

PENGEMBANGAN PROSES PEMBELAJARAN SMK MELALUI NEW MEDIA DI KOTA BENGKULU

Andy Makhrian¹

¹Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Bengkulu
andy.unib@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Kemajuan suatu bangsa juga ditentukan oleh kemajuan pendidikannya, sistem pendidikan saat ini sudah mulai mengikuti zaman, yaitu dengan menggunakan teknologi informasi, atau pendidikan berbasis teknologi informasi. Salah satu fenomena teknologi informasi saat ini adalah media baru atau media baru. Dalam dunia pendidikan, sekarang ada startup pendidikan online uk yang disebut quipper school. Quipper school mencoba menjadi platform pembelajaran online terlengkap di Indonesia yang dapat digunakan tidak hanya untuk siswa tetapi juga untuk staf pengajar. Satu-satunya lembaga pendidikan menengah atas yang menggunakan media sekolah quipper di kota Bengkulu saat ini adalah sekolah menengah kejuruan 3. Sekolah kejuruan negeri 3 kota Bengkulu adalah sekolah standar nasional dengan sistem pendidikan berdasarkan keterampilan atau keterampilan. Melalui media sekolah quipper guru dapat memberikan informasi tentang pelajaran langsung kepada kelompok siswa secara bersamaan tanpa harus bertatap muka langsung. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media quipper school memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan pembelajaran bagi siswa smk negeri 3 kota Bengkulu, maka tampilan media quipper school sangat menarik, membuat siswa tertarik menggunakan media quipper school dalam membantu proses pembelajaran. .

Kata kunci: Media Baru, Proses Pembelajaran, dan Sekolah Menengah Kejuruan

ABSTRACT

Education is a very important thing in human life. The progress of a nation is also determined by the progress of its education, the current education system has begun to follow the times, namely by using information technology, or information technology-based education. One of the information technology phenomena today is new media or new media. In the world of education, there is now a uk online education startup called quipper school. Quipper school tries to become the most complete online learning platform in Indonesia that can be used not only for students but also for teaching staff. The only upper secondary education institution that uses quipper school media in the Bengkulu city is currently state vocational high school 3. State vocational school 3 Bengkulu city is a national standard school with an education system based on skills or skills. Through quipper school media teachers can provide information about lessons directly to groups of students at the same time without having to face to face directly. This study proves that the use of quipper school media has a significant effect on the development of learning for students of smk negeri 3 kota Bengkulu, then quipper school's media display is very interesting, making students interested in using quipper school media in helping the learning process.

Keywords: New Media, Learning Process, and Vocational High School

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Kemajuan suatu bangsa juga ditentukan dari kemajuan pendidikannya, sistem pendidikan saat ini sudah mulai mengikuti perkembangan zaman yaitu dengan banyak menggunakan teknologi informasi, atau pendidikan yang berbasis teknologi informasi. Salah satu fenomena teknologi informasi saat ini adalah New Media atau media baru. Media sosial dan manusia bisa dianalogikan seperti kendaraan dan bahan bakarnya, sudah menjadi satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan. Ditunjang dengan munculnya *smart phone* atau handphone android yang memang difasilitasi dengan sistem internet untuk media sosial membuat setiap orang makin sering mengakses media sosial tanpa menggunakan PC komputer atau laptop, cukup dengan handphone setiap orang masing-masing. Berdasarkan studi yang dilakukan The Pew Internet and American Life Project, sejak tahun 2008 sms terus meningkat di kalangan remaja. SMS telah mengalahkan penggunaan email, dan tentu saja tatap muka secara langsung. Dengan demikian potensi media sosial sebagai media telekomunikasi kini berubah menjadi suatu kebiasaan yang menggantikan sms karena dengan adanya internet dalam handphone memudahkan

penggunannya untuk berselancar di dunia maya.

