

**MOTIVASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN TEKNOLOGI
INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMPN 2 SAWAHLUNTO**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan sebagai salah satu persyaratan Guna
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

SILVIA SARI
79031/2006

**KOSENTRASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN SKRIPSI

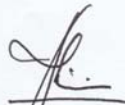
**MOTIVASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN TEKNOLOGI
INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMPN 2 SAWAHLUNTO**

Nama : Silvia Sari
NIM : 79031/2006
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Konsentrasi TIK
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

Disetujui Oleh

Pembimbing I



Drs. Azman, M.Si

NIP. 195709 19198003 1 004

kode'dosen : 1317

Pembimbing II



Dra. Ida Murni Saan

NIP. 19510401 197903 2 001

kode : 1312

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan
Komunikasi di SMPN 2 Sawahlunto

Nama : Silvia Sari

NIM : 79031/2006

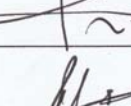
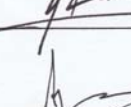
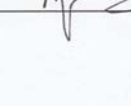
Prodi : Teknologi Pendidikan Konsentrasi Pendidikan
Teknologi Informasi dan Komunikasi

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Azman, M.Si	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Ida Murni Saan	2. 
3. Anggota	: Prof. Dr. H. Nurtain	3. 
4. Anggota	: Dra. Zuwirna, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Abna Hidayati, M.Pd	5. 

ABSTRAK

SILVIA SARI. (79031). Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMPN 2 Sawahlunto. Skripsi Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMPN 2 Sawahlunto. Jenis Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswa yang mengikuti Pembelajaran Pratikum TIK di SMPN 2 Sawahlunto. Jumlah populasi pada penelitian ini adalah 30 orang siswa. Penelitian ini dilakukan pada semester Juli – Desember tahun ajaran 2010 – 2011. Siswa yang berjumlah 30 orang tersebut merupakan sampel yang diteliti sesuai dengan 15 pernyataan yang bersifat negatif (-) mencakup indikator motivasi yaitu disiplin, tanggung jawab dan persaingan. Jenis data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari observasi dan wawancara, sementara data sekunder adalah data yang diperoleh dari dokumen yang mendukung Pelaksanaan Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Data yang diperoleh kemudian diolah dengan teknik rumus persentase.

Hasil dari penelitian yang dilakukan sebanyak enam kali pertemuan yaitu: pada pertemuan pertama 40 % siswa yang kurang memiliki motivasi dan lebihnya 60 % siswa yang memiliki motivasi tinggi, pada pertemuan kedua 30 % siswa yang kurang memiliki motivasi dan 70 % siswa yang memiliki motivasi yang sangat tinggi, pada pertemuan ketiga 26,7 % siswa yang kurang memiliki motivasi dan 73,3 % siswa yang memiliki motivasi yang sangat tinggi, pada pertemuan keempat 33,3 % siswa yang kurang memiliki motivasi dan 66,7 % siswa yang memiliki motivasi yang sangat tinggi, pada pertemuan kelima jumlah persentasenya sama dengan pertemuan pertama dan untuk pertemuan keenam 85,6% siswa yang memiliki motivasi sangat tinggi dan kurangnya 14,4 % siswa yang kurang memiliki motivasi.

Dengan demikian dapat diperoleh hasil akhir dari keenam pertemuan di atas yaitu 30,7 % siswa yang kurang memiliki motivasi dalam mengikuti Pelaksanaan Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMPN 2 Sawahlunto dan 69,3 % siswa yang memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMPN 2 Sawahlunto.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang memberikan kekuatan pada penulis, sehingga telah dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul **“Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMPN 2 Sawahlunto”**. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Kosentrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Dalam menyusun skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan dan dorongan, baik berupa materil maupun moril yang diberikan oleh berbagai pihak. Dengan rasa hormat, pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Azman, M.Si Pembimbing I dan ibuk Dra. Ida Murni Saan Pembimbing II yang penuh perhatian dan kesabaran membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Drs. Azman, M.Si sebagai Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Padang.
3. Bapak dan Ibu Dosen serta karyawan/wati Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bantuan dan motivasi dalam mengikuti perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang dan Pembantu Dekan I, II, III beserta seluruh jajaran staf Fakultas Ilmu Pendidikan.
5. Kedua orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang banyak memberikan bantuan moril dan materil, sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini.

6. Khususnya untuk suami tercinta yang telah memberi suport kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Rekan-rekan yang seperjuangan yang telah memberikan dorongan dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Rekan-rekan dan pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis mohon petunjuk dan saran yang sifatnya membangun demi keberhasilan dimasa yang akan datang.

Padang, November 2010

Penulis

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan dan Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	9
A. Pengertian Motivasi	9
B. Definisi Komputer.....	12
C. Laboratorium Komputer.....	12
D. Penerapan Praktek Komputer dalam Pengajaran	14
E. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan.....	15
F. Pengertian Teknologi Informasi.....	16
G. Kerangka Konseptual	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Lokasi Penelitian.....	25
B. Populasi dan sampel.....	25
C. Jenis Penelitian.....	26
D. Jenis dan Sumber Data	27
E. Teknik Pengumpulan Data.....	27

F. Pemeriksaan Keabsahan Data	28
G. Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	31
A. Temuan Umum	31
B. Temuan Khusus.....	40
C. Motivasi Siswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran TIK di Labor	46
D. Analisis Data	59
E. Pembahasan.....	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

<i>Tabel</i>	<i>Halaman</i>
1. Data Siswa 4 Tahun Terakhir.....	31
2. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan	31
3. Kualikasi Pendidikan, Status, Jenis Kelamin, dan Jumlal	32
4. Pengembanagn Kopentensi/ Profesionalisme Guru	32
5. Prestasi Guru	33
6. Tenaga Kependidikan :Tenaga Pendukung	33
7. Data Sarana Ruang dan Lapangan	34
8. Keterangan Kondisi.....	34
9. Data Ruang Belajar Lainnya	34
10. Data Ruang Kantor.....	35
11. Data Ruang Penunjang.....	35
12. Prestasi Akademik : NUAN	36
13. Prestasi Akademik : Peringkat Rata – Rata UAN.....	36
14. Prestasi Akademik : Nilai Ujian Sekolah (US).....	36
15. Angka Kelulusan dan Melanjutkan.....	37
16. Prestasi Sekolah	37
17. Perolehan Kejuaraan atau Prestasi Akademik.....	38
18. Data Pendanaan.....	39
19. Alokasi Dana 2 Tahun Terakhir.....	39
20. Motivasi Siswa pada Pertemuan Pertama	47
21. Motivasi Siswa pada Pertemuan Kedua.....	49
22. Motivasi Siswa pada Pertemuan Ketiga.....	51
23. Motivasi Siswa pada Pertemuan Empat.....	53
24. Motivasi Siswa pada Pertemuan Kelima.....	55
25. Motivasi Siswa pada Pertemuan Keenam	57
26. Rata-Rata Persentase Motivasi Siswa	62

DAFTAR GAMBAR

	<i>Halaman</i>
Gambar 1. Kerangka Konseptual.....	23

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang kian pesat memberikan dampak yang sangat besar terhadap seluruh aspek kehidupan manusia, baik di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, pertahanan dan keamanan tak terkecuali bidang pendidikan. Akibat arus globalisasi ini tidak hanya memberikan dampak positif namun juga menimbulkan dampak negatif harus segera diantisipasi dan dicarikan solusinya.

Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan formal yang turut bertanggung jawab terhadap kualitas Sumber Daya Manusia sebagai generasi penerus bangsa harus mampu menghasilkan lulusan yang siap guna. Seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang berbunyi :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang bertanggung jawab.

Untuk mampu berpacu dalam memajukan global teknologi tersebut berbagai kendala akan ditemui, namun di balik kendala tersebut manusia adalah pemegang kendalinya apakah akan tergilas oleh arus global atau mampu memanfaatkan arus globalisasi tersebut untuk mengembangkan potensi diri dan meningkatkan kualitas diri kearah yang lebih baik. Pengembangan manusia

yang berkarakter teknologi tidak hanya penting untuk saat ini, namun sudah merupakan keharusan. Tantangan ini sudah mulai diantisipasi oleh pemerintah dengan direalisasikannya Kurikulum 2004 yaitu Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang lebih menekankan pada kompetensi yang harus dimiliki oleh lulusan suatu jenjang pendidikan.

Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004 memuat mata pelajaran baru yaitu Teknologi Informasi dan Komunikasi khususnya ditujukan untuk SMP/MTS, SMA/MA. Sesuai dengan karakteristik KBK yang lebih mengutamakan kompetensi, maka mata pelajaran ini lebih mengarah pada pengembangan prilaku dan keahlian yang harus dimiliki oleh siswa khususnya mengoperasikan komputer secara langsung selain teori tentang bagaimana sikap dan etika terhadap penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Diharapkan dengan adanya mata pelajaran baru ini dapat meningkatkan kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa, sehingga selepas dari jenjang pendidikan yang ditempuhnya ada nilai tambah yang dimiliki oleh siswa.

Untuk menunjang pelaksanaan mata pelajaran tersebut maka harus didukung dengan berbagai kelengkapan belajar yang baik seperti tenaga guru, kurikulum, sarana dan prasarana yang dibutuhkan sehingga kompetensi yang diharapkan dapat tercapai. Tantangan ini dapat dihadapi bila proses pembelajaran dan sarana pendidikan tersedia dan terlaksana dengan baik.

Guru sebagai salah satu kunci penentu berhasil tidaknya proses belajar mengajar yang dijalani tidak hanya sekedar menyampaikan informasi tapi lebih

dari itu, di mana siswa dan guru harus sama-sama melakukan aktifitas yang mendukung proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Tantangan dalam penggunaan teknologi adalah si pelaku teknologi itu sendiri, yang harus bisa dan siap untuk memberikan ilmu keterampilan kepada orang lain yang akan menggunakan teknologi itu. Kompetensi itu sangat dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya penguasaan terhadap materi yang akan diajarkan, perencanaan, persiapan, sarana dan prasarana, media dan metode, proses pembelajaran yang benar, sumber yang jelas serta evaluasi yang tepat.

Diantara kompetensi di atas praktek mempunyai peranan penting terhadap penguasaan materi, terutama pada mata pelajaran yang menuntut praktek secara langsung seperti mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Agar pelaksanaan pratikum komputer dapat berjalan dengan lancar idealnya masing-masing siswa harus belajar dengan 1 komputer untuk satu siswa bukan 1 komputer untuk beberapa orang siswa. Apalagi pelaksanaan pembelajaran praktek sangat berbeda dengan teori yang begitu menuntut siswa untuk mampu mengaplikasikan teori yang didapat dengan mampu mengoperasikan komputer.

Dari observasi yang penulis lakukan selama menjalani PPL di SMPN 2 Sawahlunto semester juli-desember 2009 umumnya pelaksanaan praktek pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi masih terdapat kendala seperti adanya komputer yang rusak dan masih terbatasnya jumlah komputer

dibandingkan dengan jumlah siswa. Dari berbagai fenomena yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran TI & K ini menuntut kreatifitas pihak sekolah dan guru yang mengajar pada bidang studi TI & K dengan mengatur jadwal praktikum dan teori agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan sebagaimana mestinya, terutama dalam praktek komputer. Beberapa kebijakan yang diambil pihak sekolah adalah dengan membagi jadwal pembelajaran praktikum secara seimbang.

