

**PENGARUH PENGGUNAAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL
MATA PELAJARAN KETERAMPILAN KOMPUTER DAN
PENGLOLAAN INFORMASI DENGAN MEDIA PRESENTASI SLIDE
TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS X SMK N 1 HILIRAN GUMANTI
KABUPATEN SOLOK**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Jurusan Teknik Elektronika
Universitas Negeri Padang*



OLEH :

**AFRI NOZA
2009/94312**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN SKRIPSI

***PENGARUH PENGGUNAAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL
MATA PELAJARAN KETERAMPILAN KOMPUTER DAN PENGELOLAAN
INFORMASI DENGAN MEDIA PRESENTASI SLIDE TERHADAP HASIL
BELAJAR KELAS X SMK N 1 HILIRAN GUMANTI KABUPATEN SOLOK***

Nama : Afri Noza
BP/NIM : 2009/94312
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Pebruari 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Yusri Abdul Hamid
NIP. 19501020 197703 1 003

Drs. Almasri,MT
NIP. 19640713 198803 1 016

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
FT UNP

Drs. Efrizon, M.T
NIP. 19650409 199001 1 001

PENGESAHAN

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi Dengan Media Presentasi Slide Terhadap Hasil Belajar Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Hiliran Gumanti. Kabupaten Solok

Nama : Afri Noza
BP/NIM : 2009/94312
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Pebruari 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Yusri Abdul Hamid	1. _____
Sekretaris	: Drs. Almasri, MT	2. _____
Anggota	: 1. Drs.H.Sukaya	3. _____
Anggota	: 2. Drs. Legiman Slamet, MT	4. _____

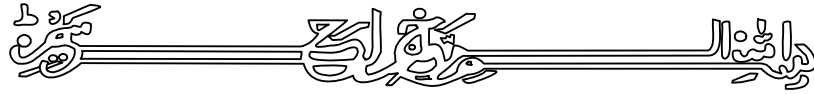
ABSTRAK

Afri Noza (94312): Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi Dengan Media Presentasi Slide Terhadap Hasil Belajar Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Hiliran Gumanti. Kabupaten Solok

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kenyataan yang ditemukan di lapangan yaitu di SMK N 1.Hiliran Gumanti masih ada siswa kelas X yang memperoleh hasil belajar dibawah standar kriteria minimum pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) yang ditetapkan sekolah yaitu 60 dengan rentang 0 – 100. Banyak faktor yang mempengaruhi diantaranya adalah metode mengajar dan media pembelajaran yang kurang inovatif. Untuk itu dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Contextual Teaching Learning* dengan media slide untuk meningkatkan daya creative dan ingat siswa pada materi pelajaran yang diberikan guru di sekolah. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen, dimana populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMK N 1.Hiliran Gumanti Tp. 2010/2011. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak dan berstrata proposional (*Proportionate stratified random sampling*) setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas populasi dengan bantuan *software excel*, kelas eksperimen adalah kelas yang diberlakukan pembelajaran menggunakan motoda pembelajaran CTL dengan media slide, dan yang menjadi kelompok kontrol adalah kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan dari tes hasil belajar berupa soal objektif sebanyak 24 butir soal. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan *software excel* untuk uji homogenitas dan normalitas, uji hipotesis. Dari hasil tes penelitian didapat nilai rata-rata siswa yang menggunakan motoda pembelajaran CTL dengan media slide yaitu 70,58 sementara siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional lebih rendah yaitu 61,47

Kata Kunci : Hasil Belajar *Contextual Teaching Learning* dengan media slide dan Eksperimen

KATA PENGANTAR



Assalamualaiḳum Warahmatullahi wabarakātu

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ” Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi Dengan Media Presentasi Slide Terhadap Hasil Belajar Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Hiliran Gumanti. Kabupaten Solok”.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S-1/Akta IV) di Jurusan Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari peran serta berbagai pihak. Oleh karena itu dengan rasa hormat, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Efrizon, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang
2. Bapak Drs. H. Sukaya selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
3. Bapak Muhammad Adri, S.Pd, MT selaku Penasehat Akademik (PA)
4. Bapak Drs. . Yusri Abdul Hamid selaku dosen Pembimbing I
5. Bapak Drs. Almasri, MT selaku dosen Pembimbing II

6. Bapak Drs. Husni Lahar,M.Si, selaku Kepala Sekolah SMK N1.Hiliran Gumanti
7. Bapak Rahmat Hidayat, S.Kom, selaku guru KKPI di SMK N1.Hiliran Gumanti
8. Guru, tata usaha serta karyawan dan karyawan SMK N1.Hiliran Gumanti
9. Teristimewa Ibunda dan Ayahanda yang berjuang melalui doa, keikhlasan dan kerja keras demi kesuksesan penulis
10. Teristimewa suamiku tercinta Dedy Atmono yang selalu menemaniiku dikala susah dan senang.
11. Teruntuk ke-3 Kakanda (Nofri Yenti, Salaman Alparsi Dan Abdulrohaman adalah support terbesar yang mampu memberikan secercah harapan untuk tetap semangat dan optimis menatap masa depan
12. Teman-teman Transfer BJJ'09 yang selalu memberikan semangat dan bantuan dalam mensukseskan penyelesaian skripsi pendidikan ini.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini

Penulisan laporan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Jurusan Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik Informatika FT UNP khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Padang, Pebruari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hasil Belajar	9
B. Belajar Dan Pembelajaran	11
C. Peran Guru Dalam Pembelajaran Kontekstual.....	15
D. Media Pembelajaran	21
E. Penelitian Yang Relevan	25
F. Kerangka Konseptual	25
G. Hipotesis Penelitian	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	28
B. Populasi dan Sampel Penelitian	29
C. Variabel Penelitian	31

D. Desain Penelitian	31
E. Langkah-Langkah Pelaksanaan Pembelajaran	30
F. Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data.....	31
G. Teknik Analisa Data.....	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	39
B. Uji Persyaratan Dan Analisis	46
C. Pembahasan.....	49
D. Keterbatasan Penelitian.....	51

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	53
B. Saran	54

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Desain Kerangka Konseptual.....	26
2. Rancangan Eksperimen.....	32
3. Histogram Kelas Eksperimen	44
4. Histogram Kelas Kontrol	45
5. Daerah Penentuan H_a	49

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase Hasil Belajar Ujian Semester I Mata Pelajaran KKPI Siswa Kelas X SMK N 1.Hiliran Guamnti Tp. 2010/.....	5
2. Data Jumlah Siswa Kelas X SMK N 1.Hiliran Guamnti Tp. 2009/2010.....	29
3. Kegiatan Pembelajaran Waktu : 2 x 45 Menit	33
4. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	43
5. Nilai Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol	44
6. Nilai Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen	45
7. Nilai Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dengan Chi Kuadrat	46
8. Nilai Uji Homogenitas	47
9. Nilai Uji Hipotesis	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	55
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Ke-1.....	57
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Ke-2.....	59
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Ke-3.....	61
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Ke-4.....	63
6. Lembar Soal Ujicoba.....	65
7. Kisi-Kisi Instrumen Tes Soal	71
8. Daftar nilai siswa semester satu	72
9. Lembar Soal Ujicoba	83
10. Uji Validitas Soal.....	86
11. Indeks Kesukaran Soal.....	74
12. Nilai Korelasi Dengan Pearson Product Moment.....	75
10. Perhitungan Uji coba soal	81
13. Uji Reliabilitas dengan KR-20	92
14. Lembar Soal Tes	93
15. Kisi-Kisi Valid Penelitian	98
16. Hasil Belajar Kelas Experiment.....	99
17. Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	100
18. Uji Normalitas Data dengan Chi Kuadrat	101
19. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	109
20. Uji Hipotesis dengan Uji t	110
21. Uji Pengaruh dengan Uji f	112
22. .Nilai-Nilai dalam Distribusi t	115
23. Tabel Lengkungan Standar Dari O Ke Z	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya.(Arsyad ,2002:1)

Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya,oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja, salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah ada perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan,keterampilan atau sikap.

Dalam Proses Belajar Mengajar, siswa dan guru mempunyai peranan masing-masing. Peranan guru adalah membelajarkan siswa agar tujuan pendidikan tercapai, yaitu membentuk manusia yang cerdas, terampil dan berbudi pekerti luhur. Seorang guru, selain menggunakan metode yang tepat dan variatif dalam penyajian materi, juga membutuhkan suatu media pendukung yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Sedangkan peranan siswa adalah ikut secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga materi pelajaran dapat dipahami dengan baik. Oleh karena itu guru sebagai tenaga pendidik dan sebagai fasilitator harus mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif, menggunakan media yang tepat dan siswa dapat mengerti, sehingga diharapkan tujuan pendidikan akan tercapai.

Salah satu model yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi KKPI materi Excel adalah pembelajaran kontekstual atau lebih dikenal dengan Contextual Teaching and Learning (CTL), yaitu konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Pembelajaran kontekstual dapat dikatakan sebagai sebuah pendekatan pembelajaran yang mengakui dan menunjukkan kondisi alamiah dari pengetahuan melalui hubungan didalam dan diluar ruang kelas, suatu pendekatan pembelajaran kontekstual menjadikan pengalaman lebih relevan dan berarti bagi siswa dalam pembelajaran seumur hidup.

Sehubungan dengan tanggungjawab professional pengajar dalam proses pembelajaran, maka setiap guru maupun calon guru dituntut untuk menyiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan program pembelajaran yang akan berlansung baik itu dalam menyusun silabus yang sesuai dengan kondisi dan situasi siswa atau daerah, juga menggunakan media pembelajaran untuk menjelaskan teori dan konsep materi ajar agar mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Di dalam proses pengajaran media pembelajaran sangat dibutuhkan, dimana dengan menggunakan media pembelajaran akan dapat membangkitkan motivasi, dan rangsangan belajar, serta membawa pengaruh psikologis

terhadap siswa, sehingga siswa menjadi lebih mengetahui dan memahami tentang materi yang diajarkan melalui media pembelajaran yang digunakan.

Media pembelajaran yang dipersiapkan merupakan hal yang mutlak dan hal ini tentunya menuntut kreatifitas dan usaha yang terus menerus dari para guru, khususnya guru informatika. Modul pembelajaran dapat dibuat dengan teknologi informasi media persentasi slide dengan *software Microsoft office power point* yang dapat memvisualisasikan teori dan konsep informatika dalam proses belajar mengajar.

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi telah membawa perubahan pesat dalam kehidupan manusia. Pekerjaan yang dikerjakan oleh manusia secara manual bisa digantikan oleh mesin. Informasi dan komunikasi dapat diakses dengan mudah dan cepat sesuai kebutuhan. Dengan demikian kemajuan IPTEK telah mempengaruhi semua ruang lingkup kehidupan, termasuk juga dalam dunia pendidikan.

Menurut pengamatan yang dilakukan pada saat Praktek Lapangan Kependidikan di SMK, khususnya pada mata ajar KKPI ternyata siswa dalam proses belajar masih menggunakan metoda pembelajaran langsung (konvensional), yaitu pembelajaran dengan cara ceramah dimana peran guru di sini aktif dan peserta didik cenderung pasif. pada waktu proses pemebelajaran berlangsung tanggapan dari siswa kurang sehingga pengalaman belajarnya terbatas siswa terkesan bosan dan tidak memperhatikan penjelasan guru.

Metoda pembelajaran yang diterapkan yaitu sebelum memulai kelas praktikum, seluruh siswa mengikuti kelas materi. Semua ini dikarenakan keterbatasan sarana dan prasarana yang terdapat disekolah. Didalam kelas guru menjelaskan materi atau instruksi yang akan dikerjakan di ruang laboratorium komputer dan siswa menyimak serta mencatat instruksi guru.

Setelah mengikuti kelas materi pada jam pertama, para siswa menuju ke laboratorium komputer untuk melaksanakan atau mengaplikasikan instruksi guru seperti yang dijelaskan didalam kelas. Namun, ketika siswa melakukan praktek di labor komputer siswa kurang memperhatikan pembelajaran, hal ini dikarenakan fasilitas komputer yang kurang memadai sehingga kondisi ini dianggap kurang efisien karena harus berpindah-pindah kelas.

Komputer yang memadai tidak bisa memenuhi jumlah siswa, sehingga siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 2-3 orang siswa untuk setiap satu komputer. Untuk siswa yang sudah mengerti atau mahir dalam materi yang diajarkan akan membantu siswa lain yang belum mengerti.

Mengenai situasi dikelas ada beberapa siswa yang membuat gaduh sehingga siswa lain yang rajin merasa terganggu. Hal tersebut dapat menyebabkan kegiatan proses belajar mengajar tidak tercapai sesuai tujuan.

Interaksi antar siswa kurang sehingga pengalaman belajarnya terbatas, siswa terkesan bosan dan tidak memperhatikan penjelasan guru, sehingga siswa pada saat praktek kurang memahami tentang materi yang disampaikan, ini mengakibatkan perhatian dan ketertarikan siswa terhadap mata ajar KKPI

tersebut menjadi berkurang dan hal ini tentunya akan berdampak pada tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Kodisi awal

Kelas	Ketentuan Tuntas				Jumlah Siswa
	Tuntas ≥ 60	% Tuntas	Tidak Tuntas < 60	% Tidak Tuntas	
X1A	13	40,63	19	59,37	32
X1B	14	43,75	25	56,25	32
X1C	11	34,38	23	65,62	28

Jika penerapan metode pembelajaran untuk semua kompetensi menggunakan metode ceramah sebagai metode utama disertai penggunaan media yang tidak membuat siswa interaktif, maka proses belajar bisa terasa membosankan bagi siswa. Oleh karena itu perlu diupayakan suatu media pembelajaran interaktif dengan model pembelajaran yang sesuai sehingga bisa menimbulkan partisipasi siswa dengan harapan partisipasi siswa akan dapat membantu siswa dalam mendalami mata pelajaran KKPI. Pemilihan model pembelajaran yang tepat perlu diupayakan guru untuk memudahkan proses terbentuknya pengetahuan pada siswa, namun guru juga harus memperhatikan apakah model pembelajaran yang digunakan itu penerapannya sudah efektif dan efisien.

Berdasarkan permasalahan yang ada diterapkanlah pembelajaran Kontextual Teaching Learning (CTL) dengan media presentasi slide, di harapkan siswa menjadi lebih aktif dan pada akhir pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih maksimal

khususnya mata ajar KKPI materi Exel maka dituangkan dalam tugas akhir yang berjudul:

“Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi Dengan Media Presentasi Slide Terhadap Hasil Belajar Kelas X Sekolah Mengengah Kejuruan Negeri 1 Hiliran Gumanti. Kabupaten Solok”.

B. Identifikasi Masalah

Keberhasilan dalam proses pembelajaran di pengaruhi oleh berbagai faktor, salah satu diantaranya adalah penggunaan metode mengajar yang tepat. Sebagaimana yang telah diuraikan pada latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang diterapkan belum metoda Contextual Teaching Learning (CTL).
2. Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran KKPI masih banyak dibawah KKM.
3. Strategi pembelajaran yang diberikan oleh guru mata pelajaran KKPI masih bersifat konvensional dan daya serap siswa rendah

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan dan keterbatasan waktu, biaya serta tenaga maka masalah penelitian ini dibatasi pada metode pembelajaran CTL dengan penggunaan media *slide power point* dan metode pembelajaran secara langsung (konvensional). Dimana dalam penelitian ini akan diteliti variabel

penggunaan metode pembelajaran CTL dengan penggunaan media *slide power point* dan metode pembelajaran secara langsung (konvensional), serta pengaruhnya terhadap hasil belajar

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh pembelajaran Contextual Teaching and Learning dengan media *slide power point* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata ajar KKP di SMK N.1 Hiliran Gumanti

E. Tujuan Penelitian.

Tujuan pembuatan dan penulisan tugas akhir ini adalah antara lain:.

1. Untuk siswa dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi dalam pembelajaran.
2. Dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa.
3. Untuk Kepala sekolah dapat mengambil kebijakan yang bisa diterapkan disekolah.

F. Manfaat Penelitian

Dengan selesainya tugas akhir ini diharapkan dapat:

1. Memberi alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mata ajar Keterampilan Komputer Pengolahan Dan Informasi kepada guru.
2. Memberi kemudahan bagi guru dan pihak terkait dalam merancang suatu materi pembelajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
3. Memberi kemudahan bagi guru dan siswa dalam mendapatkan materi ajar sehingga proses belajar mengajar lebih efektif.
4. Memberi kemudahan bagi siswa dalam memahami materi pelajaran dan menimbulkan minat siswa untuk belajar