

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran *Quipper School*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Quipper School*

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “*perantara*” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Arsyad (2013, hlm. 3) mengatakan “Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan peran-peran pembelajaran.” Media pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.

Menurut Heinich dalam Rusman (2018, hlm. 161) “media merupakan alat saluran komunikasi.” Heinich mencontohkan media ini seperti film, televise, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), computer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini terlihat adanya hubungan antara media dengan pesan dan metode (*methods*). Rusman (2018, hlm. 162) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Pada awal sejarah pembelajaran, media hanya sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran. Berbeda dengan saat ini,

kehadiran media pembelajaran juga dapat memberikan dorongan, stimulus maupun pengembangan aspek intelektual maupun emosional siswa. Pada awalnya alat bantu yang digunakan adalah alat bantu visual, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman melalui indra lihat untuk mencapai tujuan pembelajaran, dapat memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Fungsinya pun harus dapat memotivasi belajar, membangkitkan kreativitas siswa, dan belajar berpikir tingkat tinggi. Dengan berkembangnya teknologi, khususnya teknologi audio, pada pertengahan abad ke-20 lahirlah alat bantu audio visual yang terutama menggunakan pengalaman yang konkrit untuk menghindari verbalisme.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran di atas, maka media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi dalam membantu proses pembelajaran.

Quipper School adalah *Learning Management System* tanpa biaya (gratis) yang disediakan Quipper Indonesia untuk membantu guru dan siswa 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 siswa. Siswa pun dapat dengan mudah mengerjakan pekerjaan rumah, tugas, hingga ujian secara online. (www.quipper.com).

Menurut Masriati (2016, hlm. 19) “*Quipper School* merupakan penghubung antar siswa dan guru dalam pembagian tugas mata pelajaran secara online dan sesuai mata pelajaran yang diadaptasi dari kurikulum yang telah ditetapkan pemerintah Indonesia.” Menurut Nining (2017, 7-8) “*Quipper School* merupakan media pembelajaran berbasis E-Learning yang mempermudah siswa dan guru dalam proses belajar mengajar baik di dalam maupun di luar kelas.”

Berdasarkan definisi diatas, maka media pembelajaran *quipper school* merupakan salah satu *e-learning* yang ada di Indonesia yang bertujuan untuk membantu mempermudah proses pembelajaran secara gratis.

b. Tujuan Media Pembelajaran *Quipper School*

Menurut Direktorat Pembelajaran (2019, hlm.18) proses pembelajaran daring bertujuan untuk:

- 1) Membantu dalam memecahkan berbagai masalah belajar melalui tambahan penjelasan, tambahan informasi, diskusi dan kegiatan lainnya secara daring
- 2) meningkatkan motivasi untuk belajar dan menyelesaikan masalah melalui beragam interaksi daring dan luring
- 3) menumbuhkembangkan kemampuan belajar mandiri
- 4) memberi kesempatan untuk secara otonom berpartisipasi dalam berbagai kegiatan belajar
- 5) memberikan kesempatan untuk melakukan refleksi melalui “self-assessment”.

Tujuan *Quipper School* adalah untuk memberdayakan para guru membantu siswa mereka, dengan mengkombinasikan konten pembelajaran yang berkualitas dengan platform online yang canggih. Sudah lebih dari seperempat juta siswa dari seluruh dunia yang merasakan manfaat dari evolusi digital ini, dan terlihat juga bahwa semangat ambisius Quipper dapat ditangkap oleh para siswa. (<https://indonesia.quipperschool.com/>)

Berdasarkan definisi di atas, maka tujuan media pembelajaran *quipper school* yaitu membantu proses belajar-mengajar antara guru dan siswa yang dapat memotivasi serta menumbuhkembangkan kemampuan siswa.

c. Fungsi Media Pembelajaran *Quipper School*

Media pembelajaran berfungsi sebagai jalan atau saluran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini berarti penggunaan media bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Rusman (2018, hlm. 164) mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Banyak siswa yang tidak atau kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan guru atau pembentukan kompetensi yang diberikan pada siswa dikarenakan ketiadaan atau

kurang optimalnya pemberdayaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Menurut Rusman (2018, hlm. 164) Ada beberapa fungsi media pembelajaran diantaranya:

- 1) Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
- 2) Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran.
- 3) Sebagai pengarah dalam pembelajaran.
- 4) Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa.
- 5) Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran.
- 6) Mengurangi terjadinya verbalisme.
- 7) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.

Fungsi media di dalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar. Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran perlu dianalisis terlebih dahulu sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Hamalik (2008:49) dalam Rusman (2018, hlm. 166) fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
- 2) Penggunaan media merupakan bagian integral dalam system pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
- 5) Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Quipper school merupakan media pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang di dalamnya terdapat menu fitur yang berisi materi dan soal. Dari beberapa penjelasan di atas, maka fungsi media pembelajaran *quipper school*

adalah sebagai sarana untuk mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

d. Manfaat Media Pembelajaran *Quipper School*

Menurut Haryati (2013:55) dalam Masriarti (2016, hlm. 15) menyatakan manfaat pembelajaran *E-learning* dapat dilihat dari dua sudut, yaitu:

- 1) Dari sudut peserta didik, kegiatan *E-learning* memungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Siswa dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang dan dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat.
- 2) Dari sudut guru, seorang guru dapat lebih mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki sangat banyak. Guru juga dapat mengontrol belajar siswa, bahkan guru dapat mengetahui kapan siswa belajar, topik apa yang dipelajari, berapalama topik dipelajari serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang.
- 3) Dapat disesuaikan konten sesuai gaya belajar Berbasis Internet belajar menanamkan pendidikan menggunakan berbagai media. Akibatnya, *e-learning* dilengkapi dengan baik untuk mengakomodasi berbagai jenis siswa dan membuat konten yang tersedia untuk mereka belajar yang unik dalam carayang sesuai dengan mereka yang terbaik.
- 4) Kolaborasi belajar. E-learning juga memungkinkan siswa untuk belajar bersama, berbagi pengalaman, mengajukan pertanyaan, berbagi pengetahuan dengan rekan-rekan mereka di dunia maya.
- 5) *Self-paced* belajar E-learning juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih kecepatan mereka sementara belajar. Siswa yang lambat dapatmengulangi sesi belajar mereka sebanyak yang mereka inginkan, sedangkasiswa didik cepat dapat berlayar melalui pelajaran mereka dan memastikanbahwa mereka tetap berada di depan rekanrekan mereka.

- 6) Biaya-efektif. Dengan berlangganan sesi belajar online, siswa mendapatkan kesempatan untuk belajar dari kualitas dan guru yang berpengalaman tanpa harus mengeluarkan biaya-biaya pendidikan tinggi. Selain biaya yang lebih rendah, siswa juga bisa mendapatkan untuk menghemat waktu dan usaha yang dihabiskan untuk bepergian ke dan dari pusat-pusat pendidikan, sekolah.
- 7) Menghemat waktu. *E-learning* memungkinkan siswa untuk belajar sesuai kenyamanan mereka sendiri. Siswa dapat login ke website pembelajaran online favorit mereka setiap kali mereka mendapatkan waktu atau diantara lain mereka studi/sesi kegiatan dan memastikan pengalaman studi bebas stres dan memperkaya.

Menurut Arsyad dalam Nining (2017, hlm. 14) Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yakni:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih memahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penunturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apabila kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Pada era digitalisasi, semua aspek kehidupan telah berubah, salah satunya adalah bidang pendidikan. Salah satu contoh proses digitalisasi dalam bidang pendidikan adalah proses pembelajaran, yaitu diterapkannya media pembelajaran berbasis *e-learning*. Media pembelajaran berbasis *e-learning* merupakan salah satu contoh media pembelajaran interaktif, yang memberikan

dampak terhadap pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar. Kemajuan teknologi dan informasi membuat guru harus bisa memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan siswa. Media pembelajaran berbasis *e-learning* dapat memberikan perubahan dalam proses belajar mengajar, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *quipper school* berbasis *e-learning*.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka manfaat media pembelajaran *quipper school*, diantaranya:

- 1) Dapat meningkatkan pemahaman siswa.
- 2) Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 3) Menghemat waktu dan biaya menjadi lebih efektif.
- 4) Dapat mengakses berbagai bahan ajar dan dapat lebih banyak berkomunikasi dengan guru.
- 5) Guru dapat mengontrol belajar siswa, kapan siswa belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama topik dipelajari serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang.

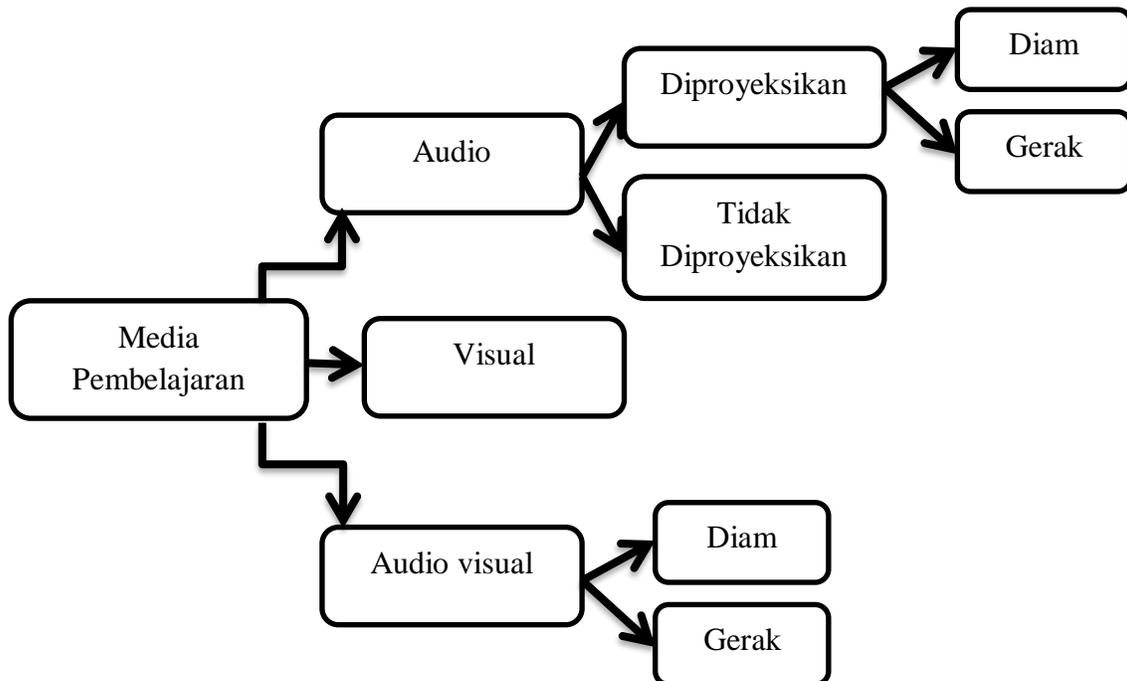
e. Klasifikasi Media Pembelajaran *Quipper School*

Rusman (2018, hlm. 175) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan sifat, jangkauan dan teknik pemakaiannya.

- 1) Dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang memiliki unsur suara.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara.
 - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
- 2) Dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu.

3) Dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:

- a) Media yang diproyeksikan.
- b) Media yang tidak diproyeksikan.



