

**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN SOSIOLOGI
BERBASIS APLIKASI *QUIPPER SCHOOL*
PADA MAN 1 PAREPARE**



Tesis Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada
Program Pascasarjana STAIN Parepare

TESIS

Oleh:

M. DAHLAN
NIM: 15.0211.015

**PROGRAM PASCASARJANA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) PAREPARE
2018**

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Dahlan
N I M : 15.0211.015
Program Studi : PAI Berbasis IT
Judul Tesis : Pengembangan Materi Pembelajaran Sosiologi
Berbasis Aplikasi *Quipper School* pada MAN 1
Parepare

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dengan penuh kesadaran, tesis ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Tesis ini, sepanjang sepengetahuan saya, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Jika ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur plagiasi, maka gelar akademik yang saya peroleh batal demi hukum.

Parepare, 10 Agustus 2017
Mahasiswa,

M. Dahlan

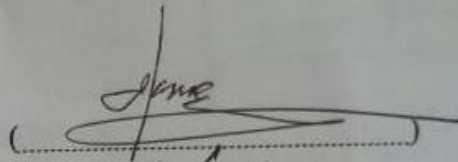
NIM: 15.0211.015

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Tesis yang berjudul: **Pengembangan Materi Pembelajaran Sosiologi Berbasis Aplikasi *Quipper School* pada MAN 1 Parepare**, yang disusun oleh Saudara **M. Dahlan**, NIM: 15.0211.015, telah diujikan dalam **Ujian Tutup Tesis/Munaqasah** yang diselenggarakan pada hari **Jum'at**, tanggal **14 Jumadil Akhir 1439 Hijriyah**, bertepatan dengan tanggal **02 Maret 2018 Masehi**, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat ilmiah untuk memperoleh gelar Magister dalam bidang Pendidikan Agama Islam pada Pascasarjana STAIN Parepare.

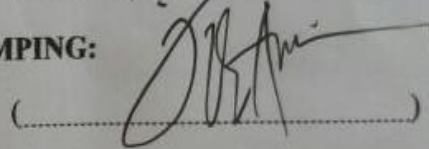
KETUA/PEMBIMBING UTAMA:

Dr. Hj. Hamdanah Said, M.Si



SEKRETARIS/PEMBIMBING PENDAMPING:

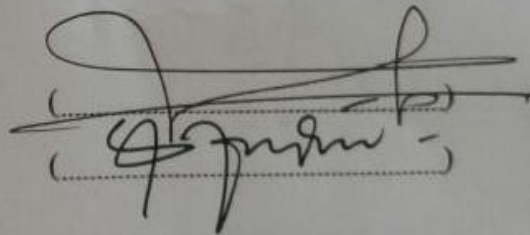
Dr. Sitti Jamilah Amin, M.Ag



PENGUJI UTAMA:

Dr. Muhammad Saleh, M.Ag

Dr. H. Saepuddin, S.Ag., M.Pd



Parepare, 14 Jumadil Akhir 1439 H
02 Maret 2018 M

Diketahui oleh:
Direktur Pascasarjana
STAIN Parepare,



Prof. Dr. H. Abd. Rahim Arsyad, M.A
NIP. 196500717 199003 1 002

KATA PENGANTAR



أحمد لله رب العالمين و الصلاة والسلام على رسول الله سيدنا محمد وعلى آله
وأصحابه أجمعين ، أما بعد

Segala puji bagi Allah swt., Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas izin dan pertolongan-Nya, tesis ini dapat diselesaikan dengan baik. Salawat dan salam semoga tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad saw., para keluarga dan sahabatnya. Semoga rahmat yang Allah swt. limpahkan kepada beliau akan sampai kepada umatnya hingga hari akhir.

Penulis menyadari sepenuhnya begitu banyak kendala yang dialami selama menyelesaikan penelitian tesis ini, namun *alhamdulillah*, berkat pertolongan Allah swt. dan optimisme yang diikuti kerja keras tanpa kenal lelah, akhirnya selesai juga tesis ini.

Teristimewa kepada kedua orang tua penulis, Ayahanda, almarhum. H. Muhammad Iskandar dan Ibunda almarhumah Hj. Sitti Aisyah, yang telah mendidik, mengasuh penulis dari kecil hingga dewasa dengan susah payah, sehingga penulis dapat mencapai jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Begitu juga, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih atas bantuan semua pihak terutama kepada:

1. Bapak Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si, selaku *leader* atau Ketua STAIN Parepare, Bapak Drs. M. Djunaidi, M.Ag., Bapak Dr. H. Sudirman L., M.H., dan Bapak Dr. Abu Bakar Juddah, M.Pd., masing-masing selaku wakil ketua dalam lingkup STAIN Parepare, yang telah memberi kesempatan menempuh studi pada Program Pascasarjana STAIN Parepare.
2. Prof. Dr. H. Abd. Rahim Arsyad, MA., selaku Direktur PPs STAIN Parepare, beserta para staf akademik Pascasarjana STAIN Parepare yang telah memberikan layanan akademik terbaik kepada penulis dalam proses dan penyelesaian studi.
3. Bapak Dr. H. Ahmad Yani, M.Si, sebagai Dosen Pembimbing dengan yang tulus membimbing, mencerahkan dan mengarahkan penulis dalam melakukan proses penelitian dalam tesis ini.
4. Ibu Dr. Hj. Hamdanah Said, M.Si dan Ibu Dr. Sitti Jamilah Amin, M.Ag, masing-masing sebagai Pembimbing Utama dan Pembimbing Pendamping dengan tulus membimbing, mencerahkan dan mengarahkan penulis dalam

melakukan proses penelitian hingga dapat rampung dalam bentuk naskah Tesis ini.

5. Bapak Dr. Muhammad Saleh, M.Ag, Bapak Dr. Abu Bakar Juddah, M.Pd, dan Bapak Dr. H. Saepuddin, S.Ag., M.Pd, sebagai Penguji atas saran-saran dan masukan serta arahnya dalam penyelesaian tesis ini.
6. Dosen Pascasarjana STAIN Parepare, yang telah memberikan ilmunya selama dalam perkuliahan, semoga menjadi amal jariyah.
7. Pimpinan dan Pustakawan STAIN Parepare yang telah memberikan layanan prima kepada penulis dalam pencarian referensi dan bahan bacaan yang dibutuhkan dalam penelitian tesis.
8. Kepala MAN 1 Parepare, Wakil Kepala Madrasah, serta semua pendidik dan tenaga kependidikan pada MAN 1 Parepare, yang telah memberikan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.
9. Istri tercinta Gusna Mani dan anak-anakku tercinta Fadilah Amalia Dahlan, Fauziah Dahlan dan Muhammad Farid Dahlan yang senantiasa memberikan motivasi, dengan kesabaran dan pengertiannya tesis ini bisa diselesaikan.
10. Teman-teman mahasiswa PPS STAIN Parepare, khususnya Kelas A1 angkatan 2015, yang senantiasa memberikan dorongan dan semangat dalam penyelesaian tesis ini.

Tanpa bantuan dari semua pihak tersebut, perkuliahan dan penulisan tesis ini tidak mungkin dapat terwujud.

Akhirnya, semoga hasil penelitian ini dapat memberi manfaat bagi pembaca, dan semoga pula segala partisipasinya akan mendapatkan imbalan yang berlipat ganda dari Allah swt. *Amiin*.

Parepare, 10 Agustus 2017
Penyusun,

M. Dahlan
NIM: 15.0211.015

DAFTAR ISI

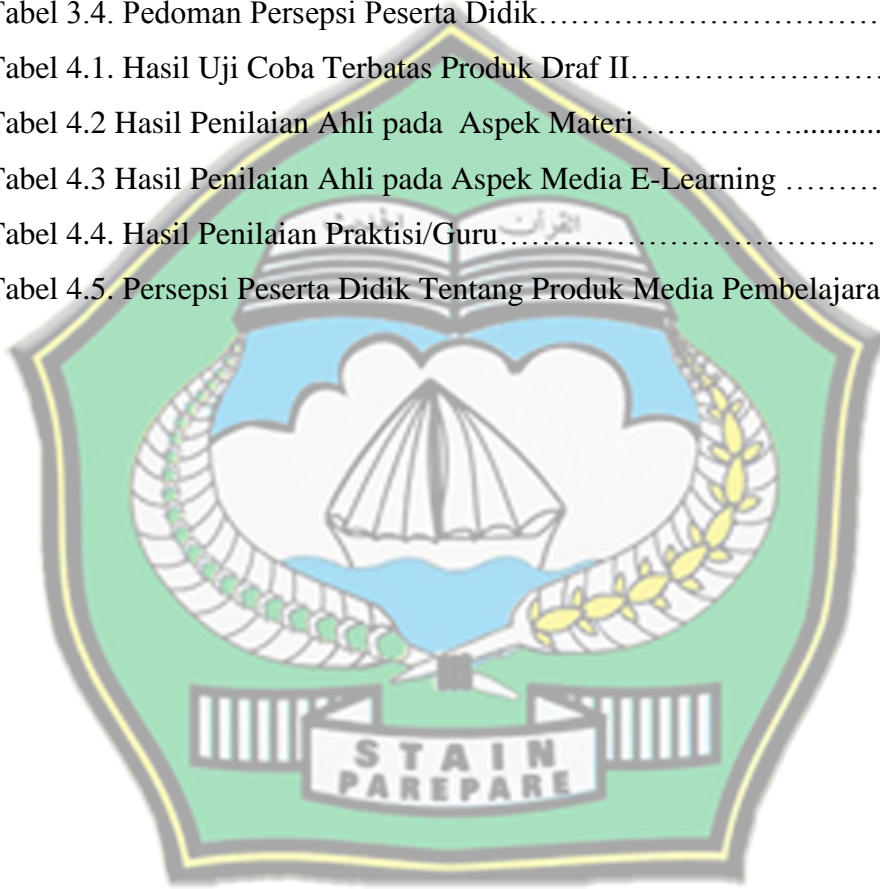
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAN KEASLIAN TESIS.....	ii
PENGESAHAN TESIS	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN.....	x
ABSTRAK	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	10
E. Definisi Operasional	11
F. Garis Besar Isi Tesis.....	12
BAB II. TELAHAH PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	
A. Telaah Pustaka	14
1. Penelitian yang Relevan	14
2. Referensi yang Relevan	17
B. Landasan Teori	19
C. Kerangka Teori	60
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian	62
B. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	62
C. Prosedur Pelaksanaan Penelitian	63
D. Populasi dan Sampel.....	68
E. Instrumen Penelitian	69
F. Teknik Analisis data.....	70
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	76
1. Produk Materi Pembelajaran Sosiologi.....	76
2. Penilaian ahli dan praktisi/guru	89
3. Persepsi peserta didik terhadap Materi Pembelajaran	92
B. Pembahasan	93

BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	99
B. Implikasi Penelitian.....	100
C. Rekomendasi.....	101
DAFTAR PUSTAKA	103
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	106
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	107



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Pedoman Lembar Penilaian Profile Media Pembelajaran	71
Tabel 3.2. Range Presentase dan Kriteria Kualitatif.....	72
Tabel 3.3. Pedoman Penilaian Angket Respon Praktisi/Guru.....	73
Tabel 3.4. Pedoman Persepsi Peserta Didik.....	74
Tabel 4.1. Hasil Uji Coba Terbatas Produk Draf II.....	79
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli pada Aspek Materi.....	89
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli pada Aspek Media E-Learning	90
Tabel 4.4. Hasil Penilaian Praktisi/Guru.....	91
Tabel 4.5. Persepsi Peserta Didik Tentang Produk Media Pembelajaran	92



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Skema Kerangka Teori	61
Gambar 3.1. Skema Pengembangan Media Pembelajaran Sosiologi.....	63



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	b	be
ت	ta	t	te
ث	sa	s	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	de
ذ	zal	z	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	Sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	gain	g	ge
ف	fa	f	ef
ق	qaf	q	qi
ك	kaf	k	ka
ل	lam	l	el
م	mim	m	em
ن	nun	n	en
و	wau	w	we
ه	ha	h	ha
ء	hamzah	’	apostrof
ي	ya	y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dgn tanda (’).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>ḍammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي	<i>fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
اُو	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلٌ : *hauḷa*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... اُ...	<i>fathah dan alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
يِ	<i>kasrah dan yā'</i>	ī	i dan garis di atas
وِ	<i>ḍammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-aṭfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعَمُّ : *nu‘ima*

عَدُوُّ : *‘aduwwun*

Jika huruf *ع* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ـِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘Alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabī (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma‘arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta‘murūna*

النَّوْعُ : *al-nau‘*

سَيِّئٌ : *syai‘un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. *Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fī Zilāl al-Qur'ān

Al-Sunnah qabl al-tadwīn

9. *Lafz al-Jalālah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللهِ *billāh* دِينَ اللهِ *dīnullāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللهِ *hum fī raḥmatillāh*

10. *Huruf Kapital*

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul

referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi‘a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fīh al-Qur‘ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Abū Naṣr al-Farābī

Al-Gazālī

Al-Munqiz min al-Dalāl

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Wafid Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Wafid Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Wafid Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	= <i>subḥānahū wa ta‘ālā</i>
saw.	= <i>ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam</i>
a.s.	= <i>‘alaihi al-salām</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l.	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	= Wafat tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Āli ‘Imrān/3: 4
HR	= Hadis Riwayat

ABSTRAK

Nama : **M. DAHLAN**
NIM : **15.0211.015**
Judul : Pengembangan Materi Pembelajaran Sosiologi Berbasis Aplikasi Quipper School pada MAN 1 Parepare

Tesis ini membahas tentang pengembangan materi pembelajaran Sosiologi berbasis aplikasi *quipper school* pada MAN 1 Parepare. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui profil materi pembelajaran Sosiologi berbasis aplikasi *quipper school* yang telah dikembangkan menurut ahli, praktisi/guru dan persepsi peserta didik.

Jenis penelitian ini termasuk penelitian *Research* dan *Development*, dengan mengadaptasi model pengembangan 4-D (Four-D), *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan observasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk materi pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran dan diuji coba kepada 15 peserta didik di MAN 1 Parepare. Ahli materi memberikan penilaian skor 89% atau dikategorikan “sangat baik”, ahli media memberikan penilaian 90% atau dikategorikan “sangat baik”, penilaian praktisi pembelajaran memberikan 89% dengan kategori “sangat baik” dan persepsi peserta didik sebesar 82% dengan kategori “sangat baik”. Sehingga materi pembelajaran Sosiologi menggunakan aplikasi *quipper school* yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : Materi Pembelajaran, *e-learning*, *Quipper School*

ABSTRACT

Name : **M. DAHLAN**
NIM : **15.0211.015**
Title : **The Development of Sociology Learning Materials Based on Quipper School Application in MAN 1 Parepare**

This thesis discusses the development of Sociology learning materials based on quipper school application in MAN 1 Parepare. This study aims to determine the profile of Sociology learning materials using the application of school quipper that has been developed according to experts, practitioners / teachers and the perception of learners.

This type of the research is modified Research and Development, adapting the 4-D (Four-D), define, design, develop, and disseminate. The instruments used in this research are questionnaire and observation.

The results of this study indicate that learning material products that have been validated by media experts, material experts, learning practitioners and tested to 15 students at MAN 1 Parepare. The material expert scored 89% of the score or was categorized as "excellent", the media expert gave a 90% assessment or was categorized as "excellent", the learning practitioner's assessment gave 89% the "excellent" category and 82% good". So that Sociology learning materials using quipper school that has been developed is feasible to use in the learning process.

Keyword : Learning Materials, *e-learning*, *Quipper School*

ملخص

الاسم : محمد دحلان
 رقم التسجيل : 15.0211.015
 العنوان : تطوير المواد التعليمية الاجتماعية تستند التعلم على
 أساس تطبيق المدرسة الكبيرة في المدرسة العالية
 الحكومية 1 فارى فارى

يهدف تطوير المواد التعليمية الاجتماعية تستند التعلم على أساس تطبيق المدرسة الكبيرة في المدرسة العالية الحكومية 1 فارى فارى، هو المواد التعليمية تستند التعلم. ويهدف هذا البحث لمعرفة تطوير المواد التعليمية الاجتماعية تستند التعلم التي تم تطويرها وفقا للخبراء والممارسين / المعلمين وإدراك المتعلمين . ويشمل هذا النوع من البحث والتطوير، وتكييف تطوير 4-D (أربعة - D)، تحديد، وتصميم، وتطوير، ونشر. الأدوات المستخدمة في هذه الدراسة هي الاستبيانات والملاحظات. نتائج المواد التعليمية التي صححها خبراء وسائل التعليمية، وخبراء المواد، ممارسي التعلم واختبارها ل 15 طالبا في المدرسة العالية الحكومية 1 فارى فارى. الخبير المادي يعطي النتيجة درجة 89% أو تصنيفها بشكل جيد للغاية، خبير المواد التعليمية يعطي 90% أو يتم تصنيفها بشكل جيد للغاية تقييم الممارسين التعلم يعطي 89% مع فئة جيدة جدا وتصور المتعلمين هو 82% مع فئة جيدة جدا. بحيث المواد التعليمية الاجتماعية تستند التعلم على أساس تطبيق المدرسة الكبيرة التي تم تطويرها عمليا للاستخدام في عملية التعلم.

الكلمات الرئيسية: المواد التعليمية. التعلم، المدرسة الكبيرة

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru yang dicanangkan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Kurikulum ini merupakan revisi dari kurikulum yang pernah ada sebelumnya sehingga diharapkan merupakan kurikulum paling baik yang diterapkan pada sistem pendidikan saat ini. Tujuan kurikulum 2013 adalah menciptakan peserta didik yang memiliki pemahaman secara mendalam terhadap suatu materi pelajaran sehingga dapat diaplikasikan di kehidupan sehari-hari dan diingat dalam waktu yang panjang. Kurikulum ini menggunakan pendekatan saintifik sehingga setiap materi pembelajaran dijelaskan berdasarkan keilmuan yang konkret dan ilmiah.

Perubahan kurikulum yang dilakukan akan berdampak pada komponen-komponen pendukungnya. Setiap komponen yang berkaitan dengan perubahan kurikulum harus ikut diperbaharui dan disesuaikan agar tidak ada kendala dalam pelaksanaannya. Salah satu komponen tersebut adalah media pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran merupakan salah satu hal pokok yang harus tersedia karena merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan sehingga guru pun lebih terarah dalam memberikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan media yang harus terintegrasi dan disiapkan sebelum guru mengajarkan suatu materi di kelas.

Berkembangnya teknologi sistem informasi merupakan pendukung utama pengembangan pembelajaran yang efisien dan efektif untuk mendukung penerapan Kurikulum 2013. Penelitian Pavlik dalam Isjoni tentang pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi untuk keperluan pendidikan memberikan dampak yang positif terhadap peserta didik. Studi lainnya dilakukan *Center for Applied Special Technology* dalam Isjoni menyebutkan bahwa pemanfaatan internet sebagai media pendidikan menunjukkan dampak positif terhadap prestasi belajar peserta didik.¹ Melalui *e-learning* dapat diwujudkan program pengembangan materi pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran bisa diakses kapan saja dan dimana saja. *E-learning* memberikan harapan baru sebagai alternatif solusi atas sebagian besar permasalahan pendidikan di Indonesia, dengan fungsi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, baik sebagai suplemen (tambahan), komplemen (pelengkap), ataupun substitusi (pengganti) atas kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selama ini digunakan.

Penerapan media *e-learning* mempunyai fungsi untuk melancarkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal tersebut dilandasi keyakinan bahwa proses pembelajaran menggunakan bantuan media akan mempertinggi hasil belajar peserta didik dan menghasilkan proses belajar lebih baik dalam tenggang waktu cukup lama. Selain itu, penggunaan internet diharapkan dapat memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara guru dengan peserta didik. Kondisi pembelajaran yang perlu didukung dengan penggunaan internet berkaitan dengan strategi pembelajaran

¹Isjoni dkk, *Model-Model Pembelajaran Mutakhir (Perpaduan Indonesia-Malaysia)* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), h. 15.

yang akan dikembangkan, yaitu proses komunikasi dilakukan untuk mengajak peserta didik mengerjakan tugas-tugas dengan mudah dan membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan.²

Kemajuan teknologi hampir telah memengaruhi segala aspek kehidupan manusia. Kemajuan teknologi sangat membantu manusia dalam melaksanakan aktivitasnya. Dunia pendidikan adalah dimensi yang tak lepas dari pengaruh teknologi, keberadaan teknologi telah merubah dan memberi sumbangsih yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Namun selain memiliki manfaat, kemajuan teknologi juga tidak lepas dari berbagai efek negatif yang bisa ditimbulkan jika tidak bijak dalam menggunakannya.

Kemajuan teknologi sedikit demi sedikit telah memengaruhi proses belajar mengajar, jika dahulu pembelajaran cenderung menggunakan metode konvensional maka seiring kemajuan teknologi telah banyak produk teknologi yang ditemukan dan diterapkan dalam dunia pendidikan sehingga proses pembelajaran lambat laun menyajikan konsep baru yang lebih modern dan sangat praktis. *E-learning* atau *electronik learning* adalah sebuah istilah untuk menggambarkan pembelajaran yang dipadukan dengan penggunaan media teknologi yang bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran.

Manfaat yang bisa dirasakan dengan pembelajaran menggunakan media *e-learning* adalah pembelajaran menjadi lebih realistis dan kontekstual, misalnya saja dalam penggunaan media proyektor dan LCD dalam pembelajaran yang telah disambung dengan komputer, guru bisa memutar video sebagai bentuk belajar

²Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Pustaka Setia, 2011), h. 116.

yang lebih realistis dan kontekstual. Dengan menggunakan video sebagai media pembelajaran peserta didik bisa lebih memahami konsep yang dijelaskan oleh pendidiknya karena peserta didik bisa menyaksikan secara langsung melalui tayangan video.

Beda halnya dengan metode pembelajaran konvensional yang sebagian besar hanya didominasi oleh konsep abstrak sehingga bisa saja membuat pemahaman materi pelajaran kurang maksimal. Akan tetapi beberapa materi pembelajaran sebenarnya juga ada yang cocok menggunakan metode konvensional dan sebagian lagi lebih cocok menggunakan pembelajaran dengan penerapan *E-learning*. Jadi semua tergantung dari kebutuhan karena dengan menggunakan metode konvensional dan *E-learning* sangat tergantung dari kapasitas seorang guru dalam mendidik. Jadi bisa disimpulkan bahwa kualitas guru menjadi faktor utama suksesnya suatu pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran elektronik (*e-learning*) bagi dunia pendidikan selanjutnya ialah dengan keberadaan media pembelajaran elektronik pembelajaran akan lebih bervariasi. Jika selama ini guru hanya bisa memaparkan teori atau gambar tentang materi pelajaran tertentu, dengan adanya media pembelajaran elektronik materi pelajaran yang dulunya hanya dijelaskan dengan metode ceramah bisa disaksikan langsung dengan keberadaan internet melalui tayangan video misalnya melalui *YouTube* sehingga pembelajaran tidak terkesan sebatas konsep semata namun bisa membuat pembelajaran menjadi konkret sehingga pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih berkesan.

Media pembelajaran elektronik (*E-learning*) adalah bukti kemajuan luar biasa dari peradaban manusia. *E-Learning* mempunyai manfaat besar bagi dunia pendidikan yaitu melalui media *e-Learning* peserta didik akan menjadi lebih peka terhadap teknologi sehingga mereka tidak *gaptek* (gagap teknologi). Namun jika tidak digunakan dengan bijak dan kurang mendapatkan bimbingan dari guru maupun orang tua, justru akan memberikan efek negatif bagi peserta didik. Sehingga peserta didik maupun guru sebaiknya lebih bijak dalam menggunakan media pembelajaran elektronik. Jika pada masa lalu untuk bisa mengikuti pembelajaran kita harus berada dalam kelas dan melakukan tatap mata langsung dengan guru maka dengan keberadaan media pembelajaran elektronik (*E-Learning*) khususnya komputer yang bisa digunakan untuk mengakses internet gaya belajar mengalami sedikit inovasi. Dengan adanya internet peserta didik tidak harus untuk hadir dalam kelas untuk mengikuti pembelajaran melainkan bisa mengikuti pembelajaran melalui bantuan internet yakni melalui kelas online. Jadi kesempatan untuk mengenyam pendidikan yang layak semakin mudah dan efisien.

Manfaat lain dari *e-learning* dalam pembelajaran adalah bisa membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Hal tersebut tak lepas dari banyaknya media pembelajaran yang bisa digunakan untuk membuat pelajaran menjadi lebih seru dan menyenangkan, misalnya saja pemutaran video-video bertema pendidikan. Pembelajaran yang serius juga bisa diselingi dengan kegiatan menonton film, khususnya film yang memiliki banyak pesan-pesan positif bagi peserta didik, Dengan menonton film peserta didik tidak hanya disugahi dengan

materi yang bersifat audio maupun visual namun gabungan antara audio visual. *Quipper School* merupakan salah satu media pembelajaran dengan sistem *e-learning* yang berbasis *open source*, dan *quipper* didirikan di London tahun 2010 dan diluncurkan secara resmi di Indonesia pada bulan Januari 2014.³ *Quipper School* merupakan penghubung antar peserta didik dan guru dalam pembagian tugas mata pelajaran secara *online* dan sesuai dengan mata pelajaran yang diadaptasi dari kurikulum yang diterapkan di Indonesia. *Quipper School* memberikan kemudahan bagi guru untuk mengirim tugas ke perangkat *mobile* yang dimiliki oleh peserta didik. Selain itu, guru dapat memantau perkembangan belajar peserta didiknya secara *online*. Manfaat bagi peserta didik yaitu *Quipper School* dapat digunakan sebagai tempat peserta didik untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru, mengakses seluruh materi pelajaran, dan mengirimkan pesan kepada guru mengenai kesulitan belajar yang dihadapi.

Perkembangan yang berhubungan dengan sistem pendidikan di sekolah terus terjadi, sehingga menuntut adanya perubahan metode guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Ciri metode pembelajaran yang baik yaitu metode pembelajaran yang bisa mengkonstruksi pola pikir peserta didik dari pengetahuan yang pernah diterimanya dengan pengetahuan sebelumnya untuk membangun pengetahuan baru. Selain metode pembelajaran yang kurang tepat, penggunaan fasilitas pendukung yang memadai untuk menjembatani peserta didik dalam memahami konsep yang dipelajari masih kurang untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Alat pendukung pembelajaran yang dimaksud adalah suatu

³<http://indonesia.quipperschool.com/> yang diakses 25 Agustus 2016.

media pembelajaran. Pada dasarnya begitu banyak jenis media pembelajaran berdasarkan klasifikasinya namun salah satu media pembelajaran yang perlu menjadi fokus penting bagi seseorang guru adalah media pembelajaran yang sesuai dengan PP nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan pasal 17 ayat (2) yang menyatakan kegiatan pembelajaran harus bisa dilakukan oleh guru dengan mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan.

Media pembelajaran yang perlu digunakan oleh guru dalam rangka memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal sesuai kompetensi inti dan kompetensi dasar meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran, buku peserta didik, lembar kerja peserta didik, dan tes hasil belajar. Implementasi Kurikulum 2013 didukung dengan adanya buku pokok dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran sosiologi di MAN 1 Parepare telah menggunakan *e-learning* berbasis aplikasi *quipper school* masih bersifat terbatas. Bersifat terbatas artinya materi yang diajarkan masih berbentuk tekstual dan soal masih menggunakan model evaluasi bentuk pilihan ganda. Peserta didik mempelajari dan membaca materi yang disediakan kemudian menjawab beberapa soal-soal yang berbentuk pilihan ganda. Jika menjawab dengan benar mendapat poin dan jika menjawab dengan salah, peserta didik bisa mengulanginya lagi.

Sementara yang diinginkan dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran sosiologi menggunakan media pembelajaran yang telah bersifat konstruktifis dimana materi telah dikembangkan menjadi materi berbentuk video

dari aplikasi *youtube.com* yang relevan dengan materi. Peserta didik diarahkan mempelajari materi dengan memahami alur cerita dari video yang ditampilkan sehingga peserta didik bisa lebih memahami. Dan soal telah dikembangkan dan peserta didik dapat menjawab soal yang diberikan dengan menggunakan aplikasi *google form*, sehingga peserta didik dapat mendeskripsikan jawaban dalam bentuk narasi dan esai dalam beberapa paragraf. Peserta didik masih perlu memahami pembelajaran yang disajikan dalam bentuk kontekstual dan bukan hanya mengandalkan secara tekstual. Pembelajaran pada Kurikulum 2013 menuntut keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dan berpusat pada peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang sudah diuraikan tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik memerlukan konsentrasi dalam memahami materi yang disajikan dalam buku pokok Kurikulum 2013, sehingga peserta didik membutuhkan media pembelajaran lain yang lebih mudah dipahami.
2. Peserta didik perlu diaktifkan dalam proses pembelajaran dan kegiatan pembelajaran dioptimalkan yang berpusat pada peserta didik sehingga diperlukan pengembangan pembelajaran sosiologi yang konstruktif.
3. Pengembangan materi pembelajaran sosiologi yang konstruktif menggunakan *e-learning* berbasis aplikasi *quipper school* pada peserta didik di MAN 1 Parepare belum diketahui secara empiris.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat digambarkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana model materi pembelajaran sosiologi menggunakan *e-learning* berbasis aplikasi *quipper school* yang telah dikembangkan pada peserta didik kelas XI MAN 1 Parepare?
2. Bagaimana tanggapan ahli dan praktisi/guru tentang materi pembelajaran sosiologi menggunakan materi pembelajaran *e-learning* berbasis aplikasi *quipper school* yang telah dikembangkan pada peserta didik kelas XI MAN 1 Parepare?
3. Bagaimana persepsi peserta didik tentang materi pembelajaran sosiologi menggunakan *e-learning* berbasis aplikasi *quipper school* yang telah dikembangkan pada peserta didik kelas XI MAN 1 Parepare?

D. Tujuan dan Kegunaan

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui model materi pembelajaran sosiologi menggunakan *e-learning* berbasis aplikasi *quipper school* yang telah dikembangkan pada peserta didik kelas XI MAN 1 Parepare.
2. Mengetahui tanggapan ahli dan praktisi/guru tentang materi pembelajaran sosiologi menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis aplikasi *quipper school* yang telah dikembangkan pada peserta didik kelas XI MAN 1 Parepare.

3. Untuk mengetahui persepsi peserta didik tentang materi pembelajaran sosiologi menggunakan *e-learning* berbasis aplikasi *quipper school* yang telah dikembangkan pada peserta didik kelas XI MAN 1 Parepare.

Adapun kegunaan penelitian ini adalah:

- a. Kegunaan Teoretis, penelitian ini diharapkan memiliki manfaat akademis yang dapat menambah informasi dan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan pada umumnya dan ilmu teknologi pada khususnya, utamanya yang berkaitan dengan pengembangan bahan pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* berbasis aplikasi *quipper school*.

b. Kegunaan Praktis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperluas pengetahuan yang berkaitan dengan masalah perangkat pembelajaran yang konstruktif menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *e-learning* agar guru lebih mudah dalam menyampaikan materi yaitu secara praktis, efektif dan efisien dalam mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, serta untuk menambah wawasan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *e-learning*.
- 2) Penelitian ini diharapkan sebagai bahan acuan dalam rangka memecahkan problematika belajar mengajar dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dan sebagai dokumentasi dan kontribusi di dalam rujukan *problem solving* persoalan di dunia

pendidikan, khususnya pada saat guru menggunakan *e-learning* berbasis aplikasi *quipper school*.

E. Definisi Operasional

Tesis ini berjudul “*Pengembangan Materi Pembelajaran Sosiologi Berbasis Aplikasi Quipper School pada Peserta Didik Kelas XI MAN 1 Parepare*”. Untuk memperjelas arah deskripsi tesis ini dan juga guna menghindari kesalahan pemahaman maka penting untuk dijelaskan beberapa istilah yang diperlukan sebagai pegangan dalam studi ini lebih lanjut.

- a. Pengembangan materi pembelajaran sosiologi adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan produk bahan dan materi pembelajaran sosiologi dengan pokok bahasan konflik sosial, yang menggunakan gabungan beberapa aplikasi yakni *quipper school*, *google form*, *youtube* dan *website link*.
- b. *Aplikasi Quipper School* adalah salah satu media pembelajaran sistem *e-learning* yang berbasis *open source*. *Quipper School* dalam penelitian ini digunakan sebagai media pembelajaran yang menjadi penghubung antar murid dan guru dalam pembagian tugas mata pelajaran secara *online*. *Quipper School* berisi berbagai materi pelajaran umum tingkat SMA.

F. Garis Besar Isi Tesis

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan sehingga untuk memperoleh gambaran mengenai isi dari tesis ini, berikut dikemukakan garis besarnya yang disusun dalam lima bab dan beberapa sub bab sebagai berikut:

Bab pertama adalah pendahuluan. Dalam bab ini diuraikan tentang hal-hal yang melatarbelakangi diangkatnya judul ini. Setelah menjelaskan latar belakang masalah, penulis mengidentifikasi masalah kemudian merumuskan beberapa permasalahan. Masalah yang berkaitan dengan tujuan dan kegunaan penelitian juga penulis paparkan dalam bab ini. Kemudian penulis menjelaskan definisi operasional dan ruang lingkup penelitian. Sebagai penutup bab, penulis menguraikan garis besar isi tesis.

Bab kedua, telaah pustaka dan landasan teori, membahas tentang penelitian yang relevan biasanya digunakan untuk mencari persamaan dan perbedaan antara penelitian orang lain dengan penelitian yang sedang dirancang atau membandingkan penelitian yang satu dengan yang lainnya yaitu relevansi penelitian dengan penelitian sebelumnya. Selanjutnya membahas tentang analisis teori subjek. Kemudian, memuat kerangka teoritis penelitian untuk membantu peneliti dalam penentuan tujuan dan arah penelitiannya dan dalam menentukan konsep-konsep yang tepat guna pembentukan hipotesis-hipotesisnya.

Bab ketiga, metodologi penelitian. Peneliti menguraikan tentang langkah-langkah penelitian yang digunakan, kemudian menggambarkan metode penelitian yang dipakai dalam penelitian pengembangan, yang meliputi, populasi dan sampel. Teknik pengumpulan data, instrumen penelitian diuraikan, kemudian teknik analisis data sedangkan pada bagian akhir bab ini penulis memaparkan perencanaan desain produk dan validasi desain produk.

Bab keempat, memuat hasil pengembangan dan pembahasan, bagian pertama memuat deskripsi hasil desain produk awal, hasil pengujian tahap

pertama, kemudian revisi desain produk tahap kedua, hasil pengujian tahap kedua, kemudian revisi desain produk tahap ketiga, hasil pengujian tahap ketiga, kemudian penyempurnaan produk dan pembahasan. Bab kelima, penutup. Dalam bab ini, penulis menguraikan simpulan dari hasil penelitian ini yang disertai implikasi dari sebuah penelitian.



BAB II

TELAAH PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Telaah Pustaka

1. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelusuran literatur yang peneliti lakukan maka ditemukan beberapa tesis yang relevan dengan tesis yang penulis bahas, yaitu sebagai berikut:

Penelitian yang terkait dengan aplikasi *e-learning* berbasis aplikasi *quipper school* yang dilakukan oleh Rizki Rahmawati. Dengan judul penelitian skripsi: “Keefektifan Penerapan E-Learning – Quipper School pada Pembelajaran Akuntansi DI SMA Negeri 2 Surakarta”. Hasil penelitian tersebut menggambarkan bahwa keefektifan penerapan *e-learning - Quipper School* yaitu tersedianya teknologi komunikasi yang semakin canggih dan dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran, efektif dari segi waktu, membuat peserta didik merasa senang, penyajian materi pelajaran yang menarik serta mudah dipahami, penguasaan teknologi informasi peserta didik yang sudah sangat bagus, dan ketersediaan laptop dan telepon seluler yang memadai.⁴

Penelitian Rizki tersebut menerapkan dan menggunakan *e-learning-Quipper School* pada pembelajaran, sedangkan pada penelitian ini adalah menggunakan aplikasi *quipper school* dengan melakukan pengembangan pada

⁴Rizki Rahmawati, *Keefektifan Penerapan E-Learning – Quipper School Pada Pembelajaran Akuntansi di SMA Negeri 2 Surakarta*, Skripsi (Surakarta: Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2015).

materi tidak lagi didominasi materi-materi yang tekstual, tapi menggunakan video sebagai materi yang perlu dideskripsikan.

Penelitian kedua adalah penelitian tesis yang dilakukan oleh Sari Triatningsih, *Pengembangan Learning Management System Quipper School Pada Pembelajaran Materi Sistem Pertahanan Tubuh Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 3 Yogyakarta*. Penelitian ini bertujuan untuk: mengetahui kelayakan dan efektifitas Learning Management System Quipper School pada pembelajaran materi sistem pertahanan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 3 Yogyakarta. Hasil penilaian kelayakan produk dan motivasi belajar siswa dianalisis dengan nilai skor. Hasil belajar siswa dianalisis dengan gain score. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: kualitas produk secara umum adalah sangat baik sehingga layak digunakan, Learning Management System Quipper School efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajarsiswa. Motivasi belajar mengalami peningkatan dari kategori “Sedang” menjadi “Sangat Baik”. Hasil belajar siswamengalami peningkatan ditunjukkan nilai gain score 0,701 dengan kategori “Tinggi”.⁵

Penelitian yang dilakukan Sari merupakan Pengembangan *Learning Management System Quipper School* materi pelajaran Biologi, sedangkan pada penelitian ini mengembangkan materi *e-learning* berbasis aplikasi *Quipper School*

⁵Sari Triatningsih, *Pengembangan Learning Management System Quipper School Pada Pembelajaran Materi Sistem Pertahanan Tubuh Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 3 Yogyakarta*, Jurnal, Yogyakarta: Univeristas Negeri Yogyakarta, 2016), journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pbio/article/download/4600/4265, diakses tanggal 23/03/2018

yang telah dikembangkan sehingga peserta didik lebih aktif dan mampu lebih memahami materi yang disajikan dalam bentuk video.

Penelitian yang lain yang dilakukan oleh Elisa Rokhimatul Uma, *Pemanfaatan Quipper School Di Kalangan Siswa SMA (Studi Deskriptif tentang Pemanfaatan Quipper School sebagai Media Pendukung Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri Jombang)*. Hasil analisis yang diperoleh memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa MAN Jombang telah menerima dan memanfaatkan Quipper School dengan baik di sekolah. Berdasarkan hasil analisis penelitian diketahui bahwa siswa MAN Jombang memiliki tingkat ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, dan kondisi fasilitas yang mendukung yang tergolong tinggi dengan nilai rata-rata skor sebesar 4,05 untuk variabel ekspektasi kinerja, 4,075 untuk variabel ekspektasi usaha, 4,00 untuk variabel pengaruh sosial, dan 3,57 untuk variabel kondisi fasilitas yang mendukung.⁶

Penelitian Uma di atas tentang pemanfaatan Qipper school dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan pada penelitian ini merupakan pengembangan materi pelajaran berbasis aplikasi *quipper school* pada bidang studi Sosiologi.

2. Referensi yang Relevan

Dari hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, beberapa referensi yang relevan dan dapat mendukung penelitian ini antara lain:

Asep Herry Hernawan, dkk dalam jurnal yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar mengemukakan bahwa bahan pembelajaran

⁶ Elisa Rokhimatul Uma, *Pemanfaatan Quipper School Di Kalangan Siswa SMA (Studi Deskriptif tentang Pemanfaatan Quipper School sebagai Media Pendukung Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri Jombang)*. (Surabaya: Universitas Airlangga, 2017)

(*learning materials*) merupakan seperangkat materi atau substansi pelajaran yang disusun secara runtut dan sistematis serta menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Seorang tenaga pendidik sangat penting untuk memiliki kompetensi mengembangkan bahan pembelajaran yang baik sesuai dengan persyaratan dan kebutuhan yang diperlukan sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik serta siswa pun memiliki aktivitas belajar yang cukup baik.⁷ Ahmad Rohani dalam bukunya, *Media Instruksional Edukatif*, mengemukakan bahwa media memiliki dua pengertian yaitu arti luas dan sempit. Menurut arti luas yaitu kegiatan yang dapat menciptakan kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang baru. Dan menurut arti sempit media berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi.⁸

Trianto dalam bukunya *Model Pembelajaran dalam Teori dan Praktek*, berpendapat bahwa teori pembelajaran konstruktivisme merupakan teori pembelajaran *cognitive* baru dalam psikologi pendidikan yang menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisi apabila aturan-aturan itu tidak sesuai lagi.⁹

⁷Asep Herry Hernawan, *Pengembangan Bahan Ajar* (file.upi.edu/Direktori/fip/jur...dan.../pengembangan_bahan_ajar.pdf) diakses pada 5 februari 2017.

⁸Ahmad Rohani, *Media Intruksional Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 2.

⁹Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), h. 26.

Winastawan Gora dalam bukunya, *Membuat CD Multimedia untuk Bahan Ajar E-Learning*, mendeskripsikan *e-learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk sekolah “maya”. Namun istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses belajar mengajar yang ada di sekolah dalam bentuk digital yang dijumpai oleh teknologi internet.¹⁰

Menurut Kurnia Rizki kelebihan lain dari *e-learning* adalah sebagai berikut: 1) Memberikan pengalaman yang menarik dan bermakna bagi peserta didik karena kemampuannya dapat berinteraksi langsung, Sehingga pemahaman terhadap materi pembelajaran akan lebih bermakna (*meaningfull*), mudah dipahami, mudah diingat dan mudah pula untuk diungkapkan kembali. 2) Dapat memperbaiki tingkat pemahaman dan daya ingat seseorang (*Retention of Information*) terhadap *knowledge* yang disampaikan, karena konten yang bervariasi, interaksi yang menarik perhatian, *immediate feedback*, dan adanya interaksi dengan *e-learner* dan *e-instructor* lain.¹¹

Riduan Zain, dalam bukunya yang berjudul *E-Learning di Perpendidikan Tinggi*, menggambarkan *E-learning* mencakup semua aktifitas pendidikan yang dilaksanakan oleh individu atau kelompok yang bekerja secara online maupun offline, secara *synchronous* maupun *asynchronous*, melalui computer jaringan atau komputer tanpa jaringan dan peralatan

¹⁰Winastawan Gora, *Membuat CD Multimedia Interaktif untuk Bahan Ajar E-learning*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2005), h. 2.

¹¹Alfia Kurnia Rizki, *Studi Pengembangan dan Pemanfaatan E-learning Dalam Pembelajaran*, (Yogyakarta: UNY, 2011), h. 13.

elektronik lainnya yang mencakup persiapan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran.¹²

B. Landasan Teori

1. Pengembangan

Menurut Seels dan Richey yang dikutip oleh Alim Sumarno menyatakan bahwa “Pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik. Pengembangan secara khusus berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.” Pengembangan berbeda dengan penelitian pendidikan, karena tujuan dari pengembangan adalah menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan kemudian direvisi seterusnya. Alim juga mengutip pandangan Tessmer dan Richey bahwa “Pengembangan memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisis kontekstual.” Pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan.¹³

Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan, sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, suatu media/produk, mengembangkan ke arah tercapainya

¹²Rinduan Zain, dkk. *Manajemen Perkuliahan Berbasis E-Learning di Perpendidikan Tinggi*, (Yogyakarta: FITK UIN Sunan Kalijaga, 2015), h. 9.

¹³Alim Sumarno, *Perbedaan, Penelitian dan Pengembangan*, Blog Alim Sumarno diakses pada <http://blog.elearning.unesa.ac.id/alim-sumarno/>, (tanggal 2 Februari 2017)

kualitas, dan mutu dengan kemampuan yang optimal dan lebih baik.¹⁴ Dari pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya untuk menciptakan mutu yang lebih baik.

Borg and Gall mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai berikut:

*Educational Research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational products. The steps of this process are usually referred to as the R & D cycle, which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the products based on these findings, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage. In more rigorous programs of R&D, this cycle is repeated until the field-test data indicate that the product meets its behaviorally defined objectives.*¹⁵

Penelitian Pendidikan dan pengembangan (R & D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R & D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Dalam program yang lebih ketat dari R & D, siklus ini diulang sampai bidang-data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku didefinisikan.

¹⁴Iskandar Wiryokusumo. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum* (Jakarta: Bumi Aksara. 2011), h. 23.

¹⁵Borg and Gall. *Educational Research, An Introduction*. (New York and London. Longman Inc 1983), h. 772

Borg & Gall dalam mengembangkan 10 tahapan dalam mengembangkan model, yaitu:

- a. *Research and information collecting*, termasuk dalam langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, pengukuran kebutuhan, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian;
- b. *Planning*, termasuk dalam langkah ini menyusun rencana penelitian yang meliputi merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, desain atau langkah-langkah penelitian dan jika mungkin/diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas;
- c. *Develop preliminary form of product*, yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung. Contoh pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi;
- d. *Preliminary field testing*, yaitu melakukan ujicoba lapangan awal dalam skala terbatas, dengan melibatkan 1 sampai dengan 3 sekolah, dengan jumlah 6-12 subyek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket;
- e. *Main product revision*, yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil ujicoba awal. Perbaikan ini sangat

mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam ujicoba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diuji coba lebih luas.

- f. *Main field testing*, biasanya disebut ujicoba utama yang melibatkan khalayak lebih luas, yaitu 5 sampai 15 sekolah, dengan jumlah subyek 30 sampai dengan 100 orang. Pengumpulan data dilakukan secara kuantitatif, terutama dilakukan terhadap kinerja sebelum dan sesudah penerapan ujicoba. Hasil yang diperoleh dari ujicoba ini dalam bentuk evaluasi terhadap pencapaian hasil ujicoba (desain model) yang dibandingkan dengan kelompok kontrol. Dengan demikian pada umumnya langkah ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen;
- g. *Operational product revision*, yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil ujicoba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi;
- h. *Operational field testing*, yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan. Dilaksanakan pada 10 sampai dengan 30 sekolah melibatkan 40 sampai dengan 200 subyek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi dan analisis hasilnya. Tujuan langkah ini adalah untuk menentukan apakah suatu model yang dikembangkan benar-benar siap dipakai di sekolah tanpa harus dilakukan pengarahan atau pendampingan oleh peneliti/pengembang model.
- i. *Final product revision*, yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final);

j. *Dissemination and implementation*, yaitu langkah menyebarluaskan produk/model yang dikembangkan kepada khalayak/masyarakat luas, terutama dalam kancah pendidikan. Langkah pokok dalam fase ini adalah mengkomunikasikan dan mensosialisasikan temuan/model, baik dalam bentuk seminar hasil penelitian, publikasi pada jurnal, maupun pemaparan kepada skakeholders yang terkait dengan temuan penelitian.¹⁶

Sedangkan Van den Akker dan Plomp bahwa penelitian pengembangan di kelompokkan menjadi dua tujuan yaitu yang pertama adalah pengembangan prototipe produk dan yang kedua adalah perumusan saran-saran metodologis untuk pendesainan serta evaluasi prototipe dari sebuah produk tersebut.¹⁷ Pendapat Sugiyono tentang penelitian dan pengembangan yaitu merupakan suatu metode yang digunakan untuk mendapatkan suatu hasil produk tertentu, serta menguji keefektifan dari produk.¹⁸

Menurut Puslitjaknov dalam Nusa Putra, bahwa model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan model prosedural karena dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai yaitu untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang

¹⁶ Borg and Gall. *Educational Research, An Introduction...*, h. 775

¹⁷Van Den Akker J., dkk. *Educational Design Research*. (London and New York: Routledge. 2006), h. 221

¹⁸Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 297

dihasilkan dimana untuk mencapai tujuan tersebut harus melalui langkah-langkah tertentu yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu.¹⁹

Prinsip-prinsip yang dijadikan dasar dalam menentukan materi pembelajaran adalah:

a. Relevansi atau Kesesuaian.

Materi pembelajaran hendaknya relevan dengan pencapaian standar kompetensi dan pencapaian kompetensi dasar. Jika kemampuan yang diharapkan dikuasai peserta didik berupa menghafal fakta, maka materi pembelajaran yang diajarkan harus berupa fakta, bukan konsep atau prinsip ataupun jenis materi yang lain. Contoh : kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik adalah “Menganalisis faktor penyebab pencemaran air di lingkungan tempat tinggal” maka pemilihan materi pembelajaran yang disampaikan seharusnya “Referensi tentang pengertian pencemaran air, jenis-jenis bahan pencemar dalam pencemaran air, dan lain sebagainya” (materi konsep), bukan langkah-langkah mengantisipasi dan menanggulangi pencemaran air (materi prosedur).

b. Konsistensi atau keajegan

Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik ada dua macam, maka materi yang harus diajarkan juga harus meliputi dua macam. Contoh: kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik mendeskripsikan populasi dan komunitas dalam ekosistem, maka materi

¹⁹Nusa Putra, Research dan Development, Suatu Pengantar. (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 133

yang diajarkan juga harus meliputi deskripsi tentang populasi dan komunitas dalam ekosistem.

c. *Adequacy* atau kecukupan

Materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit maka kurang membantu tercapainya standar kompetensi dasar. Sebaliknya, jika terlalu banyak maka akan mengakibatkan keterlambatan dalam pencapaian target kurikulum (Pencapaian keseluruhan SK dan KD).

Dalam pengembangan materi pembelajaran guru harus mampu mengidentifikasi dan mempertimbangkan hal-hal berikut:

- a. Potensi peserta didik: meliputi potensi intelektual, emosional, spiritual, sosial, dan potensi vokasional.
- b. Relevansi dengan karakteristik daerah; jika peserta didik dan sekolah berlokasi bertempat di daerah pantai, maka pengembangan materi pembelajaran diupayakan agar selaras dengan kondisi masyarakat pantai.
- c. Tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual peserta didik;
- d. Kebermanfaatan bagi peserta didik; pengembangan materi pembelajaran diupayakan agar manfaatnya dapat dirasakan peserta didik dalam waktu yang relatif singkat setelah suatu materi pembelajaran tuntas dilaksanakan.

- e. Struktur keilmuan; mengembangkan materi pembelajaran sosiologi harus didasarkan pada struktur keilmuan sosiologi. Misalnya: mengembangkan konsep urbanisasi, jangan dimaknai secara geografis (urbanisasi artinya perpindahan penduduk dari pedesaan ke perkotaan). Seharusnya urbanisasi adalah perubahan pola pikir, bersikap, dan bertindak dari pola kehidupan masyarakat pedesaan yang tradisional menjadi pola kehidupan perkotaan yang modern, disertai dengan perubahan dalam sarana dan prasarana penunjang kehidupannya.
- f. Aktualitas, kedalaman, dan keluasan materi pembelajaran; mengembangkan materi pembelajaran hendaknya selalu mempertimbangkan potensi peserta didik, kebermanfaatan bagi peserta didik, alokasi waktu, dan perkembangan peradaban dunia.
- g. Relevansi dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan lingkungan.
- h. Alokasi waktu.²⁰
2. Materi Pembelajaran Sosiologi

Materi pelajaran sebagai unsur penting dalam pendidikan perlu ditingkatkan terus menerus agar mutu pembelajaran dapat dimaksimalkan. Materi pelajaran memuat konsep-konsep pengetahuan yang dimiliki oleh suatu disiplin ilmu. Konsep adalah suatu catatan dari fenomena atau objek yang terjadi secara beraturan, sehingga dapat dirasakan atau diterima sebagai sesuatu yang benar. Materi pelajaran yang berkualitas baik, mempunyai peran

²⁰Nurlita Lestariani, *Tela'ah kurikulum Rambu-Rambu Pemilihan dan Pemanfaatan Bahan Ajar* (Jakarta: Pustaka Press, 2009), h. 17.

yang sangat strategis untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran terutama untuk mengoptimalkan pengembangan pengetahuan, pola pikir, keterampilan dan sikap para peserta didik. Materi pelajaran harus mampu membantu peserta didik untuk memiliki wawasan serta mampu membantu pendidik memberi dasar dalam melatih siswa dalam melihat fakta, fenomena dan tingkah laku yang ada di masyarakat. Materi dan bahan pelajaran yang diorganisir dengan sistematis dan disampaikan dengan teknologi pembelajaran yang tepat dapat mencapai kompetensi yang ditetapkan.

Widodo dan Jasmadi dalam Ika Lestari menyatakan bahwa materi adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan subkompetensi dengan segala kompleksitasnya.²¹

Sosiologi sebagai mata pelajaran telah diajarkan di SMA sejak tahun 1994. Guru yang berlatar belakang pendidikan sosiologi masih sangat terbatas. Hal ini menyebabkan mata pelajaran sosiologi diampu oleh disiplin Geografi, Sejarah, Kewarganegaraan, Biologi, Ekonomi, Pertanian, dan Bahasa Indonesia. Ketidak sesuaian latar belakang pendidikan ini tentunya akan berimbas pada kemampuan dan kendala bagi guru dalam pembelajaran. Dengan perangkat pembelajaran dan metode pembelajaran. Guru berlatar

²¹Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi: Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Padang: Akademia, 2013), h. 7

belakang pendidikan non sosiologi sebagian besar mengalami kendala dalam sumber belajar, media, dan sarana prasarana.

Berdasarkan uraian di atas mengenai pengertian sosiologi dapat disimpulkan bahwa objek kajian dari sosiologi dilihat dari sudut hubungan manusia di dalam masyarakat. Persepsi sosiologi mengenai manusia yaitu dengan adanya perwujudan hubungan sosial serta timbulnya proses sosial dari hubungan sosial yang terjalin antar individu maupun kelompok di dalam masyarakat sehingga membentuk struktur sosial.

Menurut Alex Inkeles dalam Puji Qomariah,

“Perhatian utama sosiologi adalah hubungan sosial, lembaga dan masyarakat yang menjadi unit analisis sendiri dalam ilmu Sosiologi. Kajian sosiologi selalu berkaitan dengan adanya hubungan-hubungan sosial masyarakat, proses-proses sosial, struktur sosial, lembaga sosial, perubahan sosial, konflik sosial yang selalu ada didalam suatu masyarakat.”²²

Sedangkan mata pelajaran sosiologi merupakan bagian ilmu pengetahuan sosial di sekolah yang objek kajiannya berkaitan dengan hubungan antara manusia baik itu individu maupun kelompok yang menyangkut dengan berbagai fenomena-fenomena sosial, tipe-tipe lembaga, perubahan, struktur, interaksi, konflik sosial yang menjadi bagian dalam kehidupan masyarakat dan semuanya itu dikaji dalam mata pelajaran Sosiologi.

Tujuan mata pelajaran sosiologi menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 adalah:

²²Puji Qomariyah, *Teori Ringkas Sosiologi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), h. 9.

- a. Memahami konsep-konsep sosiologi seperti sosialisasi, kelompok sosial, struktur sosial, lembaga sosial, perubahan sosial, dan konflik sampai dengan terciptanya integrasi sosial.
- b. Memahami berbagai peran sosial dalam kehidupan bermasyarakat.
- c. Menumbuhkan sikap, kesadaran dan kepedulian sosial dalam kehidupan bermasyarakat.²³

Ruang lingkup mata pelajaran sosiologi menurut Permendiknas No. 22

Tahun 2006 adalah:

- a. Struktur sosial
- b. Proses sosial
- c. Perubahan sosial
- d. Tipe-tipe lembaga sosial.²⁴

Standar kompetensi lulusan mata pelajaran sosiologi menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 adalah:

- a. Memahami sosiologi sebagai ilmu yang mengkaji hubungan masyarakat dan Lingkungan.
- b. Memahami proses interaksi sosial di dalam masyarakat dan norma yang mengatur hubungan tersebut serta kaitannya dengan dinamika kehidupan sosial.
- c. Mengidentifikasi kegiatan bersosialisasi sebagai proses pembentukan kepribadian.
- d. Mengidentifikasi berbagai perilaku menyimpang dan anti sosial dalam masyarakat.
- e. Menganalisis hubungan antara struktur dan mobilitas sosial dalam kaitannya dengan konflik sosial.
- f. Mendeskripsikan berbagai bentuk kelompok sosial dan perkembangannya dalam masyarakat yang multikultural.
- g. Menjelaskan proses perubahan sosial pada masyarakat dan dampaknya terhadap kehidupan masyarakat.
- h. Menjelaskan hakikat dan tipe-tipe lembaga sosial dan fungsinya dalam masyarakat.
- i. Melakukan penelitian sosial secara sederhana dan mengkomunikasikan hasilnya dalam tulisan dan lisan.²⁵

²³Permendiknas No. 22 tahun 2006, <http://bsnp-indonesia.org/id/bsnp/wp-content/uploads/2009/06/01.-SMA-MA.pdf>, diakses tanggal 23 September 2017.

²⁴Permendiknas No. 22 tahun 2006, <http://bsnp-indonesia.org/id/bsnp/wp-content/uploads/2009/06/01.-SMA-MA.pdf>, diakses tanggal 23 September 2017.

Seseorang tidak akan menyerap pengetahuan dengan pasif. Untuk membangun suatu pengetahuan baru, peserta didik akan menyesuaikan informasi baru atau pengalaman yang disampaikan pendidik dengan pengetahuan atau pengalaman yang telah dimilikinya melalui berinteraksi sosial dengan peserta didik lain atau dengan pendidiknya.

3. *E-Learning*

Istilah *e-learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk sekolah “maya”. Namun istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses belajar mengajar yang ada di sekolah dalam bentuk digital yang dijumpai oleh teknologi internet.²⁶ Terminologi *e-learning* cukup banyak dikemukakan dalam berbagai sudut pandang, namun pada dasarnya mengarah pada pengertian yang sama. Huruf “e” pada *e-learning* berarti elektronik yang kerap disamakan dengan kata *virtual* (maya) atau *distance* (jarak). Dari hal ini kemudian muncul istilah *virtual learning* (pembelajaran di dunia maya) atau *distance learning* (pembelajaran jarak jauh). Sedangkan kata *learning* sering diartikan dengan belajar pendidikan (*education*) atau pelatihan (*training*).

pelaksanaannya *e-learning* menggunakan jasa audio, video, perangkat komputer atau kombinasi dari ketiganya. *E-learning* merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui *network* (jaringan). Ini

²⁵Permendiknas No. 22 tahun 2006, <http://bsnp-indonesia.org/id/bsnp/wp-content/uploads/2009/06/01.-SMA-MA.pdf>, diakses tanggal 23 September 2017.

²⁶Winastawan Gora, *Membuat CD Multimedia Interaktif untuk Bahan Ajar E-Learning*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2005), h. 2.

berarti dengan *e-learning* memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada peserta didik menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi berupa komputer dan jaringan internet atau intranet. Dengan *e-learning*, belajar bisa dilakukan kapan saja, dimana saja, melalui jalur mana saja dan dengan kecepatan akses apapun. Proses pembelajaran berlangsung efisien dan efektif. Fokus *e-learning* adalah pada “*learning*” (belajar) dan bukan pada “*e*” (*electronic*).

E-learning mencakup semua aktifitas pendidikan yang dilaksanakan oleh individu atau kelompok yang bekerja secara online maupun offline, secara *synchronous* maupun *asynchronous*, melalui komputer jaringan atau komputer tanpa jaringan dan peralatan elektronik lainnya yang mencakup persiapan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran.²⁷ Dalam pembelajaran *e-learning* pengajar dan peserta didik tidak perlu berada pada tempat dan waktu yang sama untuk melangsungkan proses pembelajaran. Pengajar cukup mengupload bahan-bahan ajar pada situs *e-learning* dan peserta didik dapat mempelajarinya dengan membuka situs *e-learning* tersebut dimanapun. *E-learning* merupakan bentuk pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Proses pembelajaran dalam teknologi *e-learning* yang didapatkan di dalam sebuah kelas dilakukan secara “*live*” namun “*virtual*”, artinya pada saat yang sama seorang pendidik mengajar di depan sebuah komputer yang ada di suatu tempat, sedangkan para peserta didik mengikuti pelajaran tersebut dari

²⁷Rinduan Zain, dkk. *Manajemen Perkuliahan Berbasis E-Learning di Perpendidikan Tinggi* (Yogyakarta: FITK UIN Sunan Kalijaga, 2015), h. 9.

komputer lain di tempat yang berbeda. Dalam hal ini secara langsung pendidik dan peserta didik tidak saling bertatap muka, namun secara tidak langsung mereka saling berinteraksi pada waktu yang sama.²⁸ Dari berbagai pengertian tentang *e-learning* di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa *e-learning* adalah sebuah pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet dan menggunakan media atau jasa bantuan perangkat elektronika sebagai *tools* yang dalam pelaksanaannya bersifat “*live*” namun “*virtual*” .

Munir dalam bukunya berjudul Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi, menyebutkan kelebihan *e-learning* menurut Bates dan Wulf.

a) Meningkatkan interaksi pembelajaran (*enhance interactivity*). Proses pembelajaran elektronik melalui internet, peserta didik yang terpisah satu sama lainnya di samping juga terpisah dari pendidik merasakan lebih leluasa atau bebas untuk mengungkapkan pendapat atau mengajukan pertanyaan karena tidak ada peserta didik lain yang secara fisik mengamati dirinya. Dengan demikian, peserta didik yang pemalu atau lamban tidak lagi merasa khawatir akan dicemooh, dikritik, atau dilecehkan karena pendapat atau pertanyaan yang diajukan mungkin dinilai kurang berbobot. Melalui pembelajaran *on-line*, setiap peserta didik merasakan adanya kebebasan untuk mengajukan pertanyaan atau menyampaikan pendapat atau pemikiran tanpa diiringi oleh perasaan takut dipermalukan dihadapan banyak orang yang disaksikan oleh pendidiknya. Iklim pembelajaran dan perasaan peserta didik yang kondusif seperti ini akan dapat mendorong

²⁸Winastawan Gora, *Membuat CD Multimedia Interaktif untuk Bahan Ajar E-learning...*, h. 2.

peserta didik untuk meningkatkan kadar interaksinya dalam kegiatan pembelajaran, sehingga motivasi dan hasil belajar dapat lebih optimal.

- b) Mempermudah interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*). Mengingat sumber belajar yang sudah dikemas secara elektronik dan tersedia untuk diakses oleh peserta didik melalui internet, maka peserta didik dapat melakukan interaksi dengan sumber belajar ini kapan saja dan di manapun dia berada. Peserta didik tidak harus terikat ketat dengan waktu dan tempat penyelenggaraan kegiatan pembelajaran sebagaimana halnya pada kegiatan pembelajaran yang konvensional.
- c) Memiliki Jangkauan yang Lebih Luas (*potential to reach a global audience*). Pembelajaran yang fleksibel dari sisi waktu dan tempat, maka jumlah peserta didik yang dapat dijangkau kegiatan pembelajaran elektronik melalui internet semakin lebih banyak atau terbuka secara luas. Informasi (*knowledge*) mudah diakses lebih luas (dari jarak jauh) dan lengkap, tidak terbatas oleh waktu karena bisa dilakukan kapan saja. Ruang tempat serta waktu tidak lagi menjadi hambatan. Siapa saja, di mana saja, dan kapan saja, seseorang dapat belajar melalui interaksinya dengan sumber belajar yang telah dikemas secara elektronik dan siap diakses melalui internet, tidak hanya diruangan kelas atau kampus, namun bisa dilakukan dirumah, di kamar, atau tempat lain. Kesempatan belajar benar-benar terbuka untuk siapa saja yang membutuhkannya.
- d) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*). Fasilitas

yang tersedia dalam teknologi internet dan berbagai *software* yang terus berkembang turut membantu mempermudah pengembangan bahan ajar elektronik. Demikian juga penyempurnaan atau pemutakhiran bahan belajar yang telah dikemas dapat dilakukan secara periodik dengan cara yang lebih mudah sesuai dengan tuntutan perkembangan materi keilmuannya.

- e) Pemutakhiran penyajian materi pembelajaran dapat dilakukan, baik yang didasarkan atas umpan balik dari peserta didik maupun atas hasil penilaian pendidik selaku penanggungjawab atau pembina materi pembelajaran. Pengetahuan dan keterampilan untuk pengembangan bahan belajar secara elektronik ini perlu dikuasai terlebih dahulu oleh mereka yang bertanggungjawab dalam pengembangan bahan ajar elektronik. Demikian juga dengan pengelolaan kegiatan pembelajarannya sendiri. Harus ada komitmen dari pendidik untuk secara teratur memantau perkembangan kegiatan belajar pembelajarannya dan memotivasi pembelajarannya.²⁹

Kelebihan lain dari *e-learning* adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan pengalaman yang menarik dan bermakna bagi peserta didik karena kemampuannya dapat berinteraksi langsung, Sehingga pemahaman terhadap materi pembelajaran akan lebih bermakna (*meaningfull*), mudah dipahami, mudah diingat dan mudah pula untuk diungkapkan kembali.

²⁹Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 204.

- b. Dapat memperbaiki tingkat pemahaman dan daya ingat seseorang (*Retention of Information*) terhadap *knowledge* yang disampaikan, karena konten yang bervariasi, interaksi yang menarik perhatian, *immediate feedback*, dan adanya interaksi dengan *e-learner* dan *e-instructor* lain.
- c. Adanya kerja sama dalam komunitas *on-line*, sehingga memudahkan berlangsungnya proses transfer informasi dan komunikasi, sehingga setiap elemen tidak akan kekurangan sumber atau bahan ajar.
- d. Administrasi dan pendidikan yang terpusat, sehingga memudahkan dilakukannya akses dalam operasionalnya.
- e. Menghemat atau mengurangi biaya pendidikan, seperti berkurangnya biaya pendidikan untuk membayar pengajar atau biaya akomodasi dan transportasi peserta didik ke tempat belajar.
- f. Peserta didik tidak tergantung sepenuhnya kepada pengajar. Peserta didik belajar dengan mandiri untuk menggali (mengeksplorasi) ilmu pengetahuan melalui internet dan media teknologi informasi lainnya. Kemandirian peserta didik akan meningkat, karena setiap peserta didik dituntut untuk mempelajari dan mengembangkan materi secara mandiri. Peserta didik belajar sesuai dengan kemampuannya sendiri, sehingga akan meningkatkan rasa percaya dirinya.³⁰

Dalam rangka mempersiapkan penggunaan media *e-learning* di suatu institusi pendidikan, terdapat beberapa pilihan yang dapat diambil antara lain:

³⁰Alfia Kurnia Rizki, *Studi Pengembangan dan Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran* (Yogyakarta: UNY, 2011), h. 13.

(1) mengembangkan sendiri, (2) membeli sistem yang sudah ada, (3) menggunakan *open source e-learning*. Saat ini terdapat beberapa sistem *e-learning* berbasis *open source* seperti *Quipper School*, *Moodle*, *Edmodo*, *Schoology*, *Atutor*, *Claroline*, dan lain sebagainya. Bagi institusi pendidikan yang akan menggunakan software ini tidak dipungut biaya atau gratis.

4. Aplikasi *Quipper School* sebagai Media Pembelajaran

a. Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah tengah, pengantar, atau perantara. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan dari pengirim pesan.³¹ Sedangkan dalam kepustakaan asing yang ada sementara para ahli menggunakan istilah *Audio Visual Aids (AVA)*, untuk pengertian yang sama. Banyak pula para ahli menggunakan istilah *Teaching Material* atau Instruksional Material yang artinya identik dengan pengertian keperagaan yang berasal dari kata “raga” artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati melalui panca indera kita.³² Sebelum diambil sebuah kesimpulan mengenai arti dari media pembelajaran ada baiknya penulis memaparkan tentang pengertian media yang telah dirumuskan oleh para ahli pendidikan di antaranya:

Menurut AECT (*Assosiation for Educational Communication and Technology*). Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi.³³ Menurut NEA (*National Educational*

³¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013). h. 3.

³²Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya Bhakti, 2001), h. 11.

³³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.*, h. 3.

Assosiation). Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.³⁴

Menurut P. Ely dan Vernon S. Gerlach yang dikutip oleh Ahmad Rohani menyebutkan bahwa media memiliki dua pengertian yaitu arti luas dan sempit. Menurut arti luas yaitu kegiatan yang dapat menciptakan kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang baru. Dan menurut arti sempit media berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi.³⁵

Menurut Asnawir dan Basyiruddin dalam bukunya mendefinisikan media adalah suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran dan kemauan audiens (peserta didik) sehingga dapat mendorong terjadinya proses pendidikan.³⁶ Zakiah Darajat mengutip Rostiyah dkk. media pendidikan merupakan alat, metode, dan tehnik yang digunakan dalam rangka meningkatkan efektifitas komunikasi dan interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.³⁷

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran yaitu penerima pesan tersebut.

³⁴Arif Sadiman, *Media Pengajaran* (Jakarta: Raja Garfindo Persada, 2003), h. 23.

³⁵Ahmad Rohani, *Media Intruksional Edukatif* (Jakarta Rineka Cipta, 2007), h. 2.

³⁶Asnawir, M Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Perss, 2002), h. 11.

³⁷Zakiah Drajat, *Ilmu Jiwa Agama* (Jakarta: Bulan Bintang, 1998), h. 80.

Materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajarannya serta tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar mengajar. Apabila dalam satu dan hal lain media tidak dapat menjalankan sebagaimana fungsinya sebagai penyalur pesan yang diharapkan, maka media tersebut tidak efektif dalam arti tidak mampu mengkomunikasikan isi pesan yang diinginkan dan disampaikan oleh sumber kepada sasaran yang ingin dicapai.

Gearlach dan Elly dalam Salahuddin, menggolongkan media atas dasar ciri-ciri fisiknya terdiri dari:

- a) Benda sebenarnya termasuk dalam kategori ini meliputi: orang, kejadian, objek atau benda
- b) Presentasi verbal yang termasuk dalam katagori ini meliputi: media cetak, kata-kata yang diproyeksikan melalui slide, filmstrip, transparansi, catatan di papan tulis, majalah dinding, papan tempel, dan lain sebagainya
- c) Presentasi grafis, katagori ini meliputi: Chart, grafik, peta, diagram, lukisan atau gambar yang sengaja dibuat untuk mengkomunikasikan suatu ide, ketrampilan atau sikap.
- d) Potret ini dari berbagai macam objek atau peristiwa yang mungkin dipresentasikan melalui buku, film, stip, slide, majalah dinding dan sebagainya.
- e) Film (*Motion picture*) artinya jenis media yang diperoleh dari hasil pemotretan benda/kejadian sebenarnya maupun film dari pemotretan gambar (film animasi).

- f) Rekaman suara (*audio recorder*) ialah bentuk media dengan menggunakan bahasa verbal atau efek suara, dalam hal ini sudah barang tentu dapat dimanfaatkan secara klasikal, kelompok atau bersifat individual.
- g) Program atau disebut dengan "pembelajaran berprograma" yaitu informasi verbal, visual, atau audio yang sengaja dibuat untuk merangsang adanya respon dari peserta didik.
- h) Simulasi Adalah peniruan situasi yang sengaja diadakan untuk mendekati/menyerupai kejadian sebenarnya, contoh: simulasi tingkah laku seorang pengemudi dalam mobil dengan memperhatikan keadaan jalan ditunjukkan pada layar (dengan film). Simulasi dapat pula dilakukan dengan permainan (permainan simulasi).³⁸

Selanjutnya apabila penggolongan jenis media tersebut atas dasar ukuran serta kompleks tidaknya alat perlengkapan, maka dapat diklasifikasikan menjadi lima macam yaitu:³⁹

- a) Media tanpa proyeksi dua dimensi: yaitu jenis yang penggunaannya tanpa proyektor dan hanya mempunyai dua ukuran saja, yakni panjang dan lebar. Termasuk dalam jenis ini misalnya: papan tulis, papan tempel, papan fanel, dan lainnya.
- b) Media tanpa proyeksi tiga dimensi yaitu: Jenis media yang penggunaannya tanpa proyektor dan mempunyai ukuran panjang, lebar tebal, dan tinggi. Termasuk dalam kategori ini misalnya: benda sebenarnya, boneka, dan sebagainya.

³⁸Mahfud Shalahudin, *Media Pendidikan Agama* (Surabaya: Bina Ilmu, 2001), h. 46 – 47.

³⁹Mahfud Shalahudin, *Media Pendidikan Agama....* h 47-48.

- c) Media audio yaitu media yang hanya memberikan rangsangan suara saja. Media ini penggunaannya tanpa proyektor, tetapi memiliki alat perlengkapan khusus yang dapat menyampaikan atau memperkeras suara. Jenis media semacam ini misalnya: radio dan tape recorder.
- d) Media dengan proyeksi yaitu: media yang penggunaannya memakai proyektor, misalnya: film, slide, dan film strip.
- e) Televisi dan *Video Tape Recorder* yaitu jenis media yang pada prinsipnya sama dengan audio tape recorder, dan radio. Perbedaannya jika radio cukup dengan pemancar suara saja, sedangkan TV memancarkan suara dan gambar. Video Tape Recorder adalah alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek. Sedangkan kalau TV adalah sebagai alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak jauh.

Cukup banyak jenis dan bentuk media pembelajaran yang dikenal dewasa ini, dari yang sederhana sampai yang berteknologi tinggi, dari yang mudah dan sudah ada secara natural sampai kepada media yang harus dirancang sendiri oleh pendidik. Pada awalnya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik untuk mendorong motivasi belajar, mempermudah, dan memperjelas konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, kongkrit, dan mudah dipahami.

Media pembelajaran mempunyai fungsi dan manfaat yang cukup berarti bagi peserta didik di dalam proses belajar mengajar yang akan penulis kemukakan dari beberapa pendapat di bawah ini. Menurut Nana Sudjana yang dikutip oleh Samsul Hadi, fungsi media pembelajaran adalah:

- a) Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b) Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- c) Penggunaannya bersifat integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
- d) Penggunaan media dalam pembelajaran bukan semata-mata sebagai alat hiburan yang digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
- e) Penggunaan media dalam pembelajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam menangkap pengertian yang diberikan pendidik.
- f) Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.⁴⁰

Menurut Azhar Arsyad, fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh pendidik.⁴¹ Dari

⁴⁰Samsul Hadi ed, *Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam* (Kediri: STAIH Pres, 2008), h. 103.

⁴¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 15.

pendapatnya Edgar Dale, Y.D. Finn dan F. Hoban dalam buku karangan Ahmad Rohani mengemukakan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah:

“Memberikan dasar pengalaman kongkret yang bagi pemikiran dengan pengertian-pengertian abstrak, mempertinggi perhatian anak, memberikan realitas sehingga mendorong adanya *self activity*, menambah perbendaharaan bahasa anak yang benar-benar dipahami (tidak verbalistik) dan memberikan pengalaman yang sukar diperoleh dengan cara lain.”⁴²

Menurut Azhar Arsyad yang mengutip pendapat dari Levie dan Lentz mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran, itu mencakup empat macam yaitu:

- a. Fungsi Atensi,
- b. Fungsi Afektif,
- c. Fungsi Kognitif,
- d. Fungsi Kompensatoris.⁴³

Maksud dari keempat fungsi di atas yaitu bahwa fungsi Atensi merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran atau materi yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Fungsi afektif dapat terlihat dari tingkat kenikmatan atau ketertarikan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar, gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik. Ketiga, fungsi kognitif terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi

⁴²Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif...*, h. 8-9.

⁴³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 16.

atau pesan yang terkandung di dalam gambar. Keempat, fungsi kompensatoris media pembelajaran membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi peserta didik yang lemah dan memahami isi dari materi yang disajikan secara verbal.

Media pembelajaran bagi peserta didik ini berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak dan mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Di samping itu, media pembelajaran harus menyenangkan dan harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik sehingga dapat termotivasi untuk belajar.

Fungsi dan manfaat-manfaat yang dapat diambil dari media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik bagi peserta didik di atas tidak lain bertujuan untuk mengarahkan dan membimbing peserta didik dalam proses belajar mengajar agar menjadi terfokus, mudah, dan tercapai segala sesuatu apa yang telah diharapkan oleh pendidik, peserta didik, dan orang tua peserta didik dalam pembelajarannya. Dan media pembelajaran bermanfaat bagi peserta didik karena pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan kemungkinan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. Untuk

itu diharapkan pemahaman pendidik terhadap media pembelajaran menjadi jelas, sehinggadapat memanfaatkan media secara tepat serta menentukan media secara terencana, sistematis dan sistemik (sesuai sistem belajar mengajar).

Media pembelajaran mempunyai ciri-ciri tersendiri dalam proses belajar mengajar. Menurut pendapat Gerlach & Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad mengemukakan ada tiga ciri-ciri media pembelajaran yakni:

- a) Ciri Fiksatif (Fixative Property).
- b) Ciri Manipulatif (Manipulative Property).
- c) Ciri Distributif (Distributive Property).⁴⁴

Ketiga ciri-ciri media pembelajaran di atas merupakan suatu petunjuk bagi para pendidik yang harus mampu (efisien) melakukan pelaksanaan penggunaan media pembelajaran yang diajarkan untuk mencapai tujuan dari proses belajar mengajar bagi peserta didik. Jadi ciri-ciri media pembelajaran di atas, di samping untuk memudahkan kegiatan dalam proses belajar mengajar bagi pendidik dan peserta didik, dan juga media pembelajaran harus bisa digunakan untuk menarik perhatian dan minat peserta didik dalam proses belajar mengajar. Adapun ciri-ciri media pembelajaran tersebut dapat memberikan suatu cara bagi pendidik untuk bagaimana seharusnya menggunakan media pembelajaran untuk peserta didik.

Media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan

⁴⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 11

menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.⁴⁵

Media Video Pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media *Audio Visual Aids* (AVA) atau media yang dapat dilihat atau didengar. Media *audio motion visual* (media audio visual gerak) yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat, media ini paling lengkap. Informasi yang disajikan melalui media ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat dilayar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui projector dapat didengar suaranya dan dapat dilihat gerakannya (video atau animasi).

Video adalah gambar-gambar dalam frame di mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Menurut Dwyer dalam Sadiman, video mampu merebut 94% saluran masuknya pesan atau informasi kedalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu untuk membuat orang pada umumnya

⁴⁵Anissatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Teras, 2009), h. 104.

mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki oleh media lain.⁴⁶

Media video pembelajaran merupakan media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (*audio visual*) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (*audio*) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak.⁴⁷ Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Jenis media audio visual ini misalnya film. Akan tetapi, yang akan dibicarakan disini hanyalah media video, karena media inilah yang sudah banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, sebagian besar fungsi film sudah dapat digantikan oleh media video.

Biaya produksi dan perawatan video lebih murah dibandingkan film. Pengoperasiannya pun jauh lebih praktis sehingga tidak heran jika media video saat ini lebih populer dan diminati dibanding media film. Oleh karena itu, saat ini media video telah banyak diproduksi untuk keperluan

⁴⁶S. Sadiman. dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta, Raya Grafindo Persada, 2004), h. 94.

⁴⁷Cheppy Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video* (Jakarta: P3AI UPI, 2007), h. 7.

pembelajaran.⁴⁸ Kegiatan pembelajaran di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri di mana pendidik dan peserta didik bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian, sehingga kegiatan belajar mengajar ini mengandung muatan yang disebut dengan “komunikasi edukatif” artinya tujuan akhir dilakukannya proses komunikasi adalah mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan nilai sikap anak didik.

Komunikasi yang terjadi sering menimbulkan penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tidak dapat berjalan secara efektif dan efisien. Penyimpangan dalam komunikasi menyebabkan hambatan bagi anak didik yang disebabkan kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan pendidik dan keluarga, serta kurang minat dalam belajar. Salah satu di antara cara untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media dalam proses pembelajaran, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut di samping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, dan meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Pada hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengukur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik (*feed back*).⁴⁹

Kecendrungan mengajar yang efektif adalah bila pengajar menggunakan alat bantu mengajar dengan media audiovisual. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik lebih berkonsentrasi dalam belajar, memberikan pengalaman yang kongkret, menghindari suasana belajar yang membosankan

⁴⁸Etin solihatin dkk. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS* (Jakarta: PT. Bumi Angkasa, 2008), h. 30-31.

⁴⁹M. Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), h. 13.

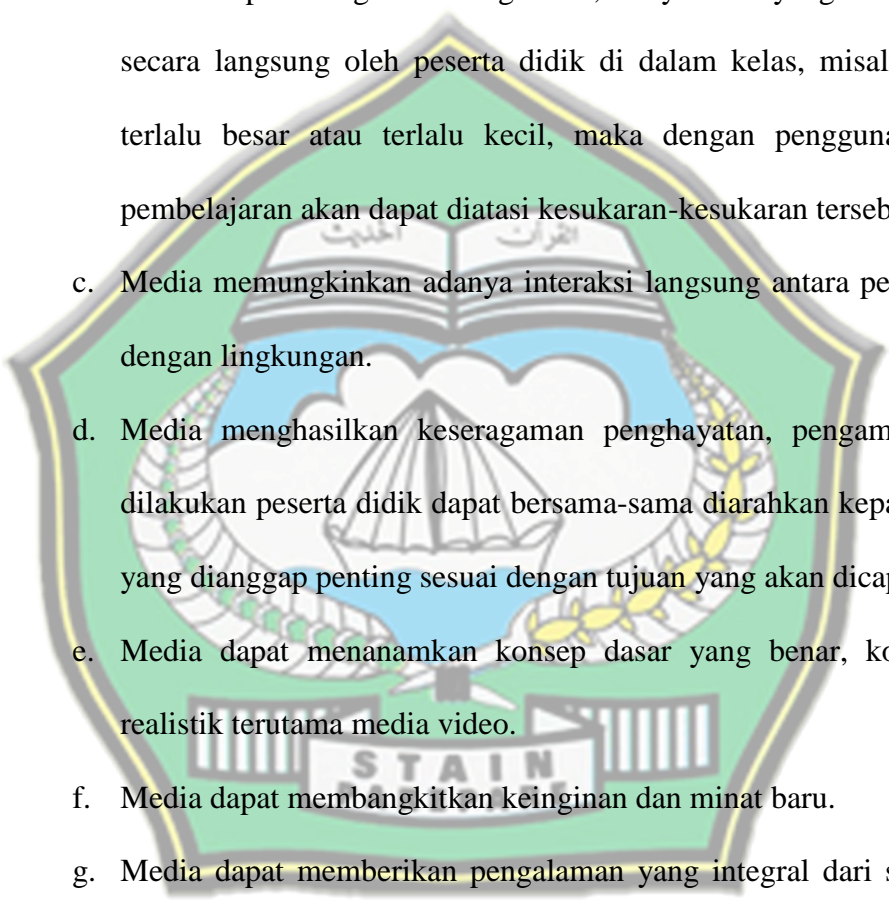
dan lebih sistematis dalam belajar. Cara pengajaran yang efektif akan terbentuk kalau pengajarnya juga bertindak efektif sebab pengajar bertindak sebagai manajer yang harus mengambil keputusan untuk aktivitas yang dilakukan agar berjalan secara efektif.⁵⁰ Tiap pendidik mempunyai kesenangan atau keahlian di dalam memilih media pengajaran. Media pengajaran atau *intruktional design* yang dipakai sebaiknya sesuai dengan bahan ajar atau materi yang diberikan karena perkembangan media pengajaran yang semakin maju, pengajar perlu memanfaatkannya dalam proses belajar-mengajar.

Penggunaan media pengajaran mendorong peserta didik lebih cepat dalam menyerap informasi yang disampaikan, karena peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar. Berdasarkan penelitian Colletti yang diungkapkan oleh Soekartawi bahwa penggunaan media pengajaran lebih efektif dibandingkan penggunaan model pengajaran lainnya. Setelah proses pembelajaran selesai tahap selanjutnya adalah evaluasi untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dimana bisa dilihat media mana yang lebih efektif digunakan antara video dan gambar cetak dan untuk mengetahui pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM). Evaluasi atau penilaian dapat dilakukan melalui tes tertulis, lisan, pemberian tugas-tugas, kuis dan lainnya.⁵¹

Penggunaan media pembelajaran khususnya media video mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut:

42. ⁵⁰Soekartawi, *Meningkatkan Efektifitas Belajar* (Jakarta: Dunia Pustaka Jaya: 2003), h.

⁵¹Lihat Soekartawi, *Meningkatkan Efektifitas Belajar...*, h. 43-44.

- 
- a. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik, pengalaman masing-masing individu tidak sama atau berbeda-beda, dalam hal ini media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut.
 - b. Media dapat mengatasi ruang kelas, banyak hal yang sukar dialami secara langsung oleh peserta didik di dalam kelas, misalnya obyek terlalu besar atau terlalu kecil, maka dengan penggunaan media pembelajaran akan dapat diatasi kesukaran-kesukaran tersebut.
 - c. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan.
 - d. Media menghasilkan keseragaman penghayatan, pengamatan yang dilakukan peserta didik dapat bersama-sama diarahkan kepada hal-hal yang dianggap penting sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.
 - e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik terutama media video.
 - f. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
 - g. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkret sampai kepada sesuatu yang abstrak.⁵²

Hakikat fungsi media pembelajaran khususnya pada media pembelajaran video, yaitu:

- a. Menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran

⁵²Lihat M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran...*, h. 15.

- b. Memperjelas informasi pada waktu tatap muka dalam proses pembelajaran
- c. Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan pembelajaran
- d. Mendorong motivasi peserta didik
- e. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam penyampaian materi pelajaran
- f. Menambah variasi dalam menyajikan materi pelajaran
- g. Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan
- h. Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak diberikan para pendidik, serta membuka cakrawala yang lebih luas, sehingga pendidikan bersifat produktif
- i. Kemungkinan peserta didik memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya
- j. Mendorong terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan pendidik, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan lingkungannya.⁵³

Fungsi media pembelajaran yang telah dipaparkan harus bisa digunakan sesuai dengan fungsi yang ada pada media pembelajaran khususnya media video terhadap mata pelajaran atau materi yang telah diajarkan pendidik kepada peserta didik. Para pendidik perlu mengembangkan berbagai keterampilan yang dibutuhkan untuk membuat sebuah video sebagai media pembelajaran. Mulai dari melakukan analisis

⁵³Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 29.

kurikulum untuk menentukan materi apa saja yang tepat dikembangkan menggunakan video, keterampilan mengambil gambar (*shooting*), keterampilan mengedit video (*video editing*), hingga teknik *upload* di *youtube*. Seluruh keterampilan tersebut bukan keterampilan yang sulit, ia hanyalah keterampilan yang butuh untuk dipelajari dan digunakan.

Tujuan memanfaatkan media berbasis video sebagai media pembelajaran adalah untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan interaktif. Video pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran interaktif di kelas, baik untuk peserta didik maupun pendidik itu sendiri melalui presentasi secara *online* maupun *offline*. Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran dapat digunakan setiap saat tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu dengan syarat komputer atau media presentasi terhubung dengan internet.

Penyampaian materi melalui media video dalam pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan materi sesuai dengan kurikulum. Akan tetapi ada hal lain yang perlu diperhatikan yang dapat mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar. Hal tersebut berupa pengalaman atau situasi lingkungan sekitar, kemudian dibawakan ke dalam materi pelajaran yang disampaikan melalui video. Selain itu juga dalam pelajaran praktek peserta didik akan lebih mudah melakukan apa yang dilihatnya dalam video daripada materi yang disampaikan melalui buku atau gambar. Kegiatan seperti ini akan memudahkan peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran.

Tidak dapat dipungkiri bahwa pemanfaatan media dalam proses pembelajaran memberikan andil yang besar oleh peserta didik. Prestasi peserta didik akan meningkat dalam suatu mata pelajaran apabila peserta didik tersebut memahami benar terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Peserta didik menyukai suatu materi pelajaran adalah karena adanya motivasi, adanya dorongan yang membuat rasa senang peserta didik dalam mempelajari materi tersebut.

Salah satu metode pembelajaran yang sangat berpengaruh kepada minat anak didik adalah metode pembelajaran dengan penayangan video. Proses ini akan memudahkan anak didik memahami pelajaran dan juga mudah untuk mempraktekannya, karena media video dapat mempengaruhi pikiran dan emosi manusia. Kemudian manfaatnya untuk pendidik memudahkan menyampaikan materi dan dapat diulang kapan saja dengan materi yang sama dan pembelajaran yang sama. Tentunya penguasaan materi yang disampaikan harus seimbang dengan teknologi yang digunakan.

Menurut Cheppy Riyana untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

- a. *Clarity of Message* (kejelasan pesan). Dengan media video peserta didik dapat memahami pesan pembelajaran dengan lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.
- b. *Stand Alone* (berdiri sendiri). Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersamaan dengan bahan ajar lain.
- c. *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya). Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan

menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

- d. Representasi Isi. Materi harus benar-benar representati. pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.
- e. Visualisasi dengan media. Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktekkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.
- f. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi. Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *speech* system komputer.
- g. Dapat digunakan secara klasikal atau individual. Video pembelajaran dapat digunakan oleh para peserta didik secara individual, tidak hanya dalam *setting* sekolah, tetapi juga dirumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah peserta didik maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh pendidik atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.⁵⁴

Ada 2 macam video sebagai pembelajaran. *Pertama*, video yang sengaja dibuat atau didesain untuk pembelajaran. Video ini dapat menggantikan pendidik dalam mengajar. Video ini bersifat interaktif terhadap peserta didik. Hal inilah yang menjadikan video ini bisa menggantikan peran pendidik dalam mengajar. Video semacam ini bisa disebut sebagai “video pembelajaran”. Pendidik yang menggunakan media video pembelajaran semacam ini dapat menghemat energi untuk menjelaskan suatu materi kepada peserta didik secara lisan. Peran pendidik ketika memilih menggunakan media pembelajaran ini hanyalah mendampingi peserta didik, dan lebih bisa berperan sebagai fasilitator. Selain dilengkapi dengan materi, video pembelajaran juga dilengkapi dengan soal evaluasi, kunci jawaban, dan lain sebagainya sesuai dengan kreatifitas yang membuatnya. Biasanya satu video berisi satu pokok bahasan.

⁵⁴Cheppy Riyana. *Pedoman Pengembangan Media Video...*, h. 8-11.

Dalam menggunakan video pendidik perlu memperhatikan gagasan sebagai berikut:

- a) Pratinjau setiap program pertama. Pendidik harus menentukan video yang sesuai dengan pelajaran. Pilihlah video yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan akan melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. Perhatikan pula apakah video tersebut mampu memotivasi peserta didik, memperkenalkan konsep baru, memperkuat konsep yang telah dipelajari sebelumnya, atau mampu meningkatkan dan memperluas pengetahuan saat ini.
- b) Memberi fokus/alasan untuk dilihat. Berikan peserta didik sesuatu yang khusus untuk melihat atau mendengarkan segmen video. Hal ini akan memfokuskan perhatian, mendorong keaktifan, dan memberikan peserta didik tujuan atau alasan untuk dilihat.
- c) Segmen video. Video pembelajaran berisi sejumlah besar informasi, hal ini memungkinkan peserta didik lebih mudah memenuhi tujuan pembelajaran.
- d) Melakukan kegiatan pra dan pasca menonton yang akan mengintegrasikan video ke dalam seluruh pelajaran struktur. Kegiatan pra menonton dapat melayani beberapa tujuan, yaitu memeriksa pengetahuan sebelumnya, memperkenalkan kosa kata yang diperlukan, dan menetapkan tahap untuk belajar baru. Kegiatan pasca menonton harus memungkinkan peserta didik untuk memperkuat, melihat, menerapkan, atau memperluas pengetahuan baru mereka.

- e) Pendidik dapat menghentikan sebentar video untuk diskusi singkat atau pertanyaan selama video.
- f) Gunakan *remote kontrol*. *Remote kontrol* memberikan fleksibilitas gerakan dan presentasi.
- g) Jangan lupa *frame advance*, hal ini memungkinkan untuk memajukan *frame-video by frame*. Ini adalah fitur yang besar untuk digunakan menunjukkan secara rinci peristiwa, seperti anak ayam keluar dari telur. Sehubungan dengan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, pendidik perlu cermat dalam pemilihan dan atau penetapan media yang akan digunakan. Kecermatan dan ketepatan dalam pemilihan media akan menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Disamping itu kegiatan pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan perhatian peserta didik menjadi terpusat kepada topik yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum memutuskan untuk memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran di kelasnya, sebaiknya pendidik melakukan seleksi terlebih dahulu terhadap media pembelajaran.⁵⁵

Media pembelajaran mana yang sesuai yang akan digunakan untuk mendampingi dirinya dalam proses pembelajaran. Dalam pemilihan sebuah media khususnya media video, seorang pendidik tidak bisa menggunakan video secara asal-asalan. Video yang dipilih harus sesuai dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum serta mengacu kepada silabus.

⁵⁵ Cheppy Riyana. *Pedoman Pengembangan Media Video...*, h. 12-14.

Indikator penggunaan media berbasis video, antara lain:

a. Untuk tujuan kognitif :

- 1) Dapat mengembangkan mitra kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan gerak dan serasi.
- 2) Dapat meninjau serangkaian gambar diam tanpa suara sebagai media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
- 3) Melalui video dapat pula diajarkan pengetahuan tentang hukum-hukum dan prinsip-prinsip tertentu.
- 4) Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh dan cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi peserta didik.

b. Untuk tujuan afektif :

- 1) Video merupakan media yang baik sekali untuk menyampaikan informasi dalam mitra afektif.
- 2) Dapat menggunakan efek dan teknik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

c. Untuk tujuan psikomotorik:

Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh ketrampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini dijelaskan, baik dengan cara memperlambat maupun mempercepat gerakan yang ditampilkan. Melalui video peserta didik bisa langsung mendapat

umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba ketrampilan yang menyangkut gerakan tadi.

b. Aplikasi *Quipper School*

Quipper School merupakan *startup* edukasi *online* yang memiliki fasilitas lengkap dan menarik. *Quipper School* diciptakan oleh Masayuki Watanabe yang merupakan pendiri sekaligus CEO dari perusahaan pendidikan Quipper yang berasal dari London, United Kingdom. *Quipper School* adalah salah satu media pembelajaran sistem *e-learning* yang berbasis *open source*. *Quipper School* merupakan penghubung antar peserta didik dan pendidik dalam pembagian tugas mata pelajaran secara *online*. Layanan ini diklaim sesuai dengan pelajaran yang diadaptasi dari kurikulum yang diterapkan di Indonesia.⁵⁶

Quipper School merupakan layanan *e-learning* gratis yang diciptakan demi mempermudah tugas dan menghemat waktu para pendidik, khususnya dalam hal pemberian tugas/PR/latihan soal, bahkan ujian di kelas kepada peserta didik. *Quipper School* menyediakan materi pelajaran dan soal, terdiri atas ribuan topik untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, IPA (Biologi, Fisika, Kimia), dan IPS (Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi-Akuntansi), kelas X, XI, dan XII. Melalui *Quipper School*, pendidik juga dapat:

- a. Memantau kegiatan belajar para peserta didik (nilai tugas / PR peserta didik).

⁵⁶ <http://indonesia.quipperschool.com/sejarah/> diakses tanggal 25 Agustus 2016

- b. Melihat analisa data/grafik perkembangan peserta didik.
- c. Melihat analisa topik mana yang sudah atau belum dikuasai oleh peserta didik.
- d. Mengirimkan pesan pribadi / menanggapi pertanyaan peserta didik.
- e. Membuat pengumuman untuk peserta didik.
- f. Mencetak (print) hasil nilai peserta didik

Quipper School memiliki dua bagian yaitu *Quipper School Link* dan *Quipper School Learn*. Secara singkat, *Quipper School Link* memudahkan para pendidik untuk dapat mengirimkan tugas ke perangkat *mobile* yang dimiliki peserta didik sekaligus pendidik dapat memantau perkembangan belajar secara *online*. *Quipper School Learn* disediakan sebagai tempat peserta didik untuk mengerjakan tugas yang diberikan pendidik, mengakses seluruh materi pelajaran, dan mengirimkan pesan kepada pendidik mengenai kesulitan belajar yang dihadapinya. Beberapa fitur dalam *Quipper School Learn* antara lain:

- a) Profil, untuk melihat data statistik mengenai pembelajaran.
- b) Yang perlu dilakukan, untuk mengakses seluruh tugas yang ada.
- c) Kelas, untuk melihat informasi kelas atau bergabung ke kelas lain.
- d) Coba lagi, untuk mencoba kembali topik yang belum dikuasai.
- e) Pesan, untuk mengirim pesan kepada pendidik saat membutuhkan bantuan.
- f) Notifikasi, untuk melihat semua pengumuman yang dibuat oleh pendidik

Quipper School dapat diakses melalui perangkat komunikasi yang terhubung dengan internet yang dilengkapi dengan peramban web atau menggunakan *Smartphone*, *BlackBerry*, *PC* atau *Komputer*, *Laptop* maupun *Tablet*. Dengan memanfaatkan fasilitas internet memungkinkan *Quipper School* dapat diakses setiap saat, kapan saja dan dimana saja, melalui koneksi *Wi-Fi* maupun 4G secara gratis.

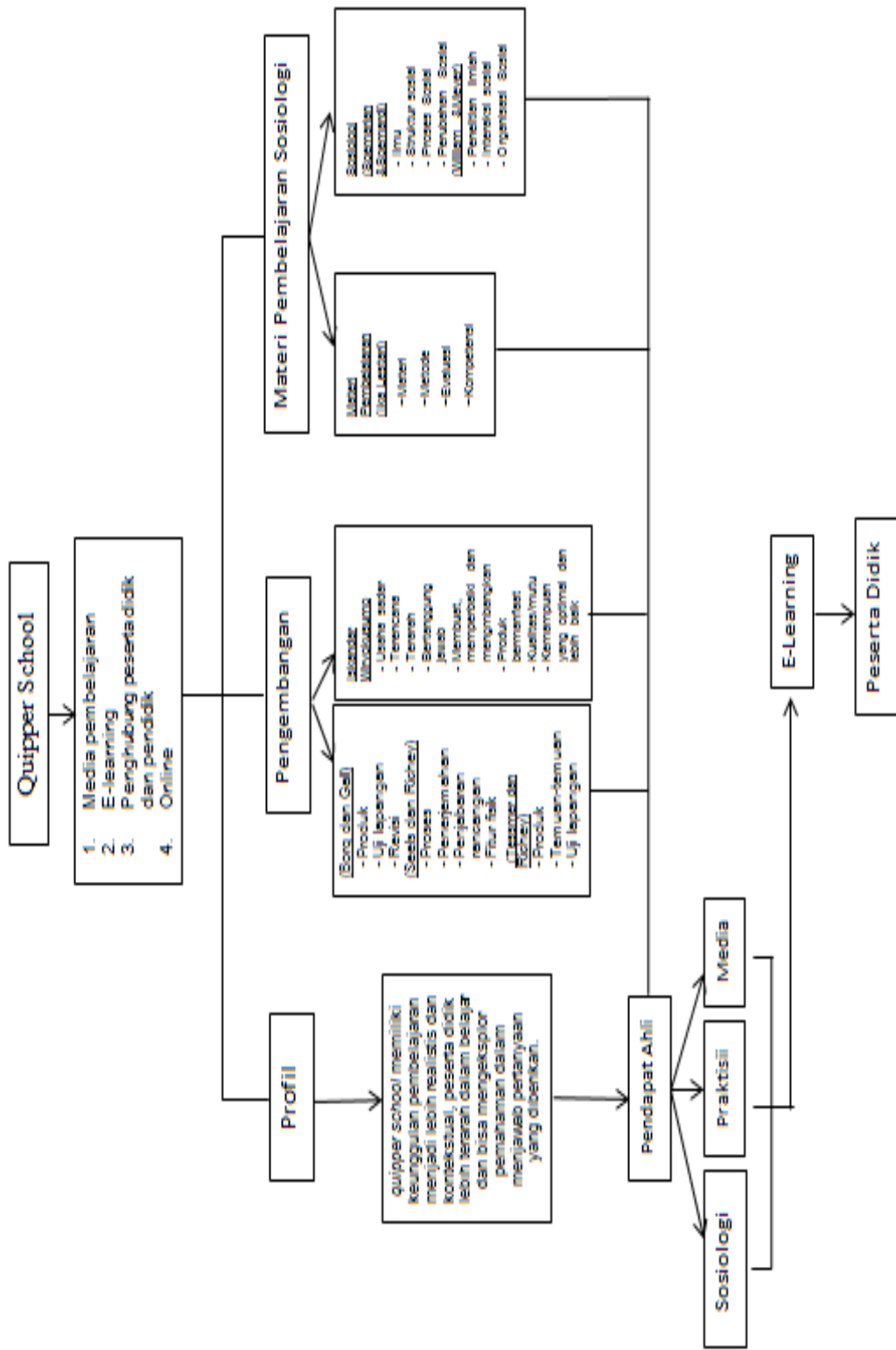
Pembelajaran menggunakan *Quipper School* dapat diakses pendidik di alamat <http://link.quipperschool.com> dan peserta didik dapat mengakses di alamat <http://learn.quipperschool.com>. Untuk dapat menjalankan proses pembelajaran menggunakan *Quipper School* pendidik harus mendaftarkan diri dan membuat kelas mengajar. Setelah itu, pendidik mencetak kode kelas yang nantinya dibagikan kepada peserta didik untuk mendaftar dan proses pembelajaran menggunakan media *e-learning* berbantu aplikasi *Quipper School* dapat dilakukan. Untuk lebih lengkap dapat dilihat pada modul/panduan terlampir.

C. Kerangka Teori

Kerangka teori atau kerangka konseptual yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah alur pikir yang dijadikan pijakan atau acuan dalam memahami masalah yang diteliti. Kerangka ini merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Berdasarkan teori-teori yang telah dideskripsikan tersebut, selanjutnya dianalisis secara sistematis sehingga menghasilkan sintesa antar

variabel yang diteliti. Selengkapnya dapat dilihat pada bagan atau skema kerangka teori di bawah ini.





BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Jenis penelitian *Research and Development* (penelitian pengembangan) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk tersebut.⁵⁷ Menurut Zaenal Arifin, penelitian pengembangan termasuk mengembangkan pola, urutan, pertumbuhan atau perubahan.⁵⁸

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan modifikasi dari model pengembangan 4-D (*Four-D Models*). Model pengembangan yang akan direncanakan dalam penelitian ini mengadaptasi alur dari Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model pengembangan 4-D tahap utama yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate* atau diadaptasi menjadi model 4-P, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.⁵⁹

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Parepare, yang berlokasi di Jl. Amal Bakti Kecamatan Soreang Kota

⁵⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 407.

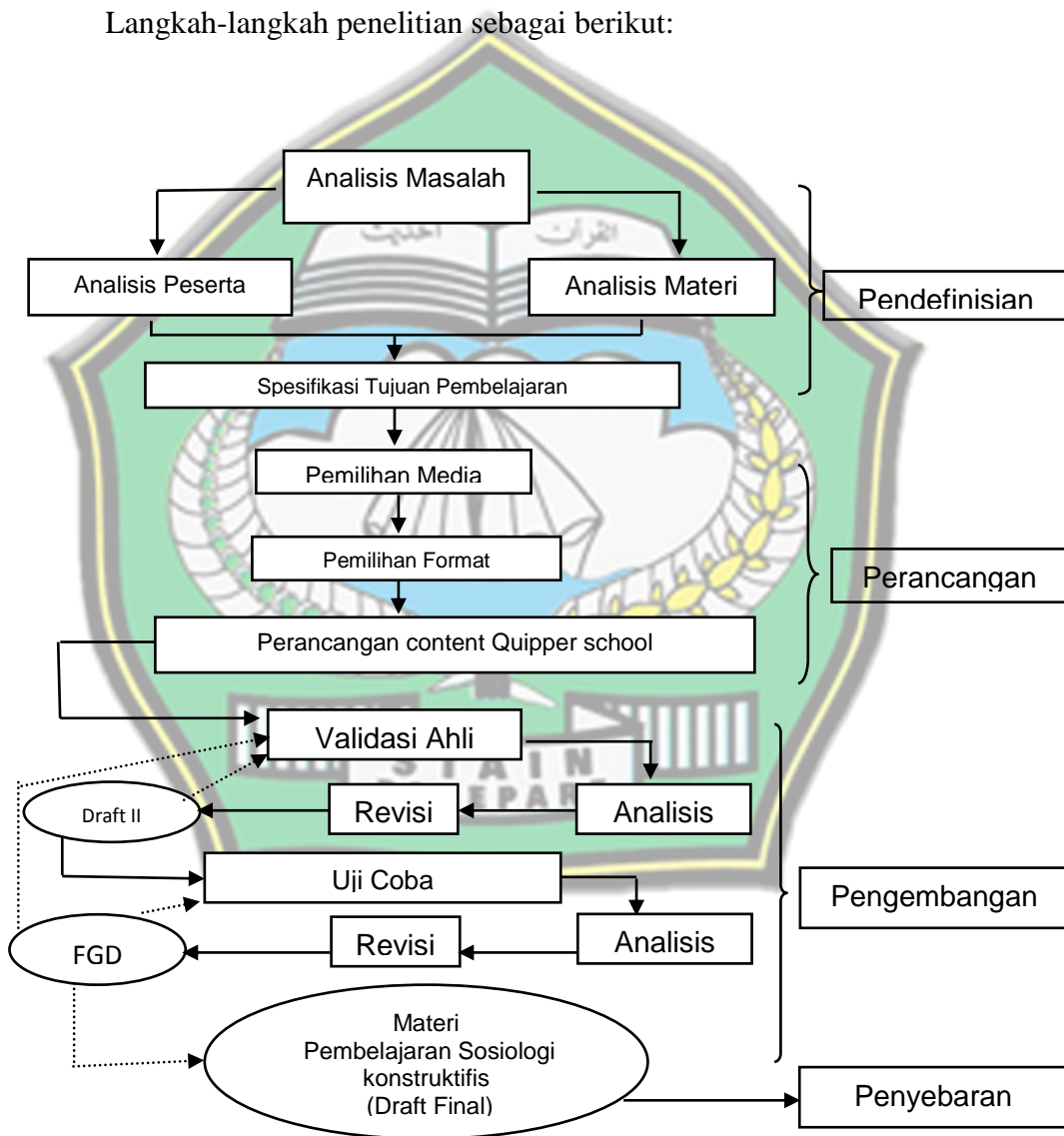
⁵⁸Arifin Zaenal, *Metodologi Penelitian Pendidikan Filosofi, Teori & Aplikasi* (Surabaya: Lentera Cendekia, 2010), h. 15.

⁵⁹Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif—Progresif* (Jakarta: kencana Prenada Media Group, 2010), h. 189.

Parepare. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik pada kelas uji coba. Penelitian ini dilakukan pada semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017-2018.

C. Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian sebagai berikut:



Gambar 3.1. Skema Pengembangan Materi Pembelajaran Sosiologi

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tujuan pada tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi. Kegiatan dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Analisis awal-akhir

Kegiatan analisis awal-akhir ini dilakukan untuk menetapkan masalah dasar yang diperlukan dalam pengembangan materi pembelajaran. Pada tahap ini ditetapkan masalah dasar dan dilakukan analisis pada teori belajar yang relevan dan tantangan serta tuntutan masa depan sehingga diperoleh deskripsi pola pembelajaran yang dianggap paling ideal.

Analisis awal menggambarkan bahwa proses pembelajaran Sosiologi di MAN 1 Parepare telah menggunakan *e-learning* berbasis aplikasi *quipper school* masih bersifat terbatas, dimana materi berbentuk tekstual dan soal masih menggunakan model evaluasi bentuk pilihan ganda. Peserta didik mempelajari dan membaca materi yang disediakan kemudian menjawab beberapa soal-soal yang berbentuk pilihan ganda. Jika menjawab dengan benar mendapat poin dan jika menjawab dengan salah, peserta didik bisa mengulanginya lagi.

Analisis akhir yang diinginkan dalam penelitian ini, yaitu proses pembelajaran sosiologi menggunakan materi pembelajaran yang mana materi telah dikembangkan menjadi materi berbentuk video dari aplikasi *youtube.com* yang relevan dengan materi. Peserta didik diarahkan mempelajari materi dengan memahami alur cerita dari video yang

ditampilkan sehingga peserta didik bisa lebih memahami. Dan soal telah dikembangkan dan peserta didik dapat menjawab soal yang diberikan dengan menggunakan aplikasi *google form*, sehingga peserta didik dapat mendeskripsikan jawaban dalam bentuk narasi dan essay dalam beberapa paragraf.

b. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik merupakan telaah karakteristik peserta didik yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan media pembelajaran *e-learning*. Karakteristik tersebut meliputi ciri peserta didik, kemampuan dan pengalaman peserta didik.

c. Analisis Materi

Analisis materi ditujukan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan yang akan diajarkan berdasarkan analisis awal-akhir. Analisis ini merupakan dasar dalam menyusun tujuan pembelajaran.

d. Analisis tugas

Analisis ini merupakan pengidentifikasian tugas/keterampilan utama yang dilakukan peserta didik selama pembelajaran. Kemudian menganalisisnya ke dalam suatu kerangka sub keterampilan yang lebih spesifik.

e. Perumusan / Spesifikasi tujuan pembelajaran

Tahap ini dilakukan untuk merumuskan hasil analisis tugas dan analisis konsep menjadi indikator pencapaian hasil belajar yang

selanjutnya menjadi tujuan pembelajaran. Hasil perumusan tujuan pembelajaran akan menjadi dasar dalam penyusunan rancangan media pembelajaran.

b. Tahap perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan *draft* materi pembelajaran.

Adapun langkah- langkah rancangan materi pembelajaran yaitu:

1) Penentuan materi

Pemilihan materi dilakukan guna menentukan materi yang tepat untuk disajikan dalam pembelajaran. materi yang disajikan dalam penelitian ini adalah materi konflik sosial. Pemilihan materi disesuaikan pada beberapa media lunak yang akan digunakan dalam menunjang pembuatan media sebagai alat dalam pembelajaran sosiologi menggunakan *e-learning* berbasis aplikasi *quipper school*, dengan bantuan komponen pendukung seperti *youtube.com* dan *googleform*.

2) Penyusunan tes

Dalam penelitian ini peneliti tidak menyusun tes awal, hanya menyusun tes akhir yang akan diberikan peserta didik, bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi.

3) Pemilihan media

Dalam penyajian materi pembelajaran, peneliti mengkaji dan memilih format media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas XI MAN 1 Parepare.

4) *Design* awal materi pembelajaran

Hasil tahap ini merupakan rancangan awal materi pembelajaran yang merupakan *draft* I beserta instrumen penelitian.

c. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan *draft* II materi pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan masukan para ahli dan data yang diperoleh dari uji coba. Kegiatan tahap ini meliputi:

a. Penilaian para ahli

Rancangan media pembelajaran yang telah disusun pada tahap *design* (*draft* I) akan dilakukan penilaian/ divalidasi oleh para ahli (*validator*). Para *validator* tersebut adalah mereka yang berkompeten dan mengerti tentang pengembangan materi pembelajaran melalui media pembelajaran dan mampu memberikan masukan dan saran untuk menyempurnakan perangkat pembelajaran yang telah disusun. Saran-saran dari *validator* tersebut dijadikan bahan untuk merevisi *draft* I yang menghasilkan media pembelajaran *draft* II.

Adapun hal- hal yang divalidasi oleh *validator* mencakup:

a) Validasi isi/materi

Validasi ini meliputi kesesuaian isi media pembelajaran dengan materi pelajaran dan tujuan yang akan diukur, dibuat jelas dan menarik untuk pemakainya. Apakah ilustrasi media pembelajaran dapat memperjelas konsep dan mudah dipahami.

b) Validasi media/produk

Validasi ahli media pada produk atau media pembelajaran apakah telah memenuhi syarat sehingga bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang konstruktivis. Saran-saran dari validator tersebut akan dijadikan bahan untuk merevisi *draft* I yang menghasilkan media pembelajaran *draft* II.

d. Tahap *Dissemination* (Penyebaran)

Tahap desiminasi merupakan kegiatan penyebaran materi pembelajaran yang dikemas melalui uji coba pada peserta didik. Materi pembelajaran yang diajarkan melalui media pembelajaran yang menghasilkan produk selanjutnya diujicobakan di kelompok yang menjadi subjek penelitian. Tujuannya untuk mendapatkan masukan langsung dari pendidik, peserta didik dan pengamat terhadap media pembelajaran yang telah disusun dan melihat kecocokan waktu yang telah direncanakan dalam media pembelajaran menggunakan dengan pelaksanaannya selama pelaksanaan uji coba. Peneliti mencatat semua reaksi, aktivitas peserta didik dan respon peserta didik. Hasil uji coba ini akan digunakan untuk merevisi materi melalui media pembelajaran dalam penelitian. Uji coba dilakukan pada peserta didik kelas XI MAN 1 Parepare.

D. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan individu yang merupakan sumber informasi data. Informasi mengenai sesuatu yang ada hubungannya dengan penelitian tentang data yang diperlukan. Populasi dalam hubungannya dengan

penelitian berarti yang menjadi subjek/objek atau target yang dijadikan sasaran dalam suatu penelitian. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Parepare yang terdiri dari 4 rombongan belajar dengan jumlah peserta didik sebanyak 82 orang.

Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik sampling menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu. Karena penelitian ini menggunakan aplikasi *e-learning* maka yang menjadi responden harus menggunakan laptop atau hp android yang terkoneksi internet. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 15 responden.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi pada penelitian ini adalah:

a. Lembar validasi ahli.

Lembar validasi ahli adalah instrumen yang digunakan tim validator untuk memvalidasi instrumen penelitian yang telah dirancang. Hasil dari validasi yang berupa saran dan pendapat yang dipakai untuk merevisi instrumen. Validator diminta untuk menuliskan skor yang sesuai, dengan memberikan ceklis pada kolom yang sesuai.

b. Lembar penilaian pendidik

Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi mengenai pandangan praktisi terhadap media pembelajaran menggunakan *e-learning* berbasis aplikasi *quipper school*.

c. Lembar persepsi peserta didik

Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai persepsi atau tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran menggunakan *e-learning* berbasis aplikasi *quipper school*.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan teknik yang digunakan untuk menganalisis data yang didapatkan dalam proses penelitian. Tujuan dilakukan analisis data adalah untuk mengetahui pengembangan materi pembelajaran Sosiologi yang konstruktif menggunakan aplikasi *e-learning* berbasis *quipper school* berdasarkan aspek produk dilihat pada aspek media dan aspek materi, penilaiannpendidik, dan persepsi peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Analisis profil produk

Lembar penilaian akan menghasilkan data yang akan digunakan untuk menentukan kevalidan produk berupa media pembelajaran Sosiologi yang konstruktivis menggunakan aplikasi *e-learning* berbasis *quipper school* yang telah dipakai dalam mengembangkan materi pembelajaran. Data penilaian profil media pembelajaran menggunakan *e-learning quipper school* diperoleh dari dosen ahli media. Data lembar penilaian profil media dan *e-learning quipper school* dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut.

a. Tabulasi data

Data yang diperoleh dari dosen ahli, ditabulasi untuk memudahkan proses selanjutnya. Tabel berikut ini menunjukkan pedoman penilaian pada lembar validasi penilaian media *e-learning quipper school* yang digunakan dalam pengembangan materi pembelajaran.

Tabel 3.1. Pedoman penilaian lembar penilaian profil media pembelajaran sosiologi menggunakan *e-learning* berbasis aplikasi *quipper school* dalam penyajian materi pembelajaran.

Alternatif Pilihan	Nilai
Baik Sekali	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

b. Penghitungan rata-rata skor tiap aspek

Tahap ini merupakan tahap yang dilakukan setelah data skor penilaian kevalidan produk ditabulasi. Pada tahap ini, data skor penilaian ahli terhadap penggunaan media pembelajaran menggunakan *e-learning quipper school* untuk pengembangan materi pembelajaran yang telah ditabulasi kemudian dihitung rata-ratanya untuk tiap aspek. Rata-rata skor tiap aspek penilaian menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P_{(k)} = \frac{S}{N} = 100\%$$

Keterangan:

$P_{(k)}$ = Persentase komponen

S = Jumlah skor komponen telaah instrumen

N = Jumlah skor maksimum

Hasil $P_{(k)}$ dari persamaan tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori berikut ini:

Tabel 3.2. Range persentase dan kriteria kualitatif

No	Interval	Kriteria
1	$81\% \leq P_{(k)} \leq 100\%$	Sangat baik
2	$61\% \leq P_{(k)} \leq 80\%$	Baik
3	$41\% \leq P_{(k)} \leq 60\%$	Cukup
4	$21\% \leq P_{(k)} \leq 40\%$	Kurang Baik
5	$0\% \leq P_{(k)} \leq 20\%$	Sangat Tidak Baik

c. Analisis Penilaian Praktisi

Penilaian praktisi atau pendidik terhadap produk yang dikembangkan berupa penggunaan media pembelajaran sosiologi yang konstruktif menggunakan aplikasi e-learning berbasis quipper school dalam pengembangan materi pembelajaran dapat dilihat dari hasil analisis angket penilaian praktisi atau pendidik. Analisis angket respon praktisi dan pendidik dilakukan dengan langkah-langkah berikut.

1) Tabulasi data angket respon

Data yang diperoleh dari masing-masing angket penilaian pendidik ditabulasi untuk memudahkan proses selanjutnya. Tabel berikut ini menunjukkan pedoman penilaian pada angket respon penilaian pendidik.

Tabel 3.3. Pedoman Penilaian Angket Respon untuk praktisi/pendidik

Alternatif Jawaban	Skor Jawaban
Tidak Baik	1
Kurang Baik	2
Baik	3
Baik Sekali	4

2) Penghitungan rata-rata skor setiap aspek

Pada tahap ini, data yang telah ditabulasi, dihitung rata-ratanya untuk tiap aspek. Penghitungan rata-rata skor tiap aspek pada angket penilaian pendidik dilakukan dengan merujuk rumus penghitungan rata-rata skor tiap aspek pada lembar penilaian tentang media pembelajaran menggunakan *e-learning quipper school*.

3) Perbandingan rata-rata skor tiap aspek

Pada tahap ini, rata-rata skor tiap aspek yang telah didapatkan pada tahap sebelumnya dinyatakan dalam nilai kualitatif. Cara yang digunakan untuk menyatakan rata-rata skor tiap aspek dalam nilai kualitatif adalah dengan membandingkannya dengan kriteria penilaian kualitas tertentu. Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini. Media pembelajaran berupa yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis jika rata-rata skor keseluruhan pada respon praktisi dan pendidik memenuhi kriteria minimal baik.

d. Analisis Persepsi Peserta Didik

Persepsi peserta didik terhadap produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran sosiologi yang konstruktif menggunakan aplikasi *e-learning* berbasis *quipper school* dapat dilihat dari hasil analisis angket persepsi peserta didik. Analisis angket persepsi peserta didik dilakukan dengan langkah-langkah berikut.

1) Tabulasi data

Data yang diperoleh dari masing-masing angket persepsi peserta didik ditabulasi untuk memudahkan proses selanjutnya. Tabel berikut ini menunjukkan pedoman penilaian pada angket persepsi peserta didik.

Tabel 3.4. Pedoman Persepsi Peserta Didik

Alternatif Jawaban	Skor Jawaban
Tidak Baik	1
Kurang Baik	2
Baik	3
Baik Sekali	4

2) Penghitungan rata-rata skor setiap aspek

Pada tahap ini, data yang telah ditabulasi dihitung rata-ratanya untuk tiap aspek. Penghitungan rata-rata skor tiap aspek pada angket persepsi peserta didik dilakukan dengan merujuk rumus penghitungan rata-rata skor tiap aspek pada lembar penilaian tentang pengembangan media melalui materi pembelajaran sosiologi menggunakan *e-learning quipper school*.

3) Perbandingan rata-rata skor tiap aspek dengan kriteria

Pada tahap ini, rata-rata skor tiap aspek yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya dinyatakan dalam nilai kualitatif. Cara yang digunakan untuk menyatakan rata-rata skor tiap aspek dalam nilai kualitatif adalah dengan membandingkannya dengan kriteria penilaian kualitas tertentu. Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini. Materi pembelajaran yang telah dikembangkan memenuhi kriteria praktis jika rata-rata skor keseluruhan pada angket persepsi peserta didik memenuhi kriteria minimal baik.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Produk Materi Pembelajaran Sosiologi

a. Produk Awal (Draft I)

Produk awal yang telah dikembangkan dan telah dikonsultasikan, materi pembelajaran dipaparkan dan ditanggapi dalam proses konsultasi. Produk awal hasil pengembangan materi pembelajaran Sosiologi yang konstruktivis melalui media menggunakan *e-learning* berbasis aplikasi *quipper school* dengan materi konflik sosial dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Tampilan awal materi sosiologi konstruktivis dapat dilihat pada lampiran (gambar 4.1. *Screenshot* nama bidang studi di *quipper school*). Pada tampilan ini, berisi nama-nama bidang studi yang telah dibuat (*created*) pada di *link quipper school*.
- 2) Gambar pada lampiran (Gambar 4. 2. *Screenshot* Nama Kelas). Pada tampilan ini, berisi nama-nama kelas sehingga memudahkan guru dalam melihat dan memilih kelas yang telah terdaftar.
- 3) Pada slide 3, tampilan bidang studi yang telah dibuat dan dikembangkan pada lampiran (Gambar 4. 3. *Screenshot* tampilan bidang studi yang telah dibuat dan dikembangkan). Pada tampilan ini, berisi bidang studi yang telah dibuat dan dikembangkan oleh peneliti, yang meliputi beberapa sub materi, yaitu konflik sosial, faktor penyebab konflik sosial dan menanggulangi konflik sosial.

- 4) Pada slide 4, memuat materi I. (Gambar 4. 4. *Screenshot* tampilan materi 1). Pada tampilan ini, berisi materi konflik sosial, yang mencakup pengertian konflik sosial dari pandangan beberapa ahli.
- 5) Pada lampiran (Gambar 4. 5. *Screenshot* soal-soal), berisi soal-soal yang harus dijawab oleh peserta didik dengan login dengan akun yang telah terdaftar. Soal pertama memuat pengertian konflik menurut bahasa latin.
- 6) Slide selanjutnya pada lampiran, (Gambar 4. 6. *Screenshot* soal-soal), berisi soal nomor 2, definisi konflik dari pendapat ahli sesuai dengan teori-teori pada masanya.
- 7) Pada tampilan ini, (lampiran: Gambar 4. 7. *Screenshot* soal-soal) berisi soal nomor 3 tentang sifat-sifat konflik sosial.
- 8) Lampiran (Gambar 4. 8. *Screenshot* soal-soal). Pada tampilan ini, berisi soal nomor 4 tentang contoh sebuah konflik individual yang biasa ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.
- 9) Lampiran (Gambar 4. 9. *Screenshot* soal-soal), pada tampilan ini berisi soal nomor 5 tentang konflik politik hendaknya disalurkan melalui, apakah pengadilan, hukum adat, mahkamah militer, Mahkamah Agung (MA) dan Majelis Permusyawaratan Rakyat (MPR). Peserta didik harus memilih jawaban yang paling benar.
- 10) Pada tampilan (Gambar 4. 10. *Screenshot* materi 2 tentang faktor penyebab konflik sosial) berisi materi tentang faktor penyebab konflik sosial.

11) Pada lampiran (Gambar 4. 11. *Screenshot* soal-soal: materi faktor penyebab konflik sosial). Pada lampiran ini berisi soal 10 nomor tentang faktor penyebab konflik sosial. Peserta didik harus membaca dan memahami materi terlebih dahulu sebelum menjawab soal yang diberikan.

12) Tampilan Materi 3: menanggulangi konflik sosial dapat dilihat pada *screenshot* lampiran (Gambar 4. 12. *Screenshot* Materi 3 menanggulangi konflik sosial), Tampilan pada lampiran tersebut, berisi materi tentang bagaimana menanggulangi konflik sosial. Peserta didik diharapkan membaca dan memahami materi sebelum menjawab soal-soal yang akan diberikan. Selanjutnya pada lampiran gambar selanjutnya berisi 10 soal yang harus dijawab peserta didik materi tentang cara-cara menanggulangi konflik sosial.

b. Produk Revisi Tahap Kedua (Draft II)

Berdasarkan hasil konsultasi mengenai produk tahap awal materi pembelajaran sosiologi yang digunakan dalam menyajikan materi dan mengembangkannya, diharapkan menggabungkan materi teks narasi dan video yang relevan yang diambil dalam *youtube.com*. Hasil revisi produk pengembangan materi pembelajaran sosiologi dapat dilihat pada *screenshot* (Gambar 4. 14. *Screenshot* tampilan sosiologi konstruktifis).

Pada tampilan tersebut, berisi tampilan materi pelajaran sosiologi yang telah dikembangkan dan diberi nama sosiologi yang konstruktifis. Pada lampiran (Gambar 4. 15. *Screenshot* tampilan materi yang telah

direvisi), berisi materi-materi yang direvisi untuk memperkaya materi tersebut, disisipkan video sebagai bahan materi. Video tersebut dilink melalui *youtube.com*. begitu juga pada lampiran (Gambar 4. 16. *Screenshot* tampilan materi yang telah direvisi) berisi materi-materi yang direvisi untuk memperkaya materi tersebut, disisipkan video sebagai bahan materi yang relevan. Video itu juga dilink melalui *youtube.com*.

Produk draf II telah diuji coba terbatas pada peserta didik di kelas XI MAN Parepare, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1. Hasil uji coba terbatas produk draf II

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Mutmainnah	70	
2	Amar Ma'rifat	80	
3	Abd. Rahman	60	
4	Faradillah	70	
5	Dzhulafdy	60	
6	Hamzah	60	
7	Iin Sucita	60	

c. Penyempurnaan Produk (Draft Final)

Tahapan pengembangan untuk menghasilkan produk materi pembelajaran sosiologi yang konstruktifis menggunakan media e-learning berbasis aplikasi *quipper school*. Desain produk II, terlebih dahulu didiskusikan dalam sebuah *forum group disscusion* (FGD) yang menghadirkan pembimbing dan beberapa rekan peserta didik. FGD

diselenggarakan pada tanggal 19 Mei 2017 di STAIN Parepare yang dihadiri oleh salah satu dosen yaitu Dr. H. Ahmad Yani, M.Si, sementara peserta FGD dari kalangan mahasiswa pascasarjana STAIN Parepare.

Berdasarkan hasil *forum group discussion* (FGD), peneliti menerima masukan sebagai revisi penyempurnaan produk. Adapun revisi penyempurnaan produk dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini:

- 1) Tampilan awal berisi sampul Lembar Kerja Peserta Didik tentang materi konflik sosial, pada lampiran (Gambar 4. 17. *Screenshot* tampilan lembar kerja peserta didik).
- 2) Pada tampilan kedua, berisi pengantar yang menggambarkan materi konflik sosial sebagai gambaran umum tentang materi konflik sosial. Pada lampiran (Gambar 4. 18. *Screenshot* tampilan pengantar materi).
- 3) Tampilan selanjutnya, berisi pertanyaan-pertanyaan mendasar yang akan dijawab dalam proses pembelajaran, selengkapnya dapat dilihat pada tampilan ketiga. (Gambar 4. 19. *Screenshot* pertanyaan mendasar yang akan dijawab).
- 4) Tampilan selanjutnya, “quote” yang berarti petunjuk bagi peserta didik menjawab pertanyaan sesuai dengan yang telah diberikan. (Gambar 4. 20. *Screenshot* tampilan *quote*).
- 5) Tampilan selanjutnya, peserta didik diminta untuk menonton video 1 yang telah disiapkan yang berkaitan dengan materi pokok. Pada lampiran (Gambar 4. 21. *Screenshot* video pertama).

- 6) Tampilan selanjutnya, peserta didik diminta untuk memberikan komentar tentang video 1 yang telah disiapkan untuk menjawab pertanyaan nomor pertama, pada *google form* seperti gambar di bawah ini, dengan menekan tombol link (warna biru). Lihat lampiran (Gambar 4. 22. *Screenshot* tampilan kolom komentar video pertama).
- 7) Kemudian tampilan selanjutnya, peserta didik diminta untuk menonton video 2. Lihat lampiran (Gambar 4. 23. *Screenshot* tampilan video kedua).
- 8) Tampilan selanjutnya, peserta didik diminta untuk memberikan komentar terkait dengan video 2, sekaligus menjawab pertanyaan nomor 2 di atas, pada link komentar *google form*, tampilan gambar, (Gambar 4. 24. *Screenshot* tampilan kolom komentar video kedua).
- 9) Tampilan selanjutnya, peserta didik diminta untuk menonton beberapa video yang ada di web <http://tasamuh.com>, yang terkait dengan pertanyaan nomor 3. Tampilan (Gambar 4. 25. *Screenshot* tampilan beberapa video di *tasamuh.com*).
- 10) Tampilan selanjutnya, peserta didik diminta memberikan komentar tentang video-video yang telah ditonton, sekaligus menjawab pertanyaan nomor 3. Tampilan lihat lampiran (Gambar 4. 26. *Screenshot* tampilan kolom komentar video *tasamuh.com*).
- 11) Tampilan selanjutnya, informasi tentang tugas yang dikerjakan merupakan tugas paper mengenai komentar-komentar yang diberikan di

google form tentang materi konflik sosial. Tampilan gambar dapat dilihat pada lampiran (Gambar 4. 27. *Screenshot* tampilan akhir produk).

- 12) Selanjutnya pada pada tampilan akhir produk, menerangkan bahwa komentar-komentar yang peserta isi dalam kolom komentar akan menjadi tugas paper.

Berikut ini beberapa paper yang telah dihasilkan atau telah dikerjakan peserta didik melalui aplikasi *googleform*.

1) Mutmainnah

a. Komentar pertama

Latar belakang adanya konflik adalah adanya perbedaan yang sulit ditemukan kesamaannya atau didamaikan baik itu perbedaan kepandaian, ciri fisik, pengetahuan, keyakinan, dan adat istiadat. Memahami dan meresapi makna keberagaman dan *kebhinnekaan* artinya mampu mengembalikan jati diri sebagai warga bangsa, satu bangsa, satu bahasa dan satu tanah air, yakni Indonesia. Namun demikian, walaupun bersatu atas nama bangsa, apabila keberagaman dan *kebhinnekaan* tidak dirawat maka persatuan itu bisa terurai dan tercerai-berai kembali. Untuk mencegah terjadinya konflik dimasyarakat, maka masyarakat harus mempunyai rasa toleransi atau saling menghargai antar sesama dan harus saling menghormati. Hal itu akan membuat masyarakat akan hidup rukun dan damai.

b. Komentar kedua

Komunikasi yang tidak baik atau buruk adalah alasan utama terjadinya konflik. Selain itu masalah yang terjadi dalam komunikasi berperan dalam mencegah kolaborasi dan merangsang kesalahpahaman. Kesadaran oleh salah satu pihak atau lebih akan eksistensi kondisi-kondisi yang menciptakan kesempatan untuk timbulnya konflik. Jika hal ini terjadi dan berlanjut pada tingkat terasakan yaitu pelibatan emosional dalam suatu konflik yang akan menciptakan kecemasan, ketegangan, frustasi dan permusuhan.

c. Komentar ketiga

Toleransi adalah suatu sikap saling menghormati dan menghargai antarkelompok atau antarindividu dalam masyarakat atau dalam lingkup lainnya. Dasar dari sikap toleransi adalah kasih sayang. Toleransi mengandung sifat-sifat seperti lapang dada, tenggang rasa, menahan diri, dan tidak memaksakan kehendak orang lain. Dalam kehidupan bermasyarakat, tumbuhnya sikap toleransi

menimbulkan hidup yang damai saling berdampingan serta menghindarkan permusuhan.⁶⁰

Latar belakang adanya konflik adalah adanya perbedaan yang sulit ditemukan kesamaannya atau didamaikan baik itu perbedaan kepandaian, ciri fisik, pengetahuan, keyakinan, dan adat istiadat. Adanya provokator dalam konflik yang terjadi akan membuat keadaan semakin memanas, jika kelompok fungsional tidak dengan cepat mengatasi konflik maka pengaruh propaktor akan menyebar semakin luas lagi.

2) Amar Ma'rifat

a) Komentar pertama

Salah satu faktor penyebab terjadinya tawuran antar pelajar ialah ketidakmampuan orangtua menjalankan kewajiban dan tanggung jawabnya dalam mendidik dan melindungi anak. Padahal dalam Undang-Undang Perlindungan Anak (UUPA) pasal 26 ayat 1 telah ditegaskan bahwa orangtua berkewajiban dalam melindungi anak, baik dalam hal mengasuh, memelihara, mendidik, melindungi, maupun mengembangkan bakat anak. Menyalahkan pihak sekolah atas terjadinya tawuran merupakan sasaran yang kurang tepat karena mungkin pihak sekolah bukannya seperti menutup mata atas apa yang terjadi pada anak didiknya, tapi semua itu karena terbatasnya kewajiban mereka sebagai pendidik, yang secara tidak langsung dapat dikatakan bahwa pihak sekolah tidak dapat selalu memantau apa yang terjadi di luar sekolah karena banyaknya anak-anak yang harus mereka pantau.

b) Komentar kedua

Menurut saya, konflik-konflik tersebut disebabkan oleh isu SARA yang merebak di kalangan masyarakat. Terjadinya perselisihan antar umat beragama sangat disayangkan karena bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila terutama sila ke-3 yang berbunyi Persatuan Indonesia. Konflik semacam ini dapat memecah belah bangsa Indonesia jika tidak segera diselesaikan. Sebagai sesama manusia, tidak boleh saling menghina dan juga kita sebagai umat manusia tidak boleh saling membeda-bedakan antara yang satu dengan yang lain karna kita semua adalah ciptaan Allah swt. seharusnya antar

⁶⁰Mutmainnah, *googleform*, <https://docs.google.com/spreadsheets/> diakses tanggal 24/07/2017.

sesama saling bersatu dan kompak dalam segala hal bukan malah saling mengejek baik itu suku, agama, ras dan lain-lain.

c) Komentar ketiga

Setiap manusia diberikan akal, pikiran, dan perasaan dalam hidup bermasyarakat, perasaan harus mendapat perhatian oleh masing-masing anggota masyarakat. Salah satu bentuk perhatian terhadap perasaan sesama manusia ialah memiliki sikap *tasamuh*. Dengan demikian sikap *tasamuh* sangat diperlukan dalam kehidupan bertetangga dan bermasyarakat. Bersikap *tasamuh* berarti memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengambil haknya sebagaimana mestinya.⁶¹

Berbagai berita tentang konflik yang terjadi di Indonesia tersebut menunjukkan bahwa rakyat Indonesia kurang memahami dan mengedepankan tentang persatuan dan kesatuan yang tercantum dalam sila ketiga Pancasila yang berbunyi “Persatuan Indonesia”. Indonesia terdiri dari berbagai golongan, ras, suku, dan agama yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Salah satu faktor terjadinya konflik ialah kesalahpahaman antara kedua belah pihak sehingga timbul adanya konflik, apabila jika terjadi semacam ini salah satu pihak harus saling mengalah karna tanpa salah satu diantara kedua belah pihak maka permasalahan tidak akan pernah selesai jika tidak dibicarakan sebaik baiknya dan bisa juga menimbulkan semacam kekerasan. Salah satu bentuk perhatian terhadap perasaan sesama manusia ialah memiliki sikap *tasamuh*.

3) Zhul Afdhy

a) Komentar pertama

Menurut saya, dalam kehidupan bermasyarakat tentunya terdapat interaksi sosial yang terjadi baik antar perseorangan atau antar kelompok, maupun antar kelompok dengan individu. Di dalam interaksi tersebut terdapat kemungkinan-kemungkinan untuk

⁶¹Amar Ma'rifat, *googleform*, <https://docs.google.com/spreadsheets/> diakses tanggal 11/08/2017.

timbulnya konflik. Di dalam video tersebut, tidak ada peri kemanusiaan yang terkandung di dalamnya karena tidak adanya konsolidasi kepada masyarakat sehingga menimbulkan konflik.

b) Komentar kedua

Setiap manusia adalah individu yg unik. Perbedaan latar belakang kebudayaan sehingga membentuk pribadi-pribadi yang berbeda seseorang sedikit banyak akan terpengaruh dan pola-pola pemikiran dan pendirian kelompoknya.⁶²

Perbedaan kepentingan antara individu atau kelompok manusia memiliki perasaan, penderitaan atau latar belakang kebudayaan yang berbeda. Perubahan-perubahan nilai yang cepat dan mendadak dalam masyarakat. Perubahan adalah sesuatu yang lazim dan wajar terjadi, tetapi jika perubahan itu berlangsung cepat atau bahkan mendadak, perubahan tersebut dapat memicu terjadinya konflik sosial.

4) Mariana

a) Komentar pertama

Menurut Soerjono Soekanto, pengertian konflik adalah suatu proses sosial dimana individu atau kelompok berusaha untuk memenuhi tujuannya dengan jalan menantang pihak lawan dengan disertai ancaman dan kekerasan. Latar belakang adanya konflik adalah adanya perbedaan yang sulit ditemukan kesamaannya atau didamaikan baik itu perbedaan kepandaian, ciri fisik, pengetahuan, keyakinan, dan adat istiadat.

b) Komentar kedua

Proses terjadinya konflik, yaitu: oposisi (ketidakcocokan potensial), kognisi dan personalisasi, maksud, perilaku dan hasil. Menurut Pondi, proses terjadinya konflik sebagai berikut. Konflik Laten (*Latent Conflict*) adalah tahapan dari munculnya faktor penyebab konflik dalam organisasi. Bentuk-bentuk dasar dari situasi ini yaitu persaingan untuk memperebutkan sumber daya yang terbatas, konflik peran, persaingan perebutan posisi dalam organisasi. Cara mengatasi konflik melalui kerja sama.⁶³

⁶²Zhul Afdhy, *googleform*, <https://docs.google.com/spreadsheets/> diakses tanggal 21/07/2017.

⁶³Mariana, *googleform*, <https://docs.google.com/spreadsheets/> diakses tanggal 22/07/2017.

Kerjasama adalah proses sosial yang dilakukan individu untuk memenuhi kebutuhan manusia. Kerjasama dalam masyarakat akan terjadi jika menghadapi situasi, seperti; tantangan alam yang ganas, pekerjaan massal, upacara keagamaan, musuh bersama, dan lain sebagainya. Kerjasama memiliki berbagai bentuk, antara lain: *Bargaining* adalah pelaksanaan perjanjian mengenai pertukaran barang atau jasa antar dua organisasi atau lebih.

5) Faradillah

a) Komentar pertama

Konflik pada Desember 1998 dan April 2000 kecenderungannya hanya tepat disebut "tawuran", sebab konflik hanya dipicu oleh bentrokan pemuda antar kampung, intensitas dan wilayah konflik sangat terbatas di sebagian kecil kecamatan kota. Solidaritas kelompok memang ada, tapi belum mengarah pada keinginan menihilkan kelompok lain. Bahkan, setelah tahu bahwa penyebab bentrokan adalah minuman keras, kelompok yang berbenturan justru sempat sepakat mengadakan operasi miras bersama. Mulai Mei-Juni 2000 dilanjutkan dengan Juli 2001 dan November-Desember 2001 konflik telah mengindikasikan ciri-ciri perang saudara. Konflik sudah mengarah pada upaya menghilangkan eksistensi lawan, terlihat dari realitas pembunuhan terhadap siapa pun, termasuk perempuan dan anak-anak, yang dianggap sebagai bagian lawan. Telah terbangun solidaritas kelompok secara tegas melalui ideologisasi konflik berdasar isu agama dan etnisitas, sehingga konflik menjadi bersifat sangat intensif (kekerasan dan korban) dan ekstensif (wilayah dan pelaku). Bahkan berbeda dengan dua konflik sebelumnya yang umumnya menggunakan batu dan senjata tajam, sejak konflik ketiga pada Mei 2000 mereka telah mempergunakan senjata api, yang terus berlanjut hingga konflik keempat dan kelima, serta beberapa kekerasan sporadis "pasca konflik".

b) Komentar kedua

Menurut bahasa *tasamuh* artinya toleransi, tenggang rasa atau saling menghargai. Menurut istilah *tasamuh* artinya suatu sikap yang senantiasa saling menghargai antara manusia. Kodrat manusia sebagai makhluk sosial, kita saling membutuhkan satu dengan yang lain. Dengan demikian perlu ditumbuhkan sikap toleransi untuk

saling menutupi kekurangan masing-masing. Islam mengajarkan supaya sesama muslim bersatu.⁶⁴

Konflik Poso telah memakan korban ribuan jiwa serta meninggalkan trauma psikologis yang sulit diukur tersebut, ternyata hanya disulut dari persoalan-persoalan sepele berupa perkelahian antar pemuda. Solidaritas kelompok memang muncul dalam kerusuhan itu, namun konteksnya masih murni seputar dunia remaja, yakni: isu miras, isu tempat maksiat. Namun justru persoalan sepele ini yang akhirnya dieksploitasi oleh petualang politik melalui instrumen isu pendatang versus penduduk asli dengan dijejali oleh sejumlah komoditi konflik berupa kesenjangan sosio-kultural, ekonomi, dan jabatan-jabatan politik. Bahkan konflik diradikalisasi dengan bungkus ideologis keagamaan, sehingga konflik Poso yang semula hanya berupa tawuran berubah menjadi perang saudara antar komponen bangsa.

Akar penyebab konflik Poso sangat kompleks. Ada persoalan yang bersifat kekinian, namun ada pula yang akarnya menyambung ke problema yang bersifat historis. Dalam politik keagamaan misalnya, problemanya bisa dirunut sejak era kolonial Belanda yang dalam konteks Poso memfasilitasi penyebaran Kristen dalam bentuk dukungan finansial. Keberpihakan pemerintah kolonial itu sebenarnya bukan dilandaskan pada semangat keagamaan, tetapi lebih pada kepentingan politik, terutama karena aksi pembangkangan pribumi umumnya memang dimobilisir Islam. Fungsi toleransi dalam kehidupan antara lain: dapat menciptakan kedamaian dan

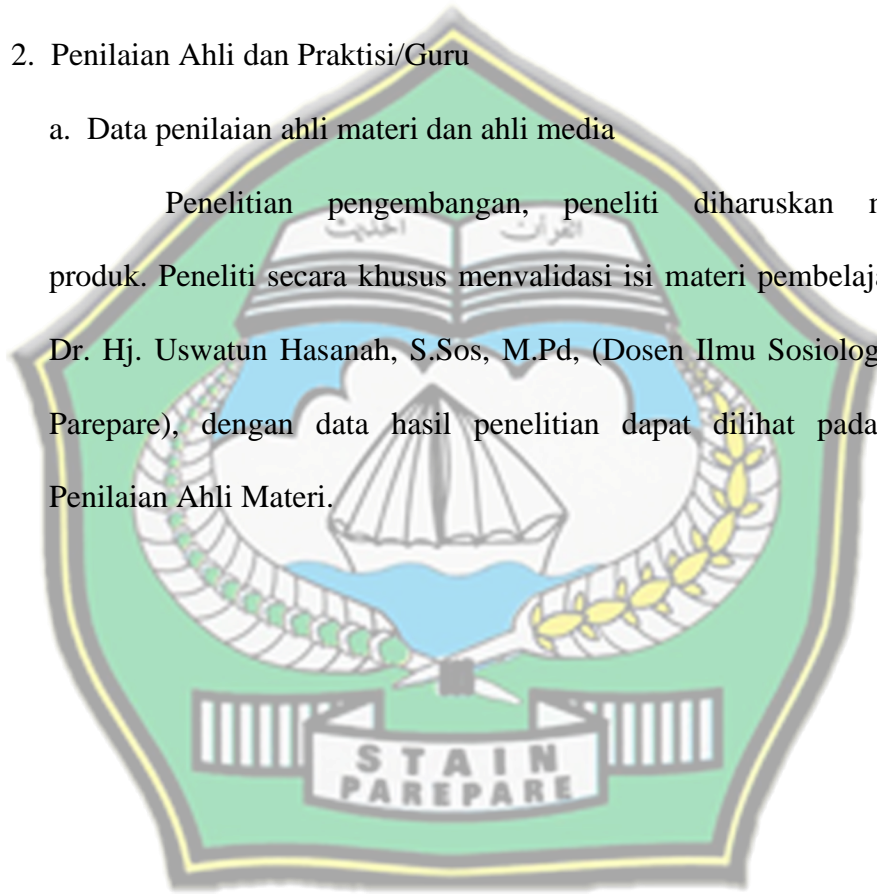
⁶⁴Faradillah, *googleform*, <https://docs.google.com/spreadsheets/> diakses tanggal 20/07/2017

ketentraman dalam hidup bermasyarakat, dapat menimbulkan sifat saling hormat-menghormati antar sesama, dapat menciptakan keharmonisan dalam masyarakat dan tidak saling bermusuhan. Contoh perilaku *tasamuh* adalah menolong sesama yang membutuhkan bantuan, dalam acara rapat menghargai pendapat orang lain.

2. Penilaian Ahli dan Praktisi/Guru

a. Data penilaian ahli materi dan ahli media

Penelitian pengembangan, peneliti diharuskan memvalidasi produk. Peneliti secara khusus memvalidasi isi materi pembelajaran kepada Dr. Hj. Uswatun Hasanah, S.Sos, M.Pd, (Dosen Ilmu Sosiologi di STAIN Parepare), dengan data hasil penelitian dapat dilihat pada tabel 4.2. Penilaian Ahli Materi.



Tabel 4.2 Hasil validasi produk dilihat dari aspek materi

No	Kriteria Penilaian	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Materi yang disajikan di dalam e-learning berbasis quipper school sesuai dengan kompetensi inti.				√	Baik sekali
2	Materi yang disajikan di dalam e-learning berbasis quipper school sesuai dengan kompetensi dasar				√	Baik sekali
3	Materi yang disajikan di dalam e-learning berbasis quipper school sesuai dengan indikator				√	Baik sekali
4	Materi yang disajikan di dalam e-learning berbasis quipper school sesuai dengan tujuan pembelajaran.				√	Baik sekali
5	Materi yang disajikan di dalam e-learning berbasis quipper school sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.				√	Baik sekali
6	Materi yang disajikan sesuai dengan teori yang sudah ada.				√	Baik sekali
7	Garis besar materi yang ditampilkan sudah sesuai.			√		Baik
8	Materi yang disajikan mudah dipahami.			√		Baik
9	Penyajian materi membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi.				√	Baik sekali
10	Materi diuraikan secara runtut.				√	Baik sekali
11	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator yang harus dicapai.				√	Baik sekali
12	Menyajikan soal latihan.				√	Baik sekali
13	Soal latihan memberikan semangat peserta didik untuk belajar.				√	Baik sekali
14	Soal latihan sesuai dengan materi yang disajikan.				√	Baik sekali
15	Jumlah soal latihan cukup.			√		Baik
16	Tugas yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				√	Baik sekali
17	Tugas sesuai dengan materi yang diberikan.				√	Baik sekali
18	Tugas yang diberikan sesuai untuk peserta didik			√		Baik
19	Materi yang disajikan sesuai dengan kondisi peserta didik.			√		Baik
20	Soal yang disajikan sesuai dengan kondisi peserta didik			√		Baik

21	Tulisan mudah dibaca.				√	Baik sekali
22	Huruf yang digunakan dalam penyajian materi sudah sesuai.			√		Baik
23	Istilah yang digunakan dalam menyajikan materi dapat diterima oleh peserta didik.				√	Baik sekali
24	Lambang dan gambar yang disajikan sesuai.			√		Baik
25	Tujuan pembelajaran jelas.				√	Baik sekali
26	Instruksi dapat dipahami dengan baik.			√		Baik
27	Bahasa yang digunakan menggunakan Kaidah Bahasa Indonesia yang benar.			√		Baik
28	Penggunaan bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda.			√		Baik
29	Penggunaan bahasa jelas.			√		Baik
30	Bahasa yang digunakan komunikatif			√		Baik
				13	17	
				39	68	107/120

Presentase skor hasil penilaian ahli materi dilihat dari aspek materi yaitu:

$$P_{(k)} = \frac{S}{N} = 100\%$$

$$P_{(k)} = \frac{107}{120} = 89\%$$

$$P_{(k)} = 89\%$$

Setelah dikonversikan dengan tabel skala 4, kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan presentase rata-rata yang telah diujicobakan ialah 89%, sehingga hasil prosentase kelayakan produk dilihat pada aspek materi termasuk kategori sangat baik dan layak untuk digunakan.

Dalam penelitian pengembangan, peneliti diharuskan memvalidasi produk. Peneliti secara khusus memvalidasi isi materi pembelajaran kepada Dr. Muh. Nadjib, Med, M.Lib, (Dosen *e-Learning* di Program Pascasarjana

STAIN Parepare/ Dosen UNHAS Makassar) dengan data hasil penelitian dapat dilihat pada tabel 4.3. Hasil Validasi Produk.

Tabel 4.3 Hasil validasi produk dilihat dari aspek media *e-learning*

No	Kriteria Penilaian	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Petunjuk penggunaan multimedia jelas dan mudah dimengerti			√		Baik
2	Kombinasi latar depan / belakang sesuai				√	Baik sekali
3	Teks atau tulisan mudah terbaca				√	Baik sekali
4	Tampilan multimedia menarik				√	Baik sekali
5	Gambar mendukung penyampaian materi				√	Baik sekali
6	Tata letak gambar, dan teks memudahkan memahami materi				√	Baik sekali
7	Iringan musik mendukung suasana belajar				√	Baik sekali
8	<i>Hyperlink</i> antar halaman atau antar file mudah terakses				√	Baik sekali
9	Materi tersaji secara runtut			√		Baik
10	Uraian materi mudah diikuti			√		Baik
11	Memungkinkan membantu peserta didik belajar secara mandiri				√	Baik sekali
12	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia			√		Baik
13	Uraian secara lugas dan tidak kaku			√		Baik
14	Sistem navigasi mudah diakses				√	Baik sekali
15	Warna layar depan (gambar dan huruf) menarik			√		Baik
16	Huruf dan kalimat judul menarik perhatian				√	Baik sekali
17	Gambar, ilustrasi, dan video menarik perhatian				√	Baik sekali
18	Tata letak menarik perhatian				√	Baik
19	Tata suara menarik perhatian			√		Baik
20	Tampilan navigasi menarik				√	Baik sekali
21	Multimedia mudah digunakan (ramah pengguna)			√		Baik
22	Sistematika materi tersusun dengan baik			√		Baik
23	Memuat isi Kompetensi Dasar (KD)				√	Baik sekali
24	Uraian sesuai dengan Peserta didik MA kelas			√		Baik
				10	14	
				30	56	86/96

Presentase skor hasil uji coba dilihat dari aspek media yaitu:

$$P_{(k)} = \frac{S}{N} = 100\%$$

$$P_{(k)} = \frac{86}{96} = 100\%$$

$$P_{(k)} = 90\%$$

Setelah dikonversikan dengan tabel skala 4, kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan presentase rata-rata yang telah diujicobakan ialah 90% sehingga hasil persentase kelayakan produk dilihat pada aspek media, termasuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan.

b. Data penilaian praktisi/guru

Dalam penelitian pengembangan, peneliti diharuskan memberikan kesempatan kepada praktisi atau guru untuk memberikan penilaian tentang media yang dikembangkan. Peneliti secara khusus memberikan penilaian media dan materi pembelajaran kepada Dra. Hj. Martina, MA (Guru Sosiologi MAN 2 Parepare), dan Nasrul Haq, S.Pd.I (Guru Sosiologi MA DDI Al Badar Bilalang Parepare) dengan data hasil penelitian dapat dilihat pada tabel 4.4. Hasil Penilaian Praktisi/Pendidik:

Tabel 4.4. Hasil Penilaian Praktisi/guru

No	Kriteria Penilaian	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi inti.				2	Baik Sekali
2	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar				2	Baik Sekali
3	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator				2	Baik Sekali
4	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				2	Baik Sekali
5	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.				2	Baik Sekali
6	Garis besar materi yang ditampilkan sudah sesuai.			1	1	Baik / Baik Sekali
7	Materi yang disajikan mudah dipahami.			1	1	Baik / Baik Sekali
8	Penyajian materi membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi.			2		Baik
9	Materi diuraikan secara runtut.			1	1	Baik / Baik Sekali
10	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator yang harus dicapai.			1	1	Baik
11	Materi dan tugas tersedia pada mata pelajaran Sosiologi				2	Baik Sekali
12	Interaksi antara guru dan peserta didik tersedia di dalam media pada mata pelajaran Sosiologi				2	Baik Sekali
13	Forum diskusi tersedia di dalam media pada mata pelajaran Sosiologi			1	1	Baik / Baik Sekali
14	Media e-learning berbasis aplikasi quipper school pada mata pelajaran Sosiologi mudah			1	1	Baik / Baik Sekali
15	Media e-learning berbasis aplikasi quipper school pada mata pelajaran Sosiologi mudah digunakan oleh peserta didik			1	1	Baik / Baik Sekali
16	Pengoperasian media e-learning berbasis aplikasi quipper school pada mata pelajaran Sosiologi dapat dilakukan secara mandiri oleh guru dan peserta didik			1	1	Baik / Baik Sekali

17	Penggunaan media e-learning berbasis aplikasi quipper school pada mata pelajaran Sosiologi memberikan peluang peserta didik agar dapat belajar secara mandiri.			1	1	Baik / Baik Sekali
18	Penggunaan media e-learning berbasis aplikasi quipper school pada mata pelajaran Sosiologi membantu dalam pembelajaran				2	Baik Sekali
19	Penggunaan media e-learning berbasis aplikasi quipper school pada mata pelajaran Sosiologi membantu guru dalam memberikan materi pelajaran				2	Baik Sekali
20	Penggunaan media e-learning berbasis aplikasi quipper school pada mata pelajaran Sosiologi membantu peserta didik dalam mengakses materi pelajaran			2		Baik
21	Penggunaan media e-learning berbasis aplikasi quipper school pada mata pelajaran Sosiologi memberikan motivasi belajar terhadap peserta didik pada mata pelajaran				2	Baik Sekali
22	Penggunaan media e-learning berbasis aplikasi quipper school pada mata pelajaran sosiologi dapat digunakan untuk meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi pada mata pelajaran.				2	Baik Sekali
23	Penggunaan media e-learning berbasis aplikasi quipper school pada mata pelajaran Sosiologi mempermudah guru dalam memberikan materi pada mata pelajaran			1	1	Baik/Baik sekali
24	Penggunaan media e-learning berbasis aplikasi quipper school pada mata pelajaran sosiologi mempermudah peserta didik belajar secara mandiri pada mata pelajaran			1	1	Baik / Baik Sekali
				13	33	
				39	132	171/192

Persentase skor hasil uji coba dilihat dari penilaian guru yaitu:

$$P_{(k)} = \frac{S}{N} = 100\%$$

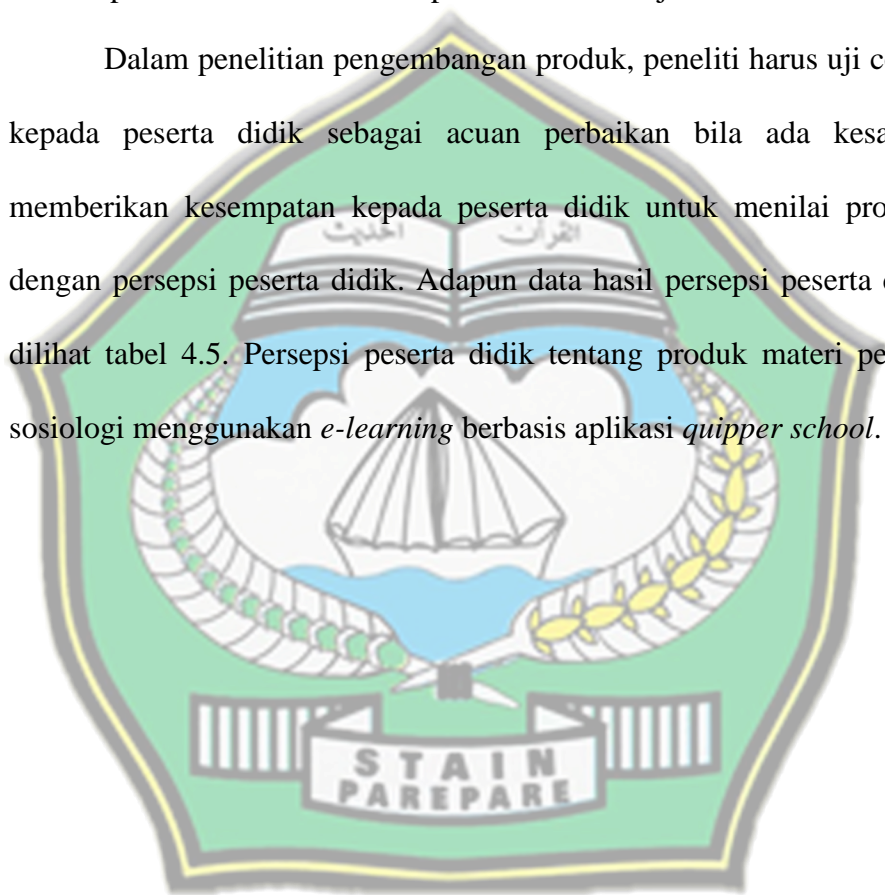
$$P_{(k)} = \frac{171}{192} = 100\%$$

$$P_{(k)} = 89\%$$

Setelah dikonversikan dengan tabel skala 4, kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan persentase rata-rata yang telah diujicobakan ialah 89%, sehingga hasil persentase kelayakan media termasuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan.

3. Persepsi Peserta Didik terhadap Materi Pembelajaran.

Dalam penelitian pengembangan produk, peneliti harus uji coba produk kepada peserta didik sebagai acuan perbaikan bila ada kesalahan dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menilai produk sesuai dengan persepsi peserta didik. Adapun data hasil persepsi peserta didik dapat dilihat tabel 4.5. Persepsi peserta didik tentang produk materi pembelajaran sosiologi menggunakan *e-learning* berbasis aplikasi *quipper school*.



Tabel 4.5. Persepsi peserta didik tentang produk materi pembelajaran sosiologi berbasis aplikasi quipper school

No	Kriteria Penilaian	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Tampilan halaman depan media presentasi menarik.		2	13		
2	Warna tampilan halaman jelas.		1	8	6	
3	Quipper school membuat saya tertarik mengikuti proses pembelajaran			8	7	
4	Quipper school membuat saya tertarik untuk mengakses materi pelajaran.		1	12	2	
5	Materi yang tersedia sesuai dengan Kompetensi Dasar.			8	7	
6	Materi yang tersedia sesuai dengan tujuan pembelajaran.			8	7	
7	Materi yang tersedia menggunakan bahasa yang komunikatif.			9	6	
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.		1	9	5	
9	Terdapat soal latihan dalam materi yang disampaikan.			9	6	
10	Soal latihan mudah saya pahami.		3	11	1	
11	Saya dapat mengerjakan tugas yang disediakan.		4	5	6	
12	Quipper school membuat saya termotivasi dalam belajar.			10	5	
13	Quipper school membuat saya semangat dalam belajar.		1	11	3	
14	Quipper school memudahkan saya dalam belajar.		1	9	4	
15	Quipper school memudahkan saya dalam mencari materi ajar sesuai dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan.		1	7	7	
16	Saya sangat terbantu dalam belajar dengan adanya Quipper school.		1	10	4	
17	Quipper school memudahkan saya dalam belajar.			8	7	
			16	155	83	
			32	465	332	829/1020

Presentase skor hasil uji coba dilihat dari penilaian guru yaitu:

$$P_{(k)} = \frac{S}{N} = 100\%$$

$$P_{(k)} = \frac{829}{1020} = 82\%$$

$$P_{(k)} = 82\%$$

Setelah dikonversikan dengan tabel skala 4, kualifikasi kelayakan berdasarkan presentase rata-rata yang telah diujicobakan ialah 82%, sehingga hasil persentase kelayakan media termasuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan.

B. Pembahasan

Media pembelajaran sosiologi yang konstruktifis menggunakan *e-learning* berbasis aplikasi *quipper school* yang telah dikembangkan materinya oleh peneliti mendapat respon yang bagus bagi peserta didik di MAN 1 Parepare. Produk yang dikembangkan menggabungkan beberapa aplikasi-aplikasi pendukung selain aplikasi *quipper school* sebagai aplikasi utama, seperti *youtube.com*, *google form*, *gmail.com* dan *web.tasamuh.com*.

Pengembangan materi pembelajaran sosiologi menggunakan media *e-learning* berbasis aplikasi *Quipper School* tidak terlepas dari faktor-faktor yang mendukung dan menghambat, terutama dari segi pendidik, peserta didik dan sarana prasarana. Faktor-faktor yang mendukung keefektifan penerapan *e-learning* berbasis *Quipper School* dari segi guru adalah tersedianya teknologi komunikasi yang semakin canggih dan dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran, efektif dari segi waktu dan penerapan *e-learning* berbasis

Quipper School apabila dilihat dari aktifitas belajar peserta didik membuat peserta didik merasa senang, sehingga diharapkan prestasi belajar dapat meningkat.

Media *e-learning* berbasis *Quipper School* merupakan media pembelajaran berbasis internet yang mempunyai peran cukup penting bagi pendidik, yaitu untuk membantu dalam menerangkan materi pelajaran dan untuk mengantisipasi ketidakjelasan bahan pelajaran yang disampaikan guru kepada peserta didik. Selain itu, kerumitan bahan ajar juga dapat disederhanakan dengan bantuan media *e-learning* berbasis *Quipper School* karena media dapat mewakili apa yang kurang dari materi yang disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Dengan demikian diharapkan peserta didik akan lebih mudah mencerna bahan pembelajaran dan prestasi belajar meningkat.

Era modern sekarang ini, perkembangan teknologi informasi sangat pesat. Teknologi membawa dampak positif dan negatif bagi para penggunanya. Untuk mengantisipasi penyalahgunaan teknologi di kalangan peserta didik maka guru harus menerapkan pembelajaran dengan bantuan media internet sehingga peserta didik dapat menggunakan media internet untuk kegiatan positif yaitu belajar.

Faktor-faktor yang mendukung keefektifan penggunaan media *e-learning* berbasis *Quipper School* dari segi peserta didik adalah penyajian materi pelajaran yang menarik serta mudah dipahami dan penguasaan teknologi informasi yang sudah sangat bagus, sehingga peserta didik tidak merasa kesulitan belajar. Sebagian besar peserta didik senang dengan hal-hal baru dalam belajar, sehingga guru harus senantiasa menerapkan media inovatif salah satunya *e-learning* berbasis *Quipper School*. Penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis

Quipper School dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik, membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan materi dengan menarik, mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan dan umpan balik serta mendorong peserta didik melakukan praktik-praktik belajar yang benar.

Faktor-faktor yang mendukung keefektifan penerapan *e-learning* berbasis *Quipper School* dari segi sarana prasarana adalah ketersediaan laptop dan telepon seluler yang memadai. Sebagian besar peserta didik MA Negeri 1 Kota Parepare sudah memiliki laptop dan telepon seluler yang dapat digunakan untuk mengakses aplikasi *Quipper School* sehingga mereka dapat belajar tanpa hambatan.

Faktor-faktor yang menghambat penggunaan *e-learning* berbasis *Quipper School* dari segi guru adalah ketersediaan internet yang belum memadai dan belum menjangkau semua kelas dan tidak semua materi pembelajaran cocok untuk diajarkan menggunakan media *e-learning* melalui aplikasi *Quipper School*. Faktor penghambat yang berasal dari peserta didik yaitu fasilitas internet sekolah yang belum dapat digunakan secara maksimal. Faktor penghambat yang berasal dari sarana prasarana yaitu ketersediaan fasilitas internet yang belum menjangkau semua kelas dan ketersediaan laboratorium komputer yang belum memadai. Fasilitas internet hanya dapat diakses oleh kelas yang letaknya dekat dengan server, kelas yang letaknya jauh terpaksa menggunakan paket data internet pribadi. Apabila akan menggunakan laboratorium komputer atau ruang audio visual harus antri terlebih dahulu. Untuk itu, apabila sekolah akan menggunakan

media *e-learning* melalui aplikasi *Quipper School* maka fasilitas pembelajaran harus disediakan dengan baik.

Penyajian materi pembelajaran sosiologi menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis aplikasi *Quipper School* memberikan kemudahan bagi guru untuk mengirim tugas ke perangkat *mobile* yang dimiliki oleh peserta didik. Selain itu, guru dapat memantau perkembangan belajar peserta didiknya secara online. Manfaat bagi peserta didik yaitu aplikasi *Quipper School* dapat digunakan sebagai tempat peserta didik untuk mengerjakan tugas yang diberikan pendidik, mengakses seluruh materi pelajaran, dan mengirimkan pesan kepada guru mengenai kesulitan belajar yang dihadapi. *Quipper School* dapat diakses oleh peserta didik melalui perangkat yang terhubung dengan internet yang dilengkapi dengan peramban web atau menggunakan Smartphone, BlackBerry, PC/Komputer, Laptop dan Tablet. Peserta didik dapat mengakses *Quipper School* kapan saja dan dimana saja, baik melalui koneksi Wi-Fi maupun 3G, 4G secara gratis.

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan landasan teori serta kerangka teori dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa teori pengembangan yang relevan dengan penelitian ini adalah teori pengembangan menurut Borg and Gall pengembangan adalah

a. Pembuatan produk

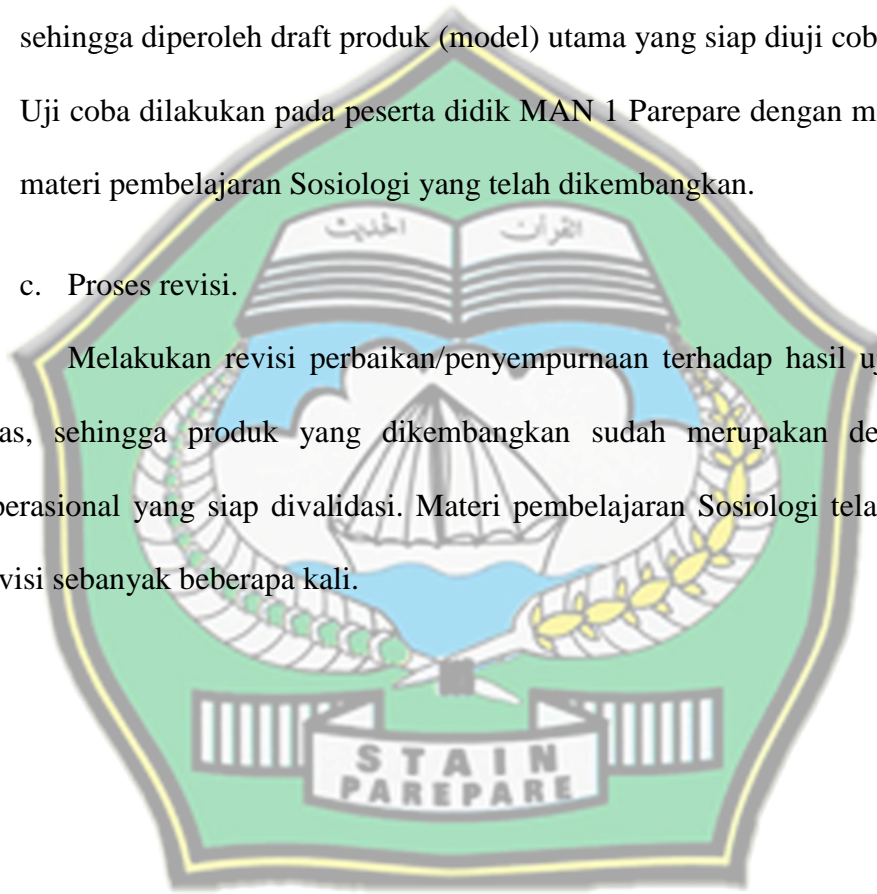
Pembuatan dan pengembangan produk atau materi pembelajaran melalui proses pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Proses pengembangan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan.

b. Proses uji coba

Melakukan uji coba perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil ujicoba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam ujicoba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diuji coba lebih luas. Uji coba dilakukan pada peserta didik MAN 1 Parepare dengan menggunakan materi pembelajaran Sosiologi yang telah dikembangkan.

c. Proses revisi.

Melakukan revisi perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil ujicoba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi. Materi pembelajaran Sosiologi telah dilakukan revisi sebanyak beberapa kali.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan hasil pengembangan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Model materi pembelajaran sosiologi menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis aplikasi *quipper school* pada peserta didik kelas XI MAN 1 Parepare, diketahui berdasarkan hasil penilaian 2 orang ahli materi dan ahli media, setelah dikonversikan dengan tabel skala 4, kualifikasi persentase kelayakan materi berdasarkan presentase rata-rata ialah 89%, sehingga hasil persentase kelayakan materi termasuk kategori sangat baik sehingga layak untuk digunakan. Penggunaan media dalam materi pembelajaran sosiologi menggunakan *e-learning* berbasis aplikasi *quipper school* memiliki keunggulan pembelajaran menjadi lebih realistis dan kontekstual, peserta didik lebih terarah dalam belajar dan bisa mengeksplor pemahaman dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Kelemahan dari produk ini harus menggunakan fasilitas yang terkoneksi internet, seperti laptop, smartpone dan hp android, sebagian peserta didik di MAN 1 Parepare belum memiliki fasilitas tersebut sehingga media pembelajaran sosiologi yang telah dikembangkan perlu diterapkan dalam proses pembelajaran dan sebaiknya digunakan di laboratorium komputer di MAN 1 Parepare.

2. Tanggapan atau penilaian ahli dan praktisi /guru terhadap materi pembelajaran sosiologi yang dikembangkan melalui penggunaan media pembelajaran yang konstruktivis menggunakan *e-learning* berbasis aplikasi *quipper school* pada peserta didik kelas XI MAN 1 Parepare diketahui persentase termasuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Persepsi peserta didik terhadap materi pembelajaran sosiologi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *quipper school* pada peserta didik kelas XI MAN 1 Parepare dalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan. Peserta didik antusias dalam mempelajari materi yang ditampilkan dalam bentuk video dan menjawab soal sesuai dengan contoh kasus yang diberikan.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan mengacu pada hasil penelitian, terdapat beberapa implikasi yang bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis dalam upaya meningkatkan prestasi belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran sosiologi di Madrasah Aliyah.

1. Implikasi Teoretis

Teoretis dalam penelitian ini adalah penerapan *e-learning* berbasis *Quipper School* ini juga memiliki beberapa keterbatasan diantaranya keterbatasan variabel penelitian, keterbatasan teknik pengumpulan data dan penerapan media pembelajaran kurang seimbang.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar pertimbangan dalam memilih media pembelajaran inovatif, khususnya untuk meningkatkan prestasi belajar.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan kesimpulan pada penelitian ini diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan membekali diri dengan kemampuan menggunakan media *e-learning* berbasis aplikasi *Quipper School* dalam proses pembelajaran, sebagai wujud pemanfaatan teknologi informasi. Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar, hendaknya media pembelajaran yang digunakan adalah yang tepat, sehingga akan diperoleh prestasi belajar yang optimal. Pendidik sosiologi meningkatkan kompetensinya melalui diklat, dan seminar pendidikan. Pendidik hendaknya memberikan variasi penggunaan media pembelajaran, agar peserta didik tidak bosan dan lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran.

b. Bagi peserta didik

- 1) Peserta didik diharapkan mampu memanfaatkan media *e-learning* berbasis *Quipper School* sebagai sumber belajar sekaligus untuk mengeksplorasi bahan ajar yang selalu berkembang.

- 2) Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan internet untuk hal-hal yang positif seperti mengakses materi dan mengerjakan tugas melalui aplikasi *Quipper School*.
- 3) Peserta didik diharapkan mampu memanfaatkan *e-learning* dengan baik untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran yang akhirnya prestasi belajar menjadi lebih meningkat.

3. Bagi sekolah

Sekolah diharapkan mendukung hasil penelitian ini dengan menyiapkan dan mengembangkan sarana prasarana pembelajaran khususnya internet. Internet harus diperluas jangkauannya di semua area sekolah, sehingga peserta didik mudah menggunakannya dalam proses pembelajaran *e-learning* berbasis *Quipper School*. Dengan menerapkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran, diharapkan sekolah mampu mewujudkan harapan masa depan pendidikan Indonesia yang berkualitas, dan mampu bersaing dengan bangsa lain di era globalisasi seperti sekarang yang menuntut informasi cepat, tepat dan akurat serta tidak terbatas ruang dan waktu.

c. Bagi peneliti

Para peneliti diharapkan mampu mengembangkan hasil penelitian ini dalam ruang lingkup yang luas. Penulis menyarankan agar peneliti dapat meneruskan atau mengembangkan penelitian ini untuk variabel-variabel sejenis dengan jumlah yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

Al Qur'anul Karim

Abdurrahman, Mulyono. *Pendidikan Bagi Anak yang Berkesulitan Belajar* Cet. III; Jakarta: Rineka Cipta, 2003

Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* Cet. XIII; Jakarta: Bumi Aksara, 2009

------. *Prosedur Penelitian; Suatu Pengantar Praktik* Jakarta: Rineka Cipta, 2002

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran* Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2008

Asmani, J.M. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: DIVA press, 2011

Badan Nasional Standar Pendidikan, *Model Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMA/MA* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006

Bloom, *Taxonomy of Educational Objectives the Classification of Educational Objectives, Cognitif Domain* New York: David McKay Company, 1956

Dalyono, M., *Psikologi Pendidikan* Jakarta: Rineka Cipta, 2009

Dimiyati, dan Mudjino, *Belajar dan Pembelajaran* Jakarta: Rineka Cipta, 2002

Djamara, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*, ed. 2 Cet. II; Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008

Gora, Winastawan. *Membuat CD Multimedia Interaktif untuk Bahan Ajar E-learning*, Jakarta: PT elex Media Komputindo, 2005

Hadi, Sutrisno. *Metodologi Research* Yogyakarta: Andi Ofset, 2000.

Hamalik, Oemar. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru. 1992

Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Pustaka Setia, 2011

<http://indonesia.quipperschool.com/> yang diakses 25 Agustus 2016.

Jacob, L.C. Ary Donald and Asghar, Razavewh, *Introduction to Research Introduction* 3th Edition New York: Holt, Renehart and Winston, 1985

Junaidi, *Modul Pengembangan ICT Information & Communication Technology Materi peningkatan Kualitas Guru Pendidikan Agama Islam GPAI*, Direktorat Pendidikan Agama Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2011

Krathwohl, *et.al.*, *Taxonomy of Educational Objectives, Affective Domain* New York: David McKay Company, 1974

Kurnia, Wita. *Model Pembelajaran E-Learning Dengan Aplikasi Moodle Untuk Mengembangkan Kemampuan Belajar Mandiri Pada Mata Pelajaran*

- Teknologi Informasi Dan Komunikasi TIK Di MA/SMA Kota Bandar Lampung*. Tesis, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. 2011
- Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi*, Bandung: Alfabeta, 2010
- , *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung: Alfabeta, 2009
- Nasution, Noehi. *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam* Jakarta: Dirjen Lembaga Islam, 1995
- , *Materi Pokok Psikologi Pendidikan* Jakarta: Universitas Terbuka, 1993
- Prabu, A. Raden Cahaya. *Perkembangan Taraf Intelegensi Anak*, Bandung: PT. Angkasa, 1993
- Purwanto, Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2004
- Rahmawati, Rizki. *Keefektifan Penerapan E-Learning – Quipper School Pada Pembelajaran Akuntansi DI SMA Negeri 2 Surakarta*, Skripsi, Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret Surakarta. 2015
- Riduan dan Sunarto, *Pengantar Statistika*, Cet. II; Bandung: Alfabeta, 2009
- Rizki, Alfia Kurnia, *Studi Pengembangan dan Pemanfaatan E-learning Dalam Pembelajaran*, Yogyakarta: UNY, 2011
- Rose, Collin, & Nicholl, M. *Accelerated Learning*. Bandung: Nuansa, 2009
- Sadirman. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Rajawali. 2002
- Siahaan, Sudirman. *Mengapa Harus Menggunakan E-Learning Dalam Keiatan Pembelajaran*.Jurnal Teknodik Vol.XII. No.1.Jakarta: Depdiknas, 2008, h.45-
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* Jakarta: Rineka Cipta, 1991
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Cet. III; Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2001
- Sudjana, Nana, *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito, 2005
- , *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* Cet. VIII; Bandung: Rosda Karya, 2002
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2008
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan; Kompetensi dan Praktiknyat*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008
- Sunarto dan Hartono, B. Agung. *Perkembangan Peserta Didik* Jakarta: Rineka Cipta, 1999

- Supriyadi, Eka, *Pemanfaatan ICT Social Network Edmodo untuk meningkatkan Aktivitas dan motivasi belajar listrik dinamis Dalam Pembelajaran Jarak Jauh*, Tesis, Surakarta: PPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret Surakarta. 2014.
- Surahmadi, Bambang. *Pengaruh Media Pembelajaran Virtual Berbasis Quipper School untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 Temanggung*, Jurnal, Semarang: Unnes Science Education Journal, Universitas Negeri Semarang, 2016.
- Suryadi, Ace. *Pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jau Vol.8 No.2. Jakarta: LPPM Universitas Terbuka, 2007.
- Sutrisno. *Revolusi Pendidikan di Indonesia Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2005.
- Taufik Abdullah dan M. Rusli Karim, *Metodologi Penelitian Agama; Sebuah Pengantar Cet. III*; Yogyakarta: Tiara Wacana, 1996.
- Triatningsih, Sari, *Pengembangan Learning Management System Quipper School Pada Pembelajaran Materi Sistem Pertahanan Tubuh Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 3 Yogyakarta*, Jurnal, Yogyakarta: Univeristas Negeri Yogyakarta, 2016), journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pbio/article/download/4600/4265, diakses tanggal 23/03/2018
- Uma, Elisa Rokhimatul, *Pemanfaatan Quipper School Di Kalangan Siswa SMA (Studi Deskriptif tentang Pemanfaatan Quipper School sebagai Media Pendukung Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri Jombang)*. (Surabaya: Universitas Airlangga, 2017)
- Uno, Hamzah B. dan Latamenggo, Nila, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*, Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2010.
- Zain, Rinduan, dkk. *Manajemen Perkuliahan Berbasis E-Learning di Perguruan Tinggi*, Yogyakarta: FITK UIN Sunan Kalijaga, 2015.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



1. IDENTITAS DIRI

1. Nama Lengkap : **M. DAHLAN, S. Ag.**
2. Tempat/Tgl. Lahir: Parepare, 06 Desember 1977
3. Jenis Kelamin : Laki-laki
4. Pekerjaan/Jabatan : Pendidik MAN 1 Parepare

2. IDENTITAS KELUARGA

- a. Orang Tua
 - i. Ayah : H. M. Iskandar (almarhum)
 - ii. Ibu : Hj. Sitti Aisyah (almarhumah)
- b. Mertua
 - i. Mertua Laki-laki : La Mani
 - ii. Mertua Perempuan : Sapiah
- c. Isteri : Gusna Mani, A.Ma
- d. Anak :
 - 1) Fadilah Amaliah Dahlan
 - 2) Fauziah Dahlan
 - 3) Muhammad Farid Dahlan

3. RIWAYAT PENDIDIKAN

- a. SD / MI DDI Ujung Lare : 1990
- b. MTS Negri Parepare : 1993
- c. MANPK Ujung Pandang : 1996
- d. STAIN Parepare : 2001

4. RIWAYAT PEKERJAAN / JABATAN

- a. Guru MAN 1 Parepare (1997- sekarang)
- b. Guru MA DDI Lil Banat Parepare (2012 – 2015)

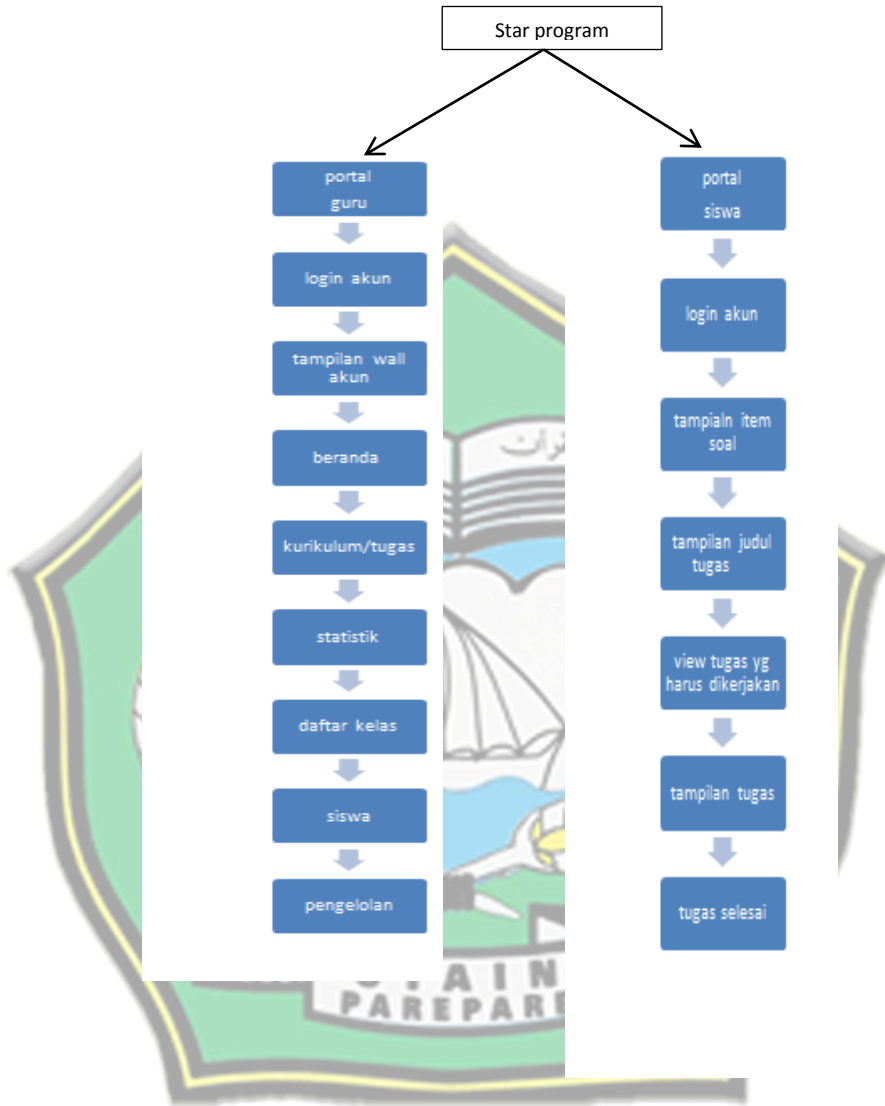
5. RIWAYAT ORGANISASI

- a. IMDI Parepare
- b. IPNU Parepare
- c. PMII Kota Parepare
- d. ANSOR Kota Parepare

LAMPIRAN-LAMPIRAN








FLOWCHART

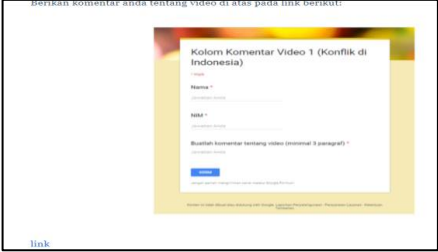



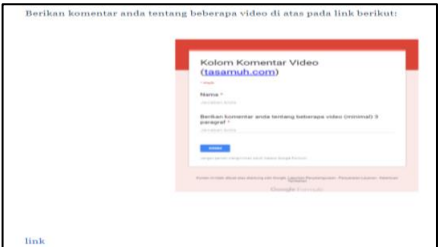



STORY BOARD

(MATERI PEMBELAJARAN SOSIOLOGI)

NO	RANCANGAN HALAMAN	KETERANGAN
1		<p>Portal screen</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Portal untuk guru 2. Portal untuk siswa
2		<p>Halaman untuk login</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Login dengan facebook 2. Mengisi nama pengguna atau email 3. Mengisi kata sandi 4. Berisi tombol “masuk” untuk menuju ke halaman berikutnya
3		<p>Wall akun siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi tugas yang harus dikerjakan 2. Berisi judul tugas 3. Berisi item dari judul tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. 4. Berisi materi yang telah diselesaikan oleh peserta didik

<p>4</p>		<p>Sampul LKPD</p> <p>Berisi tampilan sampul tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik</p>
<p>5</p>	<p>Pengantar</p> <p>Secara sosiologis konflik sosial diartikan sebagai suatu proses sosial antar dua orang atau lebih (bisa juga kelompok), dimana salah satu pihak berusaha menyingkirkan pihak lain dengan menghancurkannya dan membuatnya tidak berdaya.</p>	<p>Pengantar LKPD</p> <p>Berisi pengantar isi dari materi dan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik</p>
<p>6</p>	<p>Pertanyaan Mendasar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa pengertian konflik? 2. Bagaimana penyebab konflik sosial? 3. Bagaimana menangani konflik? 	<p>Pertanyaan Mendasar</p> <p>Berisi pertanyaan-pertanyaan dari materi dan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik</p>
<p>7</p>	<p>Quote:</p> <p>Untuk menjawab pertanyaan tersebut anda harus menyimak beberapa video, dan berikan komentar anda pada link kolom komentar.</p>	<p>Halaman Quote: (petunjuk)</p> <p>Berisi petunjuk sebelum memberikan komentar dari pertanyaan mendasar pada materi dan tugas yang akan dikerjakan oleh peserta didik</p>
<p>8</p>	<p>Simaklah video berikut</p> 	<p>Halaman video 1</p> <p>Berisi link video yang relevan materi dan tugas yang akan dikerjakan oleh peserta didik</p>

<p>9</p>	<p>Berikan komentar anda tentang video di atas pada link berikut:</p> 	<p>Halaman komentar video</p> <p>Berisi banner dan link googleform untuk peserta didik memberikan komentar tentang materi dari video untuk menjawab pertanyaan mendasar nomor 1.</p>
<p>10</p>	<p>Simaklah video 2 berikut</p> 	<p>Halaman video 2</p> <p>Berisi link video yang relevan materi dan tugas yang akan dikerjakan oleh peserta didik.</p>
<p>11</p>	<p>Berikan komentar anda tentang video di atas pada link berikut:</p> 	<p>Halaman komentar video</p> <p>Berisi banner dan link googleform untuk peserta didik memberikan komentar tentang materi dari video untuk menjawab pertanyaan mendasar nomor 2.</p>
<p>12</p>	<p>****Simaklah beberapa video pada link berikut:</p> 	<p>Halaman link web</p> <p>Berisi link tasamuh.com, yang berisi beberapa video yang relevan materi dan tugas yang akan dikerjakan oleh peserta didik</p>
<p>13</p>	<p>Berikan komentar anda tentang beberapa video di atas pada link berikut:</p> 	<p>Halaman komentar video</p> <p>Berisi banner dan link googleform untuk peserta didik memberikan komentar tentang materi dari beberapa video, untuk menjawab pertanyaan nomor 3.</p>

14	<p>Anda telah mengerjakan tugas yang diberikan tentang konflik sosial. Komentar-komentar anda berikan selanjut akan menjadi tugas <i>Paper Project</i>.</p> <p>Terima Kasih  Thank You</p>	<p>Halaman penutup</p> <p>Berisi penyampaian bahwa peserta didik telah mengerjakan tugas paper dan gambar smile.</p>
----	---	--

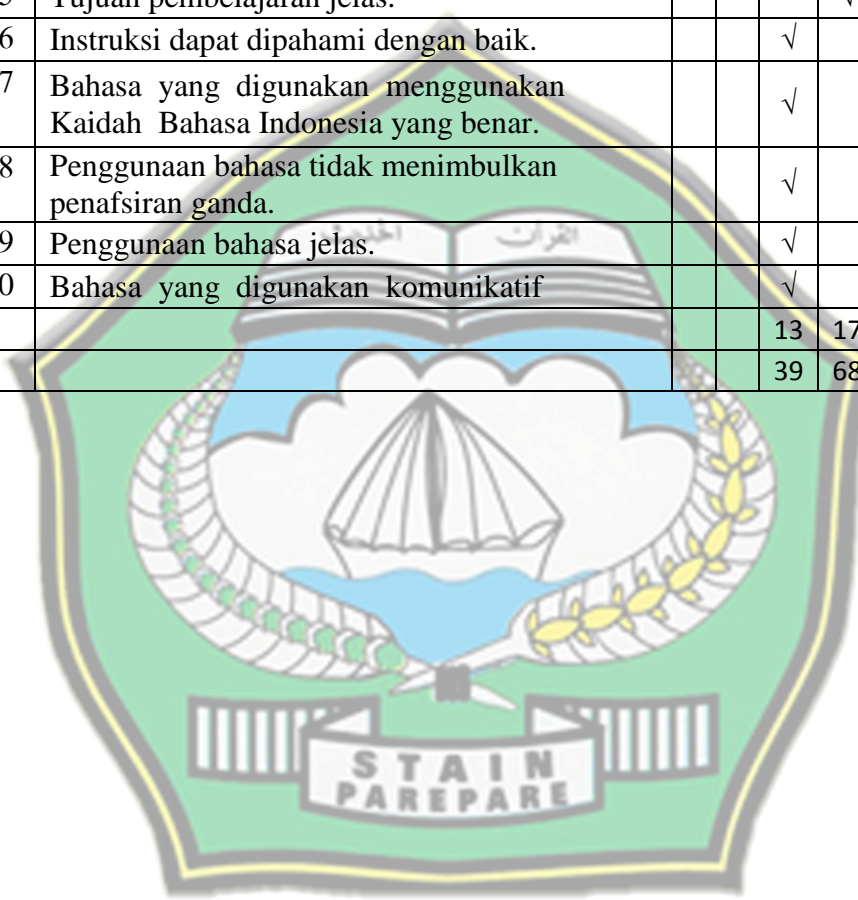


Lampiran 4.1

Tabel 4.1 Hasil validasi produk dilihat dari aspek materi

No	Kriteria Penilaian	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Materi yang disajikan di dalam e-learning berbasis quipper school sesuai dengan kompetensi inti.				√	Baik sekali
2	Materi yang disajikan di dalam e-learning berbasis quipper school sesuai dengan kompetensi dasar				√	Baik sekali
3	Materi yang disajikan di dalam e-learning berbasis quipper school sesuai dengan indikator				√	Baik sekali
4	Materi yang disajikan di dalam e-learning berbasis quipper school sesuai dengan tujuan pembelajaran.				√	Baik sekali
5	Materi yang disajikan di dalam e-learning berbasis quipper school sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.				√	Baik sekali
6	Materi yang disajikan sesuai dengan teori yang sudah ada.				√	Baik sekali
7	Garis besar materi yang ditampilkan sudah sesuai.			√		Baik
8	Materi yang disajikan mudah dipahami.			√		Baik
9	Penyajian materi membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi.				√	Baik sekali
10	Materi diuraikan secara runtut.				√	Baik sekali
11	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator yang harus dicapai.				√	Baik sekali
12	Menyajikan soal latihan.				√	Baik sekali
13	Soal latihan memberikan semangat siswa untuk belajar.				√	Baik sekali
14	Soal latihan sesuai dengan materi yang disajikan.				√	Baik sekali
15	Jumlah soal latihan cukup.			√		Baik
16	Tugas yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				√	Baik sekali
17	Tugas sesuai dengan materi yang diberikan.				√	Baik sekali
18	Tugas yang diberikan sesuai untuk siswa			√		Baik
19	Materi yang disajikan sesuai dengan kondisi siswa.			√		Baik
20	Soal yang disajikan sesuai dengan kondisi			√		Baik

	siswa						
21	Tulisan mudah dibaca.				√		Baik sekali
22	Huruf yang digunakan dalam penyajian materi sudah sesuai.			√			Baik
23	Istilah yang digunakan dalam menyajikan materi dapat diterima oleh siswa.				√		Baik sekali
24	Lambang dan gambar yang disajikan sesuai.			√			Baik
25	Tujuan pembelajaran jelas.				√		Baik sekali
26	Instruksi dapat dipahami dengan baik.			√			Baik
27	Bahasa yang digunakan menggunakan Kaidah Bahasa Indonesia yang benar.			√			Baik
28	Penggunaan bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda.			√			Baik
29	Penggunaan bahasa jelas.			√			Baik
30	Bahasa yang digunakan komunikatif			√			Baik
				13	17		
				39	68		107/120



Lampiran 4.2

Tabel 4.2 Hasil validasi produk dilihat dari aspek media e-learning

No	Kriteria Penilaian	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Petunjuk penggunaan multimedia jelas dan mudah dimengerti			√		Baik
2	Kombinasi latar depan dan latar belakang sesuai				√	Baik sekali
3	Teks atau tulisan mudah terbaca				√	Baik sekali
4	Tampilan multimedia menarik				√	Baik sekali
5	Gambar mendukung penyampaian materi				√	Baik sekali
6	Tata letak gambar, dan teks memudahkan memahami materi				√	Baik sekali
7	Iringan musik mendukung suasana belajar				√	Baik sekali
8	<i>Hyperlink</i> antar halaman atau antar file mudah terakses				√	Baik sekali
9	Materi tersaji secara runtut			√		Baik
10	Uraian materi mudah diikuti			√		Baik
11	Memungkinkan membantu peserta didik belajar secara mandiri				√	Baik sekali
12	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia			√		Baik
13	Uraian secara lugas dan tidak kaku			√		Baik
14	Sistem navigasi mudah diakses				√	Baik sekali
15	Warna layar depan (gambar dan huruf) menarik			√		Baik
16	Huruf dan kalimat judul menarik perhatian				√	Baik sekali
17	Gambar, ilustrasi, dan video menarik perhatian				√	Baik sekali
18	Tata letak menarik perhatian				√	Baik
19	Tata suara menarik perhatian			√		Baik
20	Tampilan navigasi menarik				√	Baik sekali
21	Multimedia mudah digunakan (ramah pengguna)			√		Baik
22	Sistematika materi tersusun dengan baik			√		Baik
23	Memuat isi Kompetensi Dasar (KD)				√	Baik sekali
24	Uraian sesuai dengan Siswa MA kelas XI			√		Baik
				10	14	
				30	56	86/96

Lampiran 4.3.

Tabel 4.3. Hasil Penilaian Praktisi/guru

No	Kriteria Penilaian	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi inti.				2	Baik Sekali
2	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar				2	Baik Sekali
3	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator				2	Baik Sekali
4	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				2	Baik Sekali
5	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.				2	Baik Sekali
6	Garis besar materi yang ditampilkan sudah sesuai.			1	1	Baik / Baik Sekali
7	Materi yang disajikan mudah dipahami.			1	1	Baik / Baik Sekali
8	Penyajian materi membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi.			2		Baik
9	Materi diuraikan secara runtut.			1	1	Baik / Baik Sekali
10	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator yang harus dicapai.			1	1	Baik
11	Materi dan tugas tersedia pada mata pelajaran Sosiologi				2	Baik Sekali
12	Interaksi antara guru dan siswa tersedia di dalam media pada mata pelajaran Sosiologi				2	Baik Sekali
13	Forum diskusi tersedia di dalam media pada mata pelajaran Sosiologi			1	1	Baik / Baik Sekali
14	Media e-learning berbasis aplikasi quipper school pada mata pelajaran Sosiologi mudah			1	1	Baik / Baik Sekali
15	Media e-learning berbasis aplikasi quipper school pada mata pelajaran Sosiologi mudah digunakan oleh siswa			1	1	Baik / Baik Sekali
16	Pengoperasian media e-learning berbasis aplikasi quipper school pada mata pelajaran Sosiologi dapat dilakukan secara mandiri oleh guru dan siswa			1	1	Baik / Baik Sekali

17	Penggunaan media e-learning berbasis aplikasi quipper school pada mata pelajaran Sosiologi memberikan peluang siswa agar dapat belajar secara mandiri.			1	1	Baik / Baik Sekali
18	Penggunaan media e-learning berbasis aplikasi quipper school pada mata pelajaran Sosiologi membantu dalam pembelajaran di MAN 1 Parepare				2	Baik Sekali
19	Penggunaan media e-learning berbasis aplikasi quipper school pada mata pelajaran Sosiologi membantu guru dalam memberikan materi pelajaran				2	Baik Sekali
20	Penggunaan media e-learning berbasis aplikasi quipper school pada mata pelajaran Sosiologi membantu siswa dalam mengakses materi pelajaran			2		Baik
21	Penggunaan media e-learning berbasis aplikasi quipper school pada mata pelajaran Sosiologi memberikan motivasi belajar terhadap siswa pada mata pelajaran				2	Baik Sekali
22	Penggunaan media e-learning berbasis aplikasi quipper school pada mata pelajaran Sosiologi dapat digunakan untuk meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pada mata pelajaran.				2	Baik Sekali
23	Penggunaan media e-learning berbasis aplikasi quipper school pada mata pelajaran Sosiologi mempermudah guru dalam memberikan materi pada mata pelajaran			1	1	Baik/Baik sekali
24	Penggunaan media e-learning berbasis aplikasi quipper school pada mata pelajaran Sosiologi mempermudah siswa belajar secara mandiri pada mata pelajaran			1	1	Baik / Baik Sekali
				13	33	
				39	132	171/192

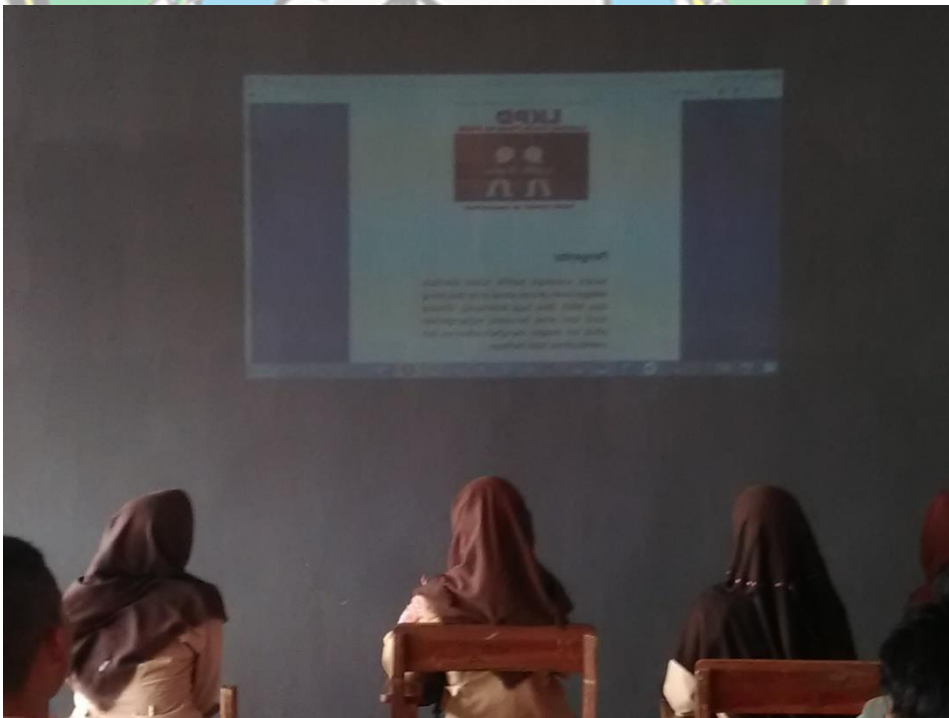
Lampiran 4.4

Tabel 4.4. Persepsi peserta didik tentang produk media pembelajaran sosiologi yang konstruktivis e-learning berbasis aplikasi quipper school

No	Kriteria Penilaian	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Tampilan halaman depan media presentasi menarik.		2	13		
2	Warna tampilan halaman jelas.		1	8	6	
3	Quipper school membuat saya tertarik mengikuti proses pembelajaran			8	7	
4	Quipper school membuat saya tertarik untuk mengakses materi pelajaran.		1	12	2	
5	Materi yang tersedia sesuai dengan Kompetensi Dasar.			8	7	
6	Materi yang tersedia sesuai dengan tujuan pembelajaran.			8	7	
7	Materi yang tersedia menggunakan bahasa yang komunikatif.			9	6	
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.		1	9	5	
9	Terdapat soal latihan dalam materi yang disampaikan.			9	6	
10	Soal latihan mudah saya pahami.		3	11	1	
11	Saya dapat mengerjakan tugas yang disediakan.		4	5	6	
12	Quipper school membuat saya termotivasi dalam belajar.			10	5	
13	Quipper school membuat saya semangat dalam belajar.		1	11	3	
14	Quipper school memudahkan saya dalam belajar.		1	9	4	
15	Quipper school memudahkan saya dalam mencari materi ajar sesuai dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan.		1	7	7	
16	Saya sangat terbantu dalam belajar dengan adanya Quipper school.		1	10	4	
17	Quipper school memudahkan saya dalam belajar.			8	7	
			16	155	83	
			32	465	332	829/1020

Dokumentasi penelitian





Lampiran gambar 2.



Gambar. 2.1. Tampilan Awal Quipper.

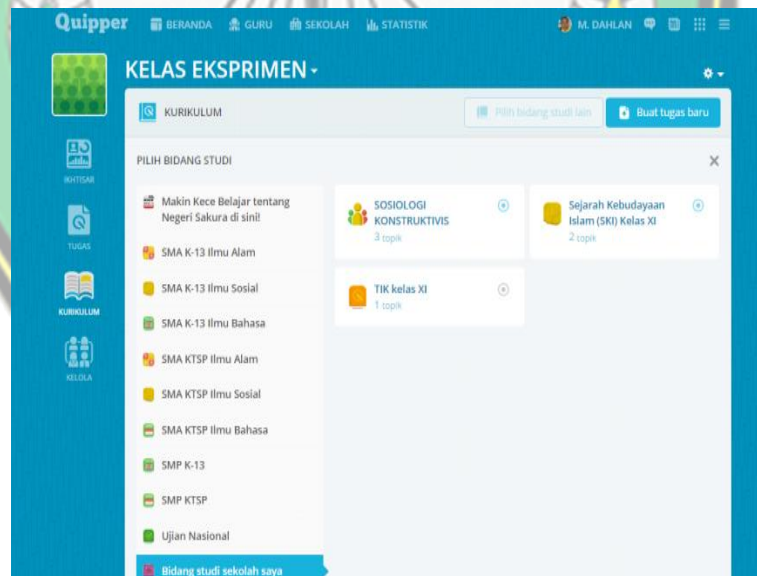


Gambar 2.2. Tampilan login atau buat akun baru

Lampiran Gambar 4.



