

**KONTRIBUSI SARANA PRASARANA LABOR KOMPUTER DAN
PEMANFAATAN INTERNET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN KKPI KELAS X MULTIMEDIA
DI SMKN 3 KOTA SUNGAI PENUH**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektronika
sebagai salah satu persyaratan Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



OLEH:

**FAJRI ANDRI PUTRA
97910 / 2009**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN

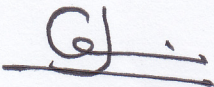
KONTRIBUSI SARANA PRASARANA LABOR KOMPUTER DAN PEMANFAATAN INTERNET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KKPI KELAS X MULTIMEDIA DI SMKN 3 KOTA SUNGAI PENUH

Nama : FAJRI ANDRI PUTRA
NIM : 97910/2009
Jurusan : Teknik Elektronika
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2017

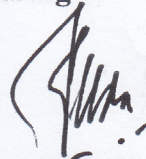
Disetujui oleh,

Pembimbing I



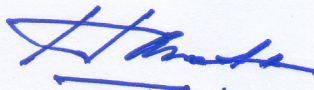
Drs. Efrizon, M.T
NIP. 19650409 199001 1 001

Pembimbing II



Dra. Hj. Nelda Azhar, M.Pd
NIP. 19550521 198403 2 001

Mengetahui
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
FT-UNP



Drs. Hanesman, M.M
NIP. 19610111 198503 1 002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

KONTRIBUSI SARANA PRASARANA LABOR KOMPUTER DAN PEMANFAATAN INTERNET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KKPI KELAS X MULTIMEDIA DI SMKN 3 KOTA SUNGAI PENUH

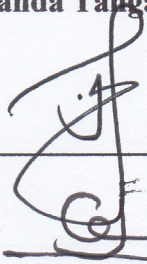
Nama : FAJRI ANDRI PUTRA
NIM : 97910 /2009
Jurusan : Teknik Elektronika
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2017

Tim Penguji

Tanda Tangan

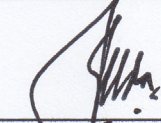
1. Ketua : Thamrin, S.Pd, M.T

: 

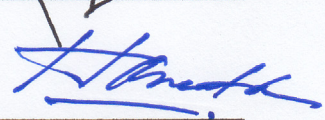
2. Sekretaris : Drs. Efrizon, M.T

: 

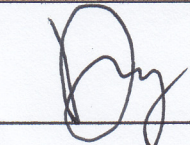
3. Anggota : Dra. Hj. Nelda Azhar, M.Pd

: 

4. Anggota : Drs. Hanesman, M.M

: 

5. Anggota : Dr. Dedy Irfan, M.Kom

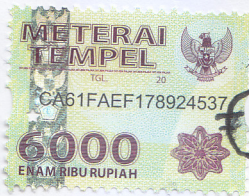
: 

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **Kontribusi Sarana Prasarana Labor Komputer dan Pemanfaatan Internet terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Kelas X Multimedia di SMKN 3 Kota Sungai Penuh** ini sepenuhnya karya saya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2017

Yang menyatakan,



Fajri Andri Putra

ABSTRAK

Fajri Andri P : Kontribusi Sarana Prasarana Labor Komputer dan Pemanfaatan internet terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi(KKPI) Kelas X Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Negri (SMKN) 3 Kota Sungai Penuh

Penelitian ini berdasarkan hasil survei yaitu rendahnya hasil belajar siswa kelas X Multimedia di SMKN 3 Kota Sungai Penuh pada Mid Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017 dalam mata pelajaran KKPI, dimana 55,74% relative besar mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM yang ditetapkan sekolah pada mata pelajaran KKPI yaitu 70 dengan rentang nilai 0 - 100. Tujuan penelitian ini untuk mengungkapkan seberapa besar kontribusi sarana prasarana labor komputer dan pemanfaatan internet terhadap hasil belajar pada mata pelajaran KKPI siswa kelas X Multimedia di SMKN 3 Kota Sungai Penuh. Jenis penelitian ini adalah korelasi/korelasional. Populasi penelitian berjumlah 61 orang dan sampel berjumlah 61 orang siswa kelas X Multimedia di SMKN 3 Kota Sungai Penuh Tahun Pelajaran 2016/2017. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara sensus (*Total sampling*). Data hasil belajar diperoleh dari guru mata pelajaran Ketrampilan Komputer dan pengelolaan Informasi (KKPI), data ini merupakan cerminan hasil belajar dalam mata pelajaran KKPI. Sedangkan data sarana prasarana labor komputer dan pemanfaatan internet dikumpulkan melalui angket dengan menggunakan skala Likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Kemudian data dianalisis menggunakan metode statistik dengan bantuan *Microsoft Excel 2007* dan *SPSS Version 15* untuk dianalisis korelasi dan regresinya. Hasil analisis data menunjukkan: (1) Sarana Prasarana Labor Komputer memberikan kontribusi sebesar 4,80% terhadap hasil belajar siswa, (2) pemanfaatan internet memberikan kontribusi sebesar 4,81% terhadap hasil belajar siswa, (3) Sarana Prasarana Labor Komputer dan pemanfaatan Internet secara bersama – sama memberikan kontribusi sebesar 8,63% terhadap hasil belajar siswa kelas X Multimedia pada mata pelajaran KKPI siswa kelas X Multimedia di SMKN 3 Kota Sungai Penuh Tahun Pelajaran 2016/2017. Jadi dapat disimpulkan bahwa Sarana Prasarana Labor Komputer dan Pemanfaatan internet berkontribusi terhadap hasil belajar, semakin baik sarana prasarana labor komputer dalam proses pembelajaran, dan semakin baik pemanfaatan internet, maka hasil belajar akan semakin baik.

Kata Kunci : Sarana Prasarana Labor Komputer, Pemanfaatan Internet, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **"Kontribusi Sarana Prasarana Labor Komputer dan Pemanfaatan Internet terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Kelas X Multimedia Di SMKN 3 Kota Sungai Penuh"**. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Dalam penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Hanesman, M.M selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika.
3. Bapak Drs. Almasri, M.T selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika UNP.
4. Bapak Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom selaku ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer..
5. Bapak Drs. Efrizon, M.T Selaku Penasehat Akademis dan pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, nasehat dan pengarahan sampai akhirnya penulis menyelesaikan studi.
6. Ibu Dra. Hj. Nelda Azhar, M.Pd. pembimbing II yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak Thamrin, S.Pd, M.T selaku ketua penguji skripsi.

8. Bapak Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom. anggota penguji skripsi.
9. Bapak dan Ibu Dewan Dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Elektronika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang yang telah membimbing penulis selama menuntut ilmu.
10. Bapak, Ibu guru dan seluruh staf pegawai yang ada di SMKN 3 Kota Sungai Penuh.
11. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika UNP, khususnya prodi Pendidikan Teknik Informatika angkatan 2009.
12. Siswa siswi di SMKN 3 Kota Sungai Penuh
13. Semua pihak yang telah membantu penulis untuk mewujudkan karya ini dan menyelesaikan studi yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Semoga bantuan dan bimbingan serta arahan semoga menjadi amal saleh dan mendapat pahala dari Allah SWT, amin.

Skripsi ini tidak terlepas dari kesalahan dan kekeliruan, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun. Akhirnya besar harapan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan diterima sebagai perwujudan penulis dalam dunia pendidikan.

Padang, Februari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Perumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Kegunaan Penelitian.....	11
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Mata Pelajaran KKPI	12
B. Sarana Prasarana	13
C. Pemanfaatan Internet	21
D. Hasil Belajar	26
H. Penelitian Yang Relevan	29
I. Kerangka Pikir.....	30
J. Hipotesis Penelitian.....	32
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	33
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	35
C. Instrumen Penelitian	35

D. Populasi dan Sampel	39
E. Tempat dan Waktu Penelitian	41
F. Uji Coba Instrumen	41
G. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data Penelitian	56
B. Prasyarat Uji Analisis	65
C. Pengujian Hipotesis	70
D. Pembahasan	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase Hasil Belajar Ujian Siswa Kelas X Multimedia Mid Semester Ganjil Mata Pelajaran KKPI di SMKN 3 Kota Sungai Penuh	5
2. Jenis Rasio dan Deskripsi Sarana Laboratorium Komputer	20
3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Sarana Prasarana Labor Komputer	37
4. Kisi – Kisi Instrumen Penelitian Pemanfaatan Internet	38
5. Skala Likert	38
6. Jumlah Populasi Siswa Kelas X Multimedia Tahun Pelajaran 2016/2017 ...	40
7. Uji Validitas Instrumen Sarana Prasarana Labor Komputer	44
8. Uji Validitas Instrumen pemanfaatan Internet	45
9. Interpretasi Nilai Koefisien Korelasi atau Nilai r	48
10. Hasil Perhitungan Statistik Sarana Prasarana Labor Komputer	57
11. Distribusi Frekuensi Skor Sarana Prasarana Labor Komputer	57
12. Hasil Perhitungan Statistik Pemanfaatan Internet	59
13. Distribusi Frekuensi Skor Pemanfaatan Internet	60
14. Hasil Perhitungan Statistik Hasil Belajar	62
15. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar	63
16. Uji Linieritas Sarana Prasarana Labor Komputer – Hasil Belajar	67
17. Uji Linieritas Pemanfaatan Internet – Hasil Belajar	67
18. Nilai Koefisien Determinan	69
19. Uji Multikolinearitas	69
20. Analisis Korelasi Sederhana $X_1 - Y$	71

21. Analisis Determinan $X_1 - Y$	71
22. Analisis Korelasi Sederhana $X_2 - Y$	72
23. Analisis Determinan $X_2 - Y$	73
24. Analisis Regresi Ganda	74
25. Analisis Uji F	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	31
2. Histogram Skor Sarana Prasarana Labor Komputer	58
3. Histogram Skor Pemanfaatan Internet	61
4. Histogram Skor Hasil Belajar	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	80
2. Instrumen Penelitian	81
3. Uji Coba Angket Penelitian	88
4. Validitas dan Realibitas	90
5. Instrumen Penelitian Valid	94
6. Tabulasi Data Penelitian Sarana Prasarana Labor Komputer	99
7. Tabulasi Data Penelitian Pemanfaatan Internet	100
8. Tabulasi Data Penelitian Hasil Belajar	101
9. Perhitungan Statistika Dasar	102
10. Uji Homogenitas	106
11. Uji Normalitas dengan Chi Kuadrat	108
12. Uji Linieritas dengan Linieritas Regresi	114
13. Uji Multikolinearitas	126
14. Uji Hipotesis Pertama	128
15. Uji Hipotesis Kedua	131
16. Uji Hipotesis Ketiga	134
17. Perhitungan Tingkat Pencapaian Responden	138
18. Tabel Nilai r	140
19. Tabel Distribusi t	141
20. Tabel Distribusi f	142
21. Tabel Kurva Distribusi Normal	146

22. Tabel Nilai - NILAI Chi kuadrat	147
---	-----

Surat Izin Penelitian

Surat Selesai Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas manusia tidak terlepas dari pendidikan yang bermutu. Menurut Undang-Undang RI nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Pasal 1 ayat (1) yaitu:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pembaharuan pendidikan dan pembelajaran selalu dilaksanakan dari waktu ke waktu dan banyak usaha yang telah dilaksanakan pemerintah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan diantaranya, mengadakan penataran (diklat), seminar dan sertifikasi tenaga pengajar. Selain itu pemerintah juga telah melengkapi sarana prasarana pendidikan seperti memperbaiki gedung sekolah, melengkapi alat laboratorium dan memberikan bantuan berupa buku pelajaran yang bisa digunakan langsung oleh siswa, tidak kalah pentingnya penyempurnaan kurikulum.

Sekolah sebagai lembaga merupakan sarana dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan. Kegiatan utama dalam sebuah sekolah adalah kegiatan pembelajaran, maka mutu pendidikan sangat ditentukan sejauh mana

pengelolaan proses belajar mengajar dijalankan. Hal ini mengandung makna bahwa perhatian terhadap kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan indikator keberhasilan proses pendidikan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu lembaga pendidikan teknik yang merupakan integral dari sistem pendidikan teknologi dan kejuruan di Indonesia. SMK mendidik siswa agar memiliki pengetahuan, ketrampilan dan sikap sebagai juru teknik dalam bidang teknologi yang sesuai dengan program studi yang dimasuki siswa tersebut. Di samping itu, SMK juga berkewajiban meningkatkan lulusan yang bermutu sesuai bidang yang dimilikinya

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Kota Sungai Penuh, sebagai salah satu sekolah kejuruan yang memiliki tujuan untuk menyiapkan siswa agar mampu bersaing bukan saja dalam bidang akademis maupun non-akademis tetapi juga harus siap bersaing di dalam dunia kerja, baik dari segi kecerdasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), memiliki kepribadian yang berakhlakul karimah, dan keterampilan untuk hidup mandiri.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Kota Sungai Penuh menuntut siswa untuk harus lebih kreatif, mandiri, dan inovatif dalam mengembangkan diri, kemampuan, dan keterampilannya sehingga bisa siap untuk bersaing di dalam dunia kerja. Salah satunya adalah penguasaan dan penggunaan tentang Teknologi Informasi dan Komunikasi. Siswa diharapkan mampu menggunakan media komputer sebagai penunjang proses pembelajaran siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan

Pengelolaan Informasi (KKPI). Dengan memanfaatkan media komputer akan membantu guru untuk memberikan pendidikan atau pengajaran kepada siswa. Namun, tentu saja tidak ada satupun media yang mampu menggantikan seluruh peran guru, karena masih banyak hal yang bersifat pedagogi dan humanisme yang tidak bisa digantikan oleh komputer.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Kota Sungai Penuh memiliki sistem pengajaran teori dan praktek untuk mata pelajaran KKPI. Proses pembelajaran pada mata pelajaran KKPI melibatkan beberapa faktor, diantaranya guru, siswa, dan sarana prasarana. Setiap siswa kelas X Multimedia (MM) harus lulus setiap kompetensi yang telah dipelajari pada mata pelajaran KKPI tersebut agar dapat melanjutkan ke pelajaran berikutnya. Pencapaian kompetensi siswa ini dapat dinilai melalui penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk setiap mata pelajaran.

Penentuan KKM pada setiap mata pelajaran ditentukan oleh guru atau kelompok guru mata pelajaran yang disahkan oleh Kepala Sekolah untuk dijadikan patokan guru dalam melakukan penilaian. Dalam Juknis (Petunjuk Teknis) penetapan nilai KKM dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan Departemen Pendidikan Nasional, disusun dari tiga unsur yaitu: (1) Kompleksitas, (2) Daya Dukung, dan (3) Kemampuan (*Intake*) rata-rata peserta didik atau kompetensi awal peserta didik yang dapat dimanfaatkan dalam mencapai kompetensi dasar (KD), dan standar kompetensi (SK) yang telah ditetapkan dalam jangka waktu tertentu.

Menurut Nana (2009:2) “hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Dapat dikatakan hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai seseorang dalam belajar dan merupakan manifestasi dari keberhasilan seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam pendidikan dan dapat dipandang sebagai salah satu ukuran keberhasilan siswa dalam pendidikan di sekolah. Hasil belajar ini dijadikan pedoman atau bahan pertimbangan dalam menentukan kemampuan siswa.

Ketersediaan sarana prasarana yang ada di SMKN 3 Kota Sungai Penuh untuk labor komputer pada mata pelajaran Multimedia, belum cukup memadai. Untuk sarana labor komputer terdiri dari: meja (25 buah), kursi (25 buah), lemari (1 buah), papan tulis (1 buah), komputer/PC (20unit), *Liquid Crystal Display Projector* (LCD) Proyektor (1 unit). Sementara prasarana labor komputer didukung oleh akses internet yang disediakan pada ruang labor komputer, memiliki 1 ruang labor komputer yang terdiri dari 25 unit komputer, masih kurang pencahayaan serta pendingin di labor komputer, serta ada beberapa komputer yang sudah rusak , dan tidak bisa digunakan lagi tetapi masih diletakkan di labor komputer.

Ketersediaan sarana prasarana untuk akses internet di labor komputer sekolah, lebih cenderung dimanfaatkan sebagian siswa untuk mencari informasi yang bukan berkaitan dengan materi pelajaran, serta kurang memanfaatkan *e-mail* sebagai media berkomunikasi antar siswa untuk *sharing* tentang materi pelajaran Multimedia, tetapi siswa lebih cenderung

memanfaatkan untuk bermain game, dan sebagainya.

Berdasarkan observasi pada tanggal 25 Oktober 2016 di SMKN 3 Kota Sungai Penuh dengan Ketua Jurusan Multimedia, batas KKM yang telah ditetapkan adalah (70). Berdasarkan data yang diberikan tata usaha sekolah di dapat informasi bahwa hasil belajar siswa kelas X MM SMKN 3 Sungai Penuh dalam mata pelajaran KKPI masih ada yang di bawah KKM seperti terlihat Pada tabel berikut.

Tabel 1. Tabel Hasil Belajar Siswa Kelas X Mid Semester Pada Mata pelajaran KKPI di SMKN 3 Kota Sungai Penuh

No	Kelas	Ketuntasan				Rata-Rata Kelas
		Nilai ≥ 70		Nilai < 70		
		Jumlah	%	Jumlah	%	
1.	X MM 1	17	54,84	14	45,16	78,36
2.	X MM 2	10	33,33	20	66,67	76,24
	Jumlah	27	44.26	34	55.74	77.25

(Sumber: Tata Usaha SMKN 3 Sungai Penuh Tahun 2016)

Berdasarkan tabel 1 rata – rata setiap kelas berada diatas KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70 dalam rentang 0 - 100. Namun dalam proses pembelajaran masih banyak siswa kurang memperhatikan dan memanfaatkan fasilitas yang ada dengan baik sehingga masih ada nilai tugas yang kosong dan menyebabkan hasil belajar 55,74 % siswa kelas X MM masih berada di bawah KKM. Adanya hasil belajar siswa yang masih belum mencapai batas KKM diduga disebabkan oleh faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Menurut Munadi (2013:24) meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu :

1. Faktor internal

a. Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

b. Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

2. Faktor Eksternal

a. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban, dan lainnya. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.

b. Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.

Sudjana (2009:39) menyatakan “hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan”. Minat merupakan salah satu bentuk dari faktor internal dan teknologi informasi dalam dunia pendidikan merupakan salah satu faktor dari luar diri atau lingkungan yang mempengaruhi hasil belajar.

Rendahnya hasil belajar siswa tersebut menunjukkan gejala kecendrungan minat pemanfaatan internet dalam mengikuti proses belajar mengajar masih rendah. Hasil belajar siswa dapat didorong dengan pembelajaran aktif memanfaatkan perkembangan teknologi informasi. Salah satu teknologi informasi yang dikenal dan digunakan sebagai sarana pembelajaran adalah internet.

Beberapa upaya telah dilakukan untuk mengatasi masalah diatas, untuk mengetahui pemanfaatan internet pada proses pembelajaran, guru berusaha mengarahkan serta membiasakan siswa untuk mencari informasi yang berhubungan dengan materi pembelajaran melalui internet atau mengarahkan serta membiasakan siswa untuk memanfaatkan *e-mail* sebagai media komunikasi. Hal ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pemanfaatan internet dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan program pendidikan nasional dalam proses pembelajaran yaitu sarana dan prasarana. Menurut Wina (2006:53) sarana adalah “segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran misalnya: media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah, dan lain sebagainya”. Sedangkan menurut Wina (2006:53) prasarana adalah “segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran misalnya: jalan menuju sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil, dan lain sebagainya”.

Menurut Wina (2006:53) terdapat beberapa keuntungan bagi sekolah yang memiliki kelengkapan sarana prasarana, yaitu:

- 1 Kelengkapan sarana prasarana dapat menumbuhkan gairah dan motivasi guru dalam proses pembelajaran.
- 2 Kelengkapan sarana prasarana dapat memberikan berbagai pilihan pada siswa untuk belajar. Setiap siswa pada dasarnya memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Siswa yang bertipe auditif akan lebih mudah belajar melalui pendengaran, sedangkan tipe siswa yang visual akan lebih mudah belajar melalui penglihatan. Kelengkapan sarana prasarana akan memudahkan siswa menentukan pilihan dalam belajar. Kelengkapan sarana prasarana di sekolah sebaiknya sudah sesuai dengan peraturan pemerintah dalam pendidikan.

