

PERAN PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA INDONESIA DI SMA COKROAMINOTO SUKARESMI

THE ROLE OF COMPUTER-BASED LEARNING IN INCREASING INDONESIAN SKILLS AT COKROAMINOTO SUKARESMI HIGH SCHOOL

Santi Rusmayanti

Universitas Suryakencana Cianjur

santirusmayanti25@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran pembelajaran berbasis komputer dalam meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia di SMA Cokroaminoto Sukaresmi. Pembelajaran berbasis komputer telah menjadi tren yang signifikan dalam bidang pendidikan, termasuk dalam pembelajaran bahasa. Metode ini menawarkan berbagai keuntungan, seperti interaktivitas, aksesibilitas, dan fleksibilitas waktu dan tempat. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui penyebaran kuesioner kepada siswa SMA Cokroaminoto Sukaresmi yang telah mengikuti program pembelajaran berbasis komputer untuk bahasa Indonesia. Data yang dikumpulkan dianalisis secara statistik menggunakan teknik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis komputer memiliki peran yang signifikan dalam peningkatan kemampuan bahasa Indonesia di SMA Cokroaminoto Sukaresmi. Para siswa melaporkan peningkatan kemampuan mereka dalam berbagai aspek bahasa seperti kosa kata, tata bahasa, pemahaman bacaan, dan kemampuan menulis. Mereka juga mengungkapkan kepuasan yang tinggi terhadap penggunaan metode ini dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran berbasis komputer di SMA Cokroaminoto Sukaresmi dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi siswa. Dengan fitur interaktifnya, siswa dapat terlibat dalam latihan interaktif, simulasi, dan tugas-tugas yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia. Selain itu, fleksibilitas waktu dan tempat yang ditawarkan oleh pembelajaran berbasis komputer memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi individu mereka. Dalam kesimpulannya, pembelajaran berbasis komputer memiliki peran yang positif dalam meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia di SMA Cokroaminoto Sukaresmi. Pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, disarankan agar pendekatan ini terus digunakan dan dikembangkan dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia di SMA untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran dan mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan global yang semakin kompleks di era digital saat ini.

Kata Kunci : Pembelajaran Berbasis Komputer, Kemampuan Bahasa Indonesia

Abstract

This study aims to analyze the role of computer-based learning in improving Indonesian language skills at Cokroaminoto Sukaresmi Senior High School. Computer-based learning has become a significant trend in education, including language learning. This method offers various advantages, such as interactivity, accessibility, and flexibility of time and place. This research was conducted using a quantitative approach by distributing questionnaires to Cokroaminoto Sukaresmi SMA students who had attended a computer-based learning program for Indonesian. The collected data were analyzed statistically using descriptive techniques. The results of the study show that computer-based learning has a significant role in improving Indonesian language skills at Cokroaminoto Sukaresmi Senior High School. Students reported improvements in their abilities in various aspects of language such as vocabulary, grammar, reading comprehension, and writing skills. They also expressed high satisfaction with the use of this method in learning Indonesian. Computer-based learning at Cokroaminoto Sukaresmi Senior High School can provide an interesting and effective learning experience for students. With its interactive features, students can engage in interactive exercises, simulations and assignments designed to improve Indonesian language skills. In addition, the flexibility of time and place offered by computer-

based learning allows students to study according to their individual needs and preferences. In conclusion, computer-based learning has a positive role in improving Indonesian language skills at Cokroaminoto Sukaresmi High School. This learning can provide an interactive, effective, and fun learning experience for students. Therefore, it is suggested that this approach should continue to be used and developed in the context of learning Indonesian in high school to optimize learning outcomes and prepare students to face increasingly complex global demands in today's digital era..

Keywords: Computer-Based Learning, Indonesian Language Skills

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak besar pada berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. Salah satu dampak pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan adalah tuntutan bagi satuan pendidikan khususnya guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, guru dapat melakukan perubahan dalam proses belajar mengajar.¹

KTSP merupakan kurikulum operasional yang disusun, dikembangkan dan dilaksanakan oleh setiap satuan pendidikan. Penyelenggaraan KTSP dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi sekolah, karakteristik daerah, sosial budaya masyarakat setempat dan karakteristik peserta didik. Dalam konteks KTSP yang berkembang di Indonesia saat ini, peran guru dalam implementasi dan pengembangan kurikulum tampaknya bukan hal yang sederhana. Guru dituntut untuk memenuhi sejumlah prinsip pembelajaran tertentu, antara lain guru harus memperhatikan kebutuhan dan perbedaan individu, mengembangkan model pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif, kreatif dan menyenangkan, serta menilai proses dan hasil pembelajaran secara akurat dan komprehensif.²

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi manusia dan terintegrasi dalam setiap aktivitas kehidupan. Pendidikan menjadi kebutuhan yang mutlak bagi setiap individu, baik dalam lingkungan keluarga maupun dalam konteks negara dan bangsa. Kemajuan suatu negara dapat tercermin dari perkembangan dan pertumbuhan pendidikan di negara tersebut. Pendidikan merupakan upaya yang disadari dan terstruktur untuk mendidik dan mengembangkan potensi peserta didik.³

Model pembelajaran berbasis teknologi merupakan usaha untuk membuat sebuah transformasi proses belajar mengajar ke dalam bentuk digital yang dijumpai oleh teknologi komputer. Tujuan pembelajaran berbasis komputasi ini menitikberatkan pada efisiensi proses belajar mengajar. Cara pengajaran maupun materi ajar tetap mengacu pada SAP dan kurikulum nasional. Konsep knowledge management, belajar mandiri yang berbasis pada kreativitas siswa ini, akan mendorong siswa melakukan analisis hingga sintesis pengetahuan, menghasilkan tulisan, informasi dan pengetahuan sendiri menjadi fokus yang lebih mengarah ke masa depan.⁴

¹ N W S Darmawati, "Model Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia Berbasis Flipped Classroom Pada Era Digital Dengan Pemanfaatan Google Classroom," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* 11, no. 2 (2022): 168–77.

² Jamiludin, "Efektifitas Pemanfaatan Media Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Sejarah," *Bumi Aksara* 49 المجلد, no. 1 (2008): 69–73.

³ Jamiludin.

⁴ Tri Wahyu Retno Ningsih; Ida Astuti, "Model Pengajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komputasi," *Jalabahasa* 13, no. 2/November (2017): 1–12, <http://www.jurnal.balaibahasajateng.id/index.php/jalabahasa/article/view/86>.

Bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi negara dan sekaligus berfungsi sebagai bahasa persatuan, sangat perlu kita jaga. Hal ini dilakukan agar tetap melaksanakan pelestarian dan pengembangan bahasa Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia sangat penting, pemerintah menyadari hal ini dengan kebijakan bahwa pelajaran bahasa Indonesia harus diajarkan dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Kemampuan menulis dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar dapat dibina dan dikembangkan secara formal melalui pembelajaran menulis (mengarang), khususnya karya ilmiah di sekolah. Keadaan ini sesuai dengan karakteristik Bahasa Indonesia Baku yang salah satunya digunakan dalam wacana teknis seperti karya ilmiah, buku pelajaran dan laporan resmi.

Pembelajaran bahasa Indonesia dengan bantuan teknologi ini merupakan proses pembelajaran yang berbasis teknologi seperti pada materi, metode belajar mengajar sehingga terjadi interaksi selama pembelajaran. Guru dituntut untuk dapat menggunakan teknologi untuk memudahkan interaksi dengan siswanya dalam pembelajaran. Dari situ peneliti menyelidiki bagaimana guru bahasa Indonesia di SMP khususnya di Kandangan memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pengajaran bahasa Indonesia.⁵

Guru sebagai pelaku utama proses pembelajaran harus mampu menciptakan kondisi yang menarik dan menyenangkan agar pembelajaran yang dilaksanakan memiliki makna bagi siswa. Dibutuhkan seorang guru profesional untuk menjalankan kelas yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Artinya, seorang guru harus memiliki sejumlah kompetensi tertentu, seperti kompetensi akademik, kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, dan kompetensi kepribadian. Berbagai kendala teridentifikasi selama pelaksanaan KTSP, seperti masalah rendahnya motivasi dan kemampuan guru itu sendiri, rasio guru dan siswa yang tidak seimbang, dan peralatan yang terbatas.⁶