Walaupun pada kenyataan masih belum bisa mengatasi sepenuhnya berbagai kendala yang dihadapi, tidak mengurangi semangat siswa untuk melaksanakan praktikum. Hal ini terlihat ketika jam praktikum sudah habis siswa masih asyik menggunakan komputer, sehingga guru harus berulang kali mengingatkan karena lokal yang berikutnya akan melaksanakan praktikum juga. Jika dibandingkan dengan belajar di dalam lokal mendengarkan teori dari guru, siswa lebih tertarik untuk langsung melaksanakan praktikum di laboratorium komputer. Seringkali siswa mengingatkan agar penjelasan teori dari guru dilaksanakan langsung di laboratorium komputer, namun hal itu tidak bisa dilakukan karena kapasitas laboratorium tidak memungkinkan untuk jumlah siswa lebih dari 35 orang siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tergerak untuk melakukan pengamatan atau observasi pada penyelenggaraan pembelajaran TI& K di sekolah, sebagaimana peneliti lakukan di SMPN 2 Sawahlunto. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran TI& K otomatis adalah seluruh siswa kelas VII, VIII dan IX yang juga menerima pembelajaran dari mata pelajaran yang lain.

Pembelajaran TI& K terlebih dahulu diajarkan teori kepada siswa dan setelah itu baru masuk ke pembelajaran praktek di labor. Masalah lain yang peneliti amati sejak awal dari pelaksanaan pembelajaran TI& K di SMPN 2 Sawahlunto adalah bervariasinya motivasi siswa terhadap pembelajaran TI& K, khususnya pembelajaran praktikum. Untuk pembelajaran praktikum siswa lebih cenderung bersemangat dan termotivasi dibandingkan dengan pembelajaran teori yang mereka anggap menjenuhkan.

Terlepas dari semua permasalahan itu, sebenarnya masalah utama yang peneliti lihat dalam pembelajaran TI& K di kelas adalah bagaimana strategi pihak sekolah bersama para guru dapat menyalurkan motivasi sebagian siswa yang tinggi untuk belajar TI& K secara serius. Walaupun ada siswa yang mengikuti pelajaran TI& K secara kurang perhatian atau dengan motivasi rendah, namun peneliti yakin jika hampir sebanyak itu pula siswa yang ada di SMPN 2 Sawahlunto ingin belajar komputer dengan penuh perhatian. Untuk menampung aspirasi siswa yang ingin belajar komputer dengan penuh perhatian dan keseriusan itu, maka salah satu jalan keluar yang diberikan sekolah adalah dengan menyediakan ruang laboratorium komputer tempat siswa praktek.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada mata pelajaran TIK di SMPN 2 Sawahlunto karena didasari dari hasil survei lapangan yang telah memberikan gambaran awal bahwa sekolah ini memang serius dalam merencanakan, melaksanakan dan mengelola pembelajaran praktek komputer, salah satunya adalah pada pelajaran TIK. Khusus pada praktek komputer siswa

lebih termotivasi, adanya bukti bahwa pelaksanaan tersebut berjalan dengan baik. Informasi tentang hal ini, telah peneliti dapat dari hasil wawancara dengan ibu Rondang Evawati, S.Pd pada hari sabtu, tanggal 9 Oktober 2010, yaitu salah seorang guru mata pelajaran TIK yang mengatakan bahwa :

“ jika dikatakan bahwa SMPN 2 Sawahlunto tidak memperhatikan pelajaran yang ada dalam pembelajaran TI&K secara berimbang, yaitu antara teori dan praktek tentunya hal itu bukanlah pendapat yang tepat. Maka akan lebih tepat kami katakan dalam wawancara ini kalau sekolah kami telah menyediakan ruang laboratorium komputer tempat siswa praktek. Bagi kami, ruang laboratorium komputer dimaksudkan untuk memotivasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran pratikum TI&K. Namun jadwal belajar teori dan praktek diselang-selingi, mengingat pemakaian labor yang bergantian dengan kelas VII dan kelas IX ”.

Dari hasil wawancara di atas, nilai lebih yang dapat dilihat dalam penyediaan ruang laboratorium komputer di SMPN 2 Sawahlunto terletak pada adanya kaitan antara teori dengan praktek pada pembelajaran TI&K. Dengan adanya keterkaitan seperti itu, sudah dapat dimengerti kalau siswa yang belajar TI&K mudah-mudahan tetap beranggapan bahwa teori dan praktek sama pentingnya. Hal ini dapat peneliti buktikan lagi melalui hasil wawancara dengan salah seorang siswa kelas VIII.3 SMPN 2 Sawahlunto pada hari sabtu, tanggal 9 Oktober 2010 yang mengatakan bahwa :

“ Kata buk guru, penyediaan laboratorium komputer di sekolah digunakan untuk belajar praktek. Guru yang mengajar TI&K mengatakan bahwa jadwal pembelajaran pratikum TI&K telah dibagi dengan kelas VII dan kelas IX, sehingga pada pelaksanaan pembelajaran teori dan praktek dipisah, maksudnya jika minggu ini sudah belajar teori maka minggu berikutnya belajar praktek dan begitu seterusnya. Proses pembelajaran teori dan praktek diselang-selingi sesuai jadwal pemakaian laboratorium TI&K. Tetapi pada kenyataannya kami lebih termotivasi dalam belajar praktek ”.

