**BAB II**

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

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

Secara umum, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Menurut Arsyad (2007: 6) dalam kegiatan belajar mengajar mempunyai beberapa istilah diantaranya :

“Alat pandang dengar, bahan pengajaran (*instructional material*), komunikasi pandang dengar (*audio visual communication*), guruan alat peraga pandang (*visual education*), teknologi guruan (*educational technology*), alat peraga dan alat penjelas”.

Istilah-istilah yang beragam tentang media pembelajaran menunjukkan beragamnya definisi dan batasan media pembelajaran. Beberapa ciri utama media pembelajaran diantaranya merupakan media fisik atau non fisik, karakter utamanya pada bentuk visual audio, sebagai alat bantu pada proses belajar mengajar dan berperan dalam kerangka komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran serta dapat digunakan secara massal, kelompok besar, kelompok kecil dan perorangan. Selanjutnya Gerlach & Ely (Arsyad, 2007:3) mengatakan bahwa :

“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 adalah media. Secara khusus, media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.

Kata media sendiri berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata ”*medium”*. Medium dapat didefinisikan sebagai tengah, perantara, atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. “Dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara atau pengirim pesan pada penerima pesan” (Arsyad, 2007: 3). Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan) dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Menurut Gagne (Karim, 2007: 6) “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan mahasiswa yang dapat merangsang mahasiswa untuk belajar”. Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002:17). Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Gerlach dan Ely (Sanjaya, 2006: 163) menyatakan *A medium, conceived is any person, material or event that established condition which enable the learner to acquire knowledge, skill and attitude*. Menurut Gerlach secara umum media meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Jadi, dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, slide, bahan cetakan, tetapi meliputi manusia sebagai sumber belajar atau berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa atau untuk menambah keterampilan.

Dalam proses belajar mengajar guru harus mampu menguasai alat bantu yang cocok untuk digunakan dalam proses belajar sehingga melalui penggunaan media pembelajaran tujuan pembelajaran pun dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Apa pun batasan yang diberikan terdapat persamaan diantaranya bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diungkapkan. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) baik fisik maupun non-fisik, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar.

1. **Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Secara umum manfaat media pembelajaran ialah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan belajar mengajar lebih optimal, efektif, dan efisien. Sedangkan secara lebih spesifik manfaat media pembelajaran menurut beberapa pendapat pakar adalah :

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.

Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi di antara siswa dimanapun berada.

1. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

1. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Dengan media akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

1. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.

Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

1. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh.

1. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimana pun dan kapan pun tanpa tergantung seorang guru. Perlu disadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.

1. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

1. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain sebagainya.

1. **Ciri Media Pembelajaran**

Menurut Karim (2007: 13) terdapat tiga ciri yang media digunakan dalam proses pembelajaran yakni ciri fiksatif, manipulatif dan distributif. Ciri fiksatif dapat diartikan bahwa media yang digunakan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan pemakai. Dalam ciri fiksatif memungkinkan pemakai mengurutkan suatu peristiwa yang telah terjadi dalan bentuk rekaman sehingga menjadi suatu bentuk rangkaian peristiwa. Ciri manipulatif dapat diartikan bahwa media yang digunakan dapat dimanipulasi sesuai dengan kebutuhan misalnya mempercepat atau memperlambat suatu peristiwa, hal ini bertujuan untuk memudahkan memahami proses yang terjadi dalam suatu peristiwa tertentu. Ciri distributif memungkinkan suatu objek atau kejadian di distribusikan melalui ruang dan disajikan secara bersamaan kepada siswa dalam jumlah besar.

Ciri dari media pembelajaran adalah bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran mengandung pesan atau informasi yang berisi materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada penerima pesan dalam hal ini siswa. Hal terpenting adalah media yang akan digunakan atau disiapkan oleh guru didesain untuk memenuhi kebutuhan belajar dan karakterstik siswa sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar..

Penggunaan media pembelajaran tentu perlu dianalisis terlebih dahulu sebelum diputuskan media pembelajaran dipakai dalam proses pembelajaran. Dalam menentukan dan memilih media pembelajaran seorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip yang dijadikan sebagai acuan. Beberapa prinsip tersebut diantaranya :

1. Prinsip efektifitas. Efektifitas berarti ketepatgunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan pencapaian kompetensi atau tujuan yang harus dicapai oleh siswa.
2. Prinsip Relevansi. Relevansi berarti kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan seluruh komponen lain yang terdapat dalam proses pembelajaran.
3. Efisiensi. Pemilihan media harus dilandasi dengan prinsip efisiensi dalam arti bahwa media yang diigunakan sedapat mungkin hemat biaya namun tetap dapat memberi hasil yang maksimal.
4. Dapat digunakan. Media pembelajaran yang dipilih harus benar benar dapat digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media pembelajaran merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Oleh karena itu segala hal yang menjadi faktor yang berperan dalam proses pembelajaran juga perlu diperhatikan dan dipertimbangkan guna efektifitas penggunaan media itu sendiri.

1. **Media Pembelajaran Berbasis Komputer**

Media pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer (CD pembelajaran) berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran meliputi judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Kusnadi (2004: 271) menyebutkan bahwa “aplikasi komputer dalam pembelajaran, umumnya dikenal dengan istilah *Computer Assisted Instruction* (CAI) dalam bahasa Indonesia disebut Pembelajaran Berbasis Komputer”.

CAI adalah aplikasi komputer sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran terhadap proses belajar dan mengajar yang bertujuan membantu siswa dalam belajarnya bisa melalui pola interaksi dua arah melalui terminal komputer maupun multi arah yang diperluas melalui jaringan komputer (baik lokal maupun global) dan juga diperluas fungsinya melalui *interface* (antarmuka) multimedia.

CAI juga bermacam-macam bentuknya bergantung kecakapan pendesain dan pengembang pembelajarannya, bisa berbentuk permainan (*games*), mengajarkan konsep-konsep abstrak yang kemudian dikonkritkan dalam bentuk visual dan audio yang dianimasikan.

Menurut Kusnadi (2004: 271) Istilah CAIumumnya menunjuk pada semua software guruan yang diakses melalui komputer dimana siswa dapat berinteraksi dengannya. Dari teori yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan komputer dalam pembelajaran membantu tercapainya tujuan pengajaran di karenakan siswa dapat langsung berinteraksi dengan materi yang di ajar.

1. ***Exe-Learning***
2. **Pengertian *Exe-Learning***

*Exe-Learning* merupakan salah satu *program* aplikasi gratis (*open source*)yang dipergunakan untuk pembuatan bahan ajar berbasis *web.* Bahan ajar yang disusun dengan *exe-learning*, tersusun secara hierarki yang benar mencakup *topic, section* dan *unit*. Susunan yang demikian akan memudahkan siswa untuk lebih memahami materi pelajaran. Dalam *exe-learning* juga dapat dibuat soal dengan tipe pilihan ganda, jawaban singkat, benar-salah dan kuis sehingga dapat dipergunakan untuk uji kompetensi siswa (Warjana dan Razaq, 2009: 83). Sedangkan pengertian *Exe-learning* menurut Prasetyo (2011) adalah :

“Media yang memudahkan pengajar dan akademisi dalam mendesain, mengembangkan, dan *publishing* konten pembelajaran berbasis *web* tanpa diperlukan keahlian dalam penulisan HTML, XML, atau program aplikasi pembuatan *web*”.

Penggunaan media pembelajaran ini merupakan pembelajaran berbasis teknologi, pembelajaran melalui *exe-learning* merupakan inovasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa yang saat ini sudah banyak menggunakan peran teknologi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah maupun untuk kegiatan sehari-hari.

1. **Kelebihan dan Kelemahan *Exe-Learning***

Salah satu kelebihan e*xe-learning* adalah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam *smartphone android* yang saat ini sangat dibutuhkan oleh siapapun dan dari kalangan apapun. Maka dengan media pembelajaran *exe-learning* ini akan memudahkan para siswa dalam mengakses pembelajaran karena media ini dapat diinstal dalam *android*. Pembelajaran yang mudah dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun adalah yang sangat dibutuhkan oleh siswa.

*Exe-learning* telahdirancang untuk membantu para pemakai dengan fleksibilitas untuk mengembangkan konten pelajaran atau sumber pembelajaran dengan cara yang terbaik yang sesuai dengan proses pengembangan.

Menurut Warjana dan Razaq (2009: 1) *Exe-learning* memiliki beberapa kelebihan, antara lain :

“a) Mudah digunakan walaupun tidak mengetahui bahasa pemrograman HTML, b) WYSIWYG (*What You See Is What You Get*) sehingga memudahkan dalam perancangan karena apa yang terlihat dilayar akan sama dengan hasil akhir bila dijalankan (dipublikasikan), c) gratis (*free*) dan merupakan *open source, d)* Standar *e-learning* (SCORM), e) dapat digunakan pada sistem operasi Windows maupun Linux, dan f) dapat diakses melalui *android*”.

Selain memiliki keunggulan, e*xe-learning* juga memiliki kelemahan, antara lain :

“a) Gambar atau animasi  yang digunakan dalam modul/bahan ajar yang dibuat dengan e*xe-learning* tidak seluruhnya dapat dicopy tetapi hanya file yang *extension*-nya JPEG,PNG atau GIF, dan b) bagi pembuat modul/bahan ajar menggunakan e*xe-learning* yang ada rumus atau simbol matematika yang banyak sebaiknya di crop dan di ubah ke bentuk file JPEG atau gambar” (Warjana dan Razaq, 2009:1).

Berkembangnya kecanggihan teknologi membuat semua membutuhkan hal yang instan dan mudah dalam penggunaannya maupun mengaksesnya, maka membuat media pembelajaran *exe-learning* adalah salah satu langkah inovasi yang tepat dan penyebarannya bisa dengan sangat mudah dilakukan, karena hampir sebagian masyarakat luas saat ini menggunakan *android* baik ponsel maupun *tablet*. Selain memudahkan komunikasi, *android* juga menjadi salah satu cara untuk memanfaatkan media pembelajaran seperti *exe-learning* ini. Walaupun memang masih banyak lagi media-media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan, namun media pembelajaran melalui *exe-learning* adalah media pembelajaran yang dalam penggunaannya mudah dan dengan cepat dapat diakses dalam *smartphone android*.

1. **Manfaat *Program Exe-Learning* dalam Proses Pembelajaran**

Banyak sekali guru yang berusaha keras mencari alternatif supaya setiap siswa yang diajarnya bisa menerima materi dengan baik. Artinya setiap siswa harus memahami apa yang disampaikannya serta dapat diimplementasikannya. Salah satu karya yang harus dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *web* dengan menggunakan program *exe-learning* sebagai penyajian dalam mengembangkan wawasan teknologi. Itu sebabnya mengapa para pengajar diperlukan mengetahui teknologi agar tidak tertinggal, sehingga dapat berkembang dan hasilnya pasti berbeda jika dibandingkan dengan penyampaian monoton.

Selain itu, dalam pembelajaran Otomatisasi Perkantoran dengan menggunakan program *exe-learning* siswa dapat mengakses materi dimana pun dan kapan pun tanpa dibatasi waktu yang diberikan oleh pihak sekolah. Serta dapat membaca banyak referensi yang mungkin belum sempat disampaikan pada saat tatap muka dan yang paling penting salah satu keunggulan *program exe-learning* dapat digunakan melalui *smartphone* sehingga siswa dapat mempelajari materi kapan pun dan dimana pun yang diinginkan oleh siswa. Sehingga, penggunaan *program exe-learning* ini dapat menarik minat siswa untuk mempelajari materi pembelajaran. Adapun manfaat *program exe-learning* dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

“(1) memberikan layanan *student self* *service,* artinya seluruh siswa dalam pembelajaran ini dapat melayani diri mereka sendiri ketika ingin menjalani aktivitas belajar. Struktur kurikulum dan bahan ajar dapat diakses secara mandiri tanpa campur tangan dari pikah lain, (2) bahan ajar disajikan dalam bentuk *course* (kursus) yang telah dipaketkan sesuai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, (3) memberikan layanan *collaborative* *learning*, artinya aplikasi ini menyediakan layanan kolaborasi pembelajaran antara guru dengan guru, guru dengan siswa, maupun antara siswa, (5) menyediakan layanan *training resources management*, artinya aplikasi ini menyediakan layanan pengelolaan sumber daya pelatihan secara terkomputerisasi, (6) menyediakan layanan *recording grades,* fitur aplikasi yang mampu melacak dan mengelolah nilai siswa sesuai dengan konfigurasi yang dilakukan oleh guru (Sukari, 2014)”.

Oleh karena itu jika ditinjau dari penyampaian informasi dan untuk menggerakkan motivasi untuk belajar, *program exe-learning* dapat dianggap sebagai suatu media pembelajaran, sumber belajar dan sumber informasi riset yang murah dibandingkan dengan media lain.

Berkaitan dengan hal di atas, maka kiranya dapat dipahami bahwa pemanfaatan *program* *exe-learning* sebagai media penyajian materi dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan serta dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

1. **Langkah- Langkah Menginput Materi Pada *Program Exe-Learning***

*Exe-learning* adalah sebuah aplikasi gratis kode terbuka yang bisa digunakan membuat *content web* tanpa harus mengetahui bahasa pemgrograman *HTML*. Dari aplikasi *exe-learning* bisa mengexport content yang dibuat menjadi paket konten *IMS, SCROM1.2*, dan tentu saja *Web Site*. Secara simple bisa di pahami bagi guru yang tidak mengetahui bagaimana membuat sebuah *website* pembelajaran, dengan aplikasi ini guru bisa membuatnya dengan mudah ditambah lagi aplikasi ini juga sudah menyediakan modul untuk membuat latihan soal.

Sebelum menginput isi materi pada *exe-learning*, jalankan program *exe-learning* dengan cara berikut :

1. Klik tombol *Start* pada *Windows*
2. Kemudian klik *All Programs*
3. Selanjutnya klik *program exe*

Setelah menjalankan *program exe-learning* akan muncul tampilan lembar kerja dan *tools* yang akan digunakan untuk menginput isi materi. Berikut ini cara mengubah judul pada halaman lembar kerja :

1. Untuk memulai membuat, rubahlah nama *standart basis* menjadi judul sesuai yang diinginkan yakni klik pada ubah nama.
2. Selanjutnya ganti sesuai yang diinginkan, misalnya “*home*” kemudian klik ok
3. Setelah itu pilih *Idevice* (modul) yang diinginkan pada halaman ini, misalnya guru ingin memasukan halaman yang berisi teks dan gambar bebas, klik pada modul teks bebas pada *Idevice.*
4. Muncul modul text bebas pada halaman selanjutnya masukan isi halaman.

Setelah selesai membuat judul halaman, berikut cara menginput isi materi pada *exe-learning* :

1. Klik pada judul halaman akan muncul lembar kerja pada *exe-learning*.
2. Gunakan toolbar untuk memanipulasi text, memasukan gambar dan sebagainya.
3. Selanjutnya masukkan isi di lembar kerja.
4. Setelah selesai mengedit klik pada tombol centang hijau. Klik menu untuk selesai mengedit (centang), batal mengedit dan menghapus (silang).
5. Untuk mengedit halaman yang sudah kita buat klik pada tombol edit halaman pada sudut kiri bawah.
6. Langkah selanjutnya adalah membuat halaman-halaman untuk modul-modul yang lain. Klik pada tambahkan halaman, kemudian posisikan dibawah halaman utama atau di sub halaman. Kemudian rubah nama sesuaikan dengan isi. Sehingga terbentuk halaman yang tersusun.

Pada *exe-learning* juga dapat membuat soal latihan, berikut cara membuat halaman latihan :

1. Buat halaman baru kemudian beri nama latihan, kemudian masukan *Idevice* (modul) latihan, misalnya pilihan ganda
2. Pada pertanyaan masukan pertanyaan.
3. Beri petunjuk cara menjawab.
4. Opsi adalah pilihan jawaban, masukan pilihan jawaban, pilihan jawaban dimasukan satu persatu.
5. Umpan balik, isikan umpan balik dari opsi jawaban, misalnya oposi salah beri umpan balik “Jawaban salah”.
6. Option, beri centang pada option jika jawaban benar, klik tanda silang jika ingin menghapus opsi jawaban.
7. Klik pada tambahakan opsi untuk menambahkan opsi jawaban dan klik silang jika ingin menghapus pertanyaan.
8. Jika jawaban benar, beri centang pada option yang ada.
9. Klik pada tambahkan pertanyaan yang lain jika ingin menambahkan pertanyaan. Klik pada centang untuk selesai mengedit atau silang untuk menghapus modul.

Setelah halaman-halaman sudah selesai dibuat, berikut cara mengekspor *file* ke dalam bentuk *website* :

1. Klik pada *file – Export – Web Site – Self-contained Folder*
2. Selanjutnya akan muncul kotak *dialog*
3. Isi nama *file* dan pilih lokasi folder
4. Setelah itu klik ok
5. Untuk melihat hasilnya, jalankan file index.
6. **Langkah-Langkah Men-*download* dan Penggunaan *Program Exe-Learning***

Menggunakan *program* *exe-learning* para guru dapat memberikan bahan pengajaran, memberikan alternatif cara mengakses sumber-sumber informasi lain secara tanpa batas dan menawarkan sumber pengayaan bahan dari beragam informasi yang sedang berkembang.

Berikut langkah-langkah *download* *program exe-learning* dengan menggunakan komputer sebagai berikut :

1. Siswa membuka *blog* guru pada komputer atau laptop
2. Kemudian klik link *download* yang sudah disediakan
3. Selanjutnya buka hasil *download*
4. Jalankan file index.html

Langkah-langkah *download* *program exe-learning* dengan menggunakan *smartphone* sebagai berikut :

1. Siswa membuka *blog* guru pada *smartphone*
2. Klik *link download* yang sudah disediakan
3. Selanjutnya buka hasil *download*
4. Kemudian akan muncul kotak *dialog* selanjutnya klik *Install*
5. Setelah ter-*install* pada *smartphone, exe-learning* siap digunakan

Setelah siswa men-*download program exe-learning,* berikut langkah-langkah penggunaan *program exe-learning* :

1. Siswa membuka program *exe-learning* yang sudah tersedia.
2. Setelah *program exe-learning* dibuka, siswa kemudian dapat membuka menu-menu yang sudah berisi materi mengoperasikan *Microsoft Powerpoint* pada sisi kiri halaman *web exe-learning*.
3. Selain materi, pada *program exe-learning* juga tersedia latihan soal pilihan ganda interaktif yakni ketika siswa memilih jawabannya akan muncul pernyataan jawaban yang dipilih salah atau benar, kemudian setelah siswa selesai menjawab akan muncul hasil skor yang dicapai oleh siswa.
4. Selain soal, pada *program exe-learning* juga terdapat petunjuk latihan praktek yang akan dikerjakan oleh siswa.
5. Pada *program exe-learning* juga terdapat video tutorial yang dapat dipelajari oleh siswa dimana pun dan kapan pun siswa inginkan.
6. **Hasil Belajar**

Belajar merupakan hal yang sangat penting dan selalu menjadi pokok pembicaraan dalam proses keguruan khususnya pembelajaran. Kegiatan belajar disisni adalah peristiwa belajar dimana seseorang menyadari bahwa ia mempelajari sesuatu dan menyadari perubahan itu melalui belajar yang dilakukannya.

Menurut M.E.B. Gredler (Sahabuddin, 2007: 80) menyatakan bahwa “belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap”. Sedangkan pengertian belajar juga dikemukakan oleh Gerlach, V.S & Ely. D.P (Sahabuddin, 2007: 79) bahwa “belajar adalah perubahan dalam perilaku, sedangkan perilaku itu adalah tindakan yang dapat diamati”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas maka dapat ditarik batasan bahwa belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam diri seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai akibat dari terjadinya proses latihan dan pengajaran sebelumnya dimana hal tersebut bersifat relatif permanen.

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 (Asep Jihad, 2012: 52) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya.

Menurut Sudjana (Asep Jihad, 2012) bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya melalui proses pembelajaran yang telah dilaksanakan sebelumnya. Berdasarkan pendapat di tersebut perlu diperhatikan beberapa hal mengenai hasil belajar yakni :

1. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki atau dicapai setelah siswa menempuh proses belajar
2. Hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa
3. Hasil belajar dapat diketahui setelah guru melakukan penilaian pada siswa.

Setiap individu atau siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam hal pengembangan potensi yang dimilikinya yang selanjutnya menyebabkan adanya perbedaan hasil belajar yang di raih 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 Sumadi Suryabrata (2012) dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi 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. Segala faktor yang mempengaruhi hasil belajar idealnya diperhatikan oleh guru sebagai bahan pertimbangan dalam rangka melaksanakan pembelajaran yang berkualitas.

1. **Mata Pelajaran Otomatisasi Perkantoran**

Mata pelajaran otomatisasi perkantoran merupakan salah satu mata pelajaran untuk bidang keahlian administrasi perkantoran yang wajib ditempuh. Karena di dalam mata pelajaran otomatisasi perkantoran ini siswa bisa belajar tentang penggunaan alat-alat canggih yang dapat digunakan untuk memudahkan dalam melaksanakan pekerjaan. Dalam penelitian in, peneliti memilih kelas X kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran sebagai sampel penelitian.

Adapun penjabaran mata pelajaran otomatisasi perkantoran siswa kelas X kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 8 Makassar yaitu:

1. **Pengertian**

Tri Agus Siswanto (2013: 4) menjelaskan tentang pengertian Otomatisasi Perkantoran bahwa:

“Otomatisasi Perkantoran adalah semua sistem informasi formal dan informal terutama yang berkaitan dengan komunikasi informasi kepada dan orang yang berbeda di dalam maupun di luar perusahaan. Dengan kata lain otomatisasi perkantoran merupakan sebuah rencana untuk menggabungkan teknologi tinggi melalui perbaikan proses pelaksanaan pekerjaan”.

Berdasarkan kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam otomatisasi perkantoran, siswa harus bisa menggunakan teknologi canggih misalnya mengoperasikan komputer untuk memudahkan dalam melaksanakan suatu pekerjaan.

Mata pelajaran otomatisasi perkantoran pada SMK berfungsi untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam mengikuti perkembangan yang semakin canggih, guna untuk mempersiapkan diri siswa untuk terjun ke dalam dunia kerja. Adapun materi pelajaran otomatisasi perkantoran kelas X kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 8 Makassar yaitu Mengoperasikan *Microsoft Powerpoint.* Mengoperasikan *Microsoft Powerpoint* adalah *program* aplikasi untuk membuat presentasi secara elektronik yang handal. Mengoperasikan *Microsoft Powerpoint* mempelajari tentang bagaimana membuat slide presentasi yang menarik dan mudah digunakan*.* Dengan demikian akan membuat pekerjaan manusia menjadi lebih efektif.

1. **Tujuan**

Pembelajaran ini bertujuan untuk membekali siswa agar mampu memanfaatkan teknologi yang semakin canggih guna untuk memenuhi kebutuhannya sehari-hari, seperti mengoperasikan *Microsoft Powerpoint* untuk membuat presentasi yang mudah dan menarik. Dengan demikian siswa dapat bersaing ke dalam dunia kerja.

1. **Kerangka Pikir**

Adanya kemajuan teknologi saat ini tentu merupakan hal yang sangat menguntungkan bagi proses guruan terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif dalam menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. *Program* *exe-learning* dapat menjadi salah satu alternatif pemilihan media pembelajaran dalam pembelajaran Otomatisasi Perkantoran sebab dengan adanya *program* ini maka materi pembelajaran yang tersaji dapat disusun sedemikian rupa sehingga para siswa dapat mempelajari materi walaupun tidak berada di sekolah. Selain itu dengan adanya *program* *exe-learning* ini yang didalamnya dapat memuat gambar, video, serta kuis akan menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar dan memusatkan perhatian mereka dan hal tersebut akan sangat efektif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran.

Mata Pelajaran Otomatisasi Perkantoran Kelas X SMKN 8 Makassar

Kelas Kontrol

Penggunaan Buku Paket

Kelas Eksperimen

Pemanfaatan *Program* *Exe-Learning*

Hasil Belajar Siswa kelas X SMKN 8 Makassar

Hasil Belajar Siswa kelas X SMKN 8 Makassar

Gambar. 2.1.

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka berpikir di atas maka diajukan hipotesis sebagai berikut :

H0: Tidak ada pengaruh pemanfaatan *program exe-learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran kelas X SMK Negeri 8 Makassar.

H1: Ada pengaruh pemanfaatan *program exe-learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran kelas X SMK Negeri 8 Makassar.