



**PENERAPAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL
BERBANTU 3D AURORA PADA MATERI AJAR FUNGSI
MENU DAN IKON *MICROSOFT EXCEL* SISWA KELAS VIII
SMP N 2 BATANG**

Skripsi

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan
Teknik Informatika Dan Komputer**

Oleh
Desi Rahmadini NIM.5302412083
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Desi Rahmadini

NIM : 5302412083

Program Studi : S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Skripsi : Penerapan Pembelajaran Kontekstual Berbantu *3D Aurora* pada
Materi Ajar Fungsi Menu dan Ikon *Microsoft Excel* Siswa Kelas
VIII SMP N 2 Batang

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian
skripsi Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas
Teknik Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Juni 2016

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. H. Eko Suprpto, M.Pd.
NIP. 196109021987021001



Drs. Sugeng Purbawanto, M.T.
NIP. 195703281984031001

PENGESAHAN

Skripsi telah dipertahankan dihadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang, pada tanggal 29 Juni 2016.

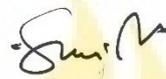
Panitia,

Ketua



Dr.-Ing. Dhidik Prastiyanto, S.T., M.T.
NIP.197805312005011002

Sekretaris



Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T.
NIP.196605051998022001

Penguji I



Drs. Agus Suryanto, M.T.
NIP.196708181992031004

Penguji II/ Pembimbing 1



Dr. H. Eko Suprptono, M.Pd.
NIP.196109021987021001

Penguji III/ Pembimbing 2



Drs. Sugeng Purbawanto, M.T.
NIP. 195703281984031001

Mengetahui :

Dekan Fakultas Teknik UNNES



Dr. Nur Qudus, M.T.
NIP. 196911301994031001

PERNYATAAN

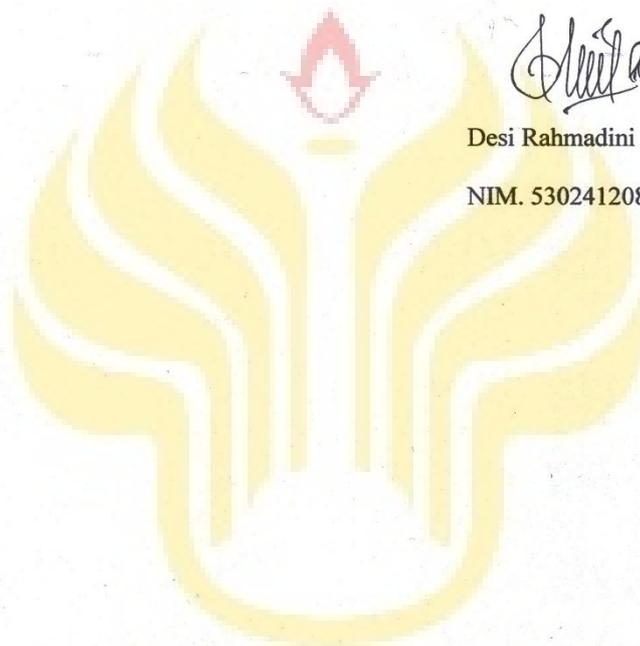
Saya menyatakan bahwa karya tulis (Skripsi) ini bebas dari plagiat dan apabila dikemudian hari terdapat plagiat dalam karya ini, maka saya bersedia menerima sangsi sesuai ketentuan peraturan perundang – undangan.

Semarang, Juni 2016



Desi Rahmadini

NIM. 5302412083



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada keringanan. Karena itu bila kau sudah selesai (mengerjakan yang lain). Dan berharaplah kepada Tuhanmu. (Q.S Al Insyirah : 68)

Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah penakut dan bimbang. Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kepada Allah SWT yang selalu memberikan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi,
2. Ayah (Bpk Winarno) dan ibunda (Ibu Muryati) yang selalu memberikan do'a, dukungan, dan semangat terkait perkembangan skripsi saya hingga akhir,
3. Saudara saya (Dek Adi Nurhalim) yang selalu membantu dan mendoakan saya,
4. Bapak Ibu dosen Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Unnes, atas bimbingannya,
5. Teman-teman saya, Alvi, Fifi, Siti, Santi, Gupita, Kartika, Anisa, Novyal, Dzikru dan Yoshida yang dengan senang hati membimbing dan membantu skripsi saya,
6. Teman-teman Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer angkatan 2012 Universitas Negeri Semarang.

ABSTRAK

Rahmadini, Desi. 2016. “ *Penerapan Pembelajaran Kontekstual Berbantu 3D Aurora pada Materi Ajar Fungsi Menu dan Ikon Microsoft Excel Siswa Kelas VIII SMP N 2 Batang*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing I : Dr. Eko Suprpto, M.Pd dan Dosen Pembimbing II : Drs. Sugeng Purbawanto, M.T.

Kata Kunci : Penerapan, Pembelajaran Kontekstual, 3D Aurora

Pelaksanaan pembelajaran TIK di SMP N 2 Batang masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Dalam proses pembelajaran materi *Microsoft Excel* harus menggunakan pendekatan yang mampu menunjang proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran Kontekstual dengan menggunakan *3D Aurora Presentation*. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah pembelajaran Kontekstual berbantu *3D Aurora* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengetahui Fungsi Menu dan Ikon *Microsoft Excel* dan sikap siswa berdasarkan penilaian afektif dalam pembelajaran?. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah pembelajaran Kontekstual berbantu *3D Aurora* mampu meningkatkan kemampuan siswa dan mengetahui sikap siswa berdasarkan penilaian afektif?

Pada penelitian ini digunakan model penelitian Eksperimen dengan bentuk penelitian *quasi experimental design* (desain eksperimen kuasi). Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII siswa SMP N 2 Batang semester genap. Teknik sampling yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling* yang menghasilkan dua kelas yaitu kelas eksperimen VIII B dan kelas kontrol VIII C. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket, observasi, tes dan dokumentasi. Metode analisis data menggunakan uji-t (t-test).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pengamatan kelas pada saat pembelajaran berlangsung diperoleh hasil yang meningkat di setiap pertemuan. Hal ini dibuktikan dengan pencapaian hasil belajar siswa pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata 76,89 dan kelas kontrol memperoleh rata-rata 72,77 sehingga dapat dikatakan rata-rata kelas eksperimen lebih baik dibandingkan rata-rata kelas kontrol serta pengamatan aktivitas siswa dan guru mengalami peningkatan.

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Kontekstual berbantu 3D Aurora dalam kompetensi dasar Mengidentifikasi Fungsi menu dan ikon microsoft excel meningkat signifikan dibandingkan nilai hasil belajar pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran kontekstual dengan metode ceramah.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT dan mengharapkan ridho yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Penerapan Pembelajaran Kontekstual Berbantu 3D Aurora Dalam Materi Ajar Fungsi Menu dan Ikon Microsoft Excel Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Batang. Shalawat dan salam disampaikan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW, mudah-mudahan kita semua mendapatkan safaatNya di yaumul akhir nanti,

Amin.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Faturrohman, Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan skripsi ini.
2. Dr. Nur Qudus, M.T., Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kelancaran administrasi dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Ing. Dhidik Prastiyanto, S.T., M.T., Ketua Jurusan Teknik Elektro UNNES yang telah memberikan berbagai kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T., Koordinator Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang telah memberikan kemudahan dan mendukung penyusunan skripsi ini.
5. Dr. H. Eko Suprpto M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, bantuan, kritik dan saran, serta motivasi dalam penyusunan skripsi.
6. Drs. Sugeng Purbawanto M.T. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, bantuan, kritik dan saran, serta motivasi dalam penyusunan skripsi.
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
8. Drs. H. Bambang Purwentyono M.Pd., Kepala SMP N 2 Batang atas izin belajar dan kebijaksanaan yang diberikan kepada penulis.
9. Guru TIK SMP N 2 Batang, Bapak Dwi Djatmiko Nugroho, S.Pd. yang telah membantu selama proses penelitian berlangsung.

10. Bapak dan Ibu guru dan karyawan SMP N 2 Batang atas dukungan dan pengertiannya.
11. Seluruh siswa kelas VIII SMP N 2 Batang yang bersedia menjadi sampel penelitian.
12. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan komputer Universitas Negeri Semarang. angkatan 2012, sebagai teman berbagi rasa dalam suka dan duka dan atas segala bantuan dan kerja samanya sejak mengikuti studi sampai penyelesaian penelitian dan penulisan skripsi ini
13. Bapak dan Ibu atas dukungan dan do'anya dalam mendampingi sejak mulai studi hingga selesainya skripsi ini.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran TIK di masa depan.

Semarang,

Desi Rahmadini

5302412083

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO & PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.7 Penegasan Istilah.....	6
1.8 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II : LANDASAN TEORI	8
2.1 Deskripsi Teoritik	8
2.1.1 Pembelajaran Kontekstual.....	10
2.1.2 Media Pembelajaran.....	15
2.1.3 3D Aurora.....	17
2.1.4 Hasil Belajar	18
2.1.5 Materi Pembelajaran TIK	20
2.2 Kerangka Berfikir	24
2.3 Hipotesis Penelitian.....	25

BAB III : METODE PENELITIAN.....	26
3.1 Desain Penelitian	26
3.2 Alur Pembuatan Produk	29
3.2.1 Desain Produk	30
3.2.2 Storyboard	31
3.3 Validasi Produk	31
3.3.1 Validasi Media	31
3.3.2 Validasi Materi.....	33
3.4. Tempat dan Waktu	36
3.5. Populasi dan Sampel	36
3.6. Variabel Penelitian.....	37
3.7. Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.8. Prosedur Penelitian.....	40
3.9. Instrumen Penelitian.....	42
3.10. Metode Analisis Data.....	51
3.11. Indikator Keberhasilan.....	60
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
4.1 <i>Media Aurora 3D Presentation</i>	62
4.1.1 Tampilan Awal Media	62
4.1.2 Tampilan Profil Peneliti	63
4.1.3 Tampilan Menu Media	63
4.1.4 Tampilan Sub Menu Media	64
4.2 Hasil Penelitian	67
4.2.1 Validasi Ahli	68
4.2.2 Dampak Kompetensi Siswa.....	72
4.2.3 Hasil Kinerja Guru.....	77
4.2.4 Hasil Aktivitas Siswa	79
4.3 Pembahasan	81
4.3.1 Pembahasan Produk	81
4.3.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	82

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN	87
5.1 Kesimpulan	87
5.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Faktor Pengaruh Pembelajaran.....	9
Gambar 2.2. Faktor Belajar Siswa.....	10
Gambar 2.3. Menu Home <i>Microsoft Excel</i>	21
Gambar 2.4. Menu Insert <i>Microsoft Excel</i>	22
Gambar 2.5. Menu Page Layout <i>Microsoft Excel</i>	22
Gambar 2.6. Menu Formulas <i>Microsoft Excel</i>	22
Gambar 2.7. Menu Data <i>Microsoft Excel</i>	23
Gambar 2.8. Menu Review <i>Microsoft Excel</i>	23
Gambar 2.9. Menu View <i>Microsoft Excel</i>	24
Gambar 3.1. Tahapan dalam penelitian eksperimen.....	27
Gambar 3.2. Tahapan dalam penelitian eksperimen klasik.....	28
Gambar 3.3. Alur Pembuatan Media.....	29
Gambar 3.4. Struktur Navigasi Produk.....	30
Gambar 4.1. Tampilan Awal Media.....	62
Gambar 4.2. Tampilan Profil Peneliti.....	63
Gambar 4.3. Tampilan Menu Utama.....	64
Gambar 4.4. Tampilan Sub Menu Kompetensi Dasar.....	65
Gambar 4.5. Tampilan Sub Menu Materi.....	65
Gambar 4.6. Tampilan Sub Menu Fungsi.....	66
Gambar 4.7. Tampilan Sub Menu Latihan 1.....	66
Gambar 4.8. Tampilan Sub Menu Latihan 2.....	67
Gambar 4.9. Grafik Hasil Pengamatan Kinerja Guru.....	79
Gambar 4.10. Grafik Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Desain Penelitian Eksperimen.....	26
Tabel 3.2. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media.....	32
Tabel 3.3. Lembar Angket Validasi Media.....	32
Tabel 3.4. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	34
Tabel 3.5. Lembar Angket Validasi Materi.....	35
Tabel 3.6. Skala Likert Angket.....	40
Tabel 3.7. Kisi-kisi Penilaian Kinerja Guru.....	43
Tabel 3.8. Kriteria Penilaian Pengelolaan Kelas Oleh Guru.....	44
Tabel 3.9. Kisi-kisi Aktivitas Siswa.....	44
Tabel 3.10. Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa.....	45
Tabel 3.11. Klasifikasi Reliabilitas.....	48
Tabel 3.12. Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	49
Tabel 3.13. Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	49
Tabel 3.14. Klasifikasi Daya Pembeda.....	51
Tabel 3.15. Analisis Daya Pembeda Butir Soal.....	51
Tabel 3.16. Kriteria Penilaian Gain.....	59
Tabel 3.17. Kategorisasi Pencapaian.....	60
Tabel 4.1. Hasil Penilaian Ahli Media.....	68
Tabel 4.2. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	70
Tabel 4.3. Hasil Uji Normalitas Pre-test.....	72
Tabel 4.4. Hasil Uji Homogenitas Pre-test.....	73
Tabel 4.5. Hasil Uji Normalitas Data Post-test.....	73
Tabel 4.6. Hasil Uji Homogenitas Data Post-test.....	74
Tabel 4.7. Hasil Uji Perbedaan Dua Rata-Rata Post-Test.....	75

Tabel 4.8. Uji Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	76
Tabel 4.9. Rekap Hasil Kinerja Guru.....	78
Tabel 4.10. Rekap Hasil Aktivitas Siswa.....	79



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen.....	91
Lampiran 2. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol.....	92
Lampiran 3. Lembar Angket Uji Validasi Media.....	93
Lampiran 4. Lembar Angket Uji Validasi Materi.....	95
Lampiran 5. Hasil Uji Validasi Media 2 Pakar.....	98
Lampiran 6. Hasil Uji Validasi Materi 2 Pakar.....	102
Lampiran 7. Storyboard Media 3D Aurora.....	108
Lampiran 8. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Soal.....	113
Lampiran 9. Soal Tes Kemampuan Siswa (Uji Coba).....	114
Lampiran 10. Lembar Jawaban Siswa Uji Coba Soal.....	118
Lampiran 11. Kunci Jawaban Uji Coba Soal.....	119
Lampiran 12. Perhitungan Validasi Butir Soal.....	120
Lampiran 13. Perhitungan Daya Pembeda Butir Soal.....	122
Lampiran 14. Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	124
Lampiran 15. Perhitungan Reliabilitas Soal.....	126
Lampiran 16. Perhitungan Uji Coba soal Keseluruhan.....	128
Lampiran 17. Kisi-kisi Soal Pre-test.....	142
Lampiran 18. Kisi-kisi Soal Post-test.....	143
Lampiran 19. Soal Pre-Test.....	144
Lampiran 20. Soal Post-Test.....	147
Lampiran 21. Lembar Jawab Siswa Penelitian.....	150
Lampiran 22. Kunci Jawaban Soal Pre-test.....	151
Lampiran 23. Kunci Jawaban Soal Post-test.....	152
Lampiran 24. Data Hasil Belajar Pre-Test.....	153

Lampiran 25. Uji Normalitas Data Pre-test Kelas Eksperimen.....	154
Lampiran 26. Uji Normalitas Data Pre-test Kelas Kontrol.....	155
Lampiran 27. Uji Homogenitas Data Pre-test.....	156
Lampiran 28. Data Hasil Belajar Post-Test.....	157
Lampiran 29. Uji Normalitas Data Post-test Kelas Eksperimen.....	158
Lampiran 30. Uji Normalitas Data Post-test Kelas Kontrol.....	159
Lampiran 31. Uji Homogenitas Data Post-test.....	160
Lampiran 32. Uji Perbedaan Dua Rata-Rata Post-test.....	161
Lampiran 33. Uji Gain Evaluasi.....	163
Lampiran 34. Kegiatan Belajar Mengajar Kelas Eksperimen.....	164
Lampiran 35. Kegiatan Belajar Mengajar Kelas Kontrol.....	167
Lampiran 36. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa.....	170
Lampiran 37. Lembar Pengamatan Kinerja Guru.....	172
Lampiran 38. Hasil Penilaian Kinerja Guru.....	174
Lampiran 39. Hasil Penilaian Aktivitas Siswa.....	175
Lampiran 40. Hasil Pengamatan Kinerja Guru 3 Pertemuan.....	176
Lampiran 41. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa 3 Pertemuan.....	182
Lampiran 42. RPP Kelas Eksperimen.....	188
Lampiran 43. RPP Kelas Kontrol.....	192
Lampiran 44. Silabus Kelas VIII Semester 2.....	196
Lampiran 45. Surat Observasi Sekolah.....	204
Lampiran 46. Surat Ijin Penelitian.....	205
Lampiran 47. Surat Tanda Selesai Penelitian Dari Pihak Sekolah.....	206

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Penyebab rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia salah satunya yaitu kualitas guru yang sebagian besarnya belum memiliki profesionalisme yang memadai untuk menjalankan tugasnya. Guru yang profesional harus mampu menjalankan kewajibannya dalam mendidik siswa. Sebagaimana disebutkan dalam pasal 39 UU No 20/2003 mengenai tugas guru yaitu merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan, melakukan pelatihan, melakukan penelitian dan melakukan pengabdian masyarakat.

