

BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar Kognitif

Belajar ialah “kegiatan yang selalu dilakukan seorang individu untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru. Karena interaksi antara individu dan lingkungan belajarnya, pengetahuan dan pengalaman baru ini memanifestasikan dirinya sebagai perubahan perilaku yang relatif permanen” (Irham dan Wiyani 2014: 116).

Bersumber pada perihal tersebut bisa disimpulkan kalau belajar ialah suatu proses mencari pengetahuan secara sistematis untuk mendapatkan pengetahuan serta pengalaman untuk mendapatkan pergantian tingkah laku.

Sanjaya (2009:49) mengemukakan kalau belajar kognitif merupakan belajar yang dihubungkan dengan keahlian intelektual ataupun keahlian berfikir, semacam mengingat serta keahlian membongkar permasalahan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa teori kognitif menekankan pola berpikir seorang Peserta didik agar memperoleh pengetahuan.

Enam prinsip teori kognitif Menurut Eggen, Paul dan Kauchak (2012:53), teori kognitif didasarkan pada prinsip-prinsip berikut:

- 1) Pembelajaran dan pengembangan tergantung pada pengalaman siswa.
- 2) Orang ingin pengalaman mereka bermakna.
- 3) Orang membangun pengetahuan untuk memahami pengalaman mereka.
- 4) Pengetahuan yang dibangun siswa bergantung pada pengetahuan dan pengalaman mereka sebelumnya.
- 5) Interaksi sosial dan penggunaan bahasa mendorong pembangunan pengetahuan.
- 6) Belajar berdasarkan umpan balik.
- 7) Ketika pengalaman belajar dihubungkan dengan dunia nyata, pembelajaran akan meningkat.

Pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pola perkembangan peserta didik dapat dipengaruhi oleh pengalaman Peserta didik itu sendiri. Tidak semua peserta didik mendapatkan pengetahuan yang sama setelah melalui proses pembelajaran berlangsung meskipun dalam tempat dan waktu yang sama. Disimpulkan bahwa Peserta didik harus melalui

proses pembelajaran untuk mendapatkan pengetahuan yang belum mereka ketahui. Begitu juga dengan pengalaman seorang Peserta didik yang nantinya akan menjadi pengalaman dan pengetahuan bagi dirinya sendiri.

2.1.2 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media dari bahasa latin adalah kata *medius* yang bila dimaksud kedalam bahasa indonesia pengantara ataupun perantara. Menurut Satrianawati (2018:5), Menunjukkan media merupakan perantara untuk penyampai informasi dari pengirim pada penerima pesan. Belajar terjadi dalam kehidupan manusia. Briggs berkomentar kalau media merupakan alat fisik yang dapat mempermudah kegiatan belajar. Dan pemicu peserta. Saat Gunakan apa yang di ajarkan.(Arif.S. Sadiman,2003:6)

Disimpulkan kalau media pembelajaran merupakan perantara dan alat referensi bagi mereka untuk mencari pengalaman yang sebelumnya tidak diketahui. Media pembelajaran beragam dari media berbasis teknologi yang sederhana hingga media yang kompleks. Tentunya penggunaan alat pembelajaran sangat berguna terutama pada proses pembelajaran sejarah. Pembelajar dari media membuat proses belajar menjadi lebih mudah bagi peserta didik dan pendidik. Saat wabah covid19 mewabah di Indonesia, media pembelajaran juga berdampak besar pada pembelajaran online. Keberhasilan proses pembelajaran pandemi ini dapat dilihat pada bahan ajar yang digunakan di lembaga pendidikan dan sekolah.

Kontribusi media pembelajaran untuk pembelajaran sangat berguna sebagai menginspirasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk menyelesaikan pembelajaran. Alat peraga memiliki keunggulan dalam pembelajaran. Alat peraga juga dapat digunakan di luar kelas tidak hanya di dalam kelas. Guru

dapat menggunakan bahan ajar walaupun tidak belajar tatap muka, sehingga memudahkan mereka untuk memimpin proses pembelajaran ketika pembelajaran tatap muka terganggu.

2.1.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media untuk menunjang belajar beragam sesuai kekreatifan seorang peserta didik salah satunya ialah media visual, multimedia, dan audio visual.

Santrinawati (2018: 10) mengemukakan jenis media dibagi menjadi beberapa yaitu:

- 1) Media audio ialah Media ini mengandalkan indra pendengaran Contohnya: musik, lagu dan suara. Alat Musik, dan kaset suara, siaran radio, , atau CD, dan sebagainya.
- 2) Media visual: media visual adalah media yang bila dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh foto, gambar, poster, majalah dan buku
- 3) Media Audio visual: media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengar dan penglihat secara bersamaan contohnya: drama, pementasan, film, televisi
- 4) Multimedia : Multimedia adalah semua jenis media yang terkandung menjadi satu contoh: internet, belajar menggunakan internet mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Bersumber data tersebut bahwa jenis media pembelajaran itu sangat beragam dari media yang sangat sederhana, yang menarik, sampai yang menyenangkan. Bagaimana guru membuat atau menciptakan proses pembelajaran menyenangkan. Pemakaian media untuk penelitian kali ini adalah media audio visual berbentuk video pada aplikasi quipper.

2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.

Hamid, A, M dkk (2020:7), fungsi media pembelajaran adalah meningkatkan stimulus para peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2014: 73), ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Fungsi motivasi
Pembelajaran menggunakan media akan menumbuhkan motivasi peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung didalam atau di luar kelas.
- 2) Fungsi komunikatif
Menggunakan media saat belajar akan lebih mudah berinteraksi antara guru dan siswa.
- 3) Fungsi individualitas
Penggunaan media akan dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi meskipun meskipun setiap kebutuhan peserta didik berbeda
- 4) Fungsi penyamaan persepsi
Persepsi Peserta didik satu dengan yang lain sama sehingga semua peserta didik mendapatkan ilmu yang sama.

2.1.1.4 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukan, yaitu:

- 1) Ciri manipulatif
Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari disajikan kepada Peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *timelapse recording*. Suatu kejadian dapat dipercepat dan dapat juga diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video.
- 2) Ciri fiksatif
Ciri fiksatif menggambarkan bahwa media menyimpan, merekam, merekonstruksi suatu kejadian dan objek. Dengan ciri fiksatif, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu di transportasikan tanpa mengenal waktu.
- 3) Ciri distributif
Ciri distributif media merupakan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar Peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. (Asrorul mais 2016:10)

2.1.1.5 Manfaat Media Pembelajaran

Peranan penting alat pembelajaran saat proses pembelajaran terutama bagi pendidik dalam memberitahukan materi yang diberikan untuk peserta didik dikarenakan alat belajar banyak memiliki manfaat kepada guru maupun peserta didik di antaranya memudahkan peserta didik dalam menangkap ilmu yang disampaikan oleh guru.

Asrorul (2016:12), mengatakan manfaat media saat proses pembelajaran diantaranya:

- 1) Pelajaran lebih disukai.
- 2) Menyamakan penyampaian materi
- 3) Waktu dan tenaga lebih terkontrol.
- 4) Pembelajaran lebih menyenangkan.
- 5) Belajar tidak perlu didalam kelas diluarpun bisa.
- 6) Menambah nilai pada hasil yang di capai.

Guru saat proses belajar harus pandai menyediakan alat yang pas untuk materi ajar yang diberikankan pada peserta didik sehingga guru menyesuaikan media agar bisa manfaatnya tersampaikan ke peserta didik seperti halnya peserta didik lebih antusias saat mengikuti proses belajar, dan pesan akan disampaikan guru kepada peserta didik tersampaikan dengan baik. Daryanto (2010:5) mengatakan penggunaan media harus bermanfaat sebagai:

- 1) Memperjelas penyampaian agar tidak terlalu kaku.
- 2) Memaksimalkan waktu dan keadaan.
- 3) Menimbulkan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan.
- 4) Agar anak bisa belajar secara mandiri
- 5) Memberikan perhatian yang sama agar peserta didik mendapatkan pengalaman yang sama .

2.1.3 Quipper School

2.1.3.1. E-learning

E learning berasal dari dua kata yaitu 'e' dan learning bila diartikan 'e' iyalah elektronik. learning merupakan pembelajaran. sehingga e-learning diartikan diartikan secara harfiah yaitu

sebagai pembelajaran yang menggunakan media elektronik, khususnya perangkat komputer (Mutia, 2013:279)

Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi atau e-learning karena proses pembelajaran saat ini tidak bisa dilakukan dengan media pembelajaran seadanya. Media pembelajaran juga haruslah mengikuti zaman agar proses pembelajaran bisa menyesuaikan dengan keadaan agar proses pembelajaran dapat lebih menarik lagi.

Daryanto (2010:162) mengatakan bahwa e learning merupakan proses pembelajaran memanfaatkan teknologi sebagai media dalam membantu proses pembelajaran. proses pembelajaran e-learning ini di arahkan Peserta didik agar menggunakan teknologi seperti komputer dan handphone yang rata-rata semua Peserta didik mempunyai. Kemajuan teknologi peserta didik memperoleh ilmu yang sedang dipelajari dengan menggunakan fasilitas internet. Disimpulkan pembelajaran menggunakan e-learning ini dapat menjadikan pendidikan indonesia lebih modern lagi dan merupakan sebuah kemajuan dalam bidang pendidikan.

Pembelajaran e-learning ini akan mempermudah pembelajaran karena tidak dibatasi ruang dan waktu sehingga kapan sajakah kita bisa belajar asalkan terhubung ke jaringan internet.

2.1.3.2. Learning Menegement System

Menurut Courts dan Tucker, LMS (Learning Management System) adalah aplikasi dengan konsep pembelajaran yang digunakan untuk mengelola proses pembelajaran, menyediakan dan menyampaikan konten, serta melacak aktivitas online. LMS (Learning Management System) biasanya memberikan inovasi pembelajaran berbasis teknologi informasi, menggunakan aplikasi open source yang dapat diunduh di Internet

(Simanihuruk, dkk. 2019: 38). Artinya learning management system merupakan wadah interaksi guru sebagai menyampaikan guru dan untuk wadah menerima ilmu bagi peserta didik.

Lestari menjelaskan lima karakteristik learning management system berdasarkan fitur yang tersedia pada pembelajaran berbasis LMS (Simanihuruk, 2019: 39), yaitu sebagai berikut:

1. Fitur administrasi: Ini adalah bagian yang menyediakan manajemen pendaftaran peserta didik, informasi kursus, dan pengaturan studi
2. Fitur bahan ajar: Merupakan bagian dari penyampaian bahan ajar.
3. Fitur evaluasi belajar: pilihan dalam mengevaluasi kemampuan peserta didik melalui pekerjaan rumah atau kuis
4. Fitur penilaian: Bagian yang berisi laporan prestasi belajar peserta didik supaya dapat diukur dengan hasil peserta didik pada saat mengerjakan PR dan kuis.
5. Fitur komunikasi: Ini adalah bagian yang mencerminkan kemampuan komunikasi antara peserta didik dan guru dan teman sekelas

2.1.3.3. Fitur Quipper School

Perkembangan zaman teknologi semakin canggih dan media pembelajaran juga banyak menggunakan teknologi agar proses pembelajaran terasa sangat menyenangkan. Canggih nya teknologi maka sebagian sekolah menggunakan media quipper. Quipper diluncurkan pada bulan januari 2014. Perkembangan teknologi yang sudah modern quipper ini merupakan media yang cocok untuk digunakan saat proses pembelajaran. quipper juga sudah menyediakan berbagai *fitur* agar memudahkan guru saat belajar dan belajar menyenangkan untuk Peserta didik.

Quipper juga merupakan alat belajar yang menggunakan teknologi. Quipper bisa menjadi alat penghubung atau penyampaian peserta didik walaupun jarak yang jauh akan tetapi quipper bisa digunakan secara tatap muka sehingga quipper ini sangat cocok untuk dijadikan media pembelajaran. Aplikasi

quipper bisa digunakan lewat *Handphone*, komputer, laptop, dan tablet yang sudah terhubung ke internet atau *WI-fi*. Sehingga akan mudah digunakan saat proses pembelajaran. selain itu kurikulum disamakan dengan kurikulum yang ada di indonesia.



Gambar 2.1 Tampilan Awal Quipper

Quipper merupakan media yang sangat berguna dan bermanfaat bagi peserta didik selain mudah melalui *Handphone* didalam *fitur quipper* peserta didik dapat dengan mudah memperoleh soal dari guru berikan, peserta didik dapat mudah mencari tahu materi yang sedang dibahas,dan seorang peserta didik dapat menanyakan materi yang kurang dipahami secara langsung di dalam Aplikasi quipper.



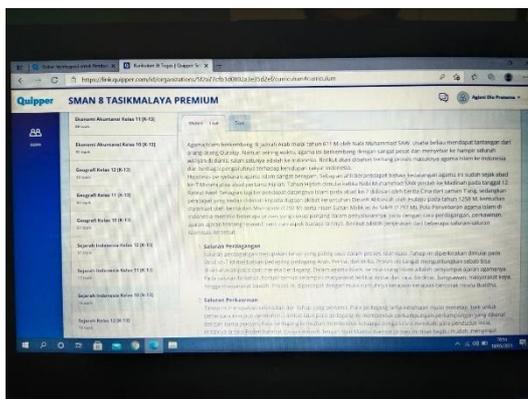
Gambar 2.2 Login Akun Quipper Guru dan Murid

Tim pengembangan quipper school 2016 cara mendaftarkan akun guru di *quipper* sebagai berikut:

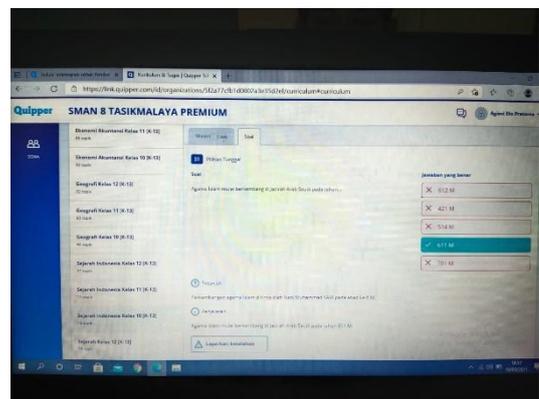
- 1) Guru harus daftar terlebih dahulu di <http://www.quipper.com/id/school/> disini guru harus melakukan pendaftaran akun di *quipper*.
- 2) Mendaftar guru harus mengisi biodata yang sudah di sediakan yang dimana isinya nama,email,dan no telepon yang masih digunakan. Setelah itu isi identitas sekolah tempat mengajar. Dan jika sudah lihat email yang sudah tertera tadi untuk melakukan *verifikasi*. Dan langkah terakhir guru menghubungi tim quippe dengan menggunakan no yang sudah tertera untuk melakukan *verifikasi*.
- 3) Pesertadidik harus *download* terlebih dahulu Aplikasi Quipper di perangkat *Android*. Lalu Peserta didik masuk dan bisa daftarkan diri secara langsung disana.

Kelebihan dari *quipper* ini adalah:

- 1) Bahan ajar seperti soal dan materi sudah tersedia di dalam quipper, dan setelah dikumpulkan guru tidak usah memeriksa soal karena setelah Peserta didik mengumpulkan soal quipper akan menilai mana sajah soal yang benar dan salah dan langsung juga tertera nilai sehingga akan memudahkan guru.



Gambar 2.3
Pemberian Materi di Media quipper



Gambar 2.4
Pemberian Soal Evaluasi

- 2) Quipper juga menyediakan materi IPA, IPS dan Bahasa dari kelas sepuluh sampai dua belas. Yang telah disamakan kurikulum yang diterapkan di indonesia.

SMAN 8 TASIKMALAYA PREMIUM

Kabar

24/5/2021 Tertarik Bidang Energi dan Ketenagalistrikan? Cek 12 Calon Jurusan Baru di IT PLN
 2/12/2020 Ikuti Apresiasi Guru Inspiratif Indonesia 2020 dan dapatkan hadiah total 52 Juta!
 27/10/2020 Info jadwal perbaikan situs Quipper (29 Oktober 2020)

Email konfirmasi telah dikirim ke pratamaaggs791@gmail.com. Silakan cek kotak masuk email Anda untuk me-
 verifikasi. Klik di sini untuk mengkonfirmasi email konfirmasi.

DAFTAR TUGAS
 Klik tugas untuk melihat tugas. Hanya ta

10 MIPA 6 Kirim ke 30790 murid	\$ Peran Selat Mal...	11/30	Tidak selesai	5/5/2021 - 12/5/2021
10 ips 3 sejarah Agis Kirim ke 3131 murid	\$ Peradaban Lem...	15/31	Tidak selesai	5/5/2021 - 12/5/2021
10 ips 4 sejarah Agis Kirim ke 3272 murid	\$ Peradaban Lem...	14/32	Tidak selesai	5/5/2021 - 12/5/2021
10 ips 5 agis Kirim ke 3323 murid	\$ Peradaban Lem...	21/33	Tidak selesai	5/5/2021 - 12/5/2021
10 ips 3 sejarah Agis Kirim ke 3131 murid	Masuknya Islam ke Nusantara Teori-teori mas...	15/31	Hasil tes	18/5/2021 - 25/5/2021
10 MIPA 1 Kirim ke 3272 murid	Islam dan Jaringan Perdagangan Antargelasa Islam dan jarn...	0/32	7 hari lagi	25/5/2021 - 1/6/2021

KELAS SAYA
 Lihat informasi kelas

10 MIPA 1 32/32	10 MIPA 2 25/33	10 MIPA 3 25/30
10 MIPA 4 25/31	10 MIPA 5 25/29	10 MIPA 6 25/30
10 ips 3 sejarah Agis 25/31	10 ips 4 sejarah Agis 25/32	10 ips 5 agis 25/33

Gambar 2.5 Data Tugas Peserta didik yang sudah dikumpulkan

- 3) Guru juga akan dengan mudah melihat perkembangan peserta didik dengan melalui quipper ini.
- 4) Materi yang belum dipahami dapat diulang..
- 5) Guru juga dapat mengadakan diskusi menggunakan quipper .
- 6) Guru bisa mengirimkan video di quipper, Peserta didik juga dapat melihat video guru lain dengan materi yang sama.



Gambar 2.6 Video Guru Pembelajaran Yang tersedia di Quipper

Quipper ini sangat berguna sekali saat proses pembelajaran daring dan sangat berguna sekali untuk proses pembelajaran sejarah karena proses pembelajaran di dalam quipper bukan hanya menyediakan teks bacaan materi pembelajaran akan tetapi guru dapat menshare video keren dengan menggunakan berbagai macam animasi-animasi yang membuat Peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran sejarah. Sesudah guru menjelaskan materi Peserta didik bisa langsung mengisi soal latihan yang sudah tersedia.. Quipper menyediakan video penjelasan keren dari berbagai guru sejarah yang telah gabung dalam quipper.

Media quipper didalamnya sudah menyediakan berbagai fitur yang dimulai dari bahan ajar, materi belajar, soal-soal yang akan dijawab peserta didik dan menarik dari quipper ini guru tidak usah menyiapkan bahan ajar atau materi karena dalam quipper sudah disiapkan semua. Sehingga memudahkan guru dalam proses administrasi. Dapat disimpulkan bahwa quipper school dapat digunakan saat proses pembelajaran Daring (dalam jaringan) saat terjadi wabah corona di indonesia karena media ini

sangat mudah digunakan dan banyak berbagai fitur yang mendukung proses pembelajaran kepada Peserta didik selain itu quipper juga sangat memudahkan guru dalam sistem administrasi karena sudah tersedia kurikulum yang sudah sesuai dengan yang dianjurkan.

2.1.4 Hasil Belajar

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Belajar yaitu kegiatan untuk menghasilkan sebuah perubahan sikap yang dilakukan sengaja yang membentuk dan mendapatkan pengalaman dan pengetahuan. Belajar berlangsung baik, kalau guru memberikan untuk kepada Peserta didik dalam mendapatkan sendiri aturannya (Mutmainah et al., 2019:15)

Setelah pembelajaran dilakukan peserta didik akan memperoleh hasil sesuai dari kemampuannya. hasil belajar sebagai tingkat mengukur pemahaman terhadap materi yang sudah diberikan oleh guru. Hasil belajar ialah perolehan prestasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajar pada suatu jenjang yang diikutinya (Fadhilah, 2016 :29). Proses pembelajaran di kelas selain tugas guru sebagai pendidik disamping itu sebagai motivasi untuk perkembangan kepribadian setiap Peserta didik.

Disimpulkan dari penyampaian diatas kalau hasil belajar adalah hasil di peroleh perorangan anak sesudah proses belajaran di dalam kelas yang dimana hasil akhirnya merupakan perubahan sikap dan tingkah laku.dalam masyarakat sekitar.

2.1.4.2 Manfaat Dari Hasil Belajar

Seorang peserta didik melakukan kegiatan belajaran untuk memperoleh pengetahuan meraka tidak dapatkan dilingkungan sekitar yang mencakup kemampuan kognitif dan fisikomotor.

Syahputra (2020:27), mengemukakan pencapaian setelah belajar peserta didi harus lebih baik, dan bermanfaat sebagai

- 1) Memperoleh pengetahuan.

- 2) Mendapatkan pengetahuan yang sebelumnya tidak diketahui.
- 3) Memiliki keterampilan untuk mengembangkan bakat.
- 4) Memiliki pandangan yang baru untuk kedepannya.
- 5) Lebih dihargai oleh orang lain dari pada sebelumnya.

2.1.4.3 Faktor-Faktor Yang Dapat Mempengaruhi Hasil Belajar

Proses pembelajaran pembelajaran yang telah dilakukan peserta didik mendapatkan 2 (dua) faktor yaitu faktor didalam dan diluar.

Fadhilah, (2016 :30-33) mengatakan bahwa faktor didalam merupakan faktor yang ada dari dalam diri manusia sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar seseorang diantaranya psikologis dimana dipengaruhi oleh keadaan fisik atau jasmani individu, faktor psikologis dimana faktor ini dipengaruhi oleh bakat, minat, motivasi, sikap dan kecerdasan. Faktor eksternal yaitu yang dipengaruhi sesuai hasil belajar dan dibagi menjadi dua lingkungan sosial seperti keluarga, sekolah, masyarakat, sedangkan lingkungan nonsosial seperti alam, dan penyampaian pembelajaran.

faktor individual merupakan faktor pertumbuhan, kepinteran, faktor pribadi dan motivasi. Selain faktor didalam ada juga faktor di luar yang kita sebut dengan faktor sosial, faktor keluarga/keadaan, rumahtangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan atau media pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dalam motivasi sosial. (Syahputra, 2020:26),

Sudijono (2012:32), mengatakan bahwa hasil belajar ialah sebuah tindakan evaluasi yang mengatakan bahwa aspek kegunaan berfikir (*cognitive domain*) dan dapat mengatakan aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*Psychomotor domain*) yang menempel terhadap diri setiap individu peserta didik.

Pemaparan dari syahputra dan sudijono memaparkan pengaruh hasil belajar terbagi menjadi beberapa faktor diantaranya individual dan individu seperti tidak tertarik peserta didik saat tindakan pembelajaran, tidak berkonsentrasi peserta didik selama tindakan pembelajaran, dan kurangnya disiplin peserta didik saat proses pembelajaran., karena itu perlunya dorongan dan motivasi dari kedua orang tua dan lingkungan untuk mendorong peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran.

Wahyuningsih (2020:71) mengatakan adapun fakto yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa diantaranya sarana, prasarana, dan pendidik belajar serta kurikulum. Keahlian guru saat proses pembelajaran agar peserta didik mendapatkan hasil baik, selain itu sarana prasarana yang disiapkan di sekolah haruslah sudah bisa menunjang proses pembelajaran berlangsung. Sarana prasarana merupakan hal yang utama yang harus disiapkan ketika proses pembelajaran karena sarana prasarana akan mempengaruhi konsentrasi peserta didik dan kenyamanan peserta didik saat proses pembelajaran dengan demikian sarana prasarana sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.

Berdasarkan pemaparan diatas hasil belajar dapat di pengaruhi dengan beberapa faktor diantaranya internal & eksternal. internal merupakan faktor yang dipengaruhi oleh sendiri seperti halnya fisik serta psikologis peserta didik. Sedangkan faktor diluar merupakan faktor yang dipengaruhi oleh lingkungan peserta didik seperti sekolah, masyarakat dan keluarga ada juga non sosial seperti lingkungan atau kondisi alam, perangkat pembelajaran seperti media yang mendukung proses pembelajaran dan bagaimana seorang guru menyampaikan materi belajar.

2.2 Hasil Penelitian Relevan

Pada penelitian yang sedang dilakukan, peneliti harus mencari hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya berkenaan tema yang akan diteliti. Oleh sebab itu, peneliti mengemukakan beberapa relevan dengan penelitian ini:

Nining Karmila melakukan sebuah penelitian yang berjudul pengaruh media video berbantuan LMS berbasis quipper terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian tersebut merupakan penelitian tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengaruh penggunaan media pembelajaran *quipper school* terhadap minat belajar fisika Peserta didik SMA Negeri 10 Bulukumba” Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar Jurusan Pendidikan Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Penelitian Nining menyimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *quipper school* terhadap minat belajar fisika Peserta didik SMA Negeri 10 Bulukumba. Penelitian ini relevan karena penelitian yang diajukan mengukur pengaruh hasil belajar mata pelajaran sejarah setelah menggunakan media *quipper school*.

Adapun persamaan yang terdapat dalam penelitian terdahulu dan yang sedang dilakukan yaitu persamaan penelitian yang sedang dilakukan dalam penelitian sebelumnya yaitu dalam penggunaan media *quipper* saat proses pembelajaran. Sedangkan perbedaan dalam penelitian sebelumnya yaitu di variabel Y nya, penelitian sebelumnya variabel Y nya yaitu minat belajar sedangkan dalam penelitian yang sedang dilakukan adalah hasil belajar. Selain itu penelitian sebelumnya penelitian ini dilakukan secara offline atau tatap muka sedangkan penelitian yang lagi dilakukan media *quipper* digunakan secara online dan tidak tatap muka dengan guru yang bersangkutan karena kendala covid 19.

Masriati Lingga melakukan sebuah penelitian yang berjudul pengaruh media video berbantuan LMS berbasis quipper terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian tersebut merupakan penelitian tugas akhir skripsi yang

berjudul "Pengaruh penggunaan quipper school terhadap hasil belajar Peserta didik kelas VIII mata pelajaran matematika smp negeri 4 semarang". Dari jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan fakultas ilmu pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media quipper school terhadap hasil belajar matematika di SMP Negeri 4 Semarang. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan media quipper school dalam pembelajaran matematika di SMP Negeri 4 Semarang hasilnya baik.

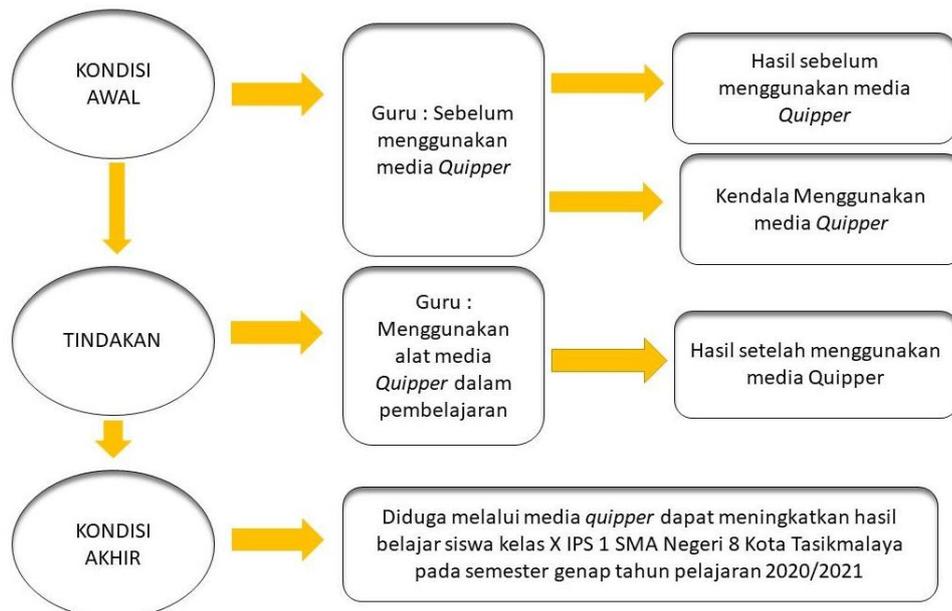
Persamaan penelitian dengan sebelumnya adalah yaitu variabel x dan y nya sama yaitu media quipper dan untuk mengukur kemampuan hasil belajar peserta didik. Selain itu, ada juga perbedaan penelitian yang dilakukan dalam penelitian sebelumnya adalah sekolah yang sedang dilakukan di SMA sedangkan penelitian sebelumnya di SMP. Selain itu penelitian sebelumnya dilakukan secara offline sedangkan penelitian kali ini secara daring dan tidak tatap muka.

Rafa Nurlaila melakukan sebuah penelitian yang berjudul pengaruh media video berbantuan LMS berbasis quipper terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian tersebut merupakan penelitian tugas akhir skripsi yang berjudul "pengaruh penggunaan media quipper school terhadap hasil belajar Peserta didik kelas X mata pelajaran matematika materi fungsi di SMA N 2 Trenggalek". dari jurusan tadaris matematika fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan. Institut agama islam Negeri tulungagung Penelitian ini menunjukkan dari seluruh Peserta didik kelas mipa yang berjumlah 180 orang. Dan yang dipilih di kelas ipa 4 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 36 Peserta didik dan kelas ipa 5 yang menjadi kelas kontrol yang berjumlah 36 Peserta didik. dan diberikan tes sebanyak 10 soal pilihan ganda. dari penelitian tersebut kelas eksperimen mempunyai nilai hasil belajar yang baik dari nilai kkm 68. Sedangkan nilai yang sering muncul adalah 70,00 dan menyatakan hasil belajar meningkat. Sedangkan di kelas kontrol nilai yang banyak muncul dari Peserta didik 50,00 menandakan sedangkan nilai kkm 68 menunjukkan nilai Peserta didik masih dibawah KKM.

Persamaan penelitian yang sedang dilakukan dengan penelitian sebelumnya ialah serupa memakai media quipper selain itu sama dalam mengukur hasil belajar peserta didik di SMA dan adapun perbedaan dengan yang sebelumnya yaitu jenis mata pelajaran yang sebelumnya dalam pelajaran matematika sedangkan penelitian yang sedang dilakukan dalam mata pelajaran sejarah. sedangkan yang lainnya yaitu dalam proses pembelajaran, penelitian sebelumnya media quipper dilakukan secara offline atau tatap muka dengan seorang guru. Sedangkan penelitian yang sebelumnya dilakukan secara daring atau offline

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual untuk penelitian yang sedang dilakukan berisi pengaruh dan hubungan variabel dengan variabel lainnya.



Gambar2.7 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Wagiran (2013: 94),hipotesis merupakan rangkuman sementara tentang perilaku manusia, kejadian atau gejala-gejala yang akan terjadi dan yang telah terjadi. Penelitian dilakukan di kelas X IPS 3, SMA Negeri 8 Kota Tasikmalaya terhadap

hasil belajar peserta didik. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media video berbantuan LMS berbasis quipper terhadap hasil belajar peserta didik di X IPS 3.