BAB IV
HASIL YANG DICAPAI

Pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan akhir-akhir ini digalakkan oleh pemerintah dengan memanfaatkan *Information and Communication Technology* (ICT).Pemanfaatan ICT ini secara umum bertujuan menghubungkan murid-murid dengan jaringan pengetahuan dan informasi. Selain itu mengembangkan sikap dan kemampuan murid-murid untuk belajar sepanjang hidup *(life-long education)*, meningkatkan kinerja guru dalam penggunaan Aplikasi Komputer. Pada akhirnya akan mengubah sekolah menjadi institusi pembelajaran yang kreatif dan dinamis dengan menjadikan murid-murid sebagai pembelajar yang lebih termotivasi, selalu ingin tahu, dan kreatif.

Ada beberapa cara untuk memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran yang efektif. Komputer dapat memberi hasil yang maksimal jika didesain dengan menciptakan lingkungan belajar yang dirancang dengan;

a. Kolaboratif. Pembelajaran yang bersifat sosial dan mengajarkan kerja sama antara siswa. Hal ini dapat dapat dilakukan dengan menciptakan pembelajaran berbantuan komputer untuk dua orang atau lebih. Software yang dikmbangkan dapat mengajak siswa untuk bekerjasama.
b. Bermain sambil belajar. Game yang dirancang dengan berlandaskan pada prinsip pembelajaran, siswa diajak bermain komputer yang telah dirancang dengan muatan-muatan pembelajaran. Permainan di komputer merupakan permainan yang disukai oleh siswa, dan game dapat menjadi salah satu cara terbaik untuk memulai belajar.
c. Menyediakan banyak pilihan. Gaya belajar yang didesain melalui program komputer dapat menyediakan banyak pilihan seperti pemilihan warna, materi, pemberian suara dengan menggabungkan

berbagai unsur sehingga didapat berbagai gaya belajar sesuai dengan kondisi siswa.

d. Pembuatan program pembelajaran harus berdasarkan hasil pengalaman nyata atau berdasarkan penelitian.

Dari berbagai cara memanfaatkan komputer untuk pembelajaran tersebut diatas, tetap saja komputer harus diposisikan sebagai alat atau media pembelajaran. Peran utama dalam pembelajaran tetap membutuhan pendidik atau orang tua dalam mengontrol sekaligus melihat perkembangan belajar siswa. Dengan cara memanfaatkan komputer yang efektif untuk pembelajaran seorang pendidik atau guru dapat memilih dan memanfaatkan komputer yang dapat mengembakangkan kecerdasan emosi pada siswa.

Bersamaan dengan banyaknya manfaat komputer yang dapat diimplementasikan pada pembelajaran, penggunaan komputer juga menyimpan dampak negatif yang dikawatirkan akan merugikan bagi anak didik maupun pendidik dalam memudahkan pembelajaran, bahkan dapat memotivasi dan mengekselerasi belajar siswa, namun komputer dapat juga menjadikan pendidik seperti robot dan sangat mekanis, serta menjadikan siswa seperti mahluk asing yang kurang memiliki skill sosial yang baik.

Orang tua pun perlu memahami betul fungsi dan dampaknya agar siswa memperoleh manfaat sebesar-besarnya dan kerugian yang sangat kecil. Ada beberapa asumsi tentang faktor yang menjadikan seseorang menjadi manusia mekanis karena teknologi komputer dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, antar lain;

a. Menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan mengasyikan (efek emosi)
b. Siswa akan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran
c. Membekali kecakapan siswa untuk menggunakan teknologi tinggi
d. Mendorong lingkungan belajar konstruktivis
e. Mendorong lahirnya pribadi kreatif dan mandiri pada diri siswa

f. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa
g. Membantu siswa yang memiliki kecepatan belajar.

Selain memliki kelebihan, penerapan aplikasi komputer juga mempunyai beberapa kelemahan, yaitu diantaranya :

a. Penerapannya membutuhkan biaya yang relatif besar.
b. Rentan terhadap penyalahgunaan fungsi.
c. Guru dalam dalam penerapan aplikasi komputer dituntut memiliki keahlian tinggi.
d. Sulit diterapkan di sekolah yang kurang maju yang pada umumnya terdapat di pedesaan.

Penerapan pembelajaran berbasis komputer merupakan kegiatan yang mencakup semua komponen sekolah, baik itu dari sekolah maupun dari diri individu setiap siswa. Tercapainya tujuan pembelajaran berbasis komputer ini memerlukan kerja sama antara semua komponen sekolah. Adapun beberapa faktor penting yang mempengaruhi pembelajaran berbasis komputer di sekolah dasar yaitu :

1. Kemampuan Sekolah

Salah satu unsur yang menyebabkan aplikasi komputer digunakan secara maksimal adalah dengan adanya fasilitas komputer yang memadai. Memang bila kita melihat sekolah-sekolah elit di kota besar, kita akan menemukan sekolah yang mempunyai sarana dan prasarana pendidikan yang lengkap, misalnya komputer. Tetapi untuk sekolah-sekolah di daerah pinggiran kota atau kepulauan, kita akan sulit menemukan sarana dan prasarana yang lengkap terutama komputer (tentunya yang layak dan memadai untuk sebuah proses pembelajaran).

Selama ini pemerintah memang memberikan komputer kepada sebagian sekolah, tetapi untuk sekolah yang tidak kebagian harus berusaha sendiri untuk membeli komputer. Bagi sekolah elite, mungkin sangat mudah,

tetapi bagi sekolah yang untuk merenovasi sekolahnya saja masih pontang-panting mencari dana apalagi untuk membeli komputer itu akan sangat memberatkan. Termasuk sekolah-sekolah swasta di daerah dan pinggiran termasuk di kepulauan yang masih tertatih-tatih untuk menghidupi dirinya.Sedangkan komputer merupakan sarana utama agar pemanfaatan aplikasi komputer berjalan maksimal.

2. Kemampuan Sumber Daya Manusia (SDM)

Kunci utama agar pemanfaatan aplikasi komputer berjalan maksimal adalah guru.Untuk itu diperlukan guru yang profesional.Sedangkan dalam kenyataannya tidak semua guru lulusan program sarjana adalah tenaga pendidik yang profesional dalam menggunakan peralatan seperti komputer. Hal ini juga akan menjadi hambatan yang cukup serius mengingat yang menjadi kunci utamanya adalah guru dalam pemanfaatan komputer. Ketika guru-guru yang ada sudah tidak mampu, maka pemanfaatan komputer ini hanya akan menjadi wacana yang terus berkembang dan hanya mengambang tanpa ada perwujudan dalam kenyataan.

3. Lingkungan Sosial

Perkembangan dan proses belajar seseorang tidak dapat terjadi tanpa kehadiran pengaruh lingkungan (masyarakat). Begitu juga dengan pemanfaatan aplikasi komputer tidak akan maksimal tanpa didukung oleh lingkungan. Di lingkungan kota-kota besar, sangat mudah untuk mencari perangkat aplikasi komputer sehingga pemanfaatan aplikasi komputer akan maksimal. Termasuk ketika memberikan tugas yang harus mengakses internet, misalnya, akan lebih mudah dilakukan. Akan tetapi untuk kasus sekolah-sekolah yang ada di kepulauan, misalnya, yang listrik saja harus hidup di malam hari, tidak terjangkau provider sehingga internet tidak bisa diakses, maka pemanfaatan aplikasi komputer akan kurang maksimal walaupun di sekolah itu mempunyai sarana komputer lengkap.Jadi sangat jelas bahwa lingkungan sebagai proses motivasi sosial yang memegang peranan dalam merangsang setiap individu untuk mencapai prestasi sosial

sebagaimana proses-proses motivasi akademik akan mempengaruhi prestasi akademik.

Program Aplikasi Komputer mendapat respon yang positif dari pihak SD Negeri Marga Asih, kepala sekolah sangat setuju dengan adanya program ini, karena dengan adanya pemahaman siswa dengan program Aplikasi Komputer ini bisa mempermudah guru dan siswa dalam mencari sumber belajar alternatif, untuk siswa dapat memperjelas materi yang telah disampaikan oleh guru, karena materi yang disertai dengan gambar dan juga anmasi yang menarik, sehingga menjadi daya tarik untuk siswa, cara belajar yang lebih efisien, wawasan bertambah, dan membantu siswa mengerti Aplikasi Komputer.

Dari evaluasi di atas bisa dikatakan hasil akhir yang diperoleh penulis dari kegiatan kuliah kerja nyata ini berhasil, karena dari program kerja penulis yakni kegiatan Penerapan Aplikasi Komputer khususnya *Microsoft Word* dan *paint* di SD Negeri Marga Asih,membuat siswa-siswi bisa mengetahui dan mengerti apa itu Aplikasi Komputer, dan juga bisa mengoprasikan program- program seperti *Microsoft Word* dan *paint,* serta siswa-siswi SD Negeri Marga Asih bisa mengerti betapa pentingnya Aplikasi Komputer di masa sekarang dan masa yang akan datang.

Penulis menerapkan program pembelajaran Aplikasi Komputer di SD Negeri Marga Asih dengan tujuan untuk memperkenalkan Aplikasi Komputer di sekolah dasar, selain itu materi ini juga bisa mempersiapkan siswa untukmasa yang akan datang sehinggabapak kepala sekolah SD Negeri Marga Asih akan menambahkan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang akan dimasukan pada program belajar di kelas empat, lima, dan enam, karena para siswa memang harus diperkenalkan dan dipersiapkan sejak usia yang semuda mugkin dengan program pengolahan data seperti *Microsoft Word* maupun program *paint* yaitu untuk bisa lebih baik dan lebih mahir dalam mengoprasikan program-program tersebut di masa depan dan juga untuk menghadapi dunia kerja.

Gambar 1
Kegiatan belajar mengajar *Ms.Word* dan *Paint* kelas V



Sumber: Dokumentasi KKN Unikom, Ilmu Pemerintahan 10-08-13

Gambar 2
Kegiatan belajar mengajar *Ms.Word* dan *Paint* kelas VI



Sumber: Dokumentasi KKN Unikom, Ilmu Pemerintahan 10-08-13