

## **BAB 2**

### **TINJAUAN TEORETIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Menurut teori konstruktivisme, (Sumarsono 2020 : 22) "belajar adalah suatu aktivitas yang berlangsung secara interaktif antara faktor intern pada diri pembelajar dengan faktor ekstern atau lingkungan". Menurut Piaget sebagai tokoh konstruktivis, pengetahuan memang berasal dari luar akan tetapi di konstruksi dalam diri seseorang, sehingga peran guru dalam pembelajar adalah sebagai fasilitator dan moderator. Sedangkan menurut Nurdyansyah dan Fahyuni (2016:2) menjelaskan "belajar pada hakekatnya adalah suatu proses terhadap semua situasi di sekitar individu siswa yang diarahkan pada pencapaian dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan guru".

Kemudian menurut Hamalik (2015:27) "belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yaitu mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan". Sementara menurut Jamaludin, Acep Komarudin (2015:9) belajar merupakan suatu proses yang dialami seseorang untuk mencapai tujuan tertentu, sehingga dimungkinkan terjadinya perubahan dalam pengetahuan, sikap, keterampilan, kebiasaan, pengalaman, dan penyesuaian dirinya.

Dan menurut Susanto (2003:4) "Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dengan keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, maupun dalam bertindak".

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh setiap individu atau dapat disebut peserta didik untuk memperoleh suatu ilmu, pengetahuan, dan beberapa hal baru yang dapat diaplikasikan untuk kehidupannya. Dalam belajar diharapkan terjadinya perubahan

tingkah laku (kognitif, afektif, psikomotorik) pada diri seseorang yang merupakan hasil dari interaksi, bimbingan dan pengalaman.

### **2.1.2 Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Sudjana (2006:3) "Hasil Belajar siswa pada hakikatnya adalah adanya keinginan perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris pada diri siswa". Hal ini sejalan dengan pendapat Rosyid & Mustajab (2019:13) "Hasil Belajar pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil dari proses belajar yang efektif mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan yang menjadi tolak ukur dalam menentukan prestasi belajar siswa". Mengacu pada pemikiran Garge (1977) dalam Fatimah Soenarjo (2018:15) hasil belajar berupa "keterampilan intelektual, informasi verbal, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motorik".

Adapun Taksonomi pembelajaran menurut Bloom dalam Fatimah Soenarjo, (2018:10) yang menyatakan bahwa Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan keterampilan intelektual, ranah afektif berkaitan dengan emosi dan sikap, dan ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan. Seiring dengan perkembangan kemajuan dalam ilmu pengetahuan, taksonomi pembelajaran menurut Bloom dilakukan revisi oleh Anderson dan Krathwohl yang dikutip oleh Faisal (2015:104) menyatakan bahwa "ranah kognitif melibatkan dua dimensi, dengan enam proses kognitif dan empat jenis pengetahuan". Ranah kognitif tersebut diantaranya:

Dimensi proses kognitif merupakan proses kognitif yang terjadi dari proses kognitif yang sederhana ke proses yang lebih kompleks. Mengingat (C1) merupakan proses mengambil kembali pengetahuan dari memori jangka panjang, dan merupakan proses kognitif yang paling rendah tingkatannya. Memahami (C2) merupakan proses mengkonstruksi makna dari pengetahuan awal yang dimiliki. Mengaplikasikan (C3) merupakan proses penggunaan suatu prosedur untuk menyelesaikan permasalahan. Menganalisis (C4) merupakan proses menguraikan suatu permasalahan dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian dari struktur keseluruhan.

Mengevaluasi (C5) merupakan proses membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar tertentu. membuat (C6) merupakan proses menggabungkan beberapa unsur menjadi bentuk kesatuan, dan proses ini merupakan tingkatan proses kognitif paling tinggi dari tingkatannya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Kemampuan tersebut diantaranya kemampuan factual, konseptual, procedural dan metakognitif. Meliputi juga proses kognitif mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), membuat (C6).

### **2.1.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Belajar pada hakikatnya adalah proses perubahan tingkah laku dimana tingkah laku tersebut dapat tercapai bergantung pada faktor-faktor yang mempengaruhinya. Menurut Jamaludin, Acep Komarudin (2015:147) faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar yang terjadi antara guru dan siswa dapat pula mempengaruhi hasil belajar siswa yang meliputi faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik misalnya metode mengajar guru, media yang digunakan dalam menunjang proses pembelajaran, relasi guru dengan siswa, dan alat pelajaran.

