**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Media Pembelajaran**
3. Pengertian Media Pembelajaran

Secara umum media berarti berbagai ”*medium*” (latin) yang berarti perantara atau pengantar. Dalam dunia pendidikan Sadiman menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang timbulnya proses atau dialog mental pada diri pesera didik. Dengan kata lain, terjadinya komunikasi antara peserta didik dengan media atau secara tidak langsung tentunya antara peserta didik dengan penyalur pesan (guru).

Media bukan hanya berupa alat atau bahan, akan tetapi hal-hal yang lain memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Hal ini juga dipertegas oleh Gerlach & P. Ely (Karim, 2007:5) yang mengemukakan pengertian media pembelajaran dalam arti luas, yaitu:

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Hamidjojo (Arsyad, 2014:4) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan tersebut sampai kepada penerima yang dituju.

Istilah “media” sering dikaitkan dengan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin tekne (bahasa Inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia “ilmu”).

Menurut Webster (Arsyad, 2010:5) “*art*” adalah keterampilan (*skill*) yang diperoleh lewat pengalaman, studi dan observasi. Jadi, teknologi merupakan suatu ilmu yang membahas tentang keterampilan yang dapat diperoleh melalui pengalaman (langsung/tidak langsung), studi, dan observasi. Bila teknologi dihubungkan dengan pendidikan dan pembelajaran, maka A.Achsin (Arsyad, 2010:5) berpendapat bahwa teknologi memiliki pengertian sebagai:

Perluasan konsep tentang media, dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu.

Berdasarkan realitasnya media pembelajaran dapat dibagi menjadi dua, yaitu media nyata dan media buatan. Media nyata merupakan segala jenis benda atau objek nyata (tidak secara khusus tidak dijadikan media) yang dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran atau sumber belajar di dalam upaya mengefektifkan proses belajar mengajar. Sebaliknya, media buatan yaitu benda atau objek yang secara khusus dirancang dan dibuat untuk dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran atau sebagai sumber belajar di dalam upaya mengefektifkan proses belajar mengajar.

Proses pendidikan/pembelajaran identik dengan sebuah proses komunikasi yang didalamnya terdapat komponen-komponen yang terlibat didalamnya, yaitu sumber pesan, pesan, penerima pesan, media, dan umpan balik. Sumber pesan yaitu sesuatu (orang) yang menyampaikan pesan. Pesan adalah isi didikan/isi ajaran yang tertuang dalam kurikulum yang dituangkan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*). Penerima pesan adalah peserta didik dengan menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*). Media adalah perantara yang digunakan sebagai menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan.

Sukiman (2012:29) menjelaskan pengertian media pembelajaran sebagai berikut:

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan pesera didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Rossi dan Briedle (Bakkidu, 2010:111) juga mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Briggs (Sadiman, dkk, 2009:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di dalam kelas.

Pada hakikatnya media pembelajaran sebagai wahana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan diteruskan pada penerima. Pesan atau bahan ajar yang disampaikan adalah materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran atau sejumlah kompetensi yang telah dirumuskan, sehingga dalam prosesnya memerlukan media sebagai subsistem pembelajaran.

Dari berbagai pendapat diatas, dapat dijelaskan bahwa pada dasarnya semua pendapat tersebut memposisikan media sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa atau penyampai pesan dari sumber pesan ke penerima pesan atau dengan kata lain dari guru ke peserta didik. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan media tersebut dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.

1. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (Sukiman, 2012), media pembelajaran memiliki ciri-ciri umum sebagai berikut:

1. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hadware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pencaindera
2. Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik
3. Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio
4. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas
5. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran

Media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalnya: televisi dan radio), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video dan OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset dan video *recorder*).

1. Fungsi Media Pembelajaran

Sebagai seorang pendidik, fungsi dan kemampuan media sangat penting adanya dan dengan perkembangan teknologi serta pengetahuan, maka media pengajar berfungsi sebagai berikut:

1. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan pengajaran bagi guru,
2. Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkret),
3. Menarik perhatian siswa lebih besar (tidak membosankan),
4. Semua indera murid dapat diaktifkan,
5. Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar, dan

Levie & Lents (Arsyad, 2010:16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi Atensi, fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi Afektif, fungsi afektif media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
3. Fungsi Kognitif, fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visul atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris, fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks, membantu siswa yang lemah dalam membaca, untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (Arsyad, 2014:23), memenuhi tiga fungsi utama apabila itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

1. Memotivasi minat atau tindakan, untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
2. Menyajikan informasi, untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa.
3. Memberi instruksi, media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dlam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Ada tujuh fungsi media pembelajaran yang ditekankan oleh Muh.Safei (2011:13) :

1. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan komponen yang ingin dicapai dan pembelajaran itu sendiri.
4. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan.
5. Media pembelajaran biasa berfungsi untuk mempercepat proses belajar.
6. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
7. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir.

Ada enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar menurut Sudjana dan Rivai (Sundayana, 2014:8),

1. Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif,
2. Media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh seorang guru,
3. Dalam pemakaian media pengajaran harus melihat tujuan dan bahan ajar,
4. Media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat ini dijadikan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik,
5. Diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta dapat membantu siswa dalam menangkap pengertian yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan pendapat di atas, media memiliki fungsi yang sangat luas dan penting, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan, yaitu digunakan guru dalam proses pembelajaran, walaupun dalam pengadaan dan pemanfaatannya senantiasa masih menghadapi berbagai kendala.

1. *E-learning*

*E-learning* merupakan suatu istilah yang dapat kita temukan dalam dunia komputer atau *internet*. Istilah ini terdiri dari dua bagian, yaitu “e” yang berarti “*electronic”* dan ”*learning”* yang berarti “pembelajaran”. Jadi *e-learning* dapat diterjemahkan sebagai suatu sistem pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik sebagai medianya.

*E-learning,* seperti juga namanya “*electronic learning*” disampaikan dengan menggunakan media elektronik yang terhubung dengan *internet* (*world wide web* yang menghubungkan semua unit komputer diseluruh dunia yang terkoneksi dengan *internet*) dan *internet* (jaringan yang bisa menghubungkan semua unit komputer dalam sebuah perusahaan).

Menurut Rosenberg (Rahmasari, 2013:28) yang berpendapat bahwa *e-Learning* merupakan satu penggunaan teknologi *internet* dalam penyampaian pembelarjan dalam jangkauan luas yang berlandaskan tiga kriteria, yaitu :

1. *e-Learning* merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusi dan membeagi materi ajar atau informasi.
2. Pengiriman sampai ke pengguna terakhir melalui computer dengan menggunakan teknologi *internet* yang standar.
3. Memfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran di balik paradigm pembelajaran tradisional.

*E-learning* adalah segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik. *Web-based learning* merupakan salah satu bentuk e*-learning* yang materi (*content*) maupun cara penyampaian melalui *internet*.

Berdasarkan definisi-definisi diatas, dapat dijelaskan bahwa pembelajaran berbasis web/*internet* (*e-learning*) merupakan sebuah pengalaman belajar dengan memanfaatkan jaringan *internet* untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi pembelajaran yang pada saat ini sangat mudah diakses dan hampir semua siswa sering menggunakan *internet*.

1. ***Quipper School***
2. Pengertian *Quipper School*

*Quipper School* adalah media berbasis *e-learning* yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar,dan juga dapat memberikan tugas kepada siswa serta guru langsung dapat mengetahui hasil yang diperoleh siswa. Guru tinggal memilih materi dan soal yang tersedia dan tidak perlu mengoreksi hasil pekerjaan siswa karena sudah disediakan secara otomatis. Kurikulum dalam *Quipper School* sudah sesuai dengan kurikulum di Indonesia yaitu K13 dan KTSP serta semua materi sudah dalam bahasa Indonesia. Melalui *Quipper School*, bapak/ibu guru juga dapat memantau kegiatan belajar para siswa, karena layanan ini memberikan analisa data mengenai perkembangan/pencapaian siswa.

Saat ini, isi materi dalam *Quipper School* adalah untuk tingkat SMP dan SMA, walaupun demikian bapak/ibu guru yang berapa di SMP atau setingkat tetap dapat menggunakan *Quipper School*, dengan memilih topik-topik yang sesuai dengan kurikulum di sekolah bapak/ibu guru. Selain *Quipper School* tealah menyediakan materi pelajaran dan soal-soal, guru juga diberikan kesempatan menginput materi-materi serta soal yang belum terdapat pada *Quipper School*. *Quipper School* terdiri atas ribuan topik untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, IPA (Biologi, Fisika, Kimia), dan IPS (Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi-Akuntansi), kelas X, XI, dan XII. Melalui *Quipper School*, bapak/ibu guru juga dapat:

1. Memantau kegiatan belajar para siswa (nilai tugas / PR siswa),
2. Melihat analisa data/grafik perkembangan siswa,
3. Melihat analisa topik mana yang sudah atau belum dikuasai oleh siswa,
4. Mengirimkan pesan pribadi / menanggapi pertanyaan siswa,
5. Membuat pengumuman untuk siswa,
6. Mencetak (print) hasil nilai siswa.

*Quipper School* dapat diakses melalui perangkat PC, laptop, tablet ataupun HP, secara online, dimana sangat praktis dan mudah digunakan. Untuk lebih memudahkan guru dan siswa dalam penggunaan *Quipper School*, media ini telah membuat 2 link, yaitu:

1. Q-Link (untuk guru)

<https://link.quipperschool.com/id>

1. Q-Learn (untuk siswa)

https://learn.quipperschool.com/signup

Setiap media pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing, adapun beberapa kelebihan dan kekurangan dari *Quipper School*, yaitu:

1. Kelebihan *Quipper School*

Kelebihan menggunakan *Quipper School* ini, yaitu:

1. Tidak terbatasi oleh ruang dan waktu,
2. Tersedianya dalam Bahasa Indonesia,
3. Tampilan yang dapat diganti-ganti untuk akun masing-masing siswa,
4. Telah tersedianya materi dan soal-soal serta penilaian yang langsung dapat diketahui,
5. Materi yang tersedia menggunakan dua kurikulum yaitu KTSP dan K13,
6. Dapat dikerjakan beberapa kali,
7. Tersedia soal-soal Ujian Nasional,
8. Dapat dikerjakan dengan menggunakan media komputer, smartphone dan terutama yang telah didukung oleh andorid dan IOS.
9. Kekurangan *Quipper School*

*Quipper School* memiliki kekurangan, yaitu tidak tersedianya menu untuk berdiskusi antara guru dan siswa.

1. Langkah-langkah Penggunaan *Quipper School*
2. Membuat Akun Guru

Dalam pemanfaatan media ini guru harus membuat akun terlebih dahulu, silahkan membuat akun dengan cara sebagai berikut:

1. Ketik [www.quipperschool.com](http://www.quipperschool.com) pada pencairan browser anda, lalu akan muncul pilihan login sebagai guru atau siswa. Pilih portal guru . Gambar login guru dan siswa (terlampir).
2. Setelah terbuka pilih Daftar (Guru), lalu klik pilihan tersebut. Gambar daftar Akun (terlampir).
3. Muncul tampilan yang meminta persetujuan untuk memulai membuat akun. Lalu klik “Mulai”. Gambar persetujuan pembuatan akun (terlampir).
4. Isi kolom yang kosong sesuai data diri bapak/ibu guru, lalu klik “Lanjut”. Gambar pengisian data diri (terlampir).
5. Setelah mengisi semua data dengan benar, maka akan muncul tampilan untuk mengisi nama sekolah, jabatan, dll. Gambar pengisian jabatan, bidang studi dan jenis sekolah (terlampir).
6. Setelah semua terisi klik “Lanjut” dan akan tampil pemeriksaan kembali data bapak/ibu guru yang telah di input tadi lalu klik “Sign me Up”. Gambar pemeriksaan ulang data (terlampir).
7. Yang terakhir adalah pemilihan CS yang membantu kita dalam menggunakan *Quipper School.* Gambar pemilihan operator (terlampir)
8. Membuat Kelas Baru

Satu kelas di Quipper School dapat menampung 60 nama siswa. Anda dapat membuat lebih dari satu kelas. Silahkan klik “Buat Kelas Baru” seperti tampilan berikut ini:

1. Silahkan memasukkan “Nama Kelas Anda”, dan setelah mengisi nama kelas ketik “Mulai”. Gambar pemberian nama kelas (terlampir).
2. Kemudian memilih “Mata Pelajaran”. Jika informasi yang ditampilkan sudah benar, silahkan klik “Lanjut”. Gambar pemilihan mata pelajaran (terlampir).
3. Kemudian akan muncul tampilan untuk menyutujui nama kelas, bidang studi, dan nama guru. Jika informasi telah sesuai, silahkan klik “Lanjut”. Gambar persetujuan pembuatan kelas (terlampir).
4. Setelah selesai maka akan muncul kode kelas anda. Gambar kode akses kelas (terlampir)
5. Menambahkan Siswa

Guru dapat menambahkan siswa dengan membagikan kode kelas yang telah ditelah diterima pada saat pembuatan kelas.

1. Membuat Tugas / PR Untuk Siswa

Guru dapat membuat tugas / PR dengan materi yang sudah tersedia dan juga dapat menggunakannya sebagai latihan soal di kelas ataupun ujian harian. Ada beberapa cara membuat tugas baru sehingga menjadi lebih nyaman, cepat dan mudah.

Cara 1: Silahkan klik menu “Tugas”, kemudian klik “Buat Tugas Baru”. Gambar membuat tugas (terlampir)

Cara 2: setelah klik “Buat tugas baru” maka tampilan akan otomatis ke menu “Kurikulum” di sebelah kiri, kemudian pilih topiknya dan drag (seret) ke kotak Tugas Baru. Anda juga bisa klik topik yang dipilih kemudian klik “Tugaskan Topik ini”. Gambar pemilihan topik (terlampir)

1. **Hakikat Bahasa Indonesia**

Manusia merupakan makhluk sosial yang dimana mereka memiliki naluri untuk senantiasa hidup bersama. Manusia juga memerlukan interaksi sosial untuk dapat hidup dengan sesamanya, karena interaksi sosial merupakan kunci semua kehidupan sosial manusia. Tanpa interaksi sosial tidak mungkin ada kehidupan bersama dan syarat terjadinya interaksi sosial yaitu adanyakomunikasi. Komunikasi merupakan cara manusia dapat hidup dan berinteraksi dengan satu sama lain. Manusia harus memiliki alat komunikasi yang disebut bahasa. Jadi hakikat bahasa dapat dimaksudkan bahasa yang menjadi alat komunikasi yang diperlukan dalam komunikasi antar manusia sebagai makhluk social.

1. **Hasil Belajar**
2. Pengertian Belajar

Belajar merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam terjadi pembentukan pribadi dan perilaku individu. Dalam kehidupannya seseorang akan senantiasa menempuh berbagai aktivitas yang dilakukan untuk mencapai kedewasaan dan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Proses ini juga dapat diartikan sebagai proses belajar. Kegiatan belajar disisni adalah peristiwa belajar dimana seseorang menyadari bahwa ia mempelajari sesuatu dan menyadari perubahan itu melalui belajar yang dilakukannya. Belajar bagian dari kehidupan manusia yang saling berkaitan dengan berbagai hal yang terjadi dalam kehidupan manusia dan tak akan bisa dipisahkan karena manusia pada dasarnya belajar, belajar dan terus belajar.

Menurut Surya (Rusman,dkk, 2012:7) belajar dapat diartikan sebagai:

Suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Sejalan dengan pendapat Surya, Cronbach (Rusman,dkk, 2012:8) belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman. Akan tetapi makna dari defenisi yang dikemukakan Cronbach mengandung makna yang lebih dalam lagi, dimana belajar tidak hanya semata-mata terjadi perubahan dan penemuan saja, tetapi sudah mencakup kecakapan yang dihasilkan akibat perubahan dan penemuan tadi.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat dijelaskan bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang terjadi pada individu yang dikarenakan suatu pengalaman yang terjadi.

1. Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran hal yang tidak terlepas adalah kegiatan evaluasi. Kegiatan evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui tingkat pencapaian yang diperoleh oleh siswa atau dengan kata lain untuk mengetahui hasil belajar siswa. Proses ini penting sebab dengan mengetahui hasil belajar siswa akan menjadi acuan bagi guru untuk mengambil keputusan terhadap langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan selanjutnya. Juliah (Jihad,2012:52) mengemukakan bahwa “hasil belajar merupakan segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya”.

Setelah melalui proses belajar maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar yaitu kemampuan yang akan dimiliki siswa setelah terjadinya proses belajar mengajar.

Menurut A.J. Romizowski (Jihad, 2012:14), hasil belajar merupakan keluaran (*output*) dari suatu sistem pemprosesan masukan (*input*) atau proses belajar. Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi (materi pelajaran) sedangkan keluarannya perbuatan atau kinerja (*performance*) atau kemampuan yang akan dimiliki seseorang setelah terjadinya proses pembelajaran.

Untuk memperoleh hasil belajar, dilakukannya evaluasi atau penilaian yang merupakan cara untuk mengukur seberapa besar penguasaan siswa setelah terjadinya proses belajar mengajar. Kemajuan prestasi siswa tidak hanya dapat diukur dari tingkat pengetahuan saja akan tetapi juga mengukur dari segi sikap dan keterampilan.

Benjamin S. Bloon (Jihad, 2012:14) berpendapat bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua macam yaitu pengetahuan dan keterampilan.

Pengetahuan terdiri dari empat kategori, yaitu: pengetahuan tentang fakta, pengetahuan tentang prosedural, pengetahuan tentang konsep, dan pengetahuan tentang prinsip. Keterampilan juga terdiri dari empat kategori, yaitu: keterampilan untuk berpikir atau keterampilan kognitif, keterampilan untuk bertindak atau keterampilan motorik, keterampilan bereaksi atau bersikap, dan keterampilan berinteraksi.

1. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Setiap individu atau siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam hal pengembangan potensi yang dimilikinya yang selanjutnya menyebabkan adanya perbedaan hasil belajar yang diraih oleh setiap siswa. Setiap usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam belajar tidak terlepas dari berbagai hambatan dan tantangan yang kemudian berpengaruh dalam hasil belajar siswa. Secara umum, diketahui bahwa ada faktor yang berperan dalam pencapaian hasil belajar siswa. Salah satunya dikemukakan oleh Wasliman (Susanto, 2013:12) yang merincikan faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni :

1. Faktor internal yakni faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan
2. Faktor eksternal yakni faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu dalam hal ini siswa yang meliputi kondisi psikologis siswa. Sedangkan faktor eksternal yakni segala hal yang berasal dari luar diri individu atau siswa dalam hal ini dapat berupa kondisi sosial atau lingkungan tempat siswa berada

1. **Kerangka Pikir**

Melihat proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang efektif, dimana dalam proses pembelajaran tersebut guru hanya cenderung menggunakan metode ceramah yang kurang bervariatif serta kurangya pemanfaatan media pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa digunakan dalam proses pembelajran yang dimana buku satu-satunya media yang digunakan sebagai sumber belajar. Berangkat dari asumsi tersebut penulis beranggapan bahwa perlu ada media yang lebih bervariatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran *e-learning* menjadi solusi yang diberikan oleh peneliti karena memiliki peranan yang penting dalam membantu proses pembelajaran, salah satu media yang dimaksud adalah *Quipper School*. Dimana dalam penggunaan media ini diharap akan dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas VIII di SMP 13 Makassar. Setelah mengetahui hasil belajar siswa, maka data tersebut dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Lebih jelasnya kerangka pikir diatas dapat digambarkan dalam bentuk bagan, sebagai berikut:

Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan *Quipper School*

*Pretest*

Hasil Belajar Bahasa Indonesia tergolong rendah

*Postest*

Hasil Belajar Bahasa Indonesia tergolong tinggi

Deskriptif

Inferensial

Gambar 2.14 Kerangka Pikir

1. **Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara dalam penelitian terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah H1 = ada pengaruh penggunaan *Quipper School* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP Negeri 13 Makassar.