Gambar 2.1 Klasifikasi Media Pembelajaran

Dilihat berdasarkan sifat, jangkauan dan teknik pemakaiannya media pembelajaran *quipper school* merupakan media audiovisual yang jangkauannya luas dan serentak serta teknik pemakaiannya yang diproyeksikan.

f. Prinsip Media Pembelajaran

Rusman (2018, hlm. 169) 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 ketepatan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau

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 siswa 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 siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

5) Kontekstual

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa. Alangkah baiknya jika mempertimbangkan aspek pengembangan pada pembelajaran *life skills*.

Berdasarkan definisi di atas, maka prinsip media pembelajaran *quipper school* yaitu:

- 1) Efektif dan efisien. Ditengah pandemi covid-19 saat ini, penggunaan *quipper school* mampu menghemat waktu dan biaya serta penggunaannya dapat mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Relevan dengan materi ajar yang akan disampaikan.
- 3) Dapat digunakan karena fitur yang mudah dipahami oleh siswa.

g. Fitur Media Pembelajaran *Quipper School*

Quipper School merupakan salah satu platform pembelajaran digital yang telah berkembang di Indonesia. *Quipper School* didirikan oleh Masayuki Watanabe di London pada bulan Desember 2010, dimana *Quipper School* merupakan platform online yang dapat diakses secara gratis yang disediakan untuk guru dan siswa. *Quipper School* terdiri dari dua bagian yaitu LINK yang diperuntukkan bagi guru dan LEARN yang diperuntukkan bagi siswa 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 siswa.

Quipper School memberikan kemudahan bagi guru untuk mengirim tugas keperangkat *mobile* yang dimiliki oleh siswa. Selain itu, guru dapat memantau perkembangan belajar siswanya secara *online*. Manfaat bagi siswa yaitu *QuipperSchool* dapat digunakan sebagai tempat siswa 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 siswa melalui perangkat yang terhubung dengan internet yang dilengkapi dengan peramban web atau menggunakan *Smartphone*, PC/Komputer, *Laptop* dan *Tablet*. Siswa 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:

a) Mendaftarkan akun

Untuk mulai menggunakan *Quipper*, baik guru dan siswa diminta untuk mendaftar sebuah akun. Mereka bisa menggunakan akun Facebook mereka atau membuat yang baru, akun *Quipper* gratis. Untuk mendapatkan akun gratis, guru dan siswa hanya perlu memberikan alamat *email*, telepon nomor, dan nama sekolah. Jika sekolah mereka sudah terdaftar dalam database *Quipper*, guru kemudian dapat membuat permintaan untuk ambasadur *Quipper*

di sekolah menetapkan akun mereka 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.



Sumber: <https://www.quipper.com/id/school/>

Gambar 2.2 Pendaftaran Akun Guru dan Siswa

b) Login menggunakan akun guru

Kedua pengguna yaitu guru dan siswa memiliki masing-masing alamat untuk login. Guru menggunakan alamat *link.quipper.com* sedangkan siswa menggunakan alamat *learn.quipper.com*

Sumber: <https://www.quipper.com/id/school/>

Gambar 2.3 Login Akun Guru

Quipper school link adalah tempat dimana guru dapat mengelola kelas secara *online* dan melihat perkembangan siswa. 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 siswa di kelas atau beberapa grup siswa.
- 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 siswa tersambung secara langsung antara *learn* dan *link*, sehingga guru dapat mengakses pusat informasi mengenai tingkat pengerjaan, pencapaian, kekuatan dan kelemahan siswa.
- 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 siswa belajar. Platform ini dipenuhi dengan fitur yang membuat belajar selalu terasa aman dan menyenangkan:

- 1) Tugas dan pembelajaran umum : Siswa dapat mengerjakan topik tertentu yang dianjurkan oleh guru, atau belajar materi apapun dari kurikulum secara mandiri.
- 2) Fitur pesan : Siswa dan guru dapat terus berkomunikasi menggunakan layanan pesan kami, yang memudahkan siswa untuk mengemukakan soal atau topic tertentu yang mereka rasa sulit dan perlu pendampingan.
- 3) Fitur seperti games : Learn memberikan hadiah kepada siswa berupa koin yang dapat ditukarkan dengan tema, sehingga siswa dapat menyesuaikan lingkungan belajar yang mereka inginkan. Siswa juga dapat melihat bagaimana proses teman sekelasnya pada tampilan kronologi.

Mengakses *Quipper School* sangat mudah hanya dengan menggunakan koneksi internet makan 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 siswa maupun guru. Setelah mendaftarkan diri dengan mengikuti beberapa tahapan.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar dan Penilaian Hasil Belajar

Menurut Rusman (2018, hlm. 125) “hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.” Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian social, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.

“Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seperti telah dijelaskan di muka. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam

pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris”. (Sudjana. 2016, hlm.3). Menurut Sudjana (2016, hlm. 22) “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.”

Adanya perubahan tingkah laku siswa dalam memahami dan menguasai materi menjadi bekal kemampuan yang didapat dalam proses pembelajaran. Siswa akan tertarik dengan metode maupun media pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini memicu untuk meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan serta tercapainya tujuan pendidikan.

Berdasarkan definisi yang telah diuraikan di atas maka hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku setelah mendapatkan pengalaman yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris.

Tim Pusdiklat Pegawai (2016, hlm. 4) “Penilaian hasil belajar merupakan rangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan.” Sudjana (2016, hlm. 3) mengemukakan bahwa ‘Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Berdasarkan definisi yang telah diuraikan maka penilaian hasil belajar adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh data tentang proses dan hasil belajar siswa sehingga menjadi informasi untuk pengambilan keputusan pemberian nilai kepada siswa.

b. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Menurut Sugihartono dalam Desi (2019, hlm. 18) “Penilaian adalah suatu tindakan untuk memberikan interpretasi terhadap hasil pengukuran dengan menggunakan norma tertentu untuk mengetahui tinggi rendahnya atau baik buruknya aspek tertentu.

Adapun tujuan dari penilaian hasil belajar menurut Sudjana (2016, hlm. 4) yakni:

- 1) Mendeskripsikan percakapan pelajar/siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya. Dengan mendeskripsikan percakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa lainnya.
- 2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni berapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.
- 3) Menentukan jumlah tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta sistem pelaksanaannya.
- 4) Memberikan pertanggungjawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan dari penilaian hasil belajar yaitu untuk mengetahui kemampuan siswa dengan memantau berbagai perubahannya melalui proses pembelajaran sehingga dapat dipertanggungjawabkan kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

c. Pendekatan Penilaian Hasil Belajar

- 1) Penilaian Acuan Norma (PAN)

Menurut Sudjana (2016, hlm. 7) “Penilaian Acuan Norma (PAN) adalah penilaian yang diacukan kepada rata-rata kelompoknya.” Menurut Arifin dalam Alfath (2019, hlm. 10) “Penilaian Acuan Norma (PAN) adalah penilaian yang membandingkan hasil belajar siswa terhadap hasil belajar siswa lain dalam kelompoknya. PAN adalah membandingkan skor yang diperoleh peserta didik dengan standar atau norma relatif.” Penilaian Acuan Norma. disebut juga Penilaian Acuan Relatif atau Penilaian Acuan Kelompok, yaitu penilaian yang dilakukan dengan membandingkan hasil belajar seorang siswa terhadap hasil belajar siswa lainnya dalam kelompok. Patokan ini dapat dikatakan sebagai patokan apa adanya dalam arti bahwa

patokan pembandingan semata-mata diambil dari kenyataan yang diperoleh pada saat pengukuran berlangsung. (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/sugiyanto-mpd/25-bab-5.pdf>).

Penilaian Acuan Norma pada dasarnya menggunakan kurve normal dan hasil perhitungannya sebagai dasar penilaian. Dua kenyataan yang ada dalam kurve normal yang dipakai untuk membandingkan atau menafsirkan angka yang diperoleh masing-masing siswa yaitu angka rerata (mean) dan angka simpang baku (standard deviation). Patokan ini bersifat relatif karena dapat berubah-ubah atau dapat bergeser ke atas atau ke bawah sesuai dengan besarnya dua kenyataan yang diperoleh di dalam kurve normal itu. Karena itu patokan ini disebut Penilaian Acuan Relatif, dan dikatakan juga sebagai Penilaian Acuan Kelompok karena yang dijadikan pembandingan bergantung kepada hasil yang dicapai oleh kelompok yang dijadikan sasaran. Penetapan norma ini dilakukan setelah diadakan pengukuran, karena norma yang ditetapkan sangat bergantung hasil pengukuran pada suatu saat.

Berdasarkan uraian di atas, maka penilaian acuan norma merupakan penilaian yang membandingkan nilai satu siswa dengan yang lainnya, dan dapat disebut juga patokan yang bersifat relative dan kelompok.

2) Pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP)

Menurut Sudjana (2016, hlm.8) “Penilaian Acuan Patokan (PAP) adalah penilaian yang diacukan kepada tujuan instruksional yang harus dikuasai oleh siswa.” Menurut Asmawi dalam Alfath (2019, hlm. 16) “Penilaian Acuan Patokan (PAP) adalah pendekatan penilaian yang membandingkan hasil pengukuran terhadap mahasiswa dengan patokan "batas lulus" yang ditetapkan untuk masing-masing bidang mata pelajaran.” Penilaian Acuan Patokan artinya penilaian yang dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa terhadap suatu patokan yang telah ditetapkan sebelumnya. (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/sugiyanto-mpd/25-bab-5.pdf>).

Berdasarkan definisi di atas, maka pendekatan penilaian acuan patokan merupakan penilaian yang membandingkan nilai terhadap suatu patokan yang telah ditetapkan sebelumnya, seperti “batas lulus” atau “KKM” pada masing-masing mata pelajaran.

d. Ranah Penilaian Hasil Belajar

Rusman (2018, hlm. 127) perumusan aspek-aspek kemampuan yang menggambarkan *output* peserta didik yang dihasilkan dari proses pembelajaran dapat digolongkan ke dalam tiga klasifikasi berdasarkan taksonomi Bloom. Bloom mengemukakan cara klasifikasi tersebut dengan “*The taxonomy of education objectives*”. Menurut Bloom tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu:

- 1) Domain kognitif, berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan intelektual berfikir
- 2) Domain afektif, berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap, dan nilai
- 3) Domain psikomotor, berkenaan dengan suatu keterampilan atau gerakan-gerakan fisik.

Lebih lanjut Bloom menjelaskan bahwa “Domain kognitif terdiri dari enam kategori”, yaitu:

- 1) Pengetahuan (*knowledge*)
- 2) Pemahaman (*comprehension*)
- 3) Penerapan (*application*)
- 4) Analisis (*analysis*)
- 5) Sintesis (*synthesis*)

Menurut Sudjana (2016, hlm. 22) ranah penilaian hasil belajar ada tiga:

- 1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

- 3) Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek, yaitu gerakan reflex, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative.

Berdasarkan uraian diatas, ranah penilaian hasil belajar dibagi menjadi tiga, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah penilaian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ranah kognitif.

e. Jenis Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif

Menurut Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan, hlm. 2. Penilaian pendidikan sebagai proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik mencakup:

- 1) Penilaian Otentik
Penilaian otentik merupakan penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai mulai dari masukan (input), proses, dan keluaran (output) pembelajaran.
- 2) Penilaian Diri
Penilaian diri merupakan penilaian yang dilakukan sendiri oleh peserta didik secara reflektif untuk membandingkan posisi relatifnya dengan kriteria yang telah ditetapkan.
- 3) Penilaian Berbasis Portofolio
Penilaian berbasis portofolio merupakan penilaian yang dilaksanakan untuk menilai keseluruhan entitas proses belajar peserta didik termasuk penugasan perseorangan dan/atau kelompok di dalam dan/atau di luar kelas khususnya pada sikap/perilaku dan keterampilan.
- 4) Ulangan
Ulangan merupakan proses yang dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran, untuk memantau kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik.
- 5) Ulangan Harian
Ulangan harian merupakan kegiatan yang dilakukan secara periodik untuk menilai kompetensi peserta didik setelah menyelesaikan satu Kompetensi Dasar (KD) atau lebih.
- 6) Ulangan Tengah Semester
Ulangan tengah semester merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik setelah melaksanakan 8 t 9 minggu kegiatan pembelajaran. Cakupan ulangan tengah semester meliputi seluruh indikator yang merepresentasikan seluruh KD pada periode tersebut.

- 7) Ulangan Akhir Semester
Ulangan akhir semester merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik di akhir semester. Cakupan ulangan meliputi seluruh indikator yang merepresentasikan semua KD pada semester tersebut.
- 8) Ulangan Tingkat Kompetensi
Ujian Tingkat Kompetensi yang selanjutnya disebut UTK merupakan kegiatan pengukuran yang dilakukan oleh satuan pendidikan untuk mengetahui pencapaian tingkat kompetensi. Cakupan UTK meliputi sejumlah Kompetensi Dasar yang merepresentasikan Kompetensi Inti pada tingkat kompetensi tersebut.
- 9) Ujian Mutu Pendidikan Kompetensi
Ujian Mutu Tingkat Kompetensi yang selanjutnya disebut UMTK merupakan kegiatan pengukuran yang dilakukan oleh pemerintah untuk mengetahui pencapaian tingkat kompetensi. Cakupan UMTK meliputi sejumlah Kompetensi Dasar yang merepresentasikan Kompetensi Inti pada tingkat kompetensi tersebut.
- 10) Ujian Nasional
Ujian Nasional yang selanjutnya disebut UN merupakan kegiatan pengukuran kompetensi tertentu yang dicapai peserta didik dalam rangka menilai pencapaian Standar Nasional Pendidikan, yang dilaksanakan secara nasional.
- 11) Ujian Sekolah/Madrasah
Ujian Sekolah/Madrasah merupakan kegiatan pengukuran pencapaian kompetensi di luar kompetensi yang diujikan pada UN, dilakukan oleh satuan pendidikan.

Menurut Sudjana (2016, hlm. 5) menyatakan bahwa berdasarkan fungsinya jenis penilaian ada beberapa macam, yaitu:

- 1) Penilaian Formatif.
Penilaian formatif adalah penilaian yang dilaksanakan guru pada saat berlangsungnya proses pembelajaran untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar-mengajar itu sendiri. Dengan demikian, penilaian formatif berorientasi kepada proses belajar-mengajar untuk memperbaiki program pengajaran dan strategi pelaksanaannya.
- 2) Penilaian Sumatif.
Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yakni akhir caturwulan, akhir semester, dan akhir tahun. Tujuannya adalah untuk melihat hasil yang dicapai oleh para siswa, yakni seberapa jauh kompetensi siswa dan kompetensi mata pelajaran dikuasai oleh para siswa. Penilaian ini berorientasi kepada produk, bukan kepada proses.
- 3) Penilaian Diagnostik.

Penilaian diagnostik adalah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya. Penilaian ini dilaksanakan untuk keperluan bimbingan belajar, pengajaran remedial (remedial teaching), menemukan kasus-kasus, dll. Soal-soalnya disusun sedemikian rupa agar dapat ditemukan jenis kesulitan belajar yang dihadapi oleh para siswa.

4) Penilaian Selektif.

Penilaian selektif adalah penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya tes atau ujian saringan masuk ke sekolah tertentu.

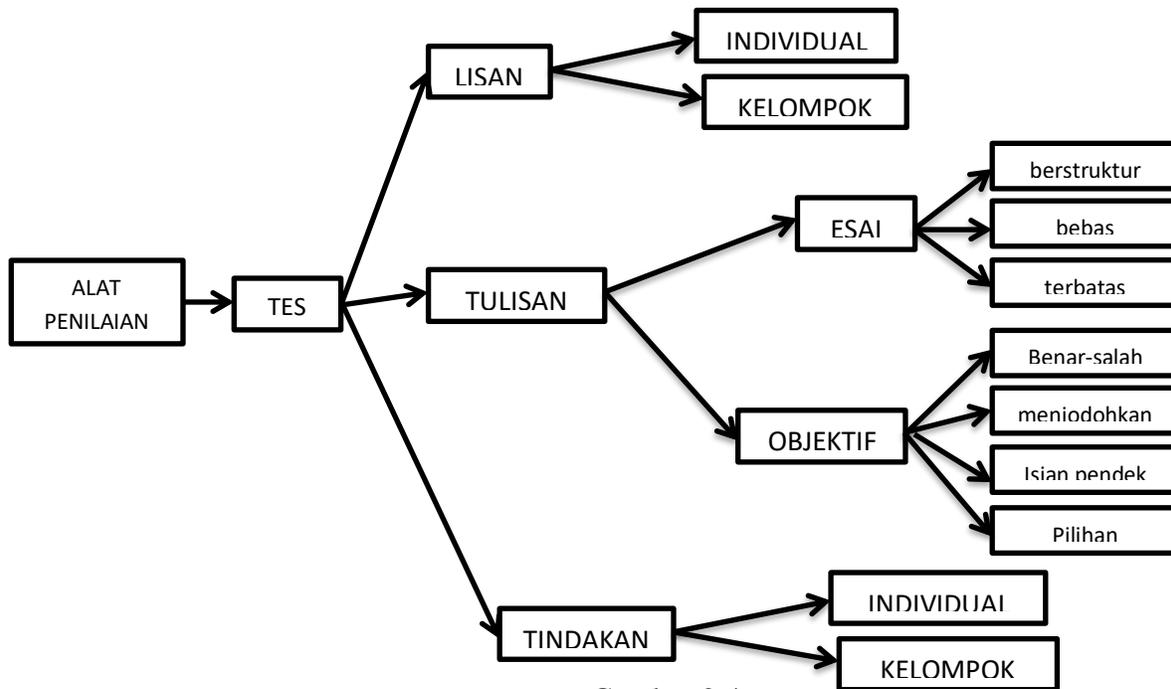
5) Penilaian Penempatan.

Penilaian penempatan adalah penilaian yang ditujukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program itu. Dengan perkataan lain, penilaian ini berorientasi kepada kesiapan siswa untuk menghadapi program baru dan kecocokan program belajar dengan kemampuan siswa.

Berdasarkan beberapa uraian dari para ahli, maka jenis penilaian ada berbagai macam, diantaranya: ulangan harian, Ulangan Tengah Semester (UTS), Ulangan Akhir Semester (UAS), Ujian Nasional (UN), ujian tingkat kompetensi, dan ujian sekolah. Jika dilihat dari beberapa fungsinya, dibagi menjadi: penilaian formatif, sumatif, diagnostic, selektif, dan penempatan. Jenis penilaian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah ulangan harian.

f. Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif pada Pembelajaran Komunikasi Bisnis Mata Pelajaran Etika Profesi

Menurut Sudjana(2016, hlm.5) mengemukakan bahwa dilihat dari segi alatnya, penilaian hasil belajar dapat dibedakan menjadi tes dan non tes. Tes dapat berupa tes lisan,tes tulisan ataupun tindakan. Soal-soal tes ada yang dibuat dalam bentuk objektif ataupun subjektif. Sedangkan soal non tes sebagai alat penilaian mencakup observasi, kuesioner, wawancara studi kasus, skala, dll.



Gambar 2.4

Jenis Alat Penilaian Hasil Belajar

Menurut Umi (2018, hlm. 284) mengemukakan bahwa teknik penilaian dalam ranah kognitif yaitu:

1) Tes Tulis

Tes tulis adalah tes yang soal dan jawabannya tertulis berupa pilihan ganda, isian, benar-salah, menjodohkan, dan uraian.

2) Tes Lisan

Tes lisan berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru secara lisan dan peserta didik merespon pertanyaan tersebut secara lisan juga, sehingga menumbuhkan sikap berani berpendapat. Jawaban dapat berupa kata, frase, kalimat maupun paragraf.

3) Penugasan

Penugasan adalah penilaian yang dilakukan oleh pendidik yang dapat berupa pekerjaan rumah baik secara individu ataupun kelompok sesuai dengan karakteristik tugasnya.

Berdasarkan uraian di atas, penilaian yang akan dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *quipper school* adalah tes tulis berupa pilihan ganda.

g. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi (2008:24) dalam Rusman (2018, hlm. 126) yaitu:

1) Faktor Internal

a) Faktor Fisiologis

Kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan yang lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya.

b) Faktor Psikologis

Beberapa faktor psikologis meliputi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban, dan lain-lain. Belajar ditengah hari yang memiliki ventilasi udara yang kurang baik tentunya akan berbeda dengan belajar di pagi hari dengan udara yang segar dan ruangan yang cukup untuk bernafas.

b) Faktor Instrumental

Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor instrumental berupa kurikulum, sarana, dan guru.

Menurut Suryabrata dalam Keke (2008, hlm. 14) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi tiga, yaitu: faktor dari dalam, faktor dari luar, dan faktor instrumen.

Faktor dari dalam yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar yang berasal dari siswa yang sedang belajar. Faktor-faktor ini diantaranya

adalah: (a) minat individu merupakan ketertarikan individu terhadap sesuatu. Minat belajar siswa yang tinggi menyebabkan belajar siswa lebih mudah dan cepat (b) motivasi belajar antara siswa yang satu dengan siswa lainnya tidaklah sama. Motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: cita-cita siswa, kemampuan belajar siswa, kondisi siswa, kondisi lingkungan, unsur-unsur dinamis dalam belajar, dan upaya guru membelajarkan siswa. Faktor dari luar yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar siswa yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor-faktor ini di antaranya adalah lingkungan sosial. Yang dimaksud dengan lingkungan sosial di sini yaitu manusia atau sesama manusia, baik manusia itu hadir ataupun tidak langsung hadir. Kehadiran orang lain pada waktu sedang belajar, sering mengganggu aktivitas belajar. Salah satu dari lingkungan sosial tersebut yaitu lingkungan siswa di sekolah yang terdiri dari teman sebaya, teman lain kelas, guru, kepala sekolah serta karyawan lainnya yang dapat juga mempengaruhi proses dan hasil belajar individu. Faktor instrumen yaitu faktor yang berhubungan dengan perangkat pembelajaran seperti kurikulum, struktur program, sarana dan prasarana pembelajaran (media pembelajaran), serta guru sebagai perancang pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- 1) Faktor Internal (dalam), yaitu fisiologis dan psikologis.
- 2) Faktor Eksternal (luar), yaitu lingkungan sosial.
- 3) Faktor Instrumen, yaitu kurikulum, sarana dan prasarana (media pembelajaran), serta guru.

h. Kaitan antara Media Pembelajaran *Quipper School* dengan Hasil Belajar

Arsyad (2013, hlm. 3) mengatakan “Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan peran-peran pembelajaran.” Media pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”. Menurut Heinich dalam Rusman (2018, hlm. 161) “media merupakan alat saluran komunikasi.” Heinich mencontohkan media ini seperti film, televise,

diagram, bahan tercetak (*printed materials*), computer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini terlihat adanya hubungan antara media dengan pesan dan metode (*methods*).

Quipper School adalah *Learning Management System* tanpa biaya (gratis) yang disediakan Quipper Indonesia untuk membantu guru dan siswa 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 siswa. Siswa pun dapat dengan mudah mengerjakan pekerjaan rumah, tugas, hingga ujian secara online. (www.quipper.com).

Menurut Masriati (2016, hlm. 19) “*Quipper School* merupakan penghubung antar siswa dan guru dalam pembagian tugas mata pelajaran secara online dan sesuai mata pelajaran yang diadaptasi dari kurikulum yang telah ditetapkan pemerintah Indonesia.” Menurut Nining (2017, 7-8) “*Quipper School* merupakan media pembelajaran berbasis E-Learning yang mempermudah siswa dan guru dalam proses belajar mengajar baik di dalam maupun di luar kelas.”

Berdasarkan pemaparan definisi di atas, media pembelajaran *quipper school* menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh penelitian Masriati (2016, hlm. 75) yaitu penggunaan media pembelajaran *quipper school* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dilihat dari hasil penelitian sebesar 77% dalam kategori sangat baik. Media *quipper school* bermanfaat digunakan dalam dunia pendidikan, dimana siswa merasa tertarik dengan munculnya media untuk menambah pengetahuan dan wawasan dengan membaca materi dan mengerjakan soal-soal latihan, mempermudah dan melengkapi dalam proses pembelajaran serta mengajarkan mereka untuk mengenal teknologi terbaru. Hal ini juga membantu guru dalam mengkolaborasikan pembelajaran agar tidak monoton dan mempermudah guru dalam mengoreksi nilai.

B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan referensi yang penulis dapatkan, ada beberapa penelitian yang relevan dengan yang peneliti lakukan.

Adapun penelitian tersebut yaitu:

No.	Nama Peneliti/ Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Nining Karmila (2017)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quipper School terhadap Minat Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 10 Bulukumba	SMA Negeri 10 Bulukumba	Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Quipper School terhadap minat belajar Fisika siswa kelas SMA Negeri 10 Bulukumba	Penelitian yang telah dilakukan variabel X Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quipper School	Penelitian yang dilakukan variabel Y terhadap Minat Belajar
2	Masriati Lingga (2016)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quipper School terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Matematika SMP Negeri 4 Semarang	SMP Negeri 4 Semarang	Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran quipper school terhadap hasil belajar yang didukung dengan perolehan data angket penelitian dari 64 siswa. Dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media quipper school terhadap hasil belajar sudah sangat baik.	Terdapat persamaan pada variabel X dan Y, yaitu penggunaan media pembelajaran <i>quipper school</i> terhadap hasil belajar.	Perbedaannya ada pada objek dan subjek penelitian

No.	Nama Peneliti/ Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
3	Eka Fitri Aprilia (2015)	Pengaruh Media Pembelajaran Audio-Visual terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran PAI di SMA Islam Soerjo Alam Ngajum Malang	SMA Islam Soerjo Alam Ngajum Malang	Penelitian media pembelajaran audio-visual pada mata pelajaran PAI terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Islam Soerjo Ngajum Malang adalah sedang sebesar 56,52%. Artinya dalam proses pembelajaran PAI, siswa sangat antusias dengan diterapkannya media pembelajaran audio-visual	Terdapat persamaan pada variabel Y, yaitu terhadap hasil belajar	Perbedaannya terdapat pada variabel X, yaitu penggunaan media pembelajaran audio-visual

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Terdapat persamaan di variabel X yaitu menggunakan media pembelajaran *quipper school* dan variabel Y terhadap hasil belajar, sedangkan perbedaannya yaitu terdapat pada subjek dan objek penelitian, variabel X yang menggunakan media pembelajaran audio-visual, serta variabel Y terhadap minat belajar. Pada penelitian terdahulu di atas menggunakan metode eksperimen, sedangkan metode yang akan digunakan oleh peneliti adalah metode survei.

C. Kerangka Pemikiran

Proses pembelajaran di sekolah sekarang tidak bisa lepas dari peran teknologi dan informasi. Hal tersebut dapat dilihat dari kegiatan guru maupun siswa dalam menggunakan komputer, gawai serta internet di sekolah. Proses pembelajaran berbasis teknologi dan informasi bertujuan untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran sehingga dapat menarik, aktif, dan kreatif seperti tercantum dalam isi peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan no. 56 tahun 2013 yang menyatakan bahwa setiap guru wajib menerapkan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

Kondisi pendidikan saat ini sedang mengalami permasalahan akibat dari COVID-19 atau virus Corona yang tampaknya belum bisa diredam. Ada beberapa kebijakan di dunia pendidikan yang diambil oleh pemerintah dalam masa darurat virus Corona (COVID-19). Salah satunya dengan melakukan kegiatan pembelajaran daring.

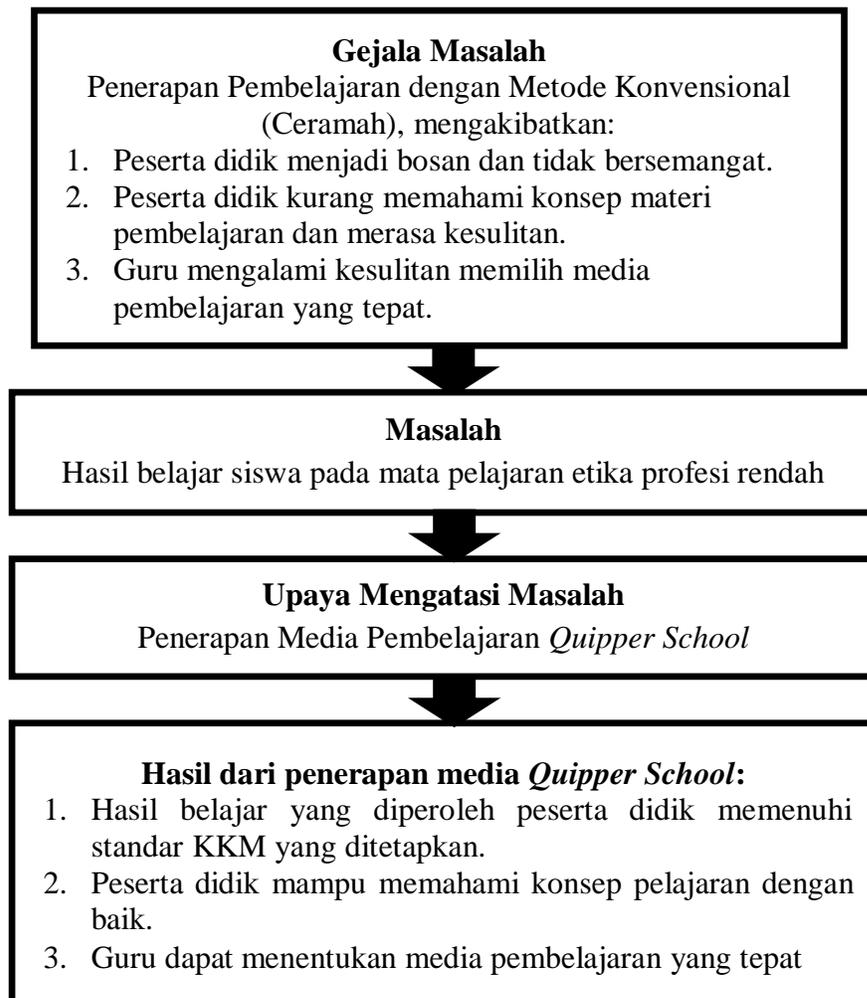
Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi berbasis online dewasa ini banyak diterapkan di dunia pendidikan, termasuk semua jenjang pendidikan. Saat ini pemerintah menerapkan pembelajaran di rumah yang dikarenakan semakin meluasnya wabah covid-19 dan mengharuskan semua siswa belajar di rumah melalui daring. Berbagai aplikasi digunakan oleh guru untuk dapat membangkitkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Di lingkungan sekolah pemanfaatan TIK salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis aplikasi *e-learning* yaitu *quipper school*. Media terobosan baru ini mulai dikenal sejak tahun 2014 di Indonesia dan mulai dipakai di beberapa sekolah.

Dengan menggunakan aplikasi *quipper school* diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar, karena berdasarkan hasil observasi awal pada saat pelaksanaan magang 3 di SMK Negeri 3 Bandung para siswa cenderung pasif jika metode pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa ceramah, dan media pembelajaran yang digunakan yaitu penayangan menggunakan ppt yang terkesan membosankan. Hasil belajar pada mata pelajaran etika profesi pada siswa kelas X Akuntansi 3 SMK Negeri 3 Bandung hasil belajarnya masih banyak yang belum

menunjukkan hasil belajar yang maksimal dan tidak memenuhi standar KKM yang telah ditetapkan yaitu 70.

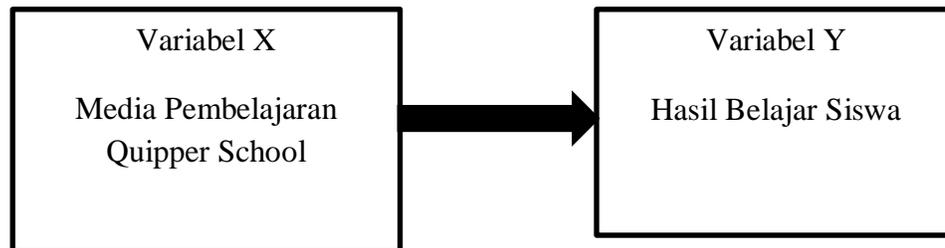
Penelitian Elisa (2016, hlm. I-4) menyatakan bahwa *quipper school* sebagai alat penunjang guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah serta dapat mempermudah komunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran *quipper school* diharapkan dapat mempermudah proses belajar-mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa lewat fitur-fitur yang tersedia didalamnya. Berdasarkan hal tersebut mendorong peneliti untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *quipper school* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat digambarkan kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2.5 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, dalam penelitian ini hubungan antar variabel penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.6 Paradigma Penelitian

Keterangan:

(X): Variabel Independen

(Y): Variabel Dependen

→: Garis Pengaruh

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut Arikunto (2010, hlm. 106) “asumsi adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti harus dirumuskan secara jelas.” Asumsi adalah suatu hal yang dipikirkan oleh individu dan belum diketahui kebenarannya, dugaan yang diterima sebagai dasar dan sebagai landasan berpikir karena dianggap benar, maka penulis merumuskan dalam penelitian ini adalah:

- a. Kompetensi guru mata pelajaran etika profesi di SMK Negeri 3 Bandung yang memadai.
- b. Hasil belajar belum maksimal yang disebabkan dari penggunaan media pembelajaran belum tepat.
- c. Penelitian Nur (2014, hlm. 9) menyatakan bahwa sarana dan prasarana pendidikan merupakan sarana penunjang bagi proses belajar-mengajar atau semua fasilitas yang diperlukan dalam proses belajar mengajar, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak agar pencapaian tujuan pendidikan berjalan dengan lancar, teratur, efektif, dan efisien.

2. Hipotesis

Hipotesis adalah anggapan dasar tentang suatu masalah. Menurut Sugiyono (2015:96) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Berdasarkan masalah diatas maka dalam penelitian ini dapat dibuat hipotesis sebagai berikut:

Terdapat pengaruh hasil belajar siswa setelah adanya penerapan media pembelajaran *quipper school* pada mata pelajaran etika profesi di kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 3 Bandung.