Masalah khusus yang ingin peneliti deskripsikan dalam peneliti ini adalah bagaimana motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran praktek di SMPN 2 Sawahlunto, dilihat dari disiplin siswa, tanggung jawab dan persaingan antar siswa untuk menjadi yang terbaik di kelas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang dapat diidentifikasi antara lain:

1. Bervariasinya motivasi siswa terhadap pembelajaran TI&K.
2. Masih terbatasnya jumlah komputer di bandingkan jumlah siswa.

C. Batasan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti membatasi masalah penelitian tentang Motivasi Siswa Terhadap Pembelajaran Praktikum TI&K di SMPN 2 Sawahlunto.

Oleh karena itu, masalah peneliti ini dapat peneliti rumuskan sebagai berikut: Bagaimana Motivasi Siswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran Praktikum TI& K di Laboratorium SMPN 2 Sawahlunto?

D. Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan penelitian yang mengacu kepada rumusan masalah penelitian di atas adalah: Untuk mengetahui dan mendeskripsikan sejauh mana motivasi siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran TI& K.

E. Mafaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai :

1. Untuk memberikan masukan bagi guru pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMPN 2 Sawahlunto.
2. Sebagai bahan pertimbangan bagi kepala sekolah SMPN 2 Sawahlunto untuk memperlancar dan memperbaiki cara belajar khususnya pelaksanaan pembelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi di SMPN 2 Sawahlunto.
3. Sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana (S1) pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Kosentrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi.
4. Penulis sendiri untuk menambah wawasan di bidang penulisan karya ilmiah.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengertian Motivasi

Sebelum membahas pengertian motivasi siswa, ada baiknya diungkapkan dulu pengertian tentang kata “motivasi” tersebut. Sumiati (2007) telah menjelaskan bahwa setiap orang untuk membuat sesuatu atau melakukan sesuatu perbuatan dan tingkah laku pada dasarnya dipengaruhi oleh adanya dorongan tertentu untuk memenuhi kebutuhan hingga mencapai kepuasan. Dorongan itu lazim juga disebut dengan motivasi. Dengan kata lain, motivasi adalah suatu kekuatan yang tersembunyi dan muncul bila mendapatkan rangsangan.

Dikaitkan dengan belajar maka motivasi dapat dikatakan salah satu energi pemicu yang menentukan keberhasilan belajar siswa (siswa). Adanya kata energi penentu keberhasilan dalam motivasi itu, maka Sadirman (2001:73) menjelaskan lagi bahwa dengan adanya motivasi maka akan terjadi penambahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan yang sebelumnya telah didahului dengan tanggapan atau respon terhadap tujuan yang diinginkan. Dan ada benarnya jika Sadirman (2001:73) memaparkan bahwa motivasi dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan maka motivasi dapat dijadikan dorongan dalam diri seseorang yang akan memicu usaha secara sadar untuk menggerakkan pikiran, perasaan dan tingkah laku seseorang agar dapat bertindak demi mencapai hasil dari tujuan yang diinginkan.

Lebih lanjut Prayitno (1989: 8) juga telah menggarisbawahi bahwa individu yang telah termotivasi untuk melakukan suatu aktivitas, jika sebelumnya individu tersebut telah merasakan sendiri manfaat positif dari aktivitas yang sesuai dengan kebutuhannya. Selanjutnya Thorn Burg dalam Prayitno (1989 : 10) juga telah mengatakan bahwa motivasi dapat dibagi dua yaitu: motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah keinginan untuk bertindak yang disebabkan oleh faktor pendorong dari dalam diri individu tersebut. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah keinginan untuk bertindak yang disebabkan oleh faktor pendorong dari luar diri inividu tersebut.

Selanjutnya Prayitno (1989: 10) telah mengemukakan dengan amat rinci tentang tanda-tanda atau indikator yang dapat dilihat jika seseorang telah termotivasi melakukan sesuatu, yaitu:

- a. Disiplin, adalah indikator yang sangat penting dalam melakukan suatu pekerjaan. Tanpa kedisiplinan suatu pekerjaan akan tertunda sehingga akan merugikan diri sendiri maupun sekolah. Disiplin merupakan kepatuhan, ketaatan dan kesediaan untuk melakukan aturan-aturan yang berlaku. Berdasarkan pendapat ini, dapat disimpulkan bahwa disiplin merupakan salah satu konsep yang dapat dijadikan pegangan bagi semua pihak yang berkepentingan untuk melihat ada tidaknya motivasi seseorang terhadap sesuatu bentuk kegiatan.
- b. Tanggung Jawab, merupakan indikator motivasi yang ditandai dengan adanya kepatuhan terhadap komitmen yang telah ditetapkan. Tanggung jawab merupakan kewajiban seseorang untuk melakukan aktivitas yang ditugaskan sebaik mungkin sesuai dengan kemampuan. Orang yang memiliki motivasi yang baik akan melaksanakan tugas yang diberikan kepadanya dengan penuh tanggung jawab.
- c. Kehadiran, berarti keberadaan dalam mengikuti suatu kegiatan dengan menegedepankan pemberian kesempatan dan peluang kepada diri untuk mengikuti suatu kegiatan. Orang yang mempunyai motivasi tinggi terhadap suatu kegiatan akan menjadikan ketidakhadiran sebagai suatu pantangan. Dengan demikian ia aka berusaha untuk selalu hadir tepat pada waktunya. Sedangkan

seseorang yang memiliki motivasi yang rendah akan malas untuk belajar dan sering meninggalkan kegiatan yang dilaksanakan.

- d. Partisipasi, adalah peran serta atau mengikutsertakan diri dan orang lain secara bersama-sama melakukan suatu kegiatan. Arif (1986: 50) telah menjelaskan bahwa partisipasi adalah perwujudan bantuan yang diberikan anggota kelompok untuk memperlancar, meningkatkan dan mempercepat proses pelaksanaan kegiatan sehingga tujuan dapat tercapai dengan baik. Seseorang yang termotivasi untuk melakukan sesuatu dalam suatu kelompok kegiatan, maka ia cenderung akan berpartisipasi aktif menyelesaikan kegiatan tersebut.
- e. Ketekunan, di mana ketekunan menurut Saksono (1997: 90) adalah suatu kesungguhan seseorang dalam melaksanakan aktivitas sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Maka hubungannya dengan motivasi amatlah jelas, yang mana orang yang memiliki motivasi tinggi biasanya akan menjadi tekun tanpa ada paksaan atau dorongan dari orang lain.
- f. Persaingan, adalah suatu bentuk aksi atas diri seseorang yang ditanggapi reaksi oleh orang lain, yang kadang-kadang jika dilakukan dengan sehat dapat menimbulkan dorongan untuk mengalahkan orang lain, sombong dan egois. Inilah salah satu dampak dari motivasi yang tidak terkendali, yang akan menyebabkan orang selalu berusaha mencapai sesuatu yang terbaik.

Jika keenam indikator motivasi ini telah hadir dan melekat pada diri siswa mengikuti suatu kegiatan, misalnya pembelajaran praktek komputer di laboratorium, maka dapat dikatakan siswa itu telah termotivasi untuk ikut kegiatan tersebut. Namun demikian, dari sekian banyak siswa yang mengikuti kegiatan tersebut, tentu ada yang bermotivasi tinggi maupun rendah yang dapat diukur dengan melihat tinggi rendahnya keenam indikator motivasi dalam diri siswa tersebut.

B. Definisi Komputer

Komputer berasal dari bahasa latin komputer yang berarti menghitung. Komputer merupakan sekumpulan peralatan elektronik yang saling berkaitan antara komponen satu dengan yang lainnya sehingga dapat digunakan untuk memasukkan data, memproses data, dan menghasilkan informasi. Menurut Robert H. Blissmer komputer adalah : suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas sebagai berikut : menerima input, memproses input tadi sesuai dengan programnya, menyimpan perintah-perintah dan hasil dari pengolahan, menyediakan output dalam bentuk informasi. Sedangkan menurut Gordon B. Davis komputer adalah : tipe khusus alat penghitung yang mempunyai sifat tertentu yang pasti. Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa komputer adalah Alat elektronik, dapat menerima input data, dapat mengolah data, dapat memberikan informasi, menggunakan program yang tersimpan di memori komputer (stored program), dapat menyimpan program dan hasil pengolahan, dan bekerja secara otomatis.

C. Laboratorium Komputer

Menurut kurniawan sanin dalam Gunarso Putro Agung (2004) pengertian laboratorium komputer adalah :

Suatu ruangan/bangunan yang digunakan untuk berbagi kegiatan, seperti untuk penelitian, keperluan administrasi, dan untuk kegiatan pengajaran. Selain itu laboratorium juga berfungsi untuk melakukan berbagai macam praktek seperti mengelola berbagai macam data, mengetik berbagai macam surat, laporan, brosur dan sejenisnya serta sebagai sumber belajar yang baik bagi pencapaian tujuan pembelajaran karena mengelola data dengan komputer akan menjadi pembelajaran yang menarik, cepat serta efektif dalam pencapaian tujuan.

Adapun standar sarana dan prasarana praktek yang dapat pada Standar Pendidikan Nasional Bab VII pada pasal 43 yaitu sebagai berikut :

- 1) Standar keberagaman jenis peralatan laboratorium ilmu pengetahuan alam (IPA), laboratorium bahasa, laboratorium komputer dan peralatan pembelajaran lain pada satuan pendidikan dinyatakan dalam daftar yang berisi jenis minimal peralatan yang harus tersedia
- 2) Standar jumlah peralatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dinyatakan dalam rasio minimal jumlah peralatan per peserta didik

Dari standar sarana dan prasarana yang diatur dalam standar pendidikan nasional di atas sudah jelas bahwa dalam pelajaran praktek harus tersedia sarana yang memadai, bahkan dianjurkan masing-masing peserta didik dapat belajar dengan satu komputer per-individu.

SMPN 2 Sawahlunto memiliki 1 ruang labor komputer dengan luas 9 x 7 m² . Labor komputer ini memiliki 30 unit komputer pentium II, tetapi yang bisa dipakai hanya 12 unit yang selebihnya rusak. komputer yang ada di labor ini adalah sumbangan pemerintah daerah. Sedangkan komputer milik sekolah ditempatkan di ruang multimedia, komputer yang ada di ruang multimedia tersebut 5 unit. Walaupun adanya keterbatasan dan ketidak lengkapan sarana dan prasarana di ruang labor tersebut tidak menghambat proses pembelajaran praktikum komputer, hal ini terlihat dari besarnya antusias siswa dalam mengikuti pelaksanaan pembajaran praktikum komputer.

D. Penerapan Praktek Komputer dalam Pengajaran

Komputer dalam aplikasinya terhadap kegiatan pengajaran berfungsi :

1. *Teaching about computer* (pengajaran tentang komputer)

Dalam hal ini komputer merupakan suatu bidang ilmu yang perlu dipelajari secara mendalam baik perangkat keras (hard ware) atau perangkat lunak (soft ware). Komputer sebagai bidang ilmu terapan perlu dipelajari, karena sesuai dengan perkembangan teknologi, komputer juga mengalami perubahan-perubahan, seperti dengan adanya program windows, internet dan lain-lainnya. Jadi dalam hal ini komputer perlu dipelajari secara berkelanjutan mulai dari mengenal perangkat-perangkat komputer, menginstal, software pendukung sampai ketingkat yang lebih tinggi seperti programmer, teknisi dan lain-lain.

2. *Teaching with computer* (pengajaran dengan komputer)

Pengajaran dengan komputer maksudnya adalah belajar dengan memanfaatkan komputer sebagai media dalam kegiatan pembelajaran, di mana dalam hal ini komputer yang memiliki kemampuan untuk mengontrol dan menata berbagai materi pelajara. Komputer juga dapat merekam, menganalisa serta dapat memberikan umpan balik terhadap input yang diberikan pemakai. Sehubungan dengan pembelajaran, komputer dapat berfungsi sebagai alat bantu dalam pencapaian tujuan pendidikan (*computer assited instruction*). Pada kegiatan pembelajaran yang dibantu oleh komputer, pemakai

langsung berhadapan dengan komputer karena di dalam komputer telah tersimpan materi pelajaran, yang dapat dikembangkan dalam beberapa format seperti pengajaran tutorial, simulasi, permainan, demonstrasi bahkan dengan internet (*e-learning*)

E. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Menurut Rosenberg (2001), dengan berkembangnya penggunaan TIK ada lima pergeseran dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Dari pelatihan ke penampilan,
2. Dari ruang kelas ke di mana dan kapan saja,
3. Dari kertas ke “on line” atau saluran,
4. Fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja,
5. Dari waktu siklus ke waktu nyata.

Komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, e-mail, dsb. Interaksi antara guru dan siswa tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut. Guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Demikian pula siswa dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui cyber space atau ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet.

F. Pengertian Teknologi Informasi

Menurut Sulistyio Basuki (1998:1.5) teknologi informasi adalah :

“Penggunaan teknologi untuk pengadaan, penyimpanan, temu balik, analisis dan komunikasi informasi dalam bentuk data numerik, teks atau tektual, citra atau suara, terutama dengan menggunakan mikroprosesor beserta berbagai aspeknya. Dalam teknologi informasi terdapat dua komponen utama yaitu komputer dan telekomunikasi”.

Martin dalam Abdul Kadir (2005:2) mengemukakan bahwa :

“Teknologi informasi tidak hanya terbatas teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi informasi untuk mengirimkan informasi”.

Menurut Haag dan Keen dalam Abdul Kadir (2005:2) teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi. Williams dan sawyer juga mengemukakan bahwa teknologi informasi adalah teknologi yang menggabungkan komputasi (komputer) dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara dan vidio. Dari beberapa pendapat para ahli di atas terlihat bahwa teknologi informasi tidak hanya sekedar teknologi komputer, tetapi juga mencakup teknologi telekomunikasi, dengan kata lain yang disebut teknologi informasi adalah gabungan antara teknologi komputer dengan teknologi telekomunikasi.

1. Karakteristik mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi

Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik tersendiri. Demikian juga halnya dengan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Adapun karakteristik mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Depdiknas (2003:1) adalah sebagai berikut :

- a. Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan kajian secara terpadu tentang data, informasi pengolahan data dan metode penyampaian, keterpaduan materi masing-masing saling terkait, bukan merupakan bagian yang terpisah-pisah atau persial.
- b. Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi berupa tema-tema yang esensial, aktual serta global yang berkembang dalam kemajuan teknologi pada masa kini, sehingga mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan pelajaran yang dapat mewarnai perkembangan perilaku dalam kehidupan.

2. Tujuan pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi

Dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa tidak hanya dituntut terampil dalam menggunakan komputer tetapi juga dituntut mempunyai kemampuan dalam aspek berfikir (intelektual) serta memiliki sifat yang baik dan bijak terhadap pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Sasaran pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi selalu mengarah kepada tiga ranah yang sering disebut dalam taksonomi Bloom dalam Anas Sudijono (2009:48) yaitu:

- a. Ranah kognitif (kemampuan dan keterampilan berfikir)
- b. Afektif (nilai sikap dan perasaan)
- c. Psikomotor (keterampilan fisik)

Ketiga aspek tersebut harus dikembangkan secara serempak dan terpadu, agar memperoleh hasil yang maksimal, sesuai dengan karakteristik mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Romiszoski dalam Depdiknas (2003:3) menyatakan ada aspek lain tentang kecakapan (*skill*) yang sulit dimasukkan dalam taksonomi Bloom, yaitu kecakapan interaktif

(*Interactive skill*). Kecakapan interaktif memiliki beberapa elemen yang terdapat dalam ranah afektif, dan juga memerlukan pengetahuan dasar yang terdapat pada ranah kognitif. Bahkan kadang-kadang kecakapan interaktif dapat berupa aksi fisik sesaat. Oleh karena itu, penjabaran elemen-elemen kecakapan interaktif dapat berupa tiga ranah taksonomi Bloom.

Pendekatan lain dalam proses pembelajaran dalam rangka memperbaiki taksonomi Bloom adalah dengan membedakan pengertian “pengetahuan” (*knowledge*) dan “kecakapan” (*skill*). Definisi tentang pengetahuan dan kecakapan adalah sebagai berikut :

- a. Pengetahuan (*knowledge*) merupakan informasi yang tersimpan dalam pikiran siswa. Pengetahuan dapat dibedakan menjadi 4 kategori yaitu :
 - 1) Fakta
 - 2) Prosedur
 - 3) Konsep
 - 4) Prinsip
- b. Kecakapan (*skill*) merupakan aksi perbuatan /tingkah laku (intelektual atau fisik) dan reaksi di mana seseorang memiliki kecakapan dalam mencapai sesuatu tujuan. Kecakapan dapat dibedakan menjadi 4 kategori yaitu :
 - 1) Kecakapan kognitif atau kecakapan berfikir
 - 2) Aksi : kecakapan fisik atau kecakapan gerak
 - 3) Reaksi : terhadap benda, situasi atau orang lain dalam hal nilai, emosi dan perasaan

- 4) Interaksi dengan orang lain dalam hal mencapai tujuan seperti kecakapan berkomunikasi, belajar atau kecakapan dalam mengendalikan orang lain.

Berikut penjabaran elemen-elemen kecakapan interaktif dalam 3 ranah kognitif taksonomi Bloom dalam Depdiknas (2003:4)

a) Perkembangan Aspek Kognitif

Proses pembelajaran dimulai pada ranah kognitif, dimulai dari proses mengenal (melihat, mendengar atau meraba), dilanjutkan dengan mengingat (menghafal) kemudian memahami informasi apa yang telah diperoleh. Informasi dapat berupa fakta, prosedur, konsep atau prinsip.

Informasi yang diterima pada saat proses belajar, akan disimpan pada ranah kognitif sehingga akan menghasilkan pengetahuan dan kecakapan. Belajar dan mengingat fakta memerlukan kecakapan kognitif tertentu. Sedangkan belajar konsep akan menghasilkan pengetahuan dan membutuhkan kecakapan seperti kemampuan restrukturisasi. Pengetahuan dan kecakapan berfikir akan digunakan pada saat aksi fisik (kecakapan psikomotor) atau reaksi terhadap sesuatu (kecakapan afektif). Selain itu, pengetahuan dan kecakapan berfikir dapat digunakan untuk perkembangan selanjutnya yaitu dalam hal analisis, sintesis dan evaluasi. Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat membutuhkan pengetahuan dan kecakapan berfikir. Agar

proses pembelajaran dapat berjalan optimal, maka perlu memperhatikan pengembangan ranah kognitif berdasarkan usia peserta didik.

b) Perkembangan Aspek Psikomotor

Aspek psikomotor akan menghasilkan kecakapan fisik. Kecakapan fisik ini akan menentukan tingkat keterampilan siswa. Secara sederhana, kecakapan fisik dapat diajarkan dengan cara “melihat mengerjakan (watching and doing). Untuk itu materi pokok lebih banyak kegiatan praktek dari pada penyampaian teori, sehingga aspek psikomotor dapat berkembang lebih baik.

c) Perkembangan Aspek Afektif

Ranah afektif atau perasaan sebenarnya sama dengan sikap, tetapi dalam tingkatan yang berbeda. Materi pelajaran harus dapat menyentuh ranah afektif, sehingga setelah proses belajar mengajar terjadi siswa memiliki kecakapan sikap tertentu sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang baru saja dipelajari. Sebagai contoh :

1. Bagaimana mengajari materi pengolahan kata (*word processing*) sehingga siswa dapat menggunakan komputer untuk menulis laporan bukan copy paste punya temannya.
2. Bagaimana mengajar agar siswa lebih menyukai informasi penting yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi bukan situs-situs yang bernuansa hiburan.

Kecakapan afektif merupakan sikap terhadap sesuatu dan terhadap orang lain yang sedang dihadapi termasuk kecakapan dalam mengendalikan diri (emosi dan perasaan). Ranah afektif sangat erat hubungannya dengan minat sikap siswa dalam mempelajari sesuatu.

3. Sumber-sumber penentu dan standar kompetensi teknologi informasi dan komunikasi

Standar kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah standar kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa sebagai hasil dari mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi, yaitu terampil dalam menggunakan program aplikasi komputer dan terampil dalam menggunakan komputer sebagai sumber informasi dan alat komunikasi.

Untuk Teknologi Informasi dan Komunikasi SMP, menurut Depdiknas (2003:5) telah dirumuskan delapan standar kompetensi, yaitu :

a. Dasar Teknologi Informasi

- 1) Menenal Teknologi Informasi dan Komunikasi serta Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) selama menggunakan perangkat TIK
- 2) Memiliki sikap (etika dan moral) positif dalam menggunakan perangkat TIK
- 3) Menggunakan Operating System (OS) untuk manajemen file.

b. Aplikasi paket-paket program komputer

- 1) Menerapkan perangkat lunak pengolah kata (word procesing) untuk menghasilkan informasi
- 2) Menerapkan perangkat lunak pengolah kata untuk membuat informasi

- 3) Mengintegrasikan program pengolah kata dan pengolah angka untuk membuat informasi.

c. Komunikasi

- 1) Mengenal perangkat keras dan sistem yang digunakan dalam akses internet
- 2) Menerapkan internet untuk memperoleh informasi dan komunikasi.

4. Pelaksanaan pembelajaran praktek teknologi informasi dan komunikasi

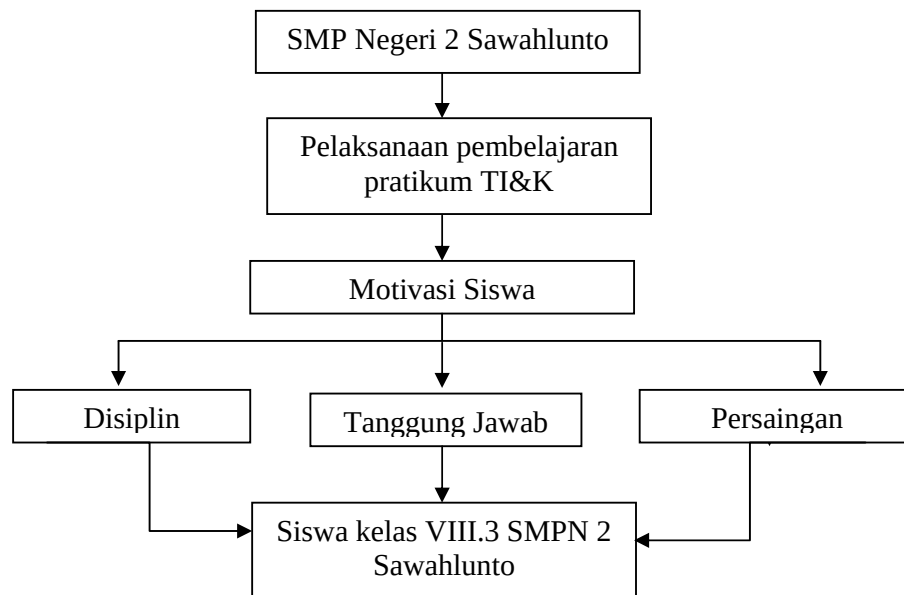
Sesuai dengan karakteristiknya mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang lebih memfokuskan pada kompetensi yang diperoleh lulusannya nanti maka sudah selayaknyalah dalam pelaksanaan praktek dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang memadai. Untuk itu kelengkapan sarana juga perlu diadakan salah satunya dengan adanya laboratorium komputer. Dengan adanya fasilitas tersebut sangat mendukung lahirnya lulusan yang memiliki life skill atau keterampilan rill yang mendukung keberhasilan kurikulum berbasis kompetensi. Laboratorium komputer berstandar adalah jawaban dari pada kebutuhan dunia pendidikan saat ini dalam meningkatkan mutu serta mengejar ketertinggalan terhadap daerah lain atau negara lain. Adapun alat-alat yang dibutuhkan oleh sebuah laboratorium komputer dan fasilitas internet adalah sebagai berikut :

- a. Komputer dengan modem, apabila sudah mempunyai laboratorium maka bentuk modem terpisah dapat dibeli dengan harga murah.

- b. Internet service provider (ISP) yaitu sejenis perusahaan yang menyediakan jasa sambungan atau hubungan ke internet melalui saluran telepon
- c. Telepon dan pulsa

G. Kerangka Konseptual

Dalam pelaksanaan pembelajaran praktikum TI&K yang diteliti di SMPN 2 Sawahlunto, ada beberapa titik pandang yang perlu mendapat perhatian dalam menyusun kerangka konseptual penelitian, yaitu memperhatikan hubungan antara pelaksanaan pembelajaran pratikum TI&K, motivasi siswa selaku peserta kegiatan itu sendiri dilacak dari disiplin siswa, tanggung jawab dan persaingan. Untuk itu, kerangka konseptual penelitian ini dapat digambarkan dalam skema berikut ini Kerangka konseptual yang digunakan adalah :



Gambar 1. Kerangka konseptual penelitian

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di atas, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan pembelajaran TIK di SMPN 2 Sawahlunto, memiliki pengaruh yang sangat besar dari motivasi siswa itu sendiri terhitung 14,4 % siswa yang kurang memiliki motivasi dalam pelaksanaan praktek komputer dan lebihnya 85,6 % siswa yang memiliki motivasi yang sangat tinggi terhadap pembelajaran praktek komputer.
2. Dari segi motivasi siswa, yang merupakan salah satu faktor penentu dalam keberhasilan siswa belajar, pelaksanaan pembelajaran TIK di SMPN 2 Sawahlunto cukup tinggi dilihat dari segi kedisiplinan siswa dalam pelaksanaan praktek komputer, juga tanggung jawab serta persaingan siswa untuk menjadi yang terbaik di kelas.
3. Dari segi tenaga guru, meskipun guru yang mengajar TIK hanya satu orang yang memiliki ijazah SI di bidang komputer tersebut, tetapi memiliki keahlian dan kompetensi yang baik untuk memberikan pembelajaran dalam praktek komputer.
4. Dari segi sarana dan prasarana memang belum tersedia di sekolah secara lengkap karena kurangnya komputer di SMPN 2 Sawahlunto dan hanya memiliki komputer sebanyak 12 buah. Dalam pelaksanaan praktek komputer siswa bergiliran untuk mempraktekkannya. Meskipun demikian,

siswa SMPN 2 Sawahlunto tetap antusias dan semangat dalam mengikuti praktek komputer di labor. Maka dengan ini dapat penulis simpulkan bahwa dengan adanya pelaksanaan pembelajaran TIK ini dapat meningkatkan motivasi dan kreatifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran praktek komputer di labor.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan di atas, maka penulis menyarankan sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru TIK agar lebih memotifasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran TIK khususnya dalam praktek komputer di labor.
2. Diharapkan kepada Dinas Pendidikan lebih pro aktif memperhatikan mata pelajaran TIK, terutama dari segi sarana dan prasarana yang menunjang.
3. Diharapkan Jurusan TIK berperan aktif dan mendorong alumni yang mayoritas adalah guru TIK agar lebih profesional dan setia dengan profesinya.
4. Diharapkan skripsi ini menjadi referensi bagi kalangan akademis untuk peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Kadir. 2005. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta. Andi
- Anas, Sudijono. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Beni Ahmad, Saebani. 2008. *Metode Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia
- Daryanto S.S. 1997. *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*. Surabaya. Apolio
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004 Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Materi Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Lanjutan Pertama
- Data-data sumber dari SMPN 2 Sawahlunto
- Depdiknas. 2005. *Standar Nasional Pendidikan (NSP)*. Bandung: Fokus Media
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika
- Edi, Purwanto. 2003. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Surakarta: Yudhistira
- Moleong, Lexy J. (1990). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Sinar Baru
- Prayitno. 1989. *Motivasi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Putro Gunarso, Agung. 2004. *Pelaksanaan Pembelajaran TI & K (Studi Kasus Pada Kelas VII SMP 15 Padang)*. Skripsi: UNP Padang
- Rosenberg. 2001. *Proses Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Subagiono, P. Joko. 1991. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Manajemen Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia
- Sulistiyo, Basuki. 1998. *Dasar-Dasar Teknologi Informasi*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sumiati. 2007. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima