

**PROSES PEMBELAJARAN KOMPUTER PADA JURUSAN
ADM.PERKANTORAN DI KELAS X
SMK NEGERI 2 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



Oleh :

**F. ANGGELY THEODORA
66053 / 2005**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : PROSES PEMBELAJARAN KOMPUTER PADA
: JURUSAN ADM.PERKANTORAN DI KELAS X
: SMK NEGERI 2 PADANG

Nama : F. Anggely Theodora
NIM/TM : 66053/2005
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, Februari 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Alwen Bentri, M.Pd
NIP. 19610722 198602 1 002

Drs. Azman, M.Si
NIP. 195709 19198003 1 004

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Penguji Skripsi
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

PROSES PEMBELAJARAN KOMPUTER PADA JURUSAN ADM.PERKANTORAN DI KELAS X SMK NEGERI 2 PADANG

**Nama : F. Anggely Theodora
NIM/TM : 66053/2005
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang**

Padang, Februari 2011

DISAHKAN OLEH TIM PENGUJI

	NAMA	TANDA TANGAN
1. Ketua	: Drs. Alwen Bentri, M. Pd	_____
2. Sekretaris	: Drs. Azman, M. Si	_____
3. Anggota	: Dra. Zuwirna, M. Pd	_____
4. Anggota	: Dra. Eldarni, M. Pd	_____
5. Anggota	: Novrianti, M. Pd	_____

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

- 1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul :
“Proses Pembelajaran Komputer Pada Jurusan Adm.Perkantoran
Di Kelas X SMK Negeri 2 Padang” ini, adalah asli dan belum
pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana,
baik di Universitas Negeri Padang maupun perguruan Tinggi
lainnya.**
- 2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penilaian saya
sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan Tim
Pembimbing.**
- 3. Semua kutipan yang ada dalam skripsi ini telah saya sebutkan
sumber aslinya.**
- 4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apa bila
dikemudian hari, terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran di
dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi
akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena
karya tulis ini, serta sanksi akademik lainnya sesuai dengan
norma dan ketentuan hukum yang berlaku.**

Padang, Februari 2011

Yang membuat pernyataan

F. Anggely Theodora

NIM. 66053/2005

ABSTRAK

F.ANGGELY THEODORA : *Proses Pembelajaran Komputer Pada Jurusan Adm.Perkantoran Di Kelas X SMK Negeri 2 Padang. Skripsi UNP*

Penelitian ini tentang aspek yang menyangkut proses pembelajaran komputer pada jurusan Adm. Perkantoran di kelas X SMK Negeri 2 Padang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran tentang proses pembelajaran komputer pada jurusan Adm.Perkantoran di kelas X SMK Negeri 2 Padang, mulai kegiatan pendahuluan,kegiatan pokok dan sampai pada kegiatan penutup pembelajaran komputer pada jurusan Adm.Perkantoran di kelas X SMK Negeri 2 Padang.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data adalah, observasi partisipasi, wawancara dan studi dokumentasi, namun berdasarkan subjek yang diteliti dan konsultasi bersama dosen pembimbing, maka untuk mendapatkan data yang lebih akurat maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi partisipasi.Sedangkan teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian ini,penulis menggunakan langkah pengujian diantaranya, melakukan observasi partisipasi yang seksama,triangulasi,dan konsultasi bersama dosen pembimbing.

Temuan penelitian ini mengungkapkan, proses pembelajaran komputer pada jurusan Adm.Perkantoran di kelas X SMK Negeri 2 Padang dilaksanakan satu kali pertemuan dalam seminggu, yaitu setiap hari Senen pagi jam 7;50-12;00 wib, pada kegiatan pendahuluan pembelajaran guru mengambil absensi siswa, dan tidak pernah menyampaikan tujuan pembelajaran, pemberian penjelasan tentang isi pelajaran dilakukan dengan singkat dengan menggunakan media visual atau media audiovisual, tanpa mengkaitkan isi pelajaran dengan pengetahuan siswa. Dalam kegiatan pokok atau penyajian pembelajaran komputer,guru tidak pernah menyampaikan bahan pelajaran, namun langsung memberikan latihan pada siswa dalam menerapkan konsep dan prinsip pelajaran ke dalam praktek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan pemberian contoh terhadap materi pembahasan dilakukan guru jika ada siswa yang bertanya saja dan dilakukan secara indifidu dan pada kegiatan penutup guru tidak memberikan tes formatif pada siswa untuk mengukur kemajuan belajar siswa, tidak ada kegiatan menyimpulkan pelajaran atau mendiskusikan pelajaran sebelum pelajaran berakhir.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan ke hadapan Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Proses Pembelajaran Komputer Pada Jurusan Adm. Perkantoran Di Kelas X SMK Negeri 2 Padang”.

Dalam penulisan skripsi, penulis mendapat banyak bimbingan dan pelajaran dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada yang terhormat :

1. **Bapak Drs. Azman, M.Si selaku Penasehat Akademis (PA), Dosen pembimbing** dalam penulisan skripsi ini serta selaku **Ketua Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan**.
2. **Bapak Drs. Alwen Bentri, M.Pd selaku Dosen Pembimbing** dalam penyelesaian skripsi ini.
3. **Bapak Drs. H.Yusrizal, M.M selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Padang** yang telah memberi bantuan bagi kelancaran penyelesaian skripsi ini
4. **Ibuk Abna Hidayati, M.Pd** selaku Dosen penulis yang telah banyak memberi masukan, bertukar pikiran dalam menulis skripsi.
5. **Bapak Prof. Dr. H.Nurtain** selaku Dosen penulis yang telah banyak memberi masukan, bertukar pikiran dalam menulis skripsi.
6. **Ibuk Dra. Ida Murni Saan** selaku dosen penulis yang juga telah memberi masuk dan dukungan dalam menulis skripsi.
7. **Ibuk Dra. Zuliarni, ibuk Dra. Zuwirna, M.Pd dan Bapak Ajis** serta **Dosen-dosen dan staf lainnya pada jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan** yang tak dapat disebutkan satu persatu.
8. Serta kepada ibuku **Hj.Maryetti, M.M.Pd** dan papaku **H.Nursidin Nurdin, S.E** dan kakakku **Hj.Fitri Surya Melati Anggely, S.T** dan kakakku **Hj.Febi Kemala Sari, S.E** serta sahabat dan juga abangku, **H.Amar Putra Cinker, M.Kom** yang telah banyak memberi, bertukar pikiran dalam penulisan skripsi.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, dengan kerendahan hati penulis memohon kritik dan saran yang membangun guna memperbaiki dan penyempurnaan skripsi ini. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Oktober 2010

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan dan Fokus Penelitian	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Pertanyaan penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Definisi umum Teknologi Informasi dan Komunikasi	7
B. Komputer Dalam Pembelajaran	8
C. Tujuan Pembelajaran Komputer	9
D. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran	10
E. Persiapan Guru Dalam Pembelajaran Komputer	13
F. Pelaksanaan Pembelajaran	19
1. Urutan Kegiatan Pembelajaran Komputer	20
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian	24
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	24
C. Subjek dan Sumber Data	25
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	26
E. Analisa Data	29
F. Tingkat Kepercayaan dan Absahan Data	29
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Temuan Umum	31
B. Pembahasan	32
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	49
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran :	Halaman
1. Pedoman Observasi	54
2. Hasil Observasi	55
3. Surat Izin Penelitian dari Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, FIP, UNP	56
4. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang	57
5. Surat penugasan bimbingan skripsi mahasiswa dari Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP	58
6. Surat keterangan telah selesai melakukan penelitian di SMK Negeri 2 Padang	69

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi telah mempercepat proses globalisasi dan menuntut penataan kembali kehidupan umat manusia dalam berbagai segi, globalisasi menuntut sumber daya manusia yang berkualitas, yang mempunyai sikap proaktif terhadap perubahan-perubahan yang muncul di depan.

Salah satu cara meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dilakukan pemerintah saat ini adalah dengan memasukan pelajaran komputer sebagai mata pelajaran di sekolah. SMK merupakan salah satu bentuk pendidikan formal yang sistematis. Tujuan pendidikan ini adalah untuk membantu siswa dalam menghadapi globalisasi pada masa yang akan datang.

Agar tujuan pendidikan tersebut berjalan dengan benar diperlukan suatu proses belajar mengajar yang baik, karena proses belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. Pada situasi formal di sekolah, belajar tidak dapat dipisahkan dengan mengajar, dimana kegiatan belajar dilaksanakan oleh siswa sedangkan kegiatan mengajar dilakukan oleh guru. Menurut Moh. Uzer Usman (1992:11) dalam <http://skypieablog.com/proses-mencapai-tujuan-pendidikan.html>, yang di akses 08 Januari 2009 (online), menyatakan “Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru

dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu”.

Pernyataan Moh.Uzer Usman ini juga tertulis dalam buku proses belajar mengajar di sekolah (2002:19) “Proses belajar mengajar adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu”. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa suatu proses belajar mengajar itu merupakan serangkaian kegiatan guru dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pada dasarnya mengajar adalah mengusahakan terciptanya suatu situasi yang memungkinkan berlangsungnya proses belajar. Kegiatan proses belajar mengajar dapat dilaksanakan secara optimal oleh guru dengan menetapkan tujuan pengajaran, cara dan sarana yang digunakan dalam kegiatan pengajaran. Agar proses belajar mengajar berjalan dengan lancar, guru harus mempunyai strategi yang tepat dalam pembelajaran. Guru harus membuat rencana pembelajaran dengan hati-hati dan teliti serta memperhatikan segala aspek pelajaran mulai dari awal sampai akhir.

