BAB IV
HASIL YANG DICAPAI

4.1 Hasil Pelaksanaan Kegiatan Penerapan TIK Pada *(Microsoft Word* dan *Paint)* di SD Negeri Marga Asih

Peran aktif mahasiswa dalam mengajarkan pengetahuan komputer kepada murid Sekolah Dasar Negeri Marga Asih yang selama 4 (empat) pertemuan dalam satu minggu ini telah memberikan dampak yang positif bagi siswa-siswi dalam pengetahuan tentang komputer. Pada kegiatan tersebut, peran mahasiswa melakukan evaluasi pada program penerapan teknologi informasi komunikasi pada program dasar komputer (*Microsoft Word* dan *Paint*) dengan melihat seberapa jauh siswa-siswi Sekolah Dasar Negeri Marga Asih mampu emahami tentang pengetahuan komputer yang dimulai pembelajarannya dari cara pengoperasian komputer hingga mempraktekkan pada program-program tertentu khususnya pada program dasar komputer *Microsoft Word* dan program *Paint* yang sudah penulis sampaikan kepada siswa SDN Marga Asih.

Program dasar pengoperasian komputer ini mendapat tanggapan yang positif dari pihak Sekolah Dasar Negeri Marga Asih. Tanggapan dari kepala sekolah sangat menyetujui dengan adanya program ini, karena dengan adanya pemahaman siswa pada program pengoperasian komputer ini bisa mempermudah pengajar dan siswa dalam mencari sumber belajar alternatif. Siswa dapat memperjelas materi yang telah disampaikan oleh pengajar, karena materi yang disertai dengan gambar dan juga animasi yang menarik. Sehingga menjadi daya tarik untuk siswa, cara belajar yang lebih efisien, wawasan bertambah dan membantu siswa mengerti pengoperasian program dasar komputer *Microsoft Word* dan *Paint*.

Jika dilihat pada peran mahasiswa yang mengikuti kegiatan tentang penerapan teknologi informasi komunikasi pada program dasar komputer ini masih saja ada yang benar-benar harus dirubah atau dibenahi secara

mendalam, yaitu “waktu”. Anggota Mahasiswa Unikom kebanyakan tidak tepat pada waktu, padahal waktu tersebut juga ditentukan anggota mahasiswa KKL-PPM. Hal kebiasaan inilah yang masih sulit untuk dirubah, agar tidak menjadi sebuah kebiasaan buruk bagi mahasiswa, secara perlahan-lahan harus bisa dirubah sebisa mungkin. Hanya ada satu atau dua orang yang selalu tepat waktu sesuai yang ditentukan pada agenda kegiatan ini. Ada juga mahasiswa yang datang ke lokasi SDN Marga Asih hanya melihat saja tanpa membantu peran mahasiswa lainnya yang sedang mengajarkan pengoperasian komputer. Melainkan mahasiswa yang hanya melihat kegiatan berlangsung, kerja mereka hanya menganggu kepada siswa-siswi dengan mengajarkan apa yang tidak harus diajarkan. Seharusnya peran siswa-siswi itu memperhatikan apa yang sedang diajarkan dan bukan bermain-main.

4.2 Pengaruh Hasil Kegiatan Pada Program Dasar Komputer (*Microsoft Word* dan *Paint*)

Pada umumnya, saat pengajar menyampaikan program dasar komputer (*Microsoft Word* dan *Paint*) dan mempersiapkan siswa untuk mengikuti kegiatan ini, mereka harus sudah membenahi diri pada kegiatan yang akan dilaksanakan oleh peran mahasiswa KKL-PPM Unikom. Para siswa-siswi menggangap bahwa kegiatan sangat setuju untuk disampaikan pada siswa. Disaat pengajar mendemonstrasikan keterampilan dan memperesentasikan pengetahuan TIK (*Microsoft Word* dan *Paint*), siswa kelas V dan VI mampu memahami program dasar komputer tersebut. Pengajar membimbing pelatihan tentang Teknologi Informasi Komunikasi dalam program dasar komputer (*Microsoft Word* dan *Paint*). Penulis melakukan kegiatan tersebut dengan cara memberikan pelatihan yang mampu diserap oleh siswa kelas V dan VI. Terakhir pengajar mengecek pemahaman dan memberikan evaluasi Teknologi Informasi Komunikasi

(*Microsoft Word* dan *Paint*) guna untuk melihat kemampuan secara individual yang terlihat aktif dan kreatif.

Penulis juga memberikan penjelasan evaluasi dari kegiatan tersebut yang dilihat dari keseluruhan pembelajaran teknologi informasi komunikasi mengenai pengoperasian program dasar komputer (*Microsoft Word* dan *Paint*) dengan masing-masing kelas yang berbeda, di antaranya sebagai berikut :

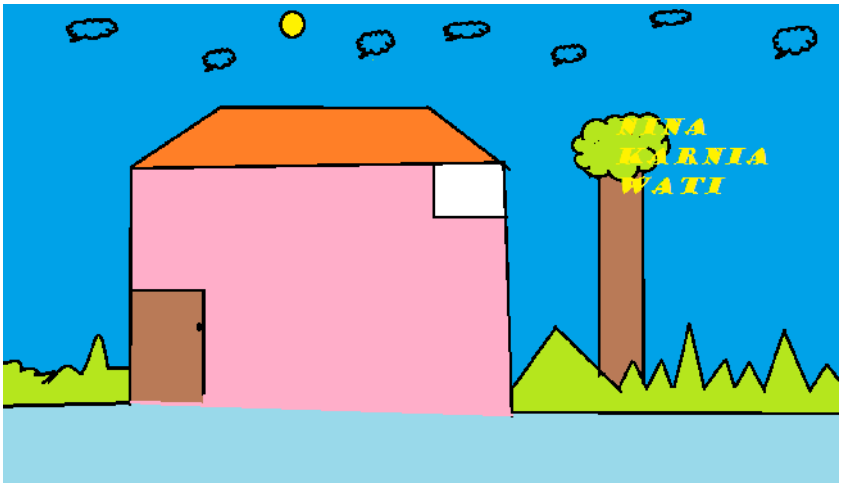
1. Evaluasi Kelas V

Program pembelajaran tentang pengoperasian komputer kepada siswa-siswi kelas V ini tergolong sangat merespon dari kegiatan yang dilakukan oleh peran mahasiswa Unikom ini. Namun masih ada beberapa orang yang tidak memahami dalam penjelasan tentang pengoperasian komputer dibanding dengan kelas IV yang masih banyak bermain-main ketimbang serius dalam belajar. Padahal peran mahasiswa ini memberikan keleluasaan untuk mengoperasikan komputer/laptop secara bebas agar mereka bisa mengoperasikannya. Target yang diharapkan dalam pengenalan dan pengoperasian komputer atau laptop ini melebihi target yang diharapkan, yaitu mencapai 22 orang. Hampir mencapai keseluruhan jumlah murid kelas V.

Ketika dalam pembelajaran mengenai program *Paint* siswa-siswi kelas V ini lebih aktif dan mempunyai imajinasi yang tinggi serta kreatif dan bisa mengoperasikan program *Paint* tersebut dengan menggambar yang dibuat semenarik mungkin, bagus dan unik. Dalam program ini semua siswa mampu mengoperasikannya, namun disaat mencoba dalam per-orangan masih ada beberapa orang yang masih kurang mengerti. Mungkin yang mampu mengoperasikan program ini sesuai yang diharapkan yaitu mencapai 15 orang saja tidak melebihi dari target yang mahasiswa harapkan. Sebenarnya siswa-siswi kelas V ini mampu mengoperasikannya, namun kesalahannya tidak terlihat kreatif hanya menggambar lingkaran dan

segitiga saja serta ada juga sebagian orang yang mampu menggambar seperti rumah, gunung, dan lain-lain.

Gambar 4.1 Hasil Kegiatan Kelas V Pada Program *Paint*



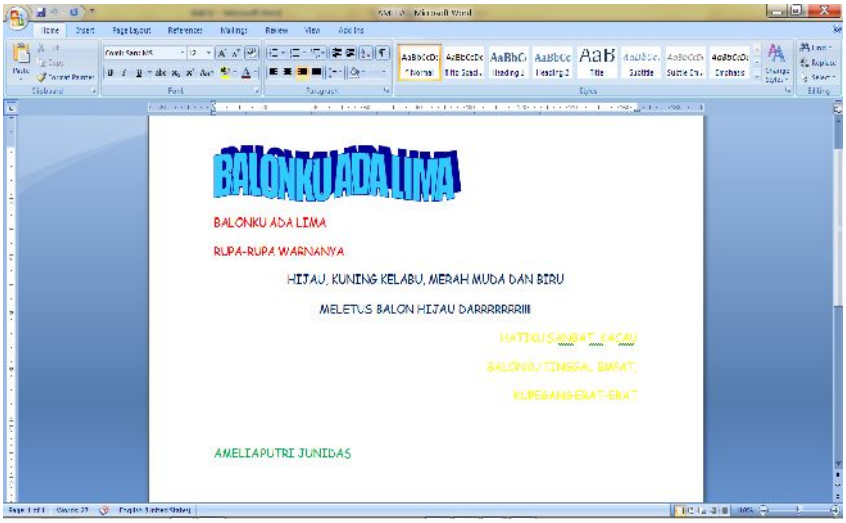
Sumber : Mahasiswa KKL-PPM Unikom

Gambar diatas merupakan hasil dari salah seorang siswi kelas V yang mampu mengolah gambar dari program *Paint* dengan kemampuan kreatif yang dapat memberikan imajinasi, dengan memberikan alasan bahwa gambar tersebut menggambarkan tentang peristiwa di siang hari dengan bentuk-bentuk seperti matahari yang berwarna kuning, langit yang berwarna biru, awan, pepohonan yang berwarna hijau serta rumah yang diwarnai dengan pink sebagai temboknya dan untuk pintu coklat serta atap rumah berwarna orange dan jendela berwarna putih.

Saat pembelajaran mengenai *Microsoft Office*, penulis hanya mengajarkan pada program *Microsoft Office Word* saja. Mereka pandai, cepat tangkap dan bisa melakukannya dengan baik. Pada program ini melebihi target dari 15 orang menjadi 25 orang sesuai dengan keseluruhan jumlah kelas V. Meskipun semua bisa mengoperasikannya tetapi dalam hal mengetik ada beberapa orang yang masih terlihat kaku dan juga bingung

mencari huruf yang diinginkannya. Tetapi sebagian orang juga ada yang sudah bisa mengetik dengan lancar tanpa kaku dan bingung.

Gambar 4.2 Hasil Kegiatan Kelas V Pada Program *Microsoft Word*



Sumber : Mahasiswa KKL-PPM Unikom

Gambar diatas juga merupakan kegiatan pada program *Microsoft Word* yang dibuat oleh salah seorang siswa kelas V yang mampu mengolah kata dengan membentuk dari paragraf kiri, tengah dan kanan. Siswa itu juga mampu mengetik dengan baik tanpa kaku serta bisa memberikan masing-masing warna yang berbeda pada setiap dua kalimat selanjutnya.

2. Evaluasi Kelas VI

Program pembelajaran pengetahuan komputer kepada siswa-siswi kelas VI terlihat sangat pasif. Akan tetapi siswa-siswi ini mempunyai rasa ingin tahu dalam pengoperasian komputer. Target yang diharapkan pada kegiatan ini sudah melebihi target dan hampir mendekati keseluruhan siswa-siswi kelas VI ini dapat melakukan pengoperasian komputer dengan baik,

yaitu sekitar 26 orang. Namun tetap saja ada sebagian orang yang benar-benar tidak memahami dalam penjelasan tentang pengoperasian komputer.

Ketika dalam program *Paint* siswa-siswi kelas VI ini memang sangat bagus dalam berimajinasi dan kreatif serta bisa mengoperasikan program *Paint* tersebut dengan menggambar yang dibuat semenarik mungkin dan unik. Dalam program ini semua siswa-siswi mampu mengoperasikannya, namun disaat mencoba dalam per-orangan masih banyak yang tidak memahami sama sekali. Target pada program ini hampir sama seperti kegiatan tentang pengoperasian komputer hanya mencapai 24, sisanya mungkin tidak memahami disaat mahasiswa sedang menjelaskannya. Dari sisi lain, siswa kelas VI ini sudah mampu mengolah gambar dengan imajinasi mereka.

Gambar 4.3 Hasil Kegiatan Kelas VI Pada Program *Paint*



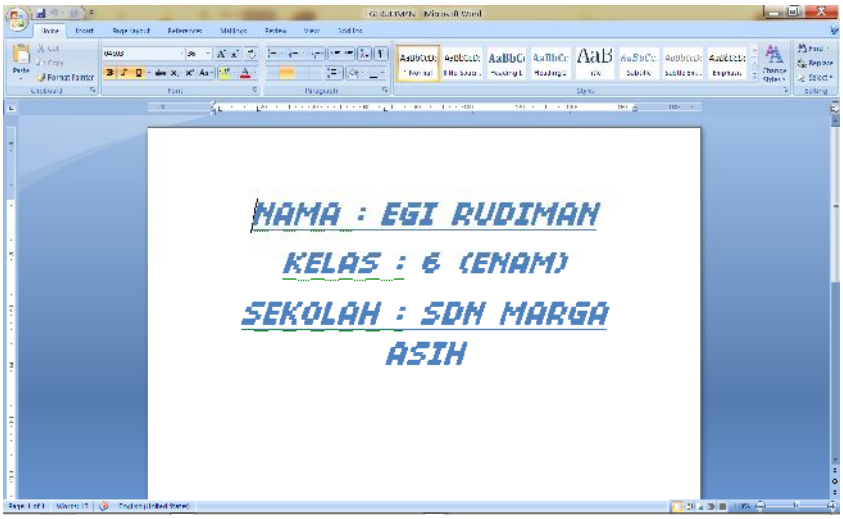
Sumber : Mahasiswa KKL-PPM Unikom

Gambar diatas merupakan hasil dari salah seorang siswa kelas VI yang mampu mengolah gambar dari program *Paint* dengan kemampuan kreatif yang dapat memberikan imajinasi, dengan memberikan alasan bahwa gambar tersebut menggambarkan tentang peristiwa di siang hari dengan bentuk-bentuk seperti matahari yang berwarna kuning, awan

berwarna biru, pegunungan yang berwarna hijau, jalan serta rumah yang diwarnai dengan atap berwarna pink dan untuk pintu coklat serta untuk temboknya berwarna biru.

Dan saat pembelajaran mengenai *Microsoft Office,* penulis hanya mengajarkan pada program *Microsoft Office Word* saja. Mereka pandai, cepat tangkap dan bisa melakukannya dengan baik. Pada program ini melebihi target dari 15 orang menjadi 28 orang sesuai dengan keseluruhan jumlah kelas VI. Meskipun semua bisa mengoperasikannya tetapi dalam hal mengetik ada beberapa orang yang masih terlihat kaku dan juga bingung mencari huruf yang diinginkannya. Tetapi sebagian orang juga ada yang sudah bisa mengetik dengan lancar tanpa kaku dan bingung.

Gambar 4.4 Hasil Kegiatan Kelas VI Pada Program *Microsoft Word*



Sumber : Mahasiswa KKL-PPM Unikom

Gambar diatas juga merupakan kegiatan pada program *Microsoft Word* yang dibuat oleh salah seorang siswa kelas VI yang mampu mengolah kata dengan membuat biodata yang dijadikan para paragraf yang tengah.

Siswa itu juga mampu mengetik dengan baik tanpa terlihat kaku serta bisa memberikan warna pada setiap tulisannya.

Setelah selesai melakukan kegiatan di Sekolah Dasar Negeri Marga Asih, penulis melakukan wawancara dari kepala sekolah dan guru SDN Marga Asih hanya untuk mengetahui seberapa positifkah dalam kegiatan yang dilakukan oleh Mahasiswa Unikom. Pendapat dari Kepala Sekolah dan sebagian guru SDN Marga Asih permasalahan yang masih terjadi di sekolah ini pada kegiatan pengajaran TIK, masih kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung dalam pengajaran TIK. Pada kegiatan ini juga seorang guru tidak bisa mempraktekkannya kepada murid dan guru hanya mampu memberi teori dari buku yang sudah diberikan oleh mahasiswa Unikom. Bagi seorang guru itu adalah hal yang sulit bila tidak dilakukan dengan praktek.

Pembelajaran TIK ini merupakan pembelajaran muatan lokal yang sudah harus diajarkan mulai SD. Karena di era globalisasi ini TIK sudah harus dibangun agar dapat menunjang proses pembelajaran yang tentunya bertujuan meningkatkan kreatifitas siswa, Disamping itu, melalui penerapan TIK para siswa juga dapat mengikuti perkembangan informasi secara cepat dan tepat. Bagi seorang guru di SDN Marga Asih pada saat mengajar harus lebih banyak menggunakan bermacam-macam strategi mengajar dengan menggunakan macam-macam pendekatan dan media pembelajaran yang akan menarik minat dan sikap siswa dalam mempelajarinya. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran.

Kepala sekolah dan guru SDN Marga Asih menilai sikap mahasiswa dalam mengajarkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) tentang program dasar komputer (*Microsoft Word* dan *Paint*) sangat bagus untuk menambah wawasan baru kepada siswa-siswi SDN Marga Asih. Hal tersebut sebagai tambahan ilmu pengetahuan yang sebelumnya mereka tidak tahu hingga menjadi tahu tentang pengoperasian program-program yang ada di komputer atau laptop. Kegiatan ini sangat membantu bagi guru-

guru yang sulit untuk mempraktekkannya dikarenakan tidak adanya fasilitas yang mendukung dalam pengajaran TIK kepada muridnya.

Kegiatan yang dilaksanakan oleh Mahasiswa Unikom ini benar-benar memberikan peran yang mampu melatih dan mengasah kemampuan siswa-siswi SDN Marga Asih untuk lebih aktif dan kreatif. Mungkin sebagian siswa-siswi SDN Marga Asih masih ada yang kurang memahami tentang bagaimana pengoperasian komputer tetapi ada juga sebagian siswa yang sudah mampu mengoperasikan komputer ini. Harapan kepala sekolah dan guru SDN Marga Asih kepada mahasiswa Unikom ini bisa kembali ketempat ini untuk memberikan wawasan baru tentang kegiatan TIK yang harus terus diasah serta diterapkan dengan jangka yang panjang.

4.3 Faktor Pendukung KKL-PPM

Pada kegiatan KKL ini masih saja ada hambatan-hambatan dalam setiap pelaksanaan yang sudah dijadikan sebagai program KKL-PPM untuk Desa Cibeusi. Sehingga penulis merasa kurang maksimal dalam merealisasikan program penerapan TIK dalam program dasar komputer (*Microsoft Word* dan *Paint*) di Sekolah Dasar Negeri Marga Asih desa Cibeusi. Kegiatan ini dipengaruhi oleh adanya dua faktor, yakni faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung kinerja penulis dalam pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) di SDN Marga Asih sebagai berikut :

1. Sarana penginapan, transportasi dan konsumsi yang cukup baik dapat memberikan kenyamanan pada peserta KKL dalam mengikuti kegiatan.
2. Peran aktif Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) memberikan semangat tersendiri bagi peserta dalam mengikuti kegiatan.
3. Adanya anggota KKL yang bersedia membantu penulis dalam mengajarkan program TIK di SDN Marga Asih sehingga materi-materi TIK yang disampaikan lebih tepat sasaran.

4. Tanggapan positif dari pihak SDN Marga Asih karena di SDN Marga Asih sangat membutuhkan tenaga pengajar dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi yang juga bertujuan untuk membekali siswa untuk bersaing di dunia kerja.
5. Antusias dari para siswa-siswi SDN Marga Asih yang sangat senag dengan adanya program dari penulis yakni penerapan program TIK khususnya pada program dasar komputer *Microsoft Word* dan *Paint*.
6. Adanya beberapa perangkat komputer / laptop yang tersedia dari anggota KKL Unikom sendiri yang sangat membantu penulis dalam mengajar di SDN Marga Asih.

4.4 Faktor Penghambat KKL-PPM

Pelaksanaan program kegiatan KKL-PPM ini tidak hanya dari faktor-faktor pendukung yang membantu dalam hasil kegiatan program tersebut. Akan tetapi di sisi lain pasti ada faktor penghambat KKL-PPM yang dirasakan oleh penulis. Tidak mungkin bila ada faktor pendukung tanpa adanya faktor yang menghambat pada kegiatan ini. Setelah dari sub bab sebelumnya penulis memberikan faktor-faktor pendukung dalam KKL-PPM ini, disini juga penulis akan memberikan faktor-faktor yang menghambat jalannya kegiatan selama berlangsung, diantaranya adalah :

1. Terbatasnya waktu dalam pelaksanaan KKL-PPM berakibat pada kurang maksimalnya materi yang didapat oleh peserta KKL-PPM.
2. Jumlah peserta KKL-PPM yang relatif banyak sehingga susah untuk di kondisikan pada saat menerima materi.
3. Kurangnya fasilitas pendukung dari SDN Marga Asih untuk membantu program kerja penulis seperti tidak adanya infokus atau proyektor guna untuk mempermudah para siswa belajar secara efektif sehingga penulis dan anggota tidak perlu pindah dari satu meja ke meja lain untuk menjelaskan program TIK kepada siswa.

4. Kurangnya pengetahuan siswa tentang teknologi informasi dan komunikasi dalam program dasar komputer *Microsoft Word* dan *Paint*, hal ini dikarenakan tidak adanya mata pelajaran yang mendukung program tersebut sehingga penulis lebih sedikit mengalami kesulitan dalam mengajarkan TIK tentang program dasar komputer.
5. Kurangnya unit komputer atau laptop yang tersedia dari SDN Marga Asih guna membantu para siswa secara efektif dan efisien sehingga penulis harus membentuk empat kelompok untuk menggunakan satu unit laptop yang penulis sediakan pada masing-masing kelompok.
6. Kurangnya durasi waktu mengajar yang diberikan untuk penulis dalam menerapkan program TIK karena pada saat mengajar kegiatan tersebut secara per-orangan tidak diberikan batas waktu untuk mengoperasikan secara bergantian. Waktu belajar yang diberikan pihak SDN Marga Asih kepada penulis hanya satu jam kurang lebih, sehingga penulis harus mengalihkan waktu belajar di rumah atau tempat tinggal dari anggota KKL Unikom.

Jadi dapat diketahui bahwa dari kedua faktor tersebut dapat memberikan pelajaran bagi penulis yang harus diperbaiki dikemudian hari. Meskipun bukan dalam kegiatan Kuliah Kerja Lapangan lagi. Penulis juga akan mendapatkan pengalaman pada kegiatan ini baik hal yang positif maupun yang negatif. Hal tersebut menungkapkan bahwa penulis harus mengembangkan hal-hal yang positif untuk mengedepankan masa depan bangsa dan negara juga khususnya untuk sekolah-sekolah yang terlihat masih kurangnya fasilitas untuk memberikan pengajaran tentang teknologi informasi komputer seperti unit komputer dan ruangan yang memadai. Serta dari negatifnya adalah penulis harus merubah hal-hal yang masih tergolong kurang baik yang harus ditingkatkan supaya lebih baik lagi.