

KINERJA SEKOLAH TERHADAP PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR NEGERI 05 BAHAGIA KABUPATEN BEKASI

Siti Aisyah

Jl. Diponegoro No.74 Jakarta Pusat
e-mail: linabahr2@gmail.com

Abstrak. *Teknologi komputer dan Animasi, digunakan secara luas hampir pada setiap aspek kehidupan. Bagi siswa sekolah dasar untuk mendapatkan pembelajaran teknologi komputer dan Animasi di sekolah sebagai langkah awal untuk mempersiapkan siswa dalam mengenal dan memanfaatkan secara baik dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran Teknologi komputer dan Animasi ini siswa mampu menggali dan memproses ilmu pengetahuan dalam kegiatan belajar, bekerja dan aktivitas lainnya. Atas dasar inilah dibutuhkan peningkatan kualitas pembelajaran yang terkait dengan kualitas Siswa Sekolah Dasar, meliputi Sarana dan Prasarana serta Proses Pembelajaran. Desain penelitian menggunakan analisa regresi dengan dibantu alat SPSS versi 18. Hasil penelitian yang telah dilakukan pada salah satu sekolah dasar negeri telah dihasilkan persamaan regresi, faktor penentu kinerja sekolah dan distribusi normal.*

Kata Kunci : Komputer, Animasi, kualitas pembelajaran, kinerja, SPSS

1. Pendahuluan

Kinerja dosen di Perguruan Tinggi adalah menjalankan Tri Dharma Perguruan Tinggi, salah satunya adalah menjalankan kegiatan pengabdian masyarakat yang merupakan kegiatan rutin dosen dalam lingkup perguruan tinggi UPI Y.A.I. Terhadap Sekolah Dasar Negeri perhatian dan kepedulian tim pengabdian dari P3M UPI Y.A.I sangat tinggi, untuk itu P3M UPI Y.A.I menugaskan dosen dosen dalam berbagai disiplin ilmu tergabung untuk melakukan pengabdian di sekolah-sekolah dasar negeri di Jabodetabek. Pada penulisan ini dibatasi pada Penelitian “Kualitas Pembelajaran terhadap kondisi Kebutuhan dan Keterbatasan SDN-04-Bahagia, Kel. Bahagia, Kec. Babelan, Kab. Bekasi”, berdasarkan kuisisioner yang diisi oleh Kepala Sekolah dan para guru.

1.1. Pengabdian masyarakat pada Sekolah Dasar Negeri

1.1.1 Pembelajaran Teknologi Komputer dan Animasi

Perkembangan teknologi mempunyai implikasi yang berarti terhadap kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, khususnya teknologi perangkat audiovisual, mobile phone, dan komputer. Teknologi tersebut telah mengubah cara hidup masyarakat dan berpengaruh terhadap beberapa aspek kehidupan. Untuk mengantisipasi dampak perkembangan teknologi khususnya dalam bidang Teknologi Komputer dalam kehidupan sehari-hari.

Teknologi komputer tidak hanya berlaku bagi orang-orang dewasa, namun berlaku juga untuk anak-anak minimal anak sekolah dasar, dengan tujuan agar anak sekolah dasar dapat bekal untuk menyesuaikan penerapan teknologi komputer. Teknologi komputer sebagai ikon yang mewakili perkembangan teknologi animasi digunakan secara luas hampir pada setiap aspek kehidupan. Manfaat komputer saat ini

cukup beragam mulai sebagai alat bantu menulis, menggambar, mengedit foto, memutar video, memutar lagu sampai analisis data hasil penelitian maupun untuk mengoperasikan program-program penyelesaian problem-problem ilmiah, komputer dan bisnis. Dunia anak juga telah mengenal alat permainan game yang dikehendaki oleh sistem komputer. Di bidang pendidikan, selain dijumpai sebagai alat bantu pelajaran, banyak peralatan komputer yang dilengkapi dengan berbagai multi media lainnya seperti printer, internet, modem, speaker aktif dsb.

Demikian besarnya manfaat komputer, tepatlah kiranya bagi siswa sekolah dasar untuk mendapatkan pembelajaran teknologi komputer di sekolah sebagai langkah awal untuk mempersiapkan siswa dalam mengenal dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara baik dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran Teknologi komputer ini siswa mampu menggali dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja dan aktivitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi mengembangkan sikap inisiatif, mampu mengeksplorasi kemampuan dirinya dan mudah beradaptasi dengan perkembangan jaman dan teknologi yang baru.

1.1.2 Pengamatan pada Sarana dan Prasarana serta Proses Pembelajaran

Setiap sekolah dasar negeri mempunyai keterbatasan untuk meningkatkan kualitas pendidikannya sesuai kebutuhan sekolah dan masyarakat guna mencerdaskan dan meningkatkan kualitas anak didik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil kunjungan ke sekolah dan melakukan pendataan meliputi Sarana prasarana sekolah dan proses pembelajaran.

1.2. Waktu dan Tempat Kegiatan Pengabdian

1.2.1. Kegiatan Survey

Penyebaran kuisisioner penelitian dilakukan tanggal 21 Juni 2012. Berdasarkan hasil survey dan kuesioner oleh Kepala Sekolah dan para guru SDN-01 Bahagia, Kel. Bahagia, Kec. Babelan, Kab. Bekasi akan dilakukan analisa dengan menggunakan SPSS versi 18.

1.2.2. Kegiatan Pembelajaran teknologi Komputer dan Animasi

Dilakukan tanggal 12 Juni 2012 untuk mengetahui minat siswa SD selain dilakukan pembelajaran teknologi komputer dan animasi juga dilakukan penyebaran kuisisioner oleh tim dan pengisian kuisisioner “Aspek pembelajaran “ oleh siswa SD.

1.3. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan penulisan ini adalah: (1) Menjalankan Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang merupakan salah satu kegiatan dalam kinerja dosen di Perguruan Tinggi khususnya Universitas Persada Indonesia YAI; (2) Melihat langsung kondisi Sekolah Dasar Negeri di kelurahan bahagia kec. Babelan Kab. Bekasi guna mengetahui keterbatasan dan kebutuhan sekolah meliputi sarana dan prasarana serta proses pembelajaran di sekolah; (3) Mengembangkan kajian dan wawasan ilmiah bidang teknologi komputer dan animasi bagi siswa sekolah dasar; (4) Menganalisa kondisi kebutuhan dan keterbatasan sekolah melalui pengamatan langsung; (5) Melakukan interview dan pengisian kuisisioner oleh kepala sekolah dan para guru; (6) Melakukan pengumpulan untuk di analisa lebih lanjut menjadi satu bentuk penelitian dan menghasilkan temuan baru, dalam hal ini kondisi yang seharusnya ditingkatkan untuk mencapai kondisi sekolah yang dapat

meningkatkan kualitas pembelajaran bagi anak didik sehingga meningkatkan kualitas daripada generasi penerus bangsa. Hal-hal tersebut di atas berupa kegiatan pengabdian pada sekolah dasar negeri yang senantiasa secara periodik dilakukan ini akan berlanjut menjadi produk penelitian.

2. Desain Penelitian

2.1. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari variable bebas sarana prasarana dan proses pembelajaran (x1 s.d. x18 dan xx1 s.d xx10) di lingkungan sekolah dasar negeri meliputi hal hal sebagai berikut: Ruang Belajar (x1), Tempat bermain (x2), Lab. Komputer (x3), Perpustakaan (x4), Fasilitas Olahraga (x5), Fasilitas Kesenian (x6), Ruang Kepala Sekolah (x7), Ruang Wakil Kepala Sekolah (x8), Ruang administrasi (x9), Ruang guru (x10), Ruang Konseling (x11), Ruang Pertemuan siswa (x12), Ruang serba guna (x13), Kantin (x14), Klinik (x15), Ruang Ibadah (x16), Toilet (x17), Ruang Khusus sesuai Kebutuhan (x18), Rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran (xx1), Motivasi siswa terhadap pelajaran (xx2), Hubungan siswa terhadap guru (xx3), Hubungan siswa dengan siswa (xx4), Hubungan guru dg orang tua/wali murid (xx5), Komunikasi dua arah siswa dg guru (xx6), Komunikasi dua arah siswa dg siswa (xx7), Komunikasi dua arah guru dg orang tua/wali siswa (xx8), Aktifitas dan proses pembelajaran siswa (xx9), Pemanfaatan sumber belajar lain setelah guru (lingkungan, nara sumber, teknologi komputer). (xx10). Variabel bebas (x) tersebut diukur berdasarkan skala sbb: (Memuaskan), skala = 4, (Baik), skala = 3. (Cukup), skala = 2, (Kurang), skala = 1. Sedangkan variable terikat (Y) adalah Peningkatan Kualitas Pembelajaran, yang nilainya diukur berdasarkan skala sbb: (Memuaskan), skala = 4, (Baik), skala = 3, (Cukup), skala = 2, (Kurang), skala = 1.

2.2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang telah dilakukan adalah : a) Observasi langsung, Metode ini dilakukan dengan cara terjun langsung ke sekolah dasar negeri bahagia 04 dan melihat kondisi dan keadaan di sekolah tersebut. b) Wawancara, Metode ini dilakukan dengan cara menanyakan langsung kepada guru dan siswa mengenai kondisi yang sebenarnya terjadi di sekolah tersebut. c) Kuesioner, Metode ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada guru mengenai kondisi dan situasi di sekolah dalam beberapa aspek dengan tujuan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran. d) Uji coba, Metode ini dilakukan dengan cara memberikan pembelajaran teknologi komputer dan animasi bagi siswa-siswi sekolah dasar dengan tujuan untuk mengetahui sistem pembelajaran yang berjalan saat ini di sekolah tersebut.

2.3. Hasil Analisa Penelitian dengan Program SPSS versi 18 Pengujian R², F, T, DW, Multikolinieritas

Tabel 2. 1
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.912 ^a	.831	.747	.177	3.000

- a. *Predictors: (Constant)*, Pemanfaatan sumber belajar lain selain guru (lingkungan, nara sumber, teknologi komputer), Rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran, Fasilitas olah raga, Ruang serbaguna, Toilet, Ruang pertemuan siswa, Hubungan siswa dengan siswa, Ruang guru.
- b. *Dependent Variable:* 4Peningkatan kualitas pembelajaran Sekolah Dasar Negeri Bahagia 04 Kel. babelan Kab.Bekasi

Tabel 2.2
Anova - ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2.460	8	.307	9.840	.000 ^a
	Residual	.500	16	.031		
	Total	2.960	24			

- a. *Predictors: (Constant)*, Pemanfaatan sumber belajar lain selain guru (lingkungan, nara sumber, teknologi komputer), Rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran, Fasilitas olah raga, Ruang serbaguna, Toilet, Ruang pertemuan siswa, Hubungan siswa dengan siswa, Ruang guru
- b. *Dependent Variable:* Peningkatan kualitas pembelajaran Sekolah Dasar Negeri Bahagia 04 Kel. babelan Kab.Bekasi

Tabel 2.3
Coefficient

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-2.000	1.138		-1.757	.098
	Fasilitas olah raga	1.000	.443	.944	2.256	.038
	Ruang guru	1.448E-14	.194	.000	.000	1.000
	Ruang pertemuan siswa	1.643E-15	.097	.000	.000	1.000
	Ruang serbaguna	-1.432E-15	.147	.000	.000	1.000
	Toilet	-1.140E-15	.052	.000	.000	1.000
	Rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran	6.692E-16	.204	.000	.000	1.000
	Hubungan siswa dengan siswa	-.500	.217	-.500	-2.309	.035
	Pemanfaatan sumber belajar lain selain guru (lingkungan, nara sumber, teknologi komputer)	1.500	.335	.854	4.481	.000

- a. Dependent Variable: 4Peningkatan kualitas pembelajaran Sekolah Dasar Negeri Bahagia 04 Kel. babelan Kab.Bekasi

Pada bagian Model Summary, terlihat angka DW sebesar +3.000 Hal ini berarti model regresi di atas terjadi otokorelasi. Adjustede R Square, adalah 0.747, artinya sebesar 74,7 % dipengaruhi oleh Fasilitas Olahraga (x5), Ruang guru (x10), Ruang Pertemuan siswa (x12), Ruang serba guna (x13), Toilet (x17), Rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran (xx1), Hubungan siswa dengan siswa (xx4), Pemanfaatan sumber belajar lain setelah guru (lingkungan, nara sumber, teknologi komputer). (xx10). Adjustede R Square sudah mendekati 1.

Nilai F lebih besar dari 4, menyatakan menerima hipotesis alternatif, yaitu menerima semua variabel Fasilitas Olahraga (x5), Ruang guru (x10), Ruang Pertemuan

siswa (x12), Ruang serba guna (x13), Toilet (x17), Rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran (xx1), Hubungan siswa dengan siswa (xx4), Pemanfaatan sumber belajar lain setelah guru (lingkungan, nara sumber, teknologi komputer). (xx10).

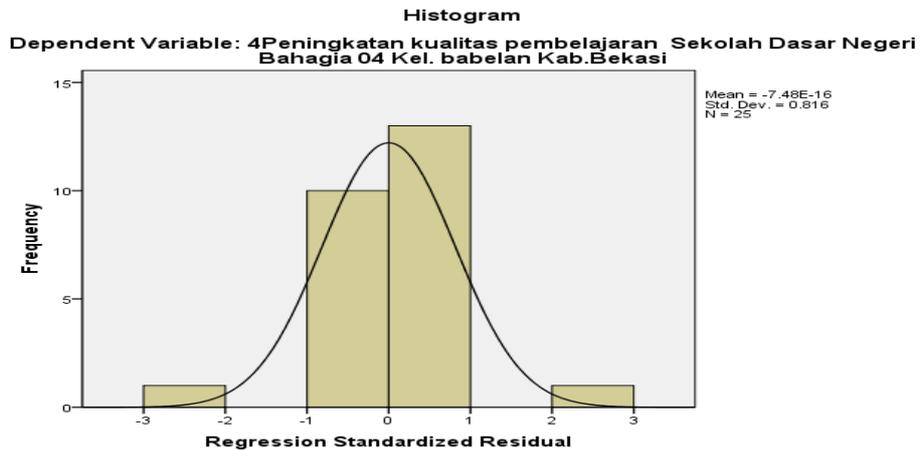
Diperoleh nilai VIF >1, dengan demikian tidak terdapat multikolinieritas (MULTIKO). Nilai dari koefisien variabel yang diteliti masih berada diantara selang yang ditolerir yaitu *confidence interval* dan *prediction interval*, artinya data yang diuji valid statistik.

Dengan demikian dihasilkan Model dan grafik Regresi Produsen seperti persamaan 1 dan gambar 2.

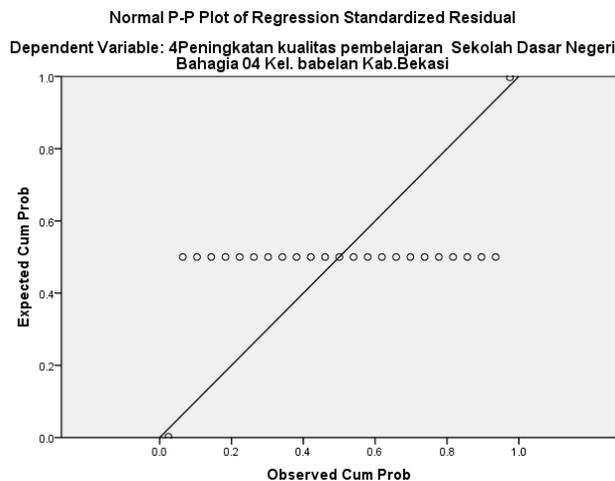
$$Y = -2.000 + 1 \cdot x_5 + 1.448E-14 \cdot x_{10} + 1.543E-15 \cdot x_{12} - 1.432E-15 \cdot x_{13} - 1.140E-15 \cdot x_{17} + 6.692E-16 \cdot xx_1 - 0.500 \cdot xx_4 + 1.500 \cdot xx_{10} \dots\dots\dots \text{persamaan 2.1}$$

Dimana :

- x5 = Fasilitas Olahraga, x10 = Ruang guru, x12 = Ruang pertemuan siswa, x13 = Ruang serbaguna
- x17 = Toilet, xx1 = Rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran, xx4 = Hubungan siswa dengan siswa, xx10 = Pemanfaatan sumber belajar lain setelah guru.



Gambar 1: Sumber, teknologi komputer



Gambar 2: Grafik Regresi Hasil Analisis data Sekolah dasar negeri

Persamaan 1 dan gambar 2 di atas menunjukkan bahwa semakin tinggi nilai sarana prasarana dan proses pembelajaran akan semakin meningkatkan kualitas pembelajarn pada Sekolah Dasar Negeri-04 Bahagia, kel. Bahagia, Kab, Bekasi.

3. Kesimpulan dan Saran

Kondisi Pengamatan di Sekolah: (1) Fasilitas sarana olah raga sudah harus ditambahkan, (2) Keterbatasan toilet tidak dapat memfasilitasi siswa akan kebersihan, (3) Fasilitas keseniannya sudah harus di tambah. Dengan memperhatikan hasil pembelajaran tersebut di atas, dan memperhatikan minat dari siswa didik, maka kegiatan ini perlu di lanjutkan untuk masa yang akan datang, tidak terbatas pada SDN-04-Bahagia, Kel. Bahagia, Kec. Babelan, Kab. Bekasi tetapi berkembang pada SD Negeri yang lain dalam lokasi wilayah sekitarnya.

4. Daftar Pustaka

- Amsya Zulkifli, 2000 “Manajemen Sistem Informasi”, Gramedia Pustaka Utama
- Hariyanto, Bambang, 2004 “Sistem Manajemen Basis Data”, Informatika Bandung
- Betha, Sidik, 2004 “Pemrograman Web dengan PHP, Informatika Bandung
- Jogiyanto H.M, 1996 “Analisis dan Desain”, Andi Offset Yogya
- Kadir, Abdul, 2003 “Pengenalan Sistem Informasi”, Andi Offset Yogya
- Nugroho, Bunafit, 2008 “Latihan Membuat Aplikasi Web PHP dan MySql dengan Dreamweaver MX”, Gaya Media Yogya
- Manual PHP, <http://www.php.net>, 2011; Manual MYSQL, <http://www.mysql.com>, 2011; Tutorial Lengkap, <http://www.google.com>, 2011
- Syafrizal Melwin, 2005 “Pengantar Jaringan Komputer Edisi 1, Penerbit Andi Yogya. <http://rachmad29.blogspot.com/2008/12/tipe-tipe-router-ospf.html>
- Lerbin R.Aritonang, Kepuasan Pelanggan Pengukuran dan Penganalisisan dengan SPSS, Penerbit PT. Gramedia Pustaka Utama Jakarta 2005
- Wahid Sulaiman. Jalan Pintas Menguasai SPSS 10, Penerbit Andi Yogyakarta, 2002.
- Sugiyono, Statistika untuk Penelitian, Penerbit CV. Alfabeta Bandung, 2002.
- Yahri Alhusin, MS, Aplikasi Statistik Praktis dengan SPSS 10 for windows, Penerbit J & J Learning Yogyakarta.