Departemen Pendidikan Nasional berusaha mengejar ketertinggalan dalam bidang teknologi dengan diadakannya Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai mata pelajaran wajib disekolah mulai dari tingkat dasar sampai tingkat menengah. Salah satu standar kompetensi mata pelajaran TIK berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di tingkat SMP adalah mampu menggunakan perangkat lunak pengolah angka (*Microsoft Excel*). Daftar kompetensi tersebut berperan sebagai tujuan yang harus dicapai oleh siswa kelas VIII SMP N 2 Batang.

Dalam proses pembelajaran materi *Microsoft Excel* harus menggunakan pendekatan pembelajaran yang mampu menunjang proses pembelajaran yang efektif yaitu dengan menggunakan model pembelajaran Kontekstual. Pembelajaran kontekstual dalam menempatkan siswa dalam konteks bermakna

yang menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang sedang dipelajari dan sekaligus memperhatikan faktor kebutuhan individual siswa dan peran guru.

Saat ini dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi banyak sekali yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satunya yaitu menggunakan media *3D Aurora Presentation* yang merupakan aplikasi pembuatan presentasi dengan bantuan *templete* berupa 3 Dimensi sehingga presentasi yang dihasilkan lebih inovati.

Penelitian terdahulu yang terkit dengan pembelajaran Kontekstual dan media 3D Aurora sudah banyak dilakukan yaitu 1.) Ketut Dedi Juniadi (2015) menyimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual membengaruhi hasil belajar siswa, 3.) Tutut Her Rakhmawati (2013) menyimpulkan bahwa media *3D Aurora* mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan selama melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) hasil belajar siswa kelas VIII semester 2 di SMP N 2 Batang pada mata pelajaran TIK dari tahun sebelumnya cenderung menurun. Hal ini dibuktikan dengan adanya nilai ulangan dari guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang mengajar kelas VIII, bapak Dwi Djatmiko Nugroho, S.Pd serta diperkuat dengan pernyataan bahwa siswa sulit menerima materi yang diajarkan oleh guru bidang studi TIK tentang materi Fungsi Menu Dan Ikon *Microsoft Excel*.

Pernyataan tersebut dapat dilihat dari prosentase hasil belajar siswa kelas VIII dari tahun 2013 hingga sekarang. Jumlah prosentase yang diperoleh yaitu

1. Pada tahun 2013 siswa kelas VIII memiliki tingkat ketuntasan belajar 45% dari jumlah keseluruhan 40 siswa dalam setiap kelasnya.
2. Pada tahun 2014 siswa kelas VIII memiliki tingkat ketuntasan belajar 35% dari jumlah keseluruhan 40 siswa dalam setiap kelasnya.

Proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan kontekstual memang sangat tepat dan efektif untuk berjalannya suatu pembelajaran, karena dapat membangun pengetahuan siswa dalam mengikuti pelajaran dikelas. Proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupannya.

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka diperlukan suatu kajian yang cukup mendalam mengenai pengaruh penggunaan pendekatan pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini mengkaji tentang “Penerapan Pembelajaran Kontekstual Berbantu *3D Aurora* Dalam Materi Ajar Fungsi Menu dan Ikon *Microsoft Excel* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Batang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat diidentifikasi masalah yang timbul. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil belajar siswa kelas VIII pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi fungsi menu dan ikon pada *Microsoft Excel* cenderung menurun
2. Sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran belum bisa fokus pada materi yang diajarkan oleh guru mata pelajaran TIK
3. Cara belajar siswa yang masih menggunakan metode konvensional

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan diharapkan masalah yang dikaji lebih mendalam, perlu adanya pembatasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pembelajaran Kontekstual.
2. Penelitian ini berbantu multimedia interaktif yaitu dengan menggunakan aplikasi *3D Aurora Presentation*
3. Penelitian ini menekankan siswa pada keterampilan menggunakan fungsi menu dan ikon pada *Microsoft Excel*.
4. Siswa yang akan dilakukan penelitian yaitu terbatas pada kelas VIII.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah pembelajaran Kontekstual berbantu *3D Aurora* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengetahui Fungsi Menu dan Ikon *Microsoft Excel*?

2. Bagaimana sikap siswa berdasarkan penilaian afektif setelah mengikuti pembelajaran kontekstual berbantuan *3D Aurora* pada materi fungsi Menu dan Ikon *Microsoft Excel* ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui apakah pembelajaran Kontekstual berbantu *3D Aurora* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengetahui Fungsi Menu dan Ikon *Microsoft Excel*
2. Untuk mengetahui sikap siswa berdasarkan penilaian afektif selama mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kontekstual berbantu *3D Aurora* pada mata pelajaran TIK pokok bahasan fungsi Menu dan Ikon pada *Microsoft Excel*

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat penelitian secara teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan memberi sumbangan pemikiran atau bahkan kajian terhadap perkembangan ilmu pengetahuan khususnya ilmu pendidikan dan pengembangan pendekatan pembelajaran kontekstual sebagai pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat penelitian secara praktis
 - a. Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pendekatan pembelajaran yang tepat

digunakan untuk pembelajaran TIK, salah satunya pendekatan pembelajaran kontekstual.

- b. Bagi jurusan, adanya masukan untuk mengembangkan pendekatan-pendekatan pembelajaran dan memberikan pengetahuan tersebut kepada instansi-instansi pendidikan seperti sekolah.
- c. Bagi guru mata pelajaran TIK, adanya masukan tentang manfaat pendekatan pembelajaran dalam mata pelajaran TIK yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Bagi sekolah, adanya masukan tentang pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran TIK.

1.7 Penegasan Istilah

1. Pembelajaran Kontekstual adalah pemahaman siswa tentang hubungan mata pelajaran yang dipelajarinya dengan dunia nyata.
2. Media Pembelajaran adalah media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar
3. *Aurora 3D Presentation* merupakan sebuah *tools* untuk membuat *slide presentasi 3D* yang dapat menghasilkan presentasi yang bagus dan mudah.
4. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.
5. *Microsoft Excel* adalah program aplikasi yang banyak digunakan untuk membantu menghitung, memproyeksikan, menganalisa dan mempresentasikan data.

Dari pengertian singkat yang telah dijelaskan, maka Pembelajaran Kontekstual dengan bantuan media pembelajaran menggunakan *Aurora 3D Presentation* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mengenai mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam materi Fungsi menu dan ikon Microsoft Excel pada siswa kelas VIII SMP N 2 Batang.

1.8 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini antara lain :

- BAB I** : PENDAHULUAN ;
 Berisi tentang : Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan, Manfaat, Penegasan Istilah, Sistematika Penulisan
- BAB II** : LANDASAN TEORI ;
 Berisi tentang : Deskripsi Teoritik, Pembelajaran Kontekstual, Media Pembelajaran, 3D Aurora, Hasil Belajar, Materi Pembelajaran TIK
- BAB III** : METODE PENELITIAN ;
 Berisi tentang : Alur Pembuatan Produk, Validasi Produk, Desain Penelitian, Subyek Penelitian, Variabel Penelitian, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data.
- BAB IV** : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN ;
 Berisi tentang : Hasil Penelitian, Pembahasan
- BAB V** : PENUTUP ;
 Berisi tentang : Kesimpulan, Sara

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Teoritik

Proses belajar pada hakekatnya juga merupakan kegiatan mental yang tidak dapat dilihat. Artinya, proses perubahan yang terjadi dalam diri seseorang yang belajar tidak dapat disaksikan. Manusia hanya mungkin dapat menyaksikan dari adanya gejala-gejala perubahan perilaku yang tampak.

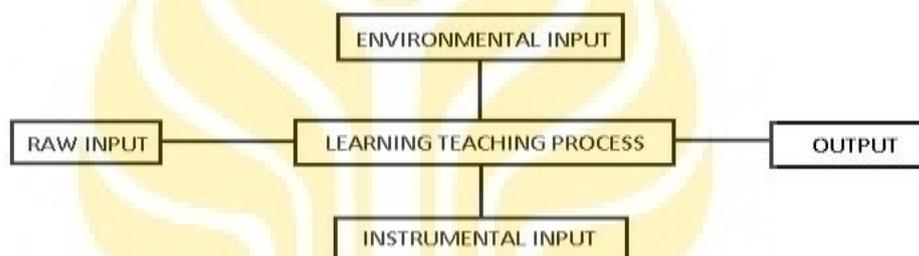
Menurut Gagne (1977:2-3) belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis *performance* (kinerja). Dari pernyataan tersebut diperkuat lagi dengan pendapat Sunaryo (1989: 1) yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan dimana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor).

Belajar dan pembelajaran merupakan dua kegiatan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Keterkaitan belajar dan pembelajaran memerlukan

masukan dasar (*raw input*) yang merupakan bahan pengalaman belajar dalam proses belajar mengajar (*learning teaching process*) dengan harapan berubah menjadi keluaran (*output*) dengan kompetensi tertentu. Selain itu proses belajar dan pembelajaran juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan (*environment input*) dan faktor instrumental (*instrumental input*) yang merupakan faktor yang sengaja dirancang untuk proses belajar mengajar dan keluaran yang ingin dihasilkan.

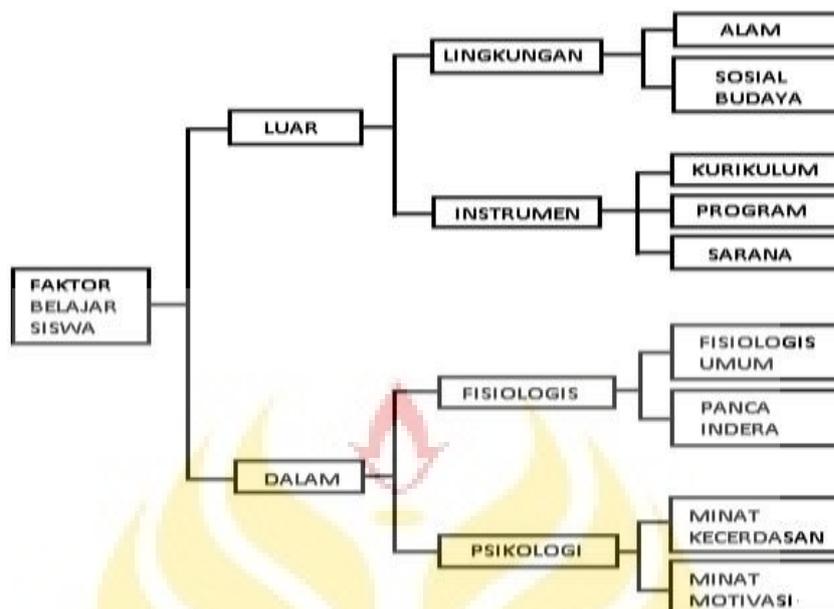
Secara skematik uraian diatas dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Faktor Pengaruh Pembelajaran

Faktor-faktor pendukung proses belajar dan pembelajaran dapat diuraikan lebih lanjut, maka unsur *environmental input* (masukan dari lingkungan) dapat berupa alam dan sosial budaya, sedangkan instrumental berupa kurikulum, program, sumber daya guru dan fasilitas pendidikan. *Raw input* merupakan kondisi siswa, seperti unsur fisiologis dan psikologis siswa. Unsur fisiologis siswa berupa kondisi fisiologis siswa secara umum serta kondisi pancaindera. Sedangkan unsur psikologis berupa minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan kognitif.

Secara skematik uraian diatas dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.2 Faktor Belajar Siswa

Tujuan pembelajaran (*instructional objective*) adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu. Hal ini didasarkan berbagai pendapat tentang tujuan pembelajaran.

Landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Pembelajaran Kontekstual, (2) Media Pembelajaran, (3) 3D aurora, (4) Hasil Belajar, (5) Materi Pembelajaran TIK.

