

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi seperti sekarang ini, penggunaan teknologi komputer sudah tidak dapat dihindari lagi. Sebagian besar orang menggunakan teknologi komputer untuk menyelesaikan berbagai pekerjaannya. Komputer merupakan media yang dapat membantu manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya. Komputer dapat mempermudah pekerjaan manusia. Tidak hanya dalam dunia pekerjaan, komputer juga sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, maka pembelajaran komputer perlu dikenalkan sejak dini kepada anak di sekolah. Anak akan menjadi terbiasa dalam menggunakan teknologi komputer tanpa rasa takut apabila mereka dikenalkan dengan penggunaan teknologi komputer sejak usia dini.

Salah satu kegiatan bermain yang menarik bagi anak-anak adalah kegiatan menggambar, karena dalam kegiatan menggambar ini bisa memberikan kesenangan, anak-anak juga bisa bebas berekspresi, dan bereksplorasi. Menggambar juga memiliki beberapa manfaat. Manfaat dari kegiatan menggambar adalah bahwa dengan menggambar keterampilan motorik halus siswa bisa lebih terlatih dan menjadi berkembang, membantu siswa dalam berimajinasi, mengembangkan ide kreatif siswa, melatih kesabaran, ketelitian dan juga ketekunan anak.

Keterampilan dan kreativitas siswa dapat berkembang seiring dengan bertambahnya usia mereka. Saat anak sudah memasuki usia sekolah, maka seorang guru berkewajiban untuk membantu mengembangkan keterampilan dan

perkembangan fisik motorik mereka baik motorik kasar ataupun motorik halus. Seorang guru juga dapat membantu siswa dalam menumbuhkan keterampilan dan kompetensi siswa dengan cara menyiapkan kegiatan yang menarik, yang dapat meningkatkan kreativitas siswa sesuai dengan tahap perkembangannya.

Penggunaan media komputer dalam belajar dapat menarik minat anak-anak dalam belajar. Hal ini bisa digunakan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan motorik halus siswa. Siswa dapat diajarkan cara memegang tetikus dengan benar, cara klik satu kali, klik dua kali, klik kiri, klik kanan, cara menggerakkan, dan cara menggunakan tetikus dengan benar untuk melatih motorik halus mereka. Salah satu kegiatan bermain yang disukai oleh anak-anak yaitu kegiatan menggambar, di mana menggambar dapat meningkatkan keterampilan motorik halus siswa, maka guru dapat menggunakan media komputer untuk menggambar. Program aplikasi yang dapat digunakan untuk menggambar adalah Program Paint. Dengan menggunakan Program Paint, anak-anak akan semakin tertarik untuk berlatih dan mencobanya. Namun, pada kenyataannya justru tidak semua siswa dapat menggunakan media komputer untuk belajar. Banyak dari siswa yang menghadapi kendala dalam menggunakan tetikus, sehingga mereka mengalami kesulitan ketika mereka menggambar dengan menggunakan komputer. Banyak dari siswa juga takut salah dalam menggunakan komputer.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional, kontribusi motorik halus sangatlah penting. Gerakan motorik halus membutuhkan koordinasi yang seksama dan tepat. Gerakan ini hanya mengaitkan bagian tubuh yang dikerjakan oleh otot-otot kecil saja.

Motorik halus dapat dikembangkan melalui kegiatan menggambar. Menggambar bisa dilakukan di atas kertas maupun dengan menggambar di komputer. Salah satu kegiatan yang digemari dan disukai oleh anak-anak adalah menggambar, dikarenakan dalam kegiatan tersebut anak dapat menuangkan ide-ide sesuai imajinasinya, namun pada pelaksanaannya anak akan cenderung menolak dengan alasan “tidak bisa”, mereka juga cenderung mencontoh gambar yang diberikan oleh guru, dan merasa kebingungan apabila diminta untuk menggambar bebas. Oleh karena itu, guru perlu memicu minat anak dalam kegiatan menggambar untuk meningkatkan kreatifitas anak.