Perkembangan teknologi informasi, dengan media sosial sebagai salah satu produk yang mendorong keterbukaan informasi dan kebebasan berpendapat, telah membawa pengaruh besar bagi dinamika kehidupan masyarakat masa kini. Dengan keberadaan teknologi kini memiliki peranan yang sangat besar terutama dalam proses pembelajaran di dunia pendidikan. Berbagai kemudahan didapatkan setelah adanya penggunaan teknologi informasi. Dalam dunia pendidikan, saat ini telah hadir Startup edukasi *online* asal Inggris yang disebut dengan *Quipper School*. *Quipper School* mencoba untuk menjadi platform pembelajaran *online* terlengkap di Indonesia yang dapat digunakan tak hanya bagi siswa namun juga bagi para tenaga pengajar. Secara umum, *Quipper* merupakan startup edukasi yang cukup menarik. Perlu diketahui, *Quipper* memiliki lima produk aplikasi *e-learning* seperti *Quipper Quiz*, *StraightAce*, *Quipper Courses*, *Gakumo*, dan juga *Quipper School* yang kini bisa dinikmati dalam bahasa Indonesia. *Quipper* didirikan pada tahun 2010 oleh Masayuki Watanabe yaitu pendiri dan CEO dari perusahaan pendidikan yang berpusat di London Inggris. Ada 3 kekuatan pendorong yang membuat

Quipper tercipta. *Quipper School* telah berusaha untuk mengatasi dan memecahkan tantangan-tantangan berat tersebut. Dan hasilnya, *Quipper School* memiliki *retention rate* (tingkat keberlanjutan) dan *viral rate* (tingkat penyebaran) yang tinggi. Yang menandakannya adalah begitu para guru mulai menggunakan layanan *Quipper School*, mereka akan langsung menyukainya, dan bersedia untuk terus menggunakannya dalam waktu yang lama.

Para guru tersebut juga memiliki koneksi yang luas dan baik, sehingga mereka cenderung saling berbagi ide. Banyak sekali pengguna awal yang telah memperkenalkan *Quipper School* kepada rekan guru mereka, yang selanjutnya menciptakan efek penyebaran. Beberapa dari mereka bahkan ada yang secara sukarela membuat video tutorial dan konten pembelajaran sendiri. *Quipper School* merupakan platform penghubung antara siswa dan guru dalam pembagian tugas secara *online*. Layanannya diklaim sesuai dengan pelajaran yang diadaptasi dari kurikulum yang berlaku di Indonesia, tak ayal mata pelajaran yang umum ditemukan seperti Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, IPA, dan IPS tersedia di *Quipper School*. Sesuai dengan keterangannya saat ini, *Quipper School* hanya bisa dinikmati oleh siswa Sekolah Menengah Tingkat Atas mulai dari kelas

10 hingga kelas 12. Satu-satunya lembaga pendidikan menengah keatas yang menggunakan media *Quipper School* di Kota Bengkulu saat ini adalah SMK Negeri 3. SMK Negeri 3 Kota Bengkulu merupakan sekolah yang berstandar nasional saat ini dengan sistem pendidikan yang berbasis kepada *skill* atau keterampilan. Melalui media *Quipper School* guru dapat memberikan informasi mengenai pelajaran secara langsung kepada *group* siswa (kelompok kelas) pada waktu bersamaan tanpa harus bertatap muka secara langsung. Melalui media *Quipper School* peneliti ingin mengetahui bagaimana pemanfaatan media *Quipper School* di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu dalam meningkatkan kualitas belajar bagi para siswa atau pelajar.

Penelitian ini mengenai pengembangan proses pembelajaran smk melalui New Media di Kota Bengkulu khususnya Media *Quipper School* dalam peningkatan kualitas pembelajaran di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu. Peneliti menfokuskan pada jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif menyajikan data dalam bentuk deskripsi dengan menggunakan informasi berupa angka-angka statistik. Metode yang digunakan adalah survei. Survei adalah metode riset dengan menggunakan kuesioner sebagai instrument pengambilan datanya (Krisyantono, 2008:57). Penelitian

ini penggunaan pendekatan kuantitatif dilakukan untuk mengetahui pemanfaatan media *quipper school* dalam peningkatan kualitas pembelajaran di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu.

