

PEMBELAJARAN KOMPUTER/TIK UNTUK SISWA DENGAN GANGGUAN
EMOSI DAN TINGKAH LAKU (GETL) DI SMPLB-E HANDAYANI (KELAS
VIII)

Yuly Tanjung

(Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNJ)

Yuly.tanjung@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara lebih lanjut dan memperoleh informasi secara lebih mendalam mengenai Pembelajaran komputer/TIK (Teknologi Informasi dan komunikasi) bagi Anak Gangguan Emosi dan Tingkah Laku di kelas VIII SMPLB-E Handayani. Dimana yang menjadi fokus penelitian ini adalah perencanaan, proses, dan evaluasi pembelajaran komputer/TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Dalam pengumpulan data digunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan menurut Miles and Huberman. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa metode praktek terlihat lebih efektif digunakan dalam pembelajaran komputer untuk anak dengan gangguan emosi dan tingkah laku (GETL) karena mereka cenderung lebih aktif dan mudah bosan. Adanya metode simulasi dan aktivasi internet yang digunakan juga membuat para siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dari pada metode ceramah. Metode tersebut juga mungkin dapat digunakan dalam pembelajaran lain untuk meningkatkan motivasi para siswa.

Kata kunci : Pembelajaran Komputer, Siswa dengan Gangguan Emosi dan Tingkah Laku (GETL)

PENDAHULUAN

Anak dengan gangguan emosi dan tingkah laku (GETL) atau yang biasa disebut juga tunalaras biasanya menunjukkan tingkah laku yang kurang sesuai dengan lingkungan dan usianya. Biasanya tingkah laku tersebut bertentangan dengan norma-norma yang terdapat di masyarakat tempat dia berada. Hasil pengamatan peneliti selama PPL (Program Pengalaman Lapangan) berlangsung di SMPLB-E Handayani, para siswa cenderung lebih tertarik dengan kegiatan yang melibatkan mereka secara aktif. Bila pembelajaran disajikan dengan cara ceramah maupun diskusi,

kondisi yang tercipta bisa tidak terkendali. Mereka cenderung tidak serius dan fokus ketika sedang mengikuti pelajaran. Hal tersebut dikarenakan berbagai permasalahan dasar yang dimiliki oleh para anak dengan gangguan emosi dan tingkah laku (GETL) yang tidak mampu mengekspresikan emosinya secara tepat dan pengendalian diri yang kurang sehingga mereka sering menjadi sangat emosional. Mereka kurang mampu mengendalikan emosinya dengan baik sehingga sering terjadi ledakan emosi. Dari semua mata pelajaran yang diberikan di SLB-E Handayani, peneliti melihat

para siswa sangat tertarik ketika pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)/komputer diberikan.

Hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk mengetahui tentang pembelajaran komputer dari mulai perencanaan sampai

dengan evaluasi pembelajaran yang diberikan oleh guru di SMPLB-E Handayani yang telah membuat siswa dengan gangguan emosi dan tingkah laku(GETL) sangat tertarik untuk mengikutinya.

KAJIAN TEORI

Pengertian Pembelajaran Menurut Mirasso seperti yang dikutip oleh Eveline Siregar dan Hartini Nara, pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan serta pelaksanaannya terkendali. (Siregar dan Hartini Nara: 2007, 10). Hal tersebut memberikan penjelasan bahwa suatu pembelajaran harus dilaksanakan secara sengaja dan direncanakan serta tujuannya sudah harus ditentukan terlebih dahulu sebelum dilaksanakan.

Di dalam UU. No. 20/2003, Bab I pasal 20, dikatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dapat dilihat, kalau di dalam sebuah suasana pembelajaran harus terjadi suatu interaksi antara orang yang dididik (siswa), pemberi pendidikan (guru), dan sumber belajar yang dapat diciptakan dan dihadirkan sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan hasil maksimal. Dari beberapa kutipan di atas, dapat dideskripsikan bahwa pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan yang

terencana dan disengaja dimana tujuannya telah ditentukan dan di dalamnya terdapat unsur-unsur penunjang pembelajaran seperti; manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, serta prosedur yang semuanya saling berkaitan dan mendukung guna untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu perubahan tingkah laku dari peserta didiknya.

Karakteristik Pembelajaran Oemar Hamalik mengemukakan, ada beberapa ciri-ciri khas yang terkandung dalam pembelajaran, yaitu: (1) Rencana, ialah penataan keterangan, material, dan prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran dalam suatu rencana khusus, (2) Saling Ketergantungan, antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Masing-masing unsur memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran, (3) Tujuan, yaitu sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Dari uraian di atas dapat dideskripsikan, bahwa dalam suatu pembelajaran harus terdapat suatu keterkaitan antara rencana, saling ketergantungan antara unsur-unsur sistem pembelajaran dan tujuan. Dengan adanya saling keterkaitan tersebut, barulah suatu

kegiatan dapat dikatakan sebagai sebuah proses pembelajaran.

Komponen Pembelajaran Dapat dikatakan bahwa mengajar atau pembelajaran adalah aktifitas mengatur lingkungan, sehingga terjadi suatu proses belajar. Untuk itu, dalam suatu pembelajaran perlu adanya komponen-komponen pendukung dengan tujuan supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Komponen-komponen tersebut antara lain : 1) guru, 2) siswa, 3) kurikulum, 4) perencanaan pembelajaran, 5) tujuan pembelajaran, 6) materi Pembelajaran, 7) metode pembelajaran, 8) media pembelajaran, 9) evaluasi pembelajaran.

Hakikat Pembelajaran Komputer Seperti yang sudah dibahas dalam sub poin di atas tentang pengertian pembelajaran serta komponen-komponen yang terdapat di dalam pembelajaran, dan komputer, maka pembelajaran komputer adalah suatu rangkaian kegiatan aplikasi komputer yang terencana dan disengaja dimana tujuannya telah ditentukan dan di dalamnya terdapat unsur-unsur penunjang pembelajaran seperti; manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, serta prosedur yang semuanya saling berkaitan dan mendukung guna untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu perubahan tingkah laku dari peserta didiknya dan adanya kemajuan keterampilan dalam pengaplikasian dasar komputer.

Hakikat Anak dengan Gangguan Emosi dan Tingkah Laku (GETL), pengertian anak GETL Dalam UU RI No.2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dan PP.No.71 Tahun 1991 tentang Pendidikan Luar Biasa, dinyatakan bahwa: Tunalaras adalah gangguan atau kelainan tingkah laku sehingga kurang dapat menyesuaikan diri dengan baik terhadap lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Sedangkan menurut Kauffman, anak tunalaras adalah anak yang secara kronis, dan mencolok berinteraksi dengan lingkungannya dengan cara yang secara sosial tidak dapat diterima atau secara pribadi tidak menyenangkan, tetapi masih dapat diajarkan untuk bersikap yang secara sosial dapat diterima dan secara pribadi menyenangkan. (Sunardi: 2000, 5).

Dari beberapa definisi di atas, dapat dideskripsikan bahwa anak tunalaras adalah anak yang bermasalah dalam kehidupan sosial dan berinteraksi sosial dengan cara yang tidak dapat diterima oleh lingkungan sekitar karena bertentangan dengan norma-norma yang berlaku dimasyarakat atau di lingkungan sekitarnya.

Penyebab Gangguan Emosi dan Tingkah Laku (GETL), Menurut Martini Jamaris dalam bukunya, Secara umum faktor penyebab kelainan perilaku dapat diklasifikasikan ke dalam tiga bagian yaitu (1) faktor penyebab yang berkaitan

dengan *central nervous system* (sistem syaraf pusat/otak), (2) faktor biophysik,

(3) faktor psikologi. (Martini Jamaris : 2010, 281)

METODE

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui secara lebih lanjut dan memperoleh informasi secara mendalam tentang pembelajaran komputer untuk siswa dengan gangguan emosi dan tingkah laku (GETL) di SMPLB-E Handayani, Bambu Apus Cipayung. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII, SLB-E Handayani Jalan PPA Bambu Apus, Cipayung, Jakarta Timur. Di SMPLB-E Handayani, kelas didesain berbeda dari kelas pada umumnya. Lab komputer sengaja didesain khusus agar guru dapat selalu memantau kinerja para siswa ketika pembelajaran berlangsung. Penelitian ini berlangsung selama \pm 6 bulan atau 1 semester yaitu antara bulan Juli 2011 sampai Desember 2011.

pembelajaran komputer anak GETL (Gangguan Emosi dan Tingkah Laku)/gambaran tentang objek yang akan diteliti. Data yang didapat berupa hasil wawancara dengan informan, hasil observasi dan dokumentasi yang diperoleh pada saat penelitian. 2) Sumber data, Sumber data utama dalam penelitian ini adalah guru komputer. (pembelajaran komputer/TIK), selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Data diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dengan dokumentasi dengan subyeknya.

Berdasarkan tujuan penelitian, untuk dapat mengetahui dan memperoleh fakta-fakta serta informasi berupa data yang mendalam mengenai proses pelaksanaan pembelajaran komputer untuk siswa dengan gangguan emosi dan tingkah laku (GETL) di Sekolah SMPLB-E Handayani, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif. Menurut Kountur, metode deskriptif kualitatif adalah jenis penelitian yang memberikan gambaran atau suatu keadaan sejelas mungkin tanpa ada perlakuan terhadap subjek yang diteliti. (Rony kountur : 2005, 105)

Data dan sumber data, 1) Data, Data yang terkumpul dalam penelitian ini adalah data proses pelaksanaan.

Teknik pengeumpulan data, Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara pengamatan (observasi), wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data ini bertujuan untuk mendapatkan data yang terkait dengan variabel penelitian.

Teknik analisis data, teknis analisis data ini menggunakan teknik analisis Menurut Milles dan Huberman, analisis data dalam penelitian kualitatif terdiri dari dua alur kegiatan yang terjadi secara

bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi. (Matew B. Milles dan A. Michael Hubberman :1992)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, didapatkan beberapa temuan penelitian diantaranya sebagai berikut : 1) Perencanaan pembelajaran komputer di SMPLB-E Handayani, dari hasil penelitian bahwa pada perencanaan pembelajaran komputer di SMPLB-E Handayani menggunakan RPP tahunan, dimana RPP tersebut sudah ada di awal tahun ajaran untuk satu tahun pembelajaran. 2) Proses pembelajaran komputer di SMPLB-E Handayani, cenderung gaduh saat guru mulai lengah dan para siswa terlihat bosan ketika guru sedang ceramah untuk menyajikan materi. Evaluasi dalam pembelajaran komputer di SMPLB-E Handayani dengan cara, guru mengevaluasi hasil kerja para siswa yang terdapat dalam lembar kerja siswa (LKS) untuk nilai harian. Sedangkan untuk nilai ujian sendiri diambil dari nilai ujian tengah semester dan ujian akhir semester yang dirata-ratakan, nilai ujian sendiri guru lebih menekankan pada kemampuan siswa dalam mengaplikasikan sebuah program dalam komputer atau biasa disebut dengan praktik. 3) Dalam pelaksanaan pembelajaran dan saat menyampaikan materi, guru lebih banyak memberikan

Pemeriksaan keabsahan data yang digunakan peneliti melalui, ketekunan pengamatan, triangulasi yang meliputi triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

umpan balik seperti memberikan pertanyaan-pertanyaan secara terus menerus kepada siswa agar siswa mampu menganalisis atau berpikir secara mendalam untuk menemukan suatu jawaban. 4) Dalam pelaksanaan pembelajaran dan saat menyampaikan materi, guru kurang interaktif dan penyampaiannya pun kurang menarik sehingga membuat para siswa terlihat bosan dan cenderung melakukan kegiatan sendiri. 5) Adanya penggunaan aktifasi internet sebagai salah satu alat pelaksanaan pembelajaran menjadi usaha guru dalam memberikan motivasi kepada siswa agar tertarik untuk mengikuti pembelajaran komputer/TIK. Hal tersebut juga digunakan sebagai strategi guru untuk menarik perhatian siswa agar dapat mengikuti pembelajaran komputer/TIK dengan tertib. 6) Dalam proses pembelajaran, adanya pemberian sanksi yang diberlakukan oleh guru kepada siswa bila siswa belum menyelesaikan tugasnya. Sanksi tersebut berupa, siswa tidak diberikan kesempatan untuk mengakses internet.

Adapun pembahasan dari hasil temuan yang telah dipaparkan, yaitu yang pertama, Kaufman seperti yang dikutip

oleh Wina Sanjaya memandang bahwa perencanaan adalah sebagai suatu proses untuk menetapkan “kemana harus pergi” dan bagaimana untuk sampai ke “tempat” itu dengan cara yang paling efektif dan efisien. Perencanaan pembelajaran komputer di SMPLB-E Handayani menggunakan kurikulum KTSP, adanya silabus dan RPP sebagai bentuk perencanaan. Ketiganya mencakup program pembelajaran, analisis materi pembelajaran, program semester, program satuan pembelajaran. Kedua, Sebuah proses pembelajaran yang baik, paling tidak harus melibatkan 3 aspek, yaitu : aspek psikomotorik, aspek kognitif dan aspek afektif. Aspek Psikomotorik dapat difasilitasi lewat adanya praktikum-praktikum dengan tujuan terbentuknya ketrampilan eksperimental. Aspek kognitif difasilitasi lewat berbagai aktifitas penalaran dengan tujuan adalah terbentuknya penguasaan intelektual. Sedangkan aspek afektif dilakukan lewat aktifitas pengenalan dan kepekaan lingkungan dengan tujuan terbentuknya kematangan emosional. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran komputer di SMPLB-E Handayani, terdapat pembukaan, adanya tanya jawab, praktik, dan penugasan lembar kerja siswa(LKS). Ketiga, Dalam proses pelaksanaan pembelajaran komputer di SMPLB-E Handayani guru terdapat metode tanya jawab terus menerus yang di arahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan

kemampuan berpikir siswa. Keempat, *Association of Education and Communication Technology (AECT)* seperti yang dikutip oleh Ketut Juliantara memberikan pengertian tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Dalam pengertian ini terkandung arti bahwa media berguna untuk mengatur dan membuat hubungan antara pihak yang belajar dan pihak yang memberikan pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga dapat mewujudkan tujuan dari pembelajaran tersebut dengan optimal. Kelima, Dalam hal ini guru mencoba menggunakan aktifasi internet sebagai alat agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan sebagai usaha agar para siswa yang biasanya tidak tertarik dalam mengikuti pelajaran menjadi tertarik dan dapat tertib dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut membuat tujuan, bahan, metode, alat, proses pelaksanaan yang ada dalam pembelajaran menjadi lebih jelas dan terkoordinasi dengan cukup baik. Keenam, Dalam proses pembelajaran adanya pemberian sanksi yang diberlakukan oleh guru kepada siswa bila siswa belum menyelesaikan tugasnya. Sanksi tersebut berupa, siswa tidak diberikan kesempatan untuk mengakses internet. Hal ini agar siswa mampu berpikir tentang tanggung jawabnya saat mengikuti pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dalam proses pelaksanaan pembelajaran komputer di SMPLB-E Handayani, adanya pembukaan di awal pembelajaran, pada kegiatan inti adanya diskusi yang dilakukan oleh guru, simulasi, dan penugasan lembar kerja siswa(LKS), serta adanya aktivasi internet pada 15 menit di akhir jam pembelajaran. guru juga memberikan sanksi bagi anak yang melakukan kesalahan, serta adanya penggunaan aktivasi internet di akhir pelajaran ketika para siswa telah menyelesaikan tugas yang diberikan.

Media yang digunakan dalam pembelajaran selain komputer untuk masing-masing siswa, adapun lembar kerja siswa(LKS), serta whiteboard. Metode

praktek terlihat lebih efektif digunakan dalam pembelajaran komputer untuk anak GETL karena mereka cenderung lebih aktif dan mudah bosan. Adanya metode praktek dan aktivasi internet tersebut juga membuat para siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Metode tersebut juga mungkin dapat digunakan dalam pembelajaran lain untuk meningkatkan motivasi para siswa.

Evaluasi yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran adalah dengan adanya lembar kerja siswa (LKS) untuk

nilai harian para siswa, adanya ulangan harian, serta ujian semester dengan simulasi (peraktik) mengaplikasikan komputer secara langsung sesuai dengan materi yang telah diberikan. Guru akan menilai kemampuan siswa dalam mengoperasikan komputer. Sejauh mana para siswa menguasai materi yang telah diberikan dengan melihat hasil kerja praktik (simulasi) mereka satu persatu.

Saran, berdasarkan pada deskripsi teoritis, hasil penelitian, dan juga kesimpulan maka saran penulis adalah : 1) Bagi sekolah, agar tetap mempertahankan dan mengembangkan pembelajaran komputer sebagai media untuk menyalurkan hobi siswa dengan gangguan emosi dan tingkah laku ke hal-hal yang positif. 2) Bagi panti sosial Handayani, agar lebih memperhatikan fasilitas yang terdapat di sekolah sebagai salah satu penunjang terlaksananya kegiatan belajar mengajar. 3) Bagi guru komputer, agar pemberian materi dalam pembelajaran disajikan semenarik mungkin agar para siswa lebih tertarik dan tidak bosan untuk menyimak pembelajaran ketika guru sedang menyampaikan teori. Serta sebaiknya adanya penggunaan *power point* dalam penyampaian materi pembelajaran agar para siswa tidak merasa bosan dan dapat menyimak dengan baik. 4) Bagi guru-guru lain, agar dapat memberikan pembelajaran dengan menggunakan media komputer atau internet supaya pembelajaran lebih

menarik. 5) Bagi peneliti selanjutnya, agar lebih memperpanjang waktu penelitiannya sehingga dapat memberikan data yang lebih kuat. Selain itu, diharapkan juga

adanya usaha dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan gangguan emosi dan tingkah laku (GETL) terhadap pembelajaran komputer.

Daftar Pustaka

- Evelin Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2007).
- Pengertian dan Ciri-Ciri Pembelajaran. h.1.2009 (<http://krisna1.blog.uns.ac.id>)
- Sunardi, *Ortopedagogik Anak Tunalaras I* (Jakarta : DEPDIBUD, 2000).
- Martini, *Orientasi Baru Dalam Psikologi pendidikan* (Jakarta : Yayasan Penamas Murni, 2010).
- Rony Kountur, *Metode Penelitian* (Jakarta: PPM, 2005).
- Matew B. Milles dan A. Michael Hubberman, *Analisis Data Kualitatif* (Jakarta : 41Press, 1992).

