

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

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

**DESTIVA TRISNA
NIM: 2009/11964**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : **Pengaruh Penggunaan *Paint* pada Komputer terhadap Kemampuan Menggambar Anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang**

Nama : Destiva Trisna

NIM : 2009/11964

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 24 Juli 2013

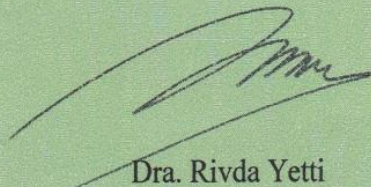
Disetujui oleh:

Pembimbing I,



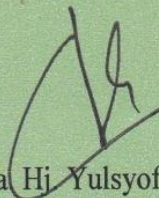
Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd
NIP. 19610812 198803 2 001

Pembimbing II,



Dra. Rivda Yetti
NIP. 19630414 198703 2 001

Ketua Jurusan,



Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

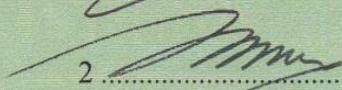
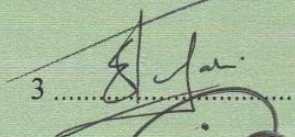
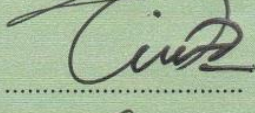
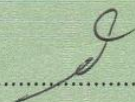
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Pengaruh Penggunaan *Paint* pada Komputer terhadap Kemampuan
Menggambar Anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah
Lubuk Buaya Padang**

Nama : Destiva Trisna
NIM : 2009/11964
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 24 Juli 2013

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd	1 
2. Sekretaris : Dra. Rivda Yetti	2 
3. Anggota : Elise Muryanti, M. Pd	3 
4. Anggota : Drs. Indra Jaya, M. Pd	4 
5. Anggota : Dr. Dadan Suryana	5 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 24 Juli 2013

Yang menyatakan,



Destiva Trisna

ABSTRAK

Destiva Trisna. 2013. Pengaruh Penggunaan *Paint* pada Komputer terhadap Kemampuan Menggambar Anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

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.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan pada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Paint* pada Komputer terhadap Kemampuan Menggambar Anak di TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang”**

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Atas semua bantuan dan bimbingan tersebut penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bantuan dan bimbingan dengan sabar dan ikhlas dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Rivda Yetti selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bantuan dan bimbingan dengan sabar dan ikhlas dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan kemudahan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan kemudahan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. H. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PG-PAUD dan staf Tata Usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
7. Ibu Kepala beserta majelis guru TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang
8. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moril dan materil.
9. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas semua jasa baik tersebut dan menjadi catatan kemuliaan di sisi Allah SWT. Amin.

Dengan demikian penulis mengharapkan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Juni 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Asumsi Penelitian	4
F. Tujuan Penelitian	4
G. Manfaat Penelitian	5
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	6
1. Konsep Anak Usia Dini	6
a. Pengertian	6
b. Karakteristik	7
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	9
a. Pengertian	9
b. Tujuan.....	11
c. Karakteristik	12
d. Manfaat.....	13
3. Konsep Motorik Halus Anak Usia Dini	14
a. Pengertian	16
b. Tujuan	17
4. Konsep Menggambar Anak Usia Dini	18
a. Pengertian	18
b. Tujuan	20
c. Manfaat	20
d. Periodisasi Perkembangan Menggambar AUD	21
5. Konsep Media Pembelajaran Anak Usia Dini	27
a. Pengertian	27
b. Unsur-unsur	28
c. Jenis-jenis	29
d. Fungsi	30

e. Manfaat	31
6. Konsep <i>Paint</i> pada Komputer	32
a. Pengertian Komputer	32
b. Pentingnya Komputer	34
c. Keuntungan Penggunaan Komputer Sejak Dini	34
d. Pengertian <i>Paint</i>	36
e. Langkah-langkah Menggambar dengan <i>Paint</i>	37
B. Penelitian yang Relevan	39
C. Kerangka Konseptual	41
D. Hipotesis Tindakan.....	41
 BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian	43
C. Populasi dan Sampel	43
D. Variabel Penelitian	45
E. Jenis dan Sumber Data	45
F. Definisi Operasional.....	46
G. Instrumentasi	46
H. Teknik Pengumpulan Data	50
I. Teknik Analisis Data.....	50
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Hasil Belajar	56
B. Analisis Data	60
C. Pembahasan.....	63
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	66
B. Saran.....	66
 DAFTAR PUSTAKA	68
 LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rancangan Penelitian.....	43
2. Populasi	43
3. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Menggambar Anak.....	47
4. Langkah Persiapan Perhitungan Uji <i>Bartlett</i>	52
5. Distribusi Frekuensi Hasil Menggambar Anak Kelompok Eksperimen TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang	56
6. Distribusi Frekuensi Hasil Menggambar Anak Kelompok Kontrol TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang	57
7. Rekapitulasi Hasil Menggambar Anak Menggunakan <i>Paint</i> pada Komputer dan Menggunakan Buku Gambar	59
8. Hasil Perhitungan Uji <i>Liliefors</i>	60
9. Hasil Perhitungan Uji homogenitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	61
10. Hasil Perhitungan Pengujian Hipotesis dengan t-test.....	62

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Diagram balok hasil menggambar anak kelompok eksperimen di TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang.....	58
2. Diagram balok hasil menggambar anak kelompok eksperimen di TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Kegiatan Harian Kelompok Eksperimen	71
2. Rencana Kegiatan Harian Kelompok Kontrol.....	83
3. Kisi-kisi Instrumen.....	95
4. Instrumen Pernyataan	96
5. Tabel Analisis Item untuk Perhitungan Validitas Item	97
6. Validitas Item Pernyataan 1	98
7. Validitas Item Pernyataan 2	100
8. Validitas Item Pernyataan 3	102
9. Validitas Item Pernyataan 4	104
10. Validitas Item Pernyataan 5	106
11. Validitas Item Pernyataan 6	108
12. Validitas Item Pernyataan 7	110
13. Validitas Item Pernyataan 8	112
14. Validitas Item Pernyataan 9	114
15. Validitas Item Pernyataan 10	116
16. Hasil Analisis Item Instrumen.....	118
17. Tabel Perhitungan Reliabilitas Tes	119
18. Analisis Item untuk Perhitungan Reliabilitas Tes.....	120
19. Foto Penelitian di Kelompok Eksperimen	122
20. Foto Penelitian di Kelompok Kontrol.....	124
21. Daftar Nilai Kelompok Eksperimen	126
22. Daftar Nilai Kelompok Kontrol	127
23. Nilai Kemampuan Menggambar anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Berdasarkan Urutan dari Nilai Terkecil Sampai Terbesar	128
24. Perhitungan Mean, Varians, SD Kemampuan Menggambar Anak Kelompok Eksperimen	129
25. Perhitungan Mean, Varians, SD Kemampuan Menggambar Anak Kelompok Kontrol.....	130
26. Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Kelompok Eksperimen.....	131
27. Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Kelompok Kontrol	132
28. Uji Homogenitas dengan Menggunakan Uji <i>Bartlett</i>	133
29. Uji Hipotesis dengan Menggunakan Uji t-test.....	135
30. Tabel Nilai z.....	136
31. Tabel Nilai L untuk Uji <i>Liliefors</i>	137
32. Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor).....	138
33. Tabel nilai r <i>product moment</i>	139

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur, dan berencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan. Pendidikan terdiri dari pendidikan formal, informal, dan nonformal. Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) formal yang mengupayakan program pengembangan perilaku dan kemampuan dasar pada diri anak secara optimal. Sebagaimana dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyebutkan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 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 di TK merupakan saat yang paling baik bagi seseorang anak untuk memperoleh pendidikan yang tepat untuk mengembangkan seluruh kemampuan dan potensi yang dimiliki oleh anak agar dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh.

Saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesatnya, yang mencakup seluruh aspek kehidupan manusia. Seluruh umat manusia dibelahan bumi manapun, termasuk masyarakat Indonesia sedikit banyak telah menikmati hasil karya ilmu pengetahuan dan teknologi. Melalui ilmu pengetahuan manusia dapat memperbaiki kekurangannya dan menciptakan hal-hal baru yang

berdaya guna dalam kehidupan masyarakat banyak. Salah satu hasil karya dari ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang demikian pesatnya adalah komputer.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi juga telah banyak mengubah cara pandang dan gaya hidup masyarakat Indonesia dalam melakukan aktivitasnya. Kebijakan pendidikan harus serta merta menyesuaikan diri dengan tuntutan perubahan. Pengembangan program pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Oleh karena itu, pengembangan program pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam proses pendidikan. Sebagaimana tertera dalam Kemendiknas (2010: 4-8) “salah satu prinsip pengembangan program pembelajaran TK yaitu tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, dimana program tersebut menekankan pada salah satunya penyiapan kemampuan pramenulis yang harus dilaksanakan secara hati-hati, dan menyenangkan sehingga anak menyukai belajar.”

Salah satu cara dalam penyiapan kemampuan pramenulis anak adalah dengan kegiatan menggambar. Menggambar anak dikatakan penting karena dengan menggambar dapat mengembangkan seni anak, selain itu dapat melatih otot-otot tangan dan jari, dan koordinasi antara mata dan tangan yang sangat bermanfaat bagi anak ketika belajar menulis. Pengajaran menggambar merupakan suatu wadah pengaplikasian ide-ide dalam pikiran yang dituangkan melalui gambar yang menarik. Menggambar juga dapat mengkomunikasikan antara apa

yang dipikirkan untuk disampaikan melalui gambar, sehingga kegiatan menggambar sangat penting dalam kehidupan.

Dalam rangka menyikapi perkembangan teknologi yang makin pesat, sungguh tepat kiranya kita menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini dengan kegiatan yang menyenangkan, salah satunya dengan *paint* pada komputer yang merupakan aplikasi menggambar sederhana yang cocok untuk anak.

Berdasarkan kenyataan di TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang ditemukan bahwa kemampuan menggambar anak di TK Darul Falah masih rendah. Anak ada yang mengeluh jika menggambar, dengan alasan tidak bisa dan jenuh dikarenakan guru kurang mengembangkan kemampuan menggambar anak. Anak kurang tertarik jika gurunya menugaskan menggambar, hal ini sungguh sangat disesalkan karena pada dasarnya menggambar merupakan kegiatan yang menyenangkan dan memiliki banyak manfaat. Media pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan menggambar anak belum bervariasi. Di sini anak hanya menggambar menggunakan buku gambar, padahal di TK ini terdapat komputer namun tidak dimanfaatkan untuk menggambar. Karena media yang digunakan untuk menggambar kurang bervariasi hanya buku gambar saja sehingga menyebabkan kejenuhan pada anak dalam menggambar. Untuk itu, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Penggunaan *Paint* pada Komputer terhadap Kemampuan Menggambar Anak di TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan anak TK Darul Falah dalam menggambar,
2. Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan kemampuan menggambar anak di TK Darul Falah,
3. Kurang bervariasinya media pembelajaran menggambar di TK Darul Falah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dibatasi masalah pada rendahnya kemampuan anak TK Darul Falah dalam menggambar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dirumuskan masalah yaitu “Bagaimanakah pengaruh penggunaan *paint* pada komputer terhadap kemampuan menggambar anak di TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang?”

E. Asumsi Penelitian

Adapun asumsi dalam penelitian ini adalah *paint* pada komputer berpengaruh terhadap kemampuan menggambar anak di TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *paint* pada komputer terhadap kemampuan menggambar anak di TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang.

G. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberi pemahaman atau masukan dalam kegiatan pengembangan kemampuan menggambar bagi anak usia dini.

2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

- a. Anak

Untuk mengembangkan kemampuan menggambar sejak dini.

- b. Input bagi guru

Dalam kegiatan pembelajaran, *paint* pada komputer merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam menggambar.

- c. Bagi TK

Dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan pembelajaran, agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal dan kemampuan menggambar anak berkembang dengan baik.

- d. Bagi peneliti

Meningkatkan kemampuan dan profesionalisme peneliti dalam memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar, terutama sekali dalam kegiatan menggambar.

- e. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan dan inspirasi untuk melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Pandangan orang terhadap anak usia dini cenderung berubah dan berkembang setiap waktu, serta berbeda satu sama lain sesuai teori yang melandasinya.

Sujiono (2011: 6) menyatakan bahwa “Anak usia dini adalah sosok yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya”. Anak usia dini berada pada rentang usia nol sampai delapan tahun. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Menurut Mulyasa (2012: 16) “Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.” Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, dimana pertumbuhan dan perkembangan pada masa itu sangat mempengaruhi kehidupan anak selanjutnya, artinya jika mendapat pendidikan yang baik maka anak akan mudah beradaptasi dan siap menghadapi tantangan kehidupan.

Menurut Masitoh (2008: 1.16)

“Anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki karakteristik pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, kognitif, atau intelektual (daya pikir, daya cipta), sosial emosional serta bahasa.”

Selanjutnya, Hartati (2007: 11) menyatakan

“Anak usia dini adalah *a unique person* (individu yang unik) dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.”

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah individu yang memiliki karakteristik yang unik dan memiliki berbagai pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik anak usia dini berbeda dengan orang dewasa atau yang lainnya. Ada beberapa karakteristik anak usia dini yang menonjol dalam kaitannya dengan aktivitas belajar. Sebagaimana Kellough dalam Hartati (2007: 12-16) mengatakan karakteristik anak usia dini adalah: a) *egosentris* adalah anak cenderung melihat dan memahami sesuatu dari

sudut pandang dan kepentingannya sendiri, b) memiliki *curriosity* yang tinggi adalah guru mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan, c) makhluk *social* adalah guru membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah, d) *the unique person* adalah setiap peserta didik berbeda, e) kaya dengan fantasi yaitu mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, sehingga pada umumnya mereka kaya dengan fantasi, f) daya konsentrasi yang pendek yaitu daya perhatian yang pendek membuat ia masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama, kecuali terhadap hal-hal yang menyenangkan, g) masa usia dini merupakan masa belajar yang paling potensial.

Selanjutnya menurut Eliyawati (2005: 2-8) karakteristik anak usia dini adalah: a) anak bersifat unik, b) anak bersifat *egosentris*, c) anak bersifat aktif dan energik, d) anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, e) anak bersifat *eksploratif* dan berjiwa petualang, f) anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, g) anak senang dengan fantasi/daya khayal, h) anak masih mudah frustrasi, i) anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, j) anak memiliki daya perhatian yang pendek, k) anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, l) anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Menurut Ayuningsih (2010: 94-95) karakteristik anak usia dini yaitu: a) usia 0-1 tahun yaitu mempelajari komunikasi sosial, b) usia 2-3

tahun yaitu anak mulai mengembangkan kemampuan berbahasa, c) usia 4-6 tahun yaitu perkembangan bahasa juga semakin baik, perkembangan kognitif sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar, bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial, d) usia 7-8 tahun yaitu anak mulai ingin melepaskan diri dari otoritas orang tuanya, anak mulai menyukai permainan sosial.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa anak usia dini merupakan individu yang unik. Dimana pada masa ini adalah pembentukan karakteristik anak usia dini. Dengan demikian, guru dan orang tua harus mengetahui bagaimana cara mendidik anak dengan baik agar karakteristik anak berkembang dengan baik pula. Anak suka meniru, belum tahu mana yang baik dan mana yang salah. Dimasa ini peserta didik bersifat *egosentris*, semua kehendaknya harus dituruti dan daya konsentrasi peserta didik sangat pendek.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan penting bagi setiap orang termasuk anak usia dini, pendidikan bagi anak usia dini berguna untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Menurut Musbikin (2010:35) pendidikan anak usia 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”.

Sementara itu menurut Suyadi (2010:12) pendidikan anak usia dini adalah:

“Serangkaian upaya sistematis dan terprogram dalam melakukan pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Sedangkan menurut Ebbeck dalam Rahman (2005:3) “Pendidikan anak usia dini adalah pelayanan kepada anak mulai dari lahir sampai umur delapan tahun.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang direncanakan secara sistematis yang di lakukan oleh pendidik atau pengasuh anak usia 0-8 tahun dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang di miliki secara optimal, termasuk mengembangkan perkembangan motorik halus yang dikhususkan melalui kegiatan menggambar.

Menurut Mulyasa (2012: 53-54) “pendidikan anak usia dini merupakan bentuk layanan pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun, dengan cara memberikan rangsangan terhadap seluruh aspek perkembangannya, yang meliputi aspek fisik dan nonfisik.” Bidang garapan pendidikan anak usia dini meliputi: Pendidikan Keluarga (0-2 tahun), Taman Pengasuhan Anak (TPA) untuk usia 2 bulan sampai dengan 5 tahun, Kelompok Bermain (*play group*)

untuk usia 3 sampai 4 tahun, dan Taman Kanak-kanak untuk usia 4-6 tahun, selanjutnya dalam Kemendiknas (2010: 15) diterangkan bahwa “TK dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok A dan B, kelompok A untuk anak usia 4-5 tahun dan kelompok B untuk anak usia 5-6 tahun.”

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah bentuk layanan pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun dan memiliki bidang garapan tersendiri yang terdiri dari pendidikan keluarga, TPA, KB, TK (TK A dan TK B).

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Program pendidikan anak usia dini kini telah banyak di selenggarakan oleh masyarakat, sebab kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan untuk anak usia dini semakin baik, pendidikan anak usia dini mempunyai tujuan dalam pendidikan karena mempunyai tujuan yang memberikan manfaat sangat baik, maka pemerintah gencar menggalakkan pendidikan anak usia dini ini. Adapun tujuan dari pendidikan anak usia menurut Rahman (2005: 8) yaitu:

“a) Penanaman aqidah dan keimanan, b) Pembentukan dan pembiasaan perilaku positif, c) Pengembangan pengetahuan dan keterampilan dasar, d) Pengembangan motivasi dan sikap belajar positif, e) Pengembangan segenap potensi yang dimiliki.”

Sedangkan menurut Santoso (2008: 2.18) tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah “Terciptanya perkembangan anak yang sehat dan optimal serta dimilikinya kesiapan dan berbagai perangkat keterampilan

hidup yang diperlukan untuk proses perkembangan dan pendidikan anak selanjutnya.”

Suyadi (2010:12) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah “Mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.”

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu anak dalam mencapai seluruh aspek perkembangannya, baik itu perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, seni, dan sosial emosional serta kemandirian anak, yang di berikan untuk mempersiapkan anak dalam melanjutkan pendidikan selanjutnya.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Patmonodewo (2008: 69) menjelaskan karakteristik pendidikan anak usia dini dalam pelaksanaan pendidikan di TK adalah:

“1) TK adalah salah satu bentuk pendidikan sekolah yang bertujuan untuk meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, prilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan keluarganya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya, 2) pendidikan TK tidak merupakan persyaratan untuk memasuki sekolah dasar, 3) program kelompok A dan kelompok B bukan merupakan jenjang yang harus diikuti oleh setiap anak didik. 4) pelaksanaan pendidikan di TK menganut prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain, karena dunia anak adalah bermain.”

Selanjutnya menurut Suyadi (2010:12-13) karakteristik pendidikan anak usia dini yaitu:

“1) Mengutamakan kebutuhan anak, 2) belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar, 3) lingkungan yang kondusif dan matang, 4) menggunakan pembelajar terpadu dalam bermain, 5) mengembangkan berbagai kecakapan hidup atau keterampilan hidup (*life skills*), 6) menggunakan berbagai media atau permainan edukatif dan sumber belajar, 7) dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini ini sangat erat kaitannya dengan tahapan-tahapan pendidikan anak usia dini. Oleh sebab itu orang tua perlu memahami kebutuhan pendidikan bagi anak usia dini yang tentunya pendidikan yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Filosofi pada anak usia dini adalah pendidikan yang berpusat pada anak yang mengutamakan kepentingan bermain. Permainan yang diperuntukkan bagi anak memberikan peluang untuk menggali dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Permainan pada anak dapat memberikan rasa nyaman, menantang keingintahuan untuk bertanya, berkreasi, menemukan dan memotivasi mereka untuk menerima segala bentuk resiko dan menambah pemahaman mereka. Selain itu, dapat menambah kesempatan untuk meningkatkan pemahaman dari setiap kejadian orang lain dan lingkungannya.

Manfaat pendidikan anak usia dini menurut Sujiono (2011: 46) adalah:

“a) Untuk mengembangkan seluruh kemampuan anak sesuai dengan tahapan perkembangannya, b) mengenalkan anak dengan dunia sekitar, c) mengembangkan sosialisasi anak, d) mengenalkan peraturan dan disiplin pada anak, e) memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya, f) memberikan stimulus *cultural* pada anak.”

Sedangkan Musbikin (2010:47) menyatakan fungsi utama dari pendidikan anak usia dini yaitu:

“Mengembangkan semua aspek perkembangan anak yang meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik (motorik kasar dan halus), sosial dan emosional. Selain itu pendidikan anak usia dini juga berfungsi membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.”

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dan fungsi pendidikan anak usia dini yaitu untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya, mengembangkan sosialisasi anak, serta sebagai upaya pemberian stimulus potensi anak, motivasi dan emosi kearah yang benar dan pengembangan fungsi akal dengan mengoptimalkan daya kognisi dan mental anak yang mana pendidikan usia dini itu berhubungan erat dengan keberhasilan mereka dalam kehidupan selanjutnya.

3. Konsep Motorik Halus AUD

Usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Salah satu potensi yang perlu dikembangkan adalah tentang kemampuan motorik halus anak. Perkembangan motorik halus anak dapat mempengaruhi kecerdasan yang lainnya seperti kognitif, bahasa

dan sikap perilaku anak. Oleh sebab itu, pendidik anak usia dini berperan sebagai fasilitator dalam pengembangan motorik halus anak sebagai upaya membekali diri dengan wawasan yang akan dilakukan melalui kegiatan menggambar dengan *paint*.

Menurut Husein dalam Sumantri (2005: 3) “Pada masa lima tahun pertama disebut juga *The Golden Years*, masa ini merupakan masa emas perkembangan anak.” Usia ini merupakan potensi besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, termasuk perkembangan kemampuan motoriknya, artinya perkembangan keterampilan motorik sebagai perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Keterampilan motorik anak usia dini tidak akan berkembang tanpa adanya kematangan kontrol motorik, kontrol motorik tidak akan optimal tanpa kebugaran tubuh, kebugaran tubuh tidak akan tercapai tanpa adanya latihan fisik. Ketiga hal tersebut saling mempengaruhi dalam perkembangan motorik anak.

Musfiroh (2005: 64) mengatakan “Anak yang memiliki kecerdasan gerak kinestetik, memiliki koordinasi tubuh yang baik. Gerakan-gerakan mereka terlihat seimbang, luwes dan cekatan.” Anak usia dini cepat menguasai tugas-tugas motorik halus seperti menggunting, melipat, menjahit, menempel, merajut, menyambung, menggambar dan menulis.

Dapat peneliti simpulkan bahwa, perkembangan motorik halus anak pada usia dini lebih berkembang dengan pesat, oleh karena itu perlu

mendapatkan perhatian yang baik agar berkembang secara optimal salah satunya melalui kegiatan menggambar dengan *paint*.

a. Pengertian Motorik Halus AUD

Keterampilan motorik halus melibatkan gerakan yang diatur secara halus, seperti menggenggam mainan, mengancingkan baju, menggambar atau melakukan apapun yang memerlukan keterampilan tangan menunjukkan keterampilan motorik halus.

Leaner dalam Sudono (2000:53) mengatakan bahwa “Motorik halus adalah keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara tangan, dan mata.” Sehingga gerakan tangan perlu dikembangkan dengan baik agar keterampilan dasar yang meliputi membuat garis horizontal, garis vertikal, miring ke kanan, miring ke kiri, lengkung, dan lingkaran dapat terus ditingkatkan.

Mahendra dalam Sumantri (2005:143) mengemukakan “Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) merupakan keterampilan-keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil/halus untuk mencapai pelaksanaan keterampilan yang berhasil.” Santrock (2002: 225) “Keterampilan motorik halus adalah keterampilan motorik yang melibatkan gerakan yang lebih diatur dengan halus, seperti keterampilan tangan.” Pada usia 4-5 tahun, koordinasi motorik halus anak lebih tepat dan meningkat. Tangan, lengan dan jari semua bergerak bersama di bawah perintah mata.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus merupakan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil untuk mencapai hasil dari suatu keterampilan di mana keterampilan ini memerlukan koordinasi antara mata dan tangan dengan gerakan yang diatur dengan halus seperti salah satunya kegiatan yang peneliti lakukan dalam penelitian ini yaitu menggambar dengan *paint* dimana anak menggerakkan *mouse* ketika menggambar dan menatap pada layar komputer yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang merupakan bagian dari kegiatan motorik halus anak.

b. Tujuan Pengembangan Kemampuan Motorik Halus AUD

Aktivitas pengembangan keterampilan motorik halus anak TK bertujuan untuk melatih kemampuan koordinasi motorik anak. Koordinasi antara mata dan tangan dapat dikembangkan melalui kegiatan permainan membentuk atau memanipulasi dari tanah liat/lilin/adonan, memukul, menggambar, mewarnai, menempel, menggunting, memotong, merangkai benda dengan benang (meronce).

Pengembangan keterampilan motorik halus akan berpengaruh terhadap kesiapan anak dalam menulis. Kegiatan melatih koordinasi antara tangan dan mata yang dianjurkan dalam jumlah waktu yang cukup yang dilakukan secara bertahap.

Sumantri (2005: 146) mengemukakan tujuan pengembangan motorik halus sebagai berikut: a) mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua

tangan, b) mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan jari jemari, seperti kesiapan menulis, menggambar dan memanipulasi benda-benda, c) mampu mengkoordinasikan indera mata dan aktivitas tangan, d) mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas.

Sumantri (2005: 140) mengatakan, “Secara khusus tujuan pengembangan motorik halus untuk usia TK adalah dapat menunjukkan kemampuan menggerakkan anggota tubuhnya dan terutama koordinasi mata dan tangan sebagai persiapan untuk pengenalan menulis.”

Dapat peneliti simpulkan bahwa tujuan pengembangan motorik halus anak usia dini adalah melatih gerak bagian anggota tubuh seperti koordinasi gerakan mata dan tangan agar mampu mengendalikan berbagai aktivitas yang dilakukan anak termasuk menggambar.

4. Konsep Menggambar

a. Pengertian Menggambar

Secara umum menggambar atau dalam bahasa Inggrisnya *drawing* dapat didefinisikan sebagai kegiatan membentuk imajinasi, dengan menggunakan banyak pilihan teknik dan alat. Bisa pula berarti membuat tanda-tanda tertentu di atas permukaan dengan mengolah goresan dari alat gambar.

Menurut Ching (2002: 11) “Menggambar adalah membuat guratan di atas sebuah permukaan yang secara grafis menyajikan kemiripan mengenai sesuatu.”

Davido (2012: 19) mengatakan bahwa:

“Menggambar merupakan cara penulisan, namun kita tidak berani menulis melalui gambar karena menulis ada standar bakunya agar dapat dibaca semua orang. Sementara menggambar memberikan kebebasan besar untuk memahami artinya. Perbedaannya adalah menggambar tidak perlu patuh pada aturan penulisan secara umum yang mengharuskan kita menulis dari kiri ke kanan, menuliskan huruf sebaik-baiknya hingga memberi titik pada huruf i. Lingkup spasial sebuah gambar jelas berbeda dengan tulisan. Menggambar dapat membuat penciptanya senang tanpa batas. Garis yang ditarik betul-betul menyatu pada diri si pembuat. Oleh karena itu, gambar adalah tulisan tanpa disadari.”

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa menggambar adalah membuat guratan di atas sebuah permukaan, secara grafis menyajikan kemiripan mengenai sesuatu dan dapat membuat penciptanya senang tanpa batas. Menggambar juga merupakan kegiatan menarik garis. Garis yang ditarik betul-betul menyatu pada diri si pembuat, sehingga dikatakan menggambar adalah menulis tanpa disadari.

Sumanto (2005:38) menyatakan bahwa “Menggambar merupakan kegiatan manusia untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan di dalamnya baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna”.

Menurut Leggitt (2007:194) “Menggambar adalah kegiatan yang santai, penuh inspirasi, dan bermanfaat”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa menggambar adalah proses kreatif manusia untuk membuat sebuah goresan, warna di atas sebuah permukaan.

b. Tujuan Menggambar bagi Anak

Menggambar bagi anak adalah bentuk dari hasil pengalaman ekspresi dan imajinasi yang kreatif, menurut Montolalu (2007: 3.1) tujuan menggambar bagi anak adalah: 1) mengembangkan ekspresi melalui media gambar, 2) mengembangkan fantasi, imajinasi, dan kreasi, 3) melatih otot-otot tangan dan jari, koordinasi otot dan mata, 4) memupuk perasaan estetika, 5) memupuk potensi menggambar.

Menurut Sumanto (2005: 68) menggambar diharapkan dapat digunakan untuk mengembangkan kompetensi atau kemampuan imajinasi, ekspresi, keterampilan, kepekaan rasa seni dan apresiasi anak TK.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa menggambar bagi anak memiliki banyak tujuan, diantaranya yaitu mengembangkan keterampilan, melatih otot-otot tangan dan jari, serta koordinasi otot dan mata, yang merupakan bagian dari motorik halus anak sehingga dapat dikatakan kegiatan menggambar sebagai persiapan anak pada pengenalan menulis.

c. Manfaat Menggambar bagi Anak

Menggambar bagi anak memiliki manfaat yang sangat penting dalam program pendidikan itu sendiri. Adapun manfaat dari menggambar sebagaimana diungkapkan Musfiroh (2005: 23) adalah: “1) Membantu pembentukan perilaku dan moral anak, 2) menyalurkan kebutuhan

imajinasi dan fantasi, 3) memacu kemampuan verbal anak, 4) merangsang minat menulis anak, 5) merangsang minat baca anak.”

Pamadhi (2008: 2.8) manfaat gambar bagi anak adalah “a) Alat untuk mengutarakan (bereksresi) isi hati, pendapat maupun gagasan, b) media bermain fantasi, c) stimulasi bentuk ketika lupa, atau untuk menumbuhkan gagasan baru, d) alat menjelaskan bentuk serta situasi, e) gambar juga sebagai media untuk berkomunikasi dengan orang lain.”

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat menggambar adalah dapat menyalurkan kebutuhan fantasi dan imajinasi anak serta merangsang minat baca dan menulis anak.

d. Periodisasi Perkembangan Menggambar Anak

Bentuk gambar yang mampu dibuat oleh anak berbeda pada setiap tahapan usianya. Anak usia 3 tahun tidak menggambar seperti anak usia 6 tahun. Setiap usia memiliki periode menggambar tertentu.

Menurut Sumanto (2005: 31) periodisasi menggambar anak-anak dibedakan menjadi: “1) Masa goresan sekitar usia 2-4 tahun, 2) Masa pra-bagan sekitar usia 4-7 tahun, 3) Masa bagan sekitar usia 7-9 tahun 4) Masa permulaan *realisme* usia 9-11 tahun, 5) Masa *realisme semu* usia 11-13 tahun.”

Karakteristik pada setiap masa perkembangan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Masa Goresan

Pertama kali anak-anak mencoba menggoreskan alat tulis (pensil) pada kertas bertujuan untuk meniru perbuatan orang yang lebih tua dari mereka. Goresan itu belum membentuk suatu ungkapan obyek, tetapi lebih merupakan ekspresi spontan, yang berfungsi sebagai latihan koordinasi motorik halus, otot tangan dan lengan dengan gerak mata. Goresan yang terbentuk biasanya garis-garis mendatar, tegak dan melingkar-lingkar dan belum bervariasi. Setiap kegiatan menggambar dilakukan oleh anak dalam waktu yang tidak terlalu lama, dan kadang-kadang dilakukan bersamaan dengan aktivitas lainnya. Misalnya sambil makan, menyanyi, bermain dan lainnya. Apabila pada saat menggambar ditanya tentang gambar yang dibuat, maka ia akan memberi nama gambar tersebut sesuai dengan apa yang kebetulan sedang terlintas dalam ingatannya. Jadi, setiap waktu nama gambar bisa berubah sesuai dengan imajinasinya.

2) Masa Pra-Bagan

Pengalaman anak dalam menarik goresan-goresan garis mendatar, tegak dan melingkar yang selanjutnya berkembang menjadi wujud ungkapan-ungkapan yang dapat dikaitkan dengan bentuk atau obyek tertentu. Misalnya bentuk bagan manusia yang masih sederhana. Kehadiran gambar manusia selalu berada dilingkungan yang secara *visual* manusialah yang sering dilihatnya. Sejak masa ini anak sudah dapat mewujudkan obyek gambarnya

secara tetap dengan ciri-ciri tertentu, misalnya ini aku, ini ibu, ini ayah, ini kakak dan sebagainya. Goresan-goresan yang dibuat sudah mulai terarah sesuai dengan hasratnya untuk memberi bentuk kepada imajinasinya. Masa ini merupakan peralihan dari masa mencoreng/goresan ke masa bentuk bagan/skematis, sehingga dikenal dengan perkembangan menggambar pra-bagan.

3) Masa Bagan/Skematis

Sejalan dengan perkembangan anak dalam menggambar bentuk bagan sederhana, selanjutnya keterampilan berkarya berkembang semakin meningkat. Cirinya antara lain yaitu tampilnya bentuk bagan yang lebih sempurna, bagian-bagian obyek gambar yang lebih lengkap dan menggunakan bentuk-bentuk garis yang lebih bervariasi. Sejak saat itu anak secara sengaja sudah dapat membuat bentuk-bentuk bagan benda dalam lingkungannya. Ia sudah dapat mengungkapkan perasaannya, mewujudkan khayal keinginannya ke dalam bentuk yang berupa bagan. Pada masa ini gambar yang dibuat sudah mulai menampilkan kesan ruang peregangan, transparan (bening) atau datar.

4) Masa *Realisme*

Pengalaman dalam menggambar anak-anak sudah mampu membuat gambar berdasarkan konsep yang lebih luas. Pada akhir tahap bagan perkembangan akal sudah mulai mempengaruhi dunia ciptaan anak. Sikap kritis dan *realistis* sudah mempengaruhi obyek

gambar-gambar yang mereka buat ke arah bentuk-bentuk yang mendekati kenyataan. Perkembangan inilah yang disebut masa *realisme*.

Tahap ini ditandai dengan besarnya perhatian anak pada bagian-bagian gambar yang dibuatnya, bila dibandingkan dengan tahap sebelumnya kesadaran sosial yang lebih berkembang, mendorong anak-anak menggambar seolah-olah didasari dengan lingkungannya. Itulah sebabnya pada tahap ini kewajaran dan spontanitas anak-anak untuk berekspresi mulai menurun karena pertimbangan akal sudah mulai menguasai dunia ciptaan mereka.

5) Masa *Naturalisme Semu*

Pada masa ini anak berusaha menyesuaikan bentuk gambar yang mereka buat dengan bentuk alam. Tetapi sebenarnya tidaklah *naturalisme* sepenuhnya, masih semu atau belum sempurna. Dalam hal obyek gambar, dibuat lebih detail dan bentuk keseluruhannya mendekati keadaan sesungguhnya. Masa ini merupakan titik akhir cara-cara menggambar yang lebih umum seperti yang dilakukan orang dewasa. Cara yang lebih meniru bentuk alam dan banyak ditentukan oleh pertimbangan akal (pengamatan kesan ruang, menurut hukum-hukum perspektif, perbandingan bagian-bagian obyek, teori warna dan sebagainya). Pada masa *naturalisme* semu ini umumnya kreativitas dan ekspresi anak akan mengalami kemerosotan, karena kewajaran dan spontanitas perbuatan pada

kegiatan menggambar terganggu oleh pertimbangan akal. Dimana akal terlalu mempengaruhi cara anak menciptakan gambar yang mereka buat. Namun, ditinjau dari segi keterampilan menggambar meniru bentuk alam, maka pada masa *naturalisme* ini lebih maju dari masa sebelumnya. Namun demikian, bila ditinjau dari fungsi gambar sebagai alat berekspresi, masa ini merupakan penurunan dari masa perkembangan sebelumnya.

6) Masa Penentuan

Dikatakan masa penentuan karena pada masa ini dapat ditentukan apakah anak-anak tetap menaruh minat besar terhadap kegiatan menggambar atau minatnya mulai menurun dan lebih tertarik pada aktivitas seni lainnya. Karena sikap yang lebih kritis, anak-anak sewaktu menggambar lebih berhati-hati karena takut berbuat salah dan merasakan adanya kesukaran dalam menggambar. Akibatnya kewajaran dalam menggambar menjadi terganggu, spontanitas ekspresi menjadi menurun atau hilang.

Sedangkan menurut Davido (2012: 9) periode menggambar anak terdiri dari:

a) Periode titik-titik

Gambar yang dibuat anak-anak berkembang mengikuti tahap-tahap perkembangan kecerdasan mereka. Anak berusia kurang dari satu tahun, sudah bisa membubuhkan titik-titik atau bulatan-bulatan.

b) Periode tulisan ceker ayam

Sekitar usia 12 bulan, anak melewati tahap menggambar menyerupai tulisan ceker ayam. Pada masa ini, coretan si anak sudah dapat mengungkapkan sesuatu. Anak senang menarik garis kesegala arah tanpa putus.

c) Periode coretan tidak beraturan

Anak masuk ke periode ini setelah sukses melewati tulisan ceker ayam. Pada tahapan ini anak akan memberikan nama atau menyebutkan yang terlintas begitu saja dalam pikirannya apa yang sedang ia gambar.

d) Periode menggambar manusia kodok secara umum

Sekitar usia 3 tahun, anak mulai dapat menggambar dan memberi makna pada gambarnya. Ini adalah saat anak memasuki periode menggambar manusia kodok. Orang digambarkan dengan lingkaran, mewakili kepala dan tubuh yang dilihat dari depan, dan disertai dua kaki dan dua tangan yang mulai digambar anak usia 3, 4, dan 5 tahun. Memasuki usia 5 atau 6 tahun tubuh orang terlihat dalam bentuk dua lingkaran, kedua lengan tersambung dengan tinggi yang selalu berubah-ubah.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa, menggambar anak terdiri dari banyak periode antara lain: masa goresan, masa pra-bagan, masa bagan, masa permulaan *realisme*, masa *realisme semu* atau periode titik-titik, periode tulisan ceker

ayam, periode coretan tidak beraturan, periode menggambar manusia kodok secara umum, yang semuanya memiliki karakteristik/ciri-ciri tertentu.

5. Konsep Media Pembelajaran

a. Pengertian

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut *The Association For Educational Communication And Technology* (AECT) dalam Asyar (2011: 4) menyatakan bahwa “Media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi.” Sedangkan, menurut Suparman dalam Asyar (2011: 4) “Media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan.”

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media merupakan suatu alat untuk menyampaikan pesan atau suatu informasi kepada seseorang.

Menurut Gerlach dan Elly dalam Arsyad (2007: 3) mengatakan bahwa “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia,

materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.”

Noor (2010: 3) memberi batasan bahwa

“Media adalah sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.”

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, dimana pesan yang dibawa berupa informasi penting yang berguna dalam proses pembelajaran.

b. Unsur-unsur Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*).

Menurut Zaman (2009: 4.5)

“Unsur pesan (*software*) adalah informasi atau bahan ajar dalam tema/topik tertentu yang akan disampaikan atau dipelajari anak, sedangkan unsur perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan tersebut.”

Selanjutnya Arsyad (2007: 6-7) mengatakan bahwa

“Media pembelajaran dewasa ini memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera. Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada anak.”

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran terdiri dari dua unsur yaitu unsur perangkat keras (*hardware*) dan unsur perangkat lunak (*software*). Komputer sebagai media pembelajaran termasuk unsur perangkat keras sedangkan *paint* termasuk unsur perangkat lunaknya (*software*), dimana pada komputer terdapat aplikasi/*software paint* yang dapat dijadikan media menggambar anak.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran AUD

Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya, dari yang paling sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal. Ada yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada yang diproduksi pabrik. Ada yang sudah tersedia di lingkungan untuk langsung dimanfaatkan dan ada yang sengaja dirancang.

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh dalam dunia pendidikan (misalnya teori/konsep baru dan teknologi), media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri.

Zaman (2009: 4.18-4.21) mengatakan jenis-jenis media pembelajaran adalah: a) media *visual* adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya dapat dilihat; b) media *audio* adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk

auditif dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema; c) media *audiovisual* adalah media pandang dengar.

Menurut Asyar (2011: 44-45) menyatakan jenis-jenis media pembelajaran yaitu: “a) Media *visual* adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik, b) media *audio* adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik, c) media *audiovisual* adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan, d) *multimedia* adalah media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.”

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa jenis-jenis media pendidikan ada 3, yaitu media *visual* (dilihat), media *audio* (didengar), dan media *audio visual* (dilihat dan didengar).

d. Fungsi Media Pembelajaran AUD

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain: tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan, dan karakteristik anak. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah

satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2007: 19) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya yaitu: a) memotivasi minat atau tindakan, b) menyajikan informasi, c) memberi instruksi.

Asyar (2011: 29-35) mengatakan, fungsi media pembelajaran adalah: a) sebagai sumber belajar, b) fungsi semantik, c) fungsi manipulatif, d) fungsi fiksatif, e) fungsi distributif, d) fungsi psikologis.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi dari media dapat memudahkan guru untuk melakukan pembelajaran dalam mengembangkan aspek perkembangan yang ingin dikembangkan oleh guru pada saat itu.

e. Manfaat Media Pembelajaran AUD

Tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh anak, terutama materi pembelajaran yang rumit dan kompleks. Dengan adanya media, kegiatan pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien.

Manfaat media pembelajaran menurut Noor (2010: 6-7) adalah: 1) penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, 2) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, 3) proses pembelajaran

menjadi lebih interaktif, 4) efisiensi dalam waktu dan tenaga, 5) meningkatkan kualitas hasil belajar anak, 6) media dapat menumbuhkan sikap positif anak terhadap materi dan proses belajar, 7) mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Pemanfaatan media pembelajaran untuk anak usia dini menurut Eliyawati (2005:111-112) yaitu:

“a) Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya, b) memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak, c) membangkitkan motivasi belajar anak, d) menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan, e) menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak, f) mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, g) mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.”

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat media pembelajaran, yaitu penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, menumbuhkan sikap positif, mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif, membangkitkan motivasi belajar anak, menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.

6. Hakikat *Paint* pada Komputer

a. Pengertian Komputer

Komputer berasal dari bahasa latin yaitu *computare* yang artinya menghitung. Komputer bisa diartikan sebagai sebuah mesin elektronik

yang dapat mengerjakan berbagai macam hal seperti berhitung, menulis, menggambar, dan juga memecahkan persoalan dengan cara memasukkan data untuk diolah menjadi informasi yang berguna (Nursio dan Hadi, 2007: 1). Peranannya dalam kehidupan sehari-hari sangatlah besar, yaitu membantu menyelesaikan pekerjaan-pekerjaan yang berat atau ringan, sehingga pekerjaan bisa cepat diselesaikan dengan hasil yang memuaskan.

Dalam Master (2012: 24) dikatakan bahwa:

“Komputer adalah suatu alat elektronik yang dapat bekerja secara otomatis, terdiri dari komponen-komponen penyusunannya yang saling bekerja sama dengan menggunakan program, sehingga menjadi suatu alat yang dapat digunakan untuk mengolah, menyimpan, dan membuat berbagai macam data menurut prosedur yang telah dirumuskan.”

Hal ini sejalan dengan pendapat Noor (2010: 23) yang mengatakan bahwa “Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit yang memiliki beberapa komponen.”

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa komputer adalah suatu mesin elektronik yang dapat digunakan untuk berbagai hal, salah satunya untuk menggambar dan memiliki berbagai komponen yang dapat digunakan untuk mengerjakan, mengolah, dan menyimpan berbagai data.

b. Pentingnya Komputer

Pada masa kini, komputer memainkan peranan yang sangat penting di hampir setiap aspek kehidupan kita. Aplikasi komputer dalam bidang pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses belajar secara individual. Ketika komputer digunakan dengan peranti lunak pendidikan yang baik, komputer dapat membantu anak mengembangkan kemampuan motorik halus, mental, dan intelegensi. Selain keterampilan komputer, anak akan belajar banyak lewat berfikir logis, konseptualisasi, pemecahan masalah, keterampilan berkomunikasi, serta keterampilan pramembaca dan pramenulis.

c. Keuntungan Penggunaan Komputer Sejak Dini

Komputer jika dikenalkan dan digunakan sejak dini pada anak akan memberikan berbagai keuntungan. Berikut dikemukakan berbagai keuntungan penggunaan komputer sejak dini.

Menurut Catherine dan Padua (2006: 22-24) keuntungan penggunaan komputer sejak dini adalah sebagai berikut:

1) Meningkatnya keterampilan belajar

Keterampilan belajar yang didapat anak melalui komputer salah satunya melalui kegiatan menggambar. Komputer menyediakan perangkat lunak untuk menggambar salah satunya dengan *paint*. Anak-anak yang mengenal komputer sejak dini memiliki perkembangan yang lebih baik dibandingkan anak-anak yang belum mengenal komputer.

2) Stimulasi kreativitas dan imajinasi.

Teknologi komputer jika diajarkan dengan benar, dapat menstimulasi kreativitas dan imajinasi anak. Pemrograman komputer biarpun sederhana, menantang anak-anak. Aktivitas ini memaksa anak untuk mengidentifikasi solusi, menganalisa pilihan-pilihan dan akhirnya memilih yang terbaik.

3) Meningkatnya keterampilan verbal dan komunikasi.

Penggunaan komputer sejak dini terbukti dapat meningkatkan keterampilan verbal dan komunikasi pada anak. Dengan perangkat lunak yang tepat, anak dikenalkan pada kosakata yang lebih banyak dengan aksen yang berbeda-beda. Pada usia ini anak mampu menyerap kata-kata baru dengan cepat. Hasilnya, kosakata mereka akan bertambah dan kemampuan verbalnya meningkat.

4) Meningkatnya perkembangan kepribadian.

Program-program komputer memungkinkan anak untuk membuat kesalahan, memperbaikinya, dan melakukannya lagi tanpa takut dimarahi. Hal ini menghasilkan sikap anak yang berani mengambil resiko.

5) Subyek yang penting.

Kini kemampuan menggunakan komputer bukan lagi menjadi keterampilan yang sebaiknya dimiliki tetapi harus dimiliki agar dapat memenuhi tuntutan-tuntutan milenium baru.

6) Pemahaman peralatan elektronik.

Kini kita hidup di dunia yang penuh dengan alat-alat elektronik. Komputer merupakan salah satu peralatan elektronik. Hampir semua peralatan dikontrol oleh komputer. Seorang anak yang telah terbiasa dengan komputer sejak dini tidak akan mengalami fobia teknologi. Anak-anak ini akan memahami alat-alat baru dengan lebih cepat.

Sedangkan menurut Noor (2010: 92) keuntungan dari penggunaan komputer dalam proses belajar anak adalah: 1) dapat meningkatkan hasil belajar, 2) penggunaan waktu dan biaya yang relatif kecil, 3) komputer dapat menayangkan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakainya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ada banyak sekali keuntungan penggunaan komputer sejak dini salah satunya yaitu meningkatkan keterampilan dan hasil belajar. Selain itu, dapat meningkatkan keterampilan verbal dan komunikasi, meningkatkan perkembangan kepribadian, serta dapat mengefisiensikan waktu.

d. Pengertian *Paint*

Dikomputer kita dapat melakukan apa saja, termasuk menggambar. Bahkan untuk menggambar dikomputer kita tidak memerlukan kertas, pensil warna, cat air, dan krayon. Untuk menggambar dikomputer kita bisa menggunakan *paint*.

Dalam Master (2012:75) dikatakan bahwa “*Paint* adalah program untuk menggambar.” Sedangkan menurut Suhartono (2010:7) “*Paint* banyak dipakai oleh anak-anak yang ingin belajar menggambar dan mewarnai.”

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *paint* adalah program untuk menggambar anak.

Sumanto (2005: 196) mengatakan, “Di antara program komputer yang bisa digunakan oleh anak TK untuk berkreasi menggambar adalah *paint*.”

Menurut Nursio dan Hadi (2007: 35) “*Paint* adalah program aplikasi yang dapat digunakan untuk menggambar dan mewarnai, menggambar apa saja baik pemandangan, binatang, atau menggambar yang lainnya.”

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *paint* adalah program aplikasi yang digunakan untuk menggambar dan mewarnai apa saja dan dapat dipakai oleh anak usia dini.

e. Langkah-langkah Menggambar dengan *Paint*

Langkah-langkah kerja menggambar dengan *paint* adalah sebagai berikut:

1. Klik *paint* pada *desktop* dua kali maka munculah layar (kanvas) untuk menggambar. Pada tampilan layar komputer sebelah kiri terdapat fasilitas pendukung menggambar (*tools*) yang ditunjukkan dalam bentuk gambar diantaranya:

- a. *Eraser*: fungsinya sebagai penghapus
- b. *Pencil*: untuk membuat garis atau gambar, warna pensil bisa diubah-ubah dengan cara klik kotak warna dibagian bawah atau layar
- c. *Brush*: untuk membuat garis tebal
- d. *Air brush*: untuk menggoreskan cairan warna seperti menyemprotkan warna pada gambar yang telah dibuat
- e. *Pick color*: untuk membentuk warna
- f. *Magnifier*: untuk membesarkan gambar
- g. *Line*: untuk membuat garis lurus
- h. *Curve*: untuk membuat garis lengkung
- i. *Text*: untuk menyisipkan tulisan atau membuat tulisan dalam gambar
- j. *Elips*: untuk membuat bentuk lingkaran
- k. *Rectangle*: untuk membuat bangun persegi
- l. *Fill with color*: untuk memblok kanvas atau layar sesuai warna yang diinginkan.

Sedangkan dibagian layar sebelah kiri terdapat kotak-kotak warna yang dapat digunakan/dipilih sewaktu menggambar baik dengan pensil atau memberi warna pada dasaran kanvas. Cara memilihnya yaitu dengan mengklik salah satu kotak pada warna yang diinginkan.

2. Dengan menggunakan *mouse* maka sudah dapat digunakan langsung untuk membentuk kreasi gambar. Gambar pada layar atau kanvas dibuat dengan cara menggoreskan atau menggerakkan pensil sampai dihasilkan bentuk kreasi gambar sesuai yang diinginkan. Bila ada kesalahan dalam menggambar atau mau diganti gambar yang lainnya gunakan *eraser* untuk menghapusnya.
3. Untuk membuat gambar dengan garis tebal gunakan *brush*. Caranya klik *brush* dengan *mouse* kemudian goreskan atau gerakkan membentuk gambar yang diinginkan.
4. Untuk memberi warna dengan ketebalan tertentu gunakan *air brush*. Caranya klik *air brush* dengan *mouse* kemudian goreskan atau gerakkan maka sebaran warna akan keluar pada bagian gambar atau bidang yang diwarnai.

B. Penelitian yang Relevan

Oktafarina (2008) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Menggambar Anak Melalui Metode Karyawisata di PAUD Cahaya Kasih Kota Pariaman” menemukan bahwa terjadinya peningkatan kreativitas menggambar khususnya dengan metode karya wisata. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama terhadap kemampuan menggambar anak, bedanya penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian tindakan kelas.

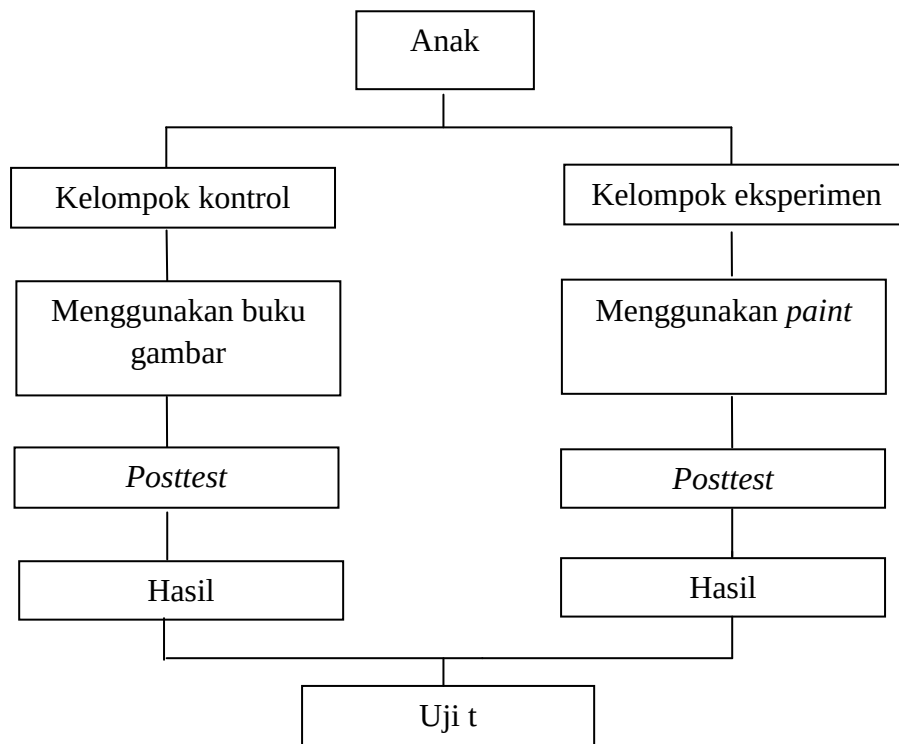
Irawati (2011) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Menggambar Anak Melalui Teknik Gores (*Grafito*) di

TK Aisyiyah Bato Kota Pariaman”. Hasilnya adalah melalui teknik gores (*grafito*) dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak di TK Aisyiyah Bato Kota Pariaman. Penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama terhadap kemampuan menggambar anak, bedanya penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian tindakan kelas.

C. Kerangka Konseptual

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dan bersifat unik. Pendidikan yang diperoleh anak sejak dini merupakan dasar bagi anak untuk memperoleh pendidikan selanjutnya. Untuk itu, peneliti merasa kemampuan menggambar anak sangat penting untuk diperhatikan. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dua kelompok anak untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, selanjutnya kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggambar menggunakan *paint* sedangkan kelompok kontrol menggambar dengan cara yang biasa yaitu memakai buku gambar. Selanjutnya diberikan *posttest* (tes akhir) yang sama. Hasil dari masing-masing *posttest* dianalisis dengan uji t.

Sesuai dengan penjelasan di atas, maka kerangka konseptual pengaruh *paint* pada komputer terhadap kemampuan menggambar anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1: Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Ho : tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan *paint* pada komputer terhadap kemampuan menggambar anak di TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang pada taraf nyata 0,05.

Hi : terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan *paint* pada komputer terhadap kemampuan menggambar anak di TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang pada taraf nyata 0,05.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari nilai rata-rata kedua kelompok, menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggambar menggunakan *paint* pada komputer nilai rata-ratanya “lebih tinggi” dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggambar menggunakan buku gambar.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen yang menggambar menggunakan *paint* pada komputer di kelompok B4 dibanding kelompok kontrol yang menggambar menggunakan buku gambar di kelompok B1 TK Darul Falah Lubuk Buaya Padang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi anak, di harapkan agar kemampuan menggambar anak dapat berkembang sejak dini.
2. Bagi guru, sebaiknya mengadakan variasi dalam pembelajaran menggambar, penggunaan *paint* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang relevan guna meningkatkan hasil belajar anak.

3. Bagi TK, sebaiknya pihak TK lebih meningkatkan mutu TK dengan meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan teknologi pembelajaran yang relevan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meneliti dan menyampaikan gagasan tentang pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan menggambar anak serta menjadi inspirasi dalam melakukan penelitian dimasa yang akan datang.