



Peran Manajemen Pemasaran Pada Aplikasi Quipper Sebagai Media Pembelajaran Siswa: Studi Literatur

Ageng Saepudin Kanda S , Siti Zakiyya Nur Aulia Kurniawan
Universitas Teknologi Digital

Jl. Cibogo No.Indah 3, Mekarjaya, Kec. Rancasari, Kota Bandung, Jawa Barat
Email : agengsaepudin@digitechuniversity.ac.id siti10121658@digitechuniversity.ac.id

Abstract. *The rapid advancement of technology supports the development of learning. One of them is the use of learning media using e-learning. The Quipper application can be used as a learning media that utilizes technological developments. The purpose of this research is to provide valuable insights to Quipper organizers and stakeholders to improve the effectiveness of marketing and application management and improve the quality of student learning. The method used is a literature study. The results of the study are The role of marketing management in the Quipper application is to market the company's products to achieve long-term profit levels. This application aims to improve the quality of education and improve the education gap by providing learning media that is easy to learn.*

Keywords: *Marketing Management, Learning Media, E Learning, Quipper*

Abstrak Kemajuan teknologi yang semakin pesat mendukung perkembangan pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran menggunakan e-learning. Aplikasi Quipper dapat di pakai sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan berharga kepada penyelenggara dan pemangku kepentingan Quipper untuk meningkatkan efektivitas pemasaran dan manajemen aplikasi serta meningkatkan mutu pembelajaran siswa. Metode yang digunakan adalah studi literatur. Hasil penelitian ialah Peran manajemen pemasaran pada aplikasi Quipper adalah memasarkan produk perusahaan untuk mencapai tingkat keuntungan jangka Panjang. Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memperbaiki kesenjangan pendidikan dengan menyediakan media pembelajaran yang mudah dipelajari.

Kata Kunci: Manajemen Pemasaran, Media Pembelajaran, E Learning , Quipper

LATAR BELAKANG

Negara-negara berjuang untuk menjadi yang terdepan dalam pengelolaan teknologi. Dinamika perkembangan teknologi setiap harinya mencapai akselerasi yang luar biasa. Teknologi yang kita gunakan bisa digantikan dengan teknologi terbaru. Akibatnya, konten pembelajaran tradisional menjadi tidak terpakai dan terlupakan seiring berjalannya waktu. Kemajuan teknologi mendukung perkembangan pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran menggunakan e-learning. Dalam bahasa Indonesia, e-learning merupakan gabungan dari dua kata “elektronik” dan “pembelajaran” yang mengacu pada pembelajaran dengan menggunakan perangkat elektronik, khususnya komputer dan jaringan internet. (Solissa, 2023).

Selain kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya di bidang teknologi informasi (TI) telah banyak mendukung kemajuan di segala bidang khususnya pendidikan. Banyak kesulitan dan permasalahan yang dapat diselesaikan dengan memanfaatkan IT. Proses pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi informasi memungkinkan adanya

Received: November 29, 2023; Accepted: Januari 03, 2024; Published: Maret 30, 2024

* Ageng Saepudin Kanda S, agengsaepudin@digitechuniversity.ac.id

proses belajar mengajar yang lebih efektif. Menurut Allan J. Henderson, *e-learning* ialah suatu proses pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan teknologi komputer, biasanya Internet. Definisi dari *e-Learning* merupakan suatu proses pendidikan dengan menggunakan peralatan elektronik untuk mendukung penciptaan, membantu perkembangan, penyampaian, mengevaluasi serta memudahkan suatu proses belajar mengajar yang berpusat pada siswa dan di laksanakan secara interaktif secara *fleksibel* (Setiawan, 2019).

Ada banyak aplikasi pendidikan yang dapat di pakai dengan mudah oleh siswa melalui perangkatnya, seperti aplikasi *Quipper*. Sebelumnya jika siswa ingin belajar selain di sekolah, mereka harus pergi tempat bimbingan belajar atau perpustakaan. *Quipper* mempermudah siswa untuk mendapatkan *ekstra* pembelajaran tanpa harus pergi keluar, *Quipper* dapat diakses melalui perangkat seluler siswa. Ponsel adalah perangkat, yang biasa dimiliki oleh siswa jenjang menengah pertama. Aplikasi *Quipper* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi. Menurut (Hindun, 2024) Media pembelajaran ialah alat untuk mempercepat dan mempermudah proses belajar mengajar. Dengan beragamnya media yang tersedia, guru harus memilih media secara cermat digunakan secara tepat. Istilah media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sering kali digantikan dengan istilah-istilah seperti bahan ajar, komunikasi audio visual, pengajaran visual, bahan ajar serta media penjelasan.

Quipper merupakan *platform* sekolah digital gratis. Guru dapat menggunakan *platform* ini untuk menyimpan dan mengelola materi belajar, ujian, dan nilai siswa. Siswa dapat dengan mudah menyelesaikan tugas rumah, dan ujian secara daring. *Quipper* merupakan sistem manajemen pembelajaran (LMS) yang gratis bagi sekolah untuk mengoptimalkan proses pengajaran. *Quipper* memfasilitasi digitalisasi pengembangan materi pembelajaran dan instrumen penilaian. *Quipper* dapat di akses lewat aplikasi *Quipper* yang ada di Google play, bisa juga melalui situs browser *Quipper*.

platform digital yang dominan menimbulkan persaingan yang ketat antara produk *platform* digital, dalam hal ini manajemen pemasaran yang tepat sangat di perlukan, bukti nyata dari hal ini adalah *Quipper* kerap kali mempromosikan aplikasinya melalui bermacam-macam manajemen pemasaran misalnya melalui periklanan offline ataupun online serta memakai brand ambassador untuk memperkenalkan jasanya.

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk memberikan wawasan yang berharga bagi penyelenggara *Quipper* dan pihak terkait dalam meningkatkan efektivitas pemasaran dan manajemen aplikasi mereka serta meningkatkan mutu pembelajaran bagi siswa.

KAJIAN TEORITIS

Penelitian sebelumnya yang merupakan referensi serta peneliti tertarik untuk meneliti adalah penelitian yang berjudul *Quipper School Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi* di tulis oleh Yani Supriani tahun 2019. Penelitian tersebut menjelaskan bagaimana aplikasi Quipper memudahkan guru dalam menciptakan kegiatan yang lebih baik, menyenangkan, menarik, dan tentunya memberikan kualitas pembelajaran yang lebih baik. Sama halnya dengan memberikan tugas kepada siswa, ketika siswa menyelesaikan suatu tugas, maka pekerjaannya otomatis masuk ke data guru. Penelitian relevan selanjutnya yang berjudul *Pemanfaatan E-Learning Quipper School oleh Guru dan Siswa untuk Optimalisasi Pembelajaran di MAN 1 Ponorogo* di tulis oleh Buntoro dan Ghulam Asrofi penelitian ini memaparkan pemanfaatan e-learning Quipper sebagai media pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo, sehingga Guru dan Murid mantap dan mampu menerima manfaat penggunaan e-learning Quipper.

Manajemen

Manajemen dipahami sebagai proses pengorganisasian atau bimbingan suatu organisasi untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pemasaran adalah suatu kegiatan usaha yang dilakukan oleh individu atau organisasi untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen dan masyarakat. Pemasaran adalah apa yang dilakukan semua orang di perusahaan Anda untuk menarik dan mempertahankan pelanggan yang sudah ada. Penyelarasan ini semakin diakui sebagai kunci perbaikan manajemen pemasaran untuk membantu perusahaan mencapai tujuannya. (Yulia, 2020).

Manajemen adalah suatu keterampilan atau keterampilan kegiatan, termasuk pengaturan dan pengorganisasian, yang bertujuan untuk menyelenggarakan kegiatan pendidikan secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, sangat penting bagi pengembang pendidikan untuk memahami dasar-dasar proses pencapaian tujuan mereka. (Zohriah, 2023)

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembahasan di atas adalah bahwa manajemen dapat diartikan sebagai suatu proses manajemen untuk mencapai tujuan yang diinginkan baik dalam konteks organisasi maupun pendidikan.

Manajemen Pemasaran

Manajemen pemasaran merupakan serangkaian tindakan yang dilakukan oleh suatu perusahaan dengan tujuan untuk meningkatkan nilai pelanggan dan membangun hubungan yang berkelanjutan dengan pelanggan, sehingga menciptakan nilai tambah bagi perusahaan. (Budiarti, 2023).

Manajemen pemasaran merupakan penggabungan dari dua istilah yaitu manajemen dan pemasaran. Manajemen pemasaran sebagai seni dan ilmu memilih pasar sasaran dan meraih, mempertahankan serta menumbuhkan pelanggan dengan men-ciptakan, menghantarkan dan mengkomunikasikan nilai pelanggan yang unggul (Hamidah, 2023).

Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa manajemen pemasaran tidak hanya berfungsi untuk menentukan dan meningkatkan permintaan di pasar, tetapi juga merubah dan mengatur permintaan tersebut. Jadi manajemen pemasaran berusaha mengatur tingkat, waktu dan susunan dari permintaan yang ada, agar dapat membantu organisasi mencapai sasarannya.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran mengacu pada penyampaian informasi dari pengirim ke penerima dengan tujuan merangsang rasa ingin tahu siswa dan mendorong belajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, menciptakan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar, bahkan memberikan dampak psikologis bagi siswa. (Pratiwi, 2018).

Media pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam pembelajaran karena berperan sebagai jembatan dalam menyampaikan materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang luar biasa dalam memperlancar proses belajar siswa. Lebih jauh lagi, media pembelajaran merupakan landasan yang saling melengkapi dan penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. (Harsiwi, 2020)

Berdasarkan pengertian media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Media pembelajaran adalah alat-alat fisik yang digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang merangsang rasa ingin tahu siswa dan menciptakan interaksi sosial yang selanjutnya meningkatkan hasil belajar. Selain itu, terdapat peluang untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media pembelajaran dengan meningkatkan keterampilan guru dalam penguasaan penggunaan media pembelajaran. Guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga mendorong belajar siswa, dan menggunakan media pembelajaran sedemikian rupa sehingga siswa dirasa efektif. Hasil positif dari penggunaan media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini berupa review atau kajian. Penelitian kepustakaan dapat dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menyusun referensi dari beberapa penelitian

terdahulu guna menarik kesimpulan. Gabungan hasil dari penelitian sebelumnya untuk menarik kesimpulan (Dani, 2020)

Penelitian kepustakaan atau studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan penyebarluasan data perpustakaan, membaca dan mencatat, serta pengolahan data penelitian yang objektif, sistematis, analitis, dan kritis.(Dhi Bramasta, 2020).

Metode analisis data yang di pakai dalam penelitian ini adalah metode analisis data yang disebut analisis isi. Analisis data dimulai dengan menganalisis hasil penelitian dari bidang yang paling relevan, relevan, dan cukup relevan. Selanjutnya mempertimbangkan tahun survei. Dan di Mulai dengan tahun terakhir dan lanjutkan ke tahun-tahun sebelumnya. Selanjutnya, peneliti membaca ringkasan dari setiap penelitian sebelumnya dan mengevaluasi apakah masalah yang dibahas sesuai dengan masalah yang ingin dipecahkan oleh penelitian tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seperti yang penulis jelaskan dalam penelitiannya, pemasaran adalah suatu proses sosial yang dapat dilakukan oleh individu atau kelompok dan diawali dengan mengidentifikasi kebutuhan dan keinginan konsumen. Oleh karena itu, dalam memasarkan suatu produk, sangat efektif jika menyertakan manajemen dalam produk tersebut. Manajemen pemasaran khususnya dalam pemasaran global. Manajemen juga sangat penting dalam pemasaran global dalam proses pelaksanaannya yang ditujukan untuk kepuasan pelanggan atau konsumen, karena konsertasi dalam pemasaran adalah kepuasan.

Peran manajemen pemasaran pada aplikasi *Quipper* ialah memasarkan produk perusahaan untuk mencapai tingkat keuntungan perusahaan dalam jangka panjang, untuk menjamin kelangsungan hidup dan perkembangan perusahaan.

Aplikasi *Quipper* memiliki banyak manajemen pemasaran, termasuk kolaborasi dengan artis cantik Maudy Ayunda sebagai *brand Ambassador* Lulusan *University of Oxford* (UK) ini tidak hanya membintangi iklan dan materi komunikasi lainnya, namun juga terlibat langsung dalam pendidikan *Quipper University*, khususnya pada materi ringan seperti tips memilih jurusan dan menulis esai. Selain itu, *Quipper* juga dapat mengunjungi sekolah dan berkomunikasi langsung dengan guru dan siswa.

Sebagai bagian dari ekosistem Dunia Pendidikan, *Quipper* bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mengurangi kesenjangan pendidikan dengan menyediakan media pembelajaran seperti video *Quipper* yang dapat diakses langsung dari aplikasi *Quipper*.

Figure 1 gambar quipper vidio



Sumber : Dokumen pribadi (2023)

Quipper Video adalah layanan pembelajaran *online* berkualitas tinggi untuk siswa sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas yang bertujuan untuk memberdayakan siswa untuk mencapai prestasi dengan percaya diri. Fasilitas yang ada adalah video edukasi perlengkapan sekolah, ekstrakurikuler, pelatihan keterampilan, dan lain-lain langsung dari guru-guru terbaik Indonesia.

Selain *quipper* video di dalam aplikasi *quipper* juga mem fitur ruang diskusi dan live class yang juga dapat mempermudah siswa untuk belajar.

Figure 2 fitur ruang diskusi quipper



Sumber : Dokumen pribadi (2023)

Figure 3 fitur live class quipper



Sumber : Dokumen pribadi (2023)

KESIMPULAN

Peran manajemen pemasaran pada aplikasi Quipper adalah memasarkan produk perusahaan untuk mencapai tingkat keuntungan jangka panjang. Aplikasi ini berupaya meningkatkan kualitas pendidikan dan mengurangi kesenjangan pendidikan dengan menyediakan media pembelajaran yang mudah di pelajari.

DAFTAR REFERENSI

- Budiarti, R. H. (2023). Manajemen Pemasaran Global Dalam Meningkatkan. *Coopetition*, 410-411.
- Solissa, E. M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran E-Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Journal On Teacher Education*, 327-333.
- Dani, H. (2020). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Software Autocad . *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan* , 22-23.
- Dhi Bramasta, D. (2020). Studi Literatur Tentang Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran The Power Of Twodi Sd. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 606-607.
- Hamidah. (2023). Strategi Manajemen Pemasaran Pendidikan Dalam Meningkatkan Antusiasme Calon Peserta Didik Baru Di Sekolah Mtss Nurul Ilmi Desa Pantai Gemi Kecamatan Stabat. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 78-79.
- Harsiwi, U. B. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1105-1106.
- Hindun. (2024). Peran: Ruang Guru Sebagai Aplikasi Berbasis Mobile Dalam Perkembangan Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Mts . : *Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 161-162.
- Pratiwi, I. T. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar Siswa. *Manper*, 176-177.
- Setiawan, A. (2019). Pengembangan E Learning Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Vokasi. *Santika*, 52-53.
- Yulia, L. (2020). Studi Manajemen Marketing Berbasis Online. *Jurnal Maneksi* , 348-349.
- Zohriah, A. (2023). Ruang Lingkup Manajemen Pendidikan Islam . *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 704-705.