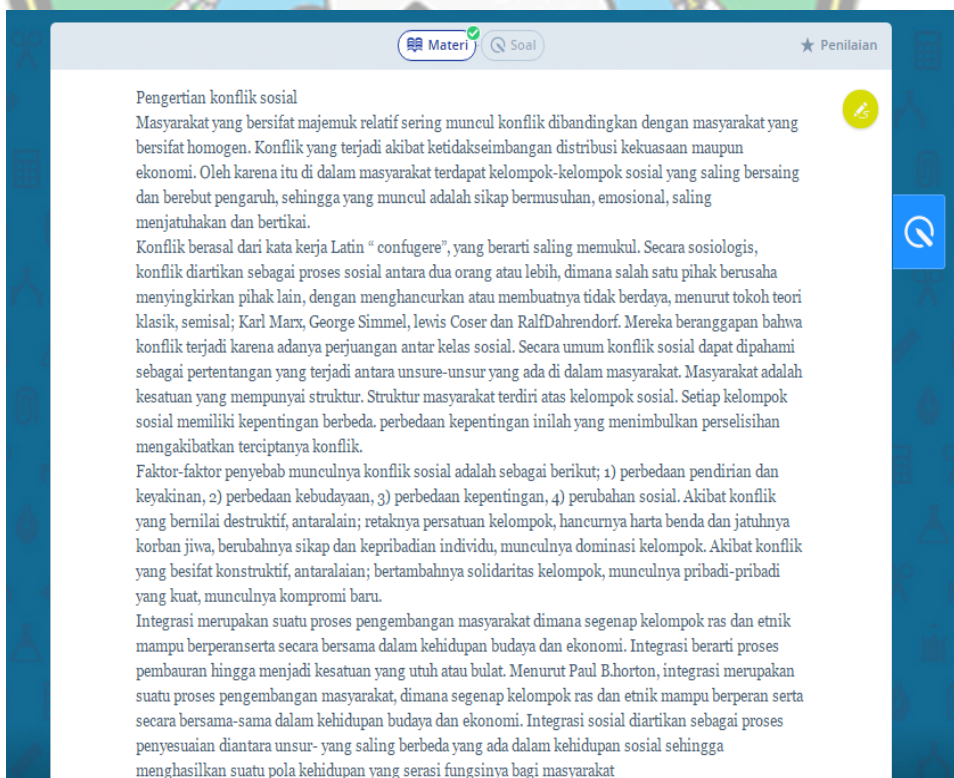
Gambar 4. 1. *Screenshot* nama bidang studi di *quipper school*



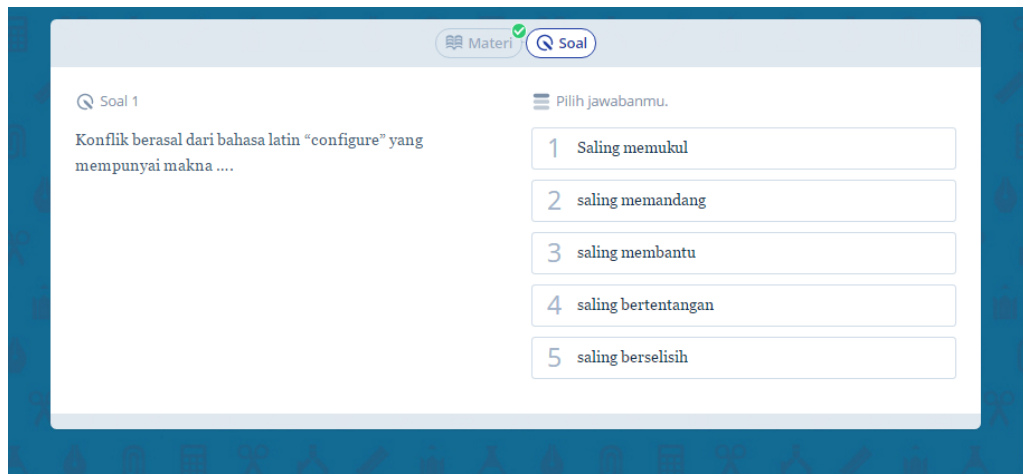
Gambar 4. 2. *Screenshot* Nama Kelas



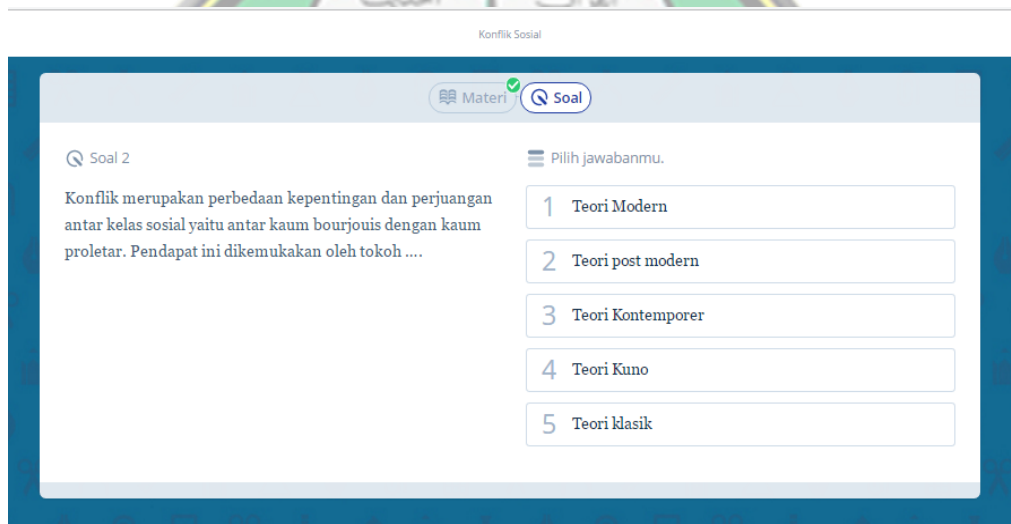
Gambar 4. 3. *Screenshot* Tampilan bidang studi yang telah dibuat dan dikembangkan



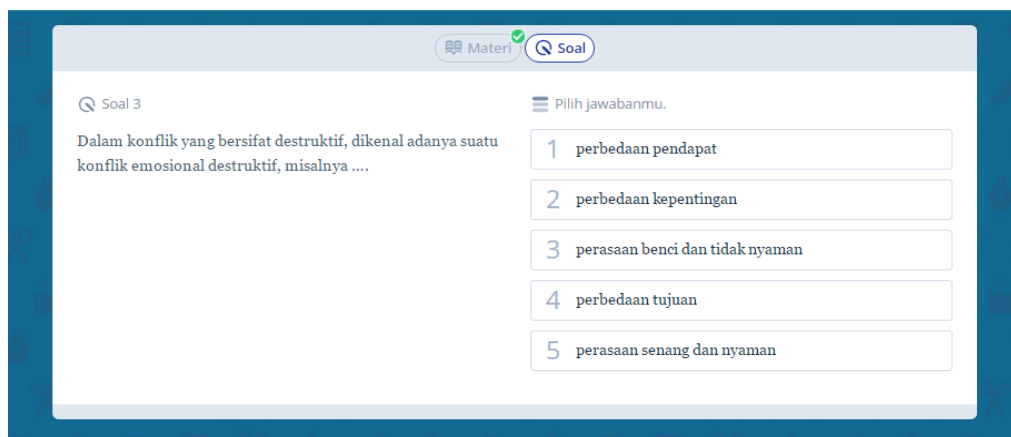
Gambar 4. 4. *Screenshot* tampilan materi 1



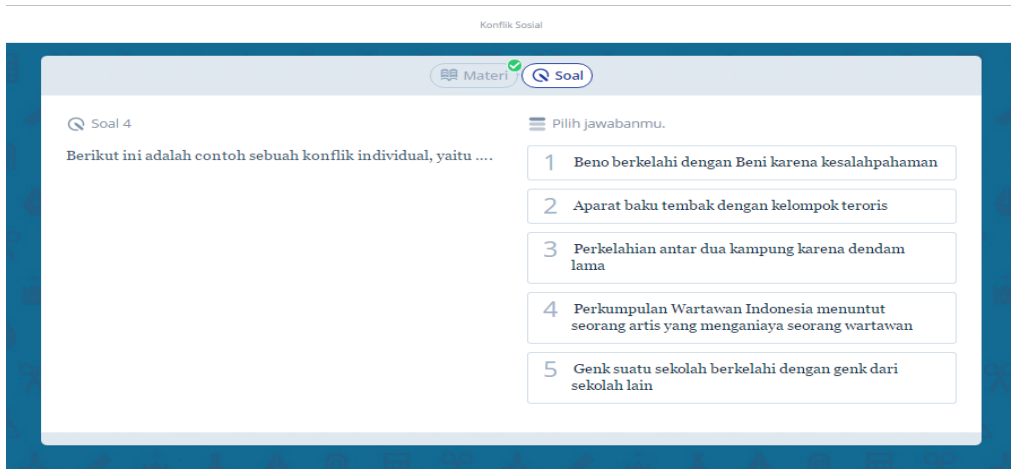
Gambar 4. 5. Screenshot soal-soal



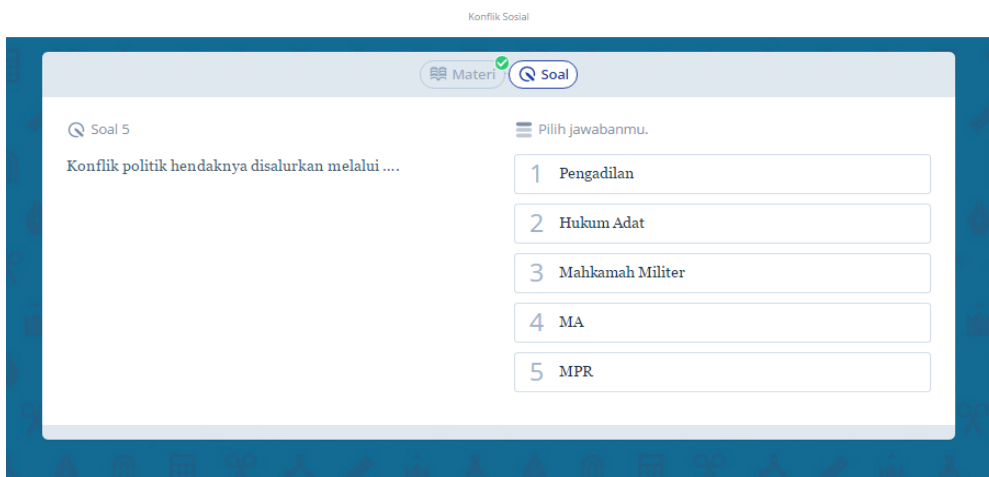
Gambar 4. 6. Screenshot soal-soal



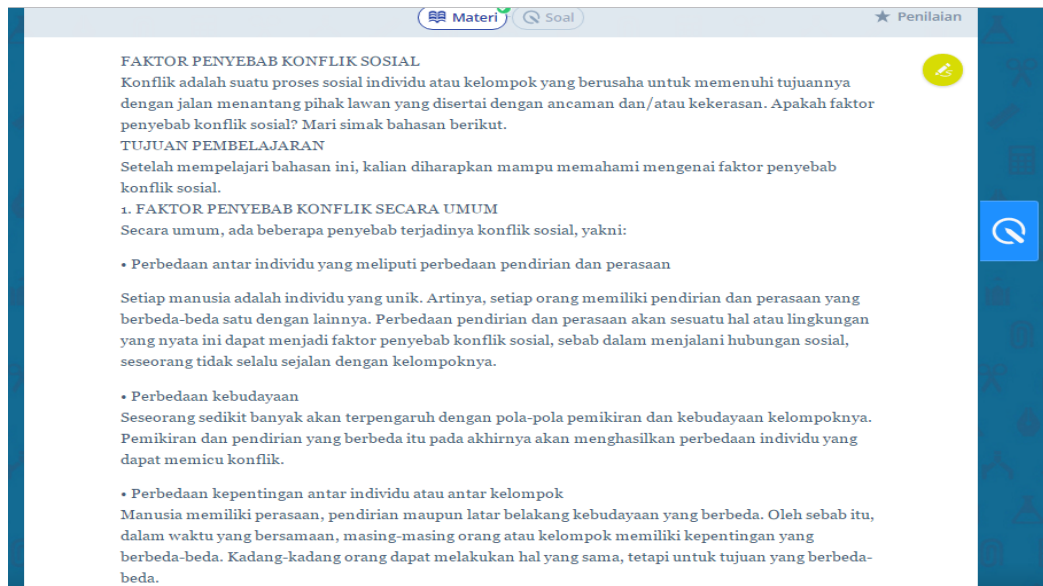
Gambar 4. 7. Screenshot soal-soal



Gambar 4. 8. Screenshot soal-soal



Gambar 4. 9. Screenshot soal-soal

Gambar 4. 10. *Screenshot* Materi 2. Faktor Penyebab Konflik SosialGambar 4. 11. *Screenshot* Soal-Soal: Materi Faktor Penyebab Konflik Sosial

Menanggulangi Konflik Sosial

Materi
Soal
Penilaian

MENANGGULANGI KONFLIK SOSIAL

Konflik adalah sebuah perjuangan nilai atau tuntutan atas status, kekuasaan, dan sumber daya yang bersifat langka dengan maksud menentralkan, mencederai, atau melenyapkan lawan. Bagaimanakah upaya yang dapat dilakukan untuk menanggulangi konflik sosial? Berikut penjelasannya.

TUJUAN PEMBELAJARAN
Setelah mempelajari bahasan ini, kalian diharapkan mampu memahami mengenai upaya yang dapat dilakukan untuk menanggulangi konflik sosial.

Secara umum, pengendalian konflik sosial dilakukan melalui akomodasi. Proses akomodasi memiliki dua makna, yaitu yang merujuk pada keadaan dan proses. Akomodasi yang merujuk pada keadaan menunjukkan adanya keseimbangan dalam interaksi antarindividu atau antarkelompok yang berkaitan dengan nilai dan norma sosial yang berlaku. Sedangkan akomodasi sebagai sebuah proses mengacu pada usaha-usaha manusia untuk meredakan suatu pertentangan agar tercipta keseimbangan. Tujuan dari akomodasi adalah:

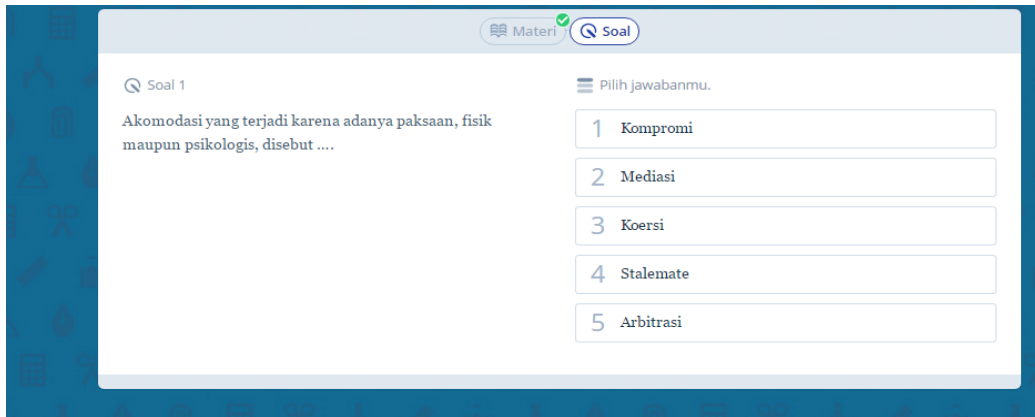
- Untuk menghasilkan sintesis atau titik temu antara dua atau beberapa pendapat yang berbeda agar menghasilkan suatu pola baru.
- Mencegah terjadinya pertentangan untuk sementara waktu.
- Berusaha mengadakan kerja sama antar kelompok sosial yang terpisah.
- Mengupayakan peleburan antar kelompok sosial yang terpisah.

Akomodasi memiliki berbagai bentuk, yakni:

- Koersi (coercion), yaitu bentuk akomodasi yang prosesnya melalui paksaan fisik atau psikologis.
- Kompromi (compromise), yaitu suatu bentuk akomodasi dimana pihak yang terlibat saling mengurangiuntutannya agar tercapai suatu penyelesaian.

- Gencatan senjata (cease fire), yaitu penangguhan permusuhan dalam jangka waktu tertentu. Namun, adakalanya konflik telah memanas sedemikian rupa, melibatkan kekerasan massa nyaris tak terkendali, serta melibatkan kompleksitas sejumlah penyebab, sehingga cara-cara di atas tak lagi mampu mengendalikannya. Jika demikian keadaannya, maka diperlukan resolusi konflik, yakni suatu terminologi ilmiah yang menekankan kebutuhan untuk melihat perdamaian sebagai suatu proses terbuka dan membagi proses penyelesaian konflik dalam beberapa tahap sesuai dengan dinamika siklus konflik. Secara empirik, resolusi konflik dilakukan dalam 4 (empat) tahap.
- Tahap I : Mencari De-eskalasi Konflik
Di tahap pertama, konflik yang terjadi masih diwarnai oleh pertikaian bersenjata yang memakan korban jiwa sehingga pengusung resolusi konflik berupaya untuk menemukan waktu yang tepat untuk memulai (entry point) proses resolusi konflik. Tahap pertama masih didominasi oleh strategi militer yang berupaya untuk mengendalikan kekerasan bersenjata yang terjadi.
- Tahap II : Intervensi Kemanusiaan dan Negosiasi Politik
Ketika de-eskalasi konflik sudah terjadi, maka tahap kedua proses resolusi konflik dapat dimulai bersamaan dengan penerapan intervensi kemanusiaan untuk meringankan beban penderitaan korban konflik.
- Tahap III : Problem-Solving Approach
Tahap ketiga dari proses resolusi konflik adalah problem-solving yang memiliki orientasi sosial. Tahap ini diarahkan menciptakan suatu kondisi yang kondusif bagi pihak-pihak antagonis untuk melakukan transformasi suatu konflik yang spesifik ke arah resolusi. Transformasi konflik dapat dikatakan berhasil jika dua kelompok yang bertikai dapat mencapai pemahaman timbal-balik (mutual understanding) tentang cara untuk mengeksplorasi alternatif-alternatif penyelesaian konflik yang dapat langsung dikerjakan oleh masing-masing komunitas. Alternatif-alternatif solusi konflik tersebut dapat digali jika ada suatu institusi resolusi konflik yang berupaya untuk menemukan sebab-sebab fundamental dari suatu konflik.

Gambar 4. 12. Screenshot Materi 3 Menanggulangi Konflik Sosial



Gambar 4. 13. *Screenshot* Soal-Soal: Materi Menanggulangi Konflik Sosial, #1



Gambar 4. 14. *Screenshot* tampilan Sosiologi Konstruktifis

The screenshot shows a digital document with the following content:

FAKTOR PENYEBAB KONFLIK SOSIAL
 Konflik adalah suatu proses sosial individu atau kelompok yang berusaha untuk memenuhi tujuannya dengan jalan menantang pihak lawan yang disertai dengan ancaman dan/atau kekerasan. Apakah faktor penyebab konflik sosial? Mari simak bahasan berikut.

TUJUAN PEMBELAJARAN
 Setelah mempelajari bahasan ini, kalian diharapkan mampu memahami mengenai faktor penyebab konflik sosial.

FAKTOR PENYEBAB KONFLIK SECARA UMUM
 Secara umum, ada beberapa penyebab terjadinya konflik sosial, yakni:

- Perbedaan antar individu yang meliputi perbedaan pendirian dan perasaan

Setiap manusia adalah individu yang unik. Artinya, setiap orang memiliki pendirian dan perasaan yang berbeda-beda satu dengan lainnya. Perbedaan pendirian dan perasaan akan sesuatu hal atau lingkungan yang nyata ini dapat menjadi faktor penyebab konflik sosial, sebab dalam menjalani hubungan sosial, seseorang tidak selalu sejalan dengan kelompoknya.

- Perbedaan kebudayaan

Seseorang sedikit banyak akan terpengaruh dengan pola-pola pemikiran dan kebudayaan kelompoknya. Pemikiran dan pendirian yang berbeda itu pada akhirnya akan menghasilkan perbedaan individu yang dapat memicu konflik.

FAKTOR PENYEBAB KONFLIK MENURUT PARA AHLI
 Beberapa ahli juga memberikan pendapat mereka mengenai faktor penyebab konflik sosial, di antaranya :

Menurut Ibnu Khaldun, dinamika konflik dalam sejarah manusia sesungguhnya ditentukan oleh keberadaan kelompok sosial (* ashobiyah), berbasis pada identitas, golongan, etnis, maupun tribal. Kelompok sosial pada struktur sosial manapun memberi kontribusi terhadap berbagai konflik. Hal tersebut dipengaruhi oleh sifat asal dan nafsu manusia yang mirip dengan hewan. Nafsu inilah yang mampu mendorong berbagai kelompok sosial menciptakan beragam gerakan untuk memenangi (to win) dan menguasai (to rule).

George Simmel berpendapat bahwa, secara alamiah, konflik terjadi karena individu-individu dalam masyarakat kelihatannya bersemangat untuk berkonflik. Dan jika tidak ada isu-isu yang penting, mereka akan berkonflik karena isu-isu yang sepele.

Karl Marx mengemukakan bahwa konflik merupakan bentuk perjuangan revolusioner kelas proletariat atau buruh untuk mencapai perubahan sosial yang diharapkan, yakni terciptanya masyarakat tanpa kelas (classless society).

Konflik terjadi karena kaum buruh tidak tahan lagi terus-menerus dieksploitasi oleh kaum borjuis atau pemilik alat-alat produksi. Para buruh akhirnya tak bisa bersabar lagi membiarkan dirinya dieksploitasi dengan jam kerja yang panjang dan upah murah, hingga akhirnya melakukan perlawanan. Marx memramalkan, perjuangan revolusioner tadi akan dimenangkan oleh buruh yang lantas mengakhiri dominasi kaum borjuis.

Max Weber berpendapat, penyebab konflik sosial adalah stratifikasi sosial. Untuk memperoleh posisi yang lebih tinggi dalam pelapisan sosial, tak jarang individu harus berkonflik dengan individu atau kelompok lain yang juga menginginkan posisi tersebut.

Ralf Dahrendorf mengemukakan bahwa konflik disebabkan oleh adanya otoritas atau kekuasaan. Pihak-pihak yang memiliki kekuasaan dan pihak-pihak yang dikuasai pasti memiliki kepentingan yang saling bertentangan. Kepentingan kelas berkuasa, antara lain, mempertahankan posisinya. Sedangkan kepentingan kelas yang dikuasai adalah menentang kelas berkuasa dan merebut kekuasaan.

RANGKUMAN

- 1) Seringkali suatu konflik tidak disebabkan oleh faktor tunggal, melainkan oleh kompleksitas sejumlah faktor yang saling terkait.
- 2) Faktor penyebab konflik, misalnya perbedaan antar individu yang meliputi perbedaan pendirian dan perasaan, perbedaan latar belakang kebudayaan, serta perbedaan kepentingan antar individu atau antar kelompok.

Penguatan Materi dapat dilihat video berikut:

Bagaimana Sebuah Konflik Terjadi

LOGIKA
 AKTOR

The screenshot also shows a video player interface with a play button and a hand-drawn diagram of a conflict actor. The diagram includes the word 'AKTOR' and 'LOGIKA' with arrows pointing to a central figure.

Gambar 4. 15. *Screenshot* Tampilan Materi yang telah direvisi

- Konflik atau pertentangan pribadi

Tak telah tidak saling menyukai sejak berkenalan. Bila awal yang buruk tadi dibiarkan, maka akan timbul rasa saling membenci. Masing-masing pihak saling mengejek, memaki, bahkan menggunakan kekerasan untuk memusnahkan pihak lawan. Konflik yang semula bersifat pribadi, jika kemudian melibatkan banyak orang, dapat memicu konflik sosial yang meluas.

- Konflik atau pertentangan rasial

Dalam hal ini, perbedaan ras dijadikan alasan untuk berkonflik. Potensi konflik akan semakin besar bila ternyata salah satu kelompok ras adalah mayoritas, sedangkan lainnya minoritas.

- Konflik atau pertentangan antara kelas-kelas sosial

Konflik ini disebabkan oleh perbedaan kepentingan antara kelas-kelas sosial yang berbeda. Misalnya, konflik antara pengusaha dengan buruh.


- Konflik atau pertentangan politik

Konflik politik, secara umum, berkaitan dengan perebutan kekuasaan dan pengaruh. Konflik politik lazimnya berupa pertentangan atau perebutan pengaruh (kekuasaan) antara golongan-golongan tertentu dalam masyarakat.

- Konflik atau pertentangan yang bersifat internasional

Konflik ini dapat berwujud perebutan pengaruh (kekuasaan) yang bersifat global, melibatkan sejumlah negara yang ingin mendominasi kancah pergaulan internasional. Atau, bisa juga terjadi karena adanya pelanggaran kedaulatan ataupun intervensi yang dilakukan oleh suatu negara atas negara lain

Indonesia di Konflik Multinegara Perairan Nat...



KONFLIK PERAIRAN NATUNA
Tindakan TNI AL Mengundang Protes Pemerintah Tiongkok

Gambar 4. 16. *Screenshot* Tampilan Materi yang telah direvisi





Gambar 4. 17. *Screenshot* Tampilan Lembar Kerja Peserta Didik.

Pengantar

Secara sosiologis konflik sosial diartikan sebagai suatu proses sosial antar dua orang atau lebih (bisa juga kelompok), dimana salah satu pihak berusaha menyingkirkan pihak lain dengan menghancurkannya dan membuatnya tidak berdaya.

Gambar 4. 18. *Screenshot* Tampilan pengantar Materi

Pertanyaan Mendasar

1. Apa pengertian konflik?
2. Bagaimana penyebab konflik sosial?
3. Bagaimana menangani konflik?

Gambar 4. 19. *Screenshot* pertanyaan mendasar yang akan dijawab

Quote:

Untuk menjawab pertanyaan tersebut anda harus menyimak beberapa video, dan berikan komentar anda pada link kolom komentar.

Gambar 4. 20. *Screenshot* tampilan quote.



Gambar 4. 21. *Screenshot* video pertama



Gambar 4. 22. *Screenshot* tampilan kolom komentar video pertama



Gambar 4. 23. *Screenshot* tampilan video kedua

Berikan komentar tentang video di atas link google.form berikut:

Kolom komentar Video 2 (Konflik antar Agama)

* wajib

Nama *
Jawaban Anda

Buatlah komentar anda tentang video (minimal) 3 paragraf *
Jawaban Anda

KIRIM

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. Laporan Penyalahgunaan - Penyesuaian Layanan - Ketentuan Tambahan

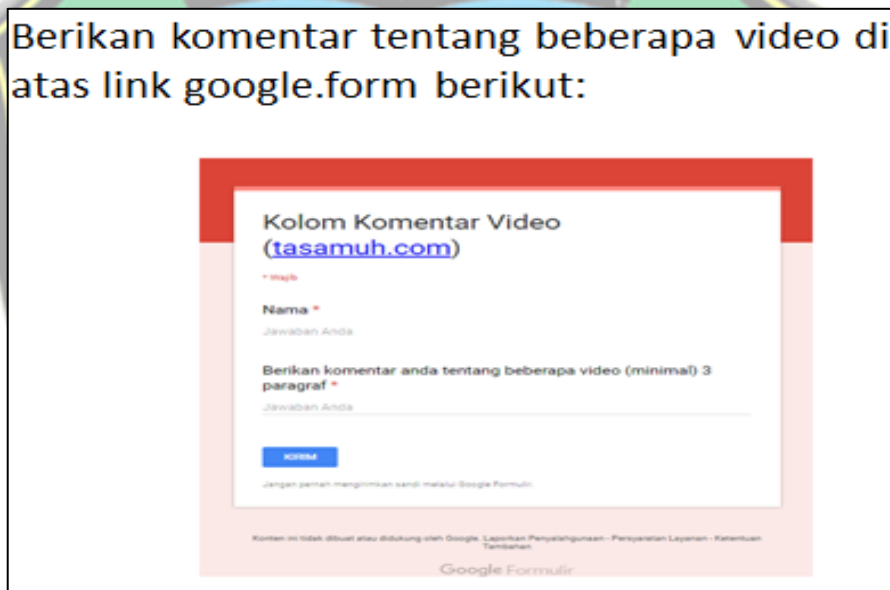
Google Formulir

Gambar 4. 24. *Screenshot* tampilan kolom komentar video kedua



Gambar 4. 25. *Screenshot* tampilan beberapa video di tasamuh.com

Berikan komentar tentang beberapa video di atas link google.form berikut:



Gambar 4. 26. *Screenshot* tampilan kolom komentar video tasamuh.com

Anda telah mengerjakan tugas yang diberikan tentang konflik sosial. Komentar-komentar anda berikan selanjut akan menjadi tugas *Paper Project*.

Gambar 4. 27. *Screenshot* tampilan akhir produk



