

PEMANFAATAN KOMPUTER DALAM PEMBELAJARAN DI SD NEGERI TUKANGAN YOGYAKARTA

COMPUTER UTILIZATION FOR LEARNING IN YOGYAKARTA, TUKANGAN ELEMENTARY SCHOOL

Oleh: Nurulita Normawati, PSD/PGSD,
nnurulita63@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, kendala dan kelebihan pemanfaatan komputer dalam pembelajaran di SD Negeri Tukangan Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah kepala sekolah, guru, dan siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi teknik dan *member check*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan dilakukan oleh guru kelas dengan membuat RPP menggunakan pedoman KTSP. Mayoritas guru tidak menuliskan pemanfaatan komputer pada komponen RPP. Pemanfaatan komputer di kelas sebagai media dan di laboratorium komputer sebagai media dan sumber belajar. Evaluasi pembelajaran dilakukan di kelas dan laboratorium komputer berupa evaluasi pengamatan sikap selama pembelajaran dan hasil belajar di akhir pembelajaran. Kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran meliputi kendala dari segi siswa, sarana-prasarana, dan evaluasi pembelajaran. Kelebihan memanfaatkan komputer dalam pembelajaran meliputi kelebihan dari segi siswa dan guru.

Kata kunci: *pemanfaatan komputer, pembelajaran*

Abstract

This research aims to describe the planning, realizing, evaluating, obstacles, and advantages of computer utilization for learning in Yogyakarta, Tukangan Elementary School. This research was a descriptive qualitative research. The subjects of this research were the headmaster, the teachers, and the students. The data was collected by observation, interview, and documentation. Data analysis step used data reduction, data display, and conclusion. The validity check technique used triangulation technique and member check. The result of this research shows that the planning is class teachers make a lesson plan used KTSP for orientation. Most of teachers are not involve the computer utilization on lesson plan's components. Computer is used in the class as the media and in the computer laboratory as the media and study resource. The learning evaluation does in the class and computer laboratory that are the affective evaluation during lesson and cognitive evaluation in the end of lesson. The obstacles that dealed by teachers are the students's obstacle, infrastructures, and learning evaluation. The advantages of computer utilization for learning are advantages for the students and the teachers.

Key word: *computer utilization, learning*

PENDAHULUAN

Kehidupan masyarakat zaman sekarang berbeda dengan kehidupan masyarakat zaman dahulu, terlebih bila kita memandangnya dari segi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). IPTEK telah berkembang seiring dengan globalisasi yang terjadi saat ini dimana manusia dapat berinteraksi

dengan manusia di belahan dunia lain secara mudah. Dunia menjadi terhubung tanpa mengenal batas-batas wilayah. Akibatnya, terjadi banyak perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya adalah aspek pendidikan.

Di era globalisasi, pendidikan mengalami perubahan yang sangat besar. Saat ini, guru bukan

menjadi satu-satunya sumber ilmu pengetahuan bagi siswa. Munculnya internet dan media elektronik yang dapat diakses siswa dengan mudah menyebabkan siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja tanpa harus didampingi oleh guru. Maka, pendidikan juga harus menyesuaikan dengan kecanggihan teknologi yang terjadi saat ini.

Berdasarkan hasil survei yang diadakan oleh *The Political and Economic Risk Consultancy*, kualitas pendidikan Indonesia di mata dunia internasional sangat rendah. Hal ini ditunjang oleh data yang dikeluarkan oleh indeks sumber daya manusia bahwa pendidikan di Indonesia menempati urutan ke-111 dari 175 negara yang terukur (Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, 2011: 92). Maka, kualitas pendidikan harus ditingkatkan sebagai upaya menciptakan Sumber Daya manusia (SDM) yang berkualitas sehingga dapat bersaing di era globalisasi saat ini.

Saat ini, peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia terus dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya yaitu dengan mengubah pendidikan konvensional menjadi pendidikan berbasis teknologi. Hal ini dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran di sekolah. Dengan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan maka akan mendukung proses pembelajaran yang menghasilkan siswa-siswa yang terampil dalam mengantisipasi kemajuan IPTEK.

Sekolah-sekolah di Indonesia melaksanakan pendidikan berbasis teknologi dengan menggunakan komputer sebagai media pembelajaran di sekolah.

Namun di sisi lain, hal ini mengharuskan sekolah untuk mempunyai sarana prasarana yang mendukung terselenggaranya pembelajaran berbasis teknologi. Bagi sekolah yang tidak mempunyai sarana prasarana yang mendukung maka tidak dapat melaksanakan pendidikan berbasis teknologi. Hal ini menjadi salah satu penyebab pembelajaran berbasis teknologi belum diterapkan secara optimal di Indonesia.

Deni Darmawan (2012: 10) menyebutkan kendala-kendala yang menyebabkan teknologi belum dapat digunakan seoptimal mungkin, antara lain kurangnya ketersediaan sumber daya manusia, proses transformasi teknologi, dan infrastruktur telekomunikasi. Infrastruktur yang harus ada dalam pembelajaran berbasis teknologi yaitu komputer, jaringan internet, LCD proyektor, dan sarana yang mendukung lainnya. Selain itu, komponen sumber daya manusia yang mendukung yaitu adanya guru yang mempunyai kemampuan dalam menguasai dan memanfaatkan komputer. Hal tersebut merupakan komponen penting yang mendukung dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Kendala-kendala ini lah yang menyebabkan hanya beberapa sekolah yang menerapkan pembelajaran berbasis teknologi di Indonesia, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD).

SD N Tukangan yang terletak di Kecamatan Pakualaman, Yogyakarta merupakan salah satu SD Negeri yang melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi, dalam hal ini adalah pembelajaran berbasis komputer. Sebagai sekolah yang melaksanakan pembelajaran berbasis komputer, SD

N Tukangan mempunyai sarana prasarana yang mendukung pelaksanaan pembelajaran. Sarana prasarana yang dimiliki yaitu sebuah laboratorium komputer. Di laboratorium komputer inilah pembelajaran berbasis komputer dilaksanakan. Laboratorium komputer tersebut merupakan hasil kerja sama antara lembaga sekolah dengan *Titian Foundation*, yaitu organisasi kemasyarakatan yang mendukung pembelajaran di sekolah. Selain laboratorium komputer, hasil kerja sama tersebut yaitu pelatihan untuk mengembangkan kemampuan guru dalam memanfaatkan komputer pada proses pembelajaran.

Pada tahun 2015, SD N Tukangan meraih penghargaan koordinator ICT terbaik dan sekolah terbaik Binaan *Titian "ICT For Award Titian Foundation"* yang dimuat dalam berita Kedaulatan Rakyat *online*. Dalam berita tersebut, *ICT For Award Titian Foundation* diikuti oleh 12 SD yang juga bekerja sama dengan *Titian Foundation*, termasuk SD N Tukangan. Dalam hal ini, SD N Tukangan bersaing dengan 11 SD lainnya, antara lain SD N Kalipenten (Kulonprogo), SD N Sampangan (Bantul), SD N Wojo (Bantul), SD N Bumijo (Sleman), SD N Bhakti Karya (Sleman), SD N Tanjungsari (Klaten), SD N Banyuripan (Klaten), dan SD N Banyubening I (Gunungkidul). Hal tersebut membuktikan bahwa SD N Tukangan mampu bersaing dengan sekolah lain dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung saat ini atau saat yang lampau.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret-April 2016. Penelitian dilaksanakan di SD N Tukangan yang beralamat di Jalan Suryopranoto 59, Gunungketur, Pakualaman, Yogyakarta.

Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah implementasi pembelajaran berbasis komputer di SD N Tukangan Yogyakarta. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru, dan siswa SD N Tukangan Yogyakarta.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah peneliti sendiri. Alat bantu yang digunakan peneliti sebagai instrumen penelitian

berupa pedoman observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan mulai sebelum masuk lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Uji Keabsahan Data

Dalam penelitian ini, uji keabsahan data dilakukan menggunakan uji *credibility* atau uji kredibilitas yang dilakukan menggunakan triangulasi teknik dan *member check*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Persiapan Pembelajaran yang Memanfaatkan Komputer di SD N Tukangan

Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru melakukan perencanaan pembelajaran dengan membuat silabus dan RPP. Guru membuat RPP di awal semester untuk setiap pertemuan pada semua mata pelajaran menggunakan pedoman KTSP. Komponen RPP yang dibuat guru meliputi identitas, Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, materi pelajaran, model dan metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber dan media pembelajaran, dan penilaian. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 20 tentang Standar Nasional Pendidikan yang berbunyi, “Perencanaan proses pembelajaran

meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar”.

Pada dasarnya, perencanaan pembelajaran dalam pembelajaran berbasis komputer tidak jauh berbeda dengan perencanaan dalam Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Pasal 20 tentang Standar Nasional Pendidikan. Perbedaannya adalah guru memanfaatkan komputer dalam pembelajaran yang ditunjukkan pada komponen RPP. Berdasarkan hasil wawancara dan analisis dokumen RPP, mayoritas guru tidak menuliskan pemanfaatan komputer dalam RPP. Hanya dua guru yang menuliskan pemanfaatan komputer pada komponen RPP, yaitu komponen media dan sumber belajar. Namun, guru tersebut tidak menuliskan pembelajaran berbasis komputer pada komponen model pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa guru baru menggunakan komputer sebagai media dan sumber belajar.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran di SD N Tukangan dilaksanakan di kelas dan di laboratorium komputer. Pembelajaran di kelas dilakukan oleh guru kelas dan pembelajaran di laboratorium komputer dilakukan oleh guru komputer. Namun, perencanaan pembelajaran hanya dilakukan oleh guru kelas. Hal ini karena pembelajaran di laboratorium komputer di SD N Tukangan bukan merupakan mata pelajaran yang diwajibkan pemerintah akan tetapi

merupakan kebijakan langsung dari sekolah terkait dengan visi dan misi SD N Tukangan.

2. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran yang Memanfaatkan Komputer di SD N Tukangan

a. Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan, guru menyiapkan siswa dengan berdoa dan mengkondisikan siswa supaya tenang. Setelah menyiapkan siswa, guru melakukan kegiatan apersepsi yang dilakukan dengan cara yang bervariasi dan disesuaikan dengan materi pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa.

Pada pembelajaran di laboratorium komputer, siswa terlebih dahulu berpindah dari ruang kelas menuju laboratorium komputer. Hal ini membutuhkan waktu yang cukup lama karena siswa harus melakukan persiapan sebelum ke laboratorium komputer. Terkadang, beberapa siswa yang lambat dalam persiapannya tertinggal oleh siswa lain yang melakukan persiapan dengan cepat. Selain itu, sebelum masuk ke laboratorium komputer, guru komputer memberikan soal secara lisan kepada siswa, yaitu menanyakan arti kata Bahasa Inggris. Pemberian soal secara lisan ini dilakukan untuk menghindari siswa saling berebut ketika masuk ke laboratorium komputer.

Pada dasarnya, strategi menyiapkan siswa untuk masuk ke laboratorium komputer cukup efektif untuk menertibkan siswa SD N Tukangan dengan cara yang edukatif. Namun, persiapan ini membutuhkan waktu sekitar 15

menit untuk semua siswa masuk. Setelah semua siswa masuk, guru memberikan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. Hal ini menyebabkan waktu yang digunakan siswa selama 2 JP (70 menit) di laboratorium komputer menjadi kurang maksimal.

b. Kegiatan Inti

Pada pembelajaran di laboratorium komputer, pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan materi pembelajaran. Hal ini untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, siswa belajar secara individu menggunakan komputer sendiri-sendiri. Namun, karena keterbatasan jumlah komputer, terdapat beberapa siswa yang menggunakan satu komputer untuk dua orang. Meskipun demikian, masing-masing siswa belajar secara mandiri tanpa banyak bantuan dari guru. Guru hanya mendampingi siswa dan berperan sebagai fasilitator dan motivator. Guru selalu mengingatkan agar siswa menyelesaikan tugas secara tuntas. Namun, penyelesaian tugas ini terbatas pada jam pelajaran komputer yang hanya 2 JP seminggu sehingga jika ada yang belum selesai harus dilanjutkan pada pertemuan berikutnya. Dalam penyelesaian tugas, guru memperhatikan perbedaan kemampuan individu. Hal ini terlihat dari siswa yang sudah selesai mengerjakan tugas dalam waktu kurang dari 2 JP boleh melakukan kegiatan secara bebas (bermain *game* atau *browsing*) atau pulang (jika jam terakhir) sedangkan yang belum selesai tetap mengerjakan tugas.

Sama halnya dengan pembelajaran di laboratorium komputer, pada pembelajaran di kelas, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator serta mengharuskan siswa untuk memahami materi dan mengerjakan tugas secara tuntas. Namun, guru tidak melaksanakan pembelajaran secara individual. Hal ini karena kelas di SD N Tukangan merupakan kelas klasikal dimana rata-rata satu kelas berjumlah 30 orang sehingga guru melaksanakan pembelajaran secara klasikal.

Pada pembelajaran di kelas, selain tidak melaksanakan pembelajaran secara individual, guru cenderung tidak memperhatikan perbedaan kemampuan individu dalam pembelajaran tuntas karena guru mempunyai target dalam mengajarkan materi agar selesai dalam waktu yang telah ditentukan. Untuk mengatasi hal tersebut, guru SD N Tukangan menggunakan metode yang bervariasi dan memberikan tambahan pelajaran serta remidi. Upaya-upaya tersebut dilakukan agar siswa dapat mengejar ketertinggalan dari siswa lain.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran di laboratorium komputer dan di kelas yang telah diuraikan, hal tersebut sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis komputer yang dikemukakan oleh Rusman (2012: 154-156) yang meliputi: 1) Berorientasi pada tujuan pembelajaran; 2) Berorientasi pada pembelajaran individual; 3) Berorientasi pada

pembelajaran mandiri; dan 4) Berorientasi pada pembelajaran tuntas.

Pada kegiatan pembelajaran, guru menggunakan model pembelajaran berbasis komputer latihan soal (*Drills and Practice*) dan permainan (*Instructional Games*). Pada model *drills and practice*, guru menyajikan materi pembelajaran di kelas sedangkan di laboratorium komputer siswa langsung mengakses program komputer untuk mengerjakan soal latihan. Pada program komputer, siswa diberikan umpan balik mengenai jawaban siswa, apakah mengulang atau melanjutkan soal selanjutnya. Hal ini sesuai dengan tahap-tahap model *drills and practice* menurut Rusman (2011: 285) sebagai berikut: 1) Penyajian masalah-masalah dalam bentuk latihan soal pada tingkat tertentu dari kemampuan dan *performance* siswa; 2) Siswa mengerjakan soal-soal latihan; 3) Program merekam penampilan siswa, mengevaluasi, kemudian memberikan umpan balik; 4) Jika jawaban yang diberikan siswa benar, program menyajikan materi selanjutnya dan jika jawaban salah, program menyediakan fasilitas untuk mengulangi latihan (remedial) yang dapat diberikan secara parsial atau pada akhir keseluruhan soal.

Pada model *instructional games*, guru juga menyajikan materi pembelajaran di kelas. Di laboratorium komputer, siswa langsung mengakses *software games*. *Software games* menyajikan judul permainan, aturan bermain,

pilihan permainan, tingkatan permainan, dan pilihan melanjutkan atau mengakhiri permainan. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Rusman (2011: 302) bahwa model *instructional games* dalam program komputer menampilkan komponen sebagai berikut: 1) Pendahuluan (*Introduction*), meliputi judul, tujuan, aturan, petunjuk bermain, dan pilihan permainan; 2) Bentuk *Instructional Games (Body of Instructional Games)*, meliputi skenario, tingkatan permainan, pelaku permainan, aturan permainan, tantangan, rasa ingin tahu, kompetisi positif, hubungan bermakna antara bermain dan pembelajaran, kemampuan melawan kesempatan, menang atau kalah, pilihan permainan, alur atau langkah-langkah yang harus dilakukan, pergantian, tipe kegiatan, dan interaksi dalam bermain; 3) Penutup (*Closing*), meliputi pilihan pemain untuk melanjutkan permainan atau mengakhiri permainan.

Guru memilih model yang sesuai dengan materi pelajaran dan tingkat kelas. Pada dasarnya, keempat model pembelajaran berbasis komputer (*drills and practice, instructional games, tutorial, dan simulasi*) dapat diterapkan pada siswa SD. Namun, guru tidak pernah menggunakan model tutorial dan simulasi. Hal tersebut karena pada model tutorial dan simulasi terdapat tahapan penyajian informasi atau penyajian materi pada program komputer. Sedangkan, di SD N Tukangan, penyajian materi dilaksanakan pada saat pembelajaran di kelas. Pada saat pembelajaran di laboratorium

komputer, guru langsung memberikan tugas kepada siswa. Hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu di laboratorium komputer dan sarana-prasarana berbasis komputer di SD N Tukangan. Dengan siswa langsung mengakses program komputer tanpa penyajian materi maka siswa dapat menggunakan waktu pengerjaan tugas di laboratorium komputer secara maksimal.

Guru menyajikan materi pembelajaran menggunakan komputer. Guru memilih materi yang penting dan perlu disajikan menggunakan komputer dan dikemas dalam bentuk teks, gambar, dan video. Guru juga menambah gambar, warna, dan animasi serta memperhatikan ukuran tulisan dan kualitas gambar agar terlihat jelas. Cara menyajikan dan mengemas materi tersebut sesuai dengan karakteristik pembelajaran berbasis komputer yang dikemukakan oleh Susilana & Riyana (Rusman, 2012: 186-187) antara lain: 1) Representasi Isi; 2) Visualisasi dengan video dua dimensi, tiga dimensi, dan animasi (multimedia 3D); 3) Menggunakan warna yang penuh/menarik dan grafik penuh resolusi yang tinggi, yaitu membuat tampilan menarik dengan memperbanyak gambar dan objek sesuai tuntutan materi.

Dalam menjelaskan materi, guru menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran, termasuk media berbasis komputer. Dalam menggunakan media berbasis komputer, guru menggunakan LCD pada saat

pembelajaran di kelas untuk menyajikan materi pelajaran. Namun, tidak semua guru menggunakan media LCD dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini karena terbatasnya jumlah LCD yang terdapat di SD N Tukangan.

Selain metode dan media pembelajaran, guru juga menggunakan berbagai sumber belajar, antara lain buku paket, lingkungan, CD pembelajaran, dan internet. Namun, mayoritas guru tidak menggunakan CD pembelajaran sebagai sumber belajar, termasuk guru komputer. *Software* yang terdapat di komputer seperti *games* tidak *diinstall* dari CD pembelajaran namun dibuat sendiri oleh guru komputer yang sekaligus merupakan laboran. Hal ini menunjukkan bahwa SD N Tukangan mempunyai orang yang berkompeten dan mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan komputer.

Pada dasarnya, sekolah menyediakan CD pembelajaran untuk semua kelas, namun guru tidak senang jika menggunakan CD pembelajaran karena dirasa terbatas dan tidak bisa leluasa. Guru lebih senang menggunakan internet karena dapat memperoleh informasi lebih banyak dan tidak terbatas. Hanya guru kelas VB (Srd) yang menggunakan CD pembelajaran. Meskipun demikian, guru SD N Tukangan sudah menggunakan berbagai sumber belajar sehingga dapat memperoleh informasi atau materi yang lebih banyak.

Selama pembelajaran, guru melibatkan siswa secara aktif melalui interaksi siswa dengan siswa, guru, media, dan sumber belajar. Guru selalu memberikan pertanyaan kepada siswa, memfasilitasi interaksi siswa dengan siswa melalui kegiatan kelompok, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan media seperti atlas dan komputer secara sendiri-sendiri, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan internet dan lingkungan dalam pengerjaan tugas. Guru juga selalu memberikan respon positif atas partisipasi siswa dengan memberikan tepuk tangan dan pujian. Hal tersebut dilakukan agar siswa merasa senang dan sebagai dorongan agar siswa aktif dalam pembelajaran.

Guru memfasilitasi kegiatan dan pemberian tugas kepada siswa yang memanfaatkan komputer. Kegiatan dan tugas yang diberikan di setiap kelas berbeda-beda. Semakin tinggi tingkat kelas maka kegiatan dan pemberian tugas yang diberikan semakin banyak dan kompleks. Kegiatan siswa kelas I dan II adalah latihan mengetik dan berhitung. Sedangkan, kegiatan siswa kelas III yaitu mengetik, menggambar, dan *browsing*. Siswa kelas III sudah bisa membaca dan menulis dengan lancar sehingga kegiatan yang banyak dilakukan adalah mengetik untuk mengerjakan tugas dan sudah mulai melakukan kegiatan *browsing* untuk mengembangkan kemampuan membaca. Hal ini sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia SD yang dikemukakan

oleh Rita Eka Izzaty (2008: 103) bahwa salah satu tugas perkembangan pada anak usia SD yaitu mengembangkan keterampilan-keterampilan dasar untuk membaca, menulis, dan berhitung. Keterampilan dasar ini dimulai pada siswa SD kelas awal. Sedangkan, pada kelas IV dan V, kegiatan yang lebih banyak dilakukan adalah *browsing*. *Browsing* dilakukan untuk memperluas materi bacaan mengenai materi pelajaran. Hal ini sesuai yang diungkapkan oleh Rita Eka Izzaty (2008: 105) bahwa pada usia 10-12 tahun (kelas IV-VI), perhatian membaca mencapai puncaknya. Materi bacaan semakin luas. Melalui kegiatan membaca, anak akan memperkaya perbendaharaan kata dan tata bahasa sebagai bekal untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Dalam penyajian hasil kerja siswa, mayoritas guru tidak memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerjanya menggunakan komputer, khususnya kelas rendah. Hal ini karena siswa kelas rendah belum memiliki kemampuan untuk menyajikan hasil kerjanya menggunakan komputer. Namun, kadang-kadang guru kelas IIIA memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerjanya menggunakan komputer. Hal ini karena guru kelas IIIA selalu membiasakan siswa untuk memanfaatkan komputer dalam pembelajaran sehingga siswa juga terbiasa. Sedangkan, pada kelas tinggi, guru tidak memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerjanya menggunakan komputer karena tidak tersedianya media

berbasis komputer seperti LCD di kelas. Meskipun demikian, semua guru SD N Tukangan memberikan umpan balik positif berupa pemajangan hasil karya siswa, penilaian, pemberian tepuk tangan, dan pujian. Hal ini dilakukan sebagai bentuk menghargai karya siswa.

Pada saat pembelajaran di kelas, guru membimbing siswa selama pembelajaran. Namun, pada saat pembelajaran di laboratorium komputer, mayoritas guru kelas hanya memantau siswa di laboratorium komputer sedangkan untuk membimbing dilakukan oleh guru komputer. Dalam hal ini, guru lebih berfungsi sebagai motivator dan penyemangat. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Munir (2010: 125) bahwa dalam melakukan bimbingan diperlukan bantuan seseorang yang betul-betul arif tentang aplikasi pembelajaran agar dapat membantu siswa jika terdapat masalah. Maka, bimbingan yang dilakukan oleh guru komputer atau orang yang lebih ahli merupakan hal yang dapat dilakukan pada pembelajaran.

c. Penutup

Pada pembelajaran di kelas, guru melakukan kegiatan merangkum, melaksanakan evaluasi pembelajaran, dan memberikan tindak lanjut (PR). Sedangkan pada saat pembelajaran di laboratorium komputer, guru tidak melakukan kegiatan merangkum. Hal ini karena guru memperhatikan prinsip berorientasi pada pembelajaran individu sehingga setelah selesai mengerjakan tugas, siswa cenderung langsung

keluar dari laboratorium komputer. Selain itu, guru juga tidak memberikan tindak lanjut kepada siswa karena tugas yang diberikan oleh siswa merupakan tugas dari guru kelas masing-masing.

3. Teknik Evaluasi Pembelajaran yang Memanfaatkan Komputer di SD N Tukangan

Guru melaksanakan evaluasi pembelajaran di kelas dan di laboratorium komputer. Evaluasi pembelajaran di kelas dilakukan oleh guru kelas selama proses dan akhir pembelajaran sedangkan evaluasi di laboratorium komputer dilakukan oleh guru komputer selama pembelajaran. Evaluasi dilakukan dalam bentuk tes dan non tes. Kadang-kadang, guru juga melakukan penilaian berbasis komputer ketika ulangan harian.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, hasil belajar siswa cukup baik. Separuh atau lebih dari jumlah siswa satu kelas sudah melebihi KKM. Guru juga mengungkapkan jika menggunakan komputer, hasil belajar siswa lebih baik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kulik mengenai pembelajaran berbasis komputer. Kulik (1983: 20) mengungkapkan, "... *In more 80 percent of the studies, students from CBI class received at least slightly better scores than did students from control class ... The average effect of CBI in the 48 studies was to raise student test scores from the 50th to the 63rd percentile.*"

4. Hambatan Pemanfaatan Komputer dalam Pembelajaran di SD N Tukangan

Berdasarkan hasil wawancara, guru mengalami hambatan yang dialami dalam pemanfaatan komputer pada pembelajaran antara lain:

- a. Terdapat siswa yang hanya bermain-main saja di laboratorium komputer dan tidak mengerjakan tugas.
- b. Kesulitan dalam memperhatikan perbedaan kemampuan individu pada saat pembelajaran di kelas.
- c. Keterbatasan sarana-prasarana
- d. Kendala teknis
- e. Penyalahgunaan sumber belajar berbasis komputer
- f. Evaluasi tes lisan dalam dokumentasi dan penilaian tes uraian yang subyektif.

5. Kelebihan Pemanfaatan Komputer dalam Pembelajaran di SD N Tukangan

Berdasarkan hasil wawancara, guru mengungkapkan kelebihan menggunakan model pembelajaran berbasis komputer antara lain:

- a. Siswa tidak gagap teknologi.
- b. Memudahkan guru dalam mengajar karena komputer dapat menggantikan posisi guru.
- c. Menambah motivasi dan semangat belajar siswa.
- d. Siswa menjadi lebih jelas dan mudah dalam memahami materi.

Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan (2012: 44-45) mengenai peran

teknologi komputer dalam proses pembelajaran antara lain: 1) Penyampaian materi pelajaran semakin menarik dan menyenangkan; 2) Membantu siswa yang cenderung memiliki gaya belajar yang berbeda-beda; 3) Kualitas penerimaan informasi pelajaran yang lebih baik; 4) Siswa dapat belajar secara individual tanpa bantuan guru; 5) Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang lebih menarik dan mendalam.

Dengan adanya kelebihan-kelebihan tersebut, SD N Tukangan telah memperoleh beberapa prestasi baik dari guru maupun siswa, antara lain:

- a. Juara III lomba menggambar dengan komputer kategori A *Children At Technology Competition (Crayon)* tahun 2014.
- b. Juara I koordinator ICT terbaik tahun 2015.
- c. Juara I sekolah gemar mengintegrasikan IT (GEMATI) tahun 2015.

Dengan prestasi yang telah diperoleh tersebut, maka telah membuktikan bahwa SD N Tukangan merupakan salah satu sekolah dasar yang telah melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan komputer dengan baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran dilakukan dengan membuat RPP oleh masing-masing guru kelas. RPP disusun menggunakan pedoman KTSP. Namun, mayoritas guru tidak menuliskan pemanfaatan komputer dalam komponen RPP.
2. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan di kelas oleh guru kelas dan di laboratorium komputer oleh guru komputer. Pemanfaatan komputer di kelas sebagai media pembelajaran dan di laboratorium komputer sebagai media dan sumber belajar. Namun, belum semua guru menggunakan media pembelajaran berbasis komputer di kelas karena keterbatasan media berbasis komputer di dalam kelas.
3. Evaluasi pembelajaran dilakukan di kelas dan laboratorium komputer. Di kelas, guru kelas melakukan evaluasi sikap siswa selama pembelajaran dan hasil belajar siswa di akhir pembelajaran. Di laboratorium komputer, guru komputer melakukan evaluasi sikap siswa selama pembelajaran.
4. Kendala yang dihadapi guru dalam pemanfaatan komputer dalam pembelajaran antara lain: 1) Sikap dan perilaku siswa; 2) Perbedaan kemampuan individu; 3) Keterbatasan sarana-prasarana; 4) Kendala teknis; 5) Penyalahgunaan sumber belajar berbasis komputer; 6) Evaluasi tes lisan dan uraian. Namun, guru sudah berupaya mengatasi kendala yang dihadapi tersebut.
5. Kelebihan dalam pemanfaatan komputer dalam pembelajaran antara lain: 1) Siswa tidak gagap teknologi; 2) Memudahkan guru; 3) Menambah

motivasi dan semangat belajar siswa; 4) Siswa menjadi lebih jelas.

6. SD Negeri Tukangan merupakan sekolah yang cukup baik dan dapat dijadikan contoh bagi sekolah lain dalam pemanfaatan komputer dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh prestasi yang diperoleh antara lain: 1) Juara III lomba menggambar dengan komputer kategori *A Children At Technology Competition (Crayon)* tahun 2014; 2) Juara I koordinator ICT terbaik tahun 2015; dan 3) Juara I sekolah gemar mengintegrasikan IT (GEMATI) tahun 2015.

Saran

Berdasarkan kesimpulan, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah yang memanfaatkan komputer dalam pembelajaran, guru sebaiknya membuat perencanaan pembelajaran (RPP) yang menunjukkan adanya pembelajaran berbasis komputer dengan menuliskan pemanfaatan komputer pada komponen RPP.
2. Bagi sekolah yang memanfaatkan komputer dalam pembelajaran, guru kelas sebaiknya tidak hanya membimbing siswa dalam pembelajaran di kelas saja akan tetapi juga membimbing siswa di laboratorium komputer.
3. Bagi sekolah yang memanfaatkan komputer dalam pembelajaran, guru sebaiknya lebih mengintensifkan penggunaan komputer untuk media pembelajaran dan melakukan penilaian

berbasis komputer agar pemanfaatan komputer dalam pembelajaran dapat maksimal.

4. Sekolah sebaiknya membatasi situs-situs yang diakses dari internet untuk menghindari penyalahgunaan sumber belajar berbasis komputer oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Deni Darmawan. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kulik, James A. (1983). "Synthesis of Research on Computer-Based Instruction". *Educational Leadership* (hal 19-21). Diakses dari http://www.ascd.org/ASCD/pdf/journals/ed_lead/el_198309_kulik.pdf pada tanggal 23 April 2016.
- Munir. (2010). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Pasal 20 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Rita Eka Izzaty. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rusman. (2011). *Manajemen Kurikulum*. Jakarta: Rajawali Press.
- _____. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan. (2012). *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.