

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN *PAINT* PADA KOMPUTER TERHADAP KEMAMPUAN MENGGAMBAR ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK DARUL FALAH LUBUK BUAYA PADANG.

OLEH : Destiva Trisna. 2013.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari kenyataan bahwa kemampuan menggambar anak masih rendah, kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan kemampuan menggambar anak, media dalam kegiatan menggambar belum bervariasi, sehingga menyebabkan kejenuhan pada anak. Salah satu alternatif pemecahan masalah adalah penggunaan *paint* pada komputer dalam kegiatan menggambar anak. Tujuan penelitian adalah untuk melihat pengaruh penggunaan *paint* pada komputer terhadap kemampuan menggambar anak di TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang.

Penelitian ini berbentuk eksperimen dengan desain *quasi eksperimental*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang yang berjumlah 71 orang yang terdiri dari 4 kelompok dan teknik pengambilan sampelnya adalah *sampling purposive*, yaitu kelompok B4 sebagai kelompok eksperimen dan B1 sebagai kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 18 orang anak. Teknik pengumpulan data adalah tes dan alat pengumpul data yang digunakan adalah tes. Teknik analisis untuk uji hipotesis menggunakan perbedaan dua rata-rata dengan menggunakan uji t (t-test).

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah 84,4 dan SD sebesar 9,558 sedangkan pada kelompok kontrol adalah 68,9 dan SD sebesar 6,573. Pada pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 5,52 dan t_{tabel} sebesar 2,03 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $dk = 34$. Maka dapat disimpulkan penggunaan *paint* pada komputer berpengaruh terhadap kemampuan menggambar anak di TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang.