

**PENINGKATAN MOTIVASI MENGGAMBAR ANAK MELALUI
MEDIA KOMPUTER DI PAUD MAWADDAH
KOTA SOLOK**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat guna memperoleh
Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah**



Oleh :

**KASMAWATI
NIM : 58815**

**KONSENTRASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

PERSETUJUAN SKRIPSI

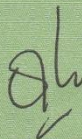
**Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak Dalam Keluarga X
(Keluarga Petani) Di Padang Batu Tagak Nagari Manggopoh
Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam**

Nama : KASMAWATI
NIM/BP : 54143/2010
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 23 Desember 2014

Disetujui Oleh,

Pembimbing I



Dr. Solfema, M. Pd
NIP. 19581212 1985032 001

Pembimbing II



Dra. Irmawita, M. Si
NIP. 19620908 198602 2 001

PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak Dalam Keluarga X
(Keluarga Petani) Di Padang Batu Tagak Nagari Manggopoh
Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam

Nama : Kasmawati
NIM/TM : 54143/2010
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 23 Desember 2014

Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Solfema, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Irmawita, M.Si.	2. 
3. Anggota	: Drs. Wisroni, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Drs. Jalius HR, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Mhd. Natsir, S.Sos.I, S.Pd., M.Pd	5. 

Persembahan



Kata pujian untukmu ya Allah atas waktu yang kau berikan kepadaku seiring senyum dan langkah kakiku ku ucapkan Alhamdulillah atas ridhomu ya Allah akhirnya ku bisa sampai dipenghujung perjuanganku.

Ku persembahkan

Karya ku kepada orang-orang yang sangat berarti bagi ku. Kepada suamiku tersayang Zulkarnain. Z, yang selalu mendo'akan ku di setiap sujudnya dan memberi dorongan serta semangat yang tak kunjung lelah, dan selalu ada disaat aku lemah

Teristimewa kepada malaikat kecilku tercinta Alfin Risa Putra & Arif Alfa Rizki, Tak ada kata yang bisa mewakili perasaan Nina selain ucapan terima kasih atas do'a dan harapan untuk menyosong hari depan yang cerah dan gemilang.

Dan kepada (Alm) ibunda tercinta yang selalu dekat dihati nanda, walaupun telah tiada semoga ibu tersenyum disyorga tempat ibu berada yang selalu mendo,akan ananda diwaktu masih kuliah, Kakanda tercinta Zulbaidah yang selalu memberikan dukungan atas keberhasilan adinda menyelesaikan studi ini. Terima kasih yang takterhingga juga kepada ibu Yerni yang telah memberikan dukungan penuh atas perjuangan ku dalam segala hal. Tak lupa juga terima kasih banyak kepada teman2 dan adik2 di PAUD Terpadu TK-KB Pertiwi Kota Solok dan teman2 anggota Gugus PAUD II Kecamatan Lubuk Sikarah KotaSolok yang selalu kompak untuk maju bersama, serta teman2 seperjuangan Yeni, Pit, Dona , yang selalu setia menemani disaat menyelesaikan study.

Akhir kata apresiasi dan terima kasih buat saudara, sahabat, dan handai taulan yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang sudah memberikan doa dan semangat buat aku sehingga skripsi ini dapat terealisasi, Insya Allah bermanfaat bagi kita semua.

Wassalam

KASMAWATI,

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, merupakan tugas akhir berupa skripsi dengan judul **“Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak Dalam Keluarga X (Keluarga Petani) Di Padang Batu Tagak Nagari Manggopoh Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam”** adalah asli karya saya sendiri.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali dari pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan didalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Desember 2014
Yang menyatakan



Kasmawati

ABSTRAK

KASMAWATI 2015 Peningkatan Motivasi Menggambar Anak Melalui Media Komputer Di PAUD Mawaddah Kota Solok

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi anak menggambar di PAUD Mawaddah Kota Solok. Hal ini diduga karena kurang menariknya media yang digunakan guru dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat motivasi menggambar anak melalui media komputer dalam aspek : 1) menggambar dalam bentuk garis, 2) menggambar dalam bentuk geometri, dan 3) menggambar dalam bentuk utuh sederhana.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak PAUD Mawaddah Kota Solok. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dan alat pengumpulan datanya pedoman observasi. Teknik analisis data menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan menggambar anak melalui media komputer dalam program paint. Hampir semua anak sangat mampu menggambar dalam bentuk garis, menggambar dalam bentuk geometri, dan menggambar membentuk bentuk utuh sederhana.

Dapat disimpulkan bahwa menggambar melalui media komputer dapat meningkatkan motivasi anak menggambar. Disarankan kepada pengelola agar dapat menyediakan fasilitas untuk guru dalam upaya meningkatkan motivasi anak menggambar di PAUD melalui media yang menarik bagi anak. Bagi pendidik agar dapat menggunakan komputer sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi menggambar anak dalam proses pembelajaran. Bagi peneliti lainnya diharapkan agar dapat melakukan penelitian lanjutan tentang peningkatan motivasi anak menggambar dengan media yang lain.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala Yang Maha Kuasa yang telah banyak memberi nikmat dan kemudahan sehingga peneliti telah berhasil menyusun skripsi ini dengan judul *Peningkatan Kemampuan Menggambar Anak Melalui media Komputer di PAUD Mawaddah Kota Solok*. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan perkuliahan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulis sangat menyadari begitu banyak pihak-pihak dengan ikhlas telah memberi bantuan yang sangat berharga bagi penulis, baik moril maupun materil dari tahap perencanaan hingga terselesikannya skripsi ini. Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Solfema, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
2. Bapak Drs. Wisroni, M. Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dra. Setiawati, M. Si selaku pembimbing I yang telah sabar memberikan bimbingan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
4. Bapak Drs. Wisroni, M. Pd selaku pembimbing II yang banyak memberikan masukan dan arahan sehingga skripsi ini selesai.

5. Bapak dan ibu staf pengajar Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Bapak Wali Kota Solok c.q Kepala Pelayanan dan Perizinan Kota Solok yang telah memberi izin Penelitian.
7. Ibu Yentimar selaku pengelola PAUD Mawddah Kota Solok yang telah memberikan dukungan dan fasilitas serta bantuan dalam penelitian ini.
8. Suami tercita yang telah memberikan perhatian dan dorongan baik secara moral dan materil sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.
9. Keluraga atau kakak yang telah mendo'akan dan memberikan semangat demi keberhasilan adinda.
10. Teman-teman sejawat Ikatan Pendidik PAUD Kota Solok dan rekan-rekan mahasiswa Kosentrasi PAUD UNP yang telah memberikan kritik dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga jasa baik semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini mendapat imbalan yang barokah dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini sangat penulis harapkan, Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, Amiin Ya Rabbal A'lamiin.

Padang, Januari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GRAFIK	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Pertanyaan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian	9
H. Definisi Operasional	10
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. KAJIAN TEORI	12
1. Hakikat pendidikan Anak Usia Dini	12
2. Hakekat Menggambar	15
3. Media Pembelajaran.....	17
4. Komputer Media Meningkatkan Motivasi Menggambar Anak Usia Dini	19
B. Penelitian Yang Relevan	24
C. Kerangka Konseptual	25
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	26
B. Subjek Penelitian	26
C. Prosedur Penelitian	27
D. Jenis dan Sumber Data	34
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	34
F. Teknik Analisa Data	34
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	36
1. Kondisi Sebelum Siklus	36
2. Kondisi Siklus 1	41
3. Kondisi Siklus II	43

B. Pembahasan	52
BAB V PENUTUP	
A. KESIMPULAN	55
B. SARAN	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Awal Motivasi Menggambar Anak PAUD Mawaddah Kota Solok Tahun Pelajaran 2013/2014	5
2. Data Awal Motivasi Menggambar Anak PAUD Mawaddah Kota Solok Tahun pelajaran 2013 /2014	36
3. Hasil Observasi Peningkatan Motivasi Anak Menggambar Dalam Bentuk Garis Melalui Media Komputer Pada Siklus I	38
4. Hasil Observasi Peningkatan Motivasi Anak Menggambar dalam Bentuk Geometri Melalui Media Komputer	39
5. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Menggambar Dalam Bentuk Bentuk Utuh Sederhana Melalui Media Komputer	40
6. Refleksi Peningkatan Motivasi Anak Menggambar Melalui media Komputer Pada Siklus I	41
7. Hasil Observasi Peningkatan Motivasi Anak Menggambar Dalam Bentuk Garis Melalui Media Komputer Pada Siklus II	43
8. Hasil Observasi Peningkatan Motivasi Anak Menggambar Dalam Bentuk Geometri Melalui Media Komputer pada Siklus II	45
9. Hasil Observasi Peningkatan Motivasi Anak Menggambar Dalam Bentuk Bentuk Utuh Sederhana Melalui Media Komputer Pada Siklus II	47
10. Refleksi Peningkatan Motivasi Anak Menggambar Melalui Media Komputer Pada Siklus II	48
11. Rakapitulasi Peningkatan Motivasi Anak Menggambar Melalui Media Komputer Dari Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II Dengan kategori Sangat Mampu	50

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 1 Data Awal Motivasi Menggambar Anak PAUD Mawadah Kota Solok Tahun Pelajaran 2013/2014	37
Grafik 2 Hasil Observasi Motivasi Anak Menggambar Dalam Bentuk Garis Melalui Media Komputer Kategori Sangat Mampu pada Siklus I	38
Grafik 3 Hasil Observasi Motivasi Anak Menggambar Dalam Bentuk Geometri Melalui Media Komputer Kategori Sangat Mampu Pada Siklus I.....	40
Grafik 4 Hasil Observasi Motivasi Anak Menggambar Dalam Bentuk Utuh Sederhana Melalui Media Komputer Kategori Sangat Mampu Pada Siklus I	41
Grafik 5 Refleksi Peningkatan Motivasi Anak Menggambar Melalui Media Komputer Pada Siklus I.....	42
Grafik 6 Hasil Observasi Motivasi Anak Menggambar Dalam Bentuk Garis Melalui Media Komputer Kategori Sangat Mampu pada Siklus II	44
Grafik 7 Hasil Observasi Motivasi Menggambar Anak Dalam Bentuk Geometri Melalui Media Komputer Kategori Sangat Mampu Pada Siklus II	46
Grafik 8 Hasil Observasi Motivasi Anak Menggambar Dalam Bentuk Utuh Sederhana Melalui Media Komputer Kategori Sangat Mampu Pada Siklus II.....	47
Grafik 9 Refleksi Peningkatan Motivasi Anak Menggambar Melalui Media Komputer Pada Siklus II	49
Grafik 10 Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Anak Menggambar Melalui Media Komputer Dari Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II Dengan Kategori Sangat Mampu	51

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
Lampiran 1. Kisi- kisi dan Intsrumen	59
Lampiran 2. Instrumen Penelitian	60
Lampiran 3. Lembaran Observasi	63
Lampiran 4. Rencana Kegiatan	83
Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian	94
Lampiran 6. Surat Permohonan Melakukan Penelitian	99
Lampiran 7. Surat Izin Melakukan Penelitian dari Jurusan PLS	95
Lampiran 8. Surat Izin Melakukan Penelitian dari Kantor Pelayanan dan Perizinan Kota Solok	101
Lampiran 9. Surat Rekomendasi Penelitian dari Pengelola PAUD Mawaddah Kota Solok	102
Lampiran 10. Surat Keterangan telah selesai melakukan Penelitian dari Pengelola PAUD Mawddah Kota Solok	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah merupakan pendidikan yang paling mendasar dan strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Periode ini merupakan periode krusial untuk menumbuhkan kembangkan kecerdasan dan bakat serta kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, spritual dan seni.

Anak adalah makhluk unik yang membawa segenap potensi besar sejak lahir. Bakat serta potensi yang dimiliki anak perlu bantuan dari pendidik di lembaga pendidikan anak usia dini untuk mengembangkannya agar berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam Depdiknas (2007:5) menyatakan bahwa, pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan dasar yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pendidikan anak usia dini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Pemberian rangsangan tersebut agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Perkembangan seni anak perlu adanya bantuan dari para pendidik di lembaga PAUD untuk dikembangkan, karena seni termasuk salah satu kecerdasan jamak. Menurut Pamadhi (2008: 1) “mengembangkan potensi seni anak berarti juga mengembangkan kecerdasannya”. Pengembangan seni anak dapat dilakukan dengan menggambar. Menggambar juga memberikan pengetahuan mengenal berbagai bentuk benda, dan juga anak akan mengenal berbagai macam warna.

Berdasarkan Peraturan Menteri No 58 Tahun 2009 (Depdiknas, 2009) tingkat pencapaian kemampuan menggambar anak usia 5-6 tahun sudah bisa menggambar sesuai dengan gagasannya, meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media, menggunakan alat tulis dengan benar, mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail. Menggambar bagi anak adalah alat berekspresi dan berkomunikasi yang dapat menciptakan suasana aktif, asyik dan menyenangkan. Menggambar menurut Sumanto (2005:47) yaitu: “Kegiatan manusia untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya dengan mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna”.

Menggambar merupakan kebiasaan anak usia dini, dengan menggambar dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak, Dalam menggambar terjadi proses berfikir, meningkatkan kemampuan kognitif. Diharapkan potensi dan bakat anak dapat berkembang secara optimal.

Paud Mawaddah Kota Solok terletak di Kelurahan Aro IV Korong Kecamatan Lubuk Sikarah yang bejarak kira-kira 0,5 kilometer dari pasar raya Solok, dan kira-kira 200 meter dari Mesjid Agung Al-Mukhsinin, mesjid yang menjadi kebanggaan masyarakat Kota Solok karena merupakan mesjid terbesar di Kota dan Kabupaten Solok. Selain itu juga terlihat pemandangan yang indah, gunung talang dan gunung merapi yang menjulang tinggi terlihat jelas dari halaman Paud Mawaddah.

Walaupun Paud Mawaddah terletak tengah-tengah Kota Solok yang disebut juga jantung Kota, dibalik pagar lembaga Paud Mawaddah terdapat juga hamparan sawah dengan hasil sawahnya yaitu padi yang dijadikan beras yang terkenal dengan lagunya “Bereh Solok Bereh Tanamo”. Jalan yang membentang didepan lembaga Paud yang dilalui oleh banyak kendaraan, baik kendaraan roda dua maupun roda

empat dengan pengaturan lalu lintas yang tertib dan rambu lalu lintas yang terpasang disepanjang jalan sehingga memudahkan untuk menuju Paud Mawaddah. Pohon dan tanaman yang tumbuh di halaman pekarangan PAUD Mawaddah dengan lingkungan yang nyata ada disekitar PAUD diharapkan dapat dijadikan sebuah objek gambar untuk anak-anak menggambar mengungkapkan apa yang dilihat dan dirasakannya dalam bentuk garis, bentuk geometri dan warna sebagai alat berekspresi dan berkomunikasi yang dapat menciptakan suasana aktif, asyik, dan menyenangkan bagi anak usia dini. Diharapkan anak mampu menggambar membuat garis lurus, garis lengkung, serta membuat bentuk-bentuk geometri, dan mewarnainya dengan warna yang sesuai.

Pelaksanaan proses belajar mengajar di Paud Mawaddah Kota Solok dikembangkan disentra-sentra,. Sentra yang ada yaitu : 1) sentra ibadah, 2) sentra persiapan, 3) sentra balok, 4) sentra seni dan kreativitas, 5) sentra main peran, 6) serta bahan alam, 7) dan sentra IPTEK. Disetiap sentra difasilitasi dengan alat pembelajaran atau Alat Permainan Edukatif (APE) dan peralatan yang diperlukan dalam proses belajar mengajar lainnya seperti komputer di sentra IPTEK. Dengan adanya sarana dan prasarana yang tersedia di PAUD diharapkan guru dapat mengembangkan secara optimal berbagai potensi dan bakat yang dimiliki anak sesuai dengan tingkat perkembangannya.

. Pengembangan seni menggambar bagi anak usia dini sama pentingnya dengan pengembangan aspek lainnya karena hasil gambar yang dibuat merupakan media komunikasi, percaya diri dan kreativitas.

Peningkatan kemampuan menggambar anak yang dilaksanakan di PAUD

hendaknya mengacu kepada tujuan dan target yang akan dicapai, karena dengan memahami tujuan dari suatu pembelajaran maka guru dengan mudah menentukan teknik, metode pembelajaran, serta media pembelajaran. Media yang digunakan hendaknya bervariasi agar pembelajaran yang diberikan kepada anak tidak membosankan, dan anak akan termotivasi untuk belajar.

Menurut Nirwana, dkk (2006:115) media pembelajaran adalah “alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran, baik dengan guru maupun tanpa kehadiran guru”. Media pembelajaran digunakan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Terkait dengan kemampuan media dalam proses belajar mengajar, materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit dan lebih jelas, serta mengefisienkan penyajian materi pembelajaran.

Fenomena yang penulis temui di PAUD Mawaddah Kota Solok, kurangnya motivasi anak menggambar pada anak usia 5 sampai 6 tahun yang terlihat dalam pelaksanaan proses belajar menggambar yang sering dilaksanakan di lembaga PAUD Mawaddah. Hal ini terlihat dari hasil kegiatan menggambar anak dalam bentuk garis, menggambar dalam bentuk geometri, dan menggambar dalam bentuk utuh sederhana baik dengan menggunakan pensil, maupun melalui alat tulis lainnya secara manual serta krayon atau pewarna lainnya untuk mewarnai gambar.

Selain itu media pembelajaran yang tidak bervariasi sehingga kurang menarik bagi anak dan anak tidak termotivasi untuk melaksanakan kegiatan menggambar. Kegiatan menggambar yang telah dilakukan hanya memakai alat sebagai media yaitu kertas, krayon, dan pensil warna, hal tersebut membuat anak merasa bosan dan merasa terpaksa untuk melakukannya.

Criticos dalam Daryanto (2010:5) mengemukakan “penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan menggambar dapat meningkatkan rasa ingin tahu, sikap positif dan motivasi belajar anak. Penggunaan media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra karena rumit”.

Hasil observasi yang penulis peroleh di PAUD Mawaddah Kota Solok pada tahun ajaran 2013/2014 mengenai motivasi anak menggambar dengan pensil dan kertas, serta krayon untuk mewarnai secara manual masih rendah terhadap 12 orang anak, data hasil observasi dapat dilihat pada tabel1.

Tabel 1. Data Awal Hasil Menggambar Anak PAUD Mawaddah Kota Solok Tahun Ajaran 2013/2014

No	Aspek Peningkatan Menggambar	Kemampuan Anak						N
		SM		M		KM		
		F	%	f	%	f	%	
1	Menggambar dalam bentuk garis	2	16,67	2	16,67	8	66,67	12
2	Menggambar dalam bentuk geometri	1	8,33	1	8,33	10	83,34	12
3	Menggambar dalam bentuk utuh sederhana	1	8,33	2	16,67	9	75	12
	Jumlah	33,34		41,67		225,01		
	Rata-rata	11,11		13,89		75		

Sumber : Hasil Observasi di PAUD Mawaddah Kota Solok

Ket :
 SM : Sangat Mampu
 M : Mampu
 KM : Kurang Mampu

Dari tabel 1 terlihat kondisi awal perkembangan menggambar anak PAUD Mawaddah Kota Solok dilihat dari aspek menggambar dalam bentuk garis, dari 12 orang anak hanya 2 anak yang sangat mampu menggambar dalam bentuk garis dengan persentase 16,67%, 2 anak yang mampu dengan persentase 16,67%, dari 8 anak yang

tidak mampu dengan persentase 66,67%. Pada aspek menggambar dalam bentuk geometri, dari 12 orang anak hanya 1 anak yang sangat mampu, dengan persentase 8,33%, juga 1 anak yang mampu dengan persentase 8,33%, dan 10 anak yang kurang mampu dengan persentase 83,34%.

Kemudian aspek menggambar dalam bentuk utuh sederhana dari 12 orang anak, 1 anak yang sangat sangat mampu dengan persentase 8,33%, 2 anak yang mampu dengan persentase 16,67%, dan 9 anak yang kurang mampu dengan persentase 75%. Rata-rata persentase pada kondisi awal perkembangan kemampuan menggambar dari 12 orang anak 11,11 % sangat mampu, 13,89% mampu, dan 75% kurang mampu meningkatkan kemampuan menggambar.

Secara keseluruhan data kondisi awal perkembangan menggambar anak dari 12 orang anak hanya 11,11% yang sangat mampu menggambar, hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak PAUD Mawaddah Kota Solok masih belum mampu menggambar dengan baik. Masih rendahnya kemampuan anak menggambar diduga selama ini dalam proses pembelajaran di PAUD guru masih belum dapat mengembangkan atau menggunakan media, strategi, dan metode, serta pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak.

Berdasarkan fenomena diatas, maka penulis tertarik untuk memberikan solusi guna mengatasi permasalahan tersebut. Solusi yang akan penulis berikan yaitu meningkatkan motivasi anak menggambar melalui media komputer, karena melalui media ini penulis menganggap dapat meningkatkan rasa ingin tahu, sikap positif dan motivasi belajar anak. Anak mengenal teknologi, cara menggunakannya dan menggambar anak lebih terarah. Anak juga mengenal banyak warna, karena didalam komputer telah terprogram berbagai macam warna. Sehubungan dengan

itu, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Motivasi Menggambar Anak Usia Dini melalui Media Komputer di PAUD Mawaddah Kecamatan Lubuk Sikarah Kota Solok”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dapat identifikasi permasalahannya yaitu rendahnya kemampuan anak menggambar disebabkan oleh kurangnya motivasi yang terdiri dari :

1. Internal (yang bersumber dari diri anak) seperti :

- a. Kemampuan intelektual (IQ) yang rendah sehingga anak menemui kesulitan dalam belajar
- b. Minat anak dalam menggambar masih kurang
- c. Kondisi fisik atau kesehatan anak kurang mendukung untuk melakukan kegiatan menggambar.

2. Eksternal (yang bersumber dari luar diri anak)

- a. Media yang digunakan dalam pembelajaran menggambar kurang menarik bagi anak, karena guru hanya menggunakan alat sebagai media yaitu pensil, kertas, dan krayon secara manual sehingga anak cepat bosan menggambar.
- b. Metode pembelajaran yang diberikan guru kurang bervariasi dalam kegiatan proses belajar menggambar sehingga hasilnya tidak efektif.
- c. Kurangnya penghargaan hasil gambar anak oleh guru dalam kegiatan menggambar sehingga anak malas melakukan kegiatan menggambar
- d. Kurangnya motivasi dan latihan dari orang tua
- e. Pengaruh teman sebaya atau lingkungan sosial yang kurang baik sehingga mendatangkan dampak negatif terhadap proses belajar menggambar.

C. Pembatasan Masalah

Dengan keterbatasan tenaga, waktu dan biaya yang tersedia, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu: Kurang menariknya media yang digunakan guru dalam menggambar, dalam hal ini peneliti menggunakan komputer sebagai media dalam meningkatkan motivasi anak menggambar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dirumuskan permasalahannya yaitu “Apakah melalui media komputer dapat meningkatkan motivasi anak menggambar dalam bentuk garis, menggambar dalam bentuk geometri, dan menggambar dalam bentuk utuh sederhana di PAUD Mawaddah Kota Solok ?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi anak menggambar melalui media komputer di PAUD Mawaddah Kota Solok, secara khusus penelitian bertujuan untuk :

1. Melihat peningkatan motivasi anak menggambar dalam bentuk garis melalui media komputer.
2. Melihat peningkatan motivasi anak menggambar dalam bentuk geometri melalui media komputer
3. Melihat peningkatan motivasi anak menggambar dalam bentuk utuh sederhana melalui media komputer

F. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian dapat diajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Apakah dengan media komputer dapat meningkatkan motivasi anak menggambar dalam bentuk garis ?
2. Apakah dengan media komputer dapat meningkatkan motivasi anak menggambar dalam bentuk geometri?
3. Apakah dengan media komputer dapat meningkatkan motivasi anak menggambar dalam bentuk utuh sederhana?

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan berguna secara teoritis maupun praktis:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperluas wawasan dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan motivasi anak usia dini menggambar melalui media komputer.

2. Secara Praktis penelitian ini bermanfaat :

- a. Bagi pendidik dapat bermanfaat sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- b. Bagi PAUD Mawaddah Kota Solok agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal dalam upaya peningkatan motivasi belajar menggambar di PAUD.
- c. Bagi orang tua sebagai bahan masukan tentang manfaat media komputer dalam memotivasi anak menggambar dan memberikan stimulasi serta pelayanan yang sesuai sehingga bukan hanya tanggung jawab sekolah saja.
- d. Bagi pengelola PAUD yang berkepentingan dalam menyelenggarakan pendidikan anak usia dini dapat dijadikan bahan referensi tambahan yang bermanfaat untuk mengembangkan pembelajaran.

H. Definisi Operasional

1. Motivasi menggambar

Motivasi menurut Sartain dalam (Purwanto, 2007:61) mengatakan bahwa pada umumnya suatu motivasi atau dorongan adalah suatu pernyataan yang kompleks didalam suatu organisme yang mengarah pada tingkah laku terhadap suatu tujuan (goal) atau perangsang (incentive). Tujuan (goal) adalah membatasi tingkah laku organisme itu. Jika yang kita tekankan ialah faktanya/objeknya, yang menarik organisme itu maka kita gunakan istilah perangsang.

Berdasarkan pendapat tersebut motivasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alasan yang merangsang atau pendorong anak usia dini dalam kegiatan belajar menggambar sehingga termotivasi untuk menggambar. Menurut Sumanto (2005:47) “Menggambar merupakan kegiatan manusia untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya dengan mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna”. Adapun yang dimaksud motivasi menggambar dalam penelitian ini adalah motivasi anak menggambar dalam bentuk garis, menggambar dalam bentuk geometri, dan menggambar dalam bentuk utuh sederhana melalui media komputer

a. Menggambar dalam bentuk garis

Menggambar dalam bentuk garis menurut Handika (2013) adalah salah satu dasar membuat gambar atau hiasan seperti garis lurus, garis lengkung, garis miring, dan garis putus-putus atau garis patah-patah.

b. Menggambar dalam bentuk geometri.

Menggambar dalam bentuk geometri menurut priyadi (2006) adalah menggambar terdapat beberapa bangun datar, seperti bujur sangkar/kotak, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran. Menurut Pamadhi (2008 : 2.38) “menggambar dalam bentuk geometri mempunyai urutan pelaksanaan yaitu: 1) Meneruskan titik, 2) mewarnai, 3) menginterpretasikan bentuk dan warna”.

c. Menggambar bentuk utuh

Menurut Suyono (2012) menggambar bentuk utuh adalah menggambar dari garis dan geometri menjadi kemiripan objek, baik itu kemiripan bentuk maupun warna. Mennggambar bentuk utuh dalam penelitian ini adalah anak dapat menggambar sesuatu yang bermakna, mirip objek gambar seperti meggambar manusia, meggambar rumah, meggambar pohon, dan megambar gunung sebagai objek gambar kesenangan anak usia dini menggambar dengan sederhana

2. Media Komputer

Menurut Firman (2008:6) “Media komputer merupakan suatu mesin yang dapat digunakan untuk mengolah informasi menurut prosedur yang telah dirumuskan”. Media komputer yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar mengenai menggambar menggunakan program paint yang ada di komputer dengan enam pilihan menu utama yaitu File, Edit, View, Image, Colors dan Help, serta alat-alat yang digunakan untuk menggambar dalam program paint yaitu pensil, kuas, penghapus, dan memilih bentuk-bentuk geometri, seperti persegi, lingkaran, dan bintang serta bentuk-bentuk garis dengan memilih ketebalan garis yang diperlukan untuk menggambar dengan cara mengklik menggunakan mouse pada komputer.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut NEACY dalam Takdiratun (2005: 1) anak usia dini atau *early childhood* adalah “anak yang berada pada usia nol hingga delapan tahun”. Periode ini dalam perjalanan usia manusia merupakan periode penting bagi pembentukan otak atau integensi, keperibadian, memori dan beberapa aspek perkembangan yang lain. Kegagalan pertumbuhan dan perkembangan pada masa ini dapat mengakibatkan kegagalan masa-masa selanjutnya.

Menurut Sujiono (2009:6) anak usia dini adalah “sosok individu yang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya”. Anak usia dini mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dari umur 0-8 tahun. Menurut Bloom dalam Fasli (2006 : Makalah Seminar dan Lokakarya Nasional PAUD) penelitian longitudinalnya mengenai kecerdasan Intelektual (IQ) berpendapat bahwa :

Kira-kira 50% variabilitas kecerdasan orang dewasa telah ada pada saat umur 4 tahun, 30% berikutnya pada usia 8 tahun, dan 20% sisanya pada pertengahan atau akhir masa dasawarsa kedua. Dikatakannya pada 4 tahun pertama adalah kurun waktu dimana seorang anak sangat peka terhadap kaya miskinnya lingkungan akan stimulasi. Selama pada kurun waktu tersebut pada umumnya perbedaan kecerdasan pada anak dengan lingkungan yang kaya akan stimulasi dengan anak yang berada dalam lingkungan yang kaya akan stimulasi adalah kira-kira 10 unit IQ, selanjutnya 6 unit ada usia 4-8 tahun.

Sehubungan dengan pendapat tersebut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam Depdiknas (2007:8) anak usia 4-6 tahun

merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentang usia lahir sampai 8 tahun., perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan 50% menjadi 80 %. Pada masa ini merupakan masa peka bagi anak, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan

b.Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Richard dalam Sofia (2007:12) “karakteristik anak usia dini adalah egosentris (cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri), memiliki *curiosity* yang tinggi (rasa ingin tahu yang tinggi tentang sesuatu), makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, daya konsentrasi yang pendek, masa belajar yang paling potensial”.

Sehubungan dengan pendapat tersebut dijelaskan kembali oleh Eliyawati (2005:2) bahwa :

Karakteristik anak usia dini adalah unik, egosentris, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif dan berjiwa petualangan, mengekspresikan perilakusecara relative, spontan, kaya dengan fantasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, memiliki daya perhatian yang masih pendek, bergairah untuk belajar, dan banyak belajar dari pengalaman, serta semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Dapat disimpulkan bahwa anak usia dini berbeda satu sama lain, anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas/kemampuan dan latar kehidupan yang berbeda, oleh karena itu pendidik harus mengetahui karakteristik anak usia dini sebelum memberikan pelajaran.

c. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar

untuk pengembangan seluruh potensi yang dimiliki anak AUD.

Direktorat PAUD tahun 2005 dalam Yamin dkk (2010 :1) “pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menepati kedudukan sebagai *golden age* dan strategis dalam pengembangan sumber daya manusia”. Sehubungan dengan itu dalam UU No 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS Pasal 28 dijelaskan bahwa : Pendidikan Anak Usia Dini dilaksanakan dalam tiga jalur, Jalur formal melalui Taman kanak-kanak dan Raudatul Atfal, jalur nonformal melalui Kelompok Bermain, dan Taman Penitipan Anak, dan Satuan PAUD Sejenis, serta jalur informal melalui Pendidikan Anak dalam Keluarga.

Taman Kanak-kanak adalah bentuk satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak yang berusia empat tahun sampai enam tahun. (Yuliani,2009:12) “taman kanak-kanak diselenggarakan untuk anak usia 4-6 tahun, yang mana dibagi kedalam dua kelompok yaitu usia 4-5 tahun berada pada kelompok A dan kelompok B untuk anak usia 5-6 tahun”. Kelompok bermain atau Play group merupakan salah satu bentuk dari pendidikan anak usia dini pada jalur nonformal (Undang-undang Nomor 20 tahun 2008 pasal 28). Kelompok bermain atau Playgroup menyelenggarakan program pendidikan sekaligus program kesejahteraan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, dengan memprioritaskan anak berusia dua sampai empat tahun.

d. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Suyanto (2005:68) “pendidikan anak usia dini bertujuan membimbing dan mengembangkan potensi anak secara optimal sesuai dengan tipe

kecerdasan yang dimiliki anak, pendidikan yang memfasilitasi setiap anak dengan lingkungan belajar yang tepat agar anak dapat berkembang sesuai tingkat perkembangannya”. Sehubungan dengan itu menurut Reggiasangka (2011:57) ada dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini yaitu :

Tujuan utama membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar dalam mengarungi kehidupan dimasa dewasa. Tujuan penyerta yaitu untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar disekolah.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak, sehingga anak menjadi manusia yang seutuhnya dengan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak melalui rangsangan dan stimulus yang diberikan dengan kegiatan yang menyenangkan, mendidik, dan demokratis.

2. Hakikat Menggambar

a. Pengertian Menggambar

Menggambar merupakan salah satu bentuk kegiatan berekspresi yang cukup populer bagi anak usia dini. Menggambar bagi anak adalah media berekspresi dan berkomunikasi yang dapat menciptakan suasana aktif, asyik dan menyenangkan. Pada prinsipnya kegiatan menggambar yang dilakukan anak merupakan kegiatan naluriah, seperti halnya makan, minum, berbicara dan bercerita pada orang lain. Menurut Pamadhi (2008:2.5) Menggambar adalah “membuat gambar dan memberi warna sehingga menimbulkan gambar”. Selanjutnya Veri (2007:1) menjelaskan bahwa “Menggambar adalah sebuah proses kreasi yang harus dilakukan secara intensif dan terus menerus karena

menggambar merupakan wujud pengeksplorasian teknis dan gaya, penggalian gagasan dan kreativitas”.

Kegiatan menggambar bagi anak dapat dilakukan dengan berbagai media tempat mereka menuangkan ide/gagasan, gejala/perasaan maupun imajinasi. Menurut Noviantoro (2012:07) “Menggambar merupakan kegiatan membentuk imajinasi dengan menggunakan banyak pilihan teknik dan media”. Dengan kegiatan menggambar dapat mengungkapkan ide, angan-angan, perasaan, pengalaman apa yang pernah dilihat dengan menggunakan peralatan.

Menggambar menurut Pamadhi (2008 :2.5) adalah “kegiatan yang dilakukan dengan cara mencoret, mengores, benda tajam ke benda lain dengan memberi warna, sehingga menimbulkan gambar”.

b. Manfaat Menggambar Bagi AnakUsia Dini

Gambar bagi anak usia dini merupakan media komunikasi, dalam menggambar terjadi proses berfikir, dimana cita-rasa dan angan-angannya akan tumbuh terus, muncul ide, pikiran maupun gagasan baru, gagasan ini selanjutnya mendorong anak untuk berbuat mengikuti pola berpikir seperti gambar atau justru muncul ide baru dan menggugah perasaan.

. Menurut Pamadhi (2008:2.10) manfaat menggambar yaitu

1) Menggambar sebagai alat bercerita, 2) Menggambar sebagai media mencurahkan perasaan, 3) Menggambar sebagai alat bermain, 4) menggambar melatih ingatan, 5) Menggambar sebagai media sublimasi perasaan 7) Menggambar mengembangkan kecakapan emosional, 8) menggambar melatih kemampuan anak, serta melatih ketelitian melalui pengamatan langsung.

Berdasarkan pendapat tersebut, menggambar tidak hanya sekedar membuat gambar, melainkan juga merupakan media ekspresi diri yang menyenangkan bagi anak usia dini.

c. Kemampuan Menggambar Anak Usia Dini.

Anak-anak menggambar mengikuti suatu pola perkembangan secara bebas, spontan, murni dan memiliki ciri dan corak yang sama. Anak-anak menggambar dengan banyak ide atau gagasan melalui goresan-goresan dengan menggunakan beragam media dan cara. Melalui gambar yang mereka ciptakan dapat mengali dengan mudah informasi serta pengetahuan yang dimiliki oleh anak. Menurut Lowenfld (1982:70) “Pola kemampuan menggambar anak pra sekolah berada pada periode pra bagan dimana anak mulai menggambar bentuk-bentuk yang berhubungan dengan dunia sekitar atau lingkungan tempat tinggal mereka, seperti gambar manusia, rumah, gunung, dan pohon”.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar pada hakekatnya merupakan proses komunikasi, informasi atau pesan yang didokumentasikan sebagai materi pelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum, sumber informasi salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan proses komunikasi, informasi atau pesan dalam memberikan materi pembelajaran. Menurut Nirwana, dkk (2006:114) “media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar informasi ke penerima informasi”.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran mengalami perkembangan menjadi alat bantu audio visual yaitu berupa alat dan bahan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat diterima peserta didik melalui indra pendengar dan penglihatan. Menurut Schramm dalam Nirwana, dkk (2006:115) mengatakan bahwa “Media pembelajaran sebagai teknologi

pembawa informasi yang dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar”. Menurut Arief (2006:7) media adalah “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian minat anak sehingga proses belajar terjadi”. Kemudian dijelaskan lagi oleh Arsyad (2010:3) “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 pesan kepada penerima pesan.

Dari pendapat ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran, baik dengan kehadiran guru maupun tanpa kehadiran guru.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan tentunya memiliki manfaat untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar anak. Menurut Nirwana (2006:116) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut: 1)” Pembelajaran akan lebih menarik dan lebih interaktif, 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra karena rumit, dan 3) memperjelas, menyeragamkan materi pembelajaran. Lebih lanjut Arsyad (2010:24) mengemukakan manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih di pahami oleh anak dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan

kata-kata oleh guru, sehingga anak tidak bosan, 4) Anak lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan meneruskan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa menggunakan media dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

4. Komputer Media Meningkatkan Motivasi Menggambar Anak Usia Dini

a. Pengertian Komputer

Asal kata komputer dalam bahasa Inggris adalah *compute* yang berarti menghitung. Komputer juga merupakan suatu mesin yang dapat digunakan untuk mengolah informasi menurut prosedur yang telah dirumuskan yang terdiri dari beberapa komponen yang dapat membentuk sistem kerja yang rapi. Menurut Edi (2010) Komputer adalah :

Serangkaian atau sekelompok mesin elektronik yang terdiri dari ribuan bahkan jutaan komponen yang dapat saling bekerja sama serta membentuk sebuah sistem kerja yang rapi dan teliti, sistem ini kemudian dapat digunakan untuk melaksanakan serangkaian pekerjaan secara otomatis, berdasarkan urutan instruksi ataupun program yang diberikan kepadanya.

Dijelaskan bahwa komputer membentuk sistem kerja yang teliti yang dapat digunakan menurut prosedurnya. Komputer memiliki lebih dari satu bagian mesin elektronik yang saling bekerja sama yang dikenal sebagai perangkat keras (*hardware*), yang terdiri dari monitor, *keyboard*, *disk drive* dan lain-lain. Menurut Robert (2005:12) “perangkat keras pada komputer merupakan semua bagian fisik komputer yang mengacu kepada objek yang dapat dilihat, dipegang ataupun dipindahkan”. Kemudian komputer mempunyai perangkat lunak yang disebut *software*.

Menurut Robert (2005:14) “perangkat lunak merupakan sekumpulan program perintah atau instruksi yang dibuat dan disimpan secara elektronik, dan berfungsi sebagai sarana interaksi antara pengguna dengan perangkat keras salah satunya adalah program paint”. Program paint yaitu program yang dapat dipergunakan untuk menggambar dan mewarnai gambar dengan bermacam-macam pilihan warna.

Dizaman moderen ini komputer telah banyak digunakan untuk membantu beragam aktivitas manusia, tidak terkecuali bagi anak usia dini, sebab beragam aplikasi yang ditujukan untuk kegiatan menggambar sudah terprogram dalam komputer sehingga hasil gambar anak lebih baik dari pada anak melakukan menggambar secara manual menggunakan pensil, kertas, dan krayon.

Menurut Donald dalam Firman (2008:23) mengatakan bahwa: “komputer merupakan sistem elektronik yang memiliki kemampuan memanipulasi data dengan cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan agar secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya, dan menghasilkan output dibawah pengawasan suatu langkah-langkah instruksi program (*OS/operating System*) yang tersimpan didalam penyimpanan (*stored program*)”.

Sehubungan dengan pendapat para ahli tersebut komputer dengan program panit dapat dijadikan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di PAUD, karena komputer juga menyediakan sarana menggambar cukup lengkap, seperti membuat garis lurus, lengkung, lingkaran, warna, dan pengeditan gambar menjadi lebih baik.

b. Motivasi

Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Menurut B. Uno (2009:3) “istilah motivasi berasal dari kata motif yang berarti kekuatan dari dalam diri individu maupun dari luar diri individu yang menyebabkan individu itu bertindak atau bergerak.

Kemudian dijelaskan oleh Vroom (Purwanto: 2007) bahwa “Motivasi mengacu kepada suatu proses yang mempengaruhi pilihan-pilihan individu terhadap bermacam-macam bentuk-bentuk kegiatan yang dikehendaki”.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi anak menggambar adalah suatu dorongan, alasan yang menimbulkan ketertarikan anak terhadap suatu objek. Dalam hal ini yaitu komputer yang menyediakan fasilitas menggambar cukup lengkap sehingga menghasilkan karyanya dengan baik. Peran motivasi menentukan ketekunan belajar. Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang lebih baik.

Termotivasinya anak menggambar dengan komputer karena menghasilkan gambar yang lebih konkrit dan anak dapat belajar teknologi yang lebih praktis dari menggambar secara manual.

c. Menggambar dengan Komputer

Pelaksanaan menggambar dengan menggunakan komputer salah satu program yang digunakan adalah program paint. Menggambar menggunakan program paint menurut Mulyadi (2010) adalah suatu program yang digunakan untuk membuat

dan memperbaiki sebuah gambar dan digunakan untuk mewarnai objek baik dengan menggunakan kuas atau alat semprot.

Minat dan bakat anak dapat dikembangkan melalui berbagai media yang menarik dan menyenangkan, komputer salah satu media yang menarik bagi anak usia dini dapat memotivasi dan meningkatkan kemampuan anak menggambar sebagaimana dikemukakan oleh Heryy (2010) bahwa :

Komputer dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan anak menggambar karena memberikan pengetahuan yang konkrit, program paint menggambar dan mewarnai hasil pekerjaan anak akan terlihat dilayar monitor dan anak dapat memprintout hasilnya. Kemudian menggambar dengan komputer bisa langsung diedit atau memperbaiki sebuah gambar menjadi lebih baik dan menarik bagi anak.

Sehubungan dengan itu Kustiyo, dkk (2007:1) menjelaskan bahwa “Komputer menyediakan fasilitas menggambar cukup lengkap, seperti membuat garis lurus, garis lengkung, bentuk-bentuk geometri, memberi warna, pengeditan teks dan gambar menjadi lebih baik serta proses pencetakannya”. Kemudian dijelaskan lagi oleh Syaikh (2005:114) bahwa “Komputer memiliki kedudukan yang khusus diantara media belajar lainnya dan memberikan motivasi belajar yang tinggi, terutama belajar menggambar bagi anak usia dini, dengan cara kerja komputer akan membangkitkan motivasi anak dalam belajar, terutama belajar menggambar”. Dilanjutkan penjelasannya oleh Uno (2009) bahwa motivasi belajar adalah “dorongan internal dan eksternal pada diri siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku/aktivitas tertentu menjadi lebih baik yang mempunyai indikator yang mendukung diantaranya adalah adanya hasrat dan keinginan berhasil, lingkungan yang baik dan kegiatan yang menarik”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa komputer digunakan sebagai alat atau media untuk mendukung proses pembelajaran menggambar, kegiatannya yang menarik bagi anak usia dini dapat memotivasi dan meningkatkan kemampuan anak menggambar. Selain itu manfaat belajar menggambar dengan komputer proses belajarnya lebih berkesan dan menyenangkan, meningkatkan daya kreativitas, melatih berfikir logis, terstruktur, dan efektif.

a. Pentingnya Pengenalan Komputer pada AUD

Komputer tidak menjadikan anak-anak terisolasi, justru mengajarkan keterampilan sosial kepada anak. Menurut Pujiyanto (2010:24) adalah "mengenalkan teknologi komputer kepada anak sejak dini secara bijaksana berpotensi untuk meningkatkan kemampuan belajar pada anak usia dini dan mengembangkan rasa percaya diri anak akan masa depannya". Selanjutnya dijelaskan oleh Byrnes dalam Robert (2005:43) bahwa "Pengenalan komputer sejak dini memiliki manfaat dalam mempertinggi kemampuan intelegensi, keterampilan non verbal, pengetahuan struktural, ingatan jangka panjang, kecekatan tangan, keterampilan verbal, penyelesaian masalah abstraksi, keterampilan konseptual dan harga diri".

Sehubungan dengan itu menurut Catherine dalam (Nova 2012) mengatakan bahwa anak usia 4-6 tahun sebagai usia terbaik untuk memulai pelajaran komputer. Pembelajaran komputer untuk anak usia dini sangat diperlukan pada saat sekarang ini karena melihat perkembangan teknologi. Manfaat menstimulasi anak menggambar melalui permainan komputer agar anak dapat belajar dengan media yang nyata sehingga pembelajaran menjadi hidup dan tidak membosankan bagi anak.

Pengenalan komputer sejak dini bertujuan untuk menyiapkan anak didik agar dapat hidup di masa depan dengan lebih baik, karena masa depan nantinya menggunakan teknologi yang semakin mendominasi kehidupan manusia dengan teknologi yang serba canggih pada saat sekarang ini berbagai informasi dunia dapat diakses.

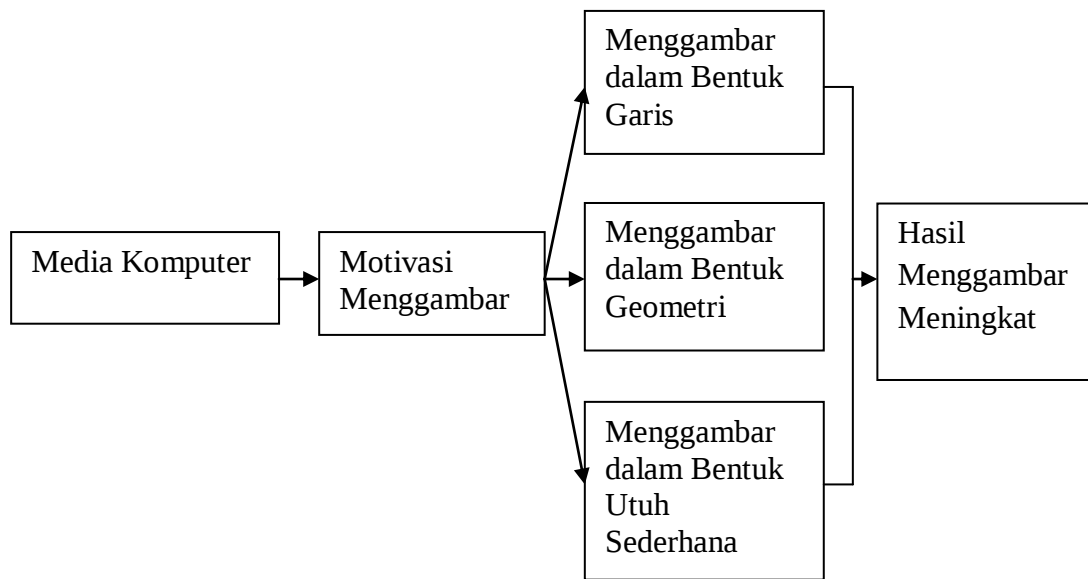
B. Penelitian Yang Relevan

Isnayani (2012) melakukan penelitian tentang peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka melalui permainan komputer di TK Bhakti VI Wonosari Kinali. Sebelum tindakan rata-rata yang diperoleh 42,66%, setelah dilakukan tindakan pada siklus II diperoleh hasil 89,34%, data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Penelitian ini dikatakan berhasil karena terjadi peningkatan pada siklus II.

Kegunaan penelitian ini adalah untuk melihat pencapaian KKM dari siklus I ke siklus II dari penelitian yang dilakukan oleh Isnayani, penelitian ini memfokuskan tentang pengenalan angka melalui permainan komputer, sedangkan penulis memfokuskan pada peningkatan motivasi anak menggambar melalui media komputer.

C. Kerangka Konseptual

Peningkatan motivasi anak menggambar yang dilakukan melalui media komputer dalam bentuk garis, menggambar dalam bentuk geometri, menggambar dalam bentuk bentuk utuh sederhana, maka diharapkan hasil menggambar anak akan lebih meningkat yang dapat dilihat pada bagan berikut:



Bagan I. Kerangka Konseptual

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan terdahulu, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Melalui media komputer hasil menggambar anak dalam bentuk garis meningkat pada siklus I dan siklus II, yang dilaksanakan masing-masing siklus tiga kali pertemuan yang terlihat dari pengumpulan dan pengolahan data peneliti. Anak sudah dapat mengoperasikan komputer mulai dari menampilkan lembaran kerja menggambar dilayar monitor hingga dapat membuat gambar dari garis lurus, garis miring, dan garis lengkung.
2. Hasil penelitian menggambar dalam bentuk geometri pada siklus I dan II yang dilaksanakan masing-masing siklus tiga kali pertemuan meningkat dengan baik melalui media komputer. Anak sudah dapat membuat bentuk-bentuk geometri, dan mengedit gambar menjadi lebih baik dan mewarnai gambar yang telah dibuat dengan warna yang sesuai.
3. Melalui media komputer motivasi anak menggambar membentuk bentuk utuh sederhana meningkat dengan baik, hal ini berdasarkan pengumpulan dan pengolahan data pada siklus I dan siklus II yang dilaksanakan tiga kali pertemuan untuk masing-masing siklus. Anak sudah bisa menggunakan garis dan bentuk-bentuk geometri untuk membuat gambar yang utuh sederhana, baik melalui komputer atau secara manual dengan pensil atau alat tulis lainnya.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini maka diajukan saran-saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan hasil dari penelitian ini untuk masa yang akan datang sebagai berikut:

1. Bagi pengelola agar dapat menyediakan fasilitas untuk guru dalam upaya meningkatkan motivasi menggambar anak melalui media yang menarik bagi anak
2. Bagi guru agar dapat menggunakan fasilitas komputer sebagai media yang menarik bagi anak di lembaga PAUD
3. Bagi peneliti lainnya, diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan tentang peningkatan motivasi menggambar anak usia dini melalui media yang lain.

,

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Al-khalili, Syaikh Amal Abdus-Salam. 2005. *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
- Ariyanto, Veri. 2007. *Cara Mudah Menggambar dengan Pensil*. Jakarta: PT Kawan Pustaka
- B. Uno, Hamzah. 20012. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- B. Uno, Hamzah 2009. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Bambang, Sudjiono. 2007. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfa Beta
- Depdiknas. 2007. *Metode Khusus Mengajar*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini
- Depdiknas 2009. *Peraturan Menteri No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar AUD*. Jakarta: Depdiknas
- Firman, Sujadi. 2008. *Mengenal Komputer dan Perangkatnya*. Bandung: Bee Media Indonesia
- Fasli, Jalal. 2006. *Arah kebijaksanaan Nasional PAUD (Jalur Pendidikan Non Formal)*, Jakarta, diseminarkan dalam Seminar dan Lokakarya Nasional PAUD tanggal 8-12 Oktober 2006.
- Kustiyo, Aziz, dkk.2007. *Belajar Menggambar dengan Komputer*. Bogor: Duta Grafika
- Lowenfeld. 1982. *Creative and Mental Growth*. New York: Macmillan publishing
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bercerita Untuk AUD*. