

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA SEKOLAH DASAR DI PADANG SIDEMPUNAN

Oleh :

Ahmad Zainy¹, Hanifah Nur Nasution², Ilham Sahdi Lubis³

^{1,2,3}Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

¹zainy.nasti@gmail.com,

²hanifahnurnasution@gmail.com,

³ilhamsahdilubis@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar antara siswa yang diajar dengan media pembelajaran berbasis komputer dengan siswa yang diajar dengan tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar di Padang Sidempunan. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas V dan VI sekolah dasar di Padang Sidempunan. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2020-2021. Metode pemilihan sampel yang digunakan adalah metode random sampling dan intake group, sampel terdiri dari dua kelas yaitu kelas V dan VI sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan observasi dan tes. Uji validitas instrumen dilakukan dengan experts judgment dan untuk instrumen tes hasil belajar ditambah dengan analisis butir soal yaitu dengan menghitung tingkat kesukaran dan daya pembedanya. Uji reliabilitas untuk instrumen tes hasil belajar dihitung dengan rumus Kuder-Richardson (KR-20). Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik uji-t dengan dua sampel independen.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Media Komputer, Keterampilan Menulis, Siswa Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Alasan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain: (1) proses belajar mengajar lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pengajaran lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, (3) metode mengajar lebih bervariasi, (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Berdasarkan uraian diatas selanjutnya dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini di mana media pembelajaran yang sederhana seperti papan tulis dan wallchart, masih menjadi andalan utama dalam proses pembelajaran, sehingga proses belajar kurang maksimal, seperti dikatakan oleh salah satu guru di sekolah dasar di Padang Sidempunan, bahwa pembelajaran menggunakan media konvensional memerlukan waktu yang lebih lama dalam menjelaskan suatu materi terhadap siswa, dibanding menggunakan media berbasis komputer.

Siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, sehingga pembelajaran berlangsung satu arah. Hal ini dikarenakan media yang digunakan untuk menyampaikan materi kurang interaktif. Sehingga

hasil belajar yang diperoleh siswa ada yang dibawah batas ketuntasan minimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini difokuskan media pembelajaran berbasis komputer terhadap keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar di Padang Sidempunan pada semester ganjil, tahun ajaran 2020/2021.

Berdasarkan pembatasan masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana hasil belajar antara siswa yang diajar dengan media pembelajaran berbasis komputer dengan siswa yang diajar dengan tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar di Padang Sidempunan?

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar antara siswa yang diajar dengan media pembelajaran berbasis komputer dengan siswa yang diajar dengan tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar di Padang Sidempunan.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kepentingan teoretis maupun praktis yaitu secara teoretis, dapat memperkaya ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran.

Secara praktis, sebagai bahan informasi bagi guru-guru sekolah dasar dan lembaga terkait dengan pengembangan pembelajaran sebagai usaha dalam memperbaiki kualitas pembelajaran

khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia serta untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa supaya memperoleh nilai yang lebih baik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan *quasi-experimental research*. Digunakan penelitian kuasi eksperimen ini karena dalam bidang pendidikan, seringkali sulit melakukan eksperimen secara murni. Dalam hal ini karena subjek (peserta didik) bukanlah suatu yang dapat diperlakukan, dan diatur secara ketat atau pas sebagaimana pada penelitian bidang eksata. Selain alasan di atas, pertimbangan menggunakan desain eksperimen semu ini adalah pemilihan kelompok kontrol dan eksperimen tidak dipilih secara random, karena biasanya pihak sekolah tidak mengijinkan siswanya diacak-acak dan dijadikan kelompok kelas baru. Dengan demikian randomisasi tidak dapat dilakukan secara penuh melainkan hanya sebatas melakukan pengundian dalam menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut adalah kelas-kelas dengan subyek yang relatif sama, baik jumlah siswa, waktu belajar, bentuk ruangan belajar, dan guru yang sama.

Menurut Sugiyono (2012: 116) dalam bukunya yang berjudul metode penelitian pendidikan mengemukakan desain penelitian *Nonequivalent control group design*, adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 *Non-Equivalent Control Group Design*

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen (E)	O1	X	O2
Kontrol (K)	O3	-	O4

Keterangan:

X: Perlakuan (penerapan media pembelajaran berbasis komputer)

E: Kelompok Eksperimen

K: Kelompok Kontrol

-: Tanpa menggunakan media berbasis komputer (konvensional)

O1 = Pretest Kelompok Eksperimen

O2 = Post-test Kelompok Eksperimen

O3 = Pretest Kelompok Kontrol

O4 = Post-test Kelompok Kontrol

Tahap-tahap penelitian adalah sebagai berikut: (1) melakukan prasarvei dan mengajukan perizinan ke sekolah; (2) pembuatan instrumen dan uji coba instrumen; (3) mengadakan pertemuan koordinasi dengan guru dilanjutkan dengan pembekalan mengenai multimedia interaktif berbantuan komputer bagi guru pelaksana; (4) mengembangkan pendekatan pembelajaran bersama-sama dengan guru pada kelompok eksperimen; (5) melaksanakan pre-test yang kemudian dilanjutkan dengan eksperimen; (6)

melaksanakan post-test setelah eksperimen; (7) analisis data.

Penelitian ini dilaksanakan di sekoah dasar di Padang Sidempuan. Penelitian ini dimulai pada semester ganjil. Instrument dalam penelitian ini berupa Dalam penelitian ini untuk mengungkap motivasi siswa dalam mengikuti KBM mata pelajaran Menggunakan Alat Ukur menggunakan instrumen penelitian lembar observasi. Lembar observasi dibuat sebagai acuan observer untuk menilai motivasi siswa dengan mengamati jalannya proses pembelajaran di dalam kelas.

Dalam penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang diterapkan yaitu dengan tes untuk mengumpulkan data hasil belajar dan lembar observasi untuk mengumpulkan data motivasi belajar siswa dari setiap perilaku siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dideskripsikan sesuai dengan masing-masing variabel. Dalam penelitian menjelaskan dua variabel yaitu motivasi belajar dan hasil belajar yang kemudian diuraikan menjadi variabel sebelum dilakukan treatment dan variabel setelah dilakukan treatment.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Keterampilan Menulis Berbahasa Indonesia dalam Pembelajaran Berbasis Komputer di Sekolah Dasar di Kota Padang Sidempuan

Tanggung jawab perkembangan bahasa bukan hanya dipundak guru bahasa Indonesia khususnya dalam pembelajaran, namun terletak ditangan pemakai bahasa itu sendiri. Oleh sebab itu keterampilan berbahasa juga merupakan aspek kemampuan berbahasa yang menjadi sasaran tumpu para pelajar bahasa. Untuk meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran keterampilan berbahasa berbasis komputer adalah hal-hal yang harus diperhatikan yakni menyimak, membaca, berbicara, dan menulis.

Mendengarkan

Memahami wacana lisan dalam kegiatan penyampaian berita, laporan, saran, berpidato, wawancara, diskusi, seminar, dan pembacaan karaya sastra berbantuan puisi, cerita rakyat, drama, cerpen, dan novel.

Berbicara

Menggunakan wacana lisan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam kegiatan berkenalan, diskusi, bercerita, persentasi hasil penelitian, serta mengomentari pembacaan puisi dan pentasan drama.

Membaca

Menggunakan berbagai jenis membaca untuk memahami wacana tulis teks nonsastra berbentuk grafik, table, artikel, tajuk rencana, teks pidato, serta teks sastra berbentuk puisi, hikayat, novel,

biografi, puisi kontemporer, karya sastra berbagai angkatan.

Menulis

Menggunakan berbagai jenis wacana tulis untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk teks narasi, deskripsi, eksposisi, argumentasi, teks pidato, proposal, surat dinas, ringkasan, notulen, resensi, karya ilmiah, dan berbagai karya sastra berbentuk puisi, cerpen, drama, kritik, dan essay.

3.2 Media Pembelajaran Berbasis Komputer dan Penggunaannya di Sekolah Dasar di Kota Padang Sidempuan

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis komputer merupakan hal yang tidak mudah. Dalam menggunakan media tersebut harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang dipergunakan itu dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan media tersebut, dalam hal ini media yang digunakan adalah Komputer dan LCD Proyektor. Sadiman (1996:83) mengatakan bahwa:

Ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena merupakan komoditi perdagangan yang terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*) dan media rancangan yang perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu.

Dari pernyataan tersebut di atas dapat dikategorikan bahwa media Komputer dan LCD Proyektor merupakan media rancangan yang mana didalam penggunaannya sangat diperlukan perancangan khusus dan didesain sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan. Perangkat keras (*hard ware*) yang difungsikan dalam menginspirasi media tersebut adalah menggunakan satu unit computer lengkap yang terkoneksi dengan LCD Proyektor. Dengan demikian media ini hendaknya menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran keterampilan berbahasa berbasis komputer sehingga siswa sekolah dasar di kota Padang Sidempuan menjadi lebih tertarik dengan pembelajaran dengan menggunakan media komputer.

3.3 Komputer Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran yang digunakan di Sekolah Dasar di Kota Padang Sidempuan

Aplikasi komputer dalam bidang pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses belajar secara individual (*individual learning*). Pemakai komputer atau user dapat melakukan interaksi langsung dengan sumber informasi. Perkembangan teknologi komputer jaringan (*computer network/Internet*) saat ini telah memungkinkan pemakainya melakukan interaksi dalam memperoleh pengetahuan dan informasi yang diinginkan. Berbagai bentuk interaksi pembelajaran dapat berlangsung dengan tersedianya medium

komputer. Termasuk di sekolah dasar di kota Padang Sidempuan memanfaatkan medium ini sebagai sarana interaksi. Pemanfaatan ini didasarkan pada kemampuan yang dimiliki oleh komputer dalam memberikan umpan balik (*feedback*) yang segera kepada pemakainya.

Dengan demikian kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan baik bersifat tertunda (*delayed*, seperti melalui *e-mail*) maupun secara langsung atau instan (*real-time*, misalnya melalui *IRC* dan *audio-video conferencing*). Pengajar dan peserta didik dapat melakukan komunikasi lintas waktu sehingga pembelajaran dapat dimaksimalkan untuk pencapaian hasil belajar. Sejauh ini cukup banyak penelitian dan eksperimen yang berkenaan dengan pemanfaatan komputer dan internet untuk kegiatan belajar bahasa.

3.4 Kelebihan Pembelajaran Keterampilan Menulis Berbahasa Indonesia Berbasis Komputer di Sekolah Dasar di Kota Padang Sidempuan

Heinich dkk. (1986) mengemukakan sejumlah kelebihan dan juga kelemahan yang ada pada medium komputer. Aplikasi komputer sebagai alat bantu proses belajar memberikan beberapa keuntungan. Komputer memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi yang ditayangkan. Penggunaan komputer dalam proses belajar membuat siswa dapat melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya. Penggunaan komputer dalam lembaga pendidikan jarak jauh memberikan keleluasaan terhadap siswa untuk menentukan kecepatan belajar dan memilih urutan kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhan. Kemampuan komputer untuk menayangkan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakainya, yang diistilahkan dengan "kesabaran komputer", dapat membantu siswa yang memiliki kecepatan belajar lambat. Dengan kata lain, komputer dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi siswa yang lambat (*slow learner*), tetapi juga dapat memacu efektivitas belajar bagi siswa yang lebih cepat (*fast learner*). Disamping itu, komputer dapat diprogram agar mampu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar dan memberikan penguatan (*reinforcement*) terhadap prestasi belajar siswa. Dengan kemampuan komputer untuk merekam hasil belajar pemakainya (*record keeping*), komputer dapat diprogram untuk memeriksa dan memberikan skor hasil belajar secara otomatis. Komputer juga dapat dirancang agar dapat memberikan preskripsi atau saran bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar tertentu. Kemampuan ini mengakibatkan komputer dapat dijadikan sebagai sarana untuk pembelajaran yang bersifat individual (*individual learning*). Kelebihan komputer yang lain adalah kemampuan dalam mengintegrasikan komponen warna, musik dan

animasi grafik (*graphic animation*). Hal ini menyebabkan komputer mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi. Hal ini menyebabkan program komputer sering dijadikan sebagai sarana untuk melakukan kegiatan belajar yang bersifat simulasi. Lebih jauh, kapasitas memori yang dimiliki oleh komputer memungkinkan penggunaannya menayangkan kembali hasil belajar yang telah dicapai sebelumnya. Hasil belajar sebelumnya ini dapat digunakan oleh siswa sebagai dasar pertimbangan untuk melakukan kegiatan belajar selanjutnya.

Keuntungan lain dari penggunaan komputer dalam proses belajar dapat meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya yang relatif kecil. Contoh yang tepat untuk ini adalah program komputer simulasi untuk melakukan percobaan pada mata kuliah sains dan teknologi. Penggunaan program simulasi dapat mengurangi biaya bahan dan peralatan untuk melakukan percobaan. (Pribadi dan Rosita, 2002:11-12)

3.5 Kelemahan Pembelajaran Keterampilan Menulis Berbahasa Indonesia Berbasis Komputer di Sekolah Dasar di Padang Sidempuan

Selanjutnya Benny dan Tita (2000) memberi penjelasan. Disamping memiliki sejumlah kelebihan, komputer sebagai sarana komunikasi interaktif juga memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan pertama adalah tingginya biaya pengadaan dan pengembangan program komputer, terutama yang dirancang khusus untuk maksud pembelajaran. Disamping itu, pengadaan, pemeliharaan, dan perawatan komputer yang meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) memerlukan biaya yang relatif tinggi. Oleh karena itu pertimbangan biaya dan manfaat (*cost benefit analysis*) perlu dilakukan sebelum memutuskan untuk menggunakan komputer untuk keperluan pendidikan. Penggunaan sebuah program komputer biasanya memerlukan perangkat keras dengan spesifikasi yang sesuai. Perangkat lunak sebuah komputer seringkali tidak dapat digunakan pada komputer yang spesifikasinya tidak sama. Disamping kedua hal di atas, merancang dan memproduksi program pembelajaran yang berbasis komputer (*computer-based instruction*) merupakan pekerjaan yang tidak mudah. Memproduksi program komputer merupakan kegiatan intensif yang memerlukan waktu banyak dan juga keahlian khusus. Disamping itu juga siswa sekolah dasar di kota Padang Sidempuan harus mengeluarkan biaya dua kalilipat untuk mencukupi kebutuhan tersebut.

Pendidikan tidak bisa dilepaskan dari perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Komputer bukan lagi mejadi bahan asing dalam dunia pendidikan tetapi sudah menjadi penting dan sangat mendukung dalam dunia

pendidikan. Salah satu bukti pentingnya komputer adalah untuk pemerataan pendidikan dengan kondisi geografis Indonesia yang luas sangat diperlukan komputer. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah merambah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk menyentuh dunia pendidikan. Karena itu, sekolah dan guru tidak dapat mengelak dari *trend* ini hanya karena persoalan anggaran atau pun persoalan keterbatasan akses dan wawasan.

Guru sejatinya memberi contoh kepada siswa bahwa teknologi merupakan suatu keniscayaan yang sedang dihadapi, sehingga penguasaan teknologi adalah sesuatu yang harus direbut oleh siswa. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran perlu diusahakan oleh guru sesuai dengan kemampuan masing-masing sekolah dan guru bersangkutan. Pelatihan internet dan aplikasi tertentu seperti microsoft Office khususnya powerpoint atau aplikasi membuat animasi penting dilakukan untuk para guru di setiap sekolah agar para guru mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis komputer. Pelatihan tersebut baiknya diadakan di setiap sekolah dengan melibatkan seluruh guru mata pelajaran sehingga akan ada pemerataan pemahaman tentang materi pelatihan yang diberikan. Bahwa terdapat tantangan-tantangan seperti keterbatasan anggaran untuk melengkapi infrastruktur yang mendukung pada penguasaan teknologi informasi dan komunikasi ini adalah fakta, namun satu hal yang perlu dilakukan adalah membuat satu langkah awal yang mengarah pada penguasaan teknologi baik oleh guru maupun oleh siswa. Satu langkah awal selalu diikuti oleh langkah berikutnya dan terkadang oleh suatu lompatan besar. Karena itu, sekolah dan guru harus memprioritaskan penguasaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam program prioritas. Seluruh sumber daya yang ada secara sinergis diarahkan pada pencapaian program ini sehingga diharapkan sebagaimana target pemerintah bahwa tahun 2009, 75% sekolah menengah telah memiliki akses internet dan menerapkan komputer dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

4. DAFTAR PUSTAKA

- Arzhar Arsyad. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2010). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Dimiyati & Mujiono. (2009). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasbullah. (1997). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ismaniati, Ch. (2001). Pengembangan Program Pembelajaran Berbantu Komputer. Yogyakarta: IKIP UNY.

- Istanto Wahyu Djatmiko, dkk. (2013). Pedoman Penyusunan Tugas Akhir Skripsi. Yogyakarta: UNY Press.
- Muhammad Nisfiannor. (2009). Pendidikan Statistika Modern Untuk Ilmu Sosial. Jakarta: Salemba Humanika.
- Muhibbin Syah. (2005). Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2002). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sadiman Arief S, dkk. (2009) Media Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sardiman A.M. (2011). Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2010). Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.