

MEMPERKENALKAN SISWA PADA KOMPUTER SEBAGAI SALAH SATU PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN SAMBIL BERMAIN

Etty Kartikawati
etika@ecampus.ut.ac.id
Universitas Terbuka

Abstrak

Pada era globalisasi seperti saat ini, berkembang teknologi berkembang sangat pesat, penggunaan Gadget sudah menjadi kebutuhan setiap individu dari usia anak-anak hingga dewasa, dari berbagai profesi. Di lingkungan kita, kita lihat penjual sayur, tukang ojek, penjual jamu, tukang pijet dan masih banyak lagi penjual jasa yang menggunakan alat komunikasi hand phone (HP). Selain itu para siswa juga mengerjakan tugas atau mencari referensi dengan menggunakan fasilitas internet yang dapat diakses melalui komputer maupun HP. Selain sebagai alat komunikasi, pada saat ini gadget juga dapat dipakai sebagai sarana belajar, seperti saat anak mulai belajar mengenal angka maupun huruf, dengan menggunakan komputer anak dapat melihat angka maupun huruf melalui layar komputer maupun HP, selain dengan menggunakan gambar-gambar. Penggunaan gadget dapat membantu siswa dalam mempelajari sesuatu ilmu pengetahuan karena dengan menggunakan gadget seperti HP, komputer, laptop dan perangkat elektronik lainnya dapat membantu siswa maupun guru dalam mencari referensi maupun menyampaikan suatu ilmu pengetahuan untuk membantu pembelajarannya.

Kata Kunci: Bermain, Komputer, Siswa, Strategi Pembelajaran,

A. PENDAHULUAN

Dari uraian tersebut, informasi sangat penting diterima dengan cepat, manusia berharap mendapatkan informasi secepat dan seakurat mungkin agar dapat mengikuti perkembangan jaman, sesuai dengan kebutuhannya. Informasi merupakan salah satu sumber pengetahuan bagi manusia, tidak terkecuali anak-anak juga memerlukan informasi sebagai salah satu sumber pengetahuannya.

Anak-anak mengalami perkembangan dari berbagai aspek, seperti kognitif, emosi, fisik, motorik maupun sosialnya dengan pesat. Hal ini berpengaruh pada peningkatan prestasi belajarnya. Mereka termotivasi untuk melakukan segala sesuatu dengan sebaik-baiknya untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Rasa keingintahuan anak tersebut diantaranya dilakukan dengan bermain, karena bermain sangat penting bagi tumbuh kembang anak selanjutnya. Seperti kita ketahui bersama, bahwa karakteristik usia siswa SD diantaranya adalah senang bermain, tidak bisa duduk diam dalam waktu yang lama, selalu bergerak aktif, dan selalu ingin merasakan ,melakukan sendiri atau mencoba sendiri kegiatan yang dipelajari di kelas.

Di sekolah siswa tidak lepas dari kegiatan bermain, karena di sekolah menyediakan sumber belajar yang kaya akan ide baru, pengalaman baru yang semuanya dapat membantu mengembangkan pengetahuan, keterampilan maupun kreativitas siswa. Untuk itu, dalam kegiatan pembelajaran, seorang guru diharapkan menggunakan strategi yang dapat meningkatkan kreatifitas siswanya. Selain itu sebagai seorang guru diharapkan dapat menciptakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tema dan karakteristik siswa agar dalam menyampaikan materi pelajaran dapat menarik minat siswa. Guru diharapkan dapat aktif, kreatif, inovatif dan produktif dalam menciptakan strategimetode maupun media yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajarannya.

B. HAKIKAT STRATEGI PEMBELAJARAN

1. Deskripsi Strategi

Salah satu tugas guru adalah mengajar di depan kelas, di dalam kelas terdapat berbagai keunikan yang dimiliki oleh setiap siswa siswa. Agar materi pembelajaran dapat oleh siswa, maka hendaknya guru mempunyai suatu perencanaan untuk membantu siswa dalam belajar untuk mencapai setiap tujuan penampilannya (Sunaryo, 1989, 75)

Dengan demikian pada waktu guru memutuskan akan mengajarkan sesuatu kepada siswanya, maka di dalam dirinya terjadi suatu proses berpikir tentang apa yang aka diajarkan, prosedur dan materi apa yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan serta bagaimana mengetahui bahwa siswa-siswanya dapat menerima materi pelajaran. Selanjutnya Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein mengemukakan , secara umum strategi mempunyai pengertian, suatu garis-garis besar haluan yang bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. (Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zein, 1996, 5). Dari pengertian ini guru dalam menyampaikan materi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran mempunyai rambu-rambu yang harus dilaksanakan. Secara singkat Patton mengemukakan pengertian strategi adalah, suatu rencana kegiatan. Dimana strategi memberikan pengarahan dasar (Michael Quinn Patton, 1980,39).

Dengan demikian dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa strategi merupakan cara yang dipilih guru dalam kegiatan pendidikan, sehingga tercapai tujuan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2. Deskripsi Pembelajaran

Seperti yang disampaikan oleh Yusufhadi Miarso, bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan guru, (Yusufhadimiarso, 1983,3), demikian juga dengan Gagne dan Briggs menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang dilaksanakan guru, dari merancang materi, pembuat kurikulum dan yang lainnya untuk mengembangkan belajar, (Robert M Gagne, Leslie J Briggs, 1979, 19). Dalam hal ini pembelajaran merupakan salah satu bagian dari keseluruhan kegiatan mengajar termasuk di dalamnya menyiapkan siswa pada lingkungannya, mengadakan pendekatan terhadap siswa, mengerjakan tugas-tugas administrasi dan

sebagainya. Dengan demikian, diharapkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan siswa atau *Developmentally Appropriate Practice* sehingga materi dapat diserap oleh siswa dengan baik dan dapat membentuk struktur intelektual siswa.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses belajar mengajar di kelas dengan memperhatikan potensi yang ada pada diri siswa, yang perlu dikembangkan secara optimal sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3. Deskripsi Strategi Pembelajaran

Seperti telah disampaikan di muka bahwa pembelajaran, merupakan suatu proses belajar-mengajar yang dilakukan oleh guru atau pengajar dengan memperhatikan urutan kegiatan dan tujuan belajar, sehingga potensi yang ada pada diri siswa dapat dikembangkan dan tercapai tujuan belajar.

Atwi Suparman menyampaikan bahwa strategi instruksional (strategi pembelajaran) dapat pula disebut sebagai cara yang sistematis dalam mengkomunikasikan isi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan instruksional tertentu. (Atwi Suparman, 1994, 157). Demikian juga Moh. Uzer Usman menyampaikan pendapatnya bahwa 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. (Moh. Uzer Usman, 1995,1)

Dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, strategi pembelajaran merupakan cara yang ditentukan dalam melaksanakan suatu kegiatan atau serangkaian kegiatan dalam pendidikan secara timbal balik antara guru dengan pelajar (siswa) untuk mencapai tujuan tertentu.

Seperti yang disampaikan oleh Leslie J. Briggs, bahwa dalam melaksanakan strategi pembelajaran itu perlu memperhatikan hal-hal berikut, yaitu : 1) menentukan urutan pembelajaran untuk setiap tujuan, dan 2) menciptakan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, (Leslie J Briggs, 1977, 216). Seperti pada makalah ini guru menerapkan strategi belajar sambil bermain dengan menggunakan media komputer.

C. METODE

Metode menurut Djameluddin dan Abdullah Aly dalam bukunya *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (1999:114) berasal dari kata meta berarti melalui, dan hodos memiliki arti jalan, Jadi metode adalah jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan. <http://www.tipspendidikan.site/2015/12/pengertian-metode-pembelajaran-menurut.html>. Untuk itu metode dalam hubungannya dengan pembelajaran atau mengajar adalah jalan yang dilakukan guru pada saat menyampaikan pembelajaran atau pada saat mengajar untuk mencapai tujuan. Dalam hal ini guru menentukan cara yang harus ditempuh pada saat menyampaikan pembelajaran agar materi dapat diterima siswa. Dalam pemilihan metode guru diharapkan dapat mengembangkan kreatifitasnya yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan karakteristik siswa, sehingga

pembelajaran dapat diterima siswa lebih bermakna dan tidak membosankan. Siswa akan lebih tertarik dalam belajar apabila guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan metode yang menarik.

D. BELAJAR

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi personal, (Benny A Pribadi, 2010, 6). Sedangkan belajar menurut Robert M. Gagne dalam Benny A Pribadi menyampaikan bahwa belajar juga dipandang sebagai proses alami yang dapat membawa perubahan pada pengetahuan, tindakan, dan perilaku seseorang, (Benny A Pribadi, 2010, 6). Untuk itu, belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang dalam pengetahuan maupun keterampilan sehingga orang tersebut mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru untuk merubah perilaku maupun tindakan orang tersebut.

E. BERMAIN

Sedangkan bermain merupakan salah satu kegiatan yang sangat disenangi anak, karena seperti kita ketahui bersama dan telah disampaikan di atas, bahwa karakteristik siswa SD diantaranya adalah senang melakukan segala sesuatu sendiri, anak tidak bisa diam, senang berkumpul bersama temannya, senang belajar sambil bermain. Sebagian besar waktu anak dihabiskan dengan bermain, tiada hari tanpa bermain, semua anak senang dengan bermain. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak, karena dengan bermain anak akan mendapatkan hal-hal baru yang mungkin sebelumnya tidak didapatkan. Bermain dilakukan dengan santai dan membuat hati senang, namun demikian dalam bermain mempunyai tujuan, yaitu dalam bermain dapat dikembangkan aspek kepribadian anak, yang diantaranya aspek kognitif, sosial, maupun emosionalnya.

Anak perlu bermain dengan obyek nyata dan berbagai kejadian sebelum mereka tahu arti sebuah symbol dari tulisan dan angka. Belajar memberikan sentuhan pada anak, memainkan, mencoba sesuatu dan berhubungan dengan orang (Sue Bredekamp, 1992,4).

Anggani Sudono menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, member kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak (2000,1).

Dalam hal ini anak dapat bermain dengan menggunakan media maupun tidak menggunakan media. Pada saat anak bermain, mereka akan menyentuh, melihat, merasakan dan mendengarkan sesuatu obyek dalam proses belajarnya. Disinilah aspek-aspek kepribadian anak dapat dikembangkan, seperti yang telah disebutkan diatas. Dimanapun anak menemukan sesuatu, dapat dipakai sebagai media bermain, dengan leluasa anak menggunakan media – media yang ditemukannya tersebut dan menghasilkan permainan yang kreatif.

Untuk itu, melalui bermain, guru mendapatkan gambaran tentang tahap perkembangan dan kemampuan anak. Dengan demikian guru dapat mengukur kemampuan anak dalam menerima suatu materi pelajaran, sehingga tidak dapat dipaksakan anak yang belum mencapai kemampuan tertentu, karena apabila dipaksakan maka hasilnya tidak akan berhasil secara maksimal.

Dengan demikian anak bermain kapan saja dan dimana saja, baik menggunakan alat maupun tidak sama sekali, seperti dengan kata-kata, gerakan tubuh maupun bahasa isyarat.

Pada kegiatan saat ini, guru mempergunakan komputer sebagai media dan sarana belajar dan sekaligus memperkenalkan pada siswa, teknologi komunikasi yang sekarang sering dipergunakan baik dalam belajar maupun sebagai media sosial.

E. KOMPUTER

Komputer adalah alat elektronik otomatis yang dapat menghitung dan memberikan hasil pengolahan serta dapat menjalankan sistem multimedia (film, musik, televisi, faksimile, dsb) biasanya terdiri atas unit pemasukan, unit pengeluaran, unit penyimpanan serta unit pengontrolan (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

Pengertian dasar komputer adalah, Komputer adalah serangkaian ataupun sekelompok mesin elektronik yang terdiri dari ribuan bahkan jutaan komponen yang dapat saling bekerja sama, serta membentuk sebuah sistem kerja yang rapi dan teliti. Sistem ini kemudian dapat digunakan untuk melaksanakan serangkaian pekerjaan secara otomatis, berdasar urutan instruksi ataupun program yang diberikan kepadanya. (<http://kuliah.dinus.ac.id/edi-nur/sb1-1.html>)

Dalam Wikipedia disebutkan bahwa **Komputer** adalah alat yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan. Kata *computer* pada awalnya dipergunakan untuk menggambarkan orang yang perkerjaannya melakukan perhitungan aritmetika, dengan atau tanpa alat bantu, tetapi arti kata ini kemudian dipindahkan kepada mesin itu sendiri. Asal mulanya, pengolahan informasi hampir eksklusif berhubungan dengan masalah aritmetika, tetapi komputer modern dipakai untuk banyak tugas yang tidak berhubungan dengan matematika. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Komputer>)

Dari pengertian-pengertian tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa komputer merupakan mesin elektronik yang dapat melaksanakan pekerjaan secara otomatis berdasarkan program yang telah ditentukan dan dapat dipergunakan dalam berbagai bidang ilmu, dengan memberikan hasil pengolahan, dan juga dapat menjalankan system multi media.

Ada beberapa fungsi dan manfaat dari komputer, diantaranya adalah : 1) **Komputer sebagai sarana informasi**, Komputer yang terhubung ke internet akan membuat kita akan lebih mudah mencari informasi, mulai dari berita politik, perdagangan, travel, referensi bagi pelajar, dan lain sebagainya. 2) **Komputer sebagai sarana Untuk komunikasi, yaitu** Dengan menggunakan komputer kita bisa mengirim gambar, video, dan audio melalui e-mail, melakukan chatting dengan seseorang, dan

berkomunikasimelalui webcam. ([http://adainfoonline.blogspot.co.id /2013/02/pengertian-komputer.html](http://adainfoonline.blogspot.co.id/2013/02/pengertian-komputer.html)).

Dengan demikian guru dapat menggunakan komputer sebagai sarana pembelajaran, yaitu untuk mencari informasi, berkomunikasi maupun mendapatkan pengetahuan lainnya.

F. KERANGKA BERFIKIR

Dengan memperhatikan kemajuan era globalisasi saat ini yang semakin canggih, serasa dunia dalam genggaman, penggunaan komputer dalam penyampaian materi pelajaran maupun sarana belajar sangatlah diperlukan. Dari kalangan menengah kebawah sampai menengah keatas, dari usia balita sampai usia lanjut, sudah tidak asing lagi menggunakan gadget, alat komunikasi seperti HP maupun komputer. Dengan menggunakan komputer, orang akan lebih mudah bekerja, mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan, sehingga pembelajaran lebih menarik dan siswa tidak merasa bosan dalam belajar, karena dengan komputer dapat dilihat film, animasi, atau proses terjadinya sesuatu.

Komputer dapat diperkenalkan pada anak-anak mulai dari anak usia dini.



Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan komputer dapat dilakukan guru mulai dari memperkenalkan siswa pada perangkat computer, mengenal simbol-simbol pada computer dan selanjutnya cara pengoperasiannya.

Dengan menggunakan media komputer, guru dapat melatih siswa secara terus menerus sampai tercapai tingkat ketuntasan. Sebagai contoh, pada saat guru memperkenalkan huruf maupun angka pada siswa usia dini, guru pada awalnya mengenalkan satu persatu huruf atau angka, selanjutnya bisa ditampilkan lagu-lagu, atau cerita dari masing-masing huruf atau angka tersebut. Selanjutnya siswa dapat dilatih untuk menuliskan huruf melalui komputer tersebut secara bergantian. Bagi siswa usia dini pembelajaran dengan computer tersebut sangat menarik, karena siswa dapat melihat cerita atau mendengarkan lagu tentang huruf dan angka yang sangat menarik, selain itu siswa dapat mencoba mengoperasikan secara langsung, mencoba memegang mouse pada perangkat computer, menuliskan sendiri huruf dan angka. Selanjutnya siswa akan hafal dengan huruf maupun angka-angka tersebut.

1. Peranan Komputer dalam Pembelajaran

Menurut Gagne dan Briggs dalam Rosenberg (2000), komputer dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena memiliki kelebihan dari media pembelajaran yang lain dan memiliki fungsi antara lain sebagai berikut :

- a. Hubungan Interaktif : Komputer dapat menjembatani hubungan komunikasi antara dua orang atau lebih. Komputer dapat memunculkan ide-ide atau wacana baru dan meningkatkan minat terhadap media.
- b. Pengulangan : Pengguna komputer oleh guru dapat mengulang materi atau bahan ajar dengan metode yang menarik yang telah disediakan komputer seperti musik, video, atau *microsoft office*.
- c. *Feedback and Reward* : Dengan komputer guru dapat memberikan saran atau perbaikan dan tentu saja pujian kepada siswa yang dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik. Saran dan pujian ini dapat disampaikan secara *online* dan seketika sehingga siswa yang lain dapat mengetahui saran, perbaikan dan pujian tersebut yang tentunya juga dapat menjadi motivasi untuk meningkatkan potensi diri terutama dalam pembelajaran. (<https://coretanedenkusnendi.wordpress.com/2015/07/18/peranan-komputer-dalam-pembelajaran-di-sekolah-dasar/>)



2. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Berbasis Komputer

Pembelajaran berbasis komputer mempunyai beberapa kelebihan, Wena (2011:204) menyebutkan ada 11 kelebihan maupun keuntungan yang akan diperoleh dengan pembelajaran berbasis komputer, yaitu:

- a. Memberi kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah secara individual
- b. Menyediakan presentasi yang menarik dengan animasi
- c. Menyediakan pilihan isi pembelajaran yang banyak dan beragam
- d. Mampu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar
- e. Mampu mengaktifkan dan menstimulasi metode mengajar dengan baik
- f. Meningkatkan pengembangan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan
- g. Merangsang siswa belajar dengan penuh semangat, materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa.
- h. Siswa mendapat pengalaman yang bersifat konkret, retensi siswa meningkat
- i. Memberi umpan balik secara langsung

- j. Siswa dapat menentukan sendiri laju pembelajaran
- k. Siswa dapat melakukan evaluasi diri

Dari uraian tersebut diatas, maka pembelajaran dengan menggunakan komputer diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar karena suasana belajar berbeda. Siswa dapat mengadakan pengayaan dengan materi yang sudah dikuasai. Selain itu, siswa mempunyai pengalaman baru dengan mencari materi pelajaran yang lain, atau pengetahuan yang didapat selama mengoperasikan komputer. Siswa juga dapat mencoba membuat permainan sendiri melalui aplikasi yang ada pada komputer tersebut. Dengan motivasi belajar yang meningkat, pengalaman belajar baru, maka diharapkan prestasi belajar siswa dapat meningkat juga.



Di samping itu, pembelajaran berbasis komputer juga memiliki beberapa kekurangan. Wena (2011:205) mengemukakan beberapa kelemahan pembelajaran berbasis komputer, yaitu:

- a. Hanya efektif jika digunakan satu orang atau kelompok kecil. Kelemahan ini sudah diatasi karena saat ini pengadaan komputer sangat mudah.
- b. Jika tampilan fisik isi pembelajaran tidak dirancang dengan baik atau hanya merupakan tampilan seperti pada buku teks biasa, pembelajaran melalui media komputer tidak akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (siswa cepat bosan).
- c. Guru yang tidak memahami aplikasi program komputer tidak dapat merancang pembelajaran lewat media komputer, ia harus bekerja sama dengan ahli program komputer grafis, juru kamera dan teknisi komputer. (<http://sakilaloveibnu.blogspot.co.id/2012/10/model-pembelajaran-berbasis-komputer.html>)

Kita tahu bahwa penduduk Indonesia tersebar sampai kepelosok nusantara, dan dari daerah-daerah yang ada diseluruh Indonesia tersebut belum semua dijangkau dengan adanya listrik, hal ini yang menjadi salah satu kekurangan dari penggunaan komputer dalam menyampaikan pembelajaran, walaupun pengadaan komputer saat ini sangatlah mudah.

G. KESIMPULAN

Komputer sebagai salah satu sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas, dinilai sangat efektif karena dapat meningkatkan motivasi, prestasi belajar maupun kreatifitas siswa. Dengan demikian diharapkan guru dapat trampil dan kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, diantara dengan menggunakan komputer. Pada saat guru menggunakan *computer* sebagai salah satu sarana pembelajaran, perlu dipertimbangkan karakteristik materi pembelajaran dan juga karakteristik usia siswa SD. Penggunaan komputer dalam pembelajaran akan sangat membantu siswa dalam pengayaan materi pelajaran karena siswa dapat mencoba atau mencari materi-materi lainnya untuk menambah pengetahuannya. Selain itu usia siswa SD dengan karakteristiknya senang bermain, selalu aktif, tidak bisa tinggal diam ditempat, selalu ingin mencoba, maka sangatlah tepat dipakainya komputer sebagai salah satu sarana dalam menyampaikan pembelajaran, karena disamping sebagai sarana belajar, komputer juga dapat sebagai salah satu sarana belajar sambil bermain.

Adapun yang menjadi kendala untuk kondisi geografis Indonesia karena tersebar ke pelosok tanah air, tersebar di pulau-pulau dan perbukitan yang tidak semua daerah terjangkau oleh aliran listrik. Listrik sangat diperlukan dalam mengoperasikan perangkat komputer.

Demikianlah sedikit uraian tentang penggunaan komputer sebagai salah satu sarana yang dapat dipakai sebagai penyampaian pembelajaran.