2.1.1 Pembelajaran Kontekstual

1. Definisi Pembelajaran Kontekstual

Proses pembelajaran kontekstual beraksentiasi pada pemrosesan informasi, individualisasi, dan interkasi sosial. Pemrosesan informasi menyatakan bahwa siswa mengolah informasi, memonitornya, dan menyusun strategi berkaitan dengan informasi tersebut. Inti pemrosesan informasi adalah proses memori dan berpikir. Pembelajaran kontekstual

merupakan pembelajaran yang berorientasi pada penciptaan semirip mungkin dengan situasi “dunia nyata”. Melalui pembelajaran kontekstual dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi nyata, sehingga dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran.

Pembelajaran kontekstual terfokus pada perkembangan ilmu, pemahaman, keterampilan siswa, dan juga pemahaman kontekstual siswa tentang hubungan mata pelajaran yang dipelajarinya dengan dunia nyata. Dengan demikian pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar dan mengajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka.

Sounders (1999 : 5-10) menjelaskan bahwa pembelajaran kontekstual difokuskan pada *REACT* yaitu :

- a. *Realiting* : belajar dalam konteks pengalaman hidup,
- b. *Experiencing*: belajar dalam konteks pencarian dan penemuan,
- c. *Applying*: belajar ketika pengetahuan diperkenalkan dalam konteks penggunaannya,
- d. *Cooperating*: belajar melalui konteks komunikasi interpersonal dan saling berbagi,
- e. *Transferring*: belajar penggunaan pengetahuan dalam suatu konteks atau situasi baru.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran kontekstual mengutamakan pada pengetahuan dan pengalaman atau dunia nyata, berpikir tingkat tinggi, berpusat pada siswa, siswa aktif, kritis, kreatif, memecahkan masalah, siswa belajar menyenangkan, mengasyikkan, tidak membosankan, dan menggunakan berbagai sumber belajar.

2. Prinsip Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual memiliki beberapa prinsip dasar. Menurut Suprijono (2011: 80-81) prinsip-prinsip dalam pembelajaran kontekstual adalah sebagai berikut :

- a. Pertama; saling ketergantungan, artinya prinsip ketergantungan merumuskan bahwa kehidupan ini merupakan suatu sistem. Lingkungan belajar merupakan sistem yang mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran dan komponen tersebut saling mempengaruhi secara fungsional.
- b. Kedua; diferensiasi, yakni merujuk pada entitas-entitas yang beraneka ragam dari realitas kehidupan di sekitar siswa. Siswa dapat memahami makna bahwa perbedaan itu rahmat.
- c. Ketiga; pengaturan diri, artinya prinsip ini mendorong pentingnya siswa mengeluarkan seluruh potensi yang dimilikinya. Ketika siswa menghubungkan materi akademik dengan konteks keadaan pribadi mereka, siswa terlibat dalam kegiatan yang mengandung prinsip pengaturan diri.

Merujuk pada prinsip-prinsip di atas, maka pembelajaran kontekstual berorientasi pada upaya membantu siswa untuk menguasai tiga hal, yakni:

- a. Pengetahuan, yaitu apa yang ada di pikirannya membentuk konsep, definisi, teori, dan fakta
- b. Kompetensi atau keterampilan, yaitu kemampuan yang dimiliki untuk bertindak atau sesuatu yang dapat dilakukan
- c. Pemahaman kontekstual, yaitu mengetahui waktu dan cara bagaimana menggunakan pengetahuan dan keahlian dalam situasi kehidupan nyata.

3. Penerapan Pembelajaran Kontekstual

Sebuah kelas dikatakan menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual jika menerapkan komponen utama pembelajaran efektif seperti yang diuraikan di muka. Oleh karena itu, seorang guru perlu mengetahui dan memahami penerapan pembelajaran kontekstual itu sendiri. Sagala (2009: 92) dan Riyanto (2010: 168-169) menguraikan langkah-langkah penerapan pembelajaran kontekstual sebagai berikut:

- a. Mengembangkan pemikiran bahwa siswa akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksikan sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya
- b. Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiry untuk semua pokok bahasan
- c. Mengembangkan sikap ingin tahu siswa dengan bertanya
- d. Menciptakan masyarakat belajar

- e. Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran
- f. Melakukan refleksi di akhir pertemuan
- g. Melakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

4. Kelebihan Pembelajaran Kontekstual

Kelebihan dari pembelajaran kontekstual yaitu :

- a. Pembelajaran lebih bermakna dan riil, karena siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata.
- b. Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa karena metode pembelajaran kontekstual menganut aliran konstruktivisme, dimana masing-masing siswa dituntut untuk menemukan pengetahuannya sendiri.

5. Kelemahan Pembelajaran Kontekstual

Kelemahan pembelajaran kontekstual yaitu :

- a. Diperlukan waktu yang cukup lama saat proses pembelajaran kontekstual berlangsung
- b. Jika guru tidak dapat mengendalikan kelas, maka tercipta situasi kelas yang kurang kondusif

2.1.2 Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upayaupaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Guru sekurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Menurut Ibrahim dkk. (2004 : 4) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Contoh :

gambar, bagan, model, film, video, komputer dan sebagainya.

1. Fungsi Media

Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran, mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Dalam konteks ini mengandung pengertian bahwa media itu merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran.

Menurut Miarso (2004 : 7) mengemukakan dua belas fungsi media, antara lain :

1. Memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal.
2. Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh pembelajar
3. Dapat melampaui batas ruang kelas

4. Memungkinkan adanya interaksi langsung antara pembelajar dan lingkungannya.
5. Menghasilkan keseragaman pengamatan
6. Membangkitkan keinginan dan minat baru
7. Membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar
8. Memberikan pengalaman yang menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak
9. Memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk belajar mandiri
10. Mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar
11. Dapat meningkatkan kemampuan ekspresi dari pembelajar
12. Meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (new literacy), yaitu kemampuan untuk menafsirkan objek, tindakan, lambang yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia, yang terdapat dalam lingkungan

2. Keunggulan Media

Menurut Malapu (1998 : 6) mengemukakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memiliki keunggulan karena dapat memberi rangsangan kepada pebelajar untuk mempelajari hal-hal baru dan mengaktifkan respon belajar karena dapat memberikan balikan hasil belajar dengan segera.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

2.1.3 3D Aurora

Aurora 3D Presentation merupakan sebuah *tools* untuk membuat *slide presentasi 3D*. Perangkat lunak ini dapat menghasilkan presentasi yang bagus seperti gambar, teks, model video, dan data serta banyak pilihan cara untuk menampilkan konten presentasinya. *Aurora Presentasi 3D* memiliki banyak jenis model presentasi dan dapat membuatnya dari template dengan mudah.

1. Keuntungan 3D Aurora

Beberapa kemudahan dalam perangkat lunak ini adalah :

- a. Dukungan berbagai jenis konten. Gambar, Teks, Video, Model 3D, Tabel, Navigasi, Gambar *Wall*, data Grafik, Partikel.
- b. Mudah dalam pembuatan *slide* presentasi karena hanya tinggal memilih dari template yang tersedia yaitu *template* presentasi, *template slide* atau *template animasi*.
- c. Dapat di-*publish* dalam berbagai format. Dapat dijalankan secara langsung atau diekspor sebagai urutan gambar, video, dan gambar.

2. Kelemahan 3D Aurora

Kekurangan dalam perangkat lunak ini yaitu belum tersedia fitur yang lebih canggih dalam pembuatan media pembelajaran yang lainnya

seperti *Flash* yang dapat menggunakan *sourcecode* sesuai yang di kehendaki.

2.1.4 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (2005: 27) mengemukakan bahwa penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilai adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar.

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi, yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Menurut Woodworth (dalam Ismiyani 2000), hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar. Hasil pengukuran belajar inilah akhirnya akan mengetahui seberapa jauh tujuan pendidikan dan pengajaran yang telah dicapai.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi

yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini mengacu pada hasil belajar kognitif yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ahmadi (2005) mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar, yaitu :

- a. Faktor *raw input* (faktor siswa itu sendiri) dimana tiap anak memiliki kondisi yang berbeda-beda dalam kondisi sosiologi dan kondisi psikologis.
- b. Faktor *environmental input* (faktor lingkungan) baik lingkungan alami maupun lingkungan sosial.
- c. Faktor *instrumental input*, yaitu didalamnya antara lain terdiri dari kurikulum, program/bahan pengajaran, sarana dan fasilitas serta tenaga pengajar (guru)

2 Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Sudjana (2005: 28) mengemukakan tujuan penilaian hasil belajar sebagai berikut :

- a. Mendiskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata

pelajaran yang ditempuhnya. Dengan pendeskripsian kecakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa lainnya.

- b. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.
- c. Menentukan tindak lanjut hasil penelitian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta sistem pelaksanaannya.
- d. Memberikan pertanggungjawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

2.1.5 Materi Pembeajaran TIK

Menggunakan menu dan ikon perangkat lunak pengolah angka merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dipelajari oleh siswa kelas VIII SMP N 2 Batang.

Microsoft Excel adalah program aplikasi yang banyak digunakan untuk membantu menghitung, memproyeksikan, menganalisis dan mempresentasikan data. *Microsoft Excel* sebagai *software* untuk keperluan pembuatan data finansial (angka) dan grafik tentunya memiliki menu menu yang menunjang keperluan tersebut .

Microsoft Excel merupakan software atau perangkat lunak yang dikeluarkan Microsoft dan berbentuk spreadsheet. Microsoft Office bisa

dijalankan pada berbagai sistem operasi, seperti Microsoft Windows. Karena bisa dijalankan pada berbagai sistem operasi dan mempunyai fitur yang sangat lengkap, menjadikan Microsoft Excel paling banyak digunakan pada berbagai kalangan untuk penggunaan kalkulasi dan grafik. Banyak sekali kegunaan dari Microsoft Excel ini seperti untuk pembuatan laporan keuangan kantor, pembuatan grafik perkembangan kinerja usaha, laporan nilai mahasiswa dan sebagainya.

Berikut menu-menu utama yang biasa kita gunakan ketika mengerjakan suatu pekerjaan pada Microsoft Excel :

a. Menu Home



Gambar 2.3. Menu Home *Microsoft Excel*

Pada menu utama Home terdapat beberapa group menu yaitu Clipboard, Font, Aligment, Number, Style, Cells dan Editing. Menu Home biasa digunakan untuk pengaturan format penulisan.

b. Menu Insert



Gambar 2.4. Menu Insert *Microsoft Excel*

Pada menu Insert terdapat beberapa group seperti Table, Illustrations, Charts, Links, Text. Menu Insert biasa digunakan untuk memasukkan data visual seperti grafik dan gambar.

c. Menu Page Layout



Gambar 2.5. Menu Page layout *Microsoft Excel*

Pada menu Page Layout terdapat beberapa group seperti Themes, page setup, scale to fit, sheet options dan arrange. Menu ini biasa digunakan untuk menentukan format tampilan, seperti tema, margin dan orientation.

d. Menu Formulas



Gambar 2.6. Menu Formulas *Microsoft Excel*

Pada menu Formula terdapat beberapa group seperti function library, defined names, formula auditing dan calculations. Menu Formula biasa digunakan untuk memasukkan rumus-rumus yang ada pada Microsoft Excel

e. Menu Data



Gambar 2.7. Menu Data *Microsoft Excel*

Pada menu Data terdapat beberapa group seperti Get External Data, Connections, Sort & Filter, Data Tools dan Outline. Menu Data biasa digunakan untuk menyambungkan data antara Microsoft Excel dengan software lainnya, seperti word.

f. Menu Review



Gambar 2.8. Menu Review *Microsoft Excel*

Pada menu Review terdapat beberapa group seperti Proofing, comment dan changer. Menu Review biasa digunakan untuk mengecek penulisan, translate dan melihat segala perubahan yang terjadi.

g. Menu View



Gambar 2.9. Menu View *Microsoft Excel*

Pada View terdapat beberapa group seperti Workbook Views, Show Hide, Zoom, Windows dan Macros. Menu Insert biasa digunakan untuk memperbesar tampilan dan memperkecil tampilan, serta untuk melihat preview hasil print.

2.2 Kerangka Berfikir

Ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam pencapaian hasil belajar yang maksimal yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar siswa tersebut. Faktor dari luar diantaranya adalah kurikulum, program, sarana, fasilitas dan guru, serta model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran yang diterapkan sangat penting untuk mendapatkan proses dan hasil belajar yang maksimal.

Dalam pembelajaran kontekstual siswa lebih aktif , sedangkan guru berperan sebagai penyaji dan pembimbing selama berjalannya proses pembelajaran. Keterlibatan guru dalam memberikan motivasi kepada siswa sangat diperlukan guna meningkatkan semangat dan minat siswa. Untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan maka perlu dilakukan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Siswa yang langsung terlibat aktif dalam proses pembelajaran seperti mendiskusikan, menemukan, dan uji kerja materi pelajaran akan meningkatkan kemampuan keterampilan siswa dan pengetahuan siswa secara otomatis sehingga siswa mampu menerapkan kemampuan dan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar siswa dikatakan berhasil apabila siswa sudah dapat memahami materi pelajaran dan ketuntasan siswa sebesar 80%. Dengan

demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kontekstual diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kerangka berfikir diatas dapat diambil asumsi adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kontekstual berbantu *3D Aurora* pada materi ajar Fungsi menu dan ikon *Microsoft Excel* pada siswa kelas VIII SMP N 2 Batang.

2.3 Hipotesis

Dalam suatu penelitian perlu merumuskan jawaban atau dugaan sementara yang kebenarannya kelak akan diuji serta menjadi acuan dalam proses penelitian. Menurut Arikunto (2010: 110) Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan tinjauan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Pembelajaran Kontekstual berbantu *3D Aurora* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengetahui Fungsi Menu dan Ikon *Microsoft Excel*
2. Ada peningkatan sikap siswa berdasarkan penilaian afektif selama mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran TIK pokok bahasan fungsi Menu dan Ikon pada *Microsoft Excel*

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan di Bab IV dapat disimpulkan bahwa :

1. Nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Kontekstual berbantu *3D Aurora* dalam kompetensi dasar Mengidentifikasi Fungsi menu dan ikon *Microsoft Excel* meningkat dibandingkan nilai hasil belajar pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran kontekstual dengan metode ceramah yang diperoleh dari hasil pencapaian rata-rata kelas Eksperimen (76,89 %) lebih besar dari pada pencapaian kelas Kontrol (72,77 %).
2. Hasil analisis aktivitas siswa pada materi mengidentifikasi fungsi menu dan ikon *Microsoft Excel* yang menggunakan pembelajaran kontekstual berbantu *3D Aurora* mengalami peningkatan dengan prosentase 81%. Sedangkan hasil analisis kinerja guru dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan dengan prosentase 86%.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka dapat disarankan :

1. Bagi Kepala Sekolah, sebaiknya diadakan *workshop*/pelatihan/seminar yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam

penggunaan media pembelajaran yang lebih modern hingga pembuatan media tersebut

karena guru memiliki peran penting terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dan peningkatan kualitas proses pembelajaran. Selain itu juga perlengkapanj sarana-prasarana sekolah lebih diperhatikan lagi agar dalam proses pembelajaran tidak terganggu.

2. Bagi Guru, mengikuti kemajuan teknologi dan hendaknya memiliki kemampuan untuk mengajar menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan tidak hanya menggunakan model pembelajaran konvensional dan menggunakan media pembelajaran karena pendidikan guru, kemampuan guru dan pengalaman berbanding lurus dengan pencapaian yang diperoleh peserta didik.
3. Bagi Peneliti selanjutnya, diharapkan peneliti bisa menggunakan media pembelajaran yang lebih canggih yang didalamnya memuat soal-soal evaluasi beserta jawaban yang benar pada saat pembelajaran berlangsung serta mempersiapkan kembali sarana-prasarana yang akan digunakan disekolah peneliti agar pada saat penelitian berlangsung tidak ada kendala dan berjalan dengan semestinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi revisi VI Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arikunto, S. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bandung : Rinenka Cipta.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Indonesia
- Hake, R. R. 1998. *Interactive-Engagement VsTraditional Methode: A-SixThousand Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses*. *American Journal of Physics*, 6 (1): 64-80
- Huda, M. 2015. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Johnson, E. B. 2002. *CTL (Contextual Teaching & Learning)*. Bandung : Penerbit Kaifa
- Juniadi K. D., Dantes N. & Dantes G. R. *Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media TIK Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Motivasi Belajar Sswa Kelas IX SMP Nasional Denpasar Tahun Ajaran 2014/2015*. *Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. 5(1). Online. [diakses pada 15 Februari 2016 di <http://www.gov.org/edu>
- Komalasari, K. 2010. *Pembelajaran Kontekstual : Konsep dan Aplikasi*. Bandung : Refika Aditama.
- Majid, A. 2014. *Penilaian Autentik : Proses dan Hasil Belajar*. Bandung : Remaja Kosdakarya.
- Prasetyo, B. Dan Jannah, L.M. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rakhmawati H. T. *3D Aurora Presentation 2.012 Sebagai Media Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bahasa Arab di MTS Negeri Bobotsari (Research And Development)*. *Journal Program Sarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*. 5(1). Online. [diakses pada 20 Juni 2016 di <http://www.gov.org/edu>

- Ruslandi, L & EW, Susilowati. 2014. *Membuat Slide Presentasi 3 Dimensi*. Bandung: Gramata
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudatha, I.G.W. dan Tegeh, I.M. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta : Media Akademia.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfa Beta
- Sukardi. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Widoyoko, E. P. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar