

**EFEKTIVITAS APLIKASI *SCRATCH* UNTUK
MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN
MENG GAMBAR DI TAMAN KANAK-
KANAK ISLAM MASJID RAYA
JIHAD PADANG PANJANG**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan

Memenuhi gelar sarjana pendidikan



DISUSUN

OLEH :

ZAKIYYAH ZIQRA ADIMY

NIM.19022142

DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Zakiyyah Ziqra Adimy

NIM : 19022142

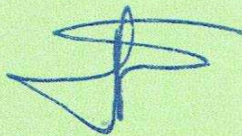
Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 01 November 2023

Disetujui Oleh,

Kepala Departemen



Dr. Serli Marlina, M.Pd.
NIP. 198604162008122004

Pembimbing



Vivi Anggraini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199310292019032015

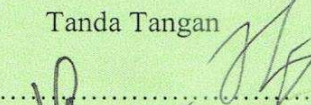
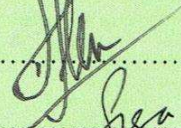
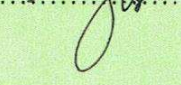
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Departemen
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Efektivitas Aplikasi *Scratch* untuk Mengembangkan
Keterampilan Menggambar di Taman Kanak-kanak
Islam Masjid Raya Jihad Padang Panjang
Nama : Zakiyyah ZiqraAdimy
NIM : 19022142
Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 1 November 2023

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Vivi Anggraini, S.Pd., M.Pd	1..... 
2. Anggota	: Dr. Farida Mayar, M.Pd	2..... 
3. Anggota	: Rismareni Pransiska, S.S., M.Pd	3..... 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Zakiyyah Ziqra Adimy
NIM : 19022142
Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Efektivitas Aplikasi *Scratch* untuk Mengembangkan
Keterampilan Menggambar di Taman Kanak-kanak
Islam Masjid Raya Jihad Padang Panjang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 1 November 2023
Saya yang menyatakan



Zakiyyah Ziqra Adimy
NIM. 19022142

ABSTRAK

Zakiyyah Ziqra Adimy. 2023. Efektivitas Aplikasi *Scratch* untuk Mengembangkan Keterampilan Menggambar Di Taman Kanak-kanak Islam Masjid Raya Jihad Padang Panjang.

Berdasarkan latar belakang penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Islam Masjid Raya Jihad Padang Panjang terdapat masalah terhadap keterampilan menggambar beberapa anak yang masih kurang efektif keterampilan menggambar, selain itu anak belum bisa mengungkapkan gagasannya, dan media yang digunakan guru sebelumnya menggunakan media kertas agar pembelajaran anak menarik diperlukan media baru dengan menggunakan aplikasi yang berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media aplikasi *scratch* untuk mengembangkan keterampilan menggambar anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *Quasi Eksperimen*. Populasi penelitian seluruh murid Taman Kanak-kanak Islam Masjid Raya Jihad Padang-Panjang, dan Teknik pengambilan sampelnya *Cluster Sampling* yaitu pemilihan atau pengambilan sampel berdasarkan karakteristik tertentu yang diperlukan dalam penelitian, yaitu kelas B1 dan B6 masing-masing berjumlah 15 anak. Teknik Pengumpulan data menggunakan menggunakan tes dan dokumentasi berupa pertanyaan sebanyak 7 butir dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, uji *effect size*, alat pengumpul data digunakan lembar pernyataan. Kemudian data diolah menggunakan aplikasi SPSS 20.0

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa mengembangkan keterampilan menggambar dikelas eksperimen terlihat bahwa varians data N-gain untuk kelas eksperimen dalam penggunaan aplikasi *Scratch* dan kelas kontrol menggunakan krayon adalah homogeny. Hasil uji di atas menunjukkan bahwa nilai sig. (2 tailed) < 0,05 dan dapat disimpulkan tidak signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan tidak berpengaruh antara penggunaan media aplikasi *scratch* dengan perlakuan yang diberikan oleh peneliti dalam mengembangkan keterampilan menggambar.

Kata Kunci: Efektivitas, Keterampilan Menggambar, Aplikasi *Scratch*, Anak Usia Dini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warrahmatullahi wabarakatuh, puji syukur atas kehadiran Allah SWT dengan nikmat dan karunia yang diberikan sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Aplikasi *Scratch* untuk Mengembangkan Keterampilan Menggambar di Taman Kanak-kanak Islam Masjid Raya Jihad Padang Panjang”

Peneliti menyadari pada saat penulisan skripsi masih banyak kesalahan karena kurangnya pengetahuan serta pengalaman penulis pada saat membuatnya, sangat dibutuhkan kritik dan saran yang mendukung dari pembaca supaya peneliti dapat mengatasi kekurangan dan kesalahan yang ada dalam penulisan skripsi. Peneliti banyak mendapatkan bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Atas semua bantuan dan bimbingan tersebut, peneliti mengucapkan terima kasih kepada

1. Ibu Vivi Anggraini, M.Pd selaku pembimbing yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, arahan, motivasi, serta saran dengan sabar kepada penulis dalam penulisan proposal penelitian ini
2. Ibu Dr. Serli Marlina, M.Pd selaku Ketua Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang .
3. Ibu Dr. Farida Mayar, M.Pd selaku Penguji I dan ibu Rismareni Pransiska, S.S, M.Pd selaku Penguji II yang telah menyediakan waktu dalam memberikan masukan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Kedua orangtua tercinta ibunda Sasmayesti Syarif, S.Pd, dan Ayahanda Masri S.Pd, M.M yang telah mendidik, menyekolahkan, membesarkan, selalu memberikan nasehat, motivasi dan do'a yang tiada hentinya dipanjatkan kepada Allah SWT demi kesuksesan anaknya.

5. Saudara saudaraku, kakak Rizqa Fajriaty Fitri My,S.Stat, serta adik-adikku Nurul Huda Adimy dan Muhammad Syukron Syarnas MY yang selalu memberikan semangat kepadaku.
6. Kepada Keluarga Besar H.Muhammad Syarif yang selalu memberikan semangat serta do'a kepadaku.
7. Kepada teman- teman (Aisya, Wiwid, Zila, Ica, Agnes, Melda, Nur, Eji, Gia, Oja) yang telah menjadi *Supports System* peneliti dalam mengerjakan skripsi.
8. Sahabat serta teman-teman seperjuangan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Reguler E dan D Angkatan 2019 atas kebersamaannya selama perkuliahan.

Padang, November 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

Abstrak.....	i
Kata Pengantar	ii
Daftar isi	iv
Daftar Tabel	viii
Daftar Bagan	x
Daftar Gambar	xi
Daftar Lampiran-lampiran	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Asumsi Penelitian	4
F. Tujuan Penelitian	4
G. Manfaat Penelitian	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	6
1. Konsep Anak Usia Dini.....	6
a. Pengertian Anak Usia Dini	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	7
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	9
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	9
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	10
c. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
3. Konsep Media Pembelajaran	12

a.	Pengertian Media Pembelajaran	12
b.	Jenis-jenis Media Pembelajaran	13
c.	Fungsi Media Pembelajaran	15
4.	Konsep Permainan	
a.	Pengertian Permainan	16
b.	Jenis- jenis Permainan	17
5.	Konsep Menggambar	18
a.	Pengertian Menggambar	18
b.	Tujuan Menggambar	19
c.	Manfaat Menggambar	20
d.	Tahap-tahap Menggambar	21
6.	Aplikasi <i>Scratch</i>	23
a.	Pengertian Aplikasi	23
b.	Pengertian <i>Scratch</i>	24
c.	Langkah-Langkah Mendownload Aplikasi <i>Scratch</i>	25
d.	Langkah-langkah Membuat <i>Game</i> Menggambar Bebas	26
B.	Penelitian yang relevan	32
C.	Kerangka Konseptual.....	34
D.	Hipotesis Penelitian	36
BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Jenis Penelitian.....	37
B.	Populasi dan Sampel	39
1.	Populasi	39