PEMBAHASAN

New Media

Istilah media sosial menurut Karjaluoto (2008:2) menggambarkan sebuah media sehingga para pengguna dapat dengan mudah berpartisipasi dan memberi kontribusi di dalam media tersebut. Karakteristik umum yang dimiliki setiap media sosial yaitu adanya keterbukaan dialog antar para pengguna. Sosial media dapat dirubah oleh waktu dan diatur ulang oleh penciptanya, atau dalam beberapa situs tertentu, dapat diubah oleh suatu komunitas. Selain itu sosial media juga menyediakan dan membentuk cara baru dalam berkomunikasi. Seperti diketahui, sebelum muncul dan populernya media sosial, kebanyakan orang berkomunikasi dengan cara sms atau telpon lewat handphone. Namun sekarang dengan adanya media sosial, orang cenderung berkomunikasi lewat layanan obrolan (chat) atau berkirim pesan lewat layanan yang tersedia di media sosial.

Media *Quipper School*

Quipper School adalah startup edukasi *online* asal Inggris. Mengusung nama *Quipper School*, *Quipper* mencoba untuk menjadi

platform pembelajaran *online* terlengkap di Indonesia yang dapat digunakan tak hanya bagi siswa namun juga bagi para tenaga pengajar. Secara umum, *Quipper* merupakan startup edukasi yang cukup menarik. Perlu diketahui, *Quipper* memiliki lima produk aplikasi *e-learning* seperti *Quipper Quiz*, *StraightAce*, *Quipper Courses*, *Gakumo*, dan juga *Quipper School* yang kini bisa dinikmati dalam bahasa Indonesia. *Quipper* didirikan pada tahun 2010 oleh Masayuki Watanabe yaitu pendiri dan CEO dari perusahaan pendidikan yang berpusat di London Inggris.

Quipper School memiliki dua bagian yaitu *Quipper School Link* yang disediakan untuk guru, dan juga *Quipper School Learn* yang bisa diakses bagi siswa. Secara singkat, *Quipper School Link* memudahkan para guru untuk dapat mengirim tugas ke perangkat mobile milik siswa sekaligus juga dapat memantau perkembangan belajarnya secara online. Sementara itu, *Quipper School Learn* disediakan sebagai tempat siswa untuk mengerjakan dan men-submit tugas yang diberikan. Dalam *Quipper School Learn* siswa bisa mengkoleksi ragam tema yang dihargai dalam sejumlah koin tertentu.

Sekolah Menengah Kejuruan

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan

pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs. Di SMK terdapat banyak sekali Program Keahlian. Sekolah Menengah Kejuruan atau yang disebut SMK adalah bagian terpadu dari Sistem Pendidikan Nasional, yang mempunyai peranan penting didalam menyiapkan dan pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM).

Pendidikan kejuruan adalah pendidikan non akademis yang berorientasi pada praktek-praktek dalam bidang pertukangan, bisnis, industri, pertanian, transportasi, pelayanan jasa, dan sebagainya. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 tahun 2003 pasal 15 menyatakan bahwa pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

Pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang menghubungkan, menjodohkan, melatih manusia agar memiliki kebiasaan bekerja untuk dapat memasuki dan berkembang pada dunia kerja (industri), sehingga dapat dipergunakan untuk memperbaiki kehidupannya. Pada dasarnya pendidikan kejuruan berdasarkan kebutuhan nyata pasar kerja. Untuk dapat merealisasikan program ini maka peran

serta dunia usaha dan industri sangat diperlukan. Bahkan perlu mendudukkan mereka dalam posisi yang penting, sehingga program kejuruan ditawarkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa sistem pendidikan kejuruan yang memberikan standar kompetensi nasional yang baku. Standar kompetensi, standar kurikulum dan standar pengujian dimaksudkan untuk menjamin bahwa sistem pendidikan kejuruan benar-benar memberikan kompetensi yang telah dibutuhkan oleh industri. Oleh karenanya ukuran mutu tamatan pendidikan kejuruan tidak hanya dilihat dari hasil Ujian Akhir Nasional., tetapi juga dari kompetensi yang dicapai. Ketercapaian kompetensi dilihat dari keterampilan. Setiap keterampilan yang dicapai diberikan sertifikat oleh lembaga yang berwenang seperti majelis pendidikan kejuruan nasional (MPKN). UUSPN No. 20 tahun 2003 pasal 15, menyatakan pendidikan menengah kejuruan bertujuan untuk menyiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

