

Penggunaan komputer sebagai alat bantu pelajaran menggambar pada siswa usia sekolah dasar di Kabupaten Kudus, 1992

Sri Pramesti JW., author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20344579&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui peranan komputer sebagai alat bantu peralaran menggambar pada anak usia sekolah dasar yang duduk di kelas 4 dan 5, khususnya usia 10 - 11 tahun beserta variabel-variabel terkait yang mempengaruhi hasil gambar anak dengan komputer; mengetahui perbedaan hasil "treatment" antara kelompok yang diberi "treatment" menggambar secara manual dan kelompok yang diberi pelatihan "treatment" menggambar dengan komputer.

Penelitian dilakukan di kabupaten Kudus dengan dipusatkan pada kota Kudus. Jumlah subyek penelitian adalah 100 orang siswa kelas 4 yang berusia antara 10 - 11 tahun. Penelitian dilangsungkan sejak tanggal 15 Juni 1992 sampai 5 Juli 1992. Disain penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu. Subyek dibagi menjadi 2 kelompok. kelompok pertama (kelompok eksperimen 1) menerima "treatment" menggambar secara manual dan kelompok 2 (kelompok eksperimen 2) menerima "treatment" menggambar dengan komputer. Sebelum dan sesudah "treatment", masing-masing kelompok menerima pretes dan postes. Penelitian ini melibatkan variabel bebas Intelligenst, Kreativitas Figural, Sikap Anak Terhadap Komputer (Prates dan Postes). Sikap Anak Terhadap Komputer (Pretes dan Postes), Hasil Gambar secara Manual Awal, Hasil Gambar dengan Komputer Awal. Variabel terikat yang diteliti adalah Hasil Gambar secara Manual Akhir. Hasil Gambar dengan Komputer Akhir.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat korelasi positif dan signifikan antara inteligensi dengan hasil gambar dengan komputer ($r=0.3495$), antara sikap anak terhadap komputer dengan hasil gambar dengan komputer ($r=0.4936$). Korelasi tunggal variabel bebas lain terhadap variabel terikat tidak menghasilkan korelasi yang positif dan signifikan.

Dari keterkaitan antara variabel hasil gambar anak secara manual awal (pretes), Intelligensi, kreativitas figural, sikap terhadap pelajaran menggambar awal (pretes) dan sikap terhadap pelajaran menggambar akhir (postes). variabel yang memberikan kontribusi terbesar adalah variabel hasil gambar manual awal (pretes) ($F=6.4924$ dan $R^2=0.119714$) dan kreativitas figural (KF) dengan nilai $P=0.002$ dan $R^2=0.27003$. Apabila dilihat keterkaitan antara variabel hasil gambar anak secara manual awal (pretes), intelligensi, kreativitas figural, sikap terhadap pelajaran menggambar awal (pretes), sikap terhadap pelajaran menggambar akhir (postes), hasil gambar dengan komputer awal (pretes), sikap anak terhadap komputer awal (pretes) dan sikap anak terhadap komputer akhir (postes) dengan hasil gambar anak dengan komputer akhir (postes), maka yang memberikan kontribusi terbesar adalah variabel hasil gambar anak dengan komputer awal (pretes) dengan nilai $F=60.5173$ dan $R^2=0.55792$ dan sikap terhadap komputer akhir (postes) dengan nilai $F=40.3561$ dan $R^2=0.63198$.

Tujuan akhir penelitian ini adalah mengetahui perbedaan hasil gambar manual akhir (postes) antara kelompok eksperimen 1 ("treatment" menggambar secara manual) dengan kelompok yang memperoleh "treatment" gambar dengan komputer ($F=4.604$ pada taraf signifikansi $p=0.002$). meski pun pada masing-masing kelompok diketahui adanya perbedaan hasil yang berarti antara tes gambar secara manual awal dan

tes gambar secara manual akhir.

Diskusi mengenai hasil penelitian diuraikan berdasarkan susunan hipotesis yang telah diajukan. Hubungan antara Inteligensi dengan Hasil Gambar Secara Manual tidak ditemukan signifikan, meski pun sebenarnya dalam kegiatan menggambar tetap diperlukan kemampuan inteligensi.

Secara logis hal ini dapat dijelaskan bahwa untuk menghasilkan gambar secara manual, khususnya dalam kaitannya dengan proses adaptasi anak terhadap media gambar yang digunakan, proses analisa media, bahan dan situasi dalam menggambar secara manual tidak diperlukan kemampuan khusus, karena kegiatan menggambar secara manual ini sudah merupakan kegiatan yang tidak asing lagi bagi anak. Anak tidak lagi harus menterjemahkan kode-kode yang dilihat pada media gambar (dalam hal ini adalah krayon dan kertas), melainkan langsung menuangkan apa yang ada dalam pikirannya menjadi bentuk-bentuk geometris dan gratis sesuai dengan imajinasinya.

Sedangkan dalam penelusuran hubungan antara inteligensi dengan hasil menggambar dengan komputer, ternyata memegang peranan penting dalam menentukan hasil menggambar dengan komputer. Tes CPM sebagai tes inteligensi yang digunakan dalam penelitian ini lebih bersifat non verbal, yaitu mengukur penalaran dengan stimulus gambar dan digunakan untuk mengevaluasi kemampuan subyek dalam memahami dan melihat hubungan antar gambar yang berbentuk geometris. Dari penjelasan tersebut tampak jelas bahwa tes ini diperlukan untuk melihat kemampuan siswa dalam menganalisa bentuk dan simbol yang ada dalam program gambar Pelangi. Instruksi dalam program gambar Pelangi menggunakan simbol-simbol tertentu. Oleh karena itu diperlukan kemampuan penalaran agar dapat menterjemahkan simbol-simbol tersebut, sehingga dapat menggunakan program ini dengan baik serta menghasilkan gambar sesuai dengan keinginannya.

Tergambarnya hubungan Inteligensi dengan kegiatan menggambar dengan komputer ini sebenarnya berproses melalui dua tahapan pertama adalah penguasaan media gambar, yaitu komputer beserta program gambarnya, dalam penelitian ini adalah program Pelangi. Dalam penguasaan media, anak melakukan proses belajar - yaitu menguasai mesin, mengkoordinasikan antara kemampuan otak dan kemampuan motoriknya, serta menterjemahkan kode-kode atau simbol-simbol dan program yang digunakan agar dapat diterima oleh otaknya. Setelah anak menguasai tahap pertama, barulah anak belajar untuk mengkoordinasikan simbol-simbol yang ada dengan menggunakan kemampuan motorik serta imajinasinya agar menghasilkan gambar sesuai dengan keinginannya.

Tidak terbuktinya hubungan antara Sikap Anak Terhadap Pelajaran Menggambar dengan Hasil Gambar Secara Manual lebih disebabkan karena banyak faktor lain yang menentukan hasil menggambar anak secara manual; antara lain oleh persepsi anak tentang kemampuannya, kondisi lingkungan baik di sekolah maupun di tempat penelitian serta juga adanya anggapan bahwa pelajaran menggambar ini tidak penting apabila dibandingkan dengan pelajaran lainnya di sekolah.

Hubungan positif antara Sikap Anak terhadap Komputer dengan Hasil Menggambar dengan Komputer terlihat signifikan dalam penelitian ini. Ini erat kaitannya dengan respons yang ada apabila seseorang melihat obyek tertentu, dalam hal ini komputer. Seseorang yang bersikap positif terhadap obyek atau stimulus tertentu akan cenderung mendekati obyek tersebut. Sikap positif mendorong timbulnya motivasi untuk melakukan sesuatu yang menyenangkan sesuai dengan kecenderungan yang dirasakannya. Komputer sebagai media gambar merupakan obyek sekaligus stimulus yang mempengaruhi proses penciptaan gambarnya. Sikap positif ini juga dipengaruhi oleh persepsi anak tentang media yang digunakan. Apabila anak merasa bahwa media tersebut menyenangkan serta mudah digunakan, maka penyesuaian terhadap

media tersebut akan baik dan memperlancar anak untuk menggambar yang juga ditunjang dengan program gambar yang digunakan. Program gambar yang memudahkan anak untuk menggambar semudah menggambar secara manual, akan mendorong anak untuk melakukan kegiatan dengan lebih aktif dan memberikan hasil yang lebih baik.

Tidak terlihatnya korelasi antara Kreativitas Figural dan Hasil Menggambar Secara Manual dan dengan menggunakan komputer lebih banyak disebabkan karena pada dasarnya Tes Kreativitas Figural yang digunakan tidaklah mengukur hasil gambar secara manual. karena tes Kreativitas Figural tujuannya adalah mengukur gagasan-gagasan yang dimiliki individu, mencakup aspek-aspek kemampuan berpikir kreatif, orisinalitas, kelancaran dan kelenturan dan kemampuan mengelaborasi gagasan-gagasan. Apabila dihubungkan dengan alat tes untuk menilai hasil gambar anak secara manual dan menggambar dengan komputer, maka aspek kreativitas yang dinilai dalam flat tes tersebut sudah tercakup dalam unsur gambar yang harus dipenuhi anak. Hasil gambar anak dinilai dari kemampuannya untuk membuat gambar tertentu berdasarkan pengetahuan, kreativitas dan kemampuannya mengenai unsurwarna, tekstur, dan disain gambar. Keterkaitan Antar Variabel Bebas yang Terlibat Dalam Penelitian dengan Hasil Gambar Manual Anak melibatkan seluruh kelompok dalam penelitian. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan teknik Analisis Multiple Regression, secara keseluruhan dapat dibuktikan adanya keterkaitan antar variabel bebas terhadap hasil gambar anak secara manual dengan kontribusi yang signifikan diperoleh dari variabel hasil gambar secara manual awal (preles) dan variabel Kreativitas figural (KF). Hal ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa hasil seni tidaklah terlepas dan kreativitas seni yang dimiliki seseorang. Variabel-variabel bebas lain seperti sikap anak terhadap pelajaran menggambar, sikap anak terhadap komputer dan inteligensi tidak terlihat keterkaitannya dalam konteks hubungan antar variabel bebas terhadap variabel terikat.

Keterkaitan Antar Variabel Bebas yang Tertibat Dalam Penelitian dengan Hasil Gambar Anak Dengan Komputer-seluruhnya dapat dijumpai. meski pun apabila dilihat lebih lanjut maka variabel yang memberikan kontribusi yang signifikan diperoleh dari variabel hasil gambar dengan komputer awal (preles) dan variabel sikap terhadap komputer - akhir (postes). Variabel hasil gambar dengan komputer- preles memberikan kontribusi besar karena anak telah mengalami proses "treatment" menggambar dengan komputer, meski pun juga tidak dapat menggambarkan secara jelas seberapa tinggi tingkat kemampuan gambar komputer' awal. Perbedaan ini lebih disebabkan karena proses belajar pada diri anak. Sedangkan sikap anak terhadap komputer yang memberikan kontribusi adalah sikap anak terhadap komputer akhir (postes) dan bukan sikap awal anak, karena pada awal "treatment" anak belum secara jelas mengetahui apa dan bagaimana sesungguhnya komputer khususnya untuk kegiatan menggambar; sedangkan pada proses treatment anak semakin mengetahui apa dan bagaimana penggunaan komputer untuk menggambar. Pengetahuan dan pengalaman belajarnya membuat anak memiliki sikap yang positif pada akhirnya terhadap komputer.

Efektivitas Penggunaan Komputer Sebagai Sarana Bantu Pelajaran Menggambar tidak ditemukan secara signifikan. Tidak adanya perbedaan hasil menggambar secara manual antara kedua kelompok yang menerima treatment berbeda ini menunjukkan bahwa media apapun yang digunakan untuk menggambar, yang paling penting adalah kemampuan dasar gambar. Kemampuan dasar yang akan semakin Berperan apabila ditunjang oleh media yang sesuai. Dalam penelitian ini, media tampak kurang penting karena kemungkinan besar adalah belum terjadinya penguasaan media komputer dan program gambar Pelangi secara interal sehingga menjadi bagian dan diri anak.

Saran-saran yang diberikan untuk panyempurnaan penelitian sejenis di masa mendatang mencakup tentang pencarian teori yang lebih spesifik dan mengarah pada penggunaan komputer sebagai sarana bantu pelajaran menggambar. Faktor waktu penelitian cukup memegang peranan penting.

Selain itu dalam kaitannya dengan kesiapan anak menghadapi tuntutan pekerjaan yang membutuhkan keahlian dalam bidang komputer, maka perlu dikembangkan program-program komputer yang dapat mengarahkan anak untuk bekerja sesuai dengan minat, bakat dan kemampuannya misalnya dalam dunia seni grafis.

Dalam kaitannya dengan penggunaan program-program komputer yang sesuai untuk anak Indonesia, maka sudah saatnya dipikirkan pengembangan program komputer yang mendidik, menarik, mudah digunakan serta tidak memiliki perbedaan yang jauh dengan program yang digunakan pada orang dewasa; sehingga anak akan lebih mudah mengadakan penyesuaian dengan program yang diperlukan dalam dunia pekerjaannya kelak. Begitu juga dengan program gambar sejenis program Pelangi (buatan Indonesia) yang lebih dapat mendekati kemampuan gambar manual anak, misalnya dengan membuat program yang tetap menggunakan fasilitas minimal komputer yaitu menggunakan keyboard namun dengan kemampuan maksimal sebagai pengganti pensil.