2. Sampel	40
C. Variabel dan Data.....	41
1. Variabel	41
2. Data	42
D. Instrumen dan Pengembangan.....	42
E. Kisi-kisi Instrument.....	44
1. Teknik Penilaian.....	46
2. Analisis Instrumen.....	49
F. Teknik Pengumpulan Data	54
G. Teknik Analisis Data	54
1. Uji Normalitas.....	55
2. Uji Homogenitas	55
3. Uji Hipotesis.....	56
4. Uji Pengaruh	56
H. Prosedur Penelitian	58
1. Tahap Persiapan.....	58
2. Tahap pelaksanaan	58
3. Tahap Penyelesaian	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	60
B. Deskripsi Data	61
a) Data Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post Test</i> Mengembangkan Keterampilan Menggambar Anak dikelas Eksperimen (B1)	65

b) Data Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Mengembangkan Keterampilan Menggambar anak dikelas Kontrol (B6).....	69
c) Data Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post Test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	72
C. Analisis Data <i>Pre-test</i>	74
1. Uji Persyarat	74
2. Uji Normalitas <i>Pre-test</i>	74
3. Uji Homogenitas <i>Pre-test</i>	75
D. Analisis Data <i>Post-test</i>	76
1. Uji Normalitas <i>Post-test</i>	77
2. Uji Homogenitas <i>Post-test</i>	77
3. Uji Hipotesis.....	78
4. Uji <i>Effect Size</i>	79
E. Pembahasan	81
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	84
B. Implikasi	85
C. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1 Rancangan Penelitian	37
Tabel 2 Langkah-langkah Media Aplikasi <i>Scratch</i>	38
Tabel 3 Jumlah Anak Taman kanak-kanak Islam Masjid Raya Jihad	40
Tabel 4 Sampel Penelitian	41
Tabel 5 Kisi-kisi instrumen Perkembangan Keterampilan Menggambar	44
Tabel 6 Instrumen Pernyataan	45
Tabel 7 Kriteria Rubrik Penilaian Keterampilan Menggambar	47
Tabel 8 Validator	50
Tabel 9 Hasil Perhitungan Uji Validitas Menggunakan SPSS 22	51
Tabel 10 Perbandingan r hitung dan r tabel	52
Tabel 11 hasil perhitungan reliabilitas menggunakan SPSS 22.....	53
Tabel 12 Kriterion Effect Size Cohen's	58
Tabel 13 Kategori jenjang Frekuensi Keterampilan Menggambar Anak Usia dini	63
Tabel 14 Frekuensi Hasil Pre-test Keterampilan Menggambar anak kelas Eksperimen di Taman Kanak-Kanak Islam Masjid Raya Jihad Padang panjang	65
Tabel 15 Nilai Statistik dan frekuensi <i>Pretest</i> kelas eksperimen	66
Tabel 16 Frekuensi Hasil <i>Post-test</i> Keterampilan Menggambar anak kelas Eksperimen di Taman Kanak-Kanak Islam Masjid Raya Jihad Padang panjang	67

