**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

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

Menurut Briggs (Karim2007:6) mengatakan bahwa “media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi sipembelajarvsupaya proses belajar terjadi”. Menurut pengertian ini media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemajuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

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.

Dengan adanya berbagai macam [media pembelajaran](http://belajarpsikologi.com/pentingnya-media-dalam-pembelajaran/) maka proses belajar mengajar dapat lebih efektif. Bahkan alat/media pembelajaran dapat membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas. Menurut Sudjana (Rusman dkk, 2012:16) mengemukakan pengertian pembelajaran bahwa:

Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematik dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Sesuatu apa pun yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar tersebut sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar atau kegiatan pembelajaran. Ada beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya:

(1) Media Visual: grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik, (2) Media Audial: radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya, (3) Projected still media: slide; over head projektor (OHP), in focus dan sejenisnya (4) Projected motion media: film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

Pada hakikatnya bukan media pembelajaran itu sendiri yang  menentukan hasil  belajar. Ternyata keberhasilan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada (1) isi pesan, (2) cara menjelaskan pesan, dan (3) karakteristik penerima pesan. Dengan demikian dalam memilih dan menggunakan media, perlu diperhatikan  ketiga faktor tersebut. Apabila ketiga faktor tersebut mampu disampaikan dalam media pembelajaran tentunya akan memberikan hasil yang maksimal.

Sehubungan dengan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan mengunakaan media dapat memperjelas atau mengkongkritkan ide yang abstrak dan asing sifatnya kepada siswa.

1. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Edgar Dale, dkk (Karim 2007:10) bahwa media dapat:

(a) memberikan pengalaman konkrit bagi pemikiran yang abstrak, (b) mempertinggi perhatian murid, (c) memberikan realitas, mendorong *self activity*, (d) memberikan hasil belajar yang permanent, (e) menambah perbendaharaan bahasa, dan (f) memberikan pengalaman lain yang sukar diperoleh dengan cara yang lain.

Perolehan pengetahuan siswa seperti digambarkan Edgar Dale menunjukkan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahas verbal. Hal ini memungkinkan terjadi verbalisme, artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam kata tersebut.

Dari beberapa pengertian para ahli diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat dari media pembelajaran adalah :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa.
5. Tujuan menggunakan Media Pembelajaran

Ada beberapa tujuan menggunakan media pembelajaran, diantaranya yaitu:

1. Mempermudah proses belajar-mengajar
2. Meningkatkan efisiensi belajar-mengajar
3. Menjaga relevansi dengan tujuan belajar
4. Membantu konsentrasi mahasiswa
5. Menurut Gagne: Komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar
6. Menurut Briggs: Wahana fisik yang mengandung materi instruksional
7. Menurut Schramm: Teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional
8. Menurut Y. Miarso: Segala sesuatu yang dapat merangsang proses belajar siswa

Tidak diragukan lagi bahwa semua media itu perlu dalam pembelajaran. Kalau sampai hari ini masih ada guru yang belum menggunakan media, itu hanya perlu satu hal yaitu perubahan sikap. Dalam memilih media pembelajaran, perlu disesuaikan dengan kebutuhan, situasi dan kondisi masing-masing. Dengan perkataan lain, media yang terbaik adalah media yang ada. Terserah kepada guru bagaimana ia dapat mengembangkannya secara tepat  dilihat dari isi, penjelasan pesan dan karakteristik siswa untuk menentukan media pembelajaran tersebut.

1. Pemilihan Media Pembelajaran

Memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran tidaklah mudah, selain memerlukan beberapa pertimbangan dari beberbagai aspek juga dibutuhkan prinsip-prinsip tertentu agar media yang digunakan dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Karim (2007:22) mengatakan bahwa ada 7 prinsip-prinsip pemilihan media, yaitu :

1) Media harus selalu konsisten dengan tujuan pengajaran yang akan dicapai; 2) Media harus selalu disesuaikan dengan metode mengajar yang digunakan oleh guru; 3) Media harus selalu disesuaikan dengan kamampuan dan gaya belajar siswa; 4) Media harus dapat dipilih secara objektif dan bukan kesenangan pribadi pamakai; 5) Media harus selalu disesuaikan dengan biaya yang tersedia; 6) Media dipengaruhi oleh kondisi fisik lingkungan; 7) Tidak ada satupun media yang baik untuk semua tujuan pengajaran.

Dalam pemilihan media pembelajaran selain memperhatikan prinsip-prinsip pemilihannya juga harus memperhatikan kriteria pemilihan media. Kesalahan pada saat pemilihan, baik jenis media maupun pemilihan topik yang ingin dimediakan akan membawa akibat yang fatal.

1. **Media Video pembelajaran**
2. Pengertian Media Video Pembelajaran

Salah satu bentuk media audio-visual adalah video pembelajaran. Arsyad (Rusman, dkk 2012:218) mengemukakan “video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai dengan alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk”. Media video pembelajaran dapa digolongkan ke dalam jenis media *audio visual aids* (AVA), yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa di lihat.

1. Kelebihan Media Video

Menurut Pramono (Rusman, dkk 2012:220), memiliki banyak kelebihan, antara lain :

(a) memaparkan keadaan real dari suatu proses, fenomena atau kejadian, (b) sebagai bagian terintegrasi dengan media lain, seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya pemaparan, (c) pengguna dapat melakukan replay pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus, (d) sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku, (e) kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan dengan media teks.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media video memiliki kelebihan, yaitu :

1. Memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa
2. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses
3. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
4. Lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan
5. Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat memengaruhi sikap siswa
6. Kelemahan Media Video

Media video memiliki beberapa kelemahan diantaranya :

1. Jangkauannya terbatas
2. Sifat komunikasinya satu arah
3. Gambarnya relatif kecil
4. Kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan maknetik
5. **Video Tutorial**
6. Pengertian Video Tutorial

Menurut Rahmayani (2011:26) “*Video tutorial* merupakan panduan tentang cara menjelaskan sesuatu, baik materi pembelajaran atau pelatihan (training) maupun proses pengoprasian suatu sistem (*hardware* dan *sofeware*) yang dikemas dalam bentuk video”. Ini mempertegas bahwa *video tutorial* merupakan salah satu media pembelajaran yang berfungsi untuk melakukan pertukaran informasi antara pengirim dan penerima sehingga tercapai suatu tujuan yang dikehendaki.

Menurut Wind (2014:2) mengatakan bahwa “video tutorial adalah metode pentransferan ilmu pengetahuan yang dikirimkan atau dibentuk dengan format gambar bergerak”. Pengertian tersebut memperjelas bahwa video tutorial akan membuat suatu penjelasan atas materi menjadi lebih muda.

Format sajian ini merupakan media pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik.

1. Langkah-langkah Membuat Video Tutorial

Menurut Rahmayani (2011) menyatakan bahwa “berikut ini langkah-langkah sederhana untuk membuat *video tutorial* :

1. Membuat naskah video tutorial

Sebelum membuat *video tutorial*, sebaiknya kita tetapkan jenis *video tutorial* tersebut, dan hal-hal yang akan dimasukkan kedalam *video tutorial*. Setelah itu kita membuat naskah, skenario atau skrip dari *video tutorial* kita. Skrip ini menjelaskan tentang pesan dasar dan draf dari *video tutorial*.

1. Melakukan proses recording

Setelah membuat langkah-langkah yang dilakukan dalam membuat *video tutorial*, selanjutnya adalah melakukan proses recording (rekaman). Proses recording ini dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu record the screen dan record a PowerPoint.

1. Mengedit video hasil recording

Tahap selanjutnya, video rekaman sebaiknya kita edit terlebih dahulu sebelum diproduksi. Dalam hasil recording, tidak menutup kemungkinan terdapat beberapa kesalahan atau bagian yang kurang sesuai dengan keinginan kita. Hal ini akan berguna dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas video, baik dengan menambah efek-efek maupun menambah media lainnya sehingga video akan lebih baik, unik, dan menarik.

1. Memproduksi atau *publishing* video

Apabila tahapan pembuatan naskah, merekam, dan mengedit foto *video tutorial* telah selesai, tahap berikutnya adalah memproduksi atau mem-publish *video tutorial* tersebut ke format media, seperti CD, web, iPod dan blog.

1. Kelebihan dan Kekurangan Video Tutorial

Pada ranah psikomotorik, *video tutorial*  memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja. Misalnya dalam mendemonstrasikan bagaimana cara membuat brosur mengunakan corel draw, membuat web di macromedia flash, atau membuat efek dalam film mengunakan adobe after effect dan lain sebagainya. Semua itu akan terasa lebih simpel, mendetail, dan bisa diulang-ulang. *Video tutorial* pembelajaran yang merekam kegiatan motorik siswa juga memberikan kesempatan pada mereka untuk mengamati dan mengevaluasi kerja praktikum mereka, baik secara pribadi maupun feedback dari teman-temannya. Media ini juga dapat meningkatkan kompetensi interpersonal, *video tutorial* memberikan kesempatan pada mereka untuk mendiskusikan apa yang telah mereka  saksikan.

Selain kelebihan, *video tutorial* juga memiliki kekurangan, di antaranya: sebagaimana media audio-visual yang lain, *video tutorial* juga terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut; pemanfaatan media ini juga terkesan memakan biaya tidak murah, dan penanyangannya juga terkait peralatan lainnya seperti videoplayer, layar bagi kelas besar beserta LCDnya, dan lain-lain.

Video merupakan teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang meliputi gambar gerak dan suara. Piranti yang berkaitan dengan video adalah playback, storage media (seperti pita magnetik dan disc), dan monitor.

Bila kita ingin menggunakan media video untuk pembelajaran (video tutorial),  akan lebih baik kalau kita memproduksinya sendiri, karena sebagai pengajar, kitalah yang mengerti topik dan kompetensi yang dituju, sehingga media video sesuai dengan yang diinginkan (mantrikarno weblog).

1. Fungsi Video Tutorial

Menurut Wind (2014:2) video tutorial dibuat dengan beberapa maksud diantaranya sebagai berikut :

“1) Memandu langkah demi langkah pengaplikasian suatu kegiatan; 2) menjelaskan sebuah instruksi yang sulit dipahami dengan penjelasan tertulis; 3) memperjelas materi yang telah ditulis”.

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

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.

Hampir semua ahli telah mencoba merumuskan dan membuat tafsirannya tentang “belajar”. Seringkali juga perumusan tentang hasil belajar ini berbeda satu sama lain. Menurut Hamalik (2001:27) menguraikan bahwa “belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modfication or strengthening of behavior through experiencing*)”. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.

Belajar menurut M.E.B.Gredler (Sahabuddin, 2007:80) adalah “proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap”. Dengan demikian belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses kegiatan yang menimbulkan kelakuan baru atau mengubah kelakuan lama sehingga seseorang lebih mampu memecahkan masalah dan menyesuaikan diri terhadap situasi-situasi yang dihadapi dalam hidupnya.

Menurut Syamsuddin (Mularsih,2010:2) Hasil belajar adalah perolehan siswa setelah mengikuti proses belajar dan perolehan tersebut meliputi tiga bidang kemampuan, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor (Bloom, 1974). Hasil belajar memiliki ciri (1) tingkah laku baru berupa kemampuan yang aktual, (2) kemampuan baru tersebut berlaku dalam waktu yang lama, dan (3) kemampuan baru tersebut diperoleh melalui suatu peristiwa belajar (Snelbecker, 1974). Perbuatan dan hasil belajar itu dapat dimanifestasikan dalam wujud (1) pertambahan materi pengetahuan yang berupa fakta; informasi, prinsip atau hukum atau kaidah prosedur atau pola kerja atau teori sistem nilai-nilai dan sebagainya, (2) penguasaan pola-pola perilaku kognitif (pengamatan) proses berpikir; mengingat atau mengenal kembali, perilaku afektif (sikap-sikap apresiasi, penghayatan, dan sebagainya); perilaku psikomotorik (keterampilan-keterampilan psikomotorik termasuk yang bersifat ekspresif), dan (3) perubahan dalam sifatsifat kepribadian baik yang *tangible* maupun *intangible*.

Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswadalam mencapai tujuan pengajarannya, sedangkan menurut Sudjana (2013:22) mengatakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Dari kedua pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan salah satu bukti yang menunjukkan kemampuan atau keberhasilan seseorang yang melakukan proses belajar sesuai dengan bobot atau nilai yang diperolehnya.

1. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Gange (Sudjana, 2013:22) menyebutkan bahwa “lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris”. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom (Sudjana, 2013:22) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni :

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
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 ranah psikomotoris, yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam mengusai isi bahan pengajaran.

1. **Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)**
2. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Menurut Roger (Rusman dkk,2012:78) “teknologi adalah suatu rancangan desain atau alat bantu tindakan yang mengurangi ketidakpastian dalam hubungan sebab akibat dalam mencapai suatu hasil yang diinginkan. Teknologi biasanya memiliki dua aspek, yaitu aspek *hardware* dan aspek *software*”. Jadi teknologi adalah dara dimana kita menggunakan ilmu pengetahuan untuk memecahkan masalah praktis.

Menurut Rusman, dkk (2012:79) “informasi adalah fakta ataupun yang dapat digunakan sebagai *input* dalam menghasilkan informasi. Sedangkan data merupakan bahan mentah, data merupakan *input* yang setelah diolah berubah bentuknya menjadi *output* yang disebut informasi”. Jadi Informasi adalah sejumlah data yang telah diolah melalui pengolahan data dalam rangka menguji tingkat kebenarannya dan ketercapaiannya sesuai dengan kebutuhan.

Menurut The *International Commision for the Study of Communication Problems* (Rusman dkk, 2012:82) mendefinisikan “komunikasi sebagai proses dalam mepertukarkan berita, data, pendapat, dan pesan antara perorangan dan masyarakat”. Dari pendapat diatas dapat dismpulkan bahwa komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan dari satu pihak ke pihak lain agar terjadi interaksi satu sama lain.

Menurut Anantta Sannai (Rusman dkk, 2012:88) “teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adalah sebuah media atau alat bantu dalam meperoleh pengetahuan antara seseorang kepada orang lain”. Sedangkan menurut Kementrian Riset dan Teknologi (Rusman dkk, 2012:88) “teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi”. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adalah merupakan alat elektronika yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak serta kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer atau pemindahan informasi antarmedia.

1. Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Mata pelajaran TIK perlu diperkenalkan, dipraktekan dan dikuasai siswa sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global yang ditandai dengan perubahan yang sangat cepat. Untuk menghadapi perubahan tersebut diperlukan kemampuan dan kemauan untuk belajar sepanjang hayat. Dengan demikian pendidikan perlu disesuaikan dengan tuntutan dan kebutuhan kehidupan, untuk itu maka pada pelajaran TIK ada beberapa hal –hal yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh siswa diantaranya:

1. Memahami fungsi dan proses kerja berbagai peralatan teknologi informasi dan komunikasi yang ditopang oleh sikap cermat dan menghargai hak atas kekayaan Intelektual.
2. Menggunakan perangkat pengolah kata, pengola angka, pembuatan grafis dan pembuat presentasi dengan variasi tabel, grafik, gambar dan diagram untuk menghasilkan informasi.
3. Memahami prinsip dasar Internet atau intranet dan mengunakanya untuk memperoleh informasi, berkomunikasi dan bertukar informasi
4. Tujuan mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Menurut Rusman dkk (2012:90) “mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

(a) memahami teknologi informasi dan komunikasi, (b) mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, (c) mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif, dan mandiri dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, (d) menghargai karya cipta di bidang teknologi informasi dan komunikasi.

1. ***Microsoft Office Excel* 2007**

*Microsoft Office Excel 2007* merupakan pengembangan dan *Microsoft Office* versi sebelumnya dan merupakan salah satu produk *Microsoft Corporation*. Pada *Excel* 2007 ini tersedia berbagai macam kemampuan untuk membantu menyelesaikan berbagai pekerjaan, khususnya yang berhubungan dengan pengolahan angka, baik dalam perkantoran maupun dalam dunia bisnis lainnya. Menurut Wahyudi dkk (2010:117) menyatakan bahwa :

Menurut penelitian mengenai penggunaan program di Amerika dinyatakan bahwa Microsoft Excel keluaran dari Microsoft Corporation ini terbukti paling laris dan paling banyak digunakan di pasaran jika dibandingkan dengan program pengolah angka sejenis seperti Quattro, Quattro Pro, Lotus, dan Supercall. Hal tersebut dikarenakan Microsoft Excel berada di bawah sistem operasi Windows yang memiliki keunggulan berbasis grafik *(Grafic user* *interface/GUI)* yang dikembangkan oleh Microsoft.

1. Mengaktifkan *Microsoft Excel* 2007

Sebelum kalian menggunakan Microsoft Excel langkah pertama yang harus dikerjakan adalah mengaktifkan program aplikasi pengolah angka tersebut. Menurut Wahyudi dkk (2010:118) menjelaskan bahwa berikut ini adalah langkah-langkah yang harus kalian kerjakan :

1. Nyalakan komputer sihingga layar monitor menampilkan *dekstop windows*
2. Klik menu *start*
3. Klik *All Program*
4. Pilih *Microsoft office*
5. Pilih *Microsoft Office Excel* 2007. Tunggu beberapa saat hingga jendela kerja *Microsoft Excel* menampilkan sebuah buku kerja

Menurut Wahyudi (2010) Sebuah buku kerja *(workbook)* baru yang masih kosong terdiri dari tiga lembar kerja *(worksheet)*. Tampilan Microsoft Excel pada beberapa versi Windows kadang berbeda, tetapi pada prinsipnya tetap sama. Berikut akan dijelaskan bagian dari lembar kerja *(worksheet)* pada Microsoft Excel.

1. *Workbook*, workbook dalam Microsoft Excel adalah file/dokumen yang terdiri dari lembaran-lembaran *(sheet).* Setiap workbook terdiri dari 1 sampai dengan 255 sheet.
2. *Worksheet,* terdiri dari 256 kolom yang diwakili dengan huruf (A, B, C, …AA,…IV) dan 65.536 baris yang diwakili oleh angkan (1,2,3, … 65.536).
3. *Column,* column dalam Microsoft Excel dinotasikan dengan menggunakan huruf A s.d. IV. Lebar kolom dapat diatur dengan batas maksimal 255.
4. *Rows*, judul baris dinotasikan dengan 1 s.d. 65.536 dan dapat diatur ketinggiannya dengan batas maximal 409. *Cell***,** merupakan pertemuan antara baris dan kolom. Misalkan saja A1 artinya pertemuan antara kolom A dan baris 1.
5. *Range***,** merupakan kumpulan cells.
6. Sel Aktif, merupakan bagian yang ditunjukkan oleh sel pointer.
7. Alamat sel
8. **Kerangka Berpikir**

Salah satu upaya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa agar lebih baik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif, mudah dimanfaatkan baik oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi atau IT, media pembelajaran selalu mengalami perkembangan pula. Hal itu disebabkan karena setiap media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran mempunyai kelemahan. Oleh sebab itu, perlu diadakan penemuan baru dalam media pembelajaran dan pemanfaatan bahan ajar yang baru guna meningkatkan hasil siswa yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran video tutorial sebagai media penyajian materi pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Berdasarkan hal di atas, maka dapat dirumuskan kerangka berfikir seperti pada gambar sebagai berikut:

**PEMBELAJARAN TIK DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO TUTORIAL**

* Menyesuaikan Media dengan Materi dan RPP
* Pembuatan konsep dan desain media

**HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK)**

Gambar 2.1 Kerangka Pikir

1. **Hipotesis**

Menurut Lungberg (Martono, 2014:67) “hipotesis merupakan sebuah generalisasi yang bersifat tentatif; sebuah generalisasi tentatif yang valid yang masih harus diuji. Dalam tahap yang paling dasar hipotesis dapat berupa firasat, prediksi, ide imajinasi yang menjadi dasar penyelidikan lebih lanjut”.

Hipotesis yang di ajukan oleh peneliti terhadap penelitian ini adalah :

H0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *video tutorial* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kelas VIII SMP Negeri 11 Maros Baru.

H1 : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *video tutorial* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kelas sVIII SMP sNegeri 11 Maros Baru.