

BAB V

KESIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI



Pada bab ini dideskripsikan tiga pokok kajian yaitu kesimpulan hasil penelitian, saran dan rekomendasi.

A. Kesimpulan

Secara umum penelitian ini dapat dikatakan telah mencapai tujuannya dengan memperbaiki pembelajaran dengan menggunakan komputer sebagai media yang terumuskan melalui penelitian ini. Model pembelajaran ini dapat diterapkan guru dan telah mendorong siswa untuk dapat aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, penerapan model pembelajaran ini dapat dilakukan dalam setting klasikal tanpa harus mengabaikan siswa lain.

Adapun pokok-pokok pikiran sebagai kesimpulan dari penelitian ini adalah

Pertama, penelitian yang telah dilakukan memberi gambaran bahwa model pembelajaran yang diimplementasikan memberi pengaruh yang positif terhadap perubahan belajar siswa. Perubahan tersebut nampak dari kemajuan bagaimana siswa dapat menggunakan mouse dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, menurut guru model pembelajaran hasil penelitian cukup praktis dan dapat digunakan.

Kedua, Khususan model pembelajaran yang ditemukan dalam penelitian ini adalah:

- (1) Model pembelajaran dirancang dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa
- (2) Terciptanya pembelajaran yang kooperatif, dimana siswa yang telah lancar menggunakan komputer dapat membantu temannya.



(3) Komponen-komponen yang terdapat dalam model dalam pembelajaran ini cukup sederhana dan praktis, karena itu guru dapat merancang sendiri.

1. Model pembelajaran menggunakan komputer di Taman Kanak-Kanak merupakan model pembelajaran yang efektif dan menyeluruh. Dengan menggunakan komputer maka anak mempunyai komponen keterampilan seperti membaca dan menulis. Khusus di Taman Kanak-Kanak disebutnya membaca dan menulis dini. Komponen tersebut berkaitan satu sama lain sehingga terjadi hubungan yang interaktif. Keterkaitan bukan hanya antar komponen tetapi juga dengan unsur-unsur dan dengan bidang-bidang pengembangan lain (kognitif, social, emosi dan motorik).
2. Sebagai suatu model, model pembelajaran menggunakan komputer terdiri atas dua bagian, yaitu disain model dan implementasi model. Disain model lebih menekankan pada perencanaan terhadap komponen-komponen dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan implementasi model lebih menekankan pada aktualisasi berbagai komponen dan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan dalam disainnya. Kedua bagian model tersebut dideskripsikan dalam tabel.

B. Saran

Berdasarkan temuan selama penelitian ini, diajukan beberapa saran yang dapat dijadikan acuan dalam implementasi program pembelajaran menggunakan komputer.

- a. Penentuan tujuan, materi, strategi dan evaluasi pembelajaran disarankan untuk mengikuti pola pembelajaran yang berkesinambungan.
- b. Hasil evaluasi telah diposisikan sebagai semacam asesmen. Dengan demikian hasil evaluasi tersebut dijadikan acuan untuk program pembelajaran selanjutnya.
- c. Mengadakan penelitian pengembangan terhadap fungsi, efektifitas, fleksibilitas serta kepraktisan jika diterapkan pada materi pelajaran

C. Rekomendasi

Tanpa mengabaikan upaya yang telah dilakukan rekomendasi ini ditujukan kepada guru TK, Kepala Sekolah, Pengawas TK/SD, orang tua serta peneliti selanjutnya.

1. Guru Taman Kanak-kanak

Dalam upaya meningkatkan pembelajaran di Taman Kanak-kanak, terutama yang berkaitan dengan pengembangan pembelajaran menggunakan komputer, penelitian modl ini dapat diterapkan tetapi menuntut upaya guru yang optimal, antara lain

a. Guru harus dapat merancang pembelajaran yang sistematis mengintegrasikan kemampuan menggunakan komputer, unsur serta bidang pengembangan yang lainnya

b. Dalam implemementasi pembelajaran, guru harus dapat memilih dan menggunakan metode mengajar yang tepat dan bervariasi untuk membantu mengembangkan kemampuan anak. Kerja kelompok serta praktek langsung dapat

memberikan kesempatan pada anak untuk belajar aktif, memperoleh pengalaman yang bermakna seperti memberi kesempatan kepada anak untuk menceritakan pengalamannya

c. Guru hendaknya merancang sendiri media yang akan digunakan yang disesuaikan dengan tema / sub tema yang dikembangkan.

d. Agar merangsang anak belajar membaca dan menulis dini, guru hendaknya menciptakan lingkungan belajar yang dapat memotivasi anak sehingga anak familiar dengan bahan cetak yang disertai tulisan.

e. Pengorganisasian kelas hendaknya fleksibel tidak sistem rolling sehingga benar-benar memberikan kesempatan pada anak untuk bekerjasama, berinteraksi dan berkomunikasi dengan anak lainnya.

f. Kerjasama dengan orang tua perlu dijalin demi kepentingan belajar anak.

2. Kepala Sekolah

Kepala sekolah sebagai pihak yang bertanggung jawab terhadap keberhasilan keseluruhan kegiatan pendidikan di TK, mestinya mendukung upaya guru serta menyediakan sarana belajar yang memadai khususnya untuk pengembangan kemampuan belajar dengan komputer, .

3. Pengawas TK/SD

Pengawas TK/SD sebaiknya memahami sungguh-sungguh gagasan dan inovasi yang berkaitan dengan pembelajaran di TK Meningkatkan kemampuan guru melalui pelatihan, diskusi yang dilakukan oleh guru-guru yang berpengalaman

4. Orang Tua

Orang tua sebaiknya membantu anak dengan memeriksa pekerjaannya dari sekolah, menyediakan fasilitas belajar yang dapat membantu anak untuk dapat belajar membaca dan menulis dengan menggunakan komputer. Hendaknya melakukan koordinasi dengan guru untuk memantau kegiatan belajar anaknya di sekolah.

5. Program D2 PGTK

Program D2 PGTK sebagai lembaga yang mempersiapkan calon guru TK professional hendaknya dapat model pembelajaran dengan komputer ini sebagai salah satu materi sehingga para mahasiswa dapat menerapkannya pada saat melaksanakan kegiatan PPL atau mereka telah terjun sebagai guru TK.

LAMPIRAN 2

PEDOMAN WAWANCARA DAN OBSERVASI

1. Keadaan Guru

- Jumlah guru
- Jenis kelamin
- Pendidikan Terakhir
- Pengalaman mengajar
- Pengalaman mengikuti pelatihan/seminar
- Jenis pelatihan/ kursus/workshop

2. Keadaan Siswa

- Jumlah siswa
- Jenis Kelamin
- Latar belakang pendidikan orang tua
- Aktifitas siswa dalam pembelajaran
- Kemampuan komputer anak

3. Rancangan Pembelajaran

- Apakah guru membuat Program Catur Wulan?
Komponen apa saja yang terdapat di program Catur Wulan?
- Apakah guru membuat Satuan Kegiatan Mingguan?
- Apakah guru membuat Satuan Kegiatan Harian?

4. Implementasi Pembelajaran

- Bagaimana upaya guru dalam memilih tema pembelajaran?
- Bagaimana kegiatan anak belajar di kelas?
- Bagaimana pengorganisasian kelas?
- Bagaimana guru memilih dan menggunakan bahan-bahan belajar?
- Apa saja jenis-jenis strategi mengajar yang digunakan guru?
- Bagaimana cara guru melaksanakan evaluasi?

5. Sarana dan Fasilitas Pendidikan /Pembelajaran

- Keadaan ruang kantor guru/kepala sekolah
- Jumlah ruang kelas
- Kondisi ruang kelas
- Sarana bermain di dalam dan diluar
- Lingkungan belajar

LAMPIRAN 3

KEGIATAN SATUAN HARIAN

**PROGRAM PEMBELAJARAN KOMPUTER UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
KOGNITIF ANAK TK**

Tema: Keluarga

Sub Tema:

1. Binatang Peliharaan Keluarga
2. Kebiasaan –kebiasaan Dalam Keluarga
3. Kegiatan Anggota Keluarga sesuai Jenis Kelamin
4. Hari-hari Penting dalam Keluarga

LAMPIRAN 4

PROGRAM PEMBELJARAN KOMPUTER UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK TK

Rancangan (Desain)

- a. Tema/ Sub tema pembelajaran yang menyeluruh
- b. Tujuan pembelajaran (kemampuan) sesuai spesifikasi tema
- c. Pemilihan media sesuai tema
- d. Penetapan organisasi kelas
- f. Prosedur pembelajaran sesuai dengan penggunaan komputer

Tahap 1. Persiapan

1. Pemilihan tema dan sub tema
2. Penetapan media atau sumber belajar
3. Penyiapan setting kelas yang kondusif dan bervariasi

Tahap 2. Pengembangan Kemampuan Menggunakan Komputer

Langkah Kegiatan

1. Mengenalkan tema yang dikembangkan
2. Mengaitkan tema dengan keterampilan menggunakan komputer dan bidang-bidang pengembangan
3. Mengaitkan tema dengan pengalaman anak
4. Menggunakan metode dan media yang bervariasi
5. Menciptakan kegiatan belajar yang bermakna
6. Mengelola kegiatan belajar secara fleksibel
7. Melibatkan semua indera anak
8. Memberi kebebasan kepada anak melakukan berbagai aktifitas.

Tahap 3 Penutup

Langkah Kegiatan

Bernyanyi, berceritera, menggambar dan menampilkan hasil karya anak

Implementasi

Tahap 1. Persiapan

1. Guru menentukan tema dan sub tema
2. Guru menyiapkan media dan sumber belajar
3. Guru menyiapkan setting kelas yang kondusif

Tahap 2 Pengembangan Kemampuan komputer

Langkah dan Kegiatan:

1. Guru mengenalkan tema yang dikembangkan
2. Guru mengaitkan tema dengan keterampilan menggunakan komputer dan bidang-bidang lain
3. Guru mengaitkan tema dengan pengalaman anak
4. Guru menggunakan metode dan media yang bervariasi
5. Guru menciptakan kegiatan belajar yang bermakna
6. Guru mengelola kegiatan belajar secara fleksibel
7. Anak dilibatkan semua inderanya
8. Anak diberi kebebasan melakukan berbagai aktivitas

Tahap 3 Penutup

Langkah dan kegiatan

Bernyanyi, berceritera, menggambar dan menampilkan hasil karya anak



a. Disain Program Pembelajaran Menggunakan Komputer Sebagai Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran merupakan rancangan pembelajaran yang dibuat oleh guru berdasarkan tema dan sub tema yang dikembangkan dari Garis-Garis Besar Program Kegiatan Belajar (GBPKB) TK Tahun 1994. Perencanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru dituangkan dalam Satuan Kegiatan Harian (SKH) dengan mengintegrasikan kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca serta menulis dini dan unsur-unsur yang berkaitan dengan pengembangan lain. Disain ini merupakan acuan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Langkah-langkah disain model terdiri dari:

- (1) Menetapkan tema dan sub tema yang dikembangkan dengan menggunakan komputer sebagai media pembelajaran
- (2) Merumuskan kemampuan yang diharapkan atau tujuan pembelajaran khusus sesuai spesifikasi tema dan mengacu pada keterampilan menggunakan komputer
- (3) Menetapkan bahan, media dan sumber belajar sesuai tujuan
- (4) Menetapkan prosedur pembelajaran yang mengintegrasikan keterampilan
- (5) Menetapkan organisasi kelas secara fleksibel
- (6) Menetapkan prosedur evaluasi

b. Implementasi Program Pembelajaran

Implementasi pembelajaran menggunakan komputer merupakan aktualisasi dalam pembelajaran yang menggambarkan kegiatan guru dan kegiatan anak. Implementasi

model pembelajaran komputer terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pengembangan kemampuan menggunakan komputer dan tahap penutup.

Tahap I, adalah tahap persiapan. Pada tahap ini guru telah menentukan tema yang akan dikembangkan pada setiap pertemuan. Tahap persiapan ini merupakan tahap guru mempersiapkan media/sumber belajar yang diperlukan dalam pembelajaran baik berupa gambar, obyek nyata, kata, benda, kertas, pensil, krayon dan sebagainya. Bergantung pada tema yang akan disajikan. Guru menyiapkan kelas yang kondusif menata tempat belajar anak yang memungkinkan dapat fleksibel melakukan kegiatan dari kegiatan klasikal, individual dan kemudian kegiatan kelompok. Tujuan tahap ini adalah untuk membangkitkan minat dan perhatian anak terhadap kegiatan belajar yang akan dilakukan.

Tahap II, adalah tahap pengembangan kemampuan menggunakan komputer.

Pengembangan kemampuan menggunakan komputer diawali dengan pengenalan tema dimana guru memperkenalkan tema yang akan disajikan dengan menggunakan metode/sumber belajar yang bervariasi, dan pengalaman anak. Pada tahap ini anak mulai belajar mengembangkan keterampilan yang meliputi keterampilan menggunakan komputer membaca serta menulis ini melalui berbagai kegiatan dan metode yang bervariasi seperti circle time, praktek langsung, bercerita sehingga kegiatan belajar bermakna, alamiah, menyenangkan dan menarik bagi anak. Anak diberi kebebasan melakukan berbagai kegiatan sesuai dengan tema yang disajikan, pada tahap ini juga digunakan media dan sumber belajar yang bervariasi seperti gambar, pensil, krayon, kata-kata, maupun benda-benda nyata. Pengorganisasian kelas dilakukan secara fleksibel. Guru mengembangkan kemampuan anak dalam hal keterampilan berbicara, membaca serta menulis ini.

Tahap III, adalah tahap penutup

Langkah kegiatan pada tahap ini anak menampilkan hasil belajar secara bervariasi melalui bernyanyi, berceritera dan menampilkan hasil karya anak

c. Pengaruh Model Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Anak

Model pembelajaran komputer mempunyai pengaruh yang baik terhadap hasil belajar anak terutama dalam keterampilan berbicara, menulis dan membaca dini. Kemampuan berbicara pada umumnya telah menunjukkan peningkatan dalam hal keberanian mengungkapkan ide-ide melalui berbicara lancar, menyusun kata dan mengungkapkannya dengan baik. Dalam membaca kemampuan anak pada umumnya meningkat. Dalam kemampuan ini anak-anak memperlihatkan minat dapat mengidentifikasi huruf dan angka, membaca beberapa kata dan kalimat sederhana, bahkan beberapa anak telah dapat membaca buku cerita sederhana. Kemampuan menulis dapat terlihat pada saat mereka dapat menggunakan keyboard dengan menekan tombol dengan lincah serta dapat meniru tulisan atau huruf yang sudah dikenal.

Model pembelajaran dengan komputer ini memerlukan perencanaan yang sistematis, mengacu pada tema yang dikembangkan, spesifikasi tujuan sesuai tema dan prosedur pembelajaran yang menggambarkan kegiatan anak dalam mengembangkan kemampuan menggunakan komputer sebagai media pembelajaran.

Perencanaan /disain mengawali implementasi pembelajaran yang meliputi persiapan, penembangan kemampuan menggunakan komputer dan penutup. Setiap langkah kegiatan dalam implementasi memerlukan kreatifitas guru dalam menyiapkan lingkungan belajar yang kondusif, pemilihan metode serta media yang bervariasi, dan pengelolaan kelas yang fleksibel. Kreatifitas guru sangat berpengaruh terhadap

kehangatan anak, antusiasme dalam belajar, keterampilan dalam menggunakan komputer dan anak mampu menampilkan kemampuan serta hasil karyanya dengan berbagai variasi kegiatan.

Dalam menghadapi perilaku anak yang sangat beragam ini, diperlukan berbagai ragam metode pendekatan belajar yang disesuaikan dengan karakteristik anak-anak tersebut. Namun demikian, penulis menyadari pada umumnya anak usia dini perlu aktif melakukan berbagai aktifitas. Kebutuhan anak untuk melakukan banyak aktifitas ini baik untuk pertumbuhan otot kecil maupun otot besar.

Bagi anak-anak gerakan fisik tidakhanya penting untuk mengembangkan keterampilan fisik, melainkan juga dapat berpengaruh positif terhadap pertumbuhan rasa harga diri dan perkembangan aspek kognitif.

Penulis menyadari bahwa anak usia dini memiliki rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat terhadap segala hal. Mereka tertarik untuk mengetahui berbagai hal yang dilihat dan ditemukannya. Dengan demikian penulis selalu memberi kesempatan dan sabar menghadapi anak-anak yang banyak bertanya tentang segala hal yang ditemukan dalam kehidupannya.

Kesimpulan lain, model ini sangat tepat digunakan untuk mengakomodasi tuntutan dan harapan orang tua agar di TK diajarkan membaca dan menulis. Dengan model ini anak belajar membaca dan menulis tanpa dipaksa, tetapi melalui kegiatan yang menyenangkan, bermakna dan fungsional.

Bagaimanapun nakalnya anak-anak, apabila ada kemauan dari kita untuk membantu, menolong dan membimbing dengan tulus, sabar, dan penuh kasih sayang insya Allah, Allah akan menolong kita memberi jalankeluar dalam membimbing anak-anak kita . Amin.