Kemudian menurut Ryan dalam Khodijah (2017:58) ada tiga faktor yang mempengaruhi proses belajar yaitu aktivitas individu pada saat berinteraksi dengan lingkungan, faktor fisiologis individu dan faktor lingkungan yang terdiri dari semua perubahan yang terjadi di sekitar individu tersebut. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar meliputi faktor internal dan faktor eksternal dimana keduanya saling berinteraksi baik secara langsung maupun tidak langsung.

#### **2.1.4 Efektivitas Pembelajaran**

Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung, respon peserta didik terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep peserta didik. Untuk mencapai suatu konsep pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya hubungan timbal balik antara peserta didik dan guru untuk mencapai suatu tujuan secara bersama, selain itu juga harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana, serta media pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu tercapainya seluruh aspek perkembangan peserta didik (Rohmawati, 2015). Menurut (Supardi, 2013) pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku peserta didik ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pembelajaran dapat berjalan efektif apabila terdapat sikap dan kemauan dalam diri anak untuk belajar, kesiapan diri anak dan guru dalam kegiatan pembelajaran, serta mutu dari materi yang disampaikan. Efektivitas pembelajaran menurut (Ahmadi & Supriyono, 2014) merujuk pada berdaya dan berhasil guna seluruh komponen pembelajaran yang diorganisir untuk mencapai tujuan pembelajaran. efektivitas pembelajaran menurut (Miarso, 2004) dalam (Rohmawati, 2015) mengatakan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran ialah suatu penilaian yang dapat diukur mengenai tercapainya tujuan pembelajaran terhadap kondisi atau situasi saat guru memberikan materi kepada peserta didik dan adanya interaksi yang positif yang ditandai dengan keaktifan peserta didik dalam mengeksplorasi materi, memahami, dan menerima

materi yang disampaikan. Maka, efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu keadaan dimana situasi pembelajaran cukup kondusif dimana peserta didik dapat menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

### **2.1.5 Indikator Efektivitas Pembelajaran**

Indikator efektivitas pembelajaran menurut (Slavin, 2009) dalam Triwibowo (Triwibowo, 2015) bahwa ada empat indikator yang dapat digunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran, yaitu:

- 1) Mutu pengajaran dengan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan, sedangkan hasil pembelajaran dilihat dari ketuntasan belajar peserta didik. Menurut (Suryosubroto, 2009) dalam (Zahra, 2011) belajar dikatakan tuntas apabila terdapat minimal 85% peserta didik yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).
- 2) Tingkat pengajaran yang tepat yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa peserta didik sudah siap mempelajari suatu pelajaran baru, maksudnya kemampuan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mempelajarinya tetapi belum memperoleh pelajaran tersebut. Tingkat pengajaran yang tepat dilihat dari kesiapan belajar peserta didik. Menurut (Slameto, 2010) dalam (Zahra, 2011) kesiapan peserta didik dapat dilihat dari 3 aspek, yaitu: (1) Kondisi fisik, mental, dan emosional. (2) Kebutuhan-kebutuhan, motif, dan tujuan. (3) Keterampilan, pengetahuan, dan pengertian lain yang telah dipelajari.
- 3) Insentif yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa peserta didik termotivasi untuk mengerjakan tugas-tugas pengajaran dan untuk mempelajari bahan yang sedang disajikan. Insentif dilihat dari aktivitas guru dalam memberikan motivasi kepada peserta didik. menurut pendapat (Slameto, 2010) dalam (Zahra, 2011) menyebutkan bahwa ada empat hal yang dapat dikerjakan guru dalam memberikan motivasi kepada peserta didik, yaitu: (1) Membangkitkan dorongan kepada peserta didik untuk belajar. (2) Menjelaskan secara konkrit kepada peserta didik apa yang dapat dilakukan pada akhir pengajaran. (3) Memberikan reward terhadap prestasi yang diperoleh sehingga dapat merangsang untuk mencapai

prestasi yang lebih baik di kemudian hari. (4) Memberikan kebiasaan belajar yang baik.

- 4) Waktu yaitu sejauh mana peserta didik diberi cukup banyak waktu untuk mempelajari bahan yang sedang diajarkan. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila peserta didik dapat menyelesaikan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan. Menurut Sinambela dalam (Zahra, 2011) aktivitas peserta didik yang diamati terkait penggunaan waktu peserta didik mencakup aspek-aspek berikut: (1) Persiapan awal belajar. (2) Menerima materi. (3) Melatih kemampuan diri sendiri. (4) Mengembangkan materi yang sudah dipelajari. (5) Penutup.

Maka, dalam mengukur efektif atau tidaknya suatu proses pembelajaran dapat dilakukan dengan mengidentifikasi terpenuhinya keempat indikator. Indikator merupakan suatu pengukuran atau suatu pedoman yang dapat digunakan sebagai dasar dalam mengukur suatu variabel. Sehingga dalam penelitian ini, jika keempat indikator tersebut dapat terpenuhi, maka dapat dikatakan proses pembelajaran tersebut efektif. Tetapi, jika salah satu dari keempat indikator tidak terpenuhi, maka dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran tidak efektif.

### **2.1.6 Media Pembelajaran**

#### **a) Definisi Media Pembelajaran**

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2017) Sejalan dengan pendapat Gagne dan Briggs dalam (Tarigan, 2013) yang menyatakan bahwa secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape-recorder, kaset, video camera, film, slide, foto, gambar, grafik, dan komputer. Menurut John M. Lennon dalam Kusuma & Astuti (2019, hlm. 156) media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting, karena media ini dapat membangkitkan

motivasi peserta didik, meningkatkan pengertian peserta didik, memberikan data yang kuat atau terpercaya, memadatkan informasi dan memudahkan menafsirkan data.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan selama pembelajaran berlangsung yang bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan *Quipper School*.

#### **b) Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi dari penggunaan media pembelajaran menurut Asnawir dan Usman dalam (Tarigan, 2013) yaitu sebagai berikut:

- 1) Membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata.
- 3) Menarik perhatian peserta didik lebih besar.
- 4) Semua indra peserta didik dapat diaktifkan.
- 5) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.

Sedangkan menurut Levie Lentz dalam (Arsyad, 2017) mengemukakan bahwa ada empat fungsi media pengajaran, yaitu:

- 1) Fungsi Atensi, yaitu: menarik perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang ditampilkan.
- 2) Fungsi Afektif, yaitu: media dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, dan peserta didik dapat menikmati pembelajaran.
- 3) Fungsi Kognitif, yaitu: media memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar (media visual).
- 4) Fungsi Kompensatoris, yaitu: media mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks/ secara verbal.

Dalam menggunakan media pembelajaran, tentu akan dilakukan riset terlebih dahulu mengenai media yang akan digunakan. Salah satunya yaitu fungsi dari media yang digunakan. Sehingga, maksud dari fungsi media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu sesuai dengan yang dikemukakan oleh Levie Lentz dalam (Arsyad, 2017). Media pembelajaran yang digunakan ialah *Quipper School*, sehingga media tersebut dapat dikatakan efektif sebagai sebuah media saat proses pembelajaran maka perlu memenuhi 4 fungsi utama media pengajaran.

### c) **Manfaat Media Pembelajaran**

(Sudjana & Rivai., 2002) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti pengamatan, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Manfaat media pembelajaran secara tidak langsung merupakan keuntungan yang akan dirasakan oleh guru dan juga peserta didik yang menggunakan media tersebut. Sehingga dalam penelitian ini akan berfokus pada manfaat *Quipper School* dalam proses pembelajaran. Jika berdasarkan observasi dan juga penelitian lapangan teridentifikasi beberapa manfaat seperti yang dikemukakan diatas, maka *Quipper School* dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang memiliki manfaat cukup banyak dalam mendukung proses belajar peserta didik.



**d) Klasifikasi Media Pembelajaran**

Klasifikasi media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk. dalam (Arsyad, 2017) sebagai berikut:

- 1) Media berbasis manusia, merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran.
- 2) Media berbasis cetakan, yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja/latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.
- 3) Media berbasis visual (image atau perumpamaan), memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.
- 4) Media berbasis Audio visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Contoh media yang berbasis audio visual adalah video, film, slide bersama tape, televisi.
- 5) Media berbasis komputer, berperan sebagai manager dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer-Managed Instruction (CMI). Peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai Computer-Assisted Instruction (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.

Dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan adalah *Quipper School*. *Quipper School* sebagai media pembelajaran masuk kedalam jenis klasifikasi media pembelajaran berbasis komputer. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa media pembelajaran berbasis komputer yaitu media yang memuat semua informasi mengenai materi yang akan diajarkan, latihan mengenai materi, dan juga informasi lain yang disajikan berbentuk audio visual yang dimuat dalam aplikasi berbasis komputer yang biasanya dapat diakses dengan menggunakan koneksi internet. Sehingga *Quipper School* berbeda dengan klasifikasi media pembelajaran lain seperti media cetak ataupun media berbasis manusia.

#### **e) Prinsip Media Pembelajaran**

(Rusman, 2018) mengatakan bahwa dalam menentukan maupun memilih media pembelajaran, seorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut adalah:

##### 1) Efektivitas

Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau Media Pembelajaran Audio visual, Diam, Gerak Visual, Audio, Diproyeksikan, Tidak Diproyeksikan, Diam Gerak pembentukan kompetensi. Guru harus dapat berusaha agar media pembelajaran yang diperlukan untuk membentuk kompetensi secara optimal dapat digunakan dalam pembelajaran.

##### 2) Relevansi

Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan peserta didik serta dengan waktu yang tersedia.

##### 3) Efisiensi

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaannya relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.

#### 4) Dapat Digunakan

Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### 5) Kontekstual

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya peserta didik.

Berdasarkan uraian prinsip media pembelajaran diatas, terdapat 5 prinsip yang dapat mendorong tercapainya proses pembelajaran yang optimal. Dari ke-5 prinsip diatas, prinsi pertama yaitu efektif. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengukur media pembelajaran dalam proses pembelajaran pada prinsip yang pertama yaitu efektif. Karena efektivitas merupakan dasar yang perlu terpenuhi apabila seorang guru menggunakan media pembelajaran selain media konvensional dalam proses pembelajarannya. Maka, efektif yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu dapat digunakan secara maksimal sesuai kapasitasnya dan tepat guna sesuai peruntukannya.

#### **f) Landasan Psikologi**

Landasan psikologi sangat penting dipertimbangkan dalam penggunaan media pembelajaran. Dalam hal psikologi, peserta didik akan lebih mudah mempelajari yang bersifat konkret daripada abstrak, karena kemampuannya dalam berpikir kritis masih terbatas (Suryani, Setiawan, & Putria, 2019:23). Ada beberapa pendapat ahli psikologi yang menyoroti hal ini, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Menurut Jerme Bruner, ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial atau gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*).
- 2) Menurut Charles F. Haban, nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep.
- 3) Menurut Edgar Dale, tingkatan pengalaman perolehan hasil belajar digambarkan sebagai suatu proses komunikasi. Guru bertindak sebagai sumber pesan yang menuangkan pesan ke dalam symbol-simbol tertentu (*encoding*) dan peserta didik

sebagai penerima pesan menafsirkan symbol-simbol tersebut sesuai dengan kemampuannya sehingga pesan tersebut dapat dipahami (*decoding*).

Adapun kerucut pengalaman edgar dale diantaranya sebagai berikut:

1) *Direct Purposeful Experience* (Pengalaman Langsung)

Dasar dari pengalaman kerucut ini adalah penggambaran realitas secara langsung sebagai pengalaman yang kita temui pertama kalinya. Misalnya seperti fondasi dari kerucut pengalaman ini, dimana dalam hal ini masih sangat konkrit. Dalam tahap ini pembelajaran dilakukan dengan cara memegang, merasakan atau mencium secara langsung materi pelajaran.

2) *Contrived Experiences* (Pengalaman Tiruan)

Tingkat kedua dari kerucut ini sudah mulai mengurangi tingkat kekonkritannya. Dalam tahap ini peserta didik tidak hanya belajar dengan memegang, mencium atau merasakan tetapi sudah mulai aktif dalam berfikir.

3) *Dramatized Experiences* (Pengalaman yang di Dramatisir)

Penjelasan materi mengenai masa lalu yang tidak mungkin kita lalui. Misalnya, dalam pembelajaran sejarah yang tidak mungkin kita alami langsung sejarah tersebut. Maka dari itu drama berperan dalam hal ini. Sejarah yang kita pelajari bisa kita jadikan drama untuk pembelajaran. Dengan drama ini peserta didik dapat menjadi semakin merasakan langsung materi yang dipelajarkan.

4) *Demonstration* (Demonstrasi)

Kegiatan belajar dengan strategi demonstrasi merupakan kegiatan belajar yang menjelaskan secara visual tentang suatu informasi yang berupa ide ataupun suatu proses penting yang harus dipahami. Contohnya, dalam kegiatan pembelajaran Matematika.

5) *Field Trips* (Karya Wisata)

Kegiatan kunjungan dari suatu lembaga ke tempat lain dalam rangka melaksanakan misi pendidikan. Contohnya, suatu SMK jurusan Multimedia melakukan kunjungan ke kantor Televisi dengan tujuan para peserta didik dapat

memahami secara langsung tentang bagaimana proses pembuatan berita, film dan semua hal yang berkaitan dengan multimedia.

6) *Exhibits* (Pameran)

Pameran merupakan ajang untuk menunjukkan hasil dari suatu produksi tertentu, bisa berupa produk yang dihasilkan pabrik maupun produk yang dihasilkan oleh peserta didik atas bimbingan guru disekolah.

7) *Television and Motion Picture*

Televisi merupakan media yang mampu menampilkan film ataupun cerita-cerita yang dapat didiskusikan setelah peserta didik menontonnya. Ada pula video yang juga merupakan gambar bergerak yang memungkinkan untuk dikontrol dengan mudah dalam penayangannya.

8) *Recording, Radio, Still Picture* (Rekaman, Radio dan Gambar Diam)

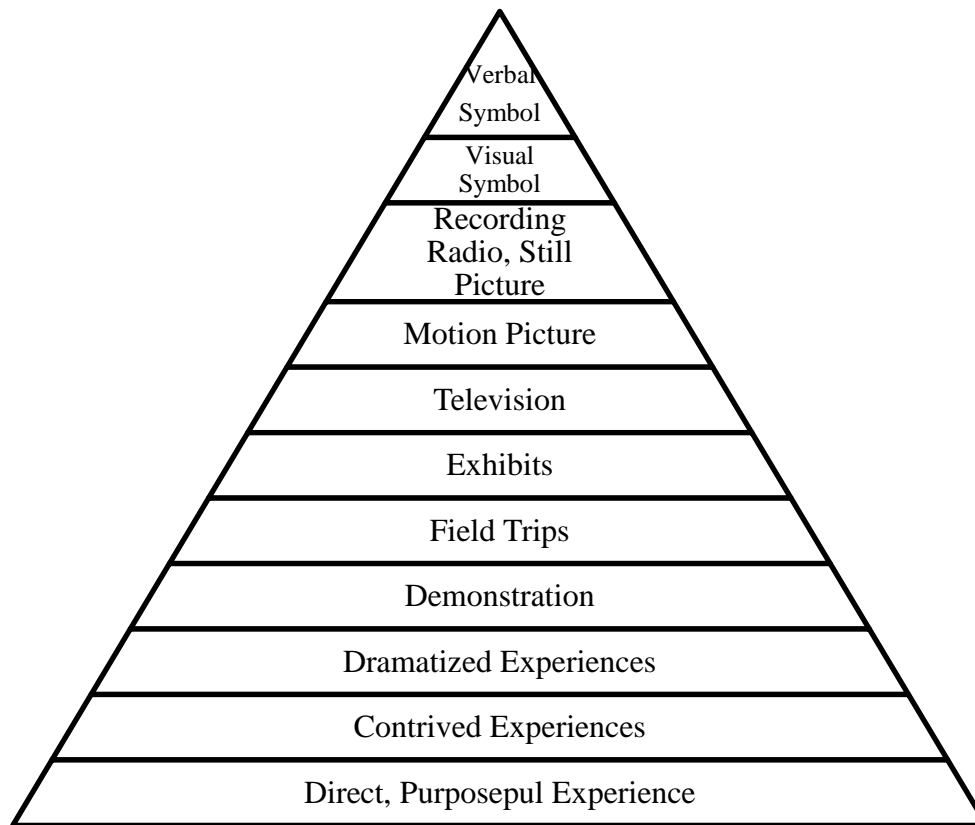
Tingkat selanjutnya yang lebih abstrak adalah rekaman, radio dan gambar diam. Dalam penjelasan materi menggunakan gambar diam diperlukan keterangan tambahan baik berupa buku panduan, rekaman suara ataupun penjelasan tambahan dari guru. Begitu pula radio yang merupakan media audio dimana hanya bisa dijangkau dengan indra pendengaran saja.

9) *Visual Symbol* (Visual Simbol)

Symbol merupakan tingkat selanjutnya dari keabstrakan suatu media yang digunakan dalam pembelajaran. Memerlukan pemahaman dan cara berpikir yang kompleks dalam memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Simbol visual biasanya berupa peta, grafik dan penanda lain yang seharusnya bisa dipahami oleh peserta didik.

10) *Verbal Symbol* (Simbol Verbal)

Pada tingkat keabstrakan yang paling tinggi, peserta didik diharapkan mampu memahami perkataan guru yang merupakan suatu penanda terhadap informasi yang ingin disampaikan.



Gambar 2.1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale  
Sumber: Suryani, Setiawan, & Putra, (2019)

Gambar tersebut menjelaskan tentang rentang tingkat pengalaman dari pengalaman yang bersifat konkret hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi yang paling abstrak. Hal ini memberikan implikasi tertentu terhadap pemilihan metode dan bahan pembelajaran yang akan digunakan di kelas. Menurut Suryani, Setiawan, & Putra, (2019:24), dasar pengerucutan tersebut bukanlah tingkat kesulitan materi, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indra yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Jika dilihat dari hasil akhir penelitian ini berupa media *online Quiper School* yang mampu menampilkan media yang mencakup file, video, audio, dan gambar maka dapat dikategorikan dalam kerucut pengalaman Dale adalah kategori *Television*.

### 2.1.7 *Quipper School*

*Quipper School* adalah *Learning Management System* tanpa biaya yang disediakan *Quipper* Indonesia untuk membantu guru dan peserta didik agar dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara efektif *online*. Sama halnya seperti pembelajaran di sekolah, guru berperan sebagai fasilitator dalam mengelola materi, melaksanakan tes atau ujian, serta melihat perkembangan peserta didik. Peserta didik pun dapat dengan mudah mengerjakan pekerjaan rumah, tugas, hingga ujian secara *online* (Trisniangsih, Suyanto, Rahayu, 2016). Menurut (Lingga, 2016) “*Quipper School* merupakan penghubung antar peserta didik dan guru dalam pembagian tugas mata pelajaran secara *online* dan sesuai mata pelajaran yang diadaptasi dari kurikulum yang telah ditetapkan pemerintah Indonesia.” Menurut (Karmila, 2017) “*Quipper School* merupakan media pembelajaran berbasis *E-Learning* yang mempermudah peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar baik di dalam maupun di luar kelas.”

*Quipper School* terdiri dari dua bagian yaitu *Link* yang diperuntukkan bagi guru dan *Learn* yang diperuntukkan bagi peserta didik dengan membawa *tagline* “*Distributors of Wisdom* (Penyalur pengetahuan)” serta mempunyai tujuan untuk merevolusi cara seseorang dalam belajar dan berbagi pengetahuan dengan memanfaatkan internet mobile. Kedua bagian tersebut, yaitu *Q-Link* dan *Q-Learn* akan menghubungkan antara guru dan para peserta didik. *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. *Quipper School* dapat diakses oleh peserta didik melalui perangkat yang terhubung dengan internet yang dilengkapi dengan peramban web atau menggunakan Smartphone, PC/Komputer, Laptop dan

Tablet. Peserta didik dapat mengakses *Quipper School* kapan saja dan dimana saja, baik melalui koneksi Wi-Fi.

Untuk menggunakan *Quipper School* ada beberapa tahapan yang harus diikuti yaitu:

### 1) Mendaftarkan akun

Untuk mulai menggunakan *Quipper*, baik guru dan peserta didik diminta untuk mendaftar sebuah akun. Mereka bisa menggunakan akun Facebook mereka atau membuat yang baru, akun *Quipper* gratis. Untuk mendapatkan akun gratis, guru dan peserta didik hanya perlu memberikan alamat email, telepon nomor, dan nama sekolah. Jika sekolah mereka sudah terdaftar dalam database *Quipper*, guru kemudian dapat membuat permintaan untuk ambasador *Quipper* di sekolah menetapkan akun mereka ke dalam kelas sekolah virtual. Setelah pendaftaran selesai dan telah bergabung dengan *Quipper*, pengguna dapat login ke dalam sistem dengan username dan password yang telah mereka buat. Saat memulai login akun, *Quipper* awalnya akan meminta peran pengguna ke dalam sistem.



Gambar 2.2. Tampilan Laman Pendaftaran Akun *Quipper*  
Sumber: Trisniangsih, Suyanto, Rahayu (2016)

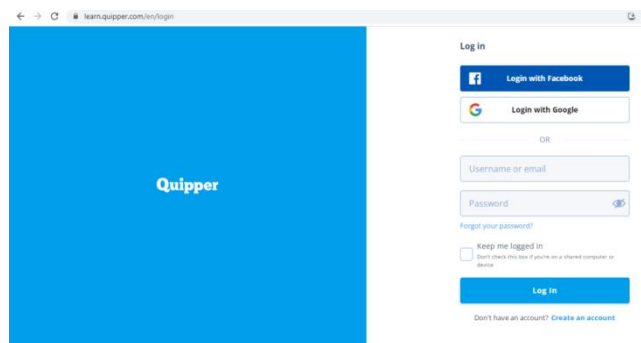


## 2) Login

Kedua pengguna yaitu guru dan peserta didik memiliki masing-masing alamat untuk login. Guru menggunakan alamat link *Quipper.com* sedangkan peserta didik menggunakan alamat *learn.Quipper.com*



Gambar 2.3. Laman Login bagi Guru  
Sumber: Trisniangsih, Suyanto, Rahayu (2016)



Gambar 2.4. Laman Login bagi Peserta didik  
Sumber: Trisniangsih, Suyanto, Rahayu (2016)

*Quipper School link* adalah tempat dimana guru dapat mengelola kelas secara *online* dan melihat perkembangan peserta didik. Dibawah ini adalah hal-hal yang dapat dilakukan guru saat menggunakan *Quipper School link*:

- 1) Mengirim tugas dan ujian : Manfaatkan ribuan materi dan soal yang sesuai dengan kurikulum, untuk dijadikan tugas bagi seluruh peserta didik di kelas atau beberapa grup peserta didik.

- 2) Membuat konten edukasi : Jika ada yang kurang atau hilang, guru dapat mengubah konten yang sudah tersedia atau membuat materi dan soal baru dari awal.
- 3) Melihat dan mengunduh analisa : Perkembangan peserta didik tersambung secara langsung antara learn dan link, sehingga guru dapat mengakses pusat informasi mengenai tingkat pengerjaan, pencapaian, kekuatan dan kelemahan peserta didik.
- 4) Bekerja sendiri atau bersama-sama: Link didesain sehingga memudahkan guru untuk mengelola kelasnya sendiri, atau bisa berkolaborasi dengan dua guru atau lebih, pada kelas atau sekolah yang sama.

*Quipper School learn* adalah tempat dimana peserta didik belajar. Platform ini dipenuhi dengan fitur yang membuat belajar selalu terasa aman dan menyenangkan:

- 1) Tugas dan pembelajaran umum : Peserta didik dapat mengerjakan topik tertentu yang dianjurkan oleh guru, atau belajar materi apapun dari kurikulum secara mandiri.
- 2) Fitur pesan : Peserta didik dan guru dapat terus berkomunikasi menggunakan layanan pesan kami, yang memudahkan peserta didik untuk mengemukakan soal atau topik tertentu yang mereka rasa sulit dan perlu pendampingan.
- 3) Fitur seperti games : Learn memberikan hadiah kepada peserta didik berupa koin yang dapat ditukarkan dengan tema, sehingga peserta didik dapat menyesuaikan lingkungan belajar yang mereka inginkan.

Peserta didik juga dapat melihat bagaimana proses teman sekelasnya pada tampilan kronologi. Mengakses *Quipper School* sangat mudah hanya dengan menggunakan koneksi internet maka siapapun dapat membuka *Quipper School* baik melalui komputer/PC ataupun melalui gadget hanya saja sebelum itu harus mendaftarkan diri terlebih dahulu agar dapat bergabung dan memiliki kelas baik peserta didik maupun guru. Setelah mendaftarkan diri dengan mengikuti beberapa tahapan.

Menurut Murthada (2017) adapun kekurangan *Quipper School* diantaranya:

- 1) Kualitas audio terkadang terdapat video yang suaranya tidak terlalu besar, dan untuk memaksimalkan suara dari tutor yang menjelaskan harus menggunakan headset atau headphone, agar audio terdengar lebih jelas.
- 2) Aplikasi hanya bisa dibuka secara *online*, artinya pengguna harus terkoneksi dengan internet agar bisa belajar.
- 3) Materi atau video yang telah terdownload tidak bisa digunakan apabila pengguna sedang offline.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa *Quipper School* ini merupakan media *online* yang dapat diakses secara mudah. Beberapa keunggulan yang didapatkan dari penggunaan media *online* ini diantaranya, mudahnya guru dalam memberikan tugas, munculnya kreativitas untuk pembuatan video pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik. Namun, adapun kekurangan dari media *online Quipper School* ini diantaranya terbatasnya ukuran video atau file yang akan di upluod, aplikasi hanya bisa dibuka secara *online* jadi diharuskan pada saat akan membuka aplikasi tersebut harus terkoneksi dengan internet terlebih dahulu.

## **2.2 Hasil Penelitian yang Relevan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fazar Nuriansyah (2020), Hasil penelitian menunjukkan bahwa mengharuskan dosen untuk lebih giat lagi memperbaharui atau meningkatkan kemampuan dalam menggunakan media *online*. Tidak hanya aplikasi tatap muka seperti *zoom meeting*, atau *google meet* saja, tetapi media pembelajaran lainnya pun harus dikuasai. Misalnya video pebelajaran yang lebih interaktif, penggunaan animasi gambar yang lebih menarik dan penyajian materi yang lebih kontekstual yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

Selain itu, berdasarkan penelitian yang disusun oleh Mustakim (2020), hasil penelitian menunjukkan gambaran mengenai peserta didik yang menilai pembelajaran matematika menggunakan media *online* sangat efektif (23,3%), sebagian besar mereka menilai efektif (46,7%), dan menilai biasa saja (20%). Meskipun ada juga peserta didik yang menganggap pembelajaran daring tidak efektif (10%), dan sama

sekali tidak ada (0%) yang menilai sangat tidak efektif. Akhirnya, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring matematika selama pandemi covid-19, maka pendidik harus memenuhi sepuluh saran dari responden, yakni: (1) pembelajaran dilakukan melalui *video call*; (2) pemberian materi pembelajaran yang ringkas; (3) meminimalisir mengirim materi dalam bentuk video berat untuk menghemat kuota; (4) pemilihan materi dalam video harus berdasarkan kriteria bahasa yang mudah dipahami; (5) tetap memberikan materi sebelum penugasan; (6) pemberian soal yang variatif dan berbeda tiap peserta didik; (7) pemberian tugas harus disertakan cara kerjanya; (8) memberikan tugas sesuai dengan jadwal pelajaran; (9) mengingatkan peserta didik jika ada tugas yang diberikan; dan (10) mengurangi tugas.

Selanjutnya, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lilis Ardini, Ulfah Setia Iswara, dan Endang Dwi Retnaning (2020), hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-learning* dinilai oleh peserta didik cukup efektif sebagai metode pembelajaran. Namun, masih banyak kendala yang dihadapi mahasiswa saat melakukan pembelajaran *online* menggunakan *e-learning*. Dengan semakin berkembangnya teknologi informasi, *e-learning* diharapkan meningkatkan pemahaman materi pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih efisien.

### **2.3 Kerangka Konseptual**

Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media *online* merupakan suatu perkembangan teknologi yang seharusnya dapat berjalan dengan lebih baik terkait dengan proses belajar peserta didik. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran adalah pengintegrasian *e-learning* dengan menggunakan Quipper. Sebagai sebuah media pembelajaran, maka Quipper harus dapat memenuhi prinsip media pembelajaran salah satunya adalah efektif.

Media pembelajaran yang efektif yaitu media pembelajaran yang dipilih harus berdasarkan pada ketepatangunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian

tujuan pembelajaran semua fungsi. Dalam mengukur efektif atau tidaknya suatu proses belajar menggunakan media *online*, maka perlu adanya indikator yang dapat digunakan sebagai ukuran atau cara dalam mengukur efektivitas itu sendiri. Adapun indikator efektivitas yang dimaksud terdiri dari mutu pengajaran, Tingkat pengajaran yang tepat, insentif, dan waktu. Jika ditelaah dari segi fungsi, maka *Quipper School* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis e-learning yang memiliki fungsi beragam dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan berbagai fitur yang termuat dalam aplikasi *Quipper School* itu sendiri yang saling berkaitan dalam membantu dalam kelancaran proses belajar antara guru dan juga peserta didik. Sehingga, dapat diduga bahwa media pembelajaran *online Quipper School* efektif digunakan dalam proses belajar peserta didik.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Dalam rangka mengarahkan penelitian agar sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan, penyusun merumuskan hipotesis atau jawaban sementara sebagai berikut:

$H_0$ : Proses pembelajaran menggunakan *Quipper* tidak efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran biologi kelas X MIPA di SMAN 8 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022

$H_a$ : Proses pembelajaran menggunakan *Quipper* efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran biologi kelas X MIPA di SMAN 8 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022