Tabel 17 Nilai Statistik dan Frekuensi <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	68
Tabel 18 Frekuensi Hasil <i>Pre-test</i> Keterampilan Menggambar anak kelas Kontrol di Taman Kanak-Kanak Islam Masjid Raya Jihad Padang panjang..	69
Tabel 19 Nilai Statistik dan Frekuensi <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	70
Tabel 20 Frekuensi Hasil <i>Post-test</i> Keterampilan Menggambar anak kelas Kontrol di Taman Kanak-Kanak Islam Masjid Raya Jihad Padang panjang..	71
Tabel 21 Nilai Statistik dan Frekuensi <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	72
Tabel 22 Perbandingan Dan Frekuensi <i>Post-test</i> kelas Kontrol	73
Tabel 23 Uji Normalitas <i>Pre-test</i>	75
Tabel 24 Uji Homogenitas <i>Pre-test</i>	76
Tabel 25 Uji Normalitas <i>Post-test</i>	77
Tabel 26 Uji Homogenitas <i>Post-test</i>	77
Tabel 27 Hasil Pengujian Hipotesis <i>Post Test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	78
Tabel 28 <i>Independent Sample Test</i>	79
Tabel 29 Nilai Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Post-test</i> eksperimen dan control	80
Tabel 30 Nilai <i>Effect Size</i>	80

DAFTAR BAGAN

	Hal
Bagan 1 Kerangka Konseptual.....	35

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1 Tampilan mendownload aplikasi <i>scratch</i>	25
Gambar 2 Pilih Perangkat yang digunakan.....	25
Gambar 3 Menginstal Aplikasi <i>scratch</i>	26
Gambar 4 Finish untuk menyelesaikan proses download.....	26
Gambar 5 Langkah awal membuat project baru.	26
Gambar 6 Cara membuat game.....	27
Gambar 7 Cara membuat coding “Pensil”.	27
Gambar 8 Cara membuat variable baru.	28
Gambar 9 Cara membuat pensil pada layar.	28
Gambar 10 Langkah membuat warna pada layar game.....	28
Gambar 11 Langkah membuat coding “warna”.....	29
Gambar 12 Langkah membuat variable baru untuk warna.	29
Gambar 13 Langkah coding untuk semua warna.	30
Gambar 14 Langkah coding untuk warna pada layar game.....	30
Gambar 15 Langkah untuk menset awal warna.	31
Gambar 16 Langkah membuat sprite hapus.....	31
Gambar 17 Langkah membuat coding “Hapus”.	31
Gambar 18 Contoh gambar yang dibuat.	32
Gambar 19 Peneliti menjelaskan cara menggunakan aplikasi <i>scratch</i>	127
Gambar 20 Anak mencoba menggmabr menggunakan aplikasi <i>scratch</i>	127
Gambar 21 <i>pre-test</i> kelas eksperimen.....	128

Gambar 22 Anak melakukan <i>pre-test</i>	128
Gambar 23 Hasil <i>Pre-test</i> Kelas eksperimen	128
Gambar 24 <i>Treatment</i> 1 Kelas Eksperimen	129
Gambar 25 Anak melakukan <i>treatment</i> 1 kelas eksperimen.....	129
Gambar 26 <i>Treatment</i> 2 kelas eksperimen	129
Gambar 27 Anak melakukan <i>treatment</i> 2	130
Gambar 28 <i>Treatment</i> 3 kelas Eksperimen	130
Gamabr 29 Anak melakuan <i>treatment</i> 3 menggunakan aplikasi <i>scratch</i>	130
Gambar 30 Hasil gambar anak <i>treatment</i> 1	131
Gamabr 31 Hasil gambar anak <i>treatment</i> 2	131
Gamabr 32 Hasil Gamabr anak <i>treatment</i> 3.....	131
Gamabr 33 <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	132
Gamabr 34 anak melakukan Post-test kelas eksperimen	132
Gamabr 35 hasil gambar post test kelas eksperimen	132
Gambar 36 Kelas Kontrol	133
Gambar 37 anak melakukan post test kelas kontrol.....	133
Gambar 38 hasil gambar post-test kelas kontrrol	134
Gambar 39 Hasil Menggmbar <i>treatment</i> ana dikelas kontrol.....	134

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1 Kisi-kisi instrument	92
Lampiran 2 Instrumen Pernyataan	93
Lampiran 3 Rubrik Item Pertanyaan	94
Lampiran 4 Data Validasi Efektivitas Aplikasi Scratch dalam media <i>Game</i> Menggambar bebas untuk mengembangkan keterampilan menggambar anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak Aisyiyah Padang Panjang	95
Lampiran 5 Uji Validitas Efektivitas Aplikasi <i>Scratch</i> dalam media <i>Game</i> Menggambar bebas untuk mengembangkan keterampilan menggambar anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak Aisyiyah Padang Panjang	96
Lampiran 6 Perbandingan r tabel dan r hitung	97
Lampiran 7 Uji Reliabilitas menggunakan SPSS di Taman Kanak-kanak Islam Masjid Raya Jihad Padang Panjang	98
Lampiran 8 Tabel data hasil <i>Pretest</i> kelas kontrol	98
Lampiran 9 Tabel data hasil Pre-test kelas eksperimen	99
Lampiran 10 Tabel data hasil Post-test kelas kontrol	99
Lampiran 11 Tabel data hasil Post-test kelas eksperimen	100
Lampiran 12 Tabel Frekuensi Pre-test	100
Lampiran 13 Tabel Frekuensi Pre-test	101
Lampiran 14 Tabel Frekuensi Pre-test	101
Lampiran 15 Tabel Frekuensi Post-test	102
Lampiran 16 Normalitas Pre-test	103
Lampiran 17 Normalitas Post-test	103
Lampiran 18 Homogenitas Pre-test	104
Lampiran 19 Homogenitas Post-test	105
Lampiran 20 Uji Hipotesis	106
Lampiran 21 Tabel Independent test	106
Lampiran 22 Uji Effect Size	106
Lampiran 23 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	107
Lampiran 24 Dokumentasi Validasi di TK Aisyiyah Padang Panjang	127
Lampiran 25 Dokumentasi Kelas Eksperimen	128
Lampiran 26 Dokumentasi Kelas Kontrol	133
Lampiran 27 Surat Izin Permohonan Validator Instrumen Penelitian	135
Lampiran 28 Surat Izin Validasi Instrumen	136
Lampiran 29 Surat Keterangan Telah Melakukan Validasi	137
Lampiran 30 Surat Izin Penelitian	138
Lampiran 31 surat izin penelitian dari Dinas Pendidikan	139
Lampiran 32 Surat Keterangan telah melakukan penelitian	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya yang dilakukan dengan cara memberikan rangsangan atau stimulasi kepada anak pada saat anak lahir sampai dengan anak berumur enam tahun, supaya anak bisa melanjutkan pendidikan ke tingkat selanjutnya.(Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Anak usia dini merupakan anak yang selalu berkembang sesuai dengan perkembangan otaknya, dimana anak dibutuhkan stimulasi atau rangsangan agar kemampuan yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal.

Pentingnya perkembangan bagi anak usia dini dengan kemajuan zaman yang ada saat sekarang ini banyaknya teknologi yang berkembang sehingga kita juga harus menyesuaikan. Dimana anak usia dini sangat memerlukan berbagai aspek perkembangan diantaranya aspek nilai agama dan moral anak, aspek kognitif, aspek fisik, aspek motorik, aspek bahasa, aspek sosial emosional dan aspek seni.

Kegiatan yang dilakukan anak dibutuhkan stimulasi atau dorongan agar aspek perkembangan anak berkembang, dalam menentukan kegiatan yang akan dilakukan anak harus sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh anak usia dini. Menurut Suryana (2021) berpendapat karakteristik yang

dimiliki anak usia dini, anak aktif, energik, anak mudah bosan, anak menyukai kegiatan yang bersifat menantang dan anak suka berfantasi.

Salah satu kegiatan yang bisa dilakukan anak usia dini didalam kelas adalah menggambar, menggambar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak usia dini dengan media yang ada dimana anak dapat membuat sebuah objek yang menarik sesuai dengan keinginan atau perasaan anak yang sedang dialami anak. Anak usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk anak melatih berbagai kemampuan belajar seperti atletik, melukis, berenang, menggambar, dan bermain bola (Mayar F, 2021: 12)

Pembelajaran yang dilakukan di dalam proses belajar mengajar harus sesuai dengan karakteristik anak usia dini dimana menurut Sujiono (2013:138) berpendapat bahwa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh anak usia dini harus berhubungan dengan anak usia dini dimana anak senang melakukan kegiatan tersebut tanpa ada unsur paksaan, salah satunya dengan kegiatan menggambar bebas anak bisa menuangkan berbagai ekspresi apa yang dirasakan anak melalui coretan pada media selain kertas yaitu dengan aplikasi *scratch* yang bisa dilakukan anak dilaptop.

Aplikasi *scratch* merupakan suatu program yang dibuat untuk membantu guru, atau pendidik untuk membuat media pembelajaran yang menarik sehingga membantu proses belajar mengajar melalui membuat cerita, permainan, dan musik (Supriadi, 2020: 12). Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu guru menyiapkan media yang lebih edukatif serta kegiatan menggambar bebas di atas kertas sudah biasa dilakukan oleh anak

usia dini, dengan perkembangan zaman yang ada saat sekarang ini pendidik atau guru perlu menyesuaikan agar anak tidak tertinggal dengan kemajuan zaman.

Dari observasi yang peneliti amati sebelumnya di Taman Kanak-Kanak Islam Masjid Raya Jihad Padang Panjang terdapat beberapa anak yang masih kurang efektif keterampilan menggambar, selain itu anak belum bisa mengungkapkan gagasannya, dan media yang digunakan guru sebelumnya menggunakan media kertas agar pembelajaran anak menarik diperlukan media baru dengan menggunakan aplikasi yang berbasis teknologi. Dengan begitu indikator pencapaian perkembangan anak usia dini yang perlu dikembangkan diantaranya : (1) anak menggambar sesuai ide dan gagasannya, (2) anak meniru bentuk. Dapat disimpulkan bahwa masih ada anak yang belum berkembang keterampilan menggambar anak usia dini untuk itu diperlukan kegiatan yang mampu membantu keterampilan menggambar anak usia dini dengan bermain game menggambar bebas dilaptop dapat mengembangkan keterampilan menggambar anak usia dini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka masalah dalam penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurang efektifnya keterampilan menggambar anak usia dini
2. Anak belum mampu mengungkapkan gagasan, dalam menggambar
3. Pendidik memerlukan media yang baru untuk mengembangkan keterampilan menggambar anak usia dini.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu kurang efektifnya keterampilan menggambar di Taman Kanak-kanak Islam Masjid Raya Jihad Padang Panjang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah diperoleh “Seberapa besar efektif penggunaan media aplikasi *scratch* dalam mengembangkan keterampilan menggambar di Taman Kanak-kanak Islam Masjid Raya Jihad Padang Panjang ?

E. Asumsi Penelitian

Adapun asumsi penelitian ini adalah media aplikasi *scratch* berpengaruh terhadap keterampilan menggambar anak usia dini pada anak di Taman Kanak-kanak Islam Masjid Raya Jihad Padang Panjang.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Asumsi Penelitian yang dikemukakan, maka tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana proses mengembangkan keterampilan menggambar anak usia dini melalui aplikasi *scratch* dalam *game* menggambar bebas di Taman Kanak-kanak Islam Masjid Raya Jihad Padang Panjang

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak diantaranya sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan untuk mengembangkan keterampilan menggambar anak usia dini
2. Manfaat praktik bagi peneliti, guru dan anak :
 - a. Bagi peneliti sendiri dapat memperluas ilmu pengetahuan tentang kegiatan menggambar bebas untuk mengembangkan keterampilan menggambar anak
 - b. Bagi guru hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai masukan dalam mengembangkan keterampilan menggambar anak usia dini
 - c. Bagi anak dapat mengembangkan keterampilan menggambar anak usia dini yang berguna untuk masa depan anak.