

**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KOMPUTER PADA JURUSAN
ADMINISTRASI PERKANTORAN DI SMK N 3 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan*



Oleh

ELSA TAUFANI
87908 / 2007

**KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2011

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KOMPUTER PADA JURUSAN ADMINISTRASI PERKANTORAN DI SMK N 3 PADANG

Nama : Elsa Taufani
NIM : 87908 / 2007
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Fetri Yeni. J, M.Pd
NIP. 196110111986022001

Drs. Azman, M.Si
NIP. 195709191980031004

HALAMAN 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 : Pelaksanaan Pembelajaran Komputer Pada Jurusan Administrasi
Perkantoran di SMK N 3 Padang
Nama : Elsa Taufani
NIM / BP : 87908 / 2007
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Fetri Yeni J, M.Pd	1.....
Sekretaris	: Drs. Azman, M.Si	2.....
Anggota	: Drs. Zelhendri Zen, M.Pd	3.....
Anggota	: Dra. Zuliarni	4.....
Anggota	: Nofri Hendri, S.Pd	5.....

ABSTRAK

ELSA TAUFANI 2011 : Pelaksanaan Pembelajaran Komputer Pada Jurusan Administrasi Perkantoran Di SMK N 3 Padang.

Pembelajaran komputer merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMK N 3 Padang. Pembelajaran komputer ini sudah diajarkan sejak sekolah ini didirikan. Dalam pelaksanaan pembelajaran komputer ini ditemui fenomena adanya dua mata pelajaran komputer yaitu mata pelajaran KKPI dan mata pelajaran komputer serta adanya guru yang mengajar mata pelajaran komputer tidak berlatar belakang kependidikan. Berdasarkan permasalahan tersebut maka fokus penelitian ini untuk melihat pelaksanaan pembelajaran komputer pada jurusan Administrasi Perkantoran di SMK N 3 Padang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah kegiatan guru, kegiatan siswa, dan ketersediaan sarana dan prasarana dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif, karena peneliti berusaha untuk mengungkap dan memahami fakta-fakta atau gambaran yang sesuai dengan kenyataan yang ada tanpa melakukan intervensi terhadap kondisi yang terjadi di SMK N 3 Padang. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi (pengamatan), interview (wawancara), studi dokumentasi, dan alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri sebagai alat pengumpul data utama. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru bidang studi mata pelajaran komputer, siswa kelas X, XI, dan XII, waka kurikulum, dan sumber lain yang dianggap relevan.

Temuan yang peneliti peroleh dalam penelitian ini sebagai berikut: pada tahap persiapan pembelajaran komputer guru telah membuat persiapan mengajar, pada tahap pelaksanaan guru telah melakukan kegiatan pendahuluan, menggunakan metode yang relevan, menggunakan media dalam menunjang proses pembelajaran. Para siswa dalam pembelajaran komputer nampak aktif, karena siswa termotivasi untuk belajar disebabkan guru menggunakan metode yang bervariasi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap kegiatan penutup guru sudah menutup pembelajaran dengan baik. Ketersediaan sarana dan prasarana dalam pelaksanaan pembelajaran komputer sudah sangat memadai. Hambatan yang ditemui guru dalam proses pembelajaran komputer hanya labor yang kecil dan ruangan yang kurang cahaya.

KATA PENGANTAR

Puji beserta syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala nikmat dan rahmad-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“Pelaksanaan Pembelajaran Komputer Pada Jurusan Administrasi Perkantoran Di SMK N 3 Padang”**. Selanjutnya salawat beserta salam tak lupa penulis kirimkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai contoh tauladan umat manusia. Skripsi ini dibuat dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (Strata Satu) pada jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Skripsi ini mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak, tidak sedikit bantuan baik moril maupun materil yang penulis terima demi penyelesaian Skripsi ini. Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibuk Dra. Fetri Yeni J, M.Pd selaku pembimbing I yang telah membimbing penulis dalam penyelesaian Skripsi ini.
2. Bapak Drs. Azman M.Si selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
3. Bapak Ketua jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

5. Bapak Waka Kurikulum SMK N 3 Padang, Guru mata pelajaran komputer dan para siswa SMK N 3 Padang, yang telah mengizinkan dan membantu penulis dalam penyelesaian penelitian ini.
6. Kedua orang tua (Ibunda dan ayahanda tersayang), kakak (Ahmad Taufan tersayang), beserta kekasih hatiku yang sangat saya sayangi (Hendra Kusmito) yang telah memberikan begitu banyak dorongan moril dan materil serta kasih sayang yang tak ternilai harganya bagi penulis.
7. Seluruh dosen dan tata usaha jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan.
8. Sahabat-sahabat seperjuangan TP 2007. Terima kasih atas semua kebersamaan kita dan memberikan kenangan dan dukungan yang begitu indah selama menjalani masa-masa kuliah.
9. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang terlibat dalam penyelesaian skripsi.

Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu, semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal dan Skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Agustus 2011

Elsa Taufani
penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Pertanyaan Penelitian	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. SMK N 3 Padang	8
B. Mata Pelajaran Komputer.....	8
C. Pelaksanaan Pembelajaran Komputer.....	9
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian	22
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	22
C. Data dan Sumber Data	23
D. Teknik dan Alat Pengumpul Data.....	24
E. Pemeriksaan Keabsahan Data	26
F. Teknik Analisis Data.....	28
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	29
B. Pembahasan	50
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	62
B. Saran	64
 DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	66

DAFTAR LAMPIRAN

1. Denah SMK N 3 Padang
2. Pedoman Observasi
3. Pedoman Wawancara
4. Catatan Lapangan
5. Program Tahunan
6. Silabus
7. RPP
8. Surat Penugasan dari Ketua Jurusan KTP
9. Surat izin penelitian dari jurusan KTP
10. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang
11. Surat telah melaksanakan penelitian dari SMK N 3 Padang

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Arus teknologi Informasi dan komunikasi yang semakin cepat telah mengantarkan kita pada suatu gerbang globalisasi, yang berdampak besar bagi masyarakat. Salah satu dampak perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat pada dasawarsa ini ialah terjadinya akselerasi dalam masyarakat. Akselerasi ini terjadi di segala aspek kehidupan tidak terkecuali dalam bidang pendidikan.

Untuk mengantisipasi perubahan-perubahan global pada persaingan pasar bebas, serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya bidang teknologi informasi semakin hari semakin canggih, diperlukan peningkatan pengetahuan serta sumber daya manusia, khususnya di bidang teknologi dan komunikasi. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan dan mempelajari ilmu pengetahuan berupa teknologi informasi diantaranya komputer, jaringan komputer, jaringan internet, dan sebagainya. Agar nantinya dapat menghasilkan calon-calon penerus pembangunan bangsa yang sabar, cakap, kreatif, kritis, rasional, cerdas, dan siap menghadapi tantangan zaman dengan tetap bertawakal terhadap sang Penciptanya.

Diantaranya usaha konkrit yang dilakukan pemerintah adalah dengan diberlakukannya Kurikulum 2004 yaitu Kurikulum Berbasis Kompetensi. Salah satu wujud nyata dari kurikulum Berbasis Kompetensi ini adalah lahirnya mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Pada tahun ajaran 2006/2007 perubahan atau penyempurnaan kurikulum kembali dilakukan, hal ini dilakukan tidak lain karena untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Kurikulum ini disebut dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). KTSP ini adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan/sekolah. Kurikulum tingkat satuan pendidikan menetapkan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai mata pelajaran wajib dipelajari di SMP, SMA, dan SMK.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Padang (SMK N 3) adalah sekolah kejuruan negeri yang memiliki 3 jurusan. Diantaranya, jurusan Akuntansi, jurusan Pemasaran dan jurusan Administrasi perkantoran.

SMK N 3 memiliki 2 laboratorium komputer, yaitu laboratorium komputer untuk siswa belajar sehari-hari dan laboratorium komputer guru melakukan kegiatan sehari-hari untuk kepentingan sekolah. Pada laboratorium komputer siswa memiliki 40 unit komputer, sedangkan laboratorium komputer guru memiliki sekitar 20 unit komputer serta sumbangan laptop notebook dari pemerintah sebanyak 6 buah. Kedua laboratorium komputer tersebut sudah terhubung internet. Laboratorium komputer siswa mempunyai 1 teknisi yang bertugas memperbaiki jika ada komputer mengalami gangguan atau kerusakan saat mengoperasikannya, begitu juga dengan laboratorium komputer guru. Pada Laboratorium komputer siswa mempunyai 1 CPU atau server yang bertugas mengontrol kegiatan apa saja yang dilakukan oleh siswa. Jadi siswa tidak bisa membuka

program dengan bebas karena sudah ada server yang mengontrol kegiatan yang dilakukan siswa. Sementara guru akan memantau kegiatan siswa dari meja guru dan berkeliling ke bangku siswa.

Dalam laboratorium komputer siswa dan guru terdapat masing-masing 2 buah AC dan sekolah ini sudah mempunyai hotspot. Jadi bagi siswa yang membawa laptop ke sekolah sudah bisa membuka internet dengan gratis.

Jurusan Administrasi Perkantoran mempunyai 6 kelas, yaitu kelas X, XI dan kelas XII. Kelas X memiliki 2 kelas yaitu kelas 1AP dan 2AP sama halnya dengan kelas XI dan XII. Guru yang mengajar pada mata pelajaran komputer ini berjumlah 2 orang. Sekolah tersebut bertekad mewujudkan lulusannya menjadi lulusan yang terampil di bidang perkantoran, pemasaran, akuntansi, komputer dan teknologi informasi dan komunikasi (dunia kerja) dengan bekal yang telah diberikan selama menempuh pendidikan di SMK N 3 ini.

Untuk tercapainya hal tersebut dan berdasarkan tuntutan kurikulum maka SMK N 3 melaksanakan salah satu mata pelajaran yaitu komputer. Mata pelajaran komputer ini merupakan bagian dari rumpun mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di SMK N 3 Padang.

Pelaksanaan pembelajaran komputer di SMK N 3 ini berbasis multimedia. Hal ini sesuai dengan pendapat Perry yang dikutip oleh Abdul Kadir (2003:302) yang menyatakan bahwa *“Multimedia merupakan interaksi antara teks, suara, gambar, dan animasi”*.

Multimedia ini dapat juga dikatakan perpaduan atau kombinasi dua atau lebih jenis media yang ditekankan pada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media itu. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera digunakan untuk menyerap informasi tersebut.

Multimedia yang digunakan dalam pembelajaran komputer ini di samping adanya komputer juga ada LCD atau infokus, papan tulis dan speaker serta menggunakan sistem LAN (Local Area Network). Sarana yang tersedia di laboratorium komputer terdiri dari 40 unit komputer core 2 duo dan beberapa komputer pentium 4. Semua komputer tersebut dalam kondisi baik dan tidak ada yang rusak. Komputer tersebut menggunakan sistem LAN serta 3 buah printer.

Jadi dengan menggunakan multimedia, informasi dapat ditampilkan secara serentak melalui berbagai media agar informasi yang diperoleh dapat dengan mudah diterima. Pentingnya penggunaan multimedia ini agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat merangsang minat peserta didik untuk belajar yang mana penekanannya di sini adalah bagaimana seseorang itu belajar. Sesuai dengan pendapat Oemar Hamalik (1989:187): *“Penggunaan media secara multi ternyata memberikan kesempatan luas bagi siswa untuk*

melakukan belajar mandiri di samping terjadinya komunikasi yang lebih efektif antara siswa dan guru”.

Proses pembelajaran komputer harus lebih bersifat konstruksi pengetahuan dan keterampilan melalui aktifitas berfikir dan pengalaman bersentuhan langsung dengan objek komputer. Proses pembelajaran komputer menuntut profesionalitas guru dan ketersediaan sarana dan prasarana penunjang. Guru adalah pekerja profesional yang menggunakan keahlian untuk tugas profesionalnya, menjunjung tinggi kode etik profesi, sebagai agen pembaharuan masyarakat, pendukung nilai-nilai sosial, sebagai fasilitator pembelajaran, dan bertanggung jawab secara profesional atas pencapaian hasil belajar peserta didiknya. Sedangkan ketersediaan sarana penunjang meliputi, memiliki labor komputer, dan jaringan internet.

Dalam kegiatan belajar mengajar guru perlu memberikan dorongan kepada siswa untuk menggunakan otoritas atau haknya dalam membangun gagasan. Tanggung jawab tetap berada pada diri siswa, dan guru hanya bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang mendorong prakarsa, motivasi dan tanggung jawab siswa untuk belajar secara berkelanjutan.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SMK N 3 Padang terlihat adanya dua mata pelajaran yang berhubungan dengan pembelajaran komputer yaitu di kelas X siswa siswinya belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) sementara untuk kelas XI dan XII mata pelajarannya dinamakan mata pelajaran komputer. Mata pelajaran KKPI merupakan rumpun dari mata pelajaran komputer. Kelas X jurusan Administrasi

Perkantoran memiliki 2 kelas. Kelas XI dan XII diajarkan oleh guru yang sama sementara untuk kelas X diajarkan oleh guru yang berbeda.

Selain itu saat meneliti terlihat siswa siswinya antusias dalam menerima pelajaran komputer ini begitu juga dengan gurunya yang senang dalam memberikan pelajaran komputer kepada siswa. Siswa pun sangat menyenangi mata pelajaran komputer ini. Di samping itu guru pun pandai menggunakan gaya mengajar yang dapat membangkitkan minat belajar siswa.

Dilihat dari fenomena di atas, peneliti sangat tertarik mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai “Pelaksanaan Pembelajaran Komputer Pada Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK N 3 Padang”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang di atas, maka yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah “Bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran Komputer Pada Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK N 3 Padang”.

C. Pertanyaan Penelitian

Sesuai dengan fokus penelitian maka yang menjadi pertanyaan penelitian adalah :

1. Bagaimana kegiatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran komputer pada jurusan Administrasi Perkantoran di SMK N 3 Padang?
2. Bagaimana kegiatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran komputer pada jurusan Administrasi Perkantoran di SMK N 3 Padang?
3. Bagaimana ketersediaan sarana dan prasarana dalam mata pelajaran komputer pada jurusan Administrasi Perkantoran di SMK N 3 Padang?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui kegiatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran komputer pada jurusan Administrasi Perkantoran di SMK N 3 Padang.
2. Mengetahui kegiatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran komputer pada jurusan Administrasi Perkantoran SMK N 3 Padang.
3. Mengetahui ketersediaan sarana dan prasarana dalam mata pelajaran komputer pada jurusan Administrasi Perkantoran di SMK N 3 Padang.

E. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, maka diharapkan hasil penelitian ini berguna untuk :

1. Sebagai pengembangan ilmu pengetahuan bagi penulis yang diperoleh selama di perguruan tinggi.
2. Sebagai bahan masukan bagi pihak-pihak yang terkait terutama bagi tenaga pendidik di SMK N 3 Padang.
3. Sebagai bahan masukan bagi siswa siswi SMK N 3 Padang dalam peningkatan motivasi belajar.
4. Agar hasil penulisan penelitian ini dapat berguna bagi pihak-pihak yang terkait.
5. Bahan bacaan dan penelitian lanjut bagi peneliti lainnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Mata Pelajaran Komputer

Mata Pelajaran komputer pada hakekatnya menyiapkan siswa agar dapat terlibat pada perubahan yang pesat dalam dunia kerja maupun kegiatan lainnya yang mengalami penambahan dan perubahan dalam variasi penggunaan teknologi. Tujuan dipelajarinya mata pelajaran komputer agar nantinya siswa dapat menerapkannya dalam dunia kerja yang sejalan dengan misi SMK N 3 Padang.

Kurikulum yang digunakan di SMK N 3 Padang adalah KTSP, di mana berasal dari pusat kemudian sekolah sendiri yang mengembangkannya. Di SMK N 3 ini mata pelajaran dibagi kepada tiga bagian yaitu bagian normatif, adaptif, dan produktif.

Pada bagian normatif terdiri dari mata pelajaran agama, KWN, Bahasa Indonesia, dan sebagainya. Kemudian bagian adaptif terdiri dari mata pelajaran Bahasa Inggris, Matematika, IPA, IPS, dan sebagainya. Sementara mata pelajaran komputer termasuk ke dalam mata pelajaran produktif.

Standar kompetensi mata pelajaran komputer menurut Dikmenjur (2005) sebagai berikut :

- 1. Mengoperasikan PC Stand Alone*
- 2. Mengoperasikan system operasi software*
- 3. Mengolah data aplikasi*
- 4. Mengoperasikan PC dalam jaringan*
- 5. Mengoperasikan Web-Design*

Materi yang diberikan dalam pembelajaran mata pelajaran komputer sesuai dengan silabus yaitu :

1. Pengenalan Komputer
2. Sistem Operasi
3. Microsoft Word
4. Microsoft Excel
5. Microsoft Power Point
6. Internet

B. Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Komputer

1. Kegiatan Guru Dalam Pembelajaran

a. Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran

Proses interaksi belajar mengajar adalah inti dari kegiatan pendidikan. Guru dan siswa adalah dua unsur yang terlibat dalam proses tersebut. Oleh karena itu di sinilah peranan guru diperlukan bagaimana menciptakan interaksi belajar mengajar.

Interaksi dalam peristiwa belajar mengajar mempunyai arti yang lebih luas, tidak sekedar hubungan antara guru dan siswa, tetapi berupa interaksi edukatif. Dalam hal ini bukan hanya penyampaian pesan berupa materi pelajaran melainkan pemahaman sikap dan nilai pada diri siswa yang sedang belajar.

Senada dengan uraian di atas menurut Syaiful Bahri (1991 :17) :

“Dalam pengelolaan interaksi belajar mengajar guru harus menyadari bahwasanya pendidikan tidak hanya dirumuskan dari segi normatif, pelaksanaan interaksi belajar mengajar adalah untuk menanamkan suatu nilai ke dalam diri siswa. Sedangkan

proses teknik adalah sebuah kegiatan praktis yang berlangsung ke dalam diri siswa, yang sekaligus untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Akhir dari proses interaksi belajar mengajar diharapkan siswa merasakan perubahan dalam dirinya “.

Sejalan dengan hal di atas maka untuk tercapainya proses interaksi belajar mengajar yang diharapkan maka dibutuhkan guru yang mempunyai kompetensi karena proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh peranan dan kompetensi guru.

Menurut Syamsuddin Pellu (2005 :11) kompetensi guru berdasarkan kurikulum 2004 adalah :

1). Kompetensi Keperibadian

Dalam kompetensi kepribadian mengandung unsur :

- a) Keyakinan yang benar dan selalu melaksanakan ajaran agama yang dianut.*
- b) Memiliki moralitas/akhlak yang terpuji, sehingga dapat menjadi contoh dan simpati bagi peserta didik dalam suatu lingkup lembaga pendidikan.*
- c) Memiliki rasa tanggung jawab, loyalitas dan dedikasi yang tinggi dalam melaksanakan berbagai tugas yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran bagi peserta didik dalam kelas.*
- d) Mempunyai motivasi yang tinggi, kemauan yang keras untuk mengembangkan dirinya dan meraih kualitas pendidikan baik bagi dirinya maupun bagi peserta didik dan lembaga pendidikan.*

2). Kompetensi Akademik

Kompetensi akademik yang harus ada pada seorang guru adalah :

- a) Mampu menguasai mata pelajaran yang diberikan.*
- b) Mampu mendesain program semester, silabus, merumuskan langkah-langkah pembelajaran, memilih metode pembelajaran, memilih media pembelajaran, dan merumuskan evaluasi.*
- c) Mampu menguasai bahan ajar / materi*
Seorang guru tidak hanya mendapatkan gelar akademik tetapi guru harus dituntut memiliki kompetensi atau

profesional dalam melaksanakan tugas sebagai seorang guru dilapangan nanti.

3). *Kompetensi Sosial*

Kompetensi tersebut menuntut guru untuk melakukan/ membangun komunikasi efektif, baik dengan peserta didik maupun dengan guru mata pelajaran lain.

Jadi, seorang pendidik haruslah memiliki kompetensi dalam mengajar agar menghasilkan peserta didik yang berkualitas. Kompetensi tersebut akan menunjang guru dalam pembelajaran.

2. Kegiatan Pembelajaran Yang Dilakukan Guru

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru mencakup tiga hal :

a. Persiapan

Sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas, guru mempersiapkan beberapa hal yaitu program tahunan, program semester, rencana pembelajaran, silabus dan sistem penilaian.

Program tahunan adalah rancangan pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru dalam jangka satu tahun yang berpedoman pada kurikulum yang ditulis oleh pemerintah pusat. Dalam program tahunan tersebut dimuat standar kompetensi yang akan dikuasai oleh siswa, kompetensi dasar, materi pokok, indikator dan alokasi waktu materi yang akan diajarkan.

Program semester disusun berdasarkan program tahunan. Dalam program semester dimuat kompetensi dasar, materi pokok dan alokasi waktu yang disesuaikan untuk setiap minggu dalam setiap bulan.

Silabus dan sistem penilaian merupakan urutan penyajian bagian-bagian dari silabus dan sistem penilaian berdasarkan prinsip yang

berorientasi pada pencapaian kompetensi. Silabus dan sistem penilaian dapat berfungsi untuk mengetahui kemajuan belajar siswa, mendiagnosis kesulitan belajar siswa, memberikan umpan balik, melakukan perbaikan, memotivasi siswa untuk belajar lebih baik.

b. Pelaksanaan Proses Pembelajaran

Setiap akan memulai proses belajar mengajar atau pada awal setiap penggalan kegiatan dalam kegiatan inti, guru harus melakukan kegiatan yaitu:

1) Kegiatan membuka pelajaran

Setiap memulai pembelajaran guru harus melakukan kegiatan membuka pelajaran, seperti yang dijelaskan oleh Usman (2005: 90) bahwa:

“Kegiatan membuka pembelajaran tidak hanya dilakukan oleh guru pada awal pembelajaran saja, tetapi juga pada awal setiap penggalan setiap kegiatan inti pembelajaran yang di berikan selama jam pembelajaran itu, yang dapat dilakukan dengan cara mengemukakan tujuan yang akan dicapai, menarik perhatian siswa, memberi acuan, dan membuat kaitan antara materi pembelajaran yang telah dikuasai oleh siswa dengan bahan yang akan dipelajarinya”.

Jadi, dalam kegiatan pendahuluan atau membuka pelajaran, pembinaan keakraban sangat perlu dilakukan untuk menciptakan hubungan yang harmonis antara guru sebagai fasilitator siswa, serta antara siswa dan siswa. Selain pembinaan keakraban, kegiatan pembuka juga dapat dilakukan oleh guru dengan melakukan tes awal (pre tes) yang memiliki kegunaan dalam menjajaki proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Misalnya materi yang

dipelajari mengenai penggunaan komputer dalam kehidupan sehari-hari, maka guru bisa menanyakan terlebih dahulu kepada siswa tentang beberapa hal yang menyangkut tentang penggunaan perangkat komputer. Ini berfungsi untuk lebih menyiapkan siswa agar lebih fokus dalam belajar, dan untuk mengetahui kemampuan awal yang telah di miliki siswa mengenai bahan ajar yang dijadikan topik dalam proses pembelajaran. Adapun tujuan dari membuka pembelajaran yang di kemukakan oleh Usman (2005: 91) yaitu: *“Menyiapkan mental siswa agar siap memasuki persoalan yang akan dipelajari”*.

Jadi, terlihat bahwa sebelum mulai pembelajaran guru terlebih dahulu mempersiapkan mental atau diri siswa agar siap menerima pelajaran.

2) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti ini guru mulai menyampaikan informasi atau menjelaskan materi sesuai dengan persiapan yang telah dibuat dalam penjelasan materi, guru dapat menggunakan berbagai media sederhana berupa media gambar, dan komputer. Selama guru menerangkan materi, siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru tersebut. Guru dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran, seperti ceramah dan tanya jawab, sesuai dengan kebutuhan atau materi yang akan diajarkan. Seperti yang dikemukakan oleh Haryono (2005: 5): *“Dalam pembelajaran*

komputer guru harus dapat menggunakan metode dan teknik pembelajaran yang variatif dengan lebih banyak melibatkan siswa secara aktif dalam seluruh rangkaian proses pembelajaran”.

Jadi, sesuai kutipan di atas bahwa guru dituntut untuk menggunakan berbagai metode yang bervariasi dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan agar suasana dalam pembelajaran tidak membosankan.

3) Kegiatan penutup dan evaluasi

Menjelang akhir sebuah pembelajaran atau pada akhir setiap penggalan pelajaran guru harus melakukan kegiatan menutup pelajaran, agar siswa memperoleh gambaran yang utuh tentang pokok-pokok materi pelajaran yang dipelajari. Seperti yang dijelaskan Usman (2005: 92) bahwa: *“Kegiatan menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk mengakhiri pelajaran atau kegiatan belajar mengajar”.*

Kegiatan akhir yang perlu dilakukan guru dalam proses pembelajaran adalah kegiatan evaluasi. Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan penguatan kepada siswa terhadap materi yang telah diberikan untuk melihat tingkat penguasaan materi oleh siswa dan untuk mengambil tindak lanjut dari pembelajaran.

Setelah selesai menyampaikan materi, siswa diberi tugas dan latihan. Adapun latihan yang dimaksud yaitu latihan atau tugas yang berhubungan dengan materi yang terdapat di dalam modul.

Untuk mengukur tercapainya tujuan pembelajaran, maka dilakukan evaluasi/penilaian. Penilaian yang didasarkan pada standar kompetensi dasar dilakukan dengan sistem penilaian berkelanjutan, berarti setiap indikator harus dibuat semua soalnya, dan kemudian hasil yang didapat dianalisis. Tujuannya untuk menentukan kompetensi dasar apa saja yang sudah atau belum dikuasai siswa. Jenis kegiatan penilaian pada mata pelajaran komputer dapat berupa tes maupun non tes. Jika penilaian difokuskan pada pengetahuan/pemahaman siswa dapat dilakukan tes tertulis dan lisan. Sedangkan penilaian yang difokuskan pada keterampilan, maka penilaian dilakukan dari hasil atau produk yang dibuat oleh siswa, seperti hasil praktek yang dibuat oleh siswa. Bentuk penilaian lain bisa berbentuk portofolio sebagai kumpulan hasil karya siswa.

Pada umumnya penilaian yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang menunjukkan sampai di mana tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam pencapaian tujuan hasil pembelajaran.

3. Kegiatan Siswa Dalam Pembelajaran

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas pengajaran yang dilaksanakannya. Untuk itu guru dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada siswa sehingga ia mau belajar karena memang siswalah subjek utama dalam belajar.

Berkenaan dengan hal di atas William Burton yang dikutip oleh Moh Uzer Usman (1995:21) menyatakan bahwa :

“Mengajar adalah membimbing siswa sehingga ia mau belajar. Untuk itu aktivitas murid sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga muridlah yang seharusnya banyak aktif, sebab murid sebagai subjek didik adalah yang merencanakan dan ia sendiri yang melaksanakan belajar”.

Jadi di sini dapat dilihat bahwasanya dalam proses belajar mengajar siswalah yang seharusnya banyak aktif agar nantinya siswa benar-benar merasakan perubahan baik itu dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor setelah dia belajar. Di samping itu siswa akan berhasil belajar jika guru mengajar secara efisien dan efektif. Itu sebabnya guru perlu mengenal prinsip-prinsip belajar agar para siswa belajar aktif dan berhasil.

Menurut Nana Sudjana (1989:27) prinsip-prinsip belajar siswa aktif adalah :

a. Stimulus Belajar

Pesan yang diterima siswa dari guru melalui informasi biasanya dalam bentuk stimulus. Stimulus tersebut dapat berbentuk verbal, visual, auditif, taktik dan lain-lain. Stimulus hendaknya benar-benar mengkomunikasikan informasi atau pesan yang hendak disampaikan oleh guru kepada siswa.

b. Perhatian dan Motivasi

Perhatian dan motivasi merupakan prasyarat utama dalam proses belajar mengajar. Tanpa adanya perhatian dan motivasi, hasil belajar yang dicapai siswa tidak akan optimal. Stimulus yang diberikan oleh

guru tidak akan berarti tanpa adanya perhatian dan motivasi siswa. Perhatian dan motivasi belajar siswa tidak akan bertahan lama selama proses belajar mengajar berlangsung.

c. Respon yang Dipelajari

Belajar adalah proses yang aktif sehingga apabila tidak dilihat dalam berbagai kegiatan belajar sebagai respons siswa terhadap stimulus guru, tidak mungkin siswa dapat mencapai hasil belajar yang dikehendaki.

d. Penguatan

Setiap tingkah laku diikuti oleh kepuasan terhadap kebutuhan siswa akan mempunyai kecenderungan untuk diulang kembali manakala diperlukan. Ini berarti bahwa apabila respons siswa terhadap stimulus guru memuaskan kebutuhannya, maka siswa cenderung untuk mempelajari tingkah laku tersebut.

e. Pemakaian dan Pemindahan

Pikiran manusia mempunyai kesanggupan menyimpan informasi yang tidak terbatas jumlahnya. Dalam hal penyimpanan informasi yang tak terbatas ini penting sekali pengaturan dan penempatan informasi sehingga dapat digunakan kembali apabila diperlukan.

4. Sarana dan Prasarana Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Komputer

Dalam suatu pembelajaran banyak hal yang menunjang pembelajaran tersebut diantaranya :

a. Media Pembelajaran

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin yaitu medius yang berarti tengah. Menurut Oemar Hamalik (1994) yang dikutip oleh Darmansyah (2006:3) menyatakan :

“Media pembelajaran adalah suatu alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di pendidikan”.

Manfaat media pembelajaran menurut Darmansyah (2006:4) adalah sebagai berikut :

- 1). *Memperbesar perhatian siswa.*
- 2). *Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pembelajaran lebih mantap.*
- 3). *Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan peserta didik.*
- 4). *Membantu tumbuhnya pengertian, dengan demikian membantu perkembangan kemampuan berbahasa.*
- 5). *Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.*

Jadi dengan adanya media, pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan terasa lengkap sehingga dengan adanya media pembelajaran pun akan dapat berlangsung secara efektif.

b. Multimedia Berbasis Komputer

1) Komputer

a) Definisi Komputer

Komputer berasal dari bahasa latin Computare yang mengandung arti menghitung. Pada masa sekarang istilah komputer sering kali diartikan sebagai perangkat alat pengelola data elektrik yang bekerja dalam kontrol oleh sekumpulan instruksi (program).

Wikipedia menyatakan definisi komputer dalam <http://komputer.com> (download januari 2011) yaitu :

“Komputer adalah yang dipakai untuk mengolah informasi menurut prosedur yang telah dirumuskan. Kata komputer semula digunakan untuk menggambarkan orang yang pekerjaannya melakukan perhitungan aritmatika, dengan atau tanpa alat bantu, tetapi arti kata ini dipindahkan kepada mesin itu sendiri”.

Jadi jelas begitu pentingnya komputer dalam kehidupan ini, karena hampir setiap kehidupan manusia saat ini tidak terlepas dari teknologi komputer, khususnya dalam pembelajaran komputer dapat berfungsi sebagai media dalam pembelajaran dan sebagai suatu bidang ilmu yang harus di kuasai dan dipelajari dengan baik, baik dari perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software).

b) Komponen Utama Komputer

Budi Soetedjo (2002:27) mengemukakan bahwa komponen komputer terdiri dari tiga bagian yaitu :

- (1) *Perangkat Keras atau Hardware*
Merupakan perangkat yang dapat diraba atau dipegang. Pada umumnya perangkat keras terdiri dari peralatan input, proses, dan output.
- (2) *Perangkat Lunak atau Software*
Software merupakan kumpulan instruksi dan program yang memungkinkan komputer dapat melaksanakan fungsinya. Software ini dapat dilihat oleh mata tetapi tidak dapat diraba.
- (3) *Perangkat Insani atau Brainware*
Brainware merupakan sekumpulan orang yang mengoperasikan komputer. Manusia memegang peranan penting khususnya dalam pengoperasian komputer.

Ketiga komponen tersebut merupakan satu kesatuan dan tidak bisa terpisahkan dalam sistem komputer. Ketiga komponen komputer harus ada agar komputer bisa digunakan dengan maksimal.

b) Laboratorium Komputer

Di samping media pembelajaran laboratorium komputer sangat penting peranannya dalam menunjang pencapaian tujuan pengajaran, karena komputer memiliki fungsi yang sangat kompleks. Menurut Kurniawan Sanin yang dikutip oleh Rizki Amelia (2006) pengertian laboratorium komputer adalah :

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

Untuk terlaksananya kegiatan laboratorium komputer dengan baik, tidak terlepas dari ketersediaan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Dengan memberikan keleluasaan penggunaan dan bimbingan yang cukup, maka laboratorium komputer dapat menjadi tempat yang amat berguna bagi peserta didik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti peroleh, maka peneliti dapat memperoleh kesimpulan tentang pelaksanaan pembelajaran komputer sebagai berikut:

1. Pada tahap persiapan pembelajaran, guru telah membuat persiapan pembelajaran, seperti guru telah membuat program semester, program tahunan, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Tidak ada perbedaan persiapan mengajar yang dibuat oleh guru antara kelas X (KKPI), XI, dan XII (MP Komputer), perbedaan hanya terdapat pada proses pembelajaran, misal untuk kelas X cara penyampaian materi pelajaran lebih lambat karena adanya perbedaan daya tangkap siswa, sedangkan untuk kelas XI dan XII biasanya guru lebih cepat menerangkan materi pelajaran karena di kelas X siswa sudah dilatih sebelumnya dan siswa harus cepat tanggap.
2. Pada tahap kegiatan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru terdiri dari tiga tahapan yaitu:
 - a. Kegiatan membuka pembelajaran yang dilakukan oleh guru, pada tahap membuka pembelajaran guru telah melakukan seperti: mengabsen para siswa, menyebutkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, memotivasi para siswa dalam pembelajaran komputer, guru melakukan

kegiatan apersepsi dengan cara mengaitkan antara pembelajaran minggu lalu dengan materi yang akan dipelajari dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa.

- b. Telah tepatnya dalam memilih metode dan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Ditambah sarana dan prasarana yang sangat menunjang dalam proses pelaksanaan pembelajaran komputer. Dalam proses penyampaian materi untuk kelas X (KKPI) guru lebih lambat menerangkannya karena daya tangkap anak berbeda-beda sedangkan untuk kelas XI dan XII penyampaian materi yang dilakukan guru lebih cepat karena siswa pada kelas X sudah dilatih dan umumnya siswa kelas XI dan XII sudah cepat tangkap.
 - c. Kegiatan guru dalam tahap penutup dan evaluasi pembelajaran komputer, guru telah melaksanakan kegiatan menutup pembelajaran dengan baik, seperti guru telah merangkum inti pembelajaran dan menanyakan kembali kepada peserta didik tentang materi mana yang masih kurang dipahami oleh para peserta didik, dan kegiatan mengevaluasi yang dilakukan oleh guru sudah dilakukan dengan baik, guru menindak lanjuti tugas-tugas yang telah diberikan kepada siswa. Bentuk-bentuk kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh guru yaitu berupa latihan / ujian praktek.
3. Siswa aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran komputer.

4. Ketersediaan sarana dan prasarana yang sangat memadai dalam proses pembelajaran komputer, seperti adanya laboratorium komputer untuk pembelajaran komputer yang memiliki sekitar 40 unit komputer.
5. Kendala yang ditemui guru dalam pelaksanaan pembelajaran komputer di SMK N 3 Padang ini tidak banyak ditemukan, kendalanya hanya ruang laboratorium komputer yang kecil dan terletak paling sudut sekolah dan kurangnya penerangan / cahaya di laboratorium komputer tersebut.

B. Saran

Adapun saran yang dapat peneliti berikan sebagai berikut :

1. Memperbesar laboratorium komputer sebab kelas juga menentukan bagaimana siswa dapat belajar dengan nyaman, senang dan tenang.
2. Sebaiknya laboratorium komputer di pindahkan pada bagian depan bukan di sudut belakang sekolah agar cahaya dapat masuk ke dalam kelas.
3. Di samping memberikan ujian praktek sebaiknya guru memberikan ujian teori untuk dapat mengetahui sampai di mana penguasaan teori siswa mengenai materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir. 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta:Andi Yogyakarta.
- Darmansyah. 2006. *Komputer Multimedia Untuk Media Pembelajaran*. Padang:FIP UNP.
- Depdiknas. 2003. Kurikulum 2004 Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta:Depdiknas.
- Dikmenjur. 2003. Silabus Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi. Jakarta:Dikmenjur.
- Lexy J Moleong. 1990. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Moh Uzer Usman. 1995. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. 1989. *Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung:Sinar Baru Algensindo.
- Nasir Hadji. 1989. *Pengajaran Mikro*. Padang:FIP IKIP.
- Oemar Hamalik. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung:Citra Aditya Bakti
- , 2002. *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Bandung:Bumi Aksara
- Rizki Amelia. 2006. Pelaksanaan Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Padang:FIP UNP Padang.
- Syaiful Bahri Djamarah. 1991. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya:Usaha Nasional.
- Syamsuddin Pellu. 2005. Pentingnya Kompetensi Guru Dalam Keberhasilan KBK (Jurnal Diklat). Jakarta:Puslitbang.
- Wikipedia. 2007. Komputer, Wikipedia online, download Februari 2011.
- , 2007. Multimedia, Wikipedia online, download Februari 2011.