



**PENINGKATAN KETERAMPILAN IT PESERTA DIDIK DENGAN
EKSTRAKURIKULER KOMPUTER DI SD NEGERI ARGOSARI**

Dwi Wiji Asmoro¹, Ana Fitrotun Nisa²

Pendidikan Dasar, **Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa**

dwiasmoro62@guru.sd.belajar.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa penting kemampuan IT/TIK dalam pembelajaran agar tujuan kurikulum tercapai baik itu untuk guru maupun peserta didik. Teknik analisis yang digunakan oleh peneliti adalah menggunakan teknik analisis kualitatif. Teknik analisis data kualitatif adalah proses analisis data yang tidak melibatkan atau berbentuk angka. Data yang diperoleh untuk penelitian menggunakan teknis analisis data kualitatif umumnya bersifat subjektif. Beberapa wali peserta didik yang tidak mendukung kegiatan ekstrakurikuler, tetapi sebagian besar mendukung kegiatan tersebut untuk meningkatkan keterampilan IT/TIK. Berdasarkan data diketahui bahwa 24 responden (96%) setuju dengan kegiatan ekstrakurikuler dan ada 1 responden (4%) yang tidak setuju. Wali peserta didik ada 30,8% yang tidak setuju dengan pengadaan tenaga khusus untuk kegiatan ekstrakurikuler sedangkan sisanya 69,2% menyetujui adanya tenaga khusus. Berdasarkan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa : a. Kegiatan ekstrakurikuler komputer sangat diperlukan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik b. Kegiatan ekstrakurikuler komputer sangat perlu dimasukkan kedalam kurikulum sekolah c. Kegiatan ekstrakurikuler komputer membutuhkan tenaga khusus agar hasil lebih maksimal d. Responden sebagian besar sangat setuju dan mendukung kegiatan ekstrakurikuler komputer dan perlu tindak lanjut.

Kata Kunci : *IT/TIK, ekstrakurikuler, keterampilan*

Latar Belakang

Berdasarkan pengamatan karakteristik SD Negeri Argosari merupakan salah satu sekolah yang menuju berkembang dalam kemampuan IT/TIK sehingga diperlukan perencanaan yang matang agar potensi yang ada bisa dimanfaatkan demi tercapainya tujuan kurikulum. Hal ini ditandai dengan adanya chromebook berjumlah 15 unit yang merupakan bantuan dari pemerintah untuk melancarkan kegiatan ANBK. Dari segi guru juga sudah sangat baik, yaitu dengan tenaga pendidik (guru) yang masih muda-muda sehingga kemampuan IT/TIK mereka tidak diragukan lagi, bahkan sebagian besar guru sering mengikuti pelatihan-pelatihan atau diklat yang berkaitan dengan penggunaan IT/TIK dalam pembelajaran. Peserta didik di SD Negeri Argosari meskipun anak-anak pegunungan tetapi tidak kalah kemampuannya dalam hal IT/TIK, hal ini bisa diketahui dengan kemahiran mereka dalam menggunakan HP berbasis android.

Berdasarkan informasi diatas maka diperlukan pengembangan kemampuan siswa /peserta didik dalam kemampuan IT/TIK, tidak hanya mahir dalam penggunaan HP android tetapi



mampu menggunakan chromebook untuk memperluas pengetahuan dan wawasan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa penting kemampuan IT/TIK dalam pembelajaran agar tujuan kurikulum tercapai baik itu untuk guru maupun peserta didik.

Tinjauan Pustaka

1. Kurikulum

Kurikulum berisi sekumpulan rencana, tujuan, dan materi pembelajaran. Termasuk cara mengajar yang akan menjadi pedoman bagi setiap pengajar supaya bisa mencapai target dan tujuan pembelajaran dengan baik.

Secara etimologis, kurikulum berasal dari bahasa Inggris curriculum yang berarti rencana pelajaran (Echolz: 1984). Kata Kurikulum sendiri berasal dari kata "Currere" yang berarti lari cepat, lari cepat, menjelajah, menempuh dan mencoba (Hassibuan: 1979). Dalam kamus Webster tahun 1857, kurikulum didefinisikan dengan jelas sebagai rancangan serangkaian mata pelajaran yang harus dipelajari. dikuasai oleh siswa untuk naik kelas atau untuk mendapatkan ijazah (penyelesaian studi).

Menurut Soedijarto, kurikulum adalah rangkaian pengalaman dan kegiatan belajar yang direncanakan akan dilakukan oleh seorang siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh lembaga pendidikan yang berwenang. Sedangkan bagi Indonesia, dalam Pasal 1 angka 19 UU No. 20 Tahun 2003, UUD menetapkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Selanjutnya, Pasal 36(3) menentukan bahwa kurikulum dikembangkan menurut jenjang dan jenis pendidikan dalam satu kerangka nasional Negara Kesatuan Republik Indonesia, dengan memperhatikan: peningkatan iman dan takwa;

1. peningkatan akhlak mulia;
2. peningkatan potensi, kecerdasan, dan minat peserta didik;
3. keragaman potensi daerah dan lingkungan;
4. tuntutan pembangunan daerah dan nasional;
5. tuntutan dunia kerja;
6. perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni;
7. agama;
8. dinamika perkembangan global; dan
9. persatuan nasional dan nilai-nilai kebangsaan



jadi kurikulum merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh seluruh komponen dalam kegiatan pembelajaran dan kegiatan lain yang menunjang pembelajaran. Komponen yang berkaitan dalam proses pembelajaran, seperti guru, siswa, tujuan, metode, materi, media, evaluasi haruslah tepat, guna terciptanya peserta didik yang unggul dan pendidikan berkarakter. Kegiatan lain yang menunjang bisa berupa kegiatan ekstrakurikuler maupun kegiatan yang berkaitan dengan dunia pendidikan. Sekolah bisa bekerja sama dan melakukan kontrak kerja dengan guru ekstrakurikuler maupun dengan stakeholder yang lain, bisa juga melibatkan tenaga ahli dari luar.

2. Kebutuhan belajar

Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, mempraktikkannya dan mampu mengubah perilaku yang dihasilkan dari pengalaman belajar. Menurut Miarso Yusufhadi (2015: 9), belajar dapat diperoleh dari siapa saja dan apa saja, baik secara desain maupun manfaat. Konsep ini berarti bahwa jika seseorang memiliki kesadaran dan minat untuk belajar, ia dapat belajar dari siapa saja dan anggota masyarakat lainnya. Ia bahkan belajar dari media penyiaran yang ia dengarkan, televisi yang ia tonton, lingkungan fisik dan sekitarnya, serta budaya tempat ia tinggal.

Kebutuhan belajar dapat bersumber dari adanya kebutuhan yang dari bawah dipunyai individu semenjak ia dilahirkan. Kebutuhan ini akan menjadi pendorong bagi individu untuk hidup dan berkembang dalam situasi dan kondisi tertentu. Menurut Maslow, kebutuhan dasar manusia menurut psikolog disusun dari yang paling rendah sampai yang paling tinggi. Teori ini dikenal dengan teori "Tingkatan Kebutuhan Manusia". Selanjutnya menurut M, Atwi Suparman (2001: 63), kebutuhan belajar diartikan sebagai kesenjangan antara keadaan sekarang dengan apa yang seharusnya dalam redaksi yang berbeda tetapi identik. Dengan kata lain, apa pun yang kurang dari itu harus menunjukkan "kebutuhan" jika kesenjangannya besar atau memiliki konsekuensi lebih lanjut yang perlu ditangani sebagai prioritas. Jangan melompat ke pemecahan masalah sampai Anda mengidentifikasi di mana masalahnya.

Kebutuhan belajar berbeda-beda dan setiap individu seringkali memiliki kebutuhan belajar yang berbeda. Misalnya, masyarakat di pedesaan mungkin mengalami kebutuhan belajar yang berbeda dengan masyarakat di perkotaan. Kebutuhan belajar yang dirasakan tahun lalu mungkin juga berbeda dengan kebutuhan belajar yang dirasakan di tahun mendatang. Apabila suatu kebutuhan belajar terpenuhi, maka timbul kebutuhan belajar lain yang harus dipenuhi melalui kegiatan belajar, dan kebutuhan belajar perlu diidentifikasi melalui pendekatan individual.

Kebutuhan adalah kecenderungan yang bersifat permanen yang ada di dalam diri seseorang



yang akan menimbulkan dorongan dalam upaya untuk mencapai tujuan tertentu. Kebutuhan belajar perlu diidentifikasi sebagai landasan penyusunan program belajar. Kebutuhan belajar yang teridentifikasi akan memberikan arah pada tujuan rencana kegiatan. Kebutuhan belajar merupakan kemampuan seorang siswa yang sesuai dengan kemampuan siswa pada saat ini. Kesenjangan yang dimaksud adalah satu dalam pengetahuan, keterampilan, atau sikap, bukan kesenjangan lain yang dapat diatasi oleh desain pembelajaran.

Dalam merencanakan pelaksanaan kebutuhan belajar, partisipasi siswa sangat diperlukan, karena setiap sumber daya atau potensi siswa, serta kemungkinan ketidakmampuan belajar, akan dipetakan per kelompok kemudian dikelompokkan per kelompok sesuai kebutuhan belajar individu. Kebutuhan belajar tersebut akan ditata secara cermat dan berurutan, selanjutnya ditentukan prioritas kebutuhan belajar atau dasar kepentingan dan kesegarannya untuk dipenuhi melalaui kegiatan belajar. Ada tiga hal yang perlu dilakukan dalam mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran:

- Menentukan kesenjangan penampilan peserta didik yang disebabkan kekurangan kesempatan mendapatkan pendidikan/pelatihan.
- Mengidentifikasi bentuk kegiatan pembelajaran yang paling tepat.
- Menentukan populasi sasaran yang dapat mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Teknologi Informasi

Teknologi informasi (TI), dikenal dalam bahasa Inggris sebagai Teknologi informasi (TI), adalah istilah umum untuk teknologi apa pun yang membantu manusia membuat, memodifikasi, menyimpan, mengomunikasikan, dan/atau menyebarkan informasi. TI menyatukan komputasi berkecepatan tinggi dan komunikasi data, suara, dan video. Contoh teknologi informasi tidak hanya komputer pribadi, tetapi juga telepon, televisi, peralatan rumah tangga, dan perangkat genggam modern seperti telepon seluler. Berdasarkan kombinasi komputasi dan telekomunikasi, suara, gambar, teks, dan informasi digital diproses, disimpan, dan disebarluaskan melalui mikroelektronika. Kata tersebut pertama kali muncul dalam pengertian modern dalam sebuah artikel yang diterbitkan di Harvard Business Journal pada tahun 1958.

Review, di mana penulis Leavitt dan Whisler berkomentar bahwa "teknologi baru belum memiliki nama definitif. Kami menyebutnya sebagai teknologi informasi (TI). Beberapa bidang teknologi informasi modern yang muncul adalah teknologi jaringan generasi mendatang, bioinformatika, cloud komputasi, sistem informasi global, basis pengetahuan skala besar, dll.

Metode Penelitian



1. Perumusan Masalah

- a. Apakah kegiatan ekstrakurikuler komputer dapat meningkatkan keterampilan peserta didik?
- b. Apakah kegiatan ekstrakurikuler perlu dilakukan?

untuk mengetahui hasil perumusan masalah di atas maka diperlukan angket yang ditujukan kepada responden secara sampel.

NO	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Pengadaan sarana IT (komputer)				
2	Pemanfaatan chromebook secara maksimal				
3	Tenaga khusus				
4	Kompetensi dasar MS office Word				
5	Kompetensi dasar pengolahan gambar (paint)				
6	Kompetensi dasar program pengolahan data/angka				
7	Pelaksanaan estrakurikuler				
8	Metode menggunakan latihan dan praktik				
9	Pengembangan program lanjutan				

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

Teknik analisis yang digunakan oleh peneliti adalah menggunakan teknik analisis kualitatif. Teknik analisis data kualitatif adalah proses analisis data yang tidak melibatkan atau berbentuk angka. Data yang diperoleh untuk penelitian menggunakan teknis analisis data kualitatif umumnya bersifat subjektif.

Pada penelitian kualitatif, peneliti mendapatkan data dari banyak sumber dan menggunakan banyak metode. Proses pengumpulan data dalam teknik analisis data kualitatif melalui rekam dan catat, tinjauan pustaka, wawancara, survei, atau observasi. Dalam beberapa kasus,



observasi atau pengamatan harus dilakukan secara berkelanjutan sehingga peneliti bisa mendapatkan data yang berbeda-beda.

Hasil dan Pembahasan

Penyebaran angket melalui google formulir untuk mengetahui seberapa penting kegiatan ekstrakurikuler komputer di SD Negeri Argosari kepada pengawas, guru, dan beberapa wali peserta didik, dengan hasil sebagai berikut :

1. Pengawas sekolah sangat setuju dengan adanya ekstrakurikuler komputer di SDN Argosari untuk meningkatkan keterampilan IT/TIK peserta didik.
2. Guru-guru di SDN Argosari sangat mendukung kegiatan ekstrakurikuler komputer untuk meningkatkan keterampilan IT/TIK peserta didik.
3. Ada beberapa wali peserta didik yang tidak mendukung kegiatan ekstrakurikuler komputer, tetapi sebagian besar mendukung kegiatan tersebut untuk meningkatkan keterampilan IT/TIK peserta didik.
4. Berdasarkan data di atas diketahui bahwa 24 responden (96%) setuju dengan kegiatan ekstrakurikuler komputer dan ada 1 responden (4%) yang tidak setuju. Wali peserta didik ada 30,8% yang tidak setuju dengan pengadaan tenaga khusus untuk kegiatan ekstrakurikuler komputer sedangkan sisanya 69,2% menyetujui adanya tenaga khusus.

Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa :

- a. Kegiatan ekstrakurikuler komputer sangat diperlukan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik
- b. Kegiatan ekstrakurikuler komputer sangat perlu dimasukkan kedalam kurikulum sekolah agar pelaksanaannya bisa maksimal dan menjadi tujuan kurikulum sekolah.
- c. Kegiatan ekstrakurikuler komputer membutuhkan tenaga khusus agar hasil lebih maksimal
- d. Responden sebagian besar sangat setuju dan mendukung kegiatan ekstrakurikuler komputer.
- e. Materi dalam ekstrakurikuler komputer merupakan materi dasar yang masih perlu tindak lanjut

Daftar Pustaka

<https://angelloveforever.wordpress.com/2013/10/17/analisis-kebutuhan-pembelajaran/>

(diakses 15/11/2022).



Dewantara Seminar Nasional Pendidikan

Pascasarjana Pendidikan UST Desember 2022

"Transformasi Pendidikan di Era Society 5.0"

<http://asakhasan.blogspot.co.id/2013/04/makalah-analisis-kebutuhan.html> (diakses 15/11/2022)

<https://id.wikipedia.org/wiki/Kurikulum> (diakses 15/11/2022)

https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi_informasi (diakses 15/11/2022)

<https://www.detik.com/jabar/berita/d-6203017/iptek-adalah-pengertian-beserta-manfaat-dandampaknya#:~:text=IPTEK%20adalah%20ilmu%20yang%20mempelajari,dan%20jenis%20jenisnya%20pun%20beragam.> (diakses 15/11/2022)

Miarso Yusufhadi, 2015. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana.



Dewantara Seminar Nasional Pendidikan

Pascasarjana Pendidikan UST Desember 2022

"Transformasi Pendidikan di Era Society 5.0"