Pesatnya perkembangan teknologi memberikan pengaruh yang besar dalam dunia pendidikan. Lembaga pendidikan yang tidak menggunakan teknologi khususnya komputer tidak akan mampu bersaing. Penggunaan komputer di sekolah merupakan salah satu contoh sekolah meningkatkan kualitas lembaganya, karena dengan alat tersebut sekolah dapat meningkatkan akses, mempercepat proses dan mengurangi administrasi birokrasi konvensional. Dengan pesatnya perkembangan teknologi ternyata cukup mempengaruhi tatanan kehidupan manusia di segala bidang.⁷

Perangkat komputasi sebenarnya netral. Artinya munculnya pengaruh baik atau buruk akan tergantung pada pemakainya. Misalnya, akan buruk jika anak menghabiskan banyak waktu di depan komputer. Jika hal ini terjadi, perkembangan gerak motorik kasar anak akan terbatas. Karena banyak waktu yang seharusnya digunakan untuk aktivitas fisik lainnya dihabiskan di depan komputer.⁸

Selain itu, kemampuannya untuk bersosialisasi mungkin terganggu. Akibatnya, nilai-nilai moral, cinta sesama atau kesejahteraan sosial tidak bisa dipelajari di sana. Untuk itu diperlukan peran orang tua, guru atau teman sebaya untuk menjaga keseimbangan kecerdasan. Untuk itu perlu dirancang pembelajaran berbantuan komputer yang juga mencakup interaksi sosial.

⁵ Arni Mahyudi, "Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin* 1, no. 2 (2023): 122–27, <https://doi.org/10.55681/armada.v1i2.393>.

⁶ Jamiludin, "Efektifitas Pemanfaatan Media Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Sejarah," *العدد 49* المجلد 29, no. 1 (2008): 69–73.

⁷ Mahyudi, "Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia."

⁸ Endang Retnoningsih, "Peran Dan Fungsi Media Komputer Dalam Pembelajaran Di Sekolah," 2019, <http://dx.doi.org/10.31227/osf.io/y2dja>.

1. Ada beberapa cara menggunakan komputer untuk pembelajaran yang efektif. Komputer dapat memberikan hasil yang maksimal jika dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang dirancang dengan;
2. Kolaborasi, pembelajaran sosial. Ini dapat dicapai dengan membuat pelajaran untuk dua orang atau lebih.
3. Bermain sambil belajar. Bermain untuk bersenang-senang adalah cara terbaik untuk mulai belajar
4. Ini menyediakan banyak pilihan. Gaya belajar yang dirancang melalui program komputer memberikan banyak pilihan, seperti pemilihan warna, bahan, voting dengan menggabungkan elemen yang berbeda untuk mendapatkan gaya belajar yang berbeda.
5. Pembuatan program pengajaran harus berdasarkan hasil pengalaman nyata atau hasil penelitian.⁹

METODE PENELITIAN

Studi ini berjudul "Peran Pembelajaran Berbasis Komputer Dalam Peningkatan Kemampuan Bahasa Indonesia di SMA Cokroaminoto Sukaresmi". Ini adalah sebuah penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif, di mana data-data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dianalisis untuk menghasilkan kesimpulan akhir yang disebut hasil penelitian.¹⁰

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran utama dalam rangkaian mata pelajaran yang harus ditempuh siswa mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Oleh karena itu, peran guru sebagai penggerak tentu sangat mempengaruhi pembelajaran bahasa Indonesia.

Efektivitas proses belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ditemui peneliti sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pengajaran yang digunakan. Kedua hal tersebut saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan mempengaruhi jenis media yang digunakan. Artinya, antara keduanya harus ada kesesuaian untuk mewujudkan tujuan pendidikan, meskipun harus diperhatikan hal-hal lain ketika memilih media, seperti: konteks pembelajaran, karakteristik peserta didik dan tugas atau tanggapan yang diharapkan dari peserta didik.

Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan diketahui bahwa di SMA Cokroaminoto Sukaresmi pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan konsentrasi, motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan guru dapat mempersiapkan dan bersedia melaksanakan proses belajar mengajar lebih awal. Dengan cara ini, guru dapat lebih baik mencari informasi yang berkaitan dengan pengajaran agar dapat menyampaikannya secara efektif kepada siswa.

Teknologi sebagai alat bantu pengajaran akan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan berkesan, misalnya dengan menggunakan alat-alat seperti powerpoint, flash, video, visual, dan mereka tinggal menerapkan alat-alat tersebut pada proses belajar mengajar. Dengan demikian proses pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih sederhana, ringkas dan mudah, karena siswa akan mendapatkan gambaran dan materi yang menarik dan mudah dipahami. Hal ini agar siswa tidak mudah bosan dalam proses belajar mengajar.

Hal positif tentang produk teknologi adalah siswa menyukainya. Siswa akan dengan mudah mengetahui dan menguasai teknik tersebut. Internet for Learning dapat berperan sebagai sumber belajar yang memuat data dan fakta untuk dipelajari. Data dan

⁹ Rosdiana Siregar Dennita Manik, Dwiva Marietta, Mariana Sitohang, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Digital," *Prosiding Seminar Nasional PBSI*, no. November 2019 (2013): 181–90.

¹⁰ D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*, 2013.

fakta selalu dapat diperbarui, sehingga tidak mudah ketinggalan zaman, tetapi juga dapat ditampilkan berulang kali tanpa biaya tambahan yang signifikan. Oleh karena itu, internet mampu lebih memuaskan rasa ingin tahu siswa. Namun, guru masih sering mengajar dengan metode ceramah.

Bisa jadi metode ini paling banyak diikuti oleh para guru, selain itu juga dibutuhkan keterampilan dari para guru (mereka memiliki sumber daya manusia) untuk dapat menguasai materi pelajaran. Pada saat ini kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin meningkat, sehingga pendidikan tidak lagi dapat diatur dengan pola-pola tradisional. Selain itu, pembelajaran tradisional kurang relevan dibandingkan dengan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta pemahaman tentang bagaimana anak belajar, memberi arti penting khusus pada kegiatan pendidikan dan penggunaan media teknologi melalui pendekatan teknologi dalam manajemen pendidikan.

Pendidikan merupakan bagian dari kehidupan yang menjadi sarana penanaman nilai, pengungkapan gagasan agar setiap orang ikut serta dalam transformasi nilai dan norma untuk kemajuan bangsa. Dalam hal ini, pendidikan merupakan sarana mencerdaskan bangsa dengan terlebih dahulu menyusun strategi dan perencanaan. Oleh karena itu, perlu dikembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik, yang nantinya akan menunjukkan keterkaitan fungsional antara pendidikan dan kepemimpinan untuk perubahan yang lebih baik.

Teknologi membuat pembelajaran jarak jauh lebih mudah bagi guru dan siswa. Berbagai platform disediakan dengan maksud untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran, antara lain memfasilitasi guru untuk menilai siswanya, meskipun tidak secara tatap muka, menggunakan berbagai platform seperti Google Forms, maupun kuis pendidikan online. yang dapat diakses melalui website atau aplikasi. Teknologi juga membantu siswa memperoleh materi pelajaran yang tidak dapat diperoleh selama pengajaran di kelas. Siswa memiliki akses ke berbagai situs web dan aplikasi seperti edutafsi.com, wolframalpha.com, slide share, inspigo, dan banyak lagi. Selain itu, teknologi juga berperan dalam meningkatkan kreativitas guru dan siswa bahasa Indonesia. Pendidik dapat berinovasi dalam menyediakan materi pembelajaran dengan menggunakan berbagai situs media sosial seperti facebook, instagram, youtube dan lain sebagainya. Sama seperti guru, siswa dapat menggunakan berbagai jejaring sosial untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Teknologi memiliki beberapa keunggulan dalam mendorong keberhasilan belajar. Pemanfaatan teknologi untuk pengajaran bahasa Indonesia dapat dikelompokkan menjadi tiga fungsi, yaitu:

1. Berfungsi sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran yang dimaksud adalah guru dapat menggunakan teknologi sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa power point, film, membuat game online dan sebagainya. Dalam hasil penelitian ini ditemukan bahwa guru Bahasa Indonesia di SMP Kandangan tempat penelitian dilakukan ada yang menggunakan media di dalam kelas untuk berinteraksi dengan siswanya, ada yang menggunakan media youtube sebagai media belajar siswa, beberapa menggunakan LCD sebagai media. Hal ini membuktikan bahwa teknologi sangat erat kaitannya dengan penyampaian mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Alat penilaian dalam pengajaran.

Teknologi juga dapat digunakan sebagai alat penilaian dalam pembelajaran. Misalnya penggunaan komputer dalam melakukan ujian penilaian akhir siswa. Guru bahasa Indonesia juga menggunakan teknologi sebagai alat penilaian. Dari hasil penelitian yang dilakukan, ditemukan adanya guru yang menggunakan teknologi sebagai alat penilaian untuk mengecek pemahaman siswanya terhadap pengajaran bahasa Indonesia yang mereka lakukan. Mereka menggunakan kahoot

atau kuis. Penggunaan media teknologi ini memudahkan penilaian bagi guru karena guru secara otomatis dapat mengetahui hasil penilaian dengan segera.

3. Teknologi berfungsi sebagai sumber belajar.

Pemanfaatan teknologi juga dapat berfungsi sebagai penyedia materi pembelajaran. Peneliti bertemu dengan beberapa guru bahasa Indonesia yang mengatakan materinya diunggah ke YouTube agar siswa dapat dengan mudah mereview pelajaran di rumah. Bahkan, mahasiswa juga diberikan referensi untuk mengakses internet dan mencari referensi belajar. Teknologi internet sangat memudahkan penyebaran materi pembelajaran. Padahal guru juga harus berhati-hati dalam memberikan informasi kepada siswanya agar materi yang tersedia relevan dan memang materi tersebut sesuai dengan apa yang telah diajarkan.

Maka dalam hal ini pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang diterapkan oleh SMA Cokroaminoto Sukaresmi sangat efektif karena memungkinkan siswa lebih termotivasi, lebih tertarik dan proses belajar mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia lebih menyenangkan. Tentu tidak bisa dipungkiri bahwa masih ada beberapa faktor yang menghambat efektivitas penggunaan teknologi dalam pengajaran bahasa Indonesia. Diantaranya adalah koneksi sinyal yang tidak merata dari semua provider di wilayah Sukaresmi, yang tentunya berpengaruh jika guru menerapkan pengajaran bahasa Indonesia melalui internet. Selain itu, konsentrasi siswa terkadang dapat terpecah saat belajar dengan media internet karena teralihkan oleh sesuatu yang menarik saat berselancar di internet. Hal demikian tentunya dapat diminimalisir oleh guru dengan tetap memberikan pengawasan dan motivasi kepada siswanya agar pembelajaran bahasa Indonesia dapat dilakukan dengan lebih baik

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelusuran terhadap peran pembelajaran berbasis komputer dalam peningkatan kemampuan Bahasa Indonesia di SMA Cokroaminoto Sukaresmi, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis komputer memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan Bahasa Indonesia siswa. Pembelajaran berbasis komputer dapat memberikan akses yang lebih luas terhadap sumber daya belajar, interaktifitas yang tinggi, dan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa.

Melalui pembelajaran berbasis komputer, siswa dapat memperoleh materi pembelajaran Bahasa Indonesia secara visual dan interaktif, yang dapat membantu memahami konsep secara lebih baik. Berbagai aplikasi, perangkat lunak, dan platform pembelajaran berbasis komputer dapat memberikan latihan yang variatif dan menarik, memfasilitasi pengembangan keterampilan berbahasa, seperti membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Selain itu, adanya fitur umpan balik secara instan juga membantu siswa dalam memperbaiki kesalahan dan meningkatkan kemampuan Bahasa Indonesia mereka.

Pembelajaran berbasis komputer juga mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan adanya interaksi langsung melalui komputer, siswa dapat berlatih berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia secara lebih intensif, baik melalui diskusi daring, tugas kolaboratif, atau simulasi situasi komunikasi tertentu. Hal ini dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan Bahasa Indonesia dan melatih keterampilan berkomunikasi secara efektif.

Namun demikian, perlu diingat bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran bukanlah satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan

peningkatan kemampuan Bahasa Indonesia. Peran guru tetap penting dalam mengarahkan, mengawasi, dan memberikan bimbingan yang diperlukan kepada siswa. Guru memiliki peran kunci dalam mengintegrasikan teknologi dengan metode pembelajaran yang tepat, serta memastikan adanya penggunaan yang efektif dan relevan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dengan demikian, pembelajaran berbasis komputer dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Indonesia siswa di SMA Cokroaminoto Sukaresmi. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran perlu terus dikembangkan dan disesuaikan dengan perkembangan zaman serta kebutuhan siswa.

B. Saran

1. Meningkatkan akses dan infrastruktur: Pastikan setiap siswa memiliki akses yang memadai terhadap perangkat komputer dan internet di lingkungan sekolah. Perbarui dan perbaiki sarana dan prasarana yang diperlukan untuk pembelajaran berbasis komputer, seperti komputer, laptop, jaringan internet, dan perangkat lunak pendukung.
2. Pelatihan dan pengembangan guru: Berikan pelatihan dan dukungan yang memadai kepada guru dalam menggunakan teknologi dan memanfaatkan pembelajaran berbasis komputer secara efektif. Guru perlu memahami dan menguasai aplikasi, perangkat lunak, dan strategi pembelajaran yang relevan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Pengembangan konten dan materi pembelajaran: Segera perbarui dan kembangkan konten dan materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan dapat diakses melalui platform pembelajaran berbasis komputer. Pastikan konten tersebut menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat memotivasi mereka untuk belajar Bahasa Indonesia dengan lebih baik.
4. Pembelajaran kolaboratif dan interaktif: Dorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran berbasis komputer melalui kegiatan kolaboratif dan interaktif, seperti diskusi daring, tugas kelompok, dan simulasi. Hal ini akan meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan berinteraksi dalam Bahasa Indonesia, serta membangun keterampilan sosial mereka.
5. Evaluasi dan umpan balik: Gunakan fitur-fitur yang ada dalam pembelajaran berbasis komputer untuk memberikan umpan balik secara instan kepada siswa tentang kemajuan mereka dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Evaluasi yang berkelanjutan dan konstruktif akan membantu siswa dalam memperbaiki kesalahan dan meningkatkan kemampuan berbahasa mereka.
6. Kolaborasi dengan orang tua: Melibatkan orang tua dalam penggunaan pembelajaran berbasis komputer dapat menjadi langkah yang efektif. Berbagi informasi, konten pembelajaran, dan memberikan panduan kepada orang tua tentang cara mereka dapat mendukung anak-anak mereka dalam pengembangan kemampuan Bahasa Indonesia melalui teknologi.

Dengan penerapan saran-saran ini, diharapkan peran pembelajaran berbasis komputer dalam peningkatan kemampuan Bahasa Indonesia di SMA Cokroaminoto Sukaresmi

dapat dioptimalkan dan memberikan dampak yang positif bagi siswa dalam mencapai kemampuan Bahasa Indonesia yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Tri Wahyu Retno Ningsih; Ida. "Model Pengajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komputasi." *Jalabahasa* 13, no. 2/November (2017): 1–12.
<http://www.jurnal.balaibahasajateng.id/index.php/jalabahasa/article/view/86>.
- Darmawati, N W S. "Model Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia Berbasis Flipped Classroom Pada Era Digital Dengan Pemanfaatan Google Classroom." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* 11, no. 2 (2022): 168–77.
- Dennita Manik, Dwiva Marietta, Mariana Sitohang, Rosdiana Siregar. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Digital." *Prosiding Seminar Nasional PBSI*, no. November 2019 (2013): 181–90.
- Jamiludin. "Efektifitas Pemanfaatan Media Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Sejarah." *Bumi Aksara* 49 المجلد, no. 1 (2008): 69–73.
- Mahyudi, Arni. "Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin* 1, no. 2 (2023): 122–27.
<https://doi.org/10.55681/armada.v1i2.393>.
- Retnoningsih, Endang. "Peran Dan Fungsi Media Komputer Dalam Pembelajaran Di Sekolah," 2019. <http://dx.doi.org/10.31227/osf.io/y2dja>.
- Sugiyono, D. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*, 2013.