposive sampling* sebanyak 64 siswa. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *quipper school* dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian ini membuktikan penggunaan media pembelajaran *quipper school* dalam kategori sangat baik (79%) dan hasil belajar siswa kategori baik (77%). Melalui analisis regresi hasil yang diperoleh $f_{hitung} = 3,502$ dengan taraf $sig\ 0,068 \geq 0,05$. Jadi dapat diputuskan ada pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Semarang.

Saran yang diberikan peneliti kepada 1) pihak sekolah untuk menambah jaringan internet semua wilayah sekolah serta sampai ke ruang kelas, 2) guru harus memanfaatkan *quipper* secara maksimal, dan 3) siswa menyelesaikan tugas tepat waktu dengan memanfaatkan jaringan koneksi sekolah di wilayah tertentu.

Kata Kunci: *Quipper School*, Media Pembelajaran, Hasil Belajar.

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
1.5.1 Manfaat Teoritis	7
1.5.2 Manfaat Praktis.....	7
1.6 Sistematika Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
2.1 Media Pembelajaran	9
2.1.1 Pengertian Media.....	9
2.1.2 Prinsip-Prinsip Penggunaan Media	11
2.2 <i>Quipper School</i>	12
2.2.1 Pengertian <i>E-Learning</i>	12
2.2.2 Manfaat <i>E-Learning</i>	15
2.2.3 Fitur <i>Quipper School</i>	16

2.3	Hasil Belajar	23
2.3.1	Pengertian Belajar	23
2.3.2	Ciri-Ciri Belajar	24
2.3.3	Ranah Tujuan Belajar	25
2.3.4	Pengertian Hasil Belajar	29
2.3.5	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	30
2.3.6	Hasil Belajar Matematika	33
2.4	Kerangka Berpikir	34
2.5	Hipotesis	35
BAB III METODE PENELITIAN		37
3.1	Lokasi Penelitian	37
3.2	Populasi	37
3.3	Sampel	37
3.4	Variabel Penelitian	38
3.5	Desain Penelitian	38
3.6	Teknik Pengumpulan Data	39
3.7	Instrumen Penelitian	41
3.8	Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen	42
3.8.1	Pengujian Validitas Instrumen	42
3.8.2	Pengujian Reliabilitas Instrumen	43
3.9	Analisis Data	45
3.9.1	Analisis Deskriptif Persentase	45
3.9.2	Analisis Kuantitatif	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		50
4.1	Gambaran Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian	50
4.2	Deskripsi dan Hasil Penelitian	53
4.2.1	Pengetahuan Siswa tentang Media Pembelajaran <i>Quipper School</i>	54
4.2.2	Intensitas Penggunaan <i>Quipper School</i>	55
4.2.3	Manfaat Media Pembelajaran <i>Quipper School</i>	57
4.2.4	Fasilitas yang Mendukung dalam Mengakses Media	

Pembelajaran <i>Quipper School</i>	58
4.2.5 Keefektifan Media Pembelajaran <i>Quipper School</i> dalam Membantu Pencapaian Tujuan	60
4.2.6 Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII	61
4.3 Analaisis Kuantitatif	62
4.3.1 Uji Normalitas	62
4.3.2 Uji Linearitas	63
4.3.3 Pengujian Hipotesis	65
4.3.4 Koefisien Determinasi (R^2)	66
4.4 Deskripsi Penggunaan Media Pembelajaran <i>Quipper School</i>	67
4.5 Pembahasan	69
BAB V PENUTUP	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Daftar Analisis Varians Regresi Linear	48
Tabel 4.1	Penggunaan Media Pembelajaran <i>Quipper School</i>	53
Tabel 4.2	Pengetahuan Siswa tentang Media Pembelajaran <i>Quipper School</i>	54
Tabel 4.3	Intensitas Penggunaan <i>Quipper School</i>	56
Tabel 4.4	Manfaat Media Pembelajaran <i>Quipper School</i>	57
Tabel 4.5	Fasilitas yang Mendukung dalam Mengakses Media Pembelajaran <i>Quipper School</i>	58
Tabel 4.6	Keefektifan Media Pembelajaran <i>Quipper School</i> dalam Membantu Pencapaian Tujuan	60
Tabel 4.7	Hasil Belajar	61
Tabel 4.8	Hasil Uji Normalitas	63
Tabel 4.9	Hasil Uji Linearitas	64
Tabel 4.10	Hasil Uji t	65
Tabel 4.11	Hasil Uji F	65
Tabel 4.12	Hasil Uji Determinasi (R^2)	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pendaftaran Akun Guru dan Siswa	17
Gambar 2.2 Login Akun Guru	18
Gambar 2.3 Login Akun Siswa	19
Gambar 2.4 Kurikulum SMP pada <i>Quipper School</i>	20
Gambar 2.5 Bab dan Sub Bab pada Konten Kurikulum	20
Gambar 2.6 Materi dan Soal	21
Gambar 2.7 Hasil Tugas Siswa	21
Gambar 2.8 Rata-rata Analisis Soal	22
Gambar 2.9 Forum Diskusi Guru dan Siswa	22
Gambar 2.10 Skema Kerangka Berpikir	34
Gambar 4.1 Grafik Persentase Penggunaan Media Pembelajaran <i>Quipper School</i>	53
Gambar 4.2 Grafik Persentase Pengetahuan Siswa tentang Media Pembelajaran <i>Quipper School</i>	55
Gambar 4.3 Grafik Persentase Intensitas Penggunaan <i>Quipper School</i>	57
Gambar 4.4 Grafik Persentase Manfaat Media Pembelajaran <i>Quipper School</i>	58
Gambar 4.5 Grafik Persentase Fasilitas yang Mendukung dalam Mengakses Media Pembelajaran <i>Quipper School</i>	59
Gambar 4.6 Grafik Persentase Keefektifan Media Pembelajaran <i>Quipper School</i> dalam Membantu Pencapaian Tujuan	61
Gambar 4.7 Grafik Persentase Hasil Belajar	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	78
Lampiran 2 Kisi-Kisi Angket Penelitian	87
Lampiran 3 Uji Coba Angket Penelitian.....	88
Lampiran 4 Angket Penelitian	92
Lampiran 5 Pedoman Instrumen Wawancara Penelitian	96
Lampiran 6 Hasil Wawancara.....	97
Lampiran 7 Hasil Validitas Uji Coba Angket.....	102
Lampiran 8 Hasil Realibilitas Uji Coba Angket	103
Lampiran 9 Hasil Analisis Data Indikator 1-5	104
Lampiran 10 Analisis Hasil Belajar	112
Lampiran 11 Hasil Uji Kuantitaif	113
Lampiran 12 Surat Keputusan Dosen Pembimbing.....	116
Lampiran 13 Surat Ijin Observasi Fakultas.....	117
Lampiran 14 Surat Ijin Penelitian Fakultas.....	118
Lampiran 16 Surat Keterangan Selesai Penelitian	119
Lampiran 17 Dokumentasi Foto	120

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat yang dapat disediakan sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat tersebut sesuai dengan tuntutan zaman. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di abad ke 21 dipercaya akan berkembang pesat dan belum terlihat titik jenuhnya sampai beberapa dekade mendatang. Pada tingkat global, perkembangan TIK telah mempengaruhi seluruh bidang kehidupan salah satunya kependidikan. Sudah selayaknya lembaga pendidikan memperkenalkan dan memulai penggunaan TIK sebagai basis pembelajaran yang lebih mutakhir. Hal ini penting, mengingat penggunaan TIK merupakan salah satu faktor yang memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik mengingat penggunaan teknologi sangat dibutuhkan agar perkembangan pembelajaran semakin meningkat. Hal ini diketahui bahwa masih banyak yang menggunakan pembelajaran bersifat tradisional seperti tatap muka secara langsung.

Penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Hal ini diketahui bahwa terkadang siswa merasa bosan jika sistem digunakan dengan metode ceramah. Jika diterapkan maka antara guru dengan siswa tidak ada interaksi. Sekarang ini tidak hanya siswa

yang dituntut untuk mengetahui teknologi, guru juga harus bisa mengembangkan teknologi tersebut seperti media pembelajaran yang akan digunakan di kelas. Adanya media pembelajaran menuntut guru untuk mempersiapkan materi dengan matang.

Pendidikan mampu berkembang ke arah yang lebih modern dengan mengikuti pembaharuan pembelajaran menggunakan teknologi di dalamnya. Teknologi menuntut untuk melakukan pembelajaran tidak hanya dengan tatap muka langsung, melainkan interaksi dengan dua arah. Pembelajaran berlangsung ketika ada komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa. Sekarang teknologi mampu mengembangkan pendidikan menembus ruang dan waktu yaitu siswa dapat mengakses pelajaran dengan mudah tidak hanya di dalam kelas melainkan bisa dimana saja dan kapan saja.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. 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

Salah satu media yang menjadi terobosan baru dalam pembelajaran yaitu *e-learning*. Media ini dapat diakses menggunakan jaringan internet, jadi program ini menjadi harapan pendidikan melalui sistem pendidikan jarak jauh (*distance*

learning). Aplikasi ini berisi berbagai materi dan soal latihan yang sesuai dengan mata pelajaran yang diberikan pemerintah kepada semua sekolah. Media ini diciptakan dengan layanan gratis yang diciptakan untuk mempermudah guru khususnya dalam meng-*upload* materi, pemberian tugas, pekerjaan rumah, latihan soal, memantau aktivitas siswa, bahkan ujian di kelas dengan durasi waktu yang telah ditentukan.

Pesatnya perkembangan TIK, khususnya internet memungkinkan pengembangan informasi yang lebih baik dalam institusi pendidikan. Di lingkungan sekolah pemanfaatan TIK salah satunya media pembelajaran berbasis aplikasi *e-learning* yaitu *quipper school*. Media terobosan baru ini mulai dikenal sejak tahun 2014 di Indonesia dan mulai dipakai di beberapa sekolah salah satunya SMP Negeri 4 Semarang.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru di SMP Negeri 4 Semarang, penggunaan media ini awalnya diperkenalkan salah satu guru yang tertarik melihat konsep belajar dengan *quipper school*. Setelah itu guru tersebut memperkenalkan dengan melaksanakan seminar penggunaan *quipper school* khususnya guru mata pelajaran. Pada media ini dijelaskan bahwa penggunaannya sangat membantu pada proses pembelajaran antara siswa dan guru dimana fitur-fitur di dalam *quipper school* terdapat materi dan soal dengan memberikan pelatihan kepada siswa setiap jam pelajaran selesai dengan jangka waktu yang telah ditentukan. Guru juga tidak akan sibuk menilai tugas/soal siswa satu per satu, namun secara otomatis nilai siswa akan langsung terdeteksi sehingga pekerjaan guru lebih dimudahkan. Selain itu ada juga fitur forum diskusi

jika masih ada pembelajaran yang kurang dipahami, begitu juga guru dapat melatih siswa untuk menyampaikan pendapat karena masih ada siswa ketika di dalam kelas tidak berani menyampaikan pendapat tetapi di forum tersebut siswa diajar untuk lebih aktif. Keaktifan siswa dapat dilihat ketika pengaruh media secara efektif digunakan guru dan siswa untuk saling memotivasi agar pembelajaran mencapai tujuan dan hasil belajar yang diinginkan dapat memenuhi target kelulusan.

Teknologi semakin berkembang, untuk menggunakan aplikasi *quipper school* siswa dan guru tidak dituntut untuk memiliki komputer/laptop melainkan bisa dengan *gadget/smartphone*. *Smartphone* membantu seseorang dalam mengakses internet secara lebih mudah. Siswa tidak akan mengeluh jika pembelajaran hanya bisa dilihat dari komputer saja, melainkan bisa diakses dengan yang lainnya. Siswa dapat membuka materi pelajaran, mengakses informasi secara *up to date* dan mengerjakan penugasan yang diberikan oleh guru di luar jam pelajaran.

Media pembelajaran *quipper school* memberikan banyak manfaat, namun penggunaannya membutuhkan beberapa dukungan. SMP Negeri 4 Semarang memiliki beberapa kendala yang dihadapi saat proses pembelajaran salah satunya yaitu jaringan internet tidak sampai ke dalam kelas dan hanya area tertentu yang dapat diakses. Meskipun ada kendala, siswa sangat tertarik jika pembelajaran dikolaborasikan dengan media terobosan baru dengan peningkatan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin meningkat untuk melihat pengaruh penggunaan media tersebut untuk meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar tampak ketika ada terjadinya suatu perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menggunakan *quipper school* kini siswa dan guru menjadi tahu bagaimana pengaruh penggunaan dan manfaat dari media tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *quipper school* terhadap hasil belajar siswa. Alasan peneliti melakukan penelitian ini untuk mengetahui bahwa penggunaan media pembelajaran *quipper school* benar-benar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika. Penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti berjudul “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIPPER SCHOOL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII MATA PELAJARAN MATEMATIKA SMP NEGERI 4 SEMARANG”.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar menggunakan media pembelajaran *quipper school* yang terdapat di SMP Negeri 4 Semarang. Adanya aplikasi *quipper school* menimbulkan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *quipper school* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran matematika di SMP Negeri 4 Semarang
2. Kendala-kendala yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran *quipper school* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran matematika di SMP Negeri 4 Semarang

1.3 RUMUSAN MASALAH

Dari uraian diatas dapat dikemukakan permasalahan yang muncul adalah:

1. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *quipper school* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran matematika di SMP Negeri 4 Semarang?
2. Adakah kendala yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran *quipper* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran matematika di SMP Negeri 4 Semarang?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Dari rumusan permasalahan diatas maka tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan:

1. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *quipper school* kelas VIII mata pelajaran matematika di SMP Negeri 4 Semarang
2. Adanya kendala yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran *quipper school* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran matematika di SMP Negeri 4 Semarang.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian yang diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti yang lain dan menambah wawasan baru tentang penggunaan *quipper school* di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Untuk menambah wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar

b. Bagi guru

Memberikan pengalaman penggunaan *quipper school* dengan memberikan materi dan latihan soal

c. Bagi Peneliti

Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *quipper school* dan memberikan solusi.

1.6 SISTEMATIKA PENELITIAN

Sistematika skripsi disusun dengan tujuan agar pokok-pokok masalah dapat dibahas secara urut dan terarah, sistematika ini disusun sebagai berikut:

1. Bagian awal, berisi:

Halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan, motto dan persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, dan daftar lampiran

2. Bagian isi, terdiri dari:

a. Bab I Pendahuluan, berisi:

Latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika skripsi

b. Bab II Landasan Teori, berisi:

Kajian pustaka yang berisi tentang teori-teori yang mendukung penelitian, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian

c. Bab III Metode Penelitian, berisi:

Lokasi penelitian, populasi, sampel dan teknik pengambilan sampel, variabel penelitian, jenis penelitian, desain penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

d. Bab IV Hasil dan Pembahasan, berisi:

Hasil dan pembahasan penelitian.

3. Bagian akhir, terdiri dari:

Daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 MEDIA PEMBELAJARAN

2.1.1 Pengertian Media

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

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

Pada dasarnya media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memiliki nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran. Penggunaan media tidak hanya dilakukan di dalam kelas melainkan bisa di luar kelas. Terkadang guru tidak bisa hadir tatap muka di dalam kelas,

adanya sebutan pendidikan jarak jauh pembelajaran dapat dilakukan dimanapun. Peranan media dalam pendidikan jarak jauh mampu mengatasi masalah jarak, ruang, dan waktu.

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

Sebagai alat bantu, media pembelajaran berfungsi sebagai jalan atau saluran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini berarti penggunaan media bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Menurut Sudjana dan Ahmad (2010: 6), peran media pembelajaran adalah:

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

Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi

secara optimal. Menurut Daryanto (2010: 5) penggunaan media harus bermanfaat sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra
- c. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestiknya
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempesamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama
- f. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2 Prinsip-Prinsip Penggunaan Media

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

- a. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- c. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat.
- d. Media yang akan digunakan harus memiliki efektivitas dan efisien.
- e. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

2.2 QUIPPER SCHOOL

2.2.1 Pengertian *E-learning*

E-learning adalah sebuah inovasi dalam pendidikan yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran tidak hanya terbatas pada kegiatan ceramah dengan media seadanya tetapi penyampaian materi pembelajaran dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis dan lebih interaktif sehingga siswa akan lebih termotivasi.

Menurut Daryanto (2010: 162), menjelaskan pengertian *e-learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. Sebagian besar berasumsi bahwa elektronik yang dimaksud di sini lebih diarahkan pada penggunaan teknologi komputer dan internet. Melalui komputer, siswa dapat belajar secara individual, baik secara terprogram maupun tidak terprogram. Secara tidak terprogram siswa dapat mengakses bahan belajar dan informasi dengan menggunakan fasilitas di internet, seperti mesin pencari data (*search engine*). Secara bebas siswa dapat mencari

bahan dan informasi sesuai dengan minat masing-masing tanpa ada intervensi dari siapapun.

Prasojo dan Riyanto (2011:213) mengemukakan proses pembelajaran *e-learning* dapat memfasilitasi keterlibatan peserta didik melalui pengetahuan yang didapat dalam proses pembelajaran, meningkatkan interaksi diantara peserta didik secara bermakna, mempermudah akses terhadap informasi, membantu perkembangan kreativitas dan komunikasi yang dibutuhkan peserta didik agar lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Salah satu teknologi informasi yang dimanfaatkan dalam implementasi *e-learning* adalah internet. Dengan adanya teknologi internet, antara pendidik dan peserta didik dapat selalu berkomunikasi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Meskipun implementasi sistem *e-learning* yang ada sekarang sangat bervariasi, namun semua itu didasarkan atas suatu prinsip atau konsep bahwa *e-learning* dimaksudkan sebagai upaya pendistribusian materi pembelajaran melalui media elektronik atau internet sehingga peserta didik dapat mengaksesnya kapan saja dari seluruh penjuru dunia (Surjono, 2010: 5).

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

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

1. Membantu munculnya pertanyaan yang lebih interaktif dan berlingkup luas.
2. Mendukung dan memfasilitasi kolaborasi tim dan juga memperluas kemudahan untuk mengakses pendidikan melampaui batasan institusi, geografis dan budaya.
3. Catatan kelas dan materi langsung tersedia di internet dimana para pelajar dapat mengakses situs tersebut dari belahan dunia manapun. Ini berbeda dengan pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) dimana peserta didik diberikan materi kelas dan mempelajarinya sendiri sampai dengan waktu ujian.
4. *E-learning* sangat interaktif, *software* yang tersedia memungkinkan peserta didik untuk berkomunikasi, tidak hanya dengan pengajar melainkan peserta didik.
5. *E-learning* memiliki kemampuan untuk berkomunikasi secara konsisten pada peserta didik dengan menyediakan informasi dan konsep yang sama.
6. *E-learning* merupakan solusi murah dalam hal jumlah peserta didik tiap instruktur.
7. Peserta didik, instruktur dan penilai dapat mengawasi hasil belajar dengan mudah.

2.2.2 Manfaat *E-Learning*

Menurut Ariani & Haryanto dalam Haryati (2013:55) menyatakan manfaat pembelajaran *E-learning* dapat dilihat dari dua sudut, yaitu:

- a. Dari sudut peserta didik, kegiatan E-learning dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya, siswa dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang dan dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat..
- b. Dari sudut guru, seorang guru dapat lebih mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki sangat banyak. Guru juga dapat mengontrol belajar siswa, bahkan guru dapat mengetahui kapan siswa belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama topik dipelajari serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang.
- c. Dapat disesuaikan konten sesuai gaya belajar Berbasis Internet belajar menanamkan pendidikan menggunakan berbagai media. Akibatnya, e-learning dilengkapi dengan baik untuk mengakomodasi berbagai jenis siswa dan membuat konten yang tersedia untuk mereka belajar yang unik dalam cara yang sesuai dengan mereka yang terbaik.
- d. Kolaborasi belajar. *E-learning* juga memungkinkan siswa untuk belajar bersama, berbagi pengalaman, mengajukan pertanyaan, berbagi pengetahuan dengan rekan-rekan mereka di dunia maya.
- e. *Self-paced* belajar E-learning juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih kecepatan mereka sementara belajar. Siswa yang lambat dapat mengulangi sesi belajar mereka sebanyak yang mereka inginkan, sedangkan

siswa didik cepat dapat berlayar melalui pelajaran mereka dan memastikan bahwa mereka tetap berada di depan rekanrekan mereka.

- f. Biaya-efektif. Dengan berlangganan sesi belajar online, siswa mendapatkan kesempatan untuk belajar dari kualitas dan guru yang berpengalaman tanpa harus mengeluarkan biaya-biaya pendidikan tinggi. Selain biaya yang lebih rendah, siswa juga bisa mendapatkan untuk menghemat waktu dan usaha yang dihabiskan untuk bepergian ke dan dari pusat-pusat pendidikan, sekolah.
- g. Menghemat waktu. *E-learning* memungkinkan siswa untuk belajar sesuai kenyamanan mereka sendiri. Siswa dapat login ke website pembelajaran online favorit mereka setiap kali mereka mendapatkan waktu atau diantara lain mereka studi/sesi kegiatan dan memastikan pengalaman studi bebas stres dan memperkaya.

2.2.3 Fitur *Quipper School*

E-learning merupakan aplikasi berbasis *open source* seperti *Quipper School*, *E-Front*, *Edmodo*, *Moodle*, dan lain sebagainya. Penggunaan aplikasi ini dapat dinikmati dalam bidang pendidikan secara gratis. *Quipper School* diluncurkan pada bulan Januari 2014 sebagai terobosan baru dalam bidang pendidikan.

Untuk menggunakan *quipper school* ada beberapa tahapan yang harus diikuti yaitu:

1. Mendaftarkan Akun

Untuk mulai menggunakan *Quipper*, baik guru dan siswa diminta untuk mendaftar sebuah akun. Mereka bisa menggunakan akun Facebook mereka atau

membuat yang baru, akun *Quipper* gratis. Untuk mendapatkan akun gratis, guru dan siswa hanya perlu memberikan alamat *email*, telepon nomor, dan nama sekolah. Jika sekolah mereka sudah terdaftar dalam database *Quipper*, guru kemudian dapat membuat permintaan untuk ambasador *Quipper* di sekolah menetapkan akun mereka ke dalam kelas sekolah virtual.

Setelah pendaftaran, pengguna dapat login ke dalam sistem dengan username dan password yang telah mereka buat. Yang penting untuk dicatat adalah bahwa *Quipper* awalnya akan meminta peran pengguna saat login ke dalam sistem dapat dilihat (Gambar 2.1).



Gambar 2.1: Pendaftaran Akun Guru dan Siswa

2. Login Menggunakan Akun *Quipper*

Kedua pengguna yaitu guru dan siswa memiliki masing-masing alamat untuk login. Guru menggunakan alamat link.quipper.com sedangkan siswa menggunakan alamat learn.quipper.com



Gambar 2.2 : Login Akun Guru

Quipper school link adalah tempat dimana guru dapat mengelola kelas secara *online* dan melihat perkembangan siswa. Dibawah ini adalah hal-hal menakjubkan yang dapat dilakukan guru saat menggunakan *quipper school link*:

- Mengirim tugas dan ujian : Manfaatkan ribuan materi dan soal yang sesuai dengan kurikulum, untuk dijadikan tugas bagi seluruh siswa Anda di kelas atau beberapa grup siswa.
- Membuat konten edukasi : Jika ada yang kurang atau hilang, guru dapat mengubah konten yang sudah tersedia atau membuat materi dan soal baru dari awal.
- Melihat dan mengunduh analisa : Perkembangan siswa tersambung secara langsung antara *learn* dan *link*, sehingga guru dapat mengakses pusat informasi mengenai tingkat pengerjaan, pencapaian, kekuatan dan kelemahan siswa.
- Bekerja sendiri atau bersama-sama : *Link* didesain sehingga memudahkan guru untuk mengelola kelasnya sendiri, atau berkolaborasi dengan dua guru atau lebih, pada kelas atau sekolah yang sama.



Gambar 2.3 : Login Akun Siswa

Quipper school learn adalah tempat dimana siswa belajar. Platform ini dipenuhi dengan fitur yang membuat belajar selalu terasa aman dan menyenangkan:

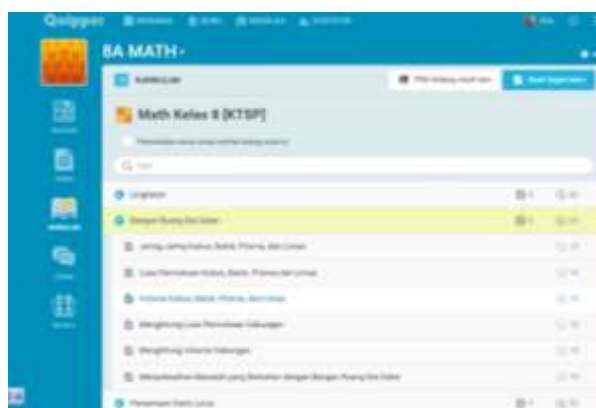
- Tugas dan pembelajaran umum : Siswa dapat mengerjakan topik tertentu yang dianjurkan oleh guru, atau belajar materi apapun dari kurikulum secara mandiri.
- Fitur pesan : Siswa dan guru dapat terus berkomunikasi menggunakan layanan pesan kami, yang memudahkan siswa untuk mengemukakan soal atau topik tertentu yang mereka rasa sulit dan perlu pendampingan.
- Fitur seperti *games* : *Learn* memberikan hadiah kepada siswa berupa koin yang dapat ditukarkan dengan tema, sehingga siswa dapat menyesuaikan lingkungan belajar yang mereka inginkan. Siswa juga dapat melihat bagaimana proses teman sekelasnya pada tampilan kronologi.

Quipper School merupakan penghubung antar siswa dan guru dalam pembagian tugas mata pelajaran secara *online* dan sesuai mata pelajaran yang diadaptasi dari kurikulum yang telah ditetapkan pemerintah Indonesia yaitu IPS, IPA, Matematika dan Bahasa.

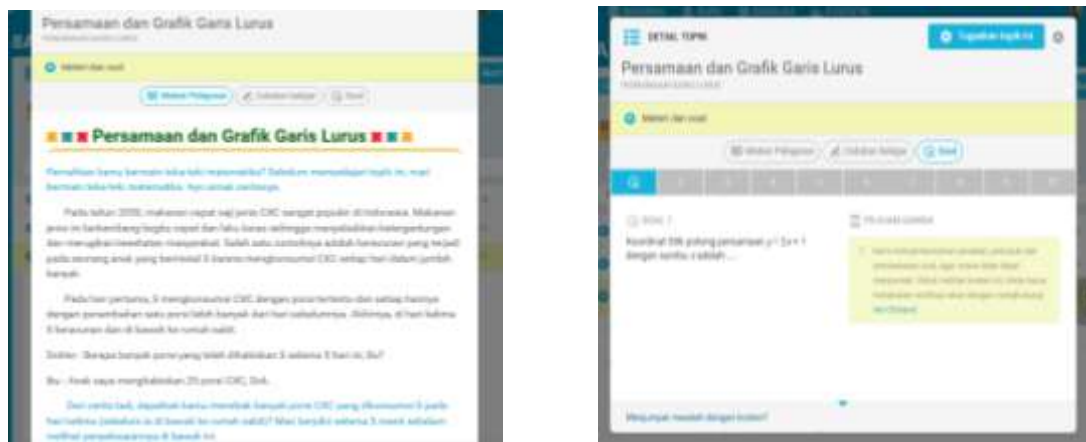


Gambar 2.4: Kurikulum SMP pada *Quipper School*

Aplikasi yang secara utama digunakan sebagai media pembelajaran memberikan kemudahan oleh guru untuk memberikan tugas melalui perangkat *mobile* yang dimiliki oleh siswa. Selain itu, guru juga dapat memantau perkembangan siswa secara *online*. Secara otomatis penggunaan ini sangat mudah, *quipper school* menyediakan panduan baik untuk siswa maupun guru. Pada menu *quipper school* guru dan siswa dapat melihat materi dan soal yang ada pada kurikulum *quipper*. Di dalamnya berisi berbagai materi dari bab dan per-bagaian subbab. Selain bab di dalamnya terdapat materi dan soal. Pada menu inilah guru dapat memberitahukan siswa untuk membaca materi dan mengerjakan soal latihan bisa dilihat (Gambar 2.6).



Gambar 2.5: Bab dan Sub Bab pada Konten Kurikulum



Gambar 2.6: Materi dan Soal

Penugasan yang diberi guru dapat dilihat secara otomatis, sehingga guru tidak lagi mengoreksi satu per satu (Gambar 2.7). Bahkan dari soal-soal yang terdapat pada *quipper* akan terlihat berapa persen rata-rata siswa menjawab soal. Dari rata-rata soal dapat langsung di analisis mana soal menurut siswa yang sulit (Gambar 2.8).

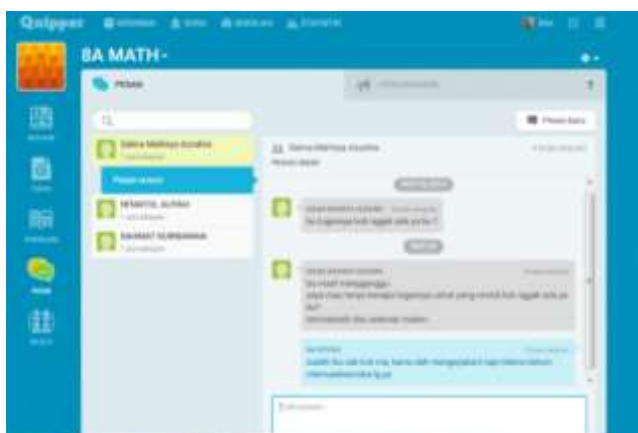


Gambar 2.7: Hasil Tugas Siswa



Gambar 2.8: Rata-rata Analisis Soal

Kegunaan dari *quipper school* sebagai wadah atau tempat mengerjakan tugas yang diberikan guru, kemudian siswa mengakses materi pelajaran, jika ada kesulitan siswa dapat mengirimkan melalui menu pesan atau grup belajar tentang materi yang belum dipahami (Gambar 2.9). Begitu juga guru bisa mengingatkan siswa untuk tetap mengerjakan tugas yang telah diberikan. Sebagai umpan balik siswa yang telah mengerjakan tugas dapat melihat hasil pekerjaan, jika ada jawaban yang salah dapat melihat melalui pembahasan yang telah diberikan guru. Hal ini dilakukan agar siswa bisa belajar dan mengerti tentang materi yang diajarkan walaupun secara tidak langsung.



Gambar 2.9: Forum Diskusi Guru dan Siswa

2.3 HASIL BELAJAR

2.3.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap (Baharuddin dan Wahyuni, 2010:11-14). Menurut Hilgard dan Bower mengemukakan bahwa belajar memiliki arti 1) *to gain knowledge, comprehension, or mastery of truogh experience or study*; 2) *to fix in the mind or memory; memorize*; 3) *to acquire trough experience*; 4) *to become in forme of to find out*. Definisi tersebut, memiliki arti pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan. Dengan demikian, belajar memiliki arti dasar adanya aktivitas atau kegiatan dan penguasaan tentang sesuatu.

Secara etimologis ada beberapa pengertian yang dikemukakan oleh beberapa ahli yaitu: (1) Menurut Cronbach (1954), *learning is shown by change in behavior as result of experince*. Belajar yang terbaik adalah melalui pengalaman. (2) Menurut Morgan, dkk (1986) menyatakan belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman. (3) Winkle (2007:59) menyatakan belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai sikap (Suprihatiningrum, 2013:15)

Berdasarkan beberapa defenisi diatas, memandang belajar sebagai perubahan yang dapat dilihat dan tidak peduli apakah hasil belajar tersebut

menghambat atau tidak menghambat proses adaptasi seseorang terhadap kebutuhan dengan masyarakat dan lingkungannya. Selain itu, belajar dipandang sebagai suatu proses perubahan manusia ke arah tujuan yang lebih baik dan bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain.

2.3.2 Ciri-Ciri Belajar

Dari beberapa definisi para ahli, dapat disimpulkan adanya beberapa ciri belajar, yaitu:

- a. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*), hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil.
- b. Perubahan perilaku *relative permanent*, ini berarti perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah. Tetapi, perubahan tersebut tidak akan terpancang seumur hidup.
- c. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku bersifat potensial.
- d. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- e. Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.

2.3.3 Ranah Tujuan Belajar

Upaya mencapai tujuan kurikuler program pendidikan di suatu lembaga pendidikan, perlu dirumuskan tujuan pembelajaran baik tujuan pembelajaran umum maupun tujuan pembelajaran khusus. Tujuan pembelajaran umum dikembangkan oleh tim pengembang kurikulum, sedangkan tujuan pembelajaran khusus dikembangkan oleh guru-guru di sekolah. Tujuan pembelajaran selain isi bahan yang dipelajari, tujuan tersebut menyangkut perubahan perilaku akibat kegiatan belajar.

Menurut Hamalik (2005) dalam Jihad dan Abdul (2012:15) tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru, yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa. Benyamin S. Bloom mengusulkan tiga taksonomi yang disebut dengan rujukan ranah belajar, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Namun Bloom hanya merinci kategori jenis perilaku pada ranah kognitif, sedangkan kategori perilaku ranah afektif dan psikomotorik dirinci oleh para pengikutnya.

a. Ranah Kognitif

Taksonomi tujuan pembelajaran ranah kognitif dari BS Bloom nampaknya di Indonesia sangat terkenal terutama pada pendidikan dasar dan menengah. Taksonomi ini mengelompokkan ranah kognitif kedalam enam kategori, yaitu:

1. Pengetahuan (C1)

Kemampuan kognitif tingkat pengetahuan adalah kemampuan untuk mengingat (*recall*) akan informasi yang telah diterima, misalnya informasi mengenai fakta, konsep, rumus dan sebagainya.

2. Pemahaman (C2)

Kemampuan kognitif tingkat pemahaman adalah kemampuan mental untuk menjelaskan, informasi yang telah diketahui dengan bahasa atau ungkapannya sendiri.

3. Penerapan (C3)

Kemampuan kognitif tingkat penerapan adalah kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah diketahui kedalam situasi atau konteks baru

4. Analisis (C4)

Kemampuan kognitif tingkat analisis adalah kemampuan menguraikan suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, dan semacamnya atas elemen-elemennya, sehingga dapat menentukan hubungan masing-masing elemen.

5. Sintesis (C5)

Kemampuan kognitif tingkat sintesis adalah kemampuan mengkombinasikan elemen-elemen kedalam kesatuan atau struktur.

6. Evaluasi (C6)

Kemampuan kognitif tingkat evaluasi adalah kemampuan menilai suatu pendapat, gagasan, produk, metode dan semacamnya dengan suatu kriteria tertentu.

b. Ranah Afektif

Tujuan pembelajaran ranah afektif menggambarkan proses seseorang dalam mengenali dan mengadopsi suatu nilai dan sikap tertentu menjadi pedoman dalam bertingkah laku. Krathwohl membagi taksonomi tujuan pembelajaran ranah afektif kedalam 5 kategori, yaitu:

1. Pengenalan

Pengenalan menunjukkan kesadaran, kemauan, perhatian individu untuk menerima dan memperhatikan berbagai stimulus dari lingkungannya.

2. Pemberian respon

Pemberian respon menunjukkan adanya rasa kepatuhan individu dalam hal mematuhi dan ikut serta terhadap sesuatu gagasan, benda atau sistem nilai.

3. Penghargaan terhadap nilai

Penghargaan terhadap nilai adalah kategori ini menunjukkan menyukai, menghargai dari seseorang individu terhadap sesuatu gagasan, pendapat atau sistem nilai.

4. Pengorganisasian

Pengorganisasian merupakan kategori yang menunjukkan kemauan membentuk suatu nilai dari berbagai nilai yang dipilih.

5. Pengamalan

Pengamalan adalah kategori dalam menunjukkan kepercayaan diri un'tuk mengintegrasikan nilai-nilai kedalam suatu filsafat hidup yang lengkap dan meyakinkan.

c. Ranah Psikomotorik

Tujuan pembelajaran ranah psikomotorik dikembangkan oleh Sympson dan Harrow (1969). Taksonomi Sympson menyusun tujuan psikomotorik secara hirarkis dalam lima kategori, yaitu:

1. Peniruan

Kemampuan melakukan perilaku meniru apa yang dilihat atau didengar. Apabila ditunjukkan pada anak didik, maka ia akan mulai membuat tiruan sampai tingkat ototnya dituntun oleh dorongan kata hati.

2. Manipulasi

Kemampuan melakukan perilaku tanpa contoh atau bantuan visual, tetapi dengan petunjuk tulisan secara verbal.

3. Ketepatan gerakan

Kemampuan melakukan perilaku tertentu dengan lancar, tepat, dan akurat, tanpa contoh dari petunjuk tertulis.

4. Artikulasi

Keterampilan menunjukkan perilaku serangkaian gerakan dengan akurat, urutan benar, cepat dan tepat.

5. Naturalisasi

Keterampilan menunjukkan perilaku gerakan tertentu secara “automatically” artinya cara melakukan gerakan secara wajar dan efisien.

2.3.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu gambaran prestasi belajar peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar pada suatu jenjang yang diikutinya. Hasil belajar sangat tergantung pada proses belajar yang dilaksanakan. Hasil belajar tersebut akan terlihat setelah diberikan perlakuan pada proses belajar yang dianggap sebagai proses pemberian pengalaman belajar. Menurut Nana Sudjana dalam Jihad dan Abdul (2012:15) menyatakan bahwa: hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar.

Hasil belajar menurut Gagne dan Briggs (1979) dalam Suprihatiningrum (2013:37) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa. Sedangkan Reigluth (2013) menyatakan bahwa hasil belajar atau pembelajaran dapat juga dipakai sebagai pengaruh yang memberikan suatu ukuran nilai dari metode (strategi) alternatif dalam kondisi yang berbeda.

Adanya perubahan tingkah laku peserta didik dalam memahami dan menguasai materi menjadi bekal kemampuan yang didapat dalam proses pembelajaran. Siswa akan tertarik dengan metode pembelajaran maupun media yang diberikan guru. Hal ini memacu untuk meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan serta tercapainya tujuan pendidikan.

2.3.5 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Supriyono dan Widodo (1999:130) hasil belajar tidak dapat dilepaskan dari prestasi belajar yakni pencapaian seorang individu yang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dalam diri (internal) maupun dari luar diri (eksternal) individu.

a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu.

1) Faktor fisiologis

Faktor-faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor-faktor ini dibedakan menjadi dua macam. *Pertama*, keadaan tonus jasmani. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Sebaliknya, kondisi fisik yang lemah atau sakit akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal. Oleh karena, keadaan tonus jasmani sangat mempengaruhi proses belajar, maka perlu adanya usaha untuk menjaga kesehatan jasmani. Cara untuk menjaga kesehatan jasmani anatara lain adalah: 1) menjaga pola makan yang sehat dengan memerhatikan nutrisi yang masuk ke dalam tubuh, karena kekurangan gizi atau nutrisi yang mengakibatkan tubuh cepat lesu, dan mengantuk, sehingga tidak ada gairah untuk belajar; 2) rajin berolahraga agar tubuh selalu bugar dan sehat; 3) istirahat yang cukup dan sehat. *Kedua*, keadaan jasmani/fisiologi. Selama proses belajar berlangsung, peran fungsi fisiologi pada tubuh manusia sangat

mempengaruhi hasil belajar, terutama pancaindera. Pancaindera yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula.

2) Faktor psikologis

Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu:

- Kecerdasan /intelegensi siswa: kemampuan psiko-fisik dalam mereaksi rangsangan dan menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat. Semakin tinggi tingkat intelegensi seorang individu, semakin besar peluang individu tersebut meraih sukses dalam belajar. Sebaliknya, semakin rendah tingkat intelegensi individu, semakin sulit individu itu mencapai kesuksesan.
- Motivasi: sebagai proses di dalam diri individu yang aktif, mendorong, memberikan arah, dan menjaga perilaku setiap saat. Dari sudut sumbernya motivasi terbagi atas 2, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah semua faktor yang berasal dari dalam diri individu dan memberikan dorongan untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah faktor yang datang dari luar diri individu tetapi memberi pengaruh terhadap kemauan untuk belajar.
- Minat: kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Untuk membangkitkan minat siswa cara yang dilakukan dengan membuat materi semenarik mungkin agar tidak membosankan dengan mendesign pembelajaran yang membebaskan siswa untuk mengeksplor sehingga siswa menjadi aktif.

