

PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER OLEH GURU DI SMP NEGERI SEKECAMATAN BATURAJA BARAT

Anggraeni Agustin Muris
Dosen Universitas Baturaja

Jalan Ratu Penghulu Karang Sari No. 02301 Baturaja – 32115 OKU Sumatera Selatan
Sur-el: miss.muris@gmail.com

Abstract: *Effective and efficient learning today is so well known that it is called computer-based learning. Learning activities are conducted more thoroughly so that teachers can train students on an ongoing basis until the students can achieve learning to completion. The purpose of this research is to know the Application of Computer Based Learning by Teachers at SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat. The type of this research is quantitative is descriptive. Population and sample in this research is all teacher who do study at SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat. Data collection tool in this study using questionnaires and documentation and data analysis techniques used is to use the formula percentage. The results of research on the application of computer-based learning as a whole is very good. This is evidenced by the questionnaire that has been filled by the respondents.*

Keywords : *Learning, Computers, Teachers*

Abstrak: *Pembelajaran yang efektif dan efisien saat ini sudah sangat terkenal sekali yang disebut dengan pembelajaran berbasis komputer. Kegiatan pembelajaran tersebut dilakukan secara lebih tuntas sehingga guru dapat melatih siswa secara berkesinambungan sampai siswa tersebut dapat mencapai pembelajaran sampai tuntas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Penerapan Pembelajaran Berbasis Komputer Oleh Guru di SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif bersifat deskriptif. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh guru yang melakukan pembelajaran di SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi serta teknik analisis data yang digunakan ialah menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian tentang penerapan pembelajaran berbasis komputer secara keseluruhan sudah sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan angket yang telah di isi oleh responden.*

Kata Kunci: *Pembelajaran, Komputer, Guru.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sangat pesat, terutama dalam bidang pendidikan. Dengan adanya teknologi tersebut, proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien, dan tujuan dari pendidikan pun akan dengan mudah dicapai. Pendidikan merupakan salah satu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh kualitas hidup yang lebih baik, praktis dan efisien. Seperti keadaan yang terjadi pada saat ini, dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut sudah tampak jelas sekali.

Internet, merupakan salah satu bukti perkembangan teknologi tersebut. Dengan adanya jaringan internet yang sudah tersebar luas keberbagai pelosok negeri, kita tentunya dapat merasakan sendiri manfaat dari jaringan tersebut terutama dalam pembelajaran.

Pembelajaran merupakan salah satu bagian dari proses pendidikan, yang memiliki peranan di dalam dunia pendidikan. Pembelajaran yang awalnya hanya terfokus pada guru dan buku membuat kita sangat jenuh dan bosan untuk belajar karena monotonnya sistem pembelajaran. Dengan pesatnya perkembangan informasi dan komunikasi yang terjadi pada saat

ini, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Pembelajaran dapat terjadi dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja. Sehingga peranan guru yang merupakan salah satu ikon penunjang dalam pembelajaran dapat lebih berkurang karena terbantu oleh perkembangan informasi dan komunikasi tersebut. Untuk itulah guru perlu mempelajari dan mencari ide atau wawasan mengenai bagaimana cara menerapkan pembelajaran yang dapat menyeimbangi keadaan tersebut, karena bagaimanapun juga guru harus lebih cerdas didalam menemukan cara pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pembelajaran yang efektif dan efisien saat ini sudah sangat terkenal sekali yang disebut dengan pembelajaran berbasis komputer. Menurut Rusman (2012) Pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran dengan menggunakan software komputer berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran. Muatan pembelajaran tersebut meliputi judul, tujuan, materi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang diterapkan melalui sistem komputer. Kegiatan pembelajaran tersebut dilakukan secara lebih tuntas sehingga guru dapat melatih siswa secara berkesinambungan sampai siswa tersebut dapat mencapai pembelajaran sampai tuntas.

Penerapan pembelajaran berbasis komputer sudah diterapkan oleh guru yang ada di masing-masing sekolah. Penerapan pembelajaran berbasis komputer ini diterapkan melalui beberapa prosedur pembuatan pembelajaran berbasis komputer dan langkah-langkah pembuatan pembelajaran berbasis komputer (PBK). Dengan mengikuti prosedur

dan langkah-langkah pembuatan pembelajaran berbasis komputer tersebut guru dengan mudah menerapkan pembelajaran yang nantinya akan diterapkannya di masing-masing sekolah tersebut. Sehingga komputer pada saat ini tidak semata-mata hanya sebagai mesin pencari belaka atau masalah program untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam sistem pendidikan. komputer tidak hanya digunakan dalam proses pembelajaran yang disebut pembelajaran mandiri tetapi dapat digunakan dalam kerangka yang lebih luas.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di beberapa sekolah yang ada di Kecamatan Baturaja Barat Kabupaten Ogan Komering Ulu, masing-masing sekolah sudah memiliki fasilitas komputer meskipun ada beberapa yang sudah tidak bisa dipakai untuk proses belajar mengajar. SMP Negeri 07 OKU memiliki 9 unit komputer, SMP Negeri 21 OKU memiliki 6 unit komputer sedangkan SMP 41 OKU memiliki 4 unit komputer di laboratorium. Beberapa guru pun sudah menerapkan pembelajaran berbasis komputer akan tetapi dalam penerapan beberapa prosedur pembuatan pembelajaran berbasis komputer dan langkah-langkah pembuatan program pembelajaran berbasis komputer (PBK) belum efektif dan efisien. Karena, minimnya informasi yang dimiliki oleh para guru, mengenai langkah yang harus mereka lakukan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer, sesuai dengan semakin berkembangnya teknologi di sektor pendidikan, peran guru semakin meluas. Mereka tidak hanya sebagai pengajar yang menjelaskan materi dengan metode konvensional, namun dituntut lebih dari itu

seperti halnya merancang pembelajaran yang menarik seperti pembelajaran berbasis komputer, menjadi fasilitator yang baik, serta memotivasi siswa untuk lebih bersemangat belajar.

Informasi yang didapat mengenai langkah pengembangan pembelajaran berbasis komputer tersebut merupakan acuan atau pedoman guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis komputer di kelas. Dalam menerapkan pembelajaran berbasis komputer ini para guru harus sedikit lebih maju dari siswa, mereka harus selalu *update* atau memperbarui bahan ajar yang akan mereka gunakan. Jika menggunakan power point, setidaknya ganti animasi dan warna yang dipakai pada pembelajaran sebelumnya. Agar minat siswa dalam belajar pun akan bertambah setiap pertemuan. Namun disayangkan, seringkali guru memanfaatkan media lama untuk beberapa kali pertemuan dan hanya mengganti materi pelajaran saja.

Permasalahan yang diidentifikasi adalah sebagai berikut: 1) Belum diterapkannya pembelajaran berbasis komputer secara efektif oleh guru di SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat, 2) Minimnya informasi yang dimiliki oleh para guru, mengenai langkah pengembangan pembelajaran berbasis computer dan 3) Seringnya guru memanfaatkan media lama untuk beberapa kali pertemuan dan hanya mengganti materi pelajaran saja.

Guru yang profesional adalah guru yang membuka seluas-luasnya pola pikir dan wawasan mereka mengenai ilmu pengetahuan serta mau menerima saran dan cepat memperbaiki kesalahan. Ketika membuat media, terkadang kita sering lupa apakah media yang kita buat sudah sesuai dengan indikator-indikator yang

ditetapkan. Seperti halnya pemilihan warna, pemilihan animasi dan sebagainya. Jadi ada baiknya, sebelum kita mengaplikasikan media pembelajaran kita kepada siswa di kelas, kita melakukan penilaian terlebih dahulu terhadap media yang kita buat. Penilaian ini sebenarnya menguntungkan guru, dengan dilakukannya penilaian guru akan lebih percaya diri dalam menjelaskan materi, guru akan lebih leluasa dan bersemangat menjelaskan materi, serta siswa pun akan dengan mudah memahami isi materi.

Guna menyelesaikan permasalahan yang diuraikan diatas dilakukan penelitian ini dengan tujuan yang hendak dicapai adalah: 1) Untuk mengetahui langkah pengembangan pembelajaran berbasis komputer oleh guru di SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat, 2) Untuk mengetahui penerapan pembelajaran berbasis komputer dikelas oleh guru di SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat dan 3) Untuk mengetahui penilaian produk dalam pembelajaran berbasis komputer di SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat.

Kontribusi yang diharapkan adalah untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam pelaksanaan TIK oleh guru-guru dalam pembelajaran di SMP Sekecamatan Baturaja Barat. Hal ini diharapkan bermanfaat bagi : 1) Sekolah, sebagai salah satu upaya untuk memberikan informasi tentang penerapan pembelajaran berbasis komputer dan meningkatkan mutu serta kualitas pendidikan, 2) Guru, menciptakan dan memberikan inovasi baru yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, yang dilatar belakangi aktivitas siswa yang diikuti dengan penyediaan bahan ajar yang sesuai, lengkap

dengan sistematis sesuai dengan kompetensi yang diharapkan dan 3) Siswa, memberikan gambaran kepada siswa bahwa komputer memiliki manfaat yang sangat besar untuk kelangsungan hidup mereka sekarang dan masa yang akan datang.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan suatu masalah apa adanya yang terjadi pada saat sekarang. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sanjaya (2013) penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan atau menjelaskan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu. Dengan demikian penelitian ini akan mendeskripsikan atau menjelaskan secara sistematis tentang penerapan pembelajaran berbasis komputer oleh guru di SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat.

2.1 Populasi Penelitian

Menurut Sanjaya (2013) populasi adalah “keseluruhan yang menjadi target dalam menggeneralisasikan hasil penelitian Sesuai dengan pengertian tersebut yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru yang melakukan pembelajaran di SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat.

2.2 Sampel Penelitian

Menurut Sudjana (2009), sampel adalah sebagian dari populasi terjangkau yang memiliki sifat yang sama dengan populasi. Kemudian untuk menentukan besar dan kecilnya sampel dalam penelitian ini juga berpedoman pada pendapat Arikunto (2010) dengan mengatakan, apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik di ambil semua sehingga penelitiannya merupakan peneliti populasi.

Sesuai dengan kriteria pengambilan sampel tersebut maka sampel penelitian ini adalah seluruh guru mata pelajaran yang ada di SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat yang berjumlah 96 orang. Pengambilan sampel tersebut, karena jumlah populasi kurang dari 100 orang. Dengan demikian sampel dalam penelitian ini diambil dari seluruh populasi yang diteliti. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Populasi dan Sampel Penelitian

Sekolah	Populasi	Sampel
SMP Negeri 07 Puser	50	50
SMP Negeri 41 Suka Maju	19	19
SMP Negeri 21 Batu Kuning	27	27
Jumlah	96	96

Sumber: Data pembagian tugas guru dalam kegiatan belajar mengajar di masing-masing sekolah

2.3 Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data primer. Data ini diperoleh dari hasil kuisioner terhadap guru-guru dalam penerapan pembelajaran berbasis komputer. Sedangkan sumber datanya adalah guru-guru mata pelajaran yang ada di SMP

Negeri Sekecamatan Baturaja Barat yang berjumlah 96 orang.

2.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah kuisisioner. Penggunaan kuisisioner dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran berbasis komputer oleh guru di SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat. Adapun pendapat yang dikemukakan oleh Nurgiyantoro (2010) kuisisioner atau angket merupakan serangkaian (daftar) pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada peserta didik (responden) mengenai masalah-masalah tertentu, yang bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dari peserta didik tersebut. Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai penerapan pembelajaran berbasis komputer oleh guru di SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat.

2.5 Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa angket yang terdiri dari seperangkat pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada sampel penelitian. Menurut Arikunto (2010) angket atau kuisisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.

Peneliti menggunakan angket dengan 4 alternatif jawaban yang mengacu dari pendapat Arikunto (2010) seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Skala Penilaian Kuisisioner

No	Kriteria	Skor
1	Sering Sekali	3
2	Sering	2
3	Jarang	1
4	Tidak Pernah	0

2.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam suatu penelitian bertujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang data yang telah disimpulkan dan disusun secara keseluruhan dalam suatu penelitian. Menurut Sudjana (2009) analisis data adalah Proses penyusunan, pengaturan, dan pengolahan data agar dapat digunakan untuk membenarkan atau menyalahkan hipotesis.

Untuk mengolah data yang telah terkumpul dari lapangan tentang penerapan pembelajaran berbasis komputer oleh guru dalam pembelajaran di SMP Negeri sekecamatan Baturaja Barat menggunakan teknik persentase dengan rumus sebagaimana dikemukakan Sudijono (2010) sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} * 100\% \dots\dots(1)$$

Keterangan :

f = frekuensi

N = Jumlah Frekuensi / banyaknya individu

P = Angka Persentase

Agar penelitian ini lebih konsisten maka diambil langkah penarikan kesimpulan dengan menggunakan tabel persentase. Untuk itu, peneliti berpedoman pada pendapat Nurgiyantoro (2010) perhitungan persentase untuk skala empat yaitu:

Tabel 3. Kriteria Skala Penilaian

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Nilai Ubahan Skala Empat		Ket
	1-4	D-A	
86-100	4	4	Baik
76-85	3	3	Baik
56-74	2	2	Cukup
10-55	1	1	Kurag

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara keseluruhan hasil dari penerapan pembelajaran berbasis komputer oleh guru di SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat yang terdiri dari 43 butir pertanyaan yang meliputi langkah pengembangan, penerapan dikelas, dan indikator penilaian. Berdasarkan tabel rekapitulasi diatas dapat disimpulkan bahwa Penerapan pembelajaran berbasis komputer oleh guru di SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat adalah 98,4 % (Baik Sekali).

Dari hasil analisa data ternyata penerapan pembelajaran berbasis komputer oleh guru di SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat yaitu suatu strategi yang dilakukan oleh guru dengan

memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran. Dalam penerapan pembelajaran berbasis komputer pada tahap langkah pengembangan diketahui bahwa, langkah pengembangan itu sangat penting, karena dengan adanya langkah pengembangan ini, pembuatan media pembelajaran berbasis komputer akan lebih terarah dan dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa. Hasil Pengolahan data tentang penerapan pembelajaran berbasis komputer dapat dilihat pada tabel 4.

Langkah pengembangan yang dilakukan oleh guru di SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat dalam membuat penerapan pembelajaran berbasis komputer menunjukkan hasil yang baik sekali. Dapat dilihat dari total hasil persentase perhitungan sering sekali dan sering data angket tentang langkah pengembangan pembelajaran berbasis komputer yang terdiri dari 43 butir pernyataan angket, ternyata SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat dengan penjumlahan rata-rata sebesar 96,9% dengan kriteria “baik sekali”.

Tabel 4. Rekapitulasi Persentase Rata-rata Penerapan Pembelajaran Berbasis Komputer

No.	Sub Variabel	Persentase							
		Sering Sekali		Sering		Jarang		Tidak Pernah	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Langkah Pengembangan	45.6	47.5	47.4	49.4	2.81	2.93	0.18	0.18
	Persentase		96.9					3.11	
2	Penerapan di kelas	44	45.9	50.8	52.9	1	1.05	0.25	0.26
	Persentase		98.8					1.31	
3	Indikator Penilaian	47.5	49.5	48	50	0	0.00	0.5	0.52
	Persentase		99.5					0.52	
	Keseluruhan	137.1	142.9	146.2	152.3	3.81	3.98	0.93	0.96
	Rata-rata	45.7	47.6	48.7	50.8	1.27	1.33	0.31	0.32
	Persentase Rata-rata Jumlah Keseluruhan		98.4					1.65	
	Kriteria								Baik Sekali

Kemudian pada angket yang tersebar terdapat persentase tertinggi dan terendah, persentase tertinggi pada butir ke-10 yakni menanyakan kehadiran siswa, dengan total responden yang menjawab sering sekali dan sering sebanyak 96 orang atau 100 %, dan persentase terendah pada butir ke-33 yakni melibatkan programmer komputer grafis, juru kamera, teknisi, dan objek lingkungan yang terkait dengan pembelajaran dengan total responden yang menjawab sering sekali dan sering sebanyak 65 orang atau 67,7%.

Berdasarkan data diatas, kita lihat bahwa penerapan pembelajaran berbasis komputer sudah baik hanya saja masih banyak guru yang memilih untuk tidak melibatkan tim khusus dalam perancangan media tersebut dan memilih untuk merancangnya sendiri. Melibatkan programmer komputer grafis, juru kamera, teknisi dan objek lingkungan yang terkait dengan pembelajaran, sejalan dengan pendapat Wena (2011) tentang langkah proses pengembangan media komputer yakni perancangan bahan ajar ke dalam program komputer, pembuatan media untuk pembelajaran meliputi pengambilan gambar dan pembuatan animasi, penggabungan gambar/animasi ke dalam bahan ajar komputer, dan tim yang terlibat: untuk produksi melibatkan programmer komputer grafis, juru kamera, teknisi, dan objek lingkungan yang terkait dengan pembelajaran. Berikut ini kegiatan yang dilakukan dalam penerapan pembelajaran berbasis komputer di SMP Negeri sekecamatan Baturaja Barat.

1) Penerapan di Kelas Pembelajaran Berbasis Komputer

Pada tahap penerapan di kelas dalam penerapan pembelajaran berbasis komputer oleh guru di SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat sudah baik sekali. Penerapan di kelas ini menyangkut data tentang merancang dan mengembangkan isi pembelajaran dalam bentuk komputer, memberikan bimbingan individual pada setiap siswa yang membutuhkan, menjadi fasilitator bagi kegiatan belajar siswa, melakukan *update* terhadap bahan ajar.

Berdasarkan total hasil persentase perhitungan sering sekali dan sering data angket tentang penerapan di kelas pada pembelajaran berbasis komputer yang terdiri dari 43 butir pernyataan angket, ternyata SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat dengan penjumlahan rata-rata sebesar 98,8% dengan kriteria “baik sekali”. Kemudian pada angket yang tersebar terdapat persentase tertinggi dan terendah, salah satu persentase tertinggi pada butir ke-37 yaitu melakukan *update* terhadap bahan ajar, dengan total responden yang menjawab sering sekali dan sering sebanyak 96 orang atau 100 %. Dengan melakukan *update* terhadap pelajaran maka guru senantiasa mengetahui perkembangan apa saja yang sedang terjadi dalam dunia pendidikan.

Persentase terendah pada butir ke-34 yaitu merancang dan mengembangkan isi pembelajaran dalam bentuk komputer, dengan total responden yang menjawab sering sekali dan sering sebanyak 91 orang atau 94,8%. Pada kenyataannya banyak guru yang masih belum berani memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran

padahal ada banyak keuntungan yang bisa didapat dari penggunaan komputer dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Wena (2011) keuntungan yang akan diperoleh dengan pembelajaran berbasis komputer antara lain adalah;

- a) Memberi kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah secara individual.
- b) Menyediakan persentasi 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 siswa.
- h) Siswa mendapat pengalaman yang lebih konkret, retensi siswa meningkat.
- i) Memberi umpan balik secara langsung.
- j) Siswa dapat menentukan sendiri laju pembelajaran.
- k) Siswa dapat melakukan evaluasi diri

2) Indikator Penilaian Pembelajaran Berbasis Komputer.

Dari hasil analisa data ternyata penerapan pembelajaran berbasis komputer oleh guru di SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat pada tahap indikator penilaian sudah baik sekali. Hal ini diketahui bahwa, indikator

penilaian yang dilakukan oleh guru di SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat dalam penerapan pembelajaran berbasis komputer menyangkut data tentang menyajikan materi/isi pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum, mengurutkan penyajian / pengorganisasian isi pembelajaran dengan baik atau telah mengikuti kaidah- kaidah teori pembelajaran, menggunakan bahasa yang mudah difahami siswa, menggunakan tabel, gambar, grafik, animasi yang telah sesuai dengan materi/isi pembelajaran, menggunakan tabel, gambar, grafik, animasi yang mampu merangsang motivasi belajar siswa, menggunakan tampilan fisik secara keseluruhan pembelajaran melalui media komputer yang telah baik dan menarik.

Berdasarkan total hasil persentase perhitungan sering sekali dan sering data angket tentang indikator penilaian pada pembelajaran berbasis komputer yang terdiri dari 43 butir pernyataan angket, ternyata SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat dengan penjumlahan rata-rata sebesar 99,5% dengan kriteria “baik sekali”. Kemudian pada angket yang tersebar terdapat persentase tertinggi dan terendah, salah satu persentase tertinggi pada butir ke-38 yaitu menyajikan materi/isi pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum, dengan total responden yang menjawab sering sekali dan sering sebanyak 96 orang atau 100 %. Setiap guru memiliki indikator yang ingin dicapai, dan untuk mencapai tujuan tersebut mereka harus berpacu pada kurikulum. Sedangkan persentase terendah pada butir ke-41 yaitu pemakaian tabel, gambar, animasi telah

sesuai dengan materi/isi pembelajaran dengan total responden yang menjawab sering sekali dan sering sebanyak 95 orang atau 98,95%. Karena pada kenyataannya, dalam penggunaan media komputer guru haruslah memanfaatkan tabel, gambar, dan animasi guna membuat materi yang akan disampaikan lebih mudah dimengerti. Indikator penilaian ini dilakukan untuk mengetahui apakah media yang mereka terapkan dalam pembelajaran sudah baik atau belum. Sebagaimana pendapat Wena (2011), Indikator penilaian dalam penerapan pembelajaran berbasis komputer digunakan untuk menilai apakah produk pembelajaran berbasis komputer telah memenuhi syarat pembelajaran”. Jadi, indikator penilaian berfungsi untuk menilai apakah produk yang kita pakai dalam pembelajaran telah memenuhi syarat atau belum.

Dari semua perolehan data diatas, dapat di persentasekan bahwa data tentang tahap pengembangan, penerapan di kelas, dan indikator penilaian pada penerapan pembelajaran dari penjumlahan rata-rata pilihan sering sekali dan sering pada tahap langkah pengembangan adalah 96,9%, penerapan di kelas 98,8%, indikator penilaian 99,5 % sedangkan penjumlahan rata-rata keseluruhan pilihan sering sekali dan sering adalah 98,4%. Maka apabila dikaitkan dengan persentase kriteria nilai, penerapan pembelajaran berbasis komputer oleh guru di SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat di SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat yaitu “Baik Sekali”.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis yang telah dilakukan serta sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Penerapan pembelajaran berbasis komputer oleh guru di SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat yaitu suatu strategi memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran yang dipakai oleh guru-guru di SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat dan penerapannya pun sudah baik sekali yang mencapai rata-rata 98,4%
- 2) Penerapan pembelajaran berbasis komputer oleh guru di SMP Negeri Sekecamatan Baturaja Barat pada tahap langkah pengembangan sudah baik sekali yang mencapai rata-rata 96,9 %, pada tahap penerapan di kelas sudah baik sekali yang mencapai rata-rata 98,8 % dan pada tahap indikator penilaian mencapai 99,5%.
- 3) Dari hasil data pada langkah pengembangan, guru hendaknya menggunakan alat bantu pengajaran untuk memperjelas pembahasan materi, dan hal ini akan membantu guru untuk membuat siswa benar- benar memahami isi pembelajaran, pada langkah guru hendaknya mulai membiasakan mengajar dengan memanfaatkan komputer karena sesuai dengan perkembangan zaman, anak-anak akan semakin canggih dengan teknologi, dan peran guru disekolah memberikan bimbingan positif terhadap penggunaan komputer, dan memudahkan penyampaian materi dan pada tahap indikator penilaian, agar guru lebih

memperbanyak animasi dan gambar karena akan menumbuhkan minat siswa dalam belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. PT Rineka Cipta: Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. anggota IKAPI. Yogyakarta.
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan*. PT. Fajar Interpratama Mandiri. Jakarta.
- Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Sudjana, Nana, dkk. 2009. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Sinar Baru Algensindo. Bandung.
- Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Bumi Aksara. Jakarta.