Proses pembelajaran di SMKN 3 Kota Sungai Penuh, sarana prasarana labor komputer belum dioptimalkan penggunaan oleh siswa dalam proses pembelajaran, begitu juga dengan pemanfaatan internet pada proses pembelajaran. Masih ada beberapa orang siswa yang di bawah batas KKM (75), sementara guru dalam menyampaikan materi pelajaran pada proses pembelajaran sudah maksimal.

Ketersediaan fasilitas sarana prasarana labor komputer yang belum memadai pada SMKN 3 Kota Sungai Penuh kurang memberi peluang bagi guru dan siswa dalam memperoleh dan berbagai ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, diperlukan suatu kajian adanya sarana prasarana labor komputer dan pemanfaatan internet, supaya hasil belajar yang akan dicapai pada mata pelajaran KKPI sesuai yang diharapkan. Untuk itu peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Kontribusi Sarana Prasarana Labor Komputer dan Pemanfaatan Internet terhadap Hasil Belajar Siswa Pada mata**

pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Kelas X Multimedia di SMK N 3 Kota Sungai Penuh”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih kurangnya minat siswa dalam memanfaatkan ketersediaan sarana prasarana untuk internet di labor komputer untuk mencari informasi yang berhubungan dengan materi pelajaran, tetapi lebih cenderung memanfaatkan internet untuk bermain game, dan sebagainya.
2. Masih belum maksimalnya hasil belajar siswa di sekolah, dibuktikan dengan adanya beberapa orang siswa belum mencapai batas KKM (70).
3. Masih belum memadai sarana prasarana labor komputer siswa di sekolah.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini agar lebih terarah dan jelas, maka batasan masalah dibatasi pada: **“Kontribusi Sarana Prasarana Labor Komputer dan Pemanfaatan Internet terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Data(KKPI) Siswa Kelas X Multimedia di SMKN 3 Kota Sungai Penuh”.**

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang ada maka dapat dirumuskan permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Seberapa besar kontribusi sarana prasarana labor komputer terhadap hasil

belajar pada Mata pelajaran KKPI siswa kelas X-MM di SMK N 3 Kota Sungai Penuh?

2. Seberapa besar kontribusi pemanfaatan internet terhadap hasil belajar pada Mata pelajaran KKPI siswa kelas X-MM di SMK N 3 Kota Sungai Penuh?
3. Seberapa besar kontribusi sarana prasarana labor komputer dan pemanfaatan internet secara bersama-sama terhadap hasil belajar pada Mata pelajaran KKPI siswa kelas X di SMK N 3 Kota Sungai Penuh?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan:

1. Besarnya kontribusi sarana prasarana labor komputer terhadap hasil belajar pada Mata pelajaran KKPI siswa kelas X-MM di SMKN 3 Kota Sungai Penuh.
2. Besarnya kontribusi pemanfaatan internet terhadap hasil belajar pada Mata pelajaran KKPI siswa kelas X-MM di SMKN 3 Kota Sungai Penuh.
3. Besarnya kontribusi sarana prasarana labor komputer dan pemanfaatan internet secara bersama-sama terhadap hasil belajar pada Mata pelajaran KKPI siswa kelas X-MM di SMKN 3 Kota Sungai Penuh.

F. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penelitian ini hasilnya dapat membantu beberapa pihak antara lain:

1. Bagi peneliti lain dapat digunakan sebagai literatur/rujukan dalam penelitian yang lebih lanjut yang relevan di masa datang.
2. Bagi siswa, dapat meningkatkan kemampuan belajar dalam pemanfaatan internet untuk keperluan informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi guru, informasi yang diperoleh dari hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk perbaikan dan meningkatkan mutu pendidikan melalui penggunaan teknologi internet sebagai sarana untuk memperoleh berbagai sumber bahan pembelajaran.
4. Bagi pihak sekolah, hendaknya dapat dijadikan sebagai gambaran hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan informasi (KKPI).