Pendidikan merupakan cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dengan kegiatan pengajaran (Lestari 2020, 2). Pendidikan dapat diterapkan kepada anak-anak usia dini. Pengertian pendidikan anak usia dini dikutip dari Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1, pasal 1, butir 14 dinyatakan sebagai berikut:

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan merupakan daya upaya yang digunakan untuk dapat menumbuhkan atau meningkatkan potensi seseorang supaya setiap individu dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya, agar menjadi individu yang cerdas secara pengetahuan atau kognitif dan cerdas secara mental.

Kemampuan yang dimiliki seseorang dapat dikembangkan melalui pendidikan. Salah satu aspek dari sumber daya manusia yang dapat membuat kegiatan pembelajaran dapat dinyatakan berhasil atau tidak adalah motivasi

belajar. Dalam aktivitas belajar, penggerak dari pribadi seseorang untuk mau mengikuti aktivitas belajar adalah motivasi. Motivasi memiliki kontribusi berharga bagi aktivitas belajar mengajar, untuk guru dan juga untuk siswa. Guru dapat menjaga dan menumbuhkan antusiasme siswa dalam belajar apabila guru sudah mengetahui motivasi belajar siswanya.

Peranan motivasi belajar bagi siswa yaitu dapat meningkatkan semangat siswa agar siswa merasa senang dalam belajar. Menurut Purwanto (2011, 60) menyatakan bahwa motivasi adalah merupakan daya penggerak yang ada dalam diri setiap individu untuk melakukan segala sesuatu supaya tujuan yang diinginkan oleh individu tersebut dapat tercapai. Motivasi merupakan hal yang sangat penting dalam belajar. Motivasi merupakan syarat wajib dalam belajar. Berdasarkan observasi di sekolah XYZ sering sekali terdapat siswa yang cenderung malas dalam belajar, tidak semangat dalam belajar, dan mudah menyerah apabila mengalami kesulitan. Apabila ada siswa yang cenderung malas dalam belajar, maka seorang guru memiliki kewajiban untuk menolong siswa tersebut dengan cara menumbuhkan dan meningkatkan kembali semangat belajarnya, menumbuhkan motivasinya kembali dalam belajar.

Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk menghasilkan siswa yang memiliki keterampilan berpikir kreatif. Berpikir kreatif merupakan suatu kemampuan seseorang untuk mengembangkan sesuatu seperti ide yang berbeda namun memiliki mutu (Simarmata dkk. 2020, 57). Keterampilan berpikir kreatif diartikan sebagai suatu kemampuan berpikir individu menghasilkan sesuatu yang baru dan menarik seperti ide, gagasan, suatu metode, alat, benda yang bersifat seni (Simarmata dkk. 2020, 58). Dalam kegiatan pembelajaran, seorang guru

sebaiknya dapat melakukan atau memberikan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dapat memberikan motivasi kepada siswa sehingga mau berpartisipasi secara aktif, dan memberikan kesempatan untuk berkreasi dan mandiri.

Seorang pendidik bisa mengaplikasikan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, sehingga siswa menjadi lebih semangat belajar dan berpartisipasi aktif dalam mengikuti aktivitas belajar. Contoh pembelajaran inovatif yang dapat diaplikasikan dalam kelas adalah Pembelajaran Berbasis Proyek (Tinenti 2018, 2).

Gora (2010, 119) mengatakan bahwa pembelajaran ini merupakan suatu metode pembelajaran yang terancang, mengikutsertakan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar di mana siswa mempelajari pengetahuan dasar tentang kehidupan dengan melakukan investigasi, mengajukan pertanyaan mendasar yang sesuai dengan apa yang sedang dipelajari, serta perencanaan pembuatan hasil dari kegiatan proyek yang dilakukan.

Dalam pelaksanaannya, model ini memberikan keleluasaan bagi siswa supaya dapat belajar secara mandiri, mengkonstruksi pembelajaran sendiri, dan pada akhirnya menghasilkan suatu produk yang berguna. Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, karena mereka diberi kesempatan dan kebebasan untuk merencanakan, mendisain, serta melakukan aktivitas belajar yang tidak keluar dari penguasaan pikiran mereka. Teori Vygotsky mengatakan bahwa pembelajaran tidak hanya sekedar mentransfer pengetahuan atau ilmu dari seorang guru kepada siswanya, namun lebih kepada ko-konstruksi yang dapat membantu siswa mendapatkan solusi dari suatu

masalah, kemudian bisa memperluas pengetahuan mereka melalui diskusi dengan guru, teman sebaya, maupun orang lain (Indrijati 2016, 169).

Sesuai dengan teori Piaget yang mengatakan bahwa anak adalah seorang pembelajar yang aktif dan berkemauan kuat. Artinya adalah seorang anak secara natural memiliki kemauan belajar dan menggunakan lingkungannya sebagai sumber belajarnya, bisa dengan melakukan kegiatan pengamatan, melalui aktivitas percobaan, ataupun manipulasi terhadap objek-objek yang ada. Masih menurut Piaget, bahwa anak membangun pengetahuan melalui pengalaman. Maksudnya adalah bahwa anak dapat belajar sesuatu dan membangun keyakinan serta pemahaman mereka berdasarkan dari pengalaman yang mereka dapat. Teori ini sering disebut dengan teori Konstruktivisme (Faizah 2017, 16).

Selain berdasar pada teori konstruktivisme Piaget, Model Pembelajaran Berbasis Proyek juga sesuai dengan teori John Dewey yang mengatakan bahwa pendidikan merupakan kegiatan pembelajaran pengetahuan dan keterampilan seseorang melalui pengajaran dan pelatihan. Dalam melakukan pendidikan, seseorang akan mencari format yang tepat dan sesuai untuk dapat mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. John Dewey adalah seorang psikolog asal Amerika Serikat yang menawarkan pola pendidikan yang lebih partisipatif. Dalam teorinya yang kini dikenal dengan Teori John Dewey dalam Psikologi Pendidikan mengatakan bahwa belajar itu terkait dengan pengalaman dan kemauan siswa sehingga apabila siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran, maka atmosfer belajar akan lebih hidup dan menyenangkan. Suasana seperti ini dapat menjadikan siswa dapat berpikir lebih bersungguh-sungguh dan berupaya untuk mendapatkan solusi pemecahan masalah. Supaya kegiatan belajar mengajar yang dilakukan

dapat berjalan dengan baik dan hasilnya maksimal, maka kurikulum yang diajarkan juga harus saling terintegrasi satu sama lain (Santrock 2011, 3). Menurut John Dewey sebuah pengalaman dalam belajar adalah guru secara natural bagi peserta didik. Guru menjadi fasilitator yang siap menolong, membimbing, dan mengarahkan siswa. Siswa bisa meningkatkan kemampuannya melalui pembelajaran yang mereka lakukan.

Prinsip-prinsip dari Teori John Dewey dalam Psikologi Pendidikan ini adalah bahwa kurikulum yang diajarkan harus saling terintegrasi supaya memperoleh prestasi belajar yang maksimal dan lebih bermakna, suasana belajar untuk siswa dibuat menyenangkan mungkin supaya siswa menikmati proses belajarnya.

Dari uraian di atas, maka Model Pembelajaran Berbasis Proyek sesuai dengan teori Piaget dan John Dewey yang mengatakan bahwa keaktifan siswa merupakan bagian yang utama untuk kesuksesan belajar mereka.

1.2 Identifikasi Masalah

Menurut observasi yang dilakukan di sekolah Dasar Swasta XYZ di Jakarta Barat, terlihat bahwa siswa 1D Sekolah Dasar Swasta XYZ di Jakarta Barat masih memiliki kemampuan dan keterampilan motorik halus yang rendah, yaitu dalam mengoperasikan tetikus, rendahnya motivasi dalam belajar komputer tentang Program Paint, dan rendahnya kreatifitas siswa dalam menggambar dengan menggunakan komputer. Hal ini terlihat pada saat siswa diberikan tugas untuk menggambar bebas dengan menggunakan Program Paint. Siswa cenderung tidak memiliki ide akan menggambar apa dan terlihat bingung. Siswa juga

cenderung menyerah dengan mengatakan “Saya tidak bisa”, ada juga yang diam saja dan atau bahkan menangis. Dalam mengoperasikan tetikus (cara memegang masih kurang tepat, kekuatan dalam menekan tombol tetikus yang masih kurang), siswa juga masih memiliki kendala. Hal ini terlihat ketika siswa melakukan proses menggambar dan terlihat juga dari hasil gambar yang mereka buat.