Pengembangan Proses Pembelajaran Sma Melalui New Media Di Kota Bengkulu

Penelitian ini fokus pada Pengembangan Proses Pembelajaran SMA Melalui New Media Di Kota Bengkulu khususnya media *Quipper School*. Penelitian ini mengenai pengembangan

proses pembelajaran sma melalui New Media di Kota Bengkulu khususnya Media *Quipper School* dalam peningkatan kualitas pembelajaran di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu. Responden dalam penelitian ini adalah pelajar SMK Negeri 3 Kota Bengkulu yang berjumlah 50 orang siswa di mana responden berjenis kelamin laki-laki dan perempuan akan diambil dengan proporsi yang relatif sama, yakni 25 orang siswa laki-laki dan 25 orang siswa perempuan. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *proporsional random sampling*.

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner, diperoleh bahwa jumlah responden perempuan dan responden laki-laki memiliki proporsi yang sama, yakni masing-masing sebanyak 25 orang atau sebesar 50 persen. Berdasarkan umur responden, rata-rata responden penelitian berada pada usia 17-18 tahun yakni sebanyak 26 orang atau sebesar 52 persen. Rentang usia ini memang paling banyak dimiliki oleh siswa menengah atas termasuk siswa menengah kejuruan. Sementara untuk usia antara 15-16 tahun sebanyak 44 orang atau sebesar 48 persen. 50 orang siswa responden penelitian tersebut terbagi ke dalam 3 kelompok kelas, yakni kelas X, XI dan XII.

Pembahasan difokuskan pada variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian, yakni penggunaan media

Quipper School dan perkembangan pendidikan bagi pelajar. Berdasarkan pengumpulan data yang didapat di lapangan dapat diketahui jawaban dari masing-masing pertanyaan variabel adalah sebagai berikut:

Penggunaan Media *Quipper School*

Tabel 4.2 Penggunaan Media *Quipper School*

No.	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Sangat Tinggi	47	94 %
2.	Tinggi	3	6 %
3.	Sedang	0	0%
4.	Rendah	0	0%
5.	Sangat Rendah	0	0%
Total		50	100%

Sumber: Hasil Penelitian Oktober 2017

Berdasarkan tabel 4.2 diatas, dapat dilihat bahwa secara keseluruhan jawaban responden untuk variabel penggunaan media *Quipper School* adalah sangat tinggi dan tinggi, yaitu 47 orang responden dengan persentase 94 % menyatakan sangat tinggi dan 3 orang responden dengan persentase 6 % menyatakan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa hampir keseluruhan responden menyatakan sangat setuju dengan penggunaan media *Quipper School*.

Tabel 4.3 Menggunakan Media *Quipper School* apabila baru ada tugas dari guru

Pilihan	Jumlah	Persentase
SS	34	68 %
S	16	32 %
KS	-	0%
TS	-	0%
STS	-	0%
JUMLAH	50	100%

Sumber: Hasil Penelitian Oktober 2017

Berdasarkan tabel 4.3 diatas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menggunakan media *Quipper School* pada saat hanya tugas dari guru mata pelajaran tertentu. Hal ini dapat terlihat dari sebanyak 34 orang dengan persentase 68 % menjawab sangat setuju, 16 orang dengan persentase 32 % menjawab setuju dan tidak ada seorangpun responden yang menjawab kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju untuk menggunakan media *Quipper School* saat hanya ada informasi tugas dari guru mata pelajaran tertentu.

Kepraktisan Media *Quipper School*

Tabel 4.4 Media *Quipper School* sangat praktis digunakan karena dapat diakses melalui perangkat elektronik yang menggunakan internet seperti handphone, komputer, laptop, notebook

Pilihan	Jumlah	Persentase
SS	43	86 %
S	7	14 %
KS	-	0%
TS	-	0%

STS	-	0%
JUMLAH	50	100%

Sumber: Hasil Penelitian Oktober 2017

Berdasarkan tabel 4.4 diatas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden sangat setuju jika media *Quipper School* sangat praktis digunakan karena dapat diakses melalui perangkat elektronik yang menggunakan internet seperti handphone, komputer, laptop, notebook, dll. Hal ini dapat terlihat dari sebanyak 43 orang dengan persentase 86 % menjawab sangat setuju, 7 orang dengan persentase 14 % menjawab setuju dan tidak ada seorangpun responden yang menjawab kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju jika media *Quipper School* sangat praktis digunakan karena dapat diakses melalui perangkat elektronik yang menggunakan internet seperti handphone, komputer, laptop, notebook.

Fungsi Media *Quipper School*

Tabel 4.5 Terbantu dengan adanya media *Quipper School*

Pilihan	Jumlah	Persentase
SS	42	84 %
S	8	16 %
KS	-	0%
TS	-	0%
STS	-	0%
JUMLAH	50	100%

Sumber: Hasil Penelitian Oktober 2017

Berdasarkan tabel 4.5 diatas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden merasa sangat terbantu dengan adanya media *Quipper School*. Hal ini dapat terlihat dari sebanyak 42 orang dengan persentase 84 % menjawab sangat setuju, 8 orang dengan persentase 16 % menjawab setuju dan tidak ada seorangpun responden yang menjawab kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju jika cukup terbantu dengan adanya media *Quipper School* ini.

Tampilan Media *Quipper School*

Tabel 4.6 Media *Quipper School* memiliki tampilan yang menarik dengan fitur-fitur yang mudah dimengerti

Pilihan	Jumlah	Persentase
SS	47	94 %
S	3	6 %
KS	-	0%
TS	-	0%
STS	-	0%
JUMLAH	50	100%

Sumber: Hasil Penelitian Oktober 2017

Berdasarkan tabel 4.6 diatas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden sangat setuju bahwa media *Quipper School* memiliki tampilan yang menarik dengan fitur-fitur yang mudah dimengerti. Hal ini dapat terlihat dari sebanyak 47 orang dengan persentase 94 % menjawab sangat setuju, 3 orang dengan

persentase 6 % menjawab setuju dan tidak ada seorangpun responden yang menjawab kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju bahwa media *Quipper School* memiliki tampilan yang menarik dengan fitur-fitur yang mudah dimengerti.

Kebutuhan Media *Quipper School*

Tabel 4.7 Kebutuhan informasi mengenai pelajaran dapat diperoleh dari laman media *Quipper School*

Pilihan	Jumlah	Persentase
SS	43	86 %
S	7	14 %
KS	-	0%
TS	-	0%
STS	-	0%
JUMLAH	50	100%

Sumber: Hasil Penelitian Oktober 2017

Berdasarkan tabel 4.7 diatas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden sangat setuju jika kebutuhan informasi mengenai pelajaran dapat diperoleh dari laman media *Quipper School*. Hal ini dapat terlihat dari sebanyak 43 orang dengan persentase 86 % menjawab sangat setuju, 7 orang dengan persentase 14 % menjawab setuju dan tidak ada seorangpun responden yang menjawab kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju jika kebutuhan informasi mengenai pelajaran dapat diperoleh dari laman media *Quipper School*.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah proses pembelajaran melalui New Media khususnya dengan Media *Quipper School* bisa berkembang di SMKN 3 Kota Bengkulu. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan melalui survei kepada siswa di SMKN 3 Kota Bengkulu yang menjadi responden penelitian dan dari hasil analisis yang peneliti dapat dilapangan disimpulkan bahwa penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media *Quipper School* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan pembelajaran bagi pelajar SMK Negeri 3 Kota Bengkulu, selanjutnya tampilan media *Quipper School* sangat menarik sehingga membuat para siswa menjadi tertarik dalam penggunaan media *Quipper School* dalam membantu proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yusuf. 2009. *Guru dan Pembelajaran Bermutu*. Rifki : Bandung.
- Effendy, Onong Uchjana. 2000. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. PT. Citra Aditya Bekasi : Bandung.
- Effendy, Onong Uchjana. 2005. *Ilmu Komunikasi : Teori dan Praktek*, Cetakan Kesembilanbelas, Remadja Rosdakarya : Bandung.
- Kriyantono, Rachmat. 2008. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta.
- Mulyana, Deddy. 2007. *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Edisi Revisi*. PT. Remaja Rosdakarya : Bandung.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta : Bandung.
- Thoifah, I'anut. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Madani Media : Malang.