

**PENERAPAN MEDIA AUDIOVISUAL
DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN KOMPUTER
BAGI MAHASISWA PGSD**

Andi Makkasau

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNM

Email: andimaks_65@yahoo.co.id

Abstrak

Masalah utama dalam proses pembelajaran komputer saat ini ialah tingkat penguasaan keterampilan komputer bagi mahasiswa yang masih dikategorikan belum baik karena penerapan media audiovisual belum dimanfaatkan secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui penerapan media audiovisual dalam pembelajaran keterampilan komputer untuk meningkatkan keterampilan mengoperasikan komputer bagi mahasiswa PGSD dan (2) untuk mengetahui peningkatan kinerja dosen melalui penerapan media audiovisual dalam pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pengajaran langsung yang dilaksanakan selama dua siklus, tiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian meliputi dosen dan mahasiswa kelas B.75 yang sedang memprogramkan mata kuliah keterampilan komputer dengan jumlah mahasiswa 45 orang. Hasil yang dicapai menunjukkan terjadi peningkatan keterampilan mengoperasikan komputer bagi mahasiswa PGSD yang ditunjukkan dari adanya peningkatan aspek psikomotor. Demikian pula respon mahasiswa yang sangat positif terhadap penerapan media audiovisual dalam pembelajaran keterampilan komputer.

Kata Kunci : media, komputer, mahasiswa, audio visual

Abstract

The main problem in the computer learning process is the level of mastery of computer skills for students who still have not categorized well as the application of audiovisual media have not been used optimally. This study aims to (1) determine the application of audiovisual media in teaching computer skills to improve computer skills for students PGSD and (2) to determine faculty performance improvement through the implementation of audiovisual media in learning. Implementation of learning using direct instruction models were conducted during two cycles, each cycle consisted of two meetings with the stages of planning, implementation, observation and reflection. Subjects of study include faculty and students B.75 class being programmed computer skills courses by the number of students 45. The results obtained showed an increase in computer skills for students PGSD shown from an increase in psychomotor aspects. Similarly, a very positive student response to the application of audiovisual media in learning computer skills.

Keywords: media, computer, student, audiovisual

pendahuluan

Sistem pendidikan saat ini masih dinilai sebahagian kalangan sebagai panggung pentas (delivery system) yakni dosen berdiri di depan kelas untuk menyampaikan pengetahuan, sementara mahasiswa menerimanya tanpa harus mengetahui bagaimana prosesnya. Seolah-olah mahasiswa dipaksa menerima ilmu, bukan memahami budaya ilmu, sehingga kehilangan orientasi hidupnya karena mereka tidak dituntun membaca fenomena disekelilingnya. Sebagai akibat pendekatan pembelajaran yang cenderung linear indoktrinatif, mahasiswa bukan cuma menjauh tetapi juga tidak mampu menghadapi kehidupan nyata, gagap terhadap masalahnya sendiri, apalagi dengan lingkungan dan masyarakatnya. Dalam pandangan lain pendidikan sekarang ini cenderung hanya mencecar otak kiri saja, kurang membangun individu belajar, serta tidak menumbuhkan kemandirian. Pendidikan cara ini sangat membelenggu mahasiswa dan tidak manusiawi, bisa menyebabkan mahasiswa berpikir linear dan tidak kreatif.

Pembelajaran seharusnya berlangsung dalam suasana yang demokratis tidak otoriter, mesti fleksibel tidak rigid, berorientasi kepentingan mahasiswa bukan Dosen, lebih banyak memberi kebebasan bukan membelenggu, pelayanan lebih pada individual sedikit klasikal, tidak melulu tekstual tetapi kontekstual (mengaitkan dengan kenyataan kehidupan), tidak reseptif tetapi membangun konstruktivisme siswa, serta secara simultan mengembangkan kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual.

Dalam kaitannya dengan perkuliahan keterampilan komputer telah banyak usaha yang dilakukan dengan memperkenalkan dan menerapkan berbagai metode dan pendekatan mengajar yang diramu dalam suatu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata kuliah keterampilan komputer agar pembelajaran lebih aktif dan bermakna. Namun demikian kenyataan di lapangan masih juga

menunjukkan fenomena yang sebaliknya yaitu masih banyak dosen yang menekankan pada perannya sebagai penyampai materi pelajaran. Akibatnya proses pendidikan masih berpusat pada kegiatan mendengarkan belum pada interpretasi makna yang dipelajari dan suasana belajar belum memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan dan menunjukkan kemampuannya yang beragam. Dengan demikian upaya untuk meningkatkan penguasaan Keterampilan komputer bagi mahasiswa belum menunjukkan perubahan yang berarti.

Meski demikian, ada langkah-langkah yang lebih maju dan visioner dari para dosen dalam memberikan pelayanan kepada para mahasiswanya, dengan mengadaptasikan diri terhadap gagasan, pandangan atau paradigma-paradigma baru pendidikan masa kini yang relatif lebih demokratis dan manusiawi. Hal itu dimungkinkan oleh sikap keterbukaan dosen dalam merespons gagasan atau inovasi-inovasi baru (well informed) dalam pendidikan, rajin melakukan ujicoba atas berbagai metodologi pembelajaran yang baru, serta adaptif terhadap pengetahuan dan informasi terkini, baik yang bersumber hasil pelatihan, di bangku perkuliahan pada strata yang lebih tinggi, dari media cetak maupun dari media elektronik.

Proses pendidikan yang efektif dan efisien selain di pengaruhi oleh penguasaan bahan ajar, juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Peranan media pendidikan dalam kegiatan pendidikan merupakan alat untuk menunjang pencapaian tujuan dalam proses belajar. Keberadaan media pendidikan memberikan kemudahan bagi murid untuk belajar, sehingga murid memperoleh kesempatan untuk memperluas pengetahuan dan keterampilannya, yang pada akhirnya akan memberikan kondisi yang memungkinkan siswa untuk mencapai prestasi yang di harapkan.

Di satu sisi, media pendidikan turut mempengaruhi tatanan nilai yang memacu pikiran dan ikhtiar untuk lebih meningkatkan keberhasilan pendidikan di Sekolah,

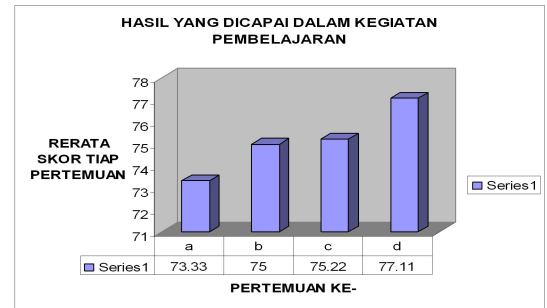
khususnya di Sekolah Dasar. Namun di sisi lain mahasiswa sering menemui kendala yakni terbatasnya ketersediaan media pendidikan. Keadaan ini dapat menghambat mahasiswa untuk mengikuti perkembangan pelajaran yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya.

Keterampilan komputer dikuliahkan pada semester III dengan tujuan utama membekali mahasiswa calon guru sekolah dasar agar mampu menguasai atau memanfaatkan perangkat komputer dengan menyajikan pengalaman belajar yang mengintegrasikan penggunaan windows dan microsoft word. Untuk mengakses pencapaian kompetensi tersebut, mahasiswa diwajibkan mengikuti serta melakukan kegiatan/praktek yang berkaitan dengan komputer, tes tertulis, dan tes kinerja.

Hasil observasi dan diskusi dengan beberapa dosen dan mahasiswa disimpulkan bahwa rendahnya keterampilan mahasiswa dalam mengoperasikan komputer disebabkan oleh lemahnya strategi pembelajaran yang diterapkan oleh dosen sebagai pengajar. Kelemahan itu ditandai oleh kurangnya media yang menyertai proses belajar mengajar, sehingga berdampak pada pengelolaan kelas yang belum optimal. Oleh karena itu, salah satu solusi yang dianggap dapat mengatasi kelemahan yang terjadi selama ini adalah Penerapan Media audiovisual untuk Meningkatkan Penguasaan Keterampilan Komputer Bagi Mahasiswa PGSD.

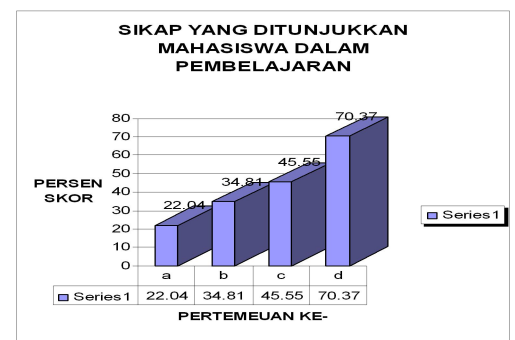
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang lingkupnya terbatas pada pembelajaran mata kuliah keterampilan komputer untuk mahasiswa kelas B.7.5 dengan jumlah mahasiswa 45 orang. Materi kajian meliputi Windows dan microsoft word yang dikembangkan oleh dosen dan mahasiswa selama perkuliahan.

- a. Hasil belajar Kognitif mahasiswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual.



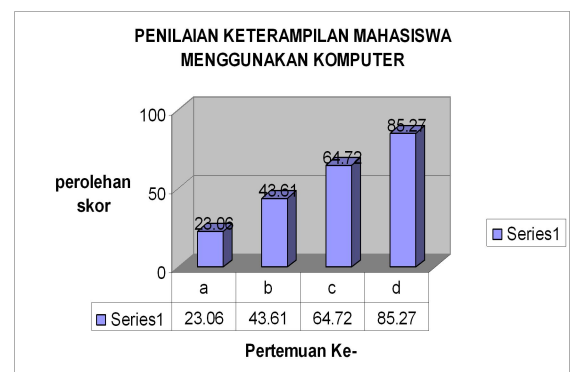
Gambar .1

- b. Hasil penilaian afektif mahasiswa selama pembelajaran sebagai berikut:

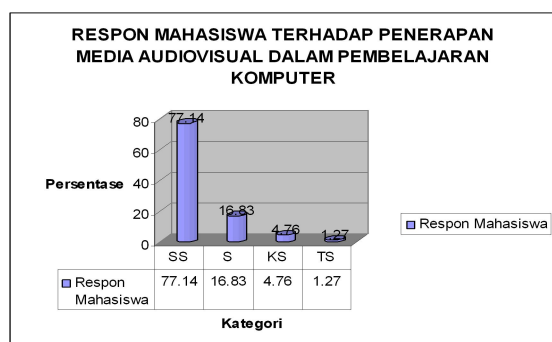


Gambar .2

- c. Hasil Penilaian keterampilan mahasiswa dalam mengoperasikan komputer sebagai berikut:



- d. Respon Mahasiswa terhadap kegiatan penerapan media audiovisual dalam pembelajaran komputer.



Gambar .4

a. Pembahasan hasil belajar kognitif mahasiswa

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil Lembar Kerja Mahasiswa (LKM) yang berjumlah 45 orang diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan kognitif mahasiswa dari tiap kali pertemuan (gambar 1). Pada pertemuan pertama skor terendah 65 dan skor tertinggi 85, dengan rata-rata 73,33. Pada pertemuan kedua skor terendah 60 dan skor tertinggi 85, dengan skor rata-rata pertemuan kedua 75,00. Pada pertemuan ketiga skor terendah 70 dan skor tertinggi 85, dengan rata-rata 75,22. Pada pertemuan keempat skor terendah 7 dan skor tertinggi 90 dengan rata-rata 77,14. Rata-rata skor keseluruhan pertemuan 75,16. Dengan demikian maka tingkat penguasaan kognitif mahasiswa dalam pembelajaran komputer sebesar 75,16%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa setelah diterapkan model pembelajaran langsung melalui media audiovisual dalam pembelajaran untuk mata kuliah komputer di PGSD tidung telah mencapai target minimal yang diharapkan dicapai secara individual.

b. Hasil penilaian mahasiswa

Hasil penilaian afektif mahasiswa tiap kali pertemuan diperoleh berdasarkan data yang diperoleh melalui format penilaian afektif yang terdiri dari sikap ingin tahu, objektif, dan jujur dalam mengikuti pembelajaran keterampilan komputer model pengajaran langsung melalui media audiovisual diperoleh hasil sebagai

berikut: Skor terendah masing-masing selama empat kali pertemuan adalah: 16; 42; 74, dan 98. sedangkan skor tertinggi masing-masing pertemuan adalah: 59; 79; 93; dan 177. Rata-rata skor penilaian afektif pada pertemuan 1, 2, 3, dan 4 masing-masing 22,04; 34,81; 45,55; dan 70,37. Berdasarkan data-data tersebut menunjukkan ada peningkatan afektif mahasiswa setiap kali pertemuan.

c. Hasil penilaian Keterampilan mengoperasikan komputer yang terdiri dari delapan obyek amatan yang meliputi: (1) Mengecek Kelengkapan Perangkat Keras; (2) Memeriksa kondisi peralatan; (3) Kesiapan melakukan praktikum; (4) Cara Booting Komputer; (5) Penggunaan Mouse; (6) Penggunaan Keyboard; (7) Cara Mematikan Komputer; dan (8) Merapikan Kembali. Jika mahasiswa dapat melakukan komponen amatan keterampilan menggunakan komputer diberi skor satu dan yang lainnya diberi skor nol. Data afektif mahasiswa yang diperoleh adalah: Skor maksimal afektif adalah 360. sedangkan skor pada pertemuan pertama, kedua, ketiga, dan keempat masing-masing : 83; 157, 233, dan 307. Dari data tersebut menunjukkan bahwa rata-rata tingkat pencapaian keterampilan mengoperasikan komputer adalah dari pertemuan pertama, kedua, ketiga, dan keempat masing-masing 23,04%, 43,61%, 64,72%, dan 85,27%. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama dan kedua masih belum mencapai keberhasilan sedangkan pada pertemuan ketiga sudah dianggap berhasil. Setelah pertemuan keempat kemampuan mahasiswa mengoperasikan komputer berada pada kategori sangat berhasil.

d. Respon Mahasiswa terhadap pelaksanaan model pembelajaran langsung melalui media audiovisual dijangkau melalui angket yang diberikan di akhir pembelajaran. Data yang diperoleh adalah: dari 45 orang mahasiswa diperoleh skor 243, 53, 15, dan 4 masing-masing dengan kategori sangat senang (SS) senang (S), Kurang Senang (KS) dan Tidak Senang (TS). Dengan persentase

mahasiswa yang merespon dengan kategori diatas secara berurutan masing-masing sebesar 77.4 %, 16,83%, 4,7%, dan 1,27%. Hal ini menunjukkan bahwa respon mahasiswa sangat positif terhadap penerapan media audiovisual dalam pembelajaran keterampilan komputer.

kesimpulan

a. Penerapan media audiovisual dalam pembelajaran keterampilan komputer dapat meningkatkan hasil belajar kognitif mahasiswa UPP PGSD Tidung FIP UNM, yang terlihat dari adanya peningkatan skor yang dicapai mahasiswa setiap kali pertemuan. Rata-rata skor yang diperoleh mahasiswa sudah melebihi standar minimal keberhasilan secara keseluruhan sebesar 75,16%.

b. Penerapan media audiovisual dalam pembelajaran keterampilan komputer dapat meningkatkan afektif mahasiswa UPP PGSD Tidung FIP UNM yang terlihat dari adanya peningkatan nilai afektif yang dimiliki setiap kali pertemuan. Tingkat ketercapaian afektif sebesar 70,37% pada pertemuan terakhir.

c. Penerapan Media audiovisual dalam pembelajaran keterampilan komputer dapat meningkatkan keterampilan mengoperasikan komputer sebesar 85,27%. Pada pertemuan ke 4.

d. Penggunaan media audiovisual mendapat respon positif dari mahasiswa yakni 77,4 % dengan kategori sangat senang (SS).

saran

Tingkat penguasaan praktikum komputer bagi mahasiswa melalui penerapan model pembelajaran langsung dengan menggunakan media Audioisual belum mencapai maksimal. Oleh karena itu perlu dipadukan dengan metode pemberian tugas praktikum untuk memberikan tambahan waktu yang lebih banyak berlatih di luar jam perkuliahan. Dengan demikian mahasiswa lebih leluasa mengembangkan kemampuannya dari ke tiga aspek yang seharusnya dicapai sebagai

mahasiswa calon pendidik yaitu: aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Daftar pustaka

- Achsin, A. 1993. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Ujungpandang: IKIP Ujungpandang.
- Ahmadi. 1995. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. dan Zain, A. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- _____. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasution, S. 2005. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rohani Indrawati. 1999/2000. *Model-model Pembelajaran IPA*. Dirjen dikdasmen P3G IPA: Bandung.
- Sardiman, A.M. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung: RajaGrafindo Persada.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2002. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sadiman, S.A 2005. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Rohani, A. 1997. *Media Instruksional Edukatif* Jakarta: Rineka Cipta
- Tahir, M. 2005. *Media Pendidikan*. Makassar: UVRI
- Universitas Negeri Makassar. 2006. *Tuntunan Penyusunan Karya Tulis Ilmiah. Edisi II* Makassar: PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.