- Sikap: gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang, peristiwa, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif. Sikap siswa dalam belajar dapat dipengaruhi perasaan yang senang atau pada performa guru, pelajaran, atau lingkungan sekitarnya, maka untuk mengantisipasi sikap negatif sebaiknya guru berusaha menjadi guru yang profesional dan bertanggungjawab.
- Bakat: kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Apabila bakat seseorang sesuai dengan bidang yang dipelajarinya, maka bakat itu akan mendukung proses belajarnya sehingga kemungkinan besar ia akan berhasil.

b. Faktor eksternal

Selain karakteristik siswa, faktor eksternal dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Faktor eksternal dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

1) Lingkungan sosial

- a. Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah.
- b. Lingkungan sosial masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat dapat mempengaruhi belajar siswa. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak

pengangguran dan anak terlantar dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa.

- c. Lingkungan sosial keluarga. Ketegangan keluarga, sifat orangtua, demografi keluarga, pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa.

2) Lingkungan nonsosial

- a. Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, sinar matahari tidak terlalu gelap, suasana yang sejuk dan tenang merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar.
- b. Faktor instrumental, perangkat belajar seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga, kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabus, dan sebagainya.
- c. Faktor materi pelajaran. Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa, begitu juga metode mengajar guru agar memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar.

2.4 MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit.

Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Standar kompetensi dan kompetensi dasar matematika disusun sebagai landasan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan. Selain itu juga untuk mengembangkan kemampuan menggunakan matematika dalam pemecahan masalah dan mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, dan media lain. Untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga, atau media lainnya.

Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika

3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang matematika, menyelesaikan dan menafsirkan solusi yang diperoleh
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Penggunaan media pembelajaran *quipper school* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran matematika semester 1 tahun ajaran 2015/2016. Sesuai dengan ketetapan Pemerintah dalam pencapaian tujuan, sekolah SMP Negeri 4 Semarang masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dalam kegiatan proses pembelajaran, adapun yang mencakup materi yang dipelajari selama 1 semester di sekolah tersebut meliputi:

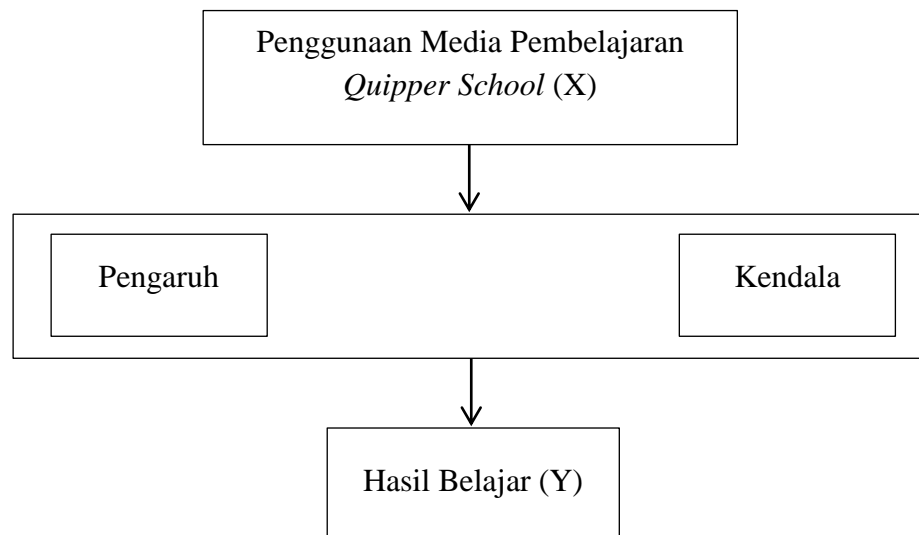
Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
<p>Aljabar</p> <p>1. Memahami bentuk aljabar, relasi, fungsi, dan persamaan garis lurus</p>	<p>2.1 Melakukan operasi aljabar</p> <p>2.2 Menguraikan bentuk aljabar ke dalam faktor-faktornya</p> <p>2.3 Memahami relasi dan fungsi</p> <p>2.4 Menentukan nilai fungsi</p> <p>2.5 Membuat sketsa grafik fungsi aljabar sederhana pada sistem koordinat Cartesius</p>

	2.6 Menentukan gradien, persamaan dan grafik garis lurus
2. Memahami sistem persamaan linear dua variabel dan menggunakannya dalam pemecahan masalah	2.1 Menyelesaikan sistem persamaan linear dua variabel 2.2 Membuat matematika dari masalah yang berkaitan dengan sistem persamaan linear dua variabel 2.3 Menyelesaikan matematika dari masalah yang berkaitan dengan sistem persamaan linear dua variabel dan penafsirannya
Geometri dan Pengukuran 3. Menggunakan Teorema Pythagoras dalam pemecahan masalah	3.1 Menggunakan Teorema Pythagoras untuk menentukan panjang sisi-sisi segitiga siku-siku 3.2 Memecahkan masalah pada bangun datar yang berkaitan dengan Teorema Pythagoras

2.5 KERANGKA BERPIKIR

Penggunaan media pembelajaran *quipper school* di SMP Negeri 4 Semarang digunakan untuk membantu guru dan siswa melakukan pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Aplikasi *E-learning* ini membantu siswa dalam mengakses materi, soal bahkan ujian sesuai dengan waktu yang ditetapkan oleh

guru, berikut merupakan alur kerangka berfikir dari teori yang ditetapkan oleh peneliti.



Gambar 2.10 : Skema Kerangka Berpikir

Quipper school adalah media yang memberikan konten-konten pembelajaran dalam mendukung proses kegiatan belajar-mengajar. Dari skema di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh serta kendala yang dihadapi siswa dalam penggunaan media pembelajaran *quipper school*. Tentunya penggunaan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui menu yang tersedia.

Media pembelajaran *quipper school* merupakan salah satu cara untuk melihat hasil belajar siswa dimana guru dituntut untuk menggunakan media *quipper school* dalam setiap proses belajar-mengajar serta memberitahukan kepada siswa manfaat dari penggunaan media tersebut. Selain teori yang ada dibuku, *quipper school* menyediakan materi dari berbagai jenjang SMP dan SMA. Hal ini dapat memudahkan guru maupun siswa, dimana guru bisa memberikan

tugas melalui soal yang ada di aplikasi kemudian jawaban dan hasil akan secara otomatis muncul tanpa dinilai secara manual. Kegiatan ini mempermudah proses pembelajaran serta melatih siswa mengenal teknologi baru dan pengetahuan yang didapat untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hal tersebut mendorong semua pihak khususnya peneliti untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *quipper school* untuk meningkatkan hasil belajar.

2.6 HIPOTESIS

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data.

Berdasarkan teori dan permasalahan yang dikumpulkan maka hipotesis yang peneliti ajukan yaitu:

1. Hipotesis H_a (alternatif) : Penggunaan media pembelajaran *quipper school* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran matematika SMP Negeri 4 Semarang
2. Hipotesis H_o (nol) : Penggunaan media pembelajaran *quipper school* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran matematika SMP Negeri 4 Semarang.
3. Ada kendala-kendala yang dihadapi saat penggunaan media pembelajaran *quipper school* siswa kelas VIII mata pelajaran matematika SMP Negeri 4 Semarang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 LOKASI PENELITIAN

Lokasi penelitian adalah sekolah SMP Negeri 4 Semarang. Dipilihnya lokasi tersebut dengan alasan bahwa di lokasi tersebut telah menggunakan media pembelajaran *quipper school*, selain itu di lokasi tersebut mudah diperoleh data guna keperluan penelitian.

3.2 POPULASI

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini subyek yang menjadi populasi adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Semarang. Adapun jumlah yang menjadi populasi penelitian ini 64 siswa yang terdiri dari 2 kelas.

3.3 SAMPEL

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Jenis pengambilan sampel yang digunakan *nonprobability sampling* dengan teknik *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampling yang dilakukan dengan pertimbangan tertentu yaitu siswa kelas VIII yang menggunakan media pembelajaran *quipper school* mata pelajaran matematika. Dalam penelitian ini peneliti mengambil 2 kelas yang terdiri dari 64 siswa untuk

mewakili keseluruhan penelitian. Hal ini sesuai dengan pendapat yang diberikan oleh Arikunto (1997: 112)

“Untuk sekedar ancer-ancer, maka apabila subyek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penentuannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya lebih besar dari 100 maka dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih”.

3.4 VARIABEL PENELITIAN

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2013:61).

Dalam penelitian ini variabel yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas (*independent variable*) merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lain atau menghasilkan akibat pada variabel yang lain, yang pada umumnya berada dalam urutan tata waktu yang terjadi lebih dulu. Keberadaan variabel dalam penelitian kuantitatif merupakan variabel yang menjelaskan terjadinya fokus atau topik penelitian. Variabel ini disimbolkan sebagai variabel (X) yaitu: Penggunaan media pembelajaran *quipper school*.
2. Variabel terikat (*dependent variable*) merupakan variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas. Keberadaan variabel dalam penelitian kuantitatif adalah sebagai variabel yang dijelaskan dalam fokus atau topik penelitian. Variabel ini disimbolkan dengan variabel (Y) yaitu: Hasil Belajar

3.5 DESAIN PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *ex post facto* dengan pendekatan kuantitatif, dimana sifat desain penelitian ini tidak memberikan perlakuan atau

manipulasi, karena variabel bebas sudah terjadi. *Ex post facto* artinya sesudah fakta. *Ex post facto* sebagai metode penelitian menuju kepada perlakuan atau manipulasi variabel bebas X yang telah terjadi sebelumnya sehingga peneliti tidak perlu memberikan perlakuan lagi, tinggal melihat efeknya pada variabel terikat (Sudjana dan Ibrahim, 2007:56). *Ex post facto* dalam penelitian ini adalah fakta yang menunjukkan bahwa siswa sudah menggunakan media pembelajaran *quipper school* baik di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari.

3.6 TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber dan berbagai cara (Sugiyono, 2010:193). Adapun metode yang dipakai dalam penelitian ini yaitu:

1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Metode ini dilakukan untuk mengungkapkan data tentang penggunaan media pembelajaran *quipper school* bagi siswa kelas VIII mata pelajaran matematika SMP Negeri 4 Semarang. Pada penelitian ini, bentuk angket yang digunakan angket tertutup, pertanyaan atau pernyataan telah memiliki alternatif jawaban (*option*) yang tinggal dipilih oleh responden. Responden tidak bisa memberikan jawaban lain kecuali yang telah tersedia sebagai alternatif jawaban.

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus

diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Wawancara dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual maupun kelompok. Metode ini dilakukan dengan wawancara langsung kepada guru yang menggunakan media *quipper school* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *quipper school* terhadap hasil belajar siswa serta kendala-kendala yang dihadapi saat penggunaan media pembelajaran *quipper school*.

Sebelum melaksanakan wawancara para peneliti menyiapkan instrumen wawancara yang disebut pedoman wawancara (*interview guide*). Pedoman ini berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang meminta untuk dijawab atau direspon dari responden. Isi pertanyaan dan pernyataan bisa mencakup fakta, data, pengetahuan, konsep, pendapat, persepsi atau evaluasi responden berkenaan dengan fokus masalah atau variabel-variabel yang dikaji dalam penelitian.

3. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Seperti halnya dalam metode wawancara, sebelum melakukan pengamatan sebaiknya peneliti mempersiapkan pedoman observasi. Terkait dengan penelitian ini, pedoman observasi dibuat secara rinci dengan melihat garis-garis besar atau butir-butir umum kegiatan yang akan diobservasi. Metode observasi digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *quipper school* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran matematika SMP Negeri 4 Semarang.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan peristiwa yang telah berlangsung selama penelitian di SMP Negeri 4 Semarang sebagai bukti bahwa peneliti benar-benar melakukan penelitian. Metode yang dilakukan dengan mengambil *soft file* nilai raport siswa kelas VIII mata pelajaran matematika pada semester ganjil tahun 2015/2016.

3.7 INSTRUMEN PENELITIAN

Agar data yang terkumpul dapat dianalisis dengan baik dan menghasilkan simpulan yang benar, data yang dikumpulkan harus relevan dengan masalah yang diteliti. Untuk itu, diperlukan alat pengumpul data yang tepat. Data diperlukan untuk menjawab masalah penelitian atau menguji hipotesis yang sudah dirumuskan.

Instrumen-instrumen penelitian sudah ada yang dibakukan, tetapi masih ada yang dibuat oleh peneliti sendiri. Karena instrumen penelitian akan digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka setiap instrumen harus mempunyai skala. Skala yang digunakan yaitu Skala *Likert*. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban setiap item instrumen mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban dari instrumen diberi skor sebagai berikut:

No.	Alternatif Jawaban	Skor
a.	Sangat setuju	4
b.	Setuju	3
c.	Tidak setuju	2
d.	Sangat tidak setuju	1

3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas dan reliabilitas adalah proses menguji butir-butir pertanyaan yang sudah valid dan reliable (Sugiono, 2013:172). Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya pada obyek yang diteliti. Jadi instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat untuk mendapatkan hasil penelitian. Jika sudah valid dan reliable maka butir-butir instrumen dapat digunakan dalam penelitian.

3.8.1 Pengujian Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel (Sujarweni dan Poly, 2012:177). Uji validitas sebaiknya dilakukan pada setiap butir pertanyaan di uji validitasnya. Uji validitas ini menggunakan teknik korelasi *Product Moment* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total

N = Jumlah subyek uji coba

$\sum x$ = Jumlah skor butir (x)

$\sum x^2$ = Jumlah skor butir kuadrat (x)

$\sum y$ = Jumlah skor total (y)

$\sum y^2$ = Jumlah skor total kuadrat (y)

$\sum xy$ = jumlah perkalian skor butir dengan skor total

Hasil perhitungan r_{xy} dengan taraf signifikan 0,05 r hitung $>$ r tabel. Berdasarkan hasil uji coba instrumen kepada 32 responden dengan taraf signifikan 5% diperoleh r tabel = 0,349. Jadi item soal yang dikatakan valid jika r hitung $>$ 0,349. Sesuai dengan hasil uji coba angket dengan 24 item soal, diperoleh 16 item yang valid yaitu item no 1, 6, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 22, 23, 24 dan 8 item yang tidak valid yaitu 2, 3, 4, 5, 7, 9, dan 17. Jadi 8 item yang tidak valid ini direvisi dengan memperbaiki kalimat agar responden mengerti dari item pernyataan tersebut.

3.8.2 Pengujian Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas (keandalan) merupakan ukuran suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan konstruk- konstruk pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu kuisioner (Sujarweni dan Poly, 2013:186). Uji reliabilitas dapat dilakukan

secara bersama-sama terhadap seluruh butir pertanyaan. Jika nilai $Alpha > 0,05$ maka reliabel. Dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Dimana:

$$\sigma_b^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Varians total

N = Jumlah responden

Setelah diperoleh nilai varian item soal dan varian total kemudian dimasukkan ke dalam rumus $alpha$, harga r_{11} yang diperoleh dikonsultasikan dengan r tabel dengan taraf signifikan 5% . Jika $r_{11} > r$ tabel maka instrumen penelitian dikatakan valid, sebaliknya jika $r_{11} < r$ tabel maka instrumen dikatakan tidak valid.

Berdasarkan hasil olahan data uji coba angket diperoleh harga $0,840 > 0,05$. Maka dapat dijelaskan bahwa item uji coba angket reliabel dan dapat digunakan sebagai pengambilan data penelitian.

3.9 ANALISIS DATA

Menurut Sugiono (2013:207) analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

3.9.1 Analisis Deskriptif Persentase

Analisis deskriptif persentase digunakan untuk mendeskripsikan masing-masing variabel independen yaitu penggunaan media pembelajaran *quipper school* dan variabel dependen hasil belajar. Dalam analisis ini digunakan rumus untuk mengetahui tingkat presentase skor dari masing-masing responden yaitu:

$$\text{Presentase skor DP} = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

DP : Deskriptif Persentase

n : Jumlah Skor Jawaban Responden

N : Jumlah Skor Jawaban Ideal

(Ali, 1993:186)

3.9.2 Analisis Kuantitatif

3.9.2.1 Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dengan (X^2) dilakukan dengan cara membandingkan kurva normal yang terbentuk dari data yang telah terkumpul dengan kurva normal. Rumus dari *Chi-kuadrat* hitung (X^2).

$$X^2 = \frac{(f_i - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

X^2 : *Chi-kuadrat* hitung

f_h : Frekuensi yang diharapkan

f_i : Frekuensi/jumlah data hasil observasi

Kriteria:

- *Chi-kuadrat* hitung > *Chi-kuadrat* tabel maka data tidak berdistribusi normal
- *Chi-kuadrat* hitung < *Chi-kuadrat* tabel data berdistribusi normal.

3.9.2.2. Uji Kelinearan

Uji kelinearan merupakan salah satu jenis uji persyaratan analisis atau uji asumsi statistik manakala peneliti akan menggunakan jenis statistik parametik. Setiap perubahan yang terjadi pada satu variabel akan diikuti perubahan dengan besaran yang sejajar pada variabel lainnya. Uji kelinearan bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan.

3.9.2.2.1 Analisis Regresi

Regresi bertujuan untuk menguji pengaruh antara variabel satu dengan variabel lainnya. Regresi yang memiliki satu variabel dependen dan satu variabel independen. Model persamaan regresi linear sederhana dengan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y : Subjek dalam variabel dependen yang diprediksi

a : Harga Y ketika harga X=0 (harga konstan)

b : Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan independen. Bila (+) arah garis naik, dan bila (-) maka arah garis turun.

X : Subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

Dimana;

$$b = \frac{n\sum(xy) - (\sum x)(\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

$$a = \frac{\sum y - b(\sum x)}{n}$$

3.9.2.2.2 Uji Keberartian Regresi

Uji keberartian dan kelinearan model regresi digunakan untuk menguji signifikan dan linear tidaknya persamaan regresi yang diperoleh. Jika persamaan regresi signifikan dan linear, maka persamaan tersebut dapat digunakan untuk memprediksi hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran *quipper*

school dari data yang diperoleh. Untuk analisis model tersebut dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3.1: Daftar Analisis Varians Regresi Linear

Sumber Variasi	dk	JK	KT	F
Total	n	$\sum Y^2$	$\sum Y^2$	
Koefisien (a)	1	JK(a)	JK(a)	
Regresi(b/a)	1	JK(b/a)	$s^2_{reg} = JK(b/a)$	s^2_{reg}
Sisa	n - 2	JK(S)	$s^2_{sis} = \frac{JK(S)}{n - 2}$	s^2_{sis}
Tuna Coco	k - 2	JK(TC)	$s^2_{TC} = \frac{JK(TC)}{k - 2}$	s^2_{TC}
Galat	n - k	JK(G)	$s^2_G = \frac{JK(G)}{n - k}$	s^2_G

Rumus :

$$JK(T) = \sum Y^2$$

$$JK(A) = \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

$$JK(b/a) = b \left[\sum X Y - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right]$$

$$JK(S) = JK(T) - JK(a) - JK(b/a)$$

$$JK(TC) = \sum_{x_1} \left[\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n_1} \right]$$

$$JK(G) = JK(S) - JK(TC)$$

Dimana:

JK(T) = Jumlah Kuadrat Total

JK(A) = Jumlah Kuadrat koefisien a

JK(b/a) = Jumlah Kuadrat regresi (b/a)

JK(S) = Jumlah Kuadrat Sisa

JK(TC) = Jumlah Kuadrat Tuna Cocok

JK(G) = Jumlah Kuadrat Galat

(Sugiyono, 2010:265)

Untuk menguji hipotesis, dipakai statistik F hitung dibandingkan dengan F tabel dengan dk pembilang = 1 dan dk penyebut = n-2. Kriterianya koefisien F hitung > dari F tabel berdasarkan taraf kesalahan signifikan 5%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 GAMBARAN LOKASI, WAKTU DAN SUBJEK PENELITIAN

SMP Negeri 4 Semarang merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama yang ada di Jl Tambak Dalam 1 Semarang [Provinsi Jawa Tengah](#), [Indonesia](#). Sama dengan SMP pada umumnya di [Indonesia](#) masa [pendidikan sekolah](#) di SMPN 4 Semarang ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari Kelas VII sampai Kelas IX.

Sejarah SMP Negeri 4 Semarang diawali dengan sebuah sekolah dagang yang berdiri pada tahun 1917. Setelah kemerdekaan, gedung sekolah tersebut ditempati oleh sebuah SD Cina. Selanjutnya SD tersebut pindah ke Karangсарu, yang dalam perkembangannya menjadi SD Kebondalem. Pada tanggal 8 Agustus 1949 Kepala sekolah [SMP Negeri 1 Semarang](#) (Bapak S Karyo) membuka filial yang diberi nama SMP Negeri 4 Semarang dengan jumlah murid kurang lebih 80. Setelah melakukan kegiatan selama dua tahun, pada tanggal 18 Juni 1951 disahkan berdirinya SMP Negeri 4 Semarang, dengan SK Mendikbud RI Nomor.651/8.11/18-06-5. Beberapa kali pergantian periode, saat ini SMP Negeri 4 Semarang dipimpin oleh Bapak Kepala Sekolah Drs. Ringsung Suratno, M.Pd.

SMP Negeri 4 Semarang terdiri dari 3 jenjang kelas yaitu kelas VII, VIII dan XI. Berdasarkan data statistik sekolah ini memiliki 24 kelas masing-masing tiap jenjang dari kelas A sampai H dengan jumlah keseluruhan 769 siswa. Berdirinya sekolah ini adapun visi misi serta tujuan yang akan dicapai yaitu:

- VISI : “Dengan Iman dan Taqwa SMP 4 Semarang Prima dalam Mutu Santun Berperilaku serta Peduli Lingkungan”

Indikator keberhasilan pencapaian visi tersebut :

1. Terwujudnya pengembangan Standar Isi Kurikulum yang sesuai dengan BNSP maupun SBI
2. Terwujudnya Pengembangan tenaga kependidikan yang berkompetensi, merata dan profesional
3. Terwujudnya Pengembangan / Peningkatan Standar Proses Pembelajaran yang efektif dan efisien
4. Terwujudnya Pengembangan Fasilitas Pendidikan dan Inovasi, Prasarana dan Sarana Pendidikan yang relevan dan memadai
5. Terwujudnya Pengembangan Standar Mutu dan Kelulusan yang berkompetensi, berakhlak mulia, kompetitif dan berwawasan global
6. Terwujudnya Pengembangan Mutu Kelembagaan dan Manajemen sekolah yang akuntabel
7. Terwujudnya Pengembangan Standar Pembiayaan Pendidikan dan Kepedulian Orang Tua /wali siswa terhadap program peningkatan mutu sekolah.
8. Terwujudnya Pengembangan perangkat dan instrumen penilaian pembelajaran.

- MISI

1. Mewujudkan pengembangan Standar Isi Kurikulum yang sesuai dengan BNSP maupun SBI

2. Mewujudkan Pengembangan tenaga kependidikan yang berkompentensi, merata dan profesional
3. Mewujudkan Pengembangan / Peningkatan Standar Proses Pembelajaran yang efektif dan efisien
4. Mewujudkan Pengembangan Fasilitas Pendidikan dan Inovasi, Prasarana dan Sarana Pendidikan yang relevan dan memadai
5. Mewujudkan Pengembangan Standar Mutu dan Kelulusan yang berkompentensi, berakhlak mulia, kompetitif dan berwawasan global
6. Mewujudkan Pengembangan Mutu Kelembagaan dan Manajemen sekolah yang akuntabel
7. Pengembangan Standar Pembiayaan Pendidikan dan Kepedulian Orang Tua /wali siswa terhadap program peningkatan mutu sekolah.
8. Terwujudnya Pengembangan perangkat dan instrument penilaian pembelajaran.

- TUJUAN SEKOLAH

Pada tahun akhir tahun pelajaran 2012/2013 sekolah telah dapat :

2. Memenuhi akan keadilan dan pemerataan pendidikan di lingkungan sekolah
3. Memenuhi akan pendidikan yang bermutu menghasilkan prestasi akademik dan non akademik.
4. Memenuhi akan sikap, budi pekerti yang luhur didasari iman dan taqwa
5. Memenuhi akan sistem pendidikan yang pasitipatif, transparan, dan akuntabel antara pihak-pihak yang terkait.

Penelitian ini berlangsung di SMP Negeri 4 Semarang yang dilakukan tanggal 15 April sampai 16 Mei 2016. Pada penelitian tersebut, peneliti menggunakan sampel penelitian pada kelas VIII dengan jumlah 64 sampel.

4.2 DESKRIPSI DAN HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan penyebaran angket dari beberapa indikator yang terkait. Hasil data angket dari 64 siswa sebagai responden di deskripsikan dalam variabel penelitian yaitu penggunaan media pembelajaran *quipper school* (X) dan hasil belajar kelas VIII mata pelajaran matematika SMP Negeri 4 Semarang (Y), dari variabel ini diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1 : Penggunaan media pembelajaran *quipper school*

Rentang Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentasi	Rata-Rata
73 - 96	Sangat Baik	48	75,00%	79%
49 - 72	Baik	16	25,00%	
25 - 48	Cukup	0	0%	
1 - 24	Tidak Baik	0	0%	
Jumlah		64	100%	SB

Sumber: Data Penelitian, diolah 2016



Gambar 4.1 : Grafik persentase penggunaan media pembelajaran *quipper school*

Berdasarkan hasil analisis tabel dan gambar grafik penggunaan media pembelajaran *quipper school* terhadap hasil belajar berdasarkan indikator dari setiap pernyataan yang diperoleh melalui angket bahwa dari 64 siswa mengatakan 48 siswa (75%) penggunaan media pembelajaran *quipper school* sangat baik, 16 siswa (25%) mengatakan penggunaan media pembelajaran *quipper school* baik, 0 siswa (0%) mengatakan penggunaan media pembelajaran *quipper school* cukup, 0 siswa (0%) mengatakan penggunaan media pembelajaran *quipper school* tidak baik. Maka, dari data tersebut dapat dilihat rata-rata penggunaannya (79%) dalam kategori sangat baik.

4.2.1 Pengetahuan Siswa tentang Media Pembelajaran *Quipper School*

Berdasarkan hasil jawaban angket penelitian dengan indikator pengetahuan siswa tentang media pembelajaran *quipper school* diperoleh hasil pada tabel berikut:

Tabel 4.2 : Pengetahuan siswa tentang media pembelajaran *quipper school*

Rentang Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase	Rata-Rata
7 - 8	Sangat Baik	43	67,19%	86%
5 - 6	Baik	21	32,81%	
3 - 4	Cukup	0	0%	
1 - 2	Tidak Baik	0	0%	
Jumlah		64	100%	SB

Sumber: Data Penelitian, diolah 2016

Berdasarkan hasil dari tabel dapat diketahui bahwa dari 64 siswa kelas VIII diperoleh pengetahuan siswa tentang media pembelajaran *quipper school*

yaitu: 43 siswa (67,19%) mengatakan bahwa pengetahuan siswa tentang media pembelajaran *quipper school* dalam kriteria sangat baik, 21 siswa (32,81%) mengatakan bahwa pengetahuan siswa tentang media pembelajaran *quipper school* dalam kriteria baik, 0 siswa (0%) mengatakan bahwa pengetahuan siswa tentang media pembelajaran *quipper school* dalam kriteria cukup, dan 0 siswa (0%) mengatakan bahwa pengetahuan siswa tentang media pembelajaran *quipper school* dalam kriteria tidak baik. Sesuai dari hasil penelitian tersebut diperoleh rata-rata pengetahuan siswa tentang media pembelajaran *quipper school* pada kelas VIII SMP Negeri 4 Semarang sudah mencapai kategori sangat baik sebesar 86%. Untuk melihat pengetahuan siswa tentang media pembelajaran *quipper school* dapat juga disajikan dalam bentuk diagram batang agar terlihat lebih jelas tingkat persentase dari indikator tersebut.



Gambar 4.2 : Grafik persentase pengetahuan siswa tentang media pembelajaran *quipper school*

4.2.2 Intensitas Penggunaan *Quipper School*

Berdasarkan hasil jawaban angket penelitian dengan indikator intensitas penggunaan *quipper school* diperoleh hasil pada tabel berikut:

Tabel 4.3 : Intensitas penggunaan *quipper school*

Rentang Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase	Rata-Rata
17 - 20	Sangat Baik	54	84,38%	85%
11 - 16	Baik	10	15,63%	
6 - 10	Cukup	0	0%	
1 - 5	Tidak Baik	0	0%	
Jumlah		64	100%	SB

Sumber: Data Penelitian, diolah 2016

Berdasarkan hasil dari tabel dapat diketahui bahwa dari 64 siswa kelas VIII diperoleh intensitas penggunaan *quipper school* yaitu: 54 siswa (84,38%) mengatakan bahwa intensitas penggunaan *quipper school* dalam kriteria sangat baik, 10 siswa (15,63%) mengatakan bahwa intensitas penggunaan *quipper school* dalam kriteria baik, 0 siswa (0%) mengatakan bahwa intensitas penggunaan *quipper school* dalam kriteria cukup, dan 0 siswa (0%) mengatakan bahwa intensitas penggunaan *quipper school* dalam kriteria tidak baik. Sesuai dari hasil penelitian tersebut diperoleh rata-rata intensitas penggunaan *quipper school* pada kelas VIII SMP Negeri 4 Semarang sudah mencapai kategori sangat baik sebesar 85%. Untuk melihat intensitas penggunaan *quipper school* dapat juga disajikan dalam bentuk diagram batang agar terlihat lebih jelas tingkat persentase dari indikator tersebut.



Gambar 4.3 : Grafik persentase intensitas penggunaan *quipper school*

4.2.3 Manfaat Media Pembelajaran *Quipper School*

Berdasarkan hasil jawaban angket penelitian dengan indikator manfaat media pembelajaran *quipper school* diperoleh hasil pada tabel berikut:

Tabel 4.4 : Manfaat media pembelajaran *quipper school*

Rentang Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase	Rata-Rata
19 - 24	Sangat Baik	28	43,75%	76%
13 - 18	Baik	35	54,69%	
7 - 12	Cukup	1	1,56%	
1 - 6	Tidak Baik	0	0%	
Jumlah		64	100%	SB

Sumber: Data Penelitian, diolah 2016

Berdasarkan hasil dari tabel dapat diketahui bahwa dari 64 siswa kelas VIII diperoleh manfaat media pembelajaran *quipper school* yaitu: 28 siswa (43,75%) mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran *quipper school* dalam kriteria sangat baik, 35 siswa (54,69%) mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran *quipper school* dalam kriteria baik, 1 siswa (1,56%) mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran *quipper school* dalam kriteria cukup, dan 0 siswa (0%) mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran *quipper school* dalam kriteria tidak baik. Sesuai dari hasil penelitian tersebut diperoleh rata-rata

manfaat media pembelajaran *quipper school* pada kelas VIII SMP Negeri 4 Semarang sudah mencapai kategori sangat baik sebesar 76%. Untuk melihat manfaat media pembelajaran *quipper school* dapat juga disajikan dalam bentuk diagram batang agar terlihat lebih jelas tingkat persentase dari indikator tersebut.



Gambar 4.4 : Grafik persentase manfaat media pembelajaran *quipper school*

4.2.4 Fasilitas yang Mendukung dalam Mengakses Media Pembelajaran *Quipper School*

Berdasarkan hasil jawaban angket penelitian dengan indikator fasilitas yang mendukung dalam mengakses media pembelajaran *quipper school* diperoleh hasil pada tabel berikut:

Tabel 4.5 : Fasilitas yang mendukung dalam mengakses media pembelajaran *quipper school*

Rentang Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase	Rata-Rata
13 - 16	Sangat Baik	18	28,13%	73%
9 - 12	Baik	43	67,19%	
5 - 8	Cukup	3	4,69%	
1 - 4	Tidak Baik	0	0%	
Jumlah		64	100%	B

Sumber: Data Penelitian, diolah 2016

Berdasarkan hasil dari tabel dapat diketahui bahwa dari 64 siswa kelas VIII diperoleh fasilitas yang mendukung dalam mengakses media pembelajaran *quipper school* yaitu: 18 siswa (28,13%) mengatakan bahwa fasilitas yang mendukung dalam mengakses media pembelajaran *quipper school* dalam kriteria sangat baik, 43 siswa (67,19%) mengatakan bahwa fasilitas yang mendukung dalam mengakses media pembelajaran *quipper school* dalam kriteria baik, 3 siswa (4,69%) mengatakan bahwa fasilitas yang mendukung dalam mengakses media pembelajaran *quipper school* dalam kriteria cukup, dan 0 siswa (0%) mengatakan bahwa fasilitas yang mendukung dalam mengakses media pembelajaran *quipper school* dalam kriteria tidak baik. Sesuai dari hasil penelitian tersebut diperoleh rata-rata fasilitas yang mendukung dalam mengakses media pembelajaran *quipper school* pada kelas VIII SMP Negeri 4 Semarang sudah mencapai kategori baik sebesar 73%. Untuk melihat fasilitas yang mendukung dalam mengakses media pembelajaran *quipper school* dapat juga disajikan dalam bentuk diagram batang agar terlihat lebih jelas tingkat persentase dari indikator tersebut.



Gambar 4.5 : Grafik persentase fasilitas yang mendukung dalam mengakses media pembelajaran *quipper school*

4.2.5 Keefektifan Media Pembelajaran *Quipper School* dalam Membantu Pencapaian Tujuan

Berdasarkan hasil jawaban angket penelitian dengan indikator keefektifan media pembelajaran *quipper school* dalam membantu pencapaian tujuan diperoleh hasil pada tabel berikut:

Tabel 4.6 : Keefektifan media pembelajaran *quipper school* dalam membantu pencapaian tujuan

Rentang Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase	Rata-Rata
22 - 28	Sangat Baik	42	65,63%	80%
15 - 21	Baik	22	34,38%	
8 - 14	Cukup	0	0%	
1 - 7	Tidak Baik	0	0%	
Jumlah		64	100%	SB

Sumber: Data Penelitian, diolah 2016

Berdasarkan hasil dari tabel dapat diketahui bahwa dari 64 siswa kelas VIII diperoleh keefektifan media pembelajaran *quipper school* dalam membantu pencapaian tujuan yaitu: 42 siswa (65,63%) mengatakan bahwa keefektifan media pembelajaran *quipper school* dalam membantu pencapaian tujuan dalam kriteria sangat baik, 22 siswa (34,38%) mengatakan bahwa keefektifan media pembelajaran *quipper school* dalam membantu pencapaian tujuan dalam kriteria baik, 0 siswa (0%) mengatakan bahwa keefektifan media pembelajaran *quipper school* dalam membantu pencapaian tujuan dalam kriteria cukup, dan 0 siswa (0%) mengatakan bahwa keefektifan media pembelajaran *quipper school* dalam membantu pencapaian tujuan dalam kriteria tidak baik. Sesuai dari hasil penelitian tersebut diperoleh rata-rata keefektifan media pembelajaran *quipper school* dalam

membantu pencapaian tujuan pada kelas VIII SMP Negeri 4 Semarang sudah mencapai kategori sangat baik sebesar 80%. Untuk melihat keefektifan media pembelajaran *quipper school* dalam membantu pencapaian tujuan dapat juga disajikan dalam bentuk diagram batang agar terlihat lebih jelas tingkat persentase dari indikator tersebut.



Gambar 4.6 : Grafik persentase keefektifan media pembelajaran *quipper school* dalam membantu pencapaian tujuan

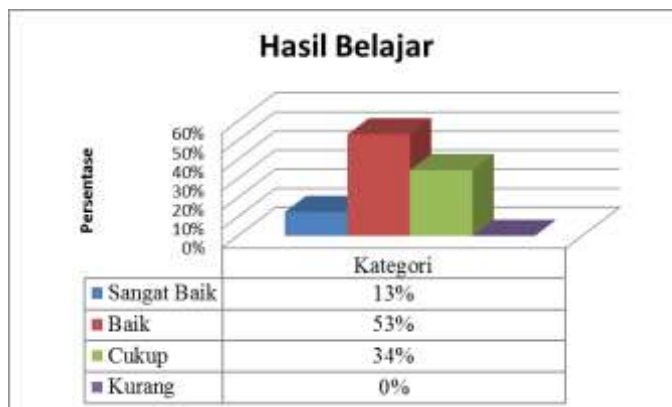
4.2.6 Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII

Hasil belajar dari penelitian ini yaitu menggunakan nilai raport mata pelajaran matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2015/2016 sebagai acuan untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran *quipper school*.

Tabel 4.7 : Hasil belajar

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase	Rata-Rata
85 - 100	Sangat Baik	8	13%	77%
75-84	Baik	34	53%	
65-74	Cukup	22	34%	
45-64	Kurang	0	0%	
Jumlah		64	100%	B

Sumber: Data Penelitian, diolah 2016



Gambar 4.7 : Grafik persentase hasil belajar

Berdasarkan hasil dari tabel dan gambar dapat diketahui bahwa dari 64 siswa kelas VIII mata pelajaran matematika diperoleh hasil belajar yaitu: 8 siswa (13%) mendapatkan hasil nilai dalam kategori sangat baik, 34 siswa (53%) mendapatkan hasil nilai dalam kategori kriteria baik, 22 siswa (34%) mendapatkan hasil nilai dalam kategori cukup, dan 0 siswa (0%) mendapatkan hasil nilai dalam kategori tidak baik. Sesuai dari hasil penelitian tersebut diperoleh rata-rata hasil nilai pada siswa kelas VIII mata pelajaran matematika SMP Negeri 4 Semarang sudah mencapai kategori baik sebesar 77%.

4.3 ANALISIS KUANTITATIF

4.3.1 Uji Normalitas

Teknik statistik ini adalah teknik nonparametris, oleh karena itu sebelum melakukan uji normalitas maka peneliti harus membuktikan terlebih dahulu apakah data yang akan dianalisis itu berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dibawah ini menggunakan *kolmogorov sminov* dengan menggunakan perhitungan komputasi melalui *SPSS 16* yang hasilnya dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.8 : Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		64
Normal Parameters ^a Mean		.0000000
	Std. Deviation	5.59828887
Most Extreme	Absolute	.160
Differences	Positive	.160
	Negative	-.124
Kolmogorov-Smirnov Z		1.279
Asymp. Sig. (2-tailed)		.076

Sumber: Data Penelitian, diolah 2016

Analisis data hasil output:

1. Hasil uji normalitas data digunakan dengan hipotesis sebagai berikut:

Ho : Jika data berdistribusi normal

Ha : Jika data tidak berdistribusi normal

2. Kriteria penerimaan Ho

Ho diterima jika hasil dari nilai sig. (2-tailed) > 5%

Berdasarkan hasil dari tabel 4.8 diperoleh nilai sig = 0,076 > 0,05 maka Ho diterima. Analisisnya uji normalitas variabel *Unstandardized Residual* berdistribusi normal.

4.3.2 Uji Linearitas

Salah satu asumsi dari analisis regresi adalah linearitas. Analisis regresi merupakan alat statistik yang memanfaatkan hubungan antara dua variabel atau

lebih. Tujuannya yaitu membuat perkiraan yang dapat dipercaya untuk nilai suatu variabel terikat, jika nilai variabel lain yang berhubungan dengannya diketahui biasanya disebut variabel bebas. (Qudratullah, Sri dan Ephan, 2012: 144)

Tabel 4.9 : Hasil Uji Linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
HasilBelajar *	Between	(Combined)	568.649	22	25.848	.689	.823
MediaQuipper	Groups	Linearity	131.277	1	131.277	3.502	.068
		Deviation from Linearity	437.372	21	20.827	.556	.925
	Within Groups		1537.101	41	37.490		
	Total		2105.750	63			

Sumber: Data Penelitian, diolah 2016

Hipotesis yang digunakan:

Ho : Jika model regresi linear

Ha : Jika model regresi tidak linear

Kaidah pengambilan keputusan:

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ atau $sig \geq 0,05$ maka H_0 diterima

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $sig < 0,05$ maka H_a diterima

Berdasarkan hasil tabel 4.9 diatas dengan tingkat kepercayaan 95% atau sig. 0,05 diperoleh f hitung = 3,502 dengan taraf sig 0,068 \geq 0,05 yang artinya terdapat hubungan linear secara signifikan antar variabel X dan Y maka dari hasil uji linearitas maka H_0 diterima

4.3.3 Pengujian Hipotesis

Penelitian ini menggunakan uji t untuk mengetahui apakah antara variabel (X) penggunaan media pembelajaran *quipper school* mempengaruhi variabel (Y) hasil belajar atau tidak. Maka dapat dilihat hasil dari *output SPSS 16* sebagai berikut:

Tabel 4.10 : Hasil Uji t

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	96.031	9.246		10.386	.000
	MediaQuipper	-.246	.121	-.250	-2.030	.047

a. Dependent Variable: HasilBelajar

Sumber: Data Penelitian, diolah 2016

Hipotesis

- Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan variabel X terhadap variabel Y
- Ha : Ada pengaruh yang signifikan variabel X terhadap variabel Y

Dari *output* di atas dapat diketahui nilai t hitung= -2,030 dengan nilai signifikan $0,047 < 0,05$, maka Ho ditolak dan Ha diterima, yang berarti ada pengaruh signifikan variabel X terhadap variabel Y

Tabel 4.11 Hasil Uji F

ANOVA ^b					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.

1	Regression	131.277	1	131.277	4.122	.047 ^a
	Residual	1974.473	62	31.846		
	Total	2105.750	63			

a. Predictors: (Constant), MediaQuipper

b. Dependent Variable: HasilBelajar

Sumber: Data Penelitian, diolah 2016

Pada bagian ini untuk menjelaskan apakah ada pengaruh yang nyata (signifikan) variabel X terhadap variabel Y. Dari *output* tersebut terlihat bahwa F hitung= 4,112 dengan tingkat signifikan / probabilitas $0,047 < 0,05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel Y. Jadi dapat diputuskan bahwa hipotesis penelitian (H_a) diterima dan menyatakan “ada pengaruh signifikan antara penggunaan media pembelajaran *quipper school* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran matematika SMP Negeri 4 Semarang”.

4.3.4 Koefisien Determinasi (R^2)

Untuk mengetahui hasil analisis koefisien determinasi, maka harus diketahui berapa persen pengaruh signifikan antara penggunaan media pembelajaran *quipper school* terhadap hasil belajar kelas VIII mata pelajaran matematika SMP Negeri 4 Semarang sesuai dengan tabel di bawah ini:

Tabel 4.12 : Hasil uji deterimnasi (R^2)

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.250 ^a	.062	.047	5.643

a. Predictors: (Constant), MediaQuipper

b. Dependent Variable: HasilBelajar

Sumber: Data Penelitian, diolah 2016

Tabel di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,250 dan dijelaskan besarnya presentase pengaruh variabel penggunaan media pembelajaran *quipper school* terhadap variabel hasil belajar yang disebut koefisien determinasi yang merupakan hasil dari pengudartan R. Dari *output* tersebut diperoleh koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,062, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel penggunaan media pembelajaran *quipper school* terhadap hasil belajar kelas VIII mata pelajaran matematika SMP Negeri 4 Semarang sebesar 0,062%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel yang lain.

4.4 DESKRIPSI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIPPER SCHOOL*

Saat ini banyak media yang bisa membantu dalam pembelajaran, salah satu yang menjadi terobosan baru yaitu *e-learning*. *E-learning* memiliki berbagai macam aplikasi termasuk *quipper school*. *Quipper school* dapat diakses menggunakan komputer atau laptop, tetapi lebih memudahkan siswa dapat mengaksesnya melalui *smartphone* sendiri. Kita tahu bahwa rata-rata siswa sekarang sudah memiliki *smartphone*, jadi media ini sangat mudah untuk dioperasikan. Berdasarkan hasil wawancara terstruktur bersama Ibu Yunita, beliau berpendapat bahwa dalam menggunakan media *quipper school* sangat bermanfaat karena media ini bagus, menarik, mempermudah dan praktis untuk guru. Selain itu konten yang merupakan salah satu fitur yang ada dalam sub menu variatif sesuai dengan kompetensi dasar siswa. Media yang digunakan tidak hanya mempermudah proses pembelajaran, namun sebagai pelengkap untuk

menyelesaikan tugas-tugas. Tentunya, selama menggunakan media ini diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Ibu Yunita juga menyatakan “ Pengaruh penggunaan *quipper school* terhadap hasil belajar siswa belum signifikan, tetapi anak-anak jia ada tugas mereka menjadi lebih semangat untuk mengerjakan. Karena setiap saya memberikan tugas, tugasnya saya cek di kelas siapa yang sudah masuk dan siapa yang belum”. Pernyataan ini melengkapi wawancara bersama Ibu Ina sebagai berikut:

“Sebetulnya kalau itu dilaksanakan maksimal mungkin bisa, tapi karena terkendala dengan fasilitas tadi, ya.. karena kebetulan saat ini kita eee.. pemerintah kan melarang kita untuk membeli/menyuruh anak untuk membeli buku kecuali atas kesadaran anak sendiri. Jika kita menyuruh anak yaa.. ini ada buku bagus nak mohon di beli, gak bisa sekarang kecuali anak sadar sendiri saya butuh buku ini. Yaa.. sehingga beberapa alternatif yang bisa kita lakukan hanya *fotocopy*, itu pun gratis atau di tambah dengan *quipper school* tadi. Sebetulnya memang gratis cuman karena kendala tadi tidak bisa melaksanakan secara maksimal”.

(Wawancara dengan Ibu Ina pada tanggal 7 Mei 2016)

Dari pernyataan tersebut jika dilaksanakan secara maksimal media ini sangat mempengaruhi hasil belajar siswa dengan memberikan tugas-tugas, serta materi yang ada sebagai pelengkap siswa bagi yang tidak memiliki buku pelajaran dan dimanfaatkan secara maksimal. Apalagi siswa akan aktif jika guru memberikan tugas yang bisa meningkatkan semangat dari siswa.

Pendapat yang dikemukakan oleh Ibu Ina akan maksimal jika tidak ada kendala dalam penggunaannya. Kendala-kendala yang dihadapi saat penggunaan secara umum dikarenakan koneksi jaringan. Di sekolah hanya wilayah tertentu yang bisa diakses tetapi tidak sampai ke ruang kelas. Kendala lainnya yaitu tidak bisa di *download*, jika bisa tanpa jaringan internet guru bisa secara maksimal

menggunakan media *quipper school* di depan kelas untuk membahas materi dan soal-soal yang sulit. Dari kendala yang dihadapi solusi yang diberikan Ibu Yunita

“Solusinya yang untuk jaringan internet, anak-anak saya minta untuk memanfaatkan fasilitas sekolah yang bisa dimanfaatkan, misalnya di sekolah kami ada jaringan yang tidak terkunci kadang-kadang saya meminta ke anak untuk mengerjakannya disitu pulang sekolah kemudian itu memanfaatkan ya.. jadi tidak usah ke warnet. Untuk menunya, saya sendiri untuk memberikan tugas saya lihat dulu kontennya, kadang-kadang kontennya tidak pas atau terlalu sulit itu tidak saya tugaskan ke anak”.

(Wawancara dengan Ibu Yunita pada tanggal 7 Mei 2016)

Walaupun ada kendala, kedua guru ini tetap menggunakan media tersebut dikarenakan bermanfaat dalam membantu guru dan siswa untuk mempermudah serta melengkapi pembelajaran. Hal ini di kolaborasikan agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran konvensional. Adanya media ini akan memberikan pengetahuan kepada siswa untuk belajar dan ketagihan dalam membahas soal-soal

4.5 PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi yang sangat cepat semakin mempermudah manusia khususnya pada bidang pendidikan untuk membantu dalam kegiatan proses belajar mengajar. Salah satu teknologi yang saat ini berkembang dalam dunia pendidikan yaitu *quipper school*. *Quipper school* merupakan media pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang di dalamnya terdapat menu fitur yang berisi materi dan soal. Di sini guru semakin dipermudah dalam mengelola kelas karena di dalamnya sudah lengkap pembahasan materi mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS dan Bahasa Inggris lengkap dengan latihan soal. Lebih mempersingkat waktu kerja guru, dengan media ini guru tidak

lagi mengoreksi soal satu per satu, secara otomatis sistem *quipper school* akan langsung menilai hasil dari tugas siswa.

Terkait dengan materi yang ada pada media *quipper school*, bahwasannya sangat membantu siswa untuk belajar. Pada kurikulum ini siswa tidak dianjurkan untuk wajib membeli buku, sehingga saat proses pembelajaran siswa hanya diberikan buku paket sementara setelah selesai pembelajaran buku tersebut akan dikembalikan ke perpustakaan. Jadi siswa belajar dengan buku paket hanya di sekolah selanjutnya di rumah siswa mengerjakan tugas dan belajar dari buku catatan dari penjelasan guru. Siswa diperbolehkan untuk membeli buku tetapi tidak wajib, bagi siswa yang tidak memiliki buku dapat memanfaatkan media ini untuk belajar karena materi lengkap seperti yang ada pada buku pelajaran. Materi tidak hanya dari *quipper school* saja, guru juga bisa meng-upload pembahasan materi dengan di kelas menggunakan microsoft word, pdf, *powerpoint*, animasi *flash*, dan video. Hal ini mempermudah siswa juga untuk mengulang materi yang sebelumnya sudah dipelajari dikelas.

Penggunaan media ini tidak sulit, siswa hanya diwajibkan terlebih dahulu mendaftar pada akun *quipper school*. Untuk mengakses *quipper school*, siswa dapat menggunakan komputer sekolah, laptop, dan *smartphone*. Kebanyakan siswa sudah memiliki *smartphone* sebagai alat komunikasi. Selain untuk hiburan *smartphone* dapat dimanfaatkan untuk mengakses *quipper school* dalam meningkatkan pengetahuan di sela-sela waktu senggang. Kelemahan dari penggunaan media ini yaitu siswa harus terkoneksi jaringan internet dimana sekolah hanya menyediakan jaringan *hotspot* pada ruangan tertentu dan jaringan

tersebut tidak sampai pada ruang kelas. Meskipun begitu guru dapat menggunakan modem agar bisa digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Jika dikolaborasikan pembelajaran dengan media *quipper school* maka pembelajaran tidak akan bersifat monoton.

Berdasarkan analisis penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quipper School* terhadap hasil belajar kelas VIII mata pelajaran matematika SMP Negeri 4 Semarang” diperoleh hasil yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *quipper school* terhadap hasil belajar yang didukung dengan perolehan data angket penelitian dari 64 siswa mengatakan bahwa 48 siswa (75%) penggunaan media pembelajaran *quipper school* sangat baik, 16 siswa (25%) mengatakan penggunaan media pembelajaran *quipper school* baik, 0 siswa (0%) mengatakan penggunaan media pembelajaran *quipper school* cukup, 0 siswa (0%) mengatakan penggunaan media pembelajaran *quipper school* tidak baik. Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *quipper school* terhadap hasil belajar sudah sangat baik.

Belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Pengalaman belajar yang dilakukan siswa memperoleh hasil belajar sesuai dengan tingkat pengetahuannya. Hasil belajar merupakan suatu gambaran prestasi belajar peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar pada suatu jenjang yang diikutinya. Tentunya hasil belajar dapat dipengaruhi beberapa faktor yakni; faktor internal dan faktor eksternal. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil belajar matematika dari 64

siswa kelas VIII diperoleh: 8 siswa (13%) mendapatkan hasil nilai dalam kategori sangat baik, 34 siswa (53%) mendapatkan hasil nilai dalam kategori kriteria baik, 22 siswa (34%) mendapatkan hasil nilai dalam kategori cukup, dan 0 siswa (0%) mendapatkan hasil nilai dalam kategori tidak baik. Secara umum hasil dari data tersebut dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran matematika SMP Negeri 4 Semarang sudah baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui analisis semakin baik penggunaan media pembelajaran *quipper school* maka akan berpengaruh lebih baik juga pada hasil nilai siswa.

Penggunaan media ini berpengaruh karena adanya manfaat terlihat dari 2 sudut pandang guru dan siswa yaitu: Guru dapat mengontrol belajar siswa, bahkan dapat mengetahui kapan siswa belajar, topik yang dipelajari dan berapa lama topik dipelajari, sedangkan siswa dapat mengakses bahan-bahan setiap saat dan berulang-ulang dan dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat.

Tentunya agar media ini semakin bermanfaat harus didukung dengan akses jaringan yang baik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *quipper school* tidak terlaksana secara maksimal dikarenakan ada beberapa kendala yaitu: 1) Jaringan internet tidak sampai ke dalam kelas dan hanya beberapa wilayah tertentu 2) Materi tidak bisa di *download* dikarenakan aplikasi *quipper school* tidak menyediakan menu tersebut. Dari beberapa kendala maka penggunaan media ini menjadi tidak efektif dan efisien dilakukan di sekolah tersebut. Oleh karena itu, salah satu cara yang dilakukan agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien di dalam kelas guru memakai modem untuk mengakses *quipper school*.

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Media *quipper school* bermanfaat digunakan dalam dunia pendidikan, dimana siswa merasa tertarik dengan munculnya media untuk menambah pengetahuan dan wawasan dengan membaca materi dan mengerjakan soal-soal latihan, mempermudah dan melengkapi dalam proses pembelajaran serta mengajarkan mereka untuk mengenal teknologi terbaru. Hal ini juga membantu guru dalam mengkolaborasikan pembelajaran agar tidak monoton dan mempermudah guru dalam mengoreksi nilai. Berdasarkan hasil penelitian terlihat dari 64 siswa menyatakan penggunaan media pembelajaran *quipper school* dalam kategori sangat baik sebesar 75%.
2. Penggunaan media pembelajaran *quipper school* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa melalui mata pelajaran matematika dilihat dari hasil penelitian sebesar 77% dalam kategori sangat baik.
3. Sesuai hasil analisis pengaruh variabel penggunaan media pembelajaran *quipper school* terhadap hasil belajar kelas VIII mata pelajaran matematika SMP Negeri 4 Semarang sebesar 0,062%.
4. Penggunaan media pembelajaran *quipper school* di SMP Negeri 4 terkendala sehingga pembelajaran tidak efektif dan efisien dikarenakan jaringan internet

tidak sampai ke dalam kelas dan hanya beberapa wilayah tertentu serta materi yang ada di *quipper school* tidak bisa di *download*.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian dari peneliti memberi saran kepada:

1. Pihak Sekolah

Media *quipper* sangat bermanfaat digunakan jika secara maksimal, hal ini diharapkan pihak sekolah menambah fasilitas jaringan internet diberbagai wilayah sekolah bahkan sampai ke dalam kelas. Sekolah juga mewajibkan guru untuk menggunakan media *quipper school* dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

2. Pihak Guru

Jika terkendala dengan koneksi guru dapat menggunakan modem untuk menggunakan media *quipper school* dalam proses pembelajaran serta selalu mengecek siswa yang belum mengerjakan dan mengingatkan untuk segera diselesaikan dalam waktu yang telah ditentukan.

3. Pihak Siswa

Jika guru menugaskan untuk membaca materi dan mengerjakan soal latihan di *quipper*, maka siswa harus segera menyelesaikan tepat waktu dengan memanfaatkan jaringan internet yang ada di wilayah sekolah bagian tertentu

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 1993. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Tarsito
- Ardhiani, Lisa Noor. 2015. *Analisis Faktor-Faktor Penerimaan Penggunaan Quipperschool.Com Dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (Tam) Dan Theory Of Planned Behavior (Tpb) Di Sma Negeri 7 Yogyakarta. Skripsi*. Yogyakarta: UNY. Diunduh dari: <http://eprints.uny.ac.id/20550/>, tanggal 10 Februari 2016.
- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Baharuddin, H dan Esa Nur Wahyuni. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Darmawan, Deni. 2013. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: ROSDA
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2005. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Luqman, Heri Tri dan Anies Erfan Dinarin B. 2013. *Pengembangan E-learning*. Yogyakarta: Deepublish
- Martono, Nanang. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers
- Mulyono, Herri. *Using Quipper As An Online Platform For Teaching And Learning English As A Foreign Language*. *Jurnal Teaching English with Technology*, 16(1), 59-70. Diunduh dari : <http://www.tewtjournal.org>, tanggal 12 Februari 2016
- Nurhayati. *Pemberdayaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Ramah Lingkungan*. *Jurnal Sainstech* Vol. 05- No.01-Maret 2013. Diunduh dari: [http://www.academia.edu/9005457/Penerapan Rinfo Sebagai Media Pendukung Untuk Proses Pembelajaran Pada Perguruan Tinggi Raharja](http://www.academia.edu/9005457/Penerapan_Rinfo_Sebagai_Media_Pendukung_Untuk_Proses_Pembelajaran_Pada_Perguruan_Tinggi_Raharja), tanggal 10 Maret 2016

- Putra, Sitiatava Rizema. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta: Diva Press
- Prasojo, Lantip Diat dan Riyanto. 2011. *Teknologi Informasi Pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media
- Raharjo, Sahid. 2014. Olah Data Statistik dengan SPSS. Diunduh dari: <http://www.spssindonesia.com/>, tanggal 16 Mei 2016
- Rahmawati, Rizki dkk. *Keefektifan Penerapan ELearning Quipper School pada Pembelajaran Akuntansi di SMA Negeri 2 Surakarta*. Jurnal Tata Arta. Vol. 1, No. 1, Juli 2015. Hlm. 1-12. Diunduh dari: <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=330379&val=7730&title=KEEFEKTIFAN%20PENERAPAN%20ELEARNING%20QUIPPER%20SCHOOL%20PADA%20PEMBELAJARAN%20AKUNTANSI%20DI%20SMA%20NEGERI%20%20SURAKARTA>, tanggal 10 Maret 2016.
- Riduwan dan Akdon. 2010. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistik*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, Arief dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2007. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugandi, Achmad. 2008. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK Unnes
- Sugiyono. 2010. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- (_____). 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sujarweni, V. Wiratna dan Poly Endrayanto. 2012. *Statisika untuk Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media

- Supriyono dan Widodo. 1999. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Surjono, Herman D. 2010. *Membangun Course E-learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: UNY Press
- Tamsuri, Anas. 2010. *Mengolah Statistik Penelitian dengan Microsoft Excel*. Diunduh dari: <http://dokumen.tips/documents/excel-statistik.html>, tanggal 16 Mei 2016
- Uno, H. Hamzah dan Nina Lamatenggo. 2010. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Quadratullah, Mohammad Farhan, dkk. 2012. *Statistika*. Yogyakarta: SUKA Press
- Quipper. 2014. *Help Quipper*. Diunduh: <https://help.quipper.com/id/articles/what-is-quipper-school>, tanggal 17 Februari 2016.
- Zulmasri. 2010. *Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar Tingkat SMP, MTs, dan SMPLB*. Diunduh: <https://zulmasri.files.wordpress.com/2010/08/1-sk-kd-smp-mtk.doc>, tanggal 14 Juni 2016

L

A

M

P

I

R

A

N

SILABUS

Sekolah : SMP 4 Semarang
Mata Pelajaran : Matematika

Kelas : VIII
Semester : I (satu)

Standar Kompetensi : ALJABAR

1. Memahami bentuk aljabar, relasi, fungsi, dan persamaan garis lurus

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Nilai PBKB	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1.1 Melakukan operasi aljabar	Bentuk aljabar	Mendiskusikan hasil operasi tambah kurang pada bentuk aljabar	★ Menyelesaikan operasi tambah, kurang, pada bentuk aljabar	<ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Menghargai pendapat • Bekerja sama • Demokratis • Disiplin • Rasa ingin tahu 	Tes tulis	Tes uraian	Berapakah: $(2x + 3) + (-5x - 4)$	5 x 40 mnt	Buku Matematika Kelas VIII, LKS, dan benda atau hal-hal lain yang memungkinkan sebagai sumber belajar yang ada di kelas.
		Mendiskusikan hasil operasi kali dan pangkat pada bentuk aljabar (pengulangan)	★ Menyelesaikan operasi kali, bagi dan pangkat pada bentuk aljabar		Tes tulis	Tes uraian	Berapakah: $(-x + 6)(6x - 2)$	5 x 40 mnt	
1.2 Menguraikan bentuk aljabar ke dalam faktor-faktornya	Bentuk aljabar	Mendata faktor suku aljabar berupa konstanta atau variable	★ Menentukan faktor suku aljabar	<ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Bekerja sama • Toleran • Demokratis • Disiplin 	Tes lisan	Pertanyaan	Sebutkan variabel pada bentuk berikut: 1. $4x + 3$ 2. $2p - 5$ 3. $(5a - 6)(4a + 1)$	5 x 40 mnt	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Nilai PBKB	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
		Menentukan faktor-faktor bentuk aljabar dengan cara menguraikan bentuk aljabar tersebut	★ Menguraikan bentuk aljabar ke dalam faktor-faktornya	<ul style="list-style-type: none"> Rasa ingin tahu 	Tes tulis	Tes uraian	Faktorkanlah $6a - 3b + 12$	5 x 40 mnt	
1.3 Memahami relasi dan fungsi	Relasi dan fungsi	Menyebutkan hubungan yang merupakan suatu fungsi melalui masalah sehari-hari, misal hubungan antara nama kota dengan negara/ propinsi, nama siswa dengan ukuran sepatu	★ Menjelaskan dengan kata-kata dan menyatakan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan relasi dan fungsi	<ul style="list-style-type: none"> Jujur Menghargai pendapat Bekerja sama Toleran Demokratis Disiplin Rasa ingin tahu 	Tes lisan	Pertanyaan	Berikan contoh dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan fungsi!	6 x 40 mnt	Buku Matemaytika Kelas VIII, LKS, dan benda atau hal-hal lain yang memungkinkan sebagai sumber belajar yang ada di kelas.
		Menuliskan suatu fungsi menggunakan notasi	★ Menyatakan suatu fungsi dengan notasi		Tes tulis	Tes uraian	Harga gula 1 kg Rp 5.600. Harga a kg gula 5600 a rupiah. Nyatakan dalam bentuk fungsi a!	3 x 40 mnt	
1.4 Menentukan nilai fungsi	Fungsi	Mencermati cara menghitung nilai fungsi dan menghitungnya.	★ Menghitung nilai fungsi	<ul style="list-style-type: none"> Bekerja keras Jujur 	Tes tulis	Tes isian	Jika $f(x) = 4x - 2$ maka nilai $f(3) = \dots$	2 x 40 mnt	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Nilai PBKB	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar						
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen								
		Menyusun suatu fungsi	<ul style="list-style-type: none"> ★ Menentukan bentuk fungsi jika nilai dan data fungsi diketahui 	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerja sama • Toleran • Demokratis • Disiplin • Rasa ingin tahu 	Tes tulis	Tes uraian	Jika $f(x) = px + q$, $f(1) = 3$ dan $f(2) = 4$ tentukan $f(x)$	1 x 40 mnt							
1.5 Membuat sketsa grafik fungsi aljabar sederhana pada sistem koordinat cartesius	Fungsi	Membuat tabel pasangan antara nilai peubah dengan nilai fungsi	<ul style="list-style-type: none"> ★ Menyusun tabel pasangan nilai peubah dengan nilai fungsi 	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerja keras • Jujur • Menghargai pendapat • Toleran • Demokratis • Disiplin • Teliti 	Tes tulis	Tes isian	Diketahui $f(x) = 2x + 3$. Lengkapilah tabel berikut: <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>x</td> <td>0</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>$f(x)$</td> <td>...</td> <td>...</td> </tr> </table>	x	0	1	$f(x)$	1 x 40 mnt	
x	0	1													
$f(x)$													
		Menggambar grafik fungsi aljabar dengan cara menentukan koordinat Cartesius	Menggambar grafik fungsi pada koordinat Cartesius		Tes tulis	Tes uraian	Dengan menggunakan tabel gambarlah grafik fungsi yang dinyatakan $f(x) = 3x - 2$	1 x 40 mnt							

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Nilai PBKB	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1.6 Menentukan gradien, perusahaan garis lurus	Garis lurus	Menemukan pengertian dan nilai gradien suatu garis dengan cara menggambar beberapa garis lurus pada kertas berpetak	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal pengertian dan menentukan gradien garis lurus dalam berbagai bentuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerja keras • Jujur • Menghargai pendapat • Bekerja sama • Toleran • Demokratis • Disiplin • Rasa ingin tahu • Teliti 	Tes tulis	Tes uraian	Disajikan gambar beberapa garis pada kertas berpetak. Tentukan gradien garis-garis tersebut!	4 x 40 mnt	Buku Matemaytika Kelas VIII, LKS, dan benda atau hal-hal lain yang memungkinkan sebagai sumber belajar yang ada di kelas.
		Menemukan cara menentukan persamaan garis yang melalui dua titik, melalui titik dengan gradien tertentu	<ul style="list-style-type: none"> ★ Menentukan persamaan garis lurus yang melalui dua titik, melalui satu titik dengan gradien tertentu 		Tes tulis	Tes isian	Persamaan garis yang melalui titik (2,3) dan mempunyai gradien adalah	4 x 40 mnt	
		Menggambar garis lurus jika <ul style="list-style-type: none"> - melalui dua titik - melalui satu titik dengan gradien tertentu - persamaan garisnya diketahui 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Menggambar grafik garis lurus 		Tes tulis	Tes uraian	Gambarlah garis lurus dengan persamaan $y = 2x - 4$	4 x 40 mnt	

SILABUS

Sekolah : SMP 4 Semarang
Mata Pelajaran : Matematika

Kelas : VIII
Semester : I (satu)

Standar Kompetensi : ALJABAR

2. Memahami sistem persamaan linier dua variabel dan menggunakannya dalam pemecahan masalah

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Nilai PBKB	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
2.1 Menyelesaikan sistem persamaan linier dua variabel	Sistem persamaan Linier dua variabel	Mendiskusikan pengertian PLDV dan SPLDV	★ Menyebutkan perbedaan PLDV dan SPLDV	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerja keras • Jujur • Menghargai pendapat • Bekerja sama • Toleran • Demokratis • Disiplin • Rasa ingin tahu 	Tes lisan	Daftar pertanyaan	Bentuk $4x + 2 = 2$ $x - 2y = 4$ a. Apakah merupakan sistem persamaan? b. Ada berapa variabel? c. Apakah variabelnya? d. Disebut apakah bentuk tersebut?	2 x 40 mnt	Buku Matematika Kelas VIII, LKS, dan benda atau hal-hal lain yang memungkinkan sebagai sumber belajar yang ada di kelas.
		Mengidentifikasi SPLDV dalam berbagai bentuk dan variabel	★ Mengenal SPLDV dalam berbagai bentuk dan variabel		Tes tulis	Tes uraian	Manakah merupakan SPLDV? a. $4x + 2y = 2$ $x - 2y = 4$		

							b. $4x + 2y \leq 2$ $x - 2y = 4$ c. $4x + 2y > 2$ $x - 2y = 4$ d. $4x + 2y - 2 = 0$		
		Menyelesaikan SPLDV dengan cara substitusi dan eliminasi	* menentukan akar SPLDV dengan substitusi dan eliminasi		Tes tulis	Tes uraian	Selesaikan SPLDV berikut ini: $3x - 2y = -1$ $-x + 3y = 12$	2 x 40 mnt	
2.2 Membuat model matematika dari masalah yang berkaitan dengan system persamaan linear dua variable	Sistem persamaan linear dua variable	Mengubah masalah sehari-hari ke dalam model matematika berbentuk SPLDV	* membuat model matematika dari masalah sehari-hari yang berkaitan dengan SPLDV	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerja keras • Jujur • Menghargai pendapat • Toleran • Demokratis • Disiplin • Rasa ingin tahu 	Tes tulis	Tes uraian	Harga 4 pensil dan 5 buku tulis Rp 19.000,00 sedangkan harga 3 pensil dan 4 buku tulis Rp 15.000,00. Tulislah model matematikanya!	4 x 40 mnt	Buku Matematika Kelas VIII, LKS, dan benda atau hal-hal lain yang memungkinkan sebagai sumber belajar yang ada di kelas.
2.3 Menyelesaikan model matematika dari masalah yang berkaitan dengan sistem persamaan linear dua variabel dan	Sistem persamaan linear dua variable	Mencari penyelesaian suatu masalah yang dinyatakan dalam model matematika dalam bentuk SPLDV	* Menyelesaikan model matematika dari masalah yang berkaitan dengan sistem persamaan linear dua variabel dan penafsirannya	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerja keras • Jujur • Bekerja sama • Toleran • Demokratis • Disiplin • Rasa ingin tahu 	Tes tulis	Tes uraian	Selesaikan SPLDV berikut: $2x + 3y = 8$ $5x - 2y = 1$	2 x 40 mnt	

penafsirannya									
		Menggunakan grafik lurus untuk menyelesaikan model matematika yang berkaitan dengan SPLDV dan menafsirkan hasilnya			Tes tulis	Tes uraian	Selesaikan SPLDV $4x + 5y = 19$ $3x + 4y = 15$ dengan menggunakan grafik garis lurus dan merupakan apakah hasilnya?	2 x 40 mnt	

SILABUS

Sekolah : SMP 4 Semarang
Mata Pelajaran : Matematika

Kelas : VIII
Semester : I (satu)

Standar Kompetensi : GEOMETRI DAN PENGUKURAN

3. Menggunakan Teorima Pythagoras dalam pemecahan masalah.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Nilai PBKB	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
Geometri dan pengukuran 3.1 Menggunakan teorima	Teorema Pythagoras	Menemukan Teorima Pythagoras dengan menggunakan persegi-persegi	★ Menemukan Teorima Pythagoras	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerja keras • Jujur • Menghargai pendapat 	Tes tulis	Tes uraian	Jika panjang sisi siku-siku suatu segitiga adalah a cm dan b cm, dan panjang sisi miring	3 x 40 mnt	Buku Matematika Kelas VIII, LKS, dan benda atau

Pythagoras dalam pemecahan masalah				<ul style="list-style-type: none"> • Bekerja sama • Toleran • Demokratis • Disiplin • Rasa ingin tahu 			c cm, maka tuliskan hubungan antara a, b, dan c		hal-hal lain yang memungkinkan sebagai sumber belajar yang ada di kelas.
		Menuliskan rumus Teorima Pythagoras pada segitiga siku-siku	★ Menghitung panjang sisi segitiga siku-siku jika dua sisi lain diketahui		Tes tulis	Tes uraian	Panjang salah satu sisi siku-siku 12 cm, dan panjang sisi miring 13 cm. Hitunglah panjang sisi siku-siku yang lain	2 x 40 mnt	
		Menerapkan Teorima Pythagoras pada segitiga siku-siku dengan sudut istimewa	★ Menghitung perbandingan sisi-sisi segitiga siku-siku istimewa (salah satu sudutnya $30^{\circ}, 45^{\circ}, 60^{\circ}$)		Tes tulis	Tes uraian	Segitiga ABC siku-siku di B. sudut A = 30° dan panjang AC = 6 cm. hitunglah panjang sisi AB dan Blok Cepu	2 x 40 mnt	Buku Matematika Kelas VIII, LKS, dan benda atau hal-hal lain yang
3.2 Memecahkan masalah pada bangun datar yang berkaitan dengan Teorima Pythagoras	Teorima Pythagoras	Mencari perbandingan sisi-sisi segitiga siku-siku istimewa dengan menggunakan Teorima Pythagoras	★ Menghitung perbandingan sisi-sisi segitiga siku-siku istimewa	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerja keras • Jujur • Menghargai pendapat • Bekerja sama • Toleran • Demokratis 	Tes tulis	Tes uraian	Suatu segitiga ABC siku-siku di B. sudut A = 30° . Panjang sisi AB = c cm. Hitunglah panjang sisi-sisi BC dan AC	2 x 40 mnt	memungkinkan sebagai sumber belajar yang ada di kelas.

		Menggunakan Teorima Pytha-goras untuk menghitung panjang diagonal, sisi, pada bangun datar, misal persegi, persegi panjang, belah ketupat, dsb.	<ul style="list-style-type: none"> ★ Menghitung panjang diagonal pada bangun datar, misal persegi, persegi panjang, belah ketupat, dsb 	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Rasa ingin tahu 	Tes tulis	Tes uraian	Suatu persegi panjang mempunyai panjang 8 cm dan lebar 6 cm. Hitunglah panjang diagonalnya.	1 x 40 mnt	
--	--	---	---	---	-----------	------------	---	------------	--

Mengetahui :
Kepala SMP Negeri 4 Semarang

Drs.Ringsung Suratno, M.Pd
NIP.195509051978031006

Semarang, 13 Juli 2015.
Guru Matematika Kelas VIII,

Ina Istiana, S.Pd.
NIP.197201291994122002

KISI-KISI ANGKET PENELITIAN

Variabel	Indikator Penelitian	No. Item	Instrumen Penelitian
Penggunaan Media Pembelajaran <i>Quipper School</i> Oleh Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Semarang	1. Pengetahuan siswa tentang media pembelajaran <i>quipper school</i>	1, 2	Angket
	2. Intensitas penggunaan <i>quipper school</i>	3, 4, 5, 6, 7	
	3. Manfaat media pembelajaran <i>quipper school</i>	8, 9, 10, 11, 12, 13	
	4. Fasilitas yang mendukung dalam mengakses media pembelajaran <i>quipper school</i>	14, 15, 16, 17	
	5. Keefektifan media pembelajaran <i>quipper school</i> dalam membantu pencapaian tujuan	18, 19, 20, 21, 22, 23, 24	

UJI COBA ANGKET PENELITIAN

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :
Kelas :
No absen :

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan.
 2. Angket ini disusun dalam rangka mengumpulkan data untuk menyelesaikan skripsi dengan judul: **Pengaruh penggunaan media pembelajaran *quipper school* terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 4 Semarang.**
 3. Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa terpengaruh hal-hal lain.
 4. Mohon angket ini dijawab dengan memberikan tanda SILANG (X) pada salah satu alternatif jawaban yang menjadi pilihan anda
 5. Terima kasih sudah membantu dalam pengisian angket penelitian ini.
-
1. *Quipper school* merupakan media pembelajaran berbasis *e-learning* (pembelajaran menggunakan media elektronik) dan *distance learning* (pembelajaran jarak jauh).

a. Sangat setuju	c. Tidak setuju
b. Setuju	d. Sangat tidak setuju
 2. Untuk mengakses *quipper school* terlebih dahulu siswa login pada menu *learn*.

a. Sangat setuju	c. Tidak setuju
b. Setuju	d. Sangat tidak setuju
 3. Di sekolah *quipper school* dipakai sebagai media pembelajaran di kelas dan luar kelas.

a. Sangat setuju	c. Tidak setuju
b. Setuju	d. Sangat tidak setuju
 4. Saya menyempatkan waktu luang untuk mengakses *quipper school*..

a. Sangat setuju	c. Tidak setuju
b. Setuju	d. Sangat tidak setuju

5. Saya menggunakan media *quipper school* 2kali dalam seminggu untuk mengerjakan latihan soal dan membaca materi.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak setuju
 - d. Sangat tidak setuju
6. Setiap ada tugas di *quipper school* saya mengerjakannya tepat waktu.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak setuju
 - d. Sangat tidak setuju
7. Saya menggubakan *quipper school* ketika ada tugas yang diberikan oleh guru..
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak setuju
 - d. Sangat tidak setuju
8. Informasi yang saya akses di *quipper school* sudah cukup lengkap dan jelas.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak setuju
 - d. Sangat tidak setuju
9. Saya lebih suka membaca materi di *quipper school* dari pada di buku dan LKS.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak setuju
 - d. Sangat tidak setuju
10. Saya mengerjakan kuis yang tersedia dalam fitur *quipper school* untuk menambah pengetahuan.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak setuju
 - d. Sangat tidak setuju
11. Saya memanfaatkan fitur forum diskusi untuk bertanya jika ada materi dan soal yang tidak diketahui.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak setuju
 - d. Sangat tidak setuju
12. Saya menggunakan media *quipper school* sebagai sumber belajar pengganti ketika guru tidak tatap muka melakukan pembelajaran.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak setuju
 - d. Sangat tidak setuju
13. Adanya media pembelajaran *quipper school* membantu saya untuk belajar mandiri.
 - a. Sangat setuju
 - c. Tidak setuju

- b. Setuju
d. Sangat tidak setuju
14. Saya mengakses aplikasi *quipper school* menggunakan jaringan *WIFI* di sekolah.
a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju
15. Selain di sekolah saya juga mengakses aplikasi *quipper school* menggunakan jaringan internet di rumah.
a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju
16. Saya mengakses *quipper school* menggunakan *smarthphone* dan laptop.
a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju
17. Saya mengakses *quipper school*.menggunakan komputer yang ada di sekolah.
a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju
18. Adanya *quipper school* dapat membantu saya dalam pencapaian tujuan dan hasil belajar yang baik
a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju
19. Saya termotivasi belajar, jika pembelajaran di kelas di kolaborasikan dengan menggunakan media *quipper school*.
a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju
20. Penggunaan media pembelajaran *quipper school* lebih variatif sehingga tidak membosankan.
a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju
21. Penggunaan media pembelajaran *quipper school* dalam kegiatan pembelajaran membuat aya lebih aktif.
a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju

22. Soal latihan yang diberikan sesuai dengan materi yang terdapat pada *quipper school*.
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak setuju
 - d. Sangat tidak setuju
23. Layanan platform belajar *online quipper school* membangkitkan minat belajar siswa.
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak setuju
 - d. Sangat tidak setuju
24. Saya merasa tidak ada kendala ketika menggunakan media pembelajaran *quipper school*.
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak setuju
 - d. Sangat tidak setuju

ANGKET PENELITIAN

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :
 Kelas :
 No absen :

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan.
 2. Angket ini disusun dalam rangka mengumpulkan data untuk menyelesaikan skripsi dengan judul: **Pengaruh penggunaan media pembelajaran *quipper school* terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 4 Semarang.**
 3. Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa terpengaruh hal-hal lain.
 4. Mohon angket ini dijawab dengan memberikan tanda SILANG (X) pada salah satu alternatif jawaban yang menjadi pilihan anda
 5. Terima kasih sudah membantu dalam pengisian angket penelitian ini.
-
1. *Quipper school* merupakan media pembelajaran berbasis *e-learning* (pembelajaran menggunakan media elektronik) dan *distance learning* (pembelajaran jarak jauh) yang bisa digunakan kapan saja dan dimana saja tanpa membatasi ruang dan waktu.

a. Sangat setuju	c. Tidak setuju
b. Setuju	d. Sangat tidak setuju

 2. Untuk bisa belajar menggunakan *quipper school* terlebih dahulu siswa *login* pada menu *learn*.

a. Sangat setuju	c. Tidak setuju
b. Setuju	d. Sangat tidak setuju

 3. Di sekolah *quipper school* dipakai sebagai media pembelajaran yang berisi materi dan soal.

a. Sangat setuju	c. Tidak setuju
b. Setuju	d. Sangat tidak setuju

 4. Di sekolah saya pada mata pelajaran matematika sudah menggunakan media *quipper school*, maka saya juga mengakksesnya sesuai dengan petunjuk guru.

- a. Sangat setuju
b. Setuju
- c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju
5. Apabila guru matematika memberitahu bahwa pertemuan minggu depan agar mengkses *quipper school* maka saya akan membaca dan menyelesaikan soal sesuai materi yang akan dipelajari.
- a. Sangat setuju
b. Setuju
- c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju
6. Setiap ada tugas di *quipper school* saya mengerjakannya tepat waktu.
- a. Sangat setuju
b. Setuju
- c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju
7. Guru matematika memberikan tugas di *quipper school* untuk itu saya mengerjakannya dengan baik.
- a. Sangat setuju
b. Setuju
- c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju
8. Informasi yang saya akses di *quipper school* sudah cukup lengkap dan jelas.
- a. Sangat setuju
b. Setuju
- c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju
9. Pada mata pelajaran matematika ada beberapa pokok bahasan yang sudah dicantumkan dalam *quipper school* maka saya lebih suka membaca materi dari media tersebut.
- a. Sangat setuju
b. Setuju
- c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju
10. Saya mengerjakan kuis yang tersedia dalam fitur *quipper school* untuk menambah pengetahuan.
- a. Sangat setuju
b. Setuju
- c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju
11. Saya memanfaatkan fitur forum diskusi untuk bertanya jika ada materi dan soal yang tidak diketahui.
- a. Sangat setuju
b. Setuju
- c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju
12. Saya menggunakan media *quipper school* sebagai sumber belajar pengganti ketika guru tidak tatap muka melakukan pembelajaran.

- a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju
13. Adanya media pembelajaran *quipper school* membantu saya untuk belajar mandiri.
a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju
14. Saya mengakses aplikasi *quipper school* menggunakan jaringan *WIFI* di sekolah.
a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju
15. Selain di sekolah saya juga mengakses aplikasi *quipper school* menggunakan jaringan internet di rumah.
a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju
16. Saya mengakses *quipper school* menggunakan *smarthphone* dan laptop.
a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju
17. Apabila saya tidak membawa *smarthphone* dan laptop, maka saya akan menggunakan komputer sekolah untuk mengakses *quipper school*.
a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju
18. Adanya *quipper school* dapat membantu saya dalam pencapaian tujuan dan hasil belajar yang baik
a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju
19. Saya termotivasi belajar, jika pembelajaran di kelas di kolaborasikan dengan menggunakan media *quipper school*.
a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju
20. Penggunaan media pembelajaran *quipper school* lebih variatif sehingga tidak membosankan.
a. Sangat setuju
c. Tidak setuju

- b. Setuju
d. Sangat tidak setuju

21. Apabila guru menggunakan media *quipper school* maka saya akan aktif mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

- a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju

22. Soal latihan yang diberikan sesuai dengan materi yang terdapat pada *quipper school*.

- a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju

23. Layanan platform belajar *online quipper school* membangkitkan minat belajar siswa.

- a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju

24. Saya merasa tidak ada kendala ketika menggunakan media pembelajaran *quipper school*.

- a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Tidak setuju
d. Sangat tidak setuju

Pedoman Instrumen Wawancara Penelitian

Nama :

NIP :

Jabatan:

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan hal yang sebenarnya

1. Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran *quipper school*?
2. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang media pembelajaran *quipper school*?
3. Apakah tanggapan Bapak/Ibu tentang konten/menu yang ada di dalam *quipper school*?
4. Menurut Bapak/Ibu, apakah *quipper school* dapat digunakan sebagai pelengkap pembelajaran sehingga mempermudah proses pembelajaran?
5. Menurut Bapak/Ibu, apakah penggunaan *quipper school* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa?
6. Menurut Bapak/Ibu, apakah dengan adanya media *quipper school* dapat meningkatkan keaktifan siswa?
7. Menurut Bapak/Ibu apa keuntungan dan kelemahan dari penggunaan media pembelajaran?
8. Menurut Bapak/Ibu, adakah kendala yang dihadapi saat penggunaan media pembelajaran *quipper school* serta bagaimana solusi untuk mengatasinya?

Pedoman Instrumen Wawancara Penelitian

Nama : Ina Istiana, S.Pd

NIP : 197201291994122002

Jabatan: Guru Mapel Matematika

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan hal yang sebenarnya

1. Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran *quipper school*?

Jawab: Ya pernah dan sampai sekarang masih, cuman di semester 2 masih agak pasif

2. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang media pembelajaran *quipper school*?

Jawab: Secara kualitas dilaksanakan bagus, ya cuman banyak kendalanya tidak bisa dilaksanakan secara maksimal karena fasilitas yang kurang memadai baik di sekolah maupun di rumah anak tidak memiliki sambungan internet. Kalau disekolah internetnya terbatas di wilayah tertentu sehingga tidak masuk ke kelas. Kalau kualitas mutunya bagus.

3. Apakah tanggapan Bapak/Ibu tentang konten/menu yang ada di dalam *quipper school*?

Jawab: Menyunya sudah bertahap sesuai dengan sub-sub materi, cuman terkadang kita kalau boleh usul ada penambahan khusus misalnya untuk latihan ulangan harian, semester, latihan soal-soal kenaikan kelas (UAS) itu kan belum ada jadi yang ada itu hanya latihan soal per bab/sub-sub gitu.

4. Menurut Bapak/Ibu, apakah *quipper school* dapat digunakan sebagai pelengkap pembelajaran sehingga mempermudah proses pembelajaran?

Jawab: Iya bisa sekali sebagai pelengkap, bukannya mempermudah ya tapi melengkapi. Jadi anak sudah punya buku, latihan di buku. Alangkah idealnya kalau memang digabungkan dengan variasi soal seperti yang ada di *quipper school*.

5. Menurut Bapak/Ibu, apakah penggunaan *quipper school* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa?

Jawab: Sebetulnya kalau itu dilaksanakan maksimal mungkin bisa, tapi karena terkendala dengan fasilitas tadi, ya.. karena kebetulan saat ini kita eee.. pemerintah kan melarang kita untuk membeli/menyuruh anak untuk membeli buku kecuali atas kesadaran anak sendiri. Jika kita menyuruh anak yaa.. ini ada buku bagus nak mohon di beli, gak bisa sekarang kecuali anak sadar sendiri saya butuh buku ini. Yaa.. sehingga beberapa alternatif yang bisa kita lakukan hanya *fotocopy*, itu pun gratis atau di tambah dengan *quipper school* tadi. Sebetulnya memang gratis cuman karena kendala tadi tidak bisa melaksanakan secara maksimal.

6. Menurut Bapak/Ibu, apakah dengan adanya media *quipper school* dapat meningkatkan keaktifan siswa?

Jawab: Ya betul. Itu untuk anak-anak yang sudah punya katakanlah kemampuan lebih dia akan selalu minta, “bu kok ndak ada tugas *quipper school*?”. Cuman kalau anak tertentu terkendala atau dia ndak mau latihan ya dikasi tugas saja malah tidak mengerjakan tapi ya sementara disisi lain anak-anak sudah haus dengan soal maka akan nagih terus “Bu tugas *quipper school*!” maka kita akan buka.

7. Menurut Bapak/Ibu apa keuntungan dan kelemahan dari penggunaan media pembelajaran?

Jawab:

Keuntungannya:

1) Kita jelas tidak ribet bikin soal, 2) Tidak ribet koreksi karena sudah ada 3) Variasi soal bagus.

Kelemahannya:

Tidak bisa di *download*, sehingga kalau kita mau membahas harus nyambung langsung dengan koneksi internet. Selama ini yang belum pernah kita lakukan, jadi kita hanya pasrah ke anak sementara saya sendiri terkadang gak sempat baca isinya apa. Satu-satunya ya saya menyuruh anak kira-kira soal yang sulit silahkan kamu catat, karena kalau bisa di *download* kita *print* tau bobot soalnya seperti apa kan ngerti. Itu kendalanya selain kendala fasilitas yang sudah kita bahas tadi.

8. Menurut Bapak/Ibu, adakah kendala yang dihadapi saat penggunaan media pembelajaran *quipper school* serta berikan solusinya?

Jawab: Lah,, itu sampai saat ini tidak maksimal menggunakan *quipper school*, karen auntuk menaggulangi kendala-kendala tadi. *Quipper school* saat ini kita pakai karena untuk selingan, udah latihan buku habis saya gak siap fotocopy maka diberi tugas *quipper school* atau bahan untuk remedi. Remedi anak kita pilih beberapa sub yang menurut kita bobotnya materi tingkat rendah. Mengatasi kendala itu belum bisa melakukan karena terbatas jaringan internet dan di *download* tidak bisa.

Pedoman Instrumen Wawancara Penelitian

Nama : Yunita Lestari, S.Pd

NIP : 197206042000032004

Jabatan: Guru Mapel B.Inggris

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan hal yang sebenarnya

1. Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran *quipper school*?

Jawab: Ya, Pernah..

2. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang media pembelajaran *quipper school*?

Jawab: Bagus, menarik, mempermudah dan praktis untuk guru.

3. Apakah tanggapan Bapak/Ibu tentang konten/menu yang ada di dalam *quipper school*?

Jawab: Kontennya variatif, bagus kemudian mudah untuk dioperasikan. Kontennya juga banyak kalau di matapelajaran b.inggris itu sendiri kompetensi dasar ada semua.

4. Menurut Bapak/Ibu, apakah *quipper school* dapat digunakan sebagai pelengkap pembelajaran sehingga mempermudah proses pembelajaran?

Jawab: Menurut saya ya, terutama pada pemberian tugas-tugas membantu sekali.

5. Menurut Bapak/Ibu, apakah penggunaan *quipper school* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa?

Jawab: Belum signifikan, tetapi anak-anak ada tugas mereka menjadi lebih semangat untuk mengerjakan. Karena setiap saya memberikan tugas, tugasnya saya cek di kelas siapa yang sudah masuk dan siapa yang belum.

6. Menurut Bapak/Ibu, apakah dengan adanya media *quipper school* dapat meningkatkan keaktifan siswa?

Jawab: Ya, siswa mau mengerjakan tugas.

7. Menurut Bapak/Ibu apa keuntungan dan kelemahan dari penggunaan media pembelajaran?

Jawab: Keuntungan

- Bagi guru, dalam pemberian tugas menghemat waktu, tidak perlu koreksi, tidak perlu analisis karena disana sudah ada nilai plus analisisnya.
- Bagi siswa, mereka bisa tau belajar menggunakan media *e-learning*.

Kelemahan

Untuk siswa terkadang mereka terkendala dengan jaringan internet. Beberapa ada kesulitan mengerjakan *quipper school*. Untuk yang lain kadang-kadang satu KD ada yang materinya terlalu mudah dan ada tidak masuk dalam indikator pencapaian tujuan itu.

8. Menurut Ibu, dari kelemahan atau kendala yang dihadapi saat penggunaan media pembelajaran *quipper school* apa solusi untuk meminimalisirnya?

Jawab: Solusinya yang untuk jaringan internet, anak-anak saya minta untuk memanfaatkan fasilitas sekolah yang bisa dimanfaatkan, misalnya di sekolah kami ada jaringan yang tidak terkunci kadang-kadang saya meminta ke anak untuk mengerjakannya disitu pulang sekolah kemudian itu memanfaatkan ya.. jadi tidak usah ke warnet. Untuk menunya, saya sendiri untuk memberikan tugas saya lihat dulu kontennya, kadang-kadang kontennya tidak pas atau terlalu sulit itu tidak saya tugaskan ke anak.

HASIL UJI COBA ANGGKET PENELITIAN																										
No Res	Skor untuk item no:																								Skor Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
1	3	3	3	3	2	2	4	2	2	3	2	3	2	2	3	4	2	3	2	2	2	3	3	2	62	
2	4	4	3	3	2	3	4	4	3	3	2	3	4	2	2	4	2	3	3	3	3	4	3	1	72	
3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	69	
4	3	3	4	3	2	4	4	3	2	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	75	
5	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	3	4	3	3	4	3	4	3	2	80	
6	4	4	3	2	3	4	3	3	4	4	3	2	3	2	4	4	2	3	3	3	2	3	3	4	75	
7	3	3	2	3	3	3	4	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	64	
8	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	1	3	4	4	3	3	3	2	71	
9	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	72	
10	4	3	4	3	2	4	4	2	2	4	3	2	2	2	3	4	1	3	2	3	3	3	3	2	68	
11	3	3	4	3	2	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	71	
12	4	4	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	68	
13	3	3	4	3	3	4	4	2	2	4	3	2	3	2	3	4	2	3	2	2	3	3	3	2	69	
14	4	3	3	3	3	2	3	4	2	4	4	2	3	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	4	78	
15	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	66	
16	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	71	
17	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	71	
18	4	3	3	4	3	3	2	3	2	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	81	
19	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	62	
20	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	71	
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	70	
22	3	3	4	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	68	
23	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	68	
24	3	3	4	3	2	3	4	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	2	3	4	2	75	
25	4	4	3	2	2	4	4	4	2	4	4	3	4	2	4	4	2	3	4	4	3	4	3	4	81	
26	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	70	
27	3	3	2	3	2	3	4	3	2	4	3	2	3	4	2	3	4	3	3	3	2	4	2	2	69	
28	3	4	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	62	
29	4	4	3	3	1	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	1	3	4	4	2	4	4	4	83	
30	3	2	3	3	3	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	81	
31	3	3	4	3	2	4	2	4	2	4	4	4	3	1	4	4	1	4	4	3	3	3	3	3	75	
32	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	66	
rh	0,44576	0,039094	0,234585	0,091126	0,035425	0,447353	-0,01215	0,756521	0,17793	0,606289	0,758729	0,545831	0,369637	0,392237	0,620476	0,381719	0,2204992	0,558298	0,71745	0,637843	0,154102	0,46089	0,409187	0,400599		
rt	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349		
Kriteria	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	

Uji Coba Angket Penelitian

Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	32	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	32	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.840	16

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item_1	45.78	26.176	.383	.834
Item_6	45.88	25.403	.363	.836
Item_8	46.03	22.870	.685	.815
Item_10	45.75	24.452	.517	.827
Item_11	46.03	22.934	.732	.813
Item_12	46.12	24.565	.447	.831
Item_13	45.97	26.741	.211	.842
Item_14	46.19	25.383	.217	.852
Item_15	46.00	23.806	.613	.821
Item_16	45.69	26.157	.346	.836
Item_18	45.94	25.931	.506	.831

Item_19	45.97	23.257	.746	.813
Item_20	45.97	24.289	.627	.822
Item_22	45.81	26.028	.365	.835
Item_23	46.00	26.323	.318	.837
Item_24	46.34	25.007	.345	.838

Rumus Product Moment:

Validitas

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N\sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \\
 &= \frac{32 \times 7458 - (104)(2284)}{\sqrt{\{32 \times 344 - (104)^2\} \{32 \times 164048 - (2284)^2\}}} \\
 &= \frac{238.656 - 237.536}{\sqrt{\{11.008 - 10.816\} \{5.249.536 - 5.216.656\}}} \\
 &= \frac{1.120}{1.120} \\
 &= \frac{\sqrt{192 \times 32.880}}{1.120} \\
 &= \frac{\sqrt{6.312.960}}{1.120} \\
 &= \frac{2.512,56}{1.120} \\
 &= \mathbf{0,4458}
 \end{aligned}$$

Pada koefisien 5% dengan N= 32 diperoleh r tabel= 0,349. Berdasarkan hasil hitung menggunakan rumus product moment $r_{xy} > r$ tabel, maka $0,4458 > 0,349$ dapat disimpulkan item pernyataan no.1 valid

Realibilitas

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

$$\begin{aligned} &= \left[\frac{24}{24-1} \right] \left[1 - \frac{6,148}{32,11} \right] \\ &= 1,043[1-0,1914] \\ &= 0,843 \end{aligned}$$

Pada koefisien 5% dengan N= 32 diperoleh r tabel= 0,349. Berdasarkan hasil hitung menggunakan rumus product moment $r_{11} > r$ tabel, maka $0,843 > 0,349$ dapat disimpulkan item pernyataan no.1 realibel.

Penggunaan Media Pembelajaran <i>Quipper School</i>					
No. Res	Indikator 1		Skor Total	% Skor	Kriteria
	1	2			
1	4	3	7	88%	SB
2	4	4	8	100%	SB
3	3	3	6	75%	B
4	3	3	6	75%	B
5	3	3	6	75%	B
6	4	4	8	100%	SB
7	4	3	7	88%	SB
8	4	4	8	100%	SB
9	3	3	6	75%	B
10	4	4	8	100%	SB
11	3	4	7	88%	SB
12	3	3	6	75%	B
13	3	3	6	75%	B
14	4	4	8	100%	SB
15	3	3	6	75%	B
16	3	3	6	75%	B
17	4	3	7	88%	SB
18	4	3	7	88%	SB
19	4	4	8	100%	SB
20	3	3	6	75%	B
21	4	3	7	88%	SB
22	4	4	8	100%	SB
23	3	4	7	88%	SB
24	4	4	8	100%	SB
25	4	4	8	100%	SB
26	3	3	6	75%	B
27	4	3	7	88%	SB
28	4	4	8	100%	SB
29	3	3	6	75%	B
30	4	3	7	88%	SB
31	3	3	6	75%	B
32	4	3	7	88%	SB
33	4	3	7	88%	SB
34	4	4	8	100%	SB
35	4	3	7	88%	SB
36	3	4	7	88%	SB
37	4	3	7	88%	SB
38	4	4	8	100%	SB
39	4	3	7	88%	SB
40	3	3	6	75%	B
41	4	3	7	88%	SB
42	4	3	7	88%	SB
43	3	3	6	75%	B
44	3	3	6	75%	B
45	3	3	6	75%	B
46	4	4	8	100%	SB
47	4	4	8	100%	SB
48	3	3	6	75%	B
49	4	3	7	88%	SB
50	3	4	7	88%	SB
51	4	4	8	100%	SB
52	3	3	6	75%	B
53	3	4	7	88%	SB
54	4	3	7	88%	SB
55	4	3	7	88%	SB
56	3	3	6	75%	B
57	4	3	7	88%	SB
58	4	3	7	88%	SB
59	4	3	7	88%	SB
60	4	3	7	88%	SB
61	3	4	7	88%	SB
62	4	3	7	88%	SB
63	3	3	6	75%	B
64	3	3	6	75%	B

Rentang Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase	Rata-Rata
7 - 8	Sangat Baik	43	67,19%	86%
5 - 6	Baik	21	32,81%	
3 - 4	Cukup	0	0%	
1 - 2	Tidak Baik	0	0%	
Jumlah		64	100%	SB

Penggunaan Media Pembelajaran <i>Quipper School</i>								
No. Res	Indikator 2					Skor Total	% Skor	Kriteria
	3	4	5	6	7			
1	4	4	4	3	4	19	95%	SB
2	4	4	3	3	4	18	90%	SB
3	3	4	4	3	3	17	85%	SB
4	4	4	3	3	4	18	90%	SB
5	3	3	3	3	3	15	75%	B
6	4	4	4	3	4	19	95%	SB
7	4	3	3	3	4	17	85%	SB
8	4	4	4	4	4	20	100%	SB
9	4	3	3	3	3	16	80%	SB
10	4	4	3	2	3	16	80%	SB
11	3	3	3	3	3	15	75%	B
12	3	3	3	3	3	15	75%	B
13	4	4	2	3	4	17	85%	SB
14	4	4	3	3	4	18	90%	SB
15	4	3	4	3	4	18	90%	SB
16	4	4	3	4	3	18	90%	SB
17	3	3	3	3	3	15	75%	B
18	2	4	4	3	4	17	85%	SB
19	4	4	3	3	3	17	85%	SB
20	3	3	4	3	4	17	85%	SB
21	4	4	3	3	3	17	85%	SB
22	4	4	3	3	3	17	85%	SB
23	4	4	4	2	3	17	85%	SB
24	4	4	4	3	4	19	95%	SB
25	4	4	4	3	4	19	95%	SB
26	3	3	3	4	3	16	80%	SB
27	4	3	3	4	4	18	90%	SB
28	2	4	4	3	4	17	85%	SB
29	3	4	4	3	3	17	85%	SB
30	3	4	4	3	3	17	85%	SB
31	3	4	3	4	4	18	90%	SB
32	4	3	4	3	3	17	85%	SB
33	3	3	3	3	3	15	75%	B
34	3	3	2	3	3	14	70%	B
35	3	3	4	3	3	16	80%	SB
36	4	4	3	3	4	18	90%	SB
37	3	3	3	3	3	15	75%	B
38	4	4	4	3	4	19	95%	SB
39	4	3	3	3	3	16	80%	SB
40	4	3	4	3	4	18	90%	SB
41	3	3	3	3	3	15	75%	B
42	4	3	4	3	4	18	90%	SB
43	3	3	3	2	3	14	70%	B
44	4	3	4	4	3	18	90%	SB
45	4	4	4	2	3	17	85%	SB
46	3	3	4	4	4	18	90%	SB
47	4	3	4	4	4	19	95%	SB
48	3	3	3	3	4	16	80%	SB
49	3	3	3	3	4	16	80%	SB
50	4	3	4	4	4	19	95%	SB
51	4	3	3	3	3	16	80%	SB
52	3	3	3	4	4	17	85%	SB
53	3	4	3	3	3	16	80%	SB
54	4	3	4	3	3	17	85%	SB
55	4	4	4	4	4	20	100%	SB
56	3	3	4	3	3	16	80%	SB
57	4	4	4	3	4	19	95%	SB
58	4	3	4	3	3	17	85%	SB
59	3	3	3	3	4	16	80%	SB
60	3	3	4	4	3	17	85%	SB
61	2	4	3	4	4	17	85%	SB
62	3	4	3	3	4	17	85%	SB
63	3	4	3	2	3	15	75%	B
64	3	3	3	4	3	16	80%	SB

Rentang Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase	Rata-Rata
17 - 20	Sangat Baik	54	84,38%	85%
11 - 16	Baik	10	15,63%	
6 - 10	Cukup	0	0%	
1 - 5	Tidak Baik	0	0%	
Jumlah		64	100%	SB

Penggunaan Media Pembelajaran <i>Quipper School</i>									
No. Res	Indikator 3						Skor Total	% Skor	Kriteria
	8	9	10	11	12	13			
1	3	3	4	4	3	4	21	88%	SB
2	3	3	2	2	3	4	17	71%	B
3	4	3	3	3	3	3	19	79%	SB
4	3	3	4	4	3	4	21	88%	SB
5	3	3	3	3	3	3	18	75%	B
6	3	3	3	3	3	3	18	75%	B
7	4	3	4	3	3	3	20	83%	SB
8	4	2	4	4	3	3	20	83%	SB
9	3	3	3	3	3	3	18	75%	B
10	3	3	4	3	3	3	19	79%	SB
11	3	3	2	3	2	3	16	67%	B
12	3	3	3	3	3	3	18	75%	B
13	3	2	4	4	4	4	21	88%	SB
14	3	3	3	3	3	4	19	79%	SB
15	3	3	3	3	3	2	17	71%	B
16	3	3	4	3	3	3	19	79%	SB
17	3	3	3	3	4	3	19	79%	SB
18	3	2	3	4	1	3	16	67%	B
19	3	3	3	3	3	3	18	75%	B
20	3	4	4	3	3	3	20	83%	SB
21	3	3	3	3	3	3	18	75%	B
22	4	4	3	4	4	3	22	92%	SB
23	3	3	3	3	3	3	18	75%	B
24	4	3	2	2	3	3	17	71%	B
25	4	3	2	2	3	4	18	75%	B
26	3	3	3	3	3	3	18	75%	B
27	4	3	4	3	3	3	20	83%	SB
28	3	3	2	3	2	4	17	71%	B
29	4	2	3	3	1	2	15	63%	B
30	3	3	3	4	3	4	20	83%	SB
31	3	3	4	3	3	3	19	79%	SB
32	3	3	3	3	4	3	19	79%	SB
33	3	2	2	2	2	2	13	54%	B
34	4	2	2	4	2	3	17	71%	B
35	2	3	3	3	3	3	17	71%	B
36	2	2	3	3	2	3	15	63%	B
37	3	3	3	2	3	3	17	71%	B
38	4	3	2	2	3	4	18	75%	B
39	3	3	3	3	3	3	18	75%	B
40	3	3	4	3	4	4	21	88%	SB
41	3	3	3	3	3	3	18	75%	B
42	3	4	3	4	3	4	21	88%	SB
43	2	1	2	2	2	1	10	42%	C
44	3	4	3	3	3	4	20	83%	SB
45	2	2	3	3	3	3	16	67%	B
46	3	2	3	4	4	4	20	83%	SB
47	3	3	3	4	3	3	19	79%	SB
48	2	2	3	3	3	3	16	67%	B
49	3	2	2	2	4	2	15	63%	B
50	3	3	4	3	3	3	19	79%	SB
51	3	2	3	3	3	3	17	71%	B
52	3	3	3	3	3	4	19	79%	SB
53	4	3	3	3	4	4	21	88%	SB
54	4	2	2	2	2	3	15	63%	B
55	3	3	4	4	3	4	21	88%	SB
56	2	2	3	3	4	3	17	71%	B
57	3	4	3	4	3	4	21	88%	SB
58	4	3	3	3	3	3	19	79%	SB
59	2	2	3	3	3	4	17	71%	B
60	4	4	3	4	3	3	21	88%	SB
61	2	3	3	3	2	3	16	67%	B
62	3	3	3	3	3	3	18	75%	B
63	2	2	3	3	2	3	15	63%	B
64	3	3	3	3	3	3	18	75%	B

Rentang Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase	Rata-Rata
19 - 24	Sangat Baik	28	43,75%	76%
13 - 18	Baik	35	54,69%	
7 - 12	Cukup	1	1,56%	
1 - 6	Tidak Baik	0	0%	
Jumlah		64	100%	SB

Penggunaan Media Pembelajaran <i>Quipper School</i>							
No. Res	Indikator 4				Skor Total	% Skor	Kriteria
	14	15	16	17			
1	3	3	4	2	12	75%	B
2	2	3	4	2	11	69%	B
3	3	3	3	3	12	75%	B
4	3	3	3	2	11	69%	B
5	3	3	3	3	12	75%	B
6	2	4	3	1	10	63%	B
7	3	3	3	3	12	75%	B
8	3	4	4	3	14	88%	SB
9	3	3	3	3	12	75%	B
10	2	4	4	2	12	75%	B
11	3	2	2	2	9	56%	B
12	3	3	3	3	12	75%	B
13	4	3	2	2	11	69%	B
14	3	3	3	3	12	75%	B
15	3	4	3	4	14	88%	SB
16	4	3	4	3	14	88%	SB
17	3	4	4	2	13	81%	SB
18	4	4	4	2	14	88%	SB
19	3	3	3	3	12	75%	B
20	4	3	2	3	12	75%	B
21	4	3	3	2	12	75%	B
22	2	4	3	3	12	75%	B
23	3	3	3	2	11	69%	B
24	2	4	4	2	12	75%	B
25	2	3	3	2	10	63%	B
26	2	3	3	2	10	63%	B
27	2	2	3	2	9	56%	B
28	2	4	4	2	12	75%	B
29	2	3	3	2	10	63%	B
30	3	4	4	3	14	88%	SB
31	4	3	4	3	14	88%	SB
32	3	3	3	2	11	69%	B
33	3	3	4	2	12	75%	B
34	3	3	4	4	14	88%	SB
35	1	1	4	1	7	44%	C
36	3	4	4	3	14	88%	SB
37	4	3	3	2	12	75%	B
38	2	3	3	2	10	63%	B
39	3	3	3	3	12	75%	B
40	3	3	4	2	12	75%	B
41	3	3	3	3	12	75%	B
42	3	4	3	4	14	88%	SB
43	2	3	2	2	9	56%	B
44	4	3	3	3	13	81%	SB
45	2	2	2	2	8	50%	C
46	2	3	3	2	10	63%	B
47	3	3	4	2	12	75%	B
48	2	3	2	2	9	56%	B
49	1	4	4	1	10	63%	B
50	2	3	3	3	11	69%	B
51	2	3	3	2	10	63%	B
52	2	3	3	3	11	69%	B
53	4	3	4	4	15	94%	SB
54	1	3	3	1	8	50%	C
55	2	4	4	3	13	81%	SB
56	2	3	3	2	10	63%	B
57	2	4	3	4	13	81%	SB
58	4	3	4	4	15	94%	SB
59	2	4	4	2	12	75%	B
60	2	2	2	4	10	63%	B
61	4	2	3	4	13	81%	SB
62	3	4	3	3	13	81%	SB
63	2	4	4	4	14	88%	SB
64	2	2	3	2	9	56%	B

Rentang Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase	Rata-Rata
13 - 16	Sangat Baik	18	28,13%	73%
9 - 12	Baik	43	67,19%	
5 - 8	Cukup	3	4,69%	
1 - 4	Tidak Baik	0	0%	
Jumlah		64	100%	B

Penggunaan Media Pembelajaran <i>Quipper School</i>										
No. Res	Indikator 5							Skor Total	% Skor	Kriteria
	18	19	20	21	22	23	24			
1	4	4	4	3	3	3	3	24	86%	SB
2	3	4	3	3	4	3	3	23	82%	SB
3	3	3	4	3	3	3	3	22	79%	SB
4	4	4	3	4	4	3	2	24	86%	SB
5	3	3	3	3	3	3	3	21	75%	B
6	4	3	3	4	3	4	3	24	86%	SB
7	4	3	4	3	3	3	2	22	79%	SB
8	3	3	4	4	4	3	4	25	89%	SB
9	3	3	3	3	3	3	3	21	75%	B
10	3	3	3	3	4	3	3	22	79%	SB
11	3	3	3	3	3	3	3	21	75%	B
12	3	4	4	4	4	3	3	25	89%	SB
13	3	3	4	4	3	4	4	25	89%	SB
14	4	3	4	3	3	3	3	23	82%	SB
15	4	3	3	3	2	4	3	22	79%	SB
16	3	4	3	3	3	4	3	23	82%	SB
17	3	3	3	3	4	3	3	22	79%	SB
18	3	2	3	2	3	3	1	17	61%	B
19	3	3	3	3	4	3	4	23	82%	SB
20	3	3	3	3	3	3	3	21	75%	B
21	3	3	3	3	4	3	2	21	75%	B
22	4	3	4	3	3	4	4	25	89%	SB
23	3	3	3	3	3	3	2	20	71%	B
24	3	3	4	3	3	3	4	23	82%	SB
25	4	3	4	3	4	3	3	24	86%	SB
26	3	3	4	3	3	3	3	22	79%	SB
27	4	4	4	4	3	4	4	27	96%	SB
28	4	3	4	3	4	3	4	25	89%	SB
29	2	3	3	2	3	2	3	18	64%	B
30	3	3	4	3	3	3	2	21	75%	B
31	3	3	3	3	3	4	3	22	79%	SB
32	3	3	3	3	3	3	3	21	75%	B
33	3	2	3	3	2	3	3	19	68%	B
34	3	2	4	3	3	3	3	21	75%	B
35	3	3	3	4	4	3	3	23	82%	SB
36	3	2	3	3	3	3	2	19	68%	B
37	3	4	3	3	3	3	3	22	79%	SB
38	4	3	4	3	4	3	3	24	86%	SB
39	3	3	3	3	3	4	4	23	82%	SB
40	4	4	4	4	3	4	4	27	96%	SB
41	3	3	4	3	3	3	2	21	75%	B
42	3	4	3	4	3	4	3	24	86%	SB
43	3	2	3	3	3	3	1	18	64%	B
44	4	4	3	3	4	3	4	25	89%	SB
45	2	3	3	2	3	3	4	20	71%	B
46	4	4	4	3	4	4	3	26	93%	SB
47	3	4	4	4	4	4	4	27	96%	SB
48	3	3	4	3	3	3	4	23	82%	SB
49	3	2	2	3	3	2	2	17	61%	B
50	4	4	4	3	4	4	3	26	93%	SB
51	3	3	3	2	3	3	3	20	71%	B
52	3	4	2	3	3	3	2	20	71%	B
53	4	4	4	3	3	3	3	24	86%	SB
54	3	3	4	3	3	3	3	22	79%	SB
55	4	4	3	3	4	4	4	26	93%	SB
56	3	2	3	3	4	3	4	22	79%	SB
57	4	4	4	2	4	4	2	24	86%	SB
58	3	3	3	3	3	3	4	22	79%	SB
59	3	4	3	3	3	3	2	21	75%	B
60	3	4	4	3	3	4	3	24	86%	SB
61	3	3	3	3	3	3	3	21	75%	B
62	3	4	3	3	3	3	3	22	79%	SB
63	3	3	4	3	3	2	2	20	71%	B
64	3	3	4	3	3	3	3	22	79%	SB

Rentang Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase	Rata-Rata
22 - 28	Sangat Baik	42	65,63%	80%
15 - 21	Baik	22	34,38%	
8 - 14	Cukup	0	0%	
1 - 7	Tidak Baik	0	0%	
Jumlah		64	100%	SB

Penggunaan Media Pembelajaran Quipper School Terhadap Hasil Belajar																												
No.Res	Indikator 1		Indikator 2				Indikator 3						Indikator 4				Indikator 5						Skor Total	% Skor	Kriteria			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24				
1	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	2	4	4	3	3	3	3	3	83	86%	SB	
2	4	4	4	4	3	3	4	3	3	2	2	3	4	2	3	4	2	3	4	3	3	4	3	3	77	80%	SB	
3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	76	79%	SB	
4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	3	4	4	3	2	80	83%	SB	
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72	75%	B	
6	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	1	4	3	3	3	4	3	4	79	82%	SB	
7	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	78	81%	SB	
8	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	87	91%	SB	
9	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	73	76%	SB	
10	4	4	4	4	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	4	2	3	3	3	3	4	3	3	77	80%	SB	
11	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	68	71%	B	
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	76	79%	SB	
13	3	3	4	4	2	3	4	3	2	4	4	4	4	4	3	2	2	3	3	4	4	4	3	4	80	83%	SB	
14	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	80	83%	SB	
15	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3	2	4	3	77	80%	SB	
16	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	80	83%	SB	
17	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	3	3	76	79%	SB	
18	4	3	2	4	4	3	4	3	2	3	4	1	3	4	4	4	2	3	2	3	2	3	3	1	71	74%	B	
19	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	78	81%	SB	
20	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	76	79%	SB	
21	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	75	78%	SB	
22	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	84	88%	SB	
23	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	73	76%	SB	
24	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	2	3	3	2	4	4	2	3	3	4	3	3	3	4	79	82%	SB	
25	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	2	3	4	2	3	3	2	4	3	4	3	4	3	3	79	82%	SB	
26	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	72	75%	B	
27	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	2	2	3	2	4	4	4	4	3	4	4	81	84%	SB	
28	4	4	2	4	4	3	4	3	3	2	3	2	4	2	4	4	2	4	3	4	3	4	3	4	79	82%	SB	
29	3	3	4	4	3	3	4	3	4	2	3	1	2	2	3	2	2	3	3	3	2	4	3	4	66	69%	B	
30	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	79	82%	SB	
31	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	79	82%	SB	
32	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	75	78%	SB	
33	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	4	2	3	2	3	2	3	2	3	66	69%	B	
34	4	4	3	3	2	3	3	4	2	2	4	2	3	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	3	74	77%	SB	
35	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	1	1	4	1	3	3	3	4	4	3	4	70	73%	B	
36	3	4	4	4	3	3	4	2	2	3	2	3	3	4	4	3	3	2	3	2	3	3	3	2	73	76%	SB	
37	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	73	76%	SB	
38	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	2	3	4	2	3	3	2	4	3	4	3	4	3	3	79	82%	SB	
39	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	76	79%	SB	
40	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	2	3	4	2	4	4	4	4	3	4	4	83	86%	SB	
41	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	73	76%	SB	
42	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	84	88%	SB	
43	3	3	3	3	3	2	3	2	1	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	1	57	59%	B
44	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	80	83%	SB	
45	3	3	4	4	4	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	4	67	70%	B	
46	4	4	3	3	4	4	4	3	2	3	4	4	4	2	3	3	2	4	4	4	3	4	4	4	82	85%	SB	
47	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	4	4	4	4	4	4	85	89%	SB	
48	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	4	2	3	3	4	3	3	3	4	72	75%	B	
49	4	3	3	4	3	3	4	3	2	2	2	4	2	1	4	4	1	3	2	3	3	2	2	2	66	69%	B	
50	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	82	85%	SB	
51	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	71	74%	B	
52	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	73	76%	SB	
53	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	83	86%	SB	
54	4	3	4	4	4	3	3	4	2	2	2	2	3	1	3	3	1	3	3	4	3	3	3	3	70	73%	B	
55	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	87	91%	SB	
56	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	4	3	2	3	3	2	3	2	3	3	4	3	4	71	74%	B	
57	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	4	4	4	4	2	4	4	2	84	88%	SB	
58	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	78	81%	SB	
59	4	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	4	2	4	2	3	4	3	3	3	3	3	2	73	76%	SB	
60	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	2	2	2	4	3	4	4	3	3	4	3	79	82%	SB	
61	3	4	2	4	3	4	4	2	3	3	3	2	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	74	77%	SB	
62	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	77	80%	SB	
63	3	3	3	4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	4	4	4	3	3	4	3	3	2	2	70	73%	B	
64	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	72	75%	B	
	0,2624421	0,2665385	0,4311035	0,2014094	0,2586449	0,4418251	0,4448526	0,3973964	0,5749168	0,4820106	0,5227296	0,4396663	0,6388615	0,1791306	0,2472898	0,2171103	0,3318256	0,6056077	0,6036668	0,4203822	0,3788759	0,3678907	0,605655	0,419373				

Rentang Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase	Rata-Rata
73 - 96	Sangat Baik	48	75,00%	79%
49 - 72	Baik	16	25,00%	
25 - 48	Cukup	0	0%	
1 - 24	Tidak Baik	0	0%	
Jumlah		64	100%	SB

Hasil Penelitian Penggunaan Media Pembelajaran *Quipper School* Terhadap Hasil Belajar

Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		64
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.59828887
Most Extreme Differences	Absolute	.160
	Positive	.160
	Negative	-.124
Kolmogorov-Smirnov Z		1.279
Asymp. Sig. (2-tailed)		.076

a. Test distribution is Normal.

Linearitas

ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
HasilBelajar * Between (Combined)	568.649	22	25.848	.689	.823
MediaQuipper Groups					
Linearity	131.277	1	131.277	3.502	.068
Deviation from Linearity	437.372	21	20.827	.556	.925
Within Groups	1537.101	41	37.490		
Total	2105.750	63			

Regresi Sederhana/Persamaan Regresi

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	96.031	9.246		10.386	.000
	MediaQuipper	-.246	.121	-.250	-2.030	.047

a. Dependent Variable: HasilBelajar

Uji R

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.250 ^a	.062	.047	5.643

a. Predictors: (Constant), MediaQuipper

b. Dependent Variable: HasilBelajar

Uji F

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	131.277	1	131.277	4.122	.047 ^a
	Residual	1974.473	62	31.846		
	Total	2105.750	63			

a. Predictors: (Constant), MediaQuipper

b. Dependent Variable: HasilBelajar

Uji T

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	96.031	9.246		10.386	.000
	MediaQuipper	-.246	.121	-.250	-2.030	.047

a. Dependent Variable: HasilBelajar



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 4368 /UN37.1.1/TU/2015
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2015/2016**

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan Tanggal 28 September 2015

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- PERTAMA** : Menunjuk dan menugaskan kepada:
- Nama : Dra. Nurussaadah, M.Si.
NIP : 195611091985032003
Pangkat/Golongan : III/D
Jabatan Akademik : Lektor
Sebagai Pembimbing
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
- Nama : Masriati Lingga
NIM : 1102412052
Jurusan/Prodi : Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan
Topik : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quipper School pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 7 Semarang
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal

1102412052

FM-03-AKD-24/Rev. 00

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 29 September 2015

DEKAN

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP. 195604271986031001





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Dekanat FIP Unnes, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon / Fax: (024) 8508019. Laman : <http://fip.unnes.ac.id/>

Nomor : 730 /UN37.1.1/TU/2016
 Hal : *Permohonan Ijin Observasi*

Yth. Kepala SMP N 04
di Semarang

Dengan Hormat disampaikan bahwa dalam rangka Observasi Skripsi Pra Penelitian Penggunaan Media Pembelajaran Quipper School. Nama mahasiswa tersebut adalah :

Nama : Masriati Lingga
 NIM : 1102412052
 Jurusan : Kurikulum Teknologi Pendidikan

Adapun pelaksanaannya pada bulan Februari 2016.

Sehubungan dengan hal di atas mohon Bapak/Ibu dapat memberi ijin kepada mahasiswa tersebut. Atas perhatian dan bantuan Saudara disampaikan terima kasih.

Semarang, 10 Februari 2016



Prof. Dr. Fakhruddin M.Pd
 195604271986031001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Dekanat FIP Unnes, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon / Fax: (024) 8508019. Laman : <http://fip.unnes.ac.id/>

No : 1707/UN37.1.1/TU/2016
 Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala SMP Negeri 04 Semarang
 di Semarang

Kami beritahukan dengan hormat bahwa, dalam rangka penyusunan skripsi/Tugas Akhir mahasiswa tersebut di bawah ini

Nama : Masriati Lingga
 NIM : 1102412052
 Program Studi : Kurikulum Teknologi dan Pendidikan

Bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 04 Semarang**, yang akan dilaksanakan pada :

Tanggal : April s.d Selasai
 Tempat : SMP Negeri 04 Semarang

Sehubungan dengan hal di atas, kami mohon untuk diberikan ijin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian, atas perhatian dan ijinnya kami sampaikan terima kasih.

Semarang, 08 April 2016

Dekan



Prof. Dr. Fakhruddin, M. Pd.
 NIP. 195604271986031001

Tembusan :
 1. Ketua Jurusan TP
 Universitas Negeri Semarang



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SMP 4 SEMARANG

Jl. Tambak Dalam 1 50163 Email: smpn.4.smg@gmail.com ☎(024) 6594784 Fax (0246594784) Semarang

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423/907/IV/2016

Yang bertanda tangan dibawah ini Plt. Kepala SMP Negeri 4 Semarang Provinsi Jawa Tengah dengan sesungguhnya menerangkan bahwa :

Nama : MASRIATI LINGGA
NIM : 1102412052
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Kurikulum Teknologi dan Pendidikan
Instansi : Universitas Negeri Semarang

Benar - benar telah mengadakan Penelitian di SMP Negeri 4 Semarang pada 15 April – 16 Mei 2016 dengan judul :

“ PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIPPER SCHOOL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 04 SEMARANG “

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Atas perhatian dan kerja sama yang baik kami sampaikan terima kasih.

Semarang, 28 Mei 2016
Plt. Kepala Sekolah

Drs. Sigitrudin Djoko H.N., M.Pd.
NIP. 19640223 199512 1 001



Dokumentasi Foto



Gambar 1: Observasi



Gambar 2: Uji Coba Angket Penelitian Kelas 8A



Gambar 3: Penelitian Menggunakan Angket di Kelas 8B



Gambar 4: Penelitian Menggunakan Angket di Kelas 8C



Gambar 5: Wawancara dengan Ibu Yunita dan Ibu Ina