

PEMANFAATAN QUIPPER SCHOOL DALAM KONSEP VIRTUAL CLASS UNTUK MELATIH KETERAMPILAN DAN AKTIVITAS BELAJAR SIMULASI DIGITAL DI SMK NEGERI 1 GARUT

Irwanto¹, Anceu Yulia², Nizar Alam Hamdani³

¹⁾ Program Studi Pendidikan Vokasional Teknik Elektro, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Email: irwanto.ir@untirta.ac.id

²⁾ Program Studi Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana STKIP Garut
Email: anceu.yulia@gmail.com

³⁾ Program Studi Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana STKIP Garut
Email: Nizaralamhamdani@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan Quipper School dalam konsep virtual class untuk melatih keterampilan dan aktivitas belajar simulasi digital kelas X di SMK Negeri 1 Garut. Keterampilan (skill) simulasi digital yang kurang dan aktivitas belajar peserta didik yang berkurang karena pemanfaatan akses internet yang belum tepat atau belum dimanfaatkan untuk pembelajaran membuat penulis tertarik untuk melakukan analisis mengenai pemanfaatan akses internet untuk dunia pendidikan khususnya pembelajaran guna melatih skill dalam simulasi digital dan menambah aktivitas belajar peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, metode ini meneliti sekelompok manusia, suatu set kondisi ataupun suatu kelas peristiwa yang kemudian menganalisis untuk menginterpretasikan data yang diperoleh dengan pemecahan masalah serta suatu fenomena akhir yang relevan. Penelitian ini akan memberikan gambaran tentang masalah atau fenomena yang terjadi di lingkungan SMK Negeri 1 Garut, siswa kelas X jurusan Farmasi dan Akuntansi tahun ajaran 2014/2015, informan dalam penelitian ini sebanyak 40 orang peserta didik. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi serta teknik analisis datanya adalah dengan menggunakan metode Miles dan Huberman. Temuan yang didapat dalam penelitian ini adalah data-data empiris mengenai pemanfaatan Quipper School dalam konsep virtual class, skill) peserta didik dalam mata pelajaran simulasi digital, dan aktivitas belajar belajar peserta didik. Pemanfaatan Quipper School dalam konsep virtual class dapat membuat peserta didik menjadi terampil dalam mata pelajaran simulasi digital dan menambah aktivitas belajar peserta didik baik pada mata pelajaran simulasi digital maupun pada mata pelajaran lainnya.

Kata Kunci: *Quipper School, Virtual Class, Simulasi Digital, Internet*

Abstract

This research aims to describe the use of Quipper School in the virtual class concept to practice the skills and digital simulation of learning activities in class X at SMK 1 Garut. The skills of digital simulation which was less and the learning activities of students which were decreased since the utilization of internet access which was not appropriate or had not been used for teaching made the researcher feel interested in conducting a research of the utilization of internet access in educational field, especially in learning to train skills in digital simulation and to increase the students' activities. The method used in this research is a qualitative method that examines a group of people, a set of conditions or a class of events; and that subsequently analyzes to interpret the data obtained with the solutions and a relevant final phenomena. This research will provide an overview of the problems or phenomena that occurred in the 10th grade majoring in Pharmacy and Accounting in the school year 2014/2015 at SMK 1 Garut. The informants in this research were 40 students. The techniques of data collection were done by doing an observation, an interview and documentation. The findings obtained in this research showed empirical data regarding the utilization of Quipper School in a virtual class concept, the students' skills in the subject of digital simulation and learning activities of the students. School Quipper utilization in the concept of

virtual class could make the students become proficient in the subject of the digital simulation and augmented the students' learning activities, either on the subject of digital simulation or on other subjects.

Keywords: *Quipper School, Virtual Class, Digital Simulation, Internet*

PENDAHULUAN

Teknologi pembelajaran adalah proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah-masalah situasi dimana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol. Teknologi pembelajaran merupakan bidang kajian khusus ilmu pendidikan dengan objek formal “belajar” pada manusia secara pribadi atau yang tergabung dalam suatu organisasi. Belajar dapat berlangsung dimana saja, kapan saja, pada siapa saja, mengenai apa saja yang sesuai dengan kondisi dan keperluan atau kebutuhan (Miarso, 2004: 193).

Warsita (2008: 20) menyatakan bahwa teknologi pembelajaran terdapat lima bidang garapan yaitu kawasan desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian tentang proses dan sumber belajar. Kawasan desain terdiri dari empat cakupan utama yaitu desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diberlakukan pada hampir semua sekolah di Indonesia termasuk di SMK Negeri 1 Garut. Meskipun memang belum semua sekolah di Indonesia dapat terjangkau fasilitas teknologi informasi. SMK Negeri 1 Garut yang merupakan SMK pertama yang ada di Garut, kini menjadi sekolah SMK favorit di kabupaten Garut. Letaknya yang strategis, luas area yang cukup memadai serta berbagai fasilitas yang tersedia memungkinkan untuk peserta didik tertarik untuk masuk ke SMK Negeri 1 Garut. Fasilitas-fasilitas di SMK Negeri 1

Garut memungkinkan sekolah ini untuk menerapkan sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi. Ketersediaan fasilitas yang ada harus dapat diimbangi dengan kemampuan yang mumpuni baik kemampuan pendidik maupun kemampuan peserta didik. Ketersediaan ini belum sepenuhnya dapat dimanfaatkan dengan baik oleh peserta didik karena kurangnya kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik. Keterampilan dalam memanfaatkan teknologi harus dimiliki peserta didik karena secanggih apapun alat jika tidak diimbangi dengan keterampilan maka tidak akan ada gunanya, tidak akan memberi manfaat (Darmawan, 2014). Di dunia yang serba menggunakan teknologi masih saja ada peserta didik yang belum bisa menggunakan komputer, belum bisa mengoptimalkan penggunaan smartphone, belum bisa mengirim email, belum mengetahui sistem pembelajaran online, dan sebagainya. Padahal setiap harinya mereka berada di dunia maya, dunia internet menggunakan smartphone, komputer atau laptop dengan fasilitas modem dan wifinya.

Waktu yang dihabiskannya pun lumayan lama, sebuah penelitian menyebutkan bahwa seseorang menggunakan smartphone selama tiga jam 45 menit per hari. Waktu yang cukup banyak dihabiskan hanya sekedar bermain-main di smartphonenya, hal ini akan berimbas pada aktivitas belajar peserta didik yang semakin berkurang. Saat ini anak-anak lebih sering memainkan smartphone membuka situs-situs jejaring sosial atau sosmed daripada membaca buku. Bahkan tidak sedikit peserta didik yang diam-diam menggunakan smartphonenya pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini

membuktikan bahwa peserta didik lebih tertarik dengan smartphonenya daripada memperhatikan pendidik yang sedang menjelaskan di depan kelas. Tidak heran apabila ada sekolah di beberapa kota yang melarang peserta didik untuk membawa smartphone ke sekolah.

Kondisi seperti ini dapat mengganggu proses pembelajaran di dalam kelas. Seorang pendidik harus kreatif memikirkan sistem pembelajaran yang menarik di dalam kelas. Pendidik dapat memanfaatkan keadaan seperti ini dengan menghadirkan pembelajaran yang didukung oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Kita dapat memanfaatkan 3 jam 45 menit waktu yang peserta didik habiskan untuk menggunakan internet dengan hal-hal yang lebih mendidik, tidak hanya digunakan untuk sekedar update status di facebook, twitter, ataupun jejaring sosial yang lainnya. Ada berbagai jejaring sosial (social network) seperti yang sudah disebutkan sebelumnya dan juga banyak jejaring sosial pembelajaran, social learning network jarang sekali ada peserta didik yang mengenal tentang SLN ini, kebanyakan peserta didik hanya mengenal jejaring sosial yang kian marak (Hamalik, 2009). Padahal social learning network juga tidak kalah banyak, terdapat beberapa seperti Brainly, Duolingo, Quipper School, Legentas dan Edmodo. Social learning network yang sering kita dengar adalah Edmodo, namun pada edmodo ini dituntut kreativitas dan keterampilan yang sangat tinggi bagi para pengguna (user) yaitu pendidik dalam pembuatan materi-materi yang ingin disampaikan. Saat ini salah satu social learning network lainnya yaitu Quipper School mencoba masuk sistem pembelajaran online learning dengan konsep virtual class dan menghadirkan konten-konten yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia.

Kurikulum yang sedang berlaku di Indonesia saat ini adalah Kurikulum

2013. Untuk mendukung program pemerintah ini pada kurikulum 2013 hadir mata pelajaran baru pengganti TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yaitu simulasi digital, mata pelajaran ini baru dipelajari oleh peserta didik pada jenjang SMK kelas X.

Salah satu materi simulasi digital menjelaskan mengenai bagaimana kita bisa mengenal dan memanfaatkan social learning network. Beberapa aplikasi jejaring sosial pembelajaran diperkenalkan kepada peserta didik SMK N 1 Garut yaitu Edmodo dan Quipper School. Pada awalnya peserta didik diperkenalkan dengan aplikasi Edmodo. Namun aplikasi ini hanya menyediakan fasilitas untuk para pendidik membuat materi pembelajaran, bagi pendidik hal ini cukup menyulitkan dan bagi peserta didik juga cukup menyulitkan karena pada aplikasi ini belum terdapat tampilan dalam bentuk bahasa Indonesia. Kemudian peserta didik diperkenalkan dengan aplikasi Quipper School, aplikasi ini cukup dapat diterima oleh pendidik karena selain dapat membuat materi sendiri, beberapa mata pelajaran telah tersedia dan sudah disesuaikan dengan kurikulum yang sedang berlaku di Indonesia serta dapat diterima oleh peserta didik karena layanan Quipper School sudah tersedia dalam bentuk bahasa Indonesia.

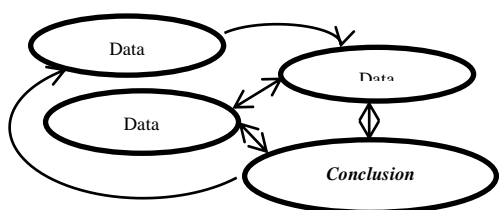
Hadirnya social learning network seperti Quipper School diharapkan dapat merubah pendidikan Indonesia ke arah yang lebih baik. Konsep virtual class ini dimaksudkan agar pembelajaran dapat disamaratakan atau bersifat menyeluruh dan tidak ada kesenjangan dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan diberlakukannya kurikulum 2013. Quipper School ini memiliki pemikiran bahwa peserta didik dapat belajar dimanapun kapanpun peserta didik ingin belajar. Berdasarkan penjabaran yang telah dijelaskan di atas, peneliti merumuskan permasalahan sebagai

berikut: sejauh mana pemanfaatan quipper school dalam konsep virtual class dalam melatih keterampilan dan aktivitas belajar simulasi digital di SMK N 1 Garut?.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif naturalistik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 40 orang diambil, dengan rincian 10 kelas yaitu kelas akuntansi dan farmasi di SMK N 1 Garut. Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai setelah selesai dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, sehingga diperoleh data yang dianggap kredibel.

Menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2010: 337) aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification. Selanjutnya model interaktif dalam analisis data ditunjukkan pada Gambar di bawah ini:



Gambar 1. Komponen Dalam Analisis Data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran mengenai pemanfaatan *Quipper School*. Dari 40 orang peserta didik, 25 orang atau sekitar 62,5% berpendapat bahwa *Quipper School* ini sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran, 13 orang atau sekitar 32,5% berpendapat bahwa *Quipper School* bermanfaat, dan 2 orang atau sekitar 5% berpendapat bahwa *Quipper School* cukup bermanfaat. hal ini dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Pemanfaatan *Quipper School*

| Jawaban | Jumlah | Persentase (%) |
|--------------------------|-----------|----------------|
| Cukup bermanfaat | 2 | 5 |
| Bermanfaat | 13 | 32,5 |
| Sangat bermanfaat | 25 | 62,5 |
| Total | 40 | 100 |

Sumber: Hasil pengolahan data 2015

Pandangan informan mengenai kemudahan untuk mengakses aplikasi *Quipper School* dapat dilihat pada Tabel 2. yang menyatakan bahwa 39 orang atau sekitar 97,5% informan menganggap mudah dalam mengakses aplikasi ini dan 2,5% menganggap tidak mudah.

Tabel 2. Kemudahan Akses *Quipper School*

| Jawaban | Jumlah | Persentase (%) |
|-----------|-----------|----------------|
| Ya | 39 | 97,5 |
| Tidak | 1 | 2,5 |
| Total | 40 | 100 |

Sumber: Hasil pengolahan data 2015

Persentase mengenai tampilan aplikasi *Quipper School* dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Tampilan *Quipper School*

| Jawaban | Jumlah | Persentase (%) |
|----------------|-----------|----------------|
| Kurang menarik | 1 | 2,5 |
| Cukup menarik | 7 | 17,5 |
| Menarik | 12 | 30 |
| Sangat | 20 | 50 |

| | | |
|----------------|----|-----|
| menarik | | |
| Total | 40 | 100 |

Sumber: Hasil pengolahan data 2015

Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa dari 40 orang informan penelitian, 20 orang atau sekitar 50% mengatakan bahwa tampilan *Quipper School* sangat menarik, 12 orang atau sekitar 30% mengatakan tampilannya menarik, 7 orang atau sekitar 17,5% mengatakan cukup menarik dan 1 orang atau sekitar 2,5 % mengatakan kurang menarik. Materi yang disampaikan pada mata pelajaran simulasi digital diharapkan dapat bermanfaat bukan hanya untuk di lingkungan sekolah, akan tetapi dapat bermanfaat untuk masa depan para peserta didik, dapat dilihat pada Tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4. Materi Simulasi Digital

| Jawaban | Jumlah | Persentase (%) |
|--------------------------|-----------|----------------|
| Sangat bermanfaat | 22 | 55 |
| Bermanfaat | 18 | 45 |
| Total | 40 | 100 |

Sumber: Hasil pengolahan data 2015

Pada Tabel 4 di atas dapat diketahui bahwa materi yang disampaikan pada mata pelajaran simulasi digital sangat bermanfaat, hal ini ditunjukkan dari 40 orang informan, 22 orang informan atau sekitar 55% menjawab sangat bermanfaat dan 18 orang atau sekitar 45% menjawab bermanfaat bagi masa depan para peserta didik.

Pembelajaran simulasi digital merupakan pembelajaran yang membutuhkan perangkat digital dan juga jaringan komunikasi internet. Pemakaian internet per hari peserta didik yaitu sebanyak 12 orang informan atau sekitar 30% mengatakan sering menggunakan internet sekitar 3-4 jam per hari, 11 orang atau sekitar 27,5% mengatakan sering menggunakan internet 1-2 jam per hari dan lebih dari 6 jam per hari, tetapi ada juga yang memang jarang menggunakan

internet sebanyak 1 orang atau sekitar 2,5% mengatakan jarang menggunakan internet kalau pun harus menggunakan internet kurang dari 1 jam dan sekitar 1-2 jam saja.

Tabel 5. Penggunaan Internet Per Hari

| Jawaban | Jumlah | Persentase (%) |
|---|-----------|----------------|
| Sering. 1-2 jam | 11 | 27,5 |
| Sering. 3-4 jam | 12 | 30 |
| Sering. 5-6 jam | 1 | 2,5 |
| Sering. > 6 | 11 | 27,5 |
| Kadang-kadang. kalau internetan < 1 jam | 3 | 7,5 |
| Jarang. kalau internetan < 1 jam | 1 | 2,5 |
| Jarang. kalau internetan 1-2 jam | 1 | 2,5 |
| Total | 40 | 100 |

Sumber: Hasil pengolahan data 2015

Sekian banyak waktu yang digunakan setiap hari untuk bermain internet mungkin hanya sedikit yang benar-benar digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Dari 40 orang informan, 17 orang atau sekitar 42,5% menggunakan internet untuk membuka situs jejaring sosial, 16 orang atau sekitar 40% mengatakan digunakan untuk browsing dan hanya 7 orang atau sekitar 17,5% saja yang menggunakan internet untuk mengerjakan tugas. Untuk lebih jelasnya hal ini dapat dilihat pada Tabel 6 di bawah ini:

Tabel 6. Pemanfaatan Internet

| Jawaban | Jumlah | Persentase (%) |
|--------------------------------------|-----------|----------------|
| Browsing | 16 | 40 |
| Membuka situs jejaring sosial | 17 | 42,5 |
| Mengerjakan tugas | 7 | 17,5 |
| Total | 40 | 100 |

Sumber: Hasil pengolahan data 2015

Kemudahan akses internet bila dipergunakan dengan baik untuk pembelajaran maka akan sangat bermanfaat bagi peserta didik. Tabel 7 akan menjelaskan seberapa sering peserta didik mengakses aplikasi *Quipper School*. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 7 di bawah ini:

Tabel 7. Akses *Quipper School*

| Jawaban | Jumlah | Persentase (%) |
|---------------|-----------|----------------|
| Sangat sering | 7 | 17,5 |
| Sering | 16 | 40 |
| Cukup sering | 8 | 20 |
| Jarang | 9 | 22,5 |
| Total | 40 | 100 |

Sumber: Hasil pengolahan data 2015

Berdasarkan Tabel 7 di atas, 16 orang atau sekitar 40% mengatakan sering mengakses *Quipper School*, 9 orang atau sekitar 22,5% mengatakan jarang, 8 orang atau sekitar 20% mengatakan cukup sering dan 7 orang atau sekitar 17,5% mengatakan sangat sering mengakses aplikasi *Quipper School*.

Aplikasi *Quipper School* merupakan layanan pembelajaran yang komprehensif untuk pendidik dan juga peserta didik. Layanan ini dibuat untuk memudahkan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran, dengan harapan peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja tanpa dibatasi ruang dan waktu. Jika selama ini proses pembelajaran hanya bisa dilakukan di dalam kelas atau di rumah, kini peserta didik dapat belajar di angkutan umum, di taman dan sebagainya. Peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja dengan kondisi berada pada sebuah kelas virtual atau *virtual class*, sehingga setiap aktivitas peserta didik tetap dapat dipantau oleh pendidik. Konsep *virtual class* ini memungkinkan peserta didik mendapatkan layanan yang sama seperti ketika peserta didik melakukan proses pembelajaran di dalam kelas, karena tetap dengan komunitas di kelasnya dan

dengan materi serta tugas yang telah tersedia pada aplikasi *Quipper School*.

Virtual classroom merupakan salah satu implementasi dari *e-learning*, dapat didefinisikan sebagai ruang kelas maya tempat interaksi belajar mengajar dengan bantuan komputer dan multimedia. Kelas maya ini seharusnya tidak jauh berbeda dengan kelas konvensional dalam hal proses belajar mengajarnya, yaitu adanya interaksi pendidik dan peserta didik. Bedanya dalam *virtual classroom* menggunakan perangkat-perangkat digital sebagai pengganti fasilitas-fasilitas yang digunakan dalam kelas konvensional.

Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hiltz dalam Dabbagh (2005: 21) yang menyatakan bahwa kelas *virtual* adalah lingkungan belajar *online*, kelas ini menyerupai lingkungan kelas akan tetapi tanpa interaksi tatap muka secara langsung, namun peserta didik dan pendidik serta teman sekelasnya tetap dapat berbagi saling mengirim pesan, membaca dan mengomentari materi pembelajaran, melakukan tes dan mendapatkan umpan balik dari pendidik dengan perantara komputer dan perangkat lunak. Menurut Wahono dalam Darmawan (2014: 63) Dalam sistem *Virtual classroom* Ada 3 komponen utama *e-learning virtual classroom*, yaitu *e-learning system*, *e-learning content* (isi) dan *hardware infrastructure* (peralatan).

Komponen pertama dalam *virtual class* yaitu *e-learning system* atau perangkat lunak yang digunakan dalam *virtual class* ini adalah *Quipper School*. Sistem pembelajaran *virtual class* ini dilakukan secara *online* tetapi tidak tatap muka secara langsung atau *asynchronous*, komunikasi *asynchronous* ini memungkinkan pendidik untuk berkomunikasi dalam mode tertunda, sehingga harus ada manajemen yang baik agar tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai dengan baik. Sistem manajemen kelas dalam *Quipper School*

ini dibuat sama dengan kelas konvensional atau kelas pada kenyataan di lapangan.

Setiap ruang kelas dalam *virtual class* dalam *Quipper School* dapat diisi oleh 200 orang peserta didik. Untuk dapat bergabung dengan kelas ini peserta didik harus membuat akun sendiri-sendiri berdasarkan kode kelas yang telah diberikan pendidik. Setiap kelas dalam *virtual class* memiliki kode akses masing-masing agar dapat memisahkan setaip kelasnya sesuai dengan kelas pada kelas konvensional.

Pendidik dapat memilih mata pelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik melalui konten kurikulum. Terdapat beberapa mata pelajaran yang sudah tersedia dalam aplikasi *Quipper School* ini diantaranya Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, Fisika, Kimia dan banyak lagi. Bagi pendidik yang mata pelajarannya belum dikembangkan oleh tim *Quipper School* tetap dapat menggunakan aplikasi ini karena *Quipper School* juga menyediakan fasilitas untuk pendidik yang ingin membuat materinya sendiri pada konten "*Create*". Namun memang menurut pengakuan para pendidik hal ini cukup sulit dikarenakan belum faham dan sedikit membutuhkan usaha karena harus menyiapkan materi dalam bentuk digital dan membuat soal-soal. kelebihan aplikasi *quipper school* ini yaitu materi yang disediakan sudah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia, bagi yang menggunakan KTSP akan berbeda materi dan evaluasinya dengan yang menggunakan kurikulum 2013. Setelah membuat kelas dan memilih jenjang dan mata pelajaran kemudian pendidik dapat memberikan kode akses kelas kepada masing-masing kelas agar peserta didik dapat masuk ke kelasnya masing-masing. Setelah selesai mengatur manajemen kelas pendidik dapat mulai memberikan tugas kepada peserta didik.

Sistem pemberian tugas dapat dilakukan oleh pendidik pada konten "Tugas". Terdapat beberapa topik pembahasan atau sesuai dengan materi per bab, dalam satu bab dapat dikembangkan kembali menjadi beberapa topik atau sub bab tergantung kebutuhan. Pendidik dapat memberikan tugas secara langsung satu bab dengan beberapa sub topik atau juga dapat memberikan per sub bab topik. Tenggang waktu yang diberikan untuk mengerjakan tugas ini dapat disesuaikan per satu minggu, dua minggu, satu bulan atau lainnya. Jika pada waktu yang sudah ditentukan peserta didik tidak mengerjakan tugasnya, maka soal yang sudah ditugaskan tidak dapat diakses oleh peserta didik dan dianggap tidak mengerjakan tugas. Jika soal yang diberikan berupa tugas maka peserta didik dapat mengulang materi yang belum dikuasai sampai benar-benar dapat dikuasai semua. Dan jika soal tersebut dijadikan sebagai ujian maka peserta didik tidak dapat mengulang kembali soal yang telah dikerjakan.

Aplikasi *Quipper school* ini dapat dijadikan sebagai latihan apabila dikemudian hari akan dilakukan ujian online. Pada Ujian Nasional tahun 2015 ini sebetulnya SMK Negeri 1 Garut merupakan salah satu kandidat yang siap untuk melakukan sistem ujian secara *online*. Untuk dapat melaksanakan Ujian Nasional secara *online* ini pihak sekolah beberapa kali melakukan latihan ujian *online* karena memang peserta didik kelas XII belum dikenalkan dengan pembelajaran secara online. Adanya mata pelajaran simulasi digital, khususnya dalam konsep *virtual class* dengan memanfaatkan aplikasi *Quipper School* ini, pada saatnya nanti peserta didik sudah terbiasa dengan sistem ujian *online*. Bahkan bukan hal yang tidak mungkin jika pada tahun ajaran baru, sistem ujian secara online akan

diberlakukan untuk ujian tengah semester atau ujian akhir semester.

Tugas atau ujian yang diselesaikan peserta didik tentunya akan terdapat nilai yang diperoleh peserta didik. Peserta didik dapat langsung melihat nilai yang diperoleh setelah selesai mengerjakan soal. Namun jika soal yang diberikan sebagai ujian, pendidik dapat mengatur apakah nilainya dapat langsung dilihat oleh peserta didik atau tidak. Dari sistem penilaian yang menarik adalah setiap peserta didik menyelesaikan soal-soal dengan baik akan mendapat penilaian lebih berupa “koin”, koin ini dapat dikumpulkan peserta didik untuk membeli sebuah tema/ *background* tampilan *Quipper School*. Sistem pemberian tugas dan penilaian memang dibuat seperti peserta didik sedang bermain game. Peserta didik berlomba-lomba mengerjakan lebih banyak topik untuk mendapatkan banyak koin, dan itu menjadi kesenangan tersendiri bagi para peserta didik.

Beberapa konten yang ada dalam *Quipper School* seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya diantaranya beranda, guru, sekolah, profil, link. Beranda memberikan informasi jumlah kelas yang telah dibuat pendidik dan terdapat kronologi yang memberikan informasi aktivitas peserta didik dalam kurun waktu satu minggu. Pada tampilan beranda juga biasanya terdapat informasi mengenai kegiatan atau program yang sedang *Quipper School* laksanakan seperti biasanya terdapat lomba-lomba, baik untuk pendidik maupun peserta didik. Konten guru akan memberikan informasi guru yang ikut bergabung atau dapat melihat kelas masing-masing guru. Konten sekolah memberikan informasi mengenai profil sekolah tempat pendidik mengajar. Lalu nama pendidik memberikan informasi mengenai profil yang punya akun. Terdapat beberapa sub konten dalam konten link yaitu learn, create, help dan support. Konten learn digunakan pendidik jika pendidik ingin

bertindak sebagai peserta didik mengerjakan tugas seperti yang dilakukan oleh peserta didik. Konten create dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat materi baru yang sesuai dengan mata pelajaran atau materi yang diinginkan. Help dapat digunakan untuk meminta bantuan jika ada penggunaan konten yang tidak dimengerti. Konten *support* hanya akan muncul ketika pendidik dipercaya oleh *Quipper School* sebagai ambassador.

Pada masing-masing kelas terdapat beberapa konten diantaranya ikhtisar, kurikulum, tugas, pesan, kelola. Konten ikhtisar memberikan informasi mengenai jumlah peserta didik yang telah menyelesaikan tugas. Biasanya pada konten ikhtisar terdapat informasi mengenai tugas yang sedang aktif dan juga analisis butir soal. pendidik juga dapat melihat aktivitas belajar peserta didik pada konten performa. Konten kurikulum memberikan informasi mengenai mata pelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik. Konten tugas dapat digunak oleh pendidik untuk memberikan latihan atau ujian secara online. Konten pesan dapat digunakan pendidik untuk memberikan pesan kepada peserta didik, pesan ini dapat berupa pesan pribadi kepada individu peserta didik atau kepada satu kelas pesan berupa pengumuman. Konten kelola memberikan informasi kepada pendidik mengenai jumlah peserta didik dalam satu kelas dan memberikan informasi mengenai kode akses setiap kelas. Dan yang terbaru dari *Quipper School* adalah orang tua juga dapat bergabung di *Quipper School* sehingga secara bersama-sama dapat memantau perkembangan belajar peserta didik.

Virtual class yang merupakan sistem pembelajaran secara *online* tentu membutuhkan perangkat-perangkat digital seperti komputer, laptop, smartphone, modem dan banyak lagi. Peserta didik dapat mengakses aplikasi ini di sekolah, di rumah atau dimana saja

tidak terbatas ruang. Peserta didik SMK N 1 Garut biasanya mengakses aplikasi ini di Laboratorium yang telah disediakan oleh pihak sekolah untuk kepentingan pembelajaran. Namun diluar jam belajar, peserta didik biasanya memanfaatkan jaringan *wi-fi* yang telah disediakan pihak sekolah meskipun memang jangkauan untuk *wifi* masing dirasa kurang menurut peserta didik. Hal ini dikarenakan area sekolah yang sangat luas. Peserta didik juga dapat mengakses aplikasi ini di *smartphone* masing-masing karena aplikasi ini tidak jauh berbeda dengan aplikasi jejaring sosial yang lainnya.

Pemanfaatan *Quipper School* untuk melatih keterampilan simulasi digital peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Garut

Keterampilan memang hal penting yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik, terlebih pada sekolah yang memang seharusnya berbasis keterampilan seperti sekolah menengah kejuruan. Sekolah ini diperuntukkan bagi setiap orang yang ingin memiliki kemampuan pada bidang tertentu. Sebelum tahun 2010 an, sekolah kejuruan kurang diminati oleh anak-anak, karena mungkin kurang bergengsi, dipandang sebelah mata, dan akses untuk melanjutkan ke tingkan universitas cukup sulit. Namun sekarang Serta akses untuk melanjutkan tidak sesulit tahun-tahun sebelumnya. Saat ini sekolah kejuruan memiliki kesempatan yang sama dengan sekolah umum untuk melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi baik di perguruan tinggi negeri ataupun swasta. Saat ini sekolah-sekolah kejuruan mulai banyak didirikan. Sekolah menengah kejuruan mulai diminati karena tujuan lulusan dari sekolah menengah kejuruan adalah mencetak peserta didik yang siap bekerja atau berwirausaha (Monica, 2014). Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Prosser bahwa sekolah harus membantu para siswanya untuk

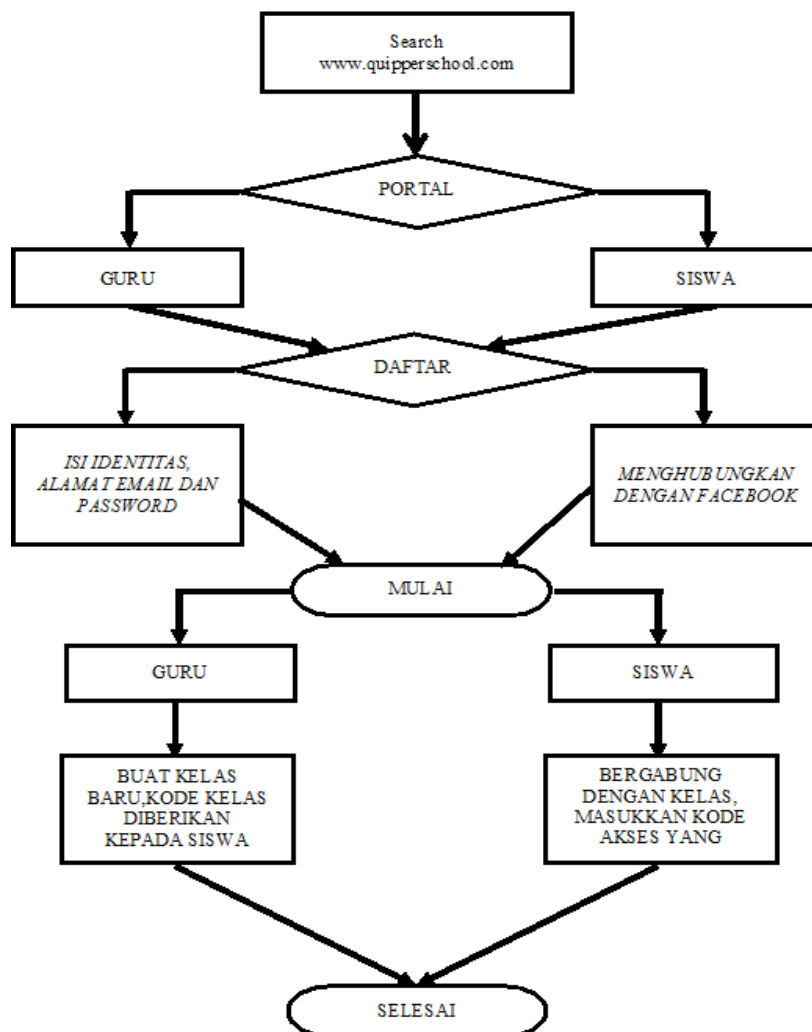
mendapatkan pekerjaan, mempertahankan pekerjaan tersebut dan terus maju dalam karir. Prosser yakin bahwa harus ada sekolah *vokasional* untuk publik sebagai alternatif terhadap sekolah umum yang sudah ada. Hal ini juga sesuai dengan UUSPN pasal 11 ayat 3 mendefinisikan pendidikan kejuruan sebagai berikut: “pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu”. Sesuai dengan bunyi UUSPN pasal 15 ayat 2 yang menyatakan bahwa pendidikan kejuruan pada jalur sekolah diselenggarakan pada jenjang pendidikan menengah khususnya SMK.

SMK lebih mengarahkan peserta didik pada sistem pendidikan berbasis keahlian atau keterampilan, sehingga peserta didik lulusan sekolah menengah kejuruan menjadi orang-orang yang terampil. Dalam penelitian ini peserta didik diarahkan untuk menjadi orang yang terampil dalam memanfaatkan kemajuan teknologi. Khususnya dalam mata pelajaran simulasi digital tentang konsep *virtual class* dengan memanfaatkan aplikasi *Quipper School*. Menurut Vaughan Waller dalam Munir (2009: 168) menjelaskan bahwa *e-learning* adalah proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi pembelajaran secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar. Konsep digital menurut Waller tersebut mengisyaratkan bukan hanya internet, namun semua perangkat elektronik yang dewasa ini sudah menggunakan sistem digital. Penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

Pada awalnya hampir semua peserta didik tidak mengetahui tentang sistem pembelajaran *virtual class*. Hal yang cukup sulit untuk bisa masuk ke *Quipper School*, namun seiring berjalannya waktu

karena sering digunakan maka peserta didik menjadi terampil. Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (2009: 139) tentang tahapan-tahapan belajar keterampilan. Belajar keterampilan, terutama keterampilan yang kompleks, dilakukan melalui tiga tahap: kognitif, fiksasi dan otonom. Tahap-tahap itu tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lain dan berlangsung secara berkesinambungan. Tahap kognitif, siswa berusaha mengintelektualkan keterampilan yang akan dilakukan. Siswa merencanakan keterampilan yang akan dilaksanakan. Guru dan siswa mengkaji keterampilan dan memverbalkan apa yang sedang dipelajari. Guru menentukan apa yang akan dilakukan, prosedur yang akan ditempuh dan memberikan informasi tentang kekeliruan pada tahap

ini. Tahap fiksasi, pola tingkah laku yang betul dilatih sampai tidak terjadi lagi kekeliruan. Perilaku ini menjadi mantap (*fixed*). Pada tingkat yang paling mendasar, siswa belajar merangkaikan unit-unit rangkaian dasar, dan selanjutnya ia belajar mengorganisasikan rangkaian-rangkaian menjadi suatu pola yang menyeluruh (*overall*). Tahap otonom terdapat peningkatan kecepatan melakukan keterampilan-keterampilan yang berdaya guna untuk memperbaiki kecermatan di mana tidak terjadi lagi kekeliruan. Pada tahap ini, siswa juga menambah penghalang terhadap gangguan dari luar. Usaha penambahan dan peningkatan ini dilakukan melalui latihan-latihan dalam frekuensi yang tinggi selama berbulan-bulan, bahkan mungkin bertahun-tahun.



Gambar 2. Flowchart Daftar Akun Quipper School

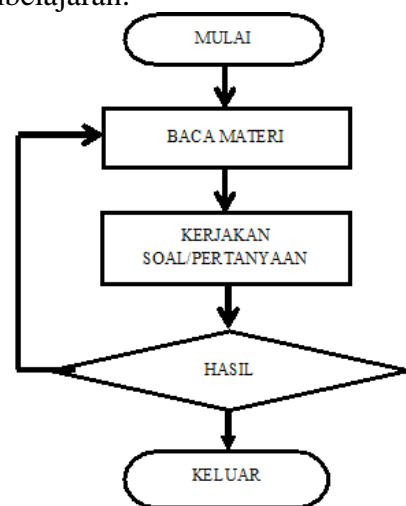
Untuk dapat mengakses *Quipper School* peserta didik maupun pendidik dapat membuat akun dengan dua cara yaitu dengan dihubungkan langsung ke *facebook* atau dengan memasukkan email serta password. Untuk lebih jelas dapat dilihat Gambar 2 diatas. Selama ini peserta didik memanfaatkan jaringan internet hanya untuk kebutuhan jejaring sosial atau sosial media (Miarso, 2004). Jika peserta didik atau pendidik bergabung melalui *facebook* maka setiap akan mengakses *Quipper School* maka aplikasi *facebook* harus sedang dalam keadaan aktif, kelebihanannya jika menggunakan *facebook* peserta didik akan langsung terhubung dengan *facebook* tanpa harus memasukkan alamat email dan *password*. Kebanyakan peserta didik yang daftar melalui alamat *email* dan *password*, terkadang mereka lupa *password* yang digunakan, mungkin karena terlalu banyak aplikasi yang dimiliki dengan *password* yang berbeda-beda.

Pemanfaatan *Quipper School* untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Garut

Aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran simulasi digital diarahkan pada pelatihan keterampilan. Khusus pada aktivitas belajar simulasi digital dalam konsep *virtual class* dengan memanfaatkan *Quipper School* dapat dilihat dari aktivitas kunjungan yang dilakukan peserta didik. Aktivitas belajar peserta didik di *Quipper School* akan dapat dilihat dari aktif dan tidaknya menyelesaikan beberapa topik yang ada. Aktivitas dalam arti luas, baik yang bersifat fisik/jasmani maupun mental/rohani. Kaitan antara keduanya akan membuahkan aktivitas belajar yang optimal. Aktivitas belajar ini didesain agar memungkinkan peserta didik memperoleh muatan yang ditentukan, sehingga berbagai tujuan yang

diterapkan, terutama maksud dan tujuan kurikulum dapat tercapai. Waktu belajar yang berkurang karena digunakan untuk bermain di internet dapat dialihkan kepada hal-hal yang lebih bermanfaat, salah satunya dengan memperkenalkan pembelajaran dengan konsep *virtual class* ini. Dari 3 jam per hari yang digunakan peserta didik untuk internetan setidaknya separuh waktunya ada yang digunakan untuk pembelajaran.

Rata-rata waktu yang dihabiskan peserta didik untuk internetan sebanyak 3 sampai dengan 4 jam per hari biasanya hanya digunakan peserta didik untuk membuka situs jejaring sosial media dan *browsing*, hanya sedikit peserta didik yang memanfaatkan internet untuk kebutuhan pembelajaran. Setelah peserta didik mengenal dan memiliki keterampilan untuk melakukan pembelajaran *virtual class* dengan memanfaatkan *Quipper School*, peserta didik saat ini sudah dapat memanfaatkan internet untuk pembelajaran.



Gambar 3. *Flowchart* Aktivitas Mengerjakan Tugas

Aktivitas belajar ini diawali dengan *visual activities*, dimana peserta didik memperhatikan dengan cermat ketika fasilitator/pendidik saat sedang mendemonstrasikan atau memperagakan tahapan-tahapan membuat akun di

Quipper School. Setelah peserta didik melihat secara *visual* tahapan-tahapannya, kemudian peserta didik akan melakukan percobaan peragana yang telah dibahas sebelumnya. Peserta didik biasanya merasa kesulitan ketika pertama kali masuk ke *Quipper School*. Terkadang peserta didik lupa password yang membuat peserta didik tidak bisa mengakses akun *Quipper School*, jika hal ini terjadi peserta didik dapat bertanya atau dapat menghubungi langsung fasilitatornya untuk dapat membuat akun *Quipper School* yang baru.

Aktivitas belajar peserta didik di *Quipper School* setiap harinya bertambah. Hal ini dapat dilihat dari semakin meningkatnya peserta didik yang bergabung dan aktif di akun *Quipper School*nya. Bahkan setelah pembelajaran berakhir atau setelah akhir semester peserta didik tetap aktif mengerjakan topik yang ada di *Quipper School*. Bahkan ada peserta didik yang sudah sampai mengerjakan 126 topik. Beragam alasan yang membuat peserta didik senang aktif di *Quipper School* diantaranya karena sistem penilaian di *Quipper School* yang menggunakan koin untuk dikumpulkan. Setelah koin terkumpul banyak peserta didik dapat menukarkan koin tersebut untuk mengganti *background*, alasan berikutnya karena sistem pengerjaan topik pembahasan dapat diulangi tanpa ada batasan waktu, sistem pengerjaan latihan yang dilakukan seperti halnya main game. Peserta didik merasa bersemangat untuk melakukan aktivitas belajar yang disediakan *Quipper School*. Tampilan warna yang menarik juga menjadi salah satu alasan peserta didik senang aktif mengakses *Quipper School*.

Peneliti melihat terdapat perbedaan yang cukup jauh antara peserta didik jurusan akuntansi dan farmasi. jurusan akuntansi cenderung sangat aktif mengakses *Quipper School*. Melalui observasi di aktivitas *Quipper School* rata-rata hampir semua peserta didik

jurusan akuntansi sudah mengerjakan lebih dari 30 topik selama mereka mengenal *Quipper School*. Hal ini berbeda dengan keaktifan jurusan farmasi rata-rata hanya berada di kisaran 10 topik yang dikerjakan. Akan tetapi yang paling banyak mengerjakan topik dari semua peserta didik di jurusan akuntansi dan farmasi terdapat di jurusan farmasi. penulis dapat menyimpulkan bahwa aktivitas peserta didik pada jurusan akuntansi sangat aktif dan merata pada semua kelas yang diteliti sedangkan pada jurusan farmasi semua aktif, bagi peserta didik tertentu sangat aktif. Ketertarikan peserta didik juga dilihat dari perilaku peserta didik, ada beberapa peserta didik yang jarang hadir di kelas untuk mengikuti pembelajaran akan tetapi selalu aktif di akun *Quipper School* dan selalu aktif setiap pembelajaran simulasi digital.

Sejauh mana pemanfaatan *Quipper School* dalam konsep *virtual class* untuk melatih keterampilan dan aktivitas belajar simulasi digital kelas X di SMK Negeri 1 Garut

Mata pelajaran simulasi digital merupakan mata pelajaran baru di kurikulum 2013, mata pelajaran ini sebagai pengganti mata pelajaran keterampilan komputer dan pengelolaan informasi (KKPI) pada tingkat SMK. Persamaannya terletak pada penggunaan perangkat komputer sebagai fasilitas yang dibutuhkan dalam pembelajaran ini, dan keduanya sama-sama berkaitan dengan pemberian keterampilan penggunaan perangkat komputer kepada peserta didik. Namun pada mata pelajaran simulasi digital materi yang disampaikan lebih luas. Terdapat persamaan dan perbedaan antara mata pelajaran KKPI dan Simulasi digital.

Persamaan simulasi digital dengan kkp di antaranya:

1. mata pelajaran yang menggunakan perangkat komputer

2. sebagai mata pelajaran yang melatih keterampilan
3. durasi waktu yang disediakan 3 jam @ 45 menit pelajaran per minggu

Perbedaannya simulasi digital dengan KKPI diantaranya:

1. Dari segi materi yang disampaikan dapat dilihat dari silabus

Tabel 8. Perbedaan Materi KKPI dan Simulasi Digital

| KKPI | Simulasi digital |
|-----------------------------|--|
| 1. Perangkat pengolah kata | 1. Microsoft Office/ perangkat pengolah kata, angka dan presentasi |
| 2. Perangkat pengolah angka | 2. komunikasi daring (dalam jaringan) |
| 3. Perangkat presentasi | 3. kelas maya, pembelajaran di dunia maya 4. visualisasi konsep pembuatan naskah 5. presentasi video pembuatan film dokumenter 6. simulasi visual pembuatan animasi 2 D dan 3D 7. buku digital pembuatan ebook |

(sumber: Hasil Pengolahan Data 2015)

2. Simulasi digital diberikan kepada peserta didik kelas X sedangkan KKPI diberikan kepada peserta didik kelas X dan XI
3. Pada struktur kurikulum simulasi digital sebagai mata pelajaran produktif sedangkan kipi sebagai mata pelajaran adaptif.

Bila dilihat dari jumlah jam yang tersedia dengan materi yang harus dikuasai oleh peserta didik ini cukup padat dan tidak hanya cukup dipelajari di

sekolah saja. Seperti yang diperlihatkan pada silabus simulasi digital terdapat beberapa keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik salah satunya pembelajaran kelas maya, pada awalnya hampir semua peserta didik tidak mengenal dengan pembelajaran kelas maya, hanya beberapa orang saja yang pernah mengenal kelas maya ada yang hanya mengenal tetapi juga ada yang pernah sampai menggunakan. Memang banyak sekali aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran kelas maya, salah satunya *Quipper School*. Peserta didik berpendapat bahwa aplikasi ini cukup mudah digunakan, dibandingkan dengan aplikasi yang lain yang pernah dicoba tampilan pada *Quipper School* lebih menarik.

Meskipun materi yang harus dikuasai dalam mata pelajaran simulasi digital, *Quipper school* ini sangat bermanfaat bukan hanya untuk peserta didik akan tetapi juga menurut para pendidik karena membantu para pendidik dalam pembelajaran. Peserta didik mengaku mata pelajaran simulasi digital ini sangat bermanfaat untuk mereka.

Pemanfaatan *Quipper School* dalam konsep *virtual class* untuk melatih keterampilan (*skill*) peserta didik dalam pembelajaran simulasi digital (Dabbagh, N & Brenda B, 2005). Keterampilan yang diperoleh diharapkan dapat berguna bukan hanya dalam mata pelajaran simulasi digital akan tetapi juga untuk kepentingan mata pelajaran lainnya.

Aplikasi *Quipper School* merupakan salah satu keterampilan dari sekian banyak keterampilan yang dipelajari peserta didik dalam mata pelajaran simulasi digital. Sekian banyak keterampilan yang harus dikuasai pada mata pelajaran simulasi digital memang dirasakan cukup memberatkan peserta didik, apalagi mata pelajaran ini diberikan kepada peserta didik yang masih duduk di kelas X SMK N 1 Garut. Mata pelajaran simulasi digital bila

dilihat dan dipelajari lebih jauh lebih mengarah kepada keterampilan-keterampilan peserta didik pada jurusan multimedia. Pada kenyataannya mata pelajaran simulasi digital ini dipelajari di setiap jurusan pada jenjang kelas X SMK N 1 Garut. Mata pelajaran simulasi digital hadir dimaksudkan untuk membantu mata pelajaran lain dalam pembuatan media pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan lebih menarik.

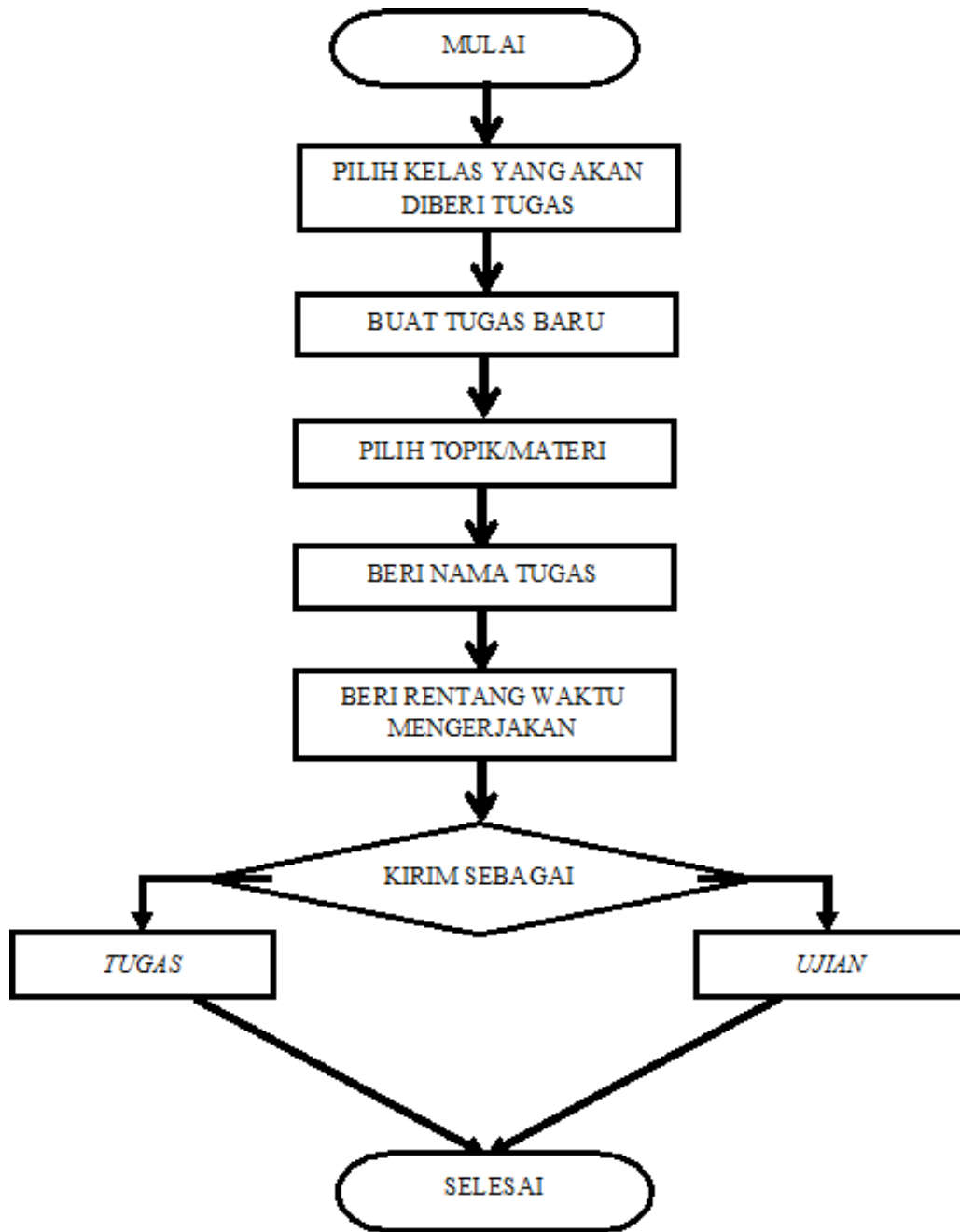
Peserta didik dan pendidik/ fasilitator sepakat bahwa aplikasi *Quipper School* dalam konsep *virtual class* ini dapat menambah keterampilan peserta didik, keterampilan ini dibutuhkan oleh peserta didik untuk masa depan.

Peserta didik dan pendidik/ fasilitator juga sepakat bahwa aplikasi *Quipper School* dalam konsep *virtual class* ini dapat menambah aktivitas belajar peserta didik. Peserta didik merasa senang karena dapat belajar dengan memanfaatkan jaringan internet dan dengan aplikasi yang menarik. Peserta didik juga dapat belajar mata pelajaran lain pada aplikasi *Quipper School*, sehingga dapat membantu mereka dalam menguasai mata pelajaran lain selain simulasi digital, diantaranya mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Sejarah Indonesia, Biologi, Fisika, Kimia, Matematika dan mata pelajaran lain yang dibuat khusus oleh masing-masing guru mata pelajaran.

Kemudahan aplikasi *Quipper School* ini bukan hanya dirasakan oleh peserta didik akan tetapi juga dirasakan oleh pendidik. Peserta didik mudah belajar dimana saja dan kapan saja dan untuk pendidik pada waktu-waktu tertentu yang mendesak tidak dapat hadir di kelas dapat memanfaatkan aplikasi *Quipper School* untuk memberikan tugas kapan saja dan dimana saja. Akan tetapi

bukan dalam artian pendidik bisa bolos kapan saja dengan mengandalkan aplikasi *Quipper School* ini. Konsep *virtual class/ kelas maya* bukan berarti pendidik bisa bolos kapan saja dengan alasan sudah memberikan tugas. Kehadiran pendidik di dalam kelas tetap saja dibutuhkan oleh peserta didik. Meskipun memang jika dilihat arahan mata pelajaran simulasi digital lebih mengarah kepada sistem pembelajaran jarak jauh akan tetapi masih sulit diterapkan di negara Indonesia karena keterbatasan fasilitas yang dimiliki atau disediakan oleh pemerintah. Tidak seperti di negara lain yang sudah maju, kegiatan pembelajaran secara *virtual* dapat berjalan dengan baik karena hampir semua orang di rumah masing-masing sudah mempunyai perangkat digital. Salah satu kendala belum dapat diterapkan sistem *virtual class* secara utuh adalah kemudahan jaringan internet, terkadang jaringan internet yang belum memadai, sering terjadi gangguan jaringan dapat menghambat terlaksananya kegiatan *virtual class* (Clark, 2002: 19).

Tampilan yang dihadirkan aplikasi *Quipper School* sangat menarik, peserta didik dan pendidik mengakui hal itu, tampilan yang menarik juga dapat membuat peserta didik senang. Bagi para orang tua *Quipper School* juga menyediakan akses untuk para orang tua yang ingin memantau perkembangan belajar anak-anak mereka. Dengan demikian yang berperan dan bertanggung jawab atas keberhasilan belajar peserta didik bukan hanya pendidik akan tetapi juga orang tua, tentu saja para orang tua harus juga dapat mengikuti perkembangan teknologi pada saat ini agar para orang tua tidak kecolongan mengenai pemanfaatan media informasi yang digunakan oleh anak-anak.



Gambar 4. Flowchart Pemanfaatan Quipper School oleh Pendidik

A. SIMPULAN

Pemanfaatan *Quipper School* dalam konsep *virtual class* merupakan terobosan baru di dunia pendidikan khususnya pada jenjang SMK, dilihat dari kemudahan-kemudahan untuk mengakses *Quipper School*. Durasi waktu penggunaan internet yang biasanya digunakan untuk sekedar membuka situs jejaring sosial, kini sedikitnya dapat dialihkan pada hal-hal yang lebih

bermanfaat untuk pembelajaran, salah satunya untuk belajar di kelas *virtual* dengan memanfaatkan aplikasi *Quipper School*.

Keterampilan peserta didik bertambah dengan adanya mata pelajaran simulasi digital, salah satunya keterampilan dalam konsep *virtual class* dengan memanfaatkan *Quipper School* sebagai aplikasi. Keterampilan simulasi digital yang lain juga dapat dimanfaatkan

oleh peserta didik pada mata pelajaran lain.

Aktivitas belajar peserta didik bertambah, khususnya aktivitas pembelajaran di *virtual class*/kelas maya karena konsep *virtual class* dengan pemanfaatan *Quipper School* ini memungkinkan peserta didik belajar dimana saja dan kapan saja. Waktu belajar yang biasanya habis digunakan untuk internetan kini dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran.

Pemanfaatan *Quipper School* dalam konsep *virtual class* ini bukan hanya digunakan atau dimanfaatkan pada mata pelajaran simulasi digital saja, akan tetapi mata pelajaran lain, sehingga aktivitas belajar siswa bertambah bukan hanya di ruang lingkup mata pelajaran simulasi digital akan tetapi juga pada mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Clark, R. 2002. *Six Principles of Effective E-learning : What Works and Why*. Learning Solutions e-Magazine. Edisi: September 10, 2002. Jurnal.
- Dabbagh, N & Brenda B. (2005). *Online Learning Concepts, Strategies, And Application*. New Jersey: Pearson Education.
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas. (2003). Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, O. (2009). *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, O. (2009). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Joyce, B. (2009). *Models of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kuswana, W. S. (2013). *Dasar-dasar Pendidikan Vokasi dan Kejuruan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Maspul. Tersedia di website <http://punyasiapa.net/teori-charles-prosser-16-prinsip-pendidikan-kejuruan/>. Diakses Tanggal 20 Maret 2015.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, Prenada Media Grup.
- Monica, P. (2014). Tersedia di website <http://id.techinasia.com/jumlah-pengguna-internet-indonesia-2014-2018/>. Diambil tanggal 28 Februari 2015.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: CV Alfabeta.
- Naidu, S. 2003. *E-learning: A Guidebook of Principles, Procedures and Practises*. India: Commonwealth Educational Media Center for Asia (CEMCA). Jurnal.
- Rizal, R. *Company Profile*. Tersedia di website. www.QuipperSchool.com/id. Diambil pada tanggal 1 Maret 2015
- Stevan, M. (2014). Tersedia di website <http://id.techinasia.com/jumlah-pengguna-smartphone-di-indonesia-2018/>. Diakses tanggal 28 Februari 2015.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta PT Rineka Cipta.