Menurut sebagian siswa kelas 1D di Sekolah Dasar Swasta XYZ di Jakarta Barat, kegiatan menggambar dengan menggunakan Program Paint sangat susah sehingga menggambar menjadi tidak menyenangkan. Padahal menurut teori, aktivitas menggambar merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak usia enam tahun karena mereka bisa menuangkan ide dan kreasi mereka dalam bentuk gambar. Kesulitan dalam menggunakan tetikus ini membuat siswa menjadi kurang bersemangat saat belajar, mereka merasa Program Paint sangat susah, menggambar dengan menggunakan komputer sangatlah susah.

Selain kesulitan dalam menggunakan tetikus, peneliti juga melihat rendahnya motivasi belajar Program Paint pada siswa. Padahal, motivasi ini adalah perangsang bagi siswa untuk melakukan suatu aktivitas. Tinggi rendahnya kemauan seseorang untuk melakukan aktifitas tergantung pada motivasi yang dimilikinya, dan juga akan mempengaruhi pada hasil yang didapat (Sanjaya 2015, 249). Rendahnya kemauan siswa dalam belajar terlihat dari respon yang diberikan siswa selama guru menyampaikan materi pembelajaran. Beberapa siswa menunjukkan rasa bosan dengan mendengarkan sambil mainan, sibuk dengan kegiatannya sendiri, dan lain sebagainya. Rendahnya kemauan siswa dalam belajar dapat disebabkan oleh beberapa hal seperti kurangnya aktivitas yang

menarik dalam belajar, materi pembelajaran yang disampaikan terlalu padat, dan juga metode pembelajaran yang tradisional (Sanjaya 2015, 249).

Hal ini semakin diperkuat dengan pandangan anak mengenai sulitnya menggambar dengan menggunakan mouse. Rendahnya motivasi belajar ini mengurangi dorongan siswa untuk mengambil tindakan yang semestinya dimana belajar dan meraih prestasi belajar yang terbaik merupakan hal yang saling berhubungan (Sanjaya 2015, 249). Hal ini terlihat dari hasil gambar siswa yang kurang rapi, asal-asalan, dan lebih mengikuti contoh gambar yang diberikan oleh guru dari pada menggunakan ide-ide kreatif mereka.

Berdasarkan latar belakang yang sudah disebutkan di atas, didapatkan beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa masih takut dalam belajar menggambar dengan menggunakan komputer,
- 2) Siswa mudah menyerah apabila mengalami kesulitan dan selalu menunggu bantuan guru.
- 3) Siswa cenderung menangis bila mengalami kesulitan.
- 4) Siswa cenderung meniru gambar yang dicontohkan oleh guru.
- 5) Siswa mengalami kebingungan bila harus menggambar bebas.
- 6) Siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan mouse dengan baik.
- 7) Siswa mengalami kesulitan dalam menggerakkan mouse untuk menggambar.

Menurut Maulidah dkk. (2018, 191) dikatakan bahwa terdapat beberapa metode yang bisa diterapkan sebagai solusi oleh seorang guru dalam melakukan pembelajaran supaya dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik halus siswa, keterampilan berpikir kreatif siswa, dan juga motivasi belajar yaitu

metode demonstrasi, bercakap-cakap, bermain, karya wisata, bercerita, pemberian tugas, dan berbasis proyek.

Dalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk mengetahui perbedaan keterampilan motorik halus siswa, keterampilan berpikir kreatif siswa, dan juga motivasi belajar, khususnya bagi siswa kelas 1D Sekolah Dasar Swasta XYZ di Jakarta Barat sebelum dan sesudah penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek. Peneliti juga ingin mengetahui bagaimana proses pelaksanaan penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek di kelas 1D Sekolah Dasar Swasta XYZ di Jakarta Barat.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1D Sekolah Dasar Swasta XYZ di Jakarta Barat dan berfokus pada Model Pembelajaran Berbasis Proyek, keterampilan motorik halus, keterampilan berpikir kreatif, dan motivasi belajar, dalam pembelajaran komputer program pengolah gambar *Microsoft Paint*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, serta batasan masalah, maka masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan keterampilan motorik halus siswa sebelum dan sesudah penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek.
2. Apakah ada perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek?

3. Apakah ada perbedaan motivasi siswa sebelum dan sesudah penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek?
4. Bagaimana pelaksanaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek yang diterapkan di kelas 1D Sekolah Dasar Swasta XYZ di Jakarta Barat?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu:

1. Menganalisis perbedaan keterampilan motorik halus siswa sebelum dan sesudah penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek.
2. Menganalisis perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek.
3. Menganalisis perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek.
4. Menganalisis pelaksanaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek yang diterapkan di sekolah.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, baik manfaat secara teoritis maupun manfaat secara praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menjadi sumbangan bagi pendidik dan pengajaran khususnya di bidang pembelajaran komputer Microsoft Paint mengenai penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi salah satu sumber referensi dalam

pengembangan hasil penelitian lainnya serta menjadi sumber pembelajaran bagi pembaca.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dan memberikan manfaat bagi pendidik dan pihak lain yang berkaitan dengan proses pembelajaran, di antaranya:

1. Membantu guru dalam memutuskan alternatif model pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam aktivitas belajar sehingga tujuan pembelajaran bisa maksimal dan tepat sasaran.
2. Memberikan masukan dan saran bagi pihak sekolah yang dapat digunakan dalam pembelajaran komputer Microsoft Paint dikemudian hari.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I merupakan bagian yang menjelaskan latar belakang penelitian yaitu bahwa dari hasil pengamatan yang dilakukan masih terdapat banyak siswa kelas satu SD yang memiliki kemampuan motorik halus, keterampilan berpikir kreatif, dan motivasi belajar komputer khususnya ketika siswa belajar menggambar dengan aplikasi Program Paint. Siswa banyak yang mengeluh kesulitan ketika harus menggambar dengan menggunakan tetikus, mereka juga mengalami kesulitan ketika harus menggambar secara bebas dengan menggunakan ide sendiri. Sebagian besar siswa sudah terbiasa meniru hasil karya yang diberikan oleh guru sebagai contoh, baik dari model gambar maupun pemilihan warna yang digunakan untuk mewarnai gambar yang mereka buat.

Penelitian ini dilakukan dengan merancang desain pembelajaran yaitu Model Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai strategi yang dilakukan di dalam kelas. Dari masalah tersebut dirumuskan empat rumusan masalah penelitian yaitu (1) apakah ada perbedaan keterampilan motorik halus siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek; (2) apakah ada perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek; (3) apakah ada perbedaan motivasi siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Proyek; (4) bagaimana pelaksanaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek yang diterapkan di kelas 1D Sekolah Dasar Swasta XYZ di Jakarta Barat.

Bab II merupakan bagian yang menyajikan mengenai teori-teori yang dijadikan sebagai landasan yang dapat mendukung segenap proses penelitian dari setiap variabel yang digunakan, baik variabel independen yaitu Model Pembelajaran Berbasis Proyek maupun variabel dependen yaitu keterampilan motorik halus, keterampilan berpikir kreatif, dan motivasi belajar siswa, sehingga penelitian dapat berjalan dengan baik. Hipotesis penelitian dan kerangka penelitian yang dilakukan juga diuraikan dalam bab dua ini.

Bab III merupakan bagian yang menjelaskan metode penelitian yang termasuk rancangan penelitian, tempat, waktu, dan subyek penelitian, prosedur penelitian, teknik dan instrument pengumpulan data, analisis data, uji instrument, dan teknik analisis data.

Bab IV adalah bagian yang menjelaskan analisa data serta pemecahan masalah dari penelitian yang dilakukan berdasarkan data yang dikumpulkan dari

hasil penelitian. Setelah mendapatkan data, kemudian dilakukan pengolahan terhadap variabel yang digunakan, sehingga dapat diketahui temuan-temuan dari penelitian yang dilakukan sampai kepada pembahasan.

Bab V merupakan bagian yang menjelaskan kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian dan saran terkait penelitian untuk penelitian di masa mendatang.