Dalam menentukan strategi yang akan dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung guru harus mempertimbangkan kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan, materi yang disampaikan, alat/teknik penilaian, untuk itu guru harus menyeleksi mana diantaranya

yang tepat digunakan dalam pencapaian tujuan pembelajaran, untuk melaksanakan hal tersebut guru berpedoman pada Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP) yaitu merupakan salah satu komponen dari perangkat kurikulum yang menjabarkan materi serta tujuan setiap mata pelajaran. Isi GBPP lebih tergambar dalam susunan, program pengajaran baik program tahunan, program semester, maupun jumlah pertemuan setiap pokok bahasan. Bahan kajian suatu mata pelajaran tersebut yang dijadikan pedoman bagi pembina dan penyelenggara pendidikan dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

Sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar tersebut guru harus membuat perencanaan pelaksanaan pembelajaran, kegiatan guru dalam membuat adalah merumuskan topik/materi, menentukan metode, menentukan sumber pelajaran, menentukan alat pelajaran dan menyusun alat penilaian yang berdasarkan GBPP, karena di dalam penguasaan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan teknologi khususnya dalam pelajaran komputer diperlukan pendidikan dan latihan, salah satunya pada pendidikan formal yakni di SMK. Pendidikan dan latihan ini maksudnya agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Karena pelajaran komputer tidak hanya menyangkut proses belajar untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan di luar sistem pendidikan yang berlaku dengan waktu yang relatif singkat, namun mengutamakan praktek dari pada teorinya saja. Karena tanpa praktek (latihan) pelajaran komputer tidak akan berjalan secara optimal dan agar dapat mendukung siswa

dalam menghadapi globalisasi. Berdasarkan observasi pendahuluan tanggal 23 November 2009 yang penulis lakukan pada lokasi penelitian di SMK Negeri 2 Padang, penulis menemukan beberapa fenomena dalam pelaksanaan pembelajaran, pada saat kegiatan pembelajaran terlihat masih ditemukan berbagai fenomena. Dimana guru tidak mengatakan tujuan dari pembelajaran tersebut kepada siswanya, sedangkan tujuan yang tepat dan diketahui siswa dapat memberi arah yang jelas dalam belajarnya, sedangkan guru memiliki kelengkapan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran dan pelajaran komputer yang disampaikan lebih banyak pada praktek, namun siswa banyak yang tidak aktif ketika berlangsungnya proses belajar mengajar seperti tidak mendengarkan keterangan guru, mereka sibuk dengan kegiatan masing-masing seperti bercerita dengan teman-temannya, bermain dan tidak menulis apa yang mereka amati. Dari fenomena tersebut, penulis tertarik mengadakan penelitian lebih lanjut tentang “Pelaksanaan Pembelajaran Komputer pada jurusan Adm. Perkantoran di kelas X SMK Negeri 2 Padang”. Namun untuk memfokuskan penelitian ini, setelah seminar proposal tanggal 12 April 2010, kata Pelaksanaan di tukar menjadi Proses. Sehingga menjadi **“Proses Pembelajaran Komputer pada Jurusan Adm. Perkantoran di kelas X SMK Negeri 2 Padang”**.

B. Rumusan dan Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah “Proses pembelajaran komputer

pada jurusan Adm.Perkantoran di kelas X SMK Negeri 2 Padang” sesuai dengan masalah tersebut,maka penelitian ini fokus pada :

1. Kegiatan pendahuluan pembelajaran komputer pada jurusan Adm.Perkantoran di kelas X SMK Negeri 2 Padang.
2. Kegiatan pokok/penyajian pembelajaran komputer pada jurusan Adm.Perkantoran di kelas X SMK Negeri 2 Padang.
3. Kegiatan penutup pembelajaran komputer pada jurusan Adm.Perkantoran di kelas X SMK Negeri 2 Padang.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan fokus penelitian yang dikemukakan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran tentang :

1. Kegiatan pendahuluan pembelajaran komputer pada jurusan Adm.Perkantoran di kelas X SMK Negeri 2 Padang.
2. Kegiatan pokok/penyajian pembelajaran komputer pada jurusan Adm.Perkantoran di kelas X SMK Negeri 2 Padang.
3. Kegiatan penutup pembelajaran komputer pada jurusan Adm.Perkantoran di kelas X SMK Negeri 2 Padang.

D. Pertanyaan Penelitian

Sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian maka pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kegiatan pendahuluan pembelajaran komputer pada jurusan Adm.Perkantoran di kelas X SMK Negeri 2 Padang?

2. Bagaimana kegiatan pokok/penyajian pembelajaran komputer pada jurusan Adm.Perkantoran di kelas X SMK Negeri 2 Padang?
3. Bagaimanakah kegiatan penutup pembelajaran komputer pada jurusan Adm.Perkantoran di kelas X SMK Negeri 2 Padang?

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna sebagai :

1. Motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik lagi dari sebelumnya
2. Guru-guru yang mengajar pelajaran komputer yang dapat dijadikan masukan khususnya guru SMK Negeri 2 Padang
3. Kepala sekolah untuk dalam perhatian proses pembelajaran komputer oleh guru, karena merupakan orang yang bertanggung jawab langsung terhadap aktivitas guru.
4. Penulis dalam mendapatkan pengalaman di bidang penelitian dan sekaligus untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam penyelesaian program studi di jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Definisi umum Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat berkaitan erat dengan internet. Bahkan masyarakat pada umumnya menganggap bahwa wujud dari Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah internet. Anggapan ini benar namun tidak tepat. Menurut Supriyanto (2006:21) dalam teknologi informasi dan komunikasi SMP menyatakan bahwa “Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah sebagai salah satu wujud teknologi hasil *konvergensi* (penyatuan/gabungan) antar teknologi informasi dan telekomunikasi”.

Artinya Teknologi Informasi dan Komunikasi mempunyai dua pengertian yaitu Teknologi Informasi dan Telekomunikasi. Teknologi Informasi mempunyai pengertian luas yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Sedangkan telekomunikasi mempunyai pengertian segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.

Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala aspek terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan dan transfer atau pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu. Teknologi Informasi dan Komunikasi mempunyai pengaruh luas tidak

hanya sebatas alat dalam pengetahuan tapi juga dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari salah satunya adalah komputer untuk mempermudah pekerjaan.

B. Komputer Dalam Pembelajaran

Secara garis besar pelajaran komputer itu terdiri dari 3 bagian penting yaitu perangkat lunak (*soft ware*) berupa kurikulum, program, dan perangkat yang tidak terlihat secara fisik lainnya atau bisa di sebut *hidden data*. Kemudian, yang berkaitan dengan orang (*brain ware*) berupa tingkat kemampuan dan penguasaan guru/tenaga kerja, siswa dll mulai dari tingkat dasar (*operator*), pemrograman (*programmer*) dan ahli sampai pada tingkat penyelesaian masalah (*system analyst*) terakhir berkaitan dengan perangkat keras (*hard ware*) berupa perangkat keras, berwujud, dapat dirasakan dan dimanfaatkan seperti buku panduan/modul, perangkat komputer, telepon, televisi, radio dan lain sebagainya. Tanpa 3 faktor tersebut mustahil pelajaran komputer berjalan optimal dan bahkan akan menjadi masalah jika salah satu faktor tidak dapat terpenuhi.

Perkembangan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi saat ini sangat pesat terhadap pribadi maupun komunitas dalam beraktifitas terutama dalam kawasan pendidikan. Oleh karena itu, pemanfaatan komputer harus diperkenalkan pada siswa agar mereka mempunyai bekal pengetahuan dan pengalaman yang memadai untuk bisa menerapkan dan menggunakannya dalam kegiatan belajar mengajar

dan agar siswa dapat menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja dan aktifitas lainnya, salah satunya dengan komputer sehingga siswa mampu berkreasi atau mengembangkan sikap inisiatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri dan mudah beradaptasi dengan perkembangan yang baru.

Pada hakekatnya pelajaran komputer menyiapkan siswa agar dapat terlibat pada perubahan yang pesat dalam dunia kerja maupun kegiatan lainnya.

C. Tujuan Pembelajaran Komputer

Tujuan dari pembelajaran komputer adalah untuk menyadarkan siswa akan potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berubah sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari teknologi informasi dan komunikasi salah satunya adalah dengan pelajaran komputer. Selain itu untuk memotivasi kemampuan siswa dalam beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan teknologi sehingga siswa bisa melaksanakan dan menjalani aktifitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.

Penggunaan komputer mendukung mengembangkan kompetensi siswa dalam kegiatan belajar dan bekerja dalam berbagai aktifitas sehari-hari. Sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, terampil dalam berkomunikasi, mengorganisasi informasi belajar dan bekerjasama. Selain itu pembelajaran komputer dapat mengembangkan kemampuan belajar

mandiri,berinisiatif, inovatif,kreatif dan bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran,bekerja dan pemecahan masalah.

D. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting.Karena dalam kegiatan tersebut ke tidak jelasan bahan yang disajikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media.Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu.Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretnkan dengan kehadiran media.Dengan demikian,anak didik lebih mudah mencerna bahan dari pada tanpa bantuan media.

Namun perlu di ingat, bahwa peranan media tidak akan terlihat bila penggunaan media tidak sejalan dengan isi dari tujuan pembelajaran yang akan dirumuskan. Karena itu, tujuan pembelajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media.Manakala diabaikan, maka media bukan lagi sebagai alat bantu pembelajaran,tetapi sebagai penghambat dalam mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

b. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Memilih media hendaknya tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan didasarkan atas kriteria tertentu. Kesalahan pada saat pemilihan, baik pemilihan jenis media maupun pemilihan topik yang digunakan, akan membawa akibat panjang yang tidak kita inginkan di kemudian hari. Agar media pengajaran yang dipilih itu tepat, di samping memenuhi prinsip-prinsip pemilihan, juga terdapat beberapa faktor dan kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yaitu:

1. Objektivitas

Unsur subjektivitas guru dalam memilih media pengajaran harus dihindarkan. Artinya, guru tidak boleh memilih suatu media pengajaran atas dasar kesenangan pribadi.

2. Program Pengajaran

Program pengajaran yang akan disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik isinya, strukturnya, maupun kedalamannya. Meskipun secara teknis program itu sangat baik, jika tidak sesuai dengan kurikulum ia tidak akan banyak membawa manfaat, bahkan mungkin hanya menambah beban, baik bagi anak didik maupun bagi guru di samping akan membuang-buang waktu, tenaga dan biaya. Terkecuali jika program itu hanya dimaksudkan untuk

mengisi waktu senggang saja, dari pada anak didik bermain-main tidak karuan.

3. Sasaran Program

Sasaran program yang dimaksud adalah anak didik yang akan menerima informasi pengajaran melalui media pengajaran

4. Situasi dan Kondisi

Situasi dan kondisi yang ada juga perlu mendapat perhatian dalam menentukan pilihan media pembelajaran yang akan digunakan.

Situasi dan kondisi tersebut meliputi :

- 1) Situasi dan kondisi sekolah atau tempat dan ruangan yang akan dipergunakan, sesuai ukurannya, perlengkapannya, ventilasinya.
- 2) Situasi serta kondisi anak didik yang akan mengikuti pelajaran mengenai jumlahnya, motivasinya, dan kegairahannya.

5. Kualitas Teknik/Strategi

Dari segi teknik/strategi, media pengajaran yang akan digunakan perlu diperhatikan, apakah sudah memenuhi syarat. Barangkali ada rekaman audionya atau gambar-gambar atau alat-alat bantu yang kurang jelas atau kurang lengkap, sehingga perlu penyempurnaan sebelum digunakan. Suara atau gambar yang kurang jelas bukan saja tidak menarik, tetapi juga dapat mengganggu jalannya proses belajar mengajar.

6. Keefektifan dan Efisiensi Penggunaan

Keefektifan berkenaan dengan hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi berkenaan dengan proses pencapaian hasil tersebut. Keefektifan dalam penggunaan media meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut informasi pengajaran dapat diserap anak didik dengan optimal, sehingga menimbulkan perubahan tingkah lakunya. Sedangkan efisiensi meliputi apakah dengan penggunaan media tersebut waktu, tenaga dan biaya yang akan dikeluarkan untuk mencapainya tujuan tersebut sedikit mungkin. Ada media yang dipandang sangat efektif untuk mencapai suatu tujuan, namun proses pencapaiannya tidak efisien, baik dalam pengadaannya maupun di penggunaannya. Demikian pula sebaliknya, ada media yang efektif dalam pengadaannya atau penggunaannya, namun tidak efektif dalam mencapai hasilnya. Memang sangat sulit untuk mempertahankan keduanya (efektif dan efisien) secara bersamaan, tetapi di dalam memilih media pengajaran guru sedapat mungkin menekan jarak di antara keduanya.

E. Persiapan/Perencanaan Guru Dalam Pembelajaran Komputer

Pada hakikatnya bila suatu kegiatan direncanakan terlebih dahulu, maka tujuan dari kegiatan tersebut akan lebih terarah dan lebih berhasil. Itulah sebabnya seorang guru harus memiliki kemampuan dalam merencanakan pengajaran, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Guru hendaknya mampu mengajak siswa

untuk aktif dalam pembelajaran. Seorang guru sebelum mengajar hendaknya merencanakan program pengajaran, membuat persiapan pengajaran yang akan diberikan pada siswa. Sehubungan dengan itu David Johnson (2002:28) yang diterjemahkan dalam buku proses belajar mengajar disekolah menyatakan:

“Guru diharapkan merencanakan dan menyampaikan pengajaran, karena itu semua memudahkan siswa belajar. Pengajaran merupakan rangkaian peristiwa yang direncanakan untuk disampaikan untuk menggiatkan proses merangkai situasi belajar (yang terdiri dari ruang kelas, siswa, dan materi kurikulum) agar siswa belajar menjadi lebih mudah”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bagaimanapun tingginya pelajaran yang diberikan dan bagaimanapun tingginya kemampuan mengajarnya, guru harus memiliki persiapan yang lengkap. Karena perencanaan itu dapat bermanfaat bagi guru sebagai kontrol terhadap diri sendiri agar dapat memperbaiki cara pengajarannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Hendiyat Soetopo dan Wasty Soemanto (2002:28) dalam buku proses belajar mengajar di sekolah, “Bahwa selain berguna sebagai alat kontrol, maka persiapan mengajar juga berguna sebagai pegangan bagi guru sendiri”.

Program satuan pelajaran merupakan salah satu bagian dari program pembelajaran yang memuat satuan bahasa untuk disajikan dalam berbagai kali pertemuan, yang dijadikan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga lebih terarah dan berjalan efektif dan efisien. Rencana pembelajaran adalah persiapan tertulis dari guru sebelum mengajar. Keseluruhan isi rencana pembelajaran mencerminkan jalan

kegiatan pembelajaran yang akan di tempuh oleh siswa bersama guru sehingga rencana pembelajaran itu berguna sebagai panduan belajar siswa dan mengajar guru. Perencanaan itu juga dapat bermanfaat bagi guru sebagai kontrol terhadap diri sendiri agar dapat memperbaiki pengajarannya.

1. Penetapan materi

Bahan atau materi pelajaran pada hakikatnya adalah isi dari materi pelajaran yang diberikan kepada siswa sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Secara umum sifat bahan pelajaran atau materi pelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa kategori yaitu gabungan antara pengetahuan (fakta, informasi yang terperinci), keterampilan (langkah, prosedur, keadaan dan syarat-syarat) dan faktor sikap. Dalam menyampaikan bahan pelajaran perlu memperhatikan dalam menetapkan bahan pelajaran. Dasar pemilihan materi pelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Tingkat instruksional umum.
- b. Tingkat perkembangan siswa
- c. Pengalaman siswa
- d. Tersedianya waktu dan fasilitas.

2. Menetapkan Metode Pembelajaran

Metode mengajar merupakan salah satu cara yang dilakukan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Oleh karena itu, peranan metode mengajar adalah sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar efektif. Menurut Hadari

Nawawi (2002:33) dalam buku proses belajar mengajar disekolah menyatakan :

“Metode mengajar adalah kesatuan langkah kerja yang dikembangkan oleh guru berdasarkan pertimbangan rasional tertentu, masing-masing jenis bercorak khas dan kesemunya berguna untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu”.

Selain itu dasar dari pemilihan metode mengajar menurut Abu Ahmadi (2002:33) dalam buku proses belajar mengajar disekolah, terdiri lima hal yaitu:

- a. Relevansi dengan tujuan
- b. Relevansi dengan bahan
- c. Relevansi dengan kemampuan guru
- d. Relevansi dengan situasi pengajaran

Metode pembelajaran berfungsi sebagai cara dalam menyajikan (menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan) isi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Penggunaan metode tersebut harus sesuai dengan tujuan, karakteristik materi, faktor siswa, serta guru dan ketersediaan fasilitas dan waktu. Menurut Winarno Surakhmad (2006:78) dalam buku strategi belajar mengajar, bahwa pemilihan dan penentuan metode dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

- a. Anak didik yaitu manusia berpotensi yang menghajatkan pendidikan.
- b. Tujuan, yaitu sasaran yang dituju dari setiap kegiatan belajar mengajar.
- c. Situasi, yaitu situasi kegiatan belajar mengajar yang guru ciptakan tidak selamanya sama dari hari ke hari.
- d. Fasilitas, yaitu kelengkapan yang menunjang belajar anak didik di sekolah.
- e. Guru, karena setiap guru mempunyai kepribadian yang berbeda.

Pendapat tersebut juga didukung oleh Lardizal (2002:34) dalam buku proses belajar mengajar di sekolah. “Dasar pemilihan metode mengajar terdiri dari tujuan, materi, fasilitas, dan guru”.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran guru dapat menggunakan lebih dari satu metode pembelajaran, karena semua tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam suatu pelajaran tidak dapat dicapai dengan menggunakan satu metode saja.

3. Penetapan Media Pembelajaran

Media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengiriman pesan kepada penerima pesan. Pengiriman dan penerimaan pesan dapat berupa orang atau lembaga, sedangkan media dapat berupa alat-alat elektronik, gambar, buku dan sebagainya.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menghubungkan pengirim atau sumber kepada penerima. Pengirim (sumber) dan penerima tersebut dapat berupa orang atau lembaga sedangkan media berupa alat.

Apa bila media digunakan dengan tepat dalam pembelajaran dapat bermanfaat bagi siswa dan guru. Manfaat media bagi siswa adalah sebagai berikut :

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalitas
- b. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan daya indra
- c. Dapat di atasi sikap pasif anak
- d. Mengatasi perbedaan individu pada siswa.

Sebagaimana menurut Nana Sudjana (2006:137) dalam buku strategi belajar mengajar, mengemukakan nilai-nilai praktis media pembelajaran adalah :

- a. Dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berfikir. Karena itu dapat mengurangi verbalisme.
- b. Dapat memperbesar minat dan perhatian siswa untuk belajar
- c. Meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar bertambah mantap.
- d. Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap siswa
- e. Menumbuhkan pikiran yang teratur dan berkesinambungan.
- f. Membantu tumbuhnya pemikiran dan membantu berkembangnya kemampuan berbahasa
- g. Memberi pengalaman, membantu berkembangnya efisiensi dan pengalaman belajar yang lebih sempurna
- h. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat dipahami oleh siswa, memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik
- i. Metode mengajar akan lebih bervariasi
- j. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak semata-mata mendengarkan uraian guru.

Dapat dilihat bahwa manfaat media sangat berpengaruh pada kelancaran proses pembelajaran siswa dan guru. Media pembelajaran dapat digunakan pada setiap langkah urutan pembelajaran yaitu pendahuluan, penyajian materi dan penutup pelajaran. Media yang dapat digunakan guru dalam mengajar komputer adalah media auditif, media visual, dan media audio visual.

- a. Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, rekaman tulisan jauh, telepon, laboratorium bahasa, dan piringan hitam.
- b. Media Visual adalah media yang mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam

seperti film *strip* (film rangkai), *slide* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, potongan gambar, transparansi, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.

- c. Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini di bagi lagi dua bagian (a) media audiovisual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, dan cetakan suara. (b) media audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video cassette*.

Dari jenis-jenis dan karakteristik media sebagaimana disebutkan di atas, kiranya patut menjadi perhatian dan pertimbangan bagi guru ketika akan memilih dan menggunakan media dalam pembelajaran. Karakteristik media yang mana yang dianggap tepat untuk menunjang pencapaian tujuan pengajaran, itulah media yang harusnya di pakai dalam membantu siswa memahami materi pelajaran, dan media yang digunakan untuk suatu pembelajaran hendaknya bervariasi.

F. Pelaksanaan Pembelajaran.

Yang dimaksud dengan pelaksanaan proses belajar mengajar adalah pelaksanaan proses berlangsungnya belajar mengajar di kelas yang

merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. Menurut Winarno Surachmad (2002:36) dalam buku proses belajar mengajar di sekolah, menyatakan “Pelaksanaan pembelajaran adalah interaksi guru dengan murid dalam rangka menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa dan untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas pengajaran yang dilaksanakan. Guru dapat membuat perubahan-perubahan yang sesuai dengan kondisi dalam pelaksanaan pembelajaran.

1. Urutan Kegiatan Pembelajaran Komputer

a. Kegiatan Pendahuluan (tahap pra instruksional)

Kegiatan pendahuluan adalah usaha atau kegiatan yang dilakukan guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk menciptakan pra kondisi/mempersiapkan murid agar mental dan perhatiannya terpusat pada apa yang akan dipelajarinya sehingga usaha tersebut akan memberikan efek terhadap kegiatan belajar. Murid siap menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap baru.

Kegiatan awal tersebut dapat berupa penjelasan tujuan pembelajaran yang sangat membantu siswa dalam belajar, karena tujuan pembelajaran berisi kemampuan yang akan di capai siswa pada akhir proses belajar, dengan mengetahui tujuan pembelajaran siswa tidak lagi mengira-ngira apa yang akan di capai pada akhir pembelajaran tersebut, sehingga mereka mempunyai motivasi untuk

mengikuti pembelajaran dan penjelasan tentang isi pelajaran, penjelasan tentang relevansi isi pelajaran baru.

Penjelasan tentang isi pelajaran merupakan kegiatan guru untuk menjelaskan materi pelajaran kepada siswa sehingga siswa mendapatkan gambaran tentang isi pelajaran yang dipelajari.

Penjelasan tentang relevan isi pelajaran baru dilakukan guru dengan mengaitkan isi pelajaran dengan pengetahuan yang sudah dimiliki atau pengalaman siswa sehari-hari. Sehingga siswa lebih cepat memahami pelajaran baru yang disampaikan guru.

b. Kegiatan Pokok (Penyajian)

Penyampaian/penyajian pokok bahan pelajaran disesuaikan dengan perencanaan yang telah dirancang. Pemberian contoh perlu dilakukan sesuai dengan materi pembahasan, hal ini ditujukan agar siswa dapat lebih memahami materi. Setelah memberi contoh, guru harus memberikan latihan. Latihan merupakan kegiatan siswa untuk menerapkan konsep, prinsip, atau prosedur yang sedang dipelajarinya ke dalam praktek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

c. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup terdapat dua kegiatan inti yaitu tes formatif dan menyimpulkan pelajaran yang baru saja diajarkan. Menurut Suharsimi Arikunto (2002:53) dalam buku proses belajar mengajar di sekolah, “tes/evaluasi formatif adalah penilaian yang dilakukan guru setelah satu pokok bahasan selesai dipelajari oleh

siswa” Penilaian formatif disebutkan dengan istilah penilaian pada akhir satuan pelajaran. Penilaian formatif berfungsi untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian tujuan instruksional khusus (TIK) yang telah ditentukan dalam setiap satuan pelajaran. Menurut Abdul Gafur (2002:32) dalam proses belajar mengajar di sekolah Tujuan instruksional khusus adalah “kemampuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki siswa manakala ia telah selesai mengikuti suatu program pelajaran”. Dasar pertimbangan dalam merumuskan tujuan instruksional khusus (TIK) adalah tujuan institusional, tujuan instruksional umum, sifat bahan, karakteristik dan kemampuan awal siswa.

Pemberian tes dapat berupa satu tes pertanyaan yang akan di jawab siswa atau seperangkat tugas untuk mengukur kemajuan belajar siswa setelah menyelesaikan suatu tahap pelajaran. Pemberian tugas yang dilakukan secara terus menerus dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai dengan jenis dan ciri mata pelajaran. Pemberian tugas bertujuan untuk melatih siswa menerapkan atau menggunakan hasil yang diperolehnya dalam kegiatan pembelajaran.

Penilaian hendaknya komprehensif, yang meliputi tes dan non tes, sehingga diperoleh gambaran hasil belajar yang objektif. Demikian pula bentuk tes tidak hanya tes objektif tetapi juga tes essay. Sedangkan jenis non tes digunakan untuk menilai aspek tingkah

laku, seperti aspek minat dan sikap. Alat evaluasi/penilaian non tes antara lain observasi, wawancara, studi kasus dan *rating scale* (skala penilaian). Penilaian hasil belajar hendaknya dilakukan secara berkesinambungan agar diperoleh hasil yang menggambarkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya. Seperti penilaian yang dilakukan dengan tes lisan atau tes tertulis. Jika tes tersebut dilakukan dengan tes tertulis maka hasil tes tersebut dikembalikan kepada siswa, kegiatan ini dinamakan umpan balik.

Kemudian kegiatan menyimpulkan pelajaran dilakukan dengan menyuruh siswa menyimpulkan dan kemudian didiskusikan secara bersama sebelum pelajaran berakhir.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan pada jurusan Adm.Perkantoran di kelas X SMK Negeri 2 Padang mengenai Proses pembelajaran komputer pada jurusan Adm.Perkantoran di kelas X SMK Negeri 2 Padang,penulis dapat mengambil kesimpulan,yaitu :

1. Kegiatan pendahuluannya guru mengambil absensi kehadiran siswa dan doa bersama selanjutnya guru memberikan penjelasan singkat tentang isi pelajaran baru dengan menggunakan infokus dan media visual atau terkadang menggunakan media audio visual,namun guru tidak mengkaitkannya isi pelajaran dengan pengetahuan siswa sehari-hari dan tidak memberi penjelasan tentang tujuan pelajaran.
2. Kegiatan penyajian pembelajaran komputer guru langsung memberikan latihan pada siswa dalam menerapkan konsep dan prinsip pelajaran ke dalam praktek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari hal ini dikarenakan pembelajaran komputer (KKPI) pada jurusan Adm.Perkantoran di kelas X SMK Negeri 2 Padang pada

Semester I T.P 2010/2011 Standar kompetensinya Mengoperasikan ‘*PC Stand alone*’ sehingga guru lebih banyak memberikan latihan pada siswanya. Namun guru tidak menyampaikan bahan pelajaran sebelum latihan dikarenakan pada kegiatan pendahuluan guru telah memberikan penjelasan singkat akan materi pelajaran dengan menggunakan infokus dan media visual dan pemberian contoh terhadap materi pembahasan pada siswanya dilakukan apa bila ada siswa yang bertanya saja dengan cara memberikan contoh langsung ke komputer siswa yang bertanya tersebut.

3. Kegiatan penutupnya guru tidak ada memberikan tes formatif pada siswa untuk mengukur kemampuan belajar siswanya, sehingga bentuk tes formatif yang diberikan guru dalam mengukur kemajuan belajar siswa hanya melalui latihan saja yang dikumpul di akhir semester pada plesdis masing-masing siswa sehingga banyak yang di ‘*copy paste*’ selain itu pada kegiatan penutup tidak ada kegiatan menyimpulkan pelajaran atau mendiskusikan pelajaran sebelum pelajaran berakhir. Artinya dari kegiatan pendahuluan sampai kegiatan penutup proses pembelajaran komputer pada jurusan Adm. Perkantoran di kelas X SMK Negeri 2 Padang hanya pengambilan absensi kehadiran, pemberian penjelasan tentang isi pelajaran dengan singkat dengan menggunakan infokus dan media visual/terkadang media audio visual, lalu langsung memberikan latihan pada siswa sampai jam pelajaran berakhir, tidak adanya bentuk

tes formatif dalam mengukur kemajuan belajar siswa, tidak ada kegiatan kesimpulan dan juga tidak ada kegiatan mendiskusikan pelajaran sebelum pelajaran berakhir, pada kegiatan penutup hanya didominasi oleh kegiatan permainan seperti, siswa bermain internet di komputer dan guru bermain saham di internet melalui laptopnya dan kegiatan tersebut berlangsung sampai akhir semester.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian yang peneliti lakukan dalam proses pembelajaran komputer pada jurusan Adm.Perkantoran di kelas X SMK Negeri 2 Padang, maka peneliti ingin menyampaikan beberapa sumbangan saran kepada pihak yang terkait, antara lain :

1. Sebaiknya pengawasan Bapak Kepala sekolah SMK Negeri 2 Padang/pihak-pihak terkait lebih ditingkatkan lagi, tidak cukup kehadiran siswa/guru saja dalam proses pembelajaran komputer.
2. Dikarenakan untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan suatu proses belajar mengajar yang baik, karena proses belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah, hendaknya di dalam proses pembelajaran komputer pada jurusan Adm.Perkantoran di kelas X SMK Negeri 2 Padang dapat mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. SMK Negeri 2 Padang yang termasuk SBI '*Invenst*' dan memiliki fasilitas yang sangat cukup lengkap, sebaiknya kehadiran internet di

SMK Negeri 2 Padang dapat benar-benar mendukung proses pembelajaran komputer pada jurusan Adm.Perkantoran di kelas X SMK Negeri 2 Padang,bukan sebaliknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Agam, Rameli. 2008. *Menulis Proposal Panduan Lengkap Membuat Proposal Penelitian, Kerjasama, Bisnis, Proyek, dan Event*. Yogyakarta : Familia
- Amar. 1993. *Penguasaan dan Pemanfaatan IPTEK dalam Pelajaran Komputer*. Hal 45, (online), (<http://skypieablog.com/>, diakses 08 Januari 2009)
- Andromeda dkk. 2009. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia Yang Disempurnakan (EYD)*. Yogyakarta: Andromeda Publishing
- Bungin, Burhan. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- B. Suryosubroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Cinker, Amar. 1993. *Analisis Data Dalam Kualitatif*. Halaman 133, (Online), (<http://cinkerpreview.com/>, di akses 9 Januari 2009)
- . 1993. *Metode penelitian deskriptif dan obserpasi partisipasi*. hal 354, (online), (<http://previewpress.com/>, di akses 9 Januari 2009)
- . 1999. *Penetapan Media Pembelajaran Menurut Para Ahli*. hal 654, (online), (<http://blog.kucingair.com/>, di akses 8 Januari 2009)
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Elywarni. 2008. *Motivasi dan Minat belajar Siswa kelas VIII dalam Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP N 3 X Koto Singkarak*. Skripsi : UNP.
- Ermanto, dkk. 2009. *Bahasa Indonesia Pengembangan Kepribadian Perguruan Tinggi*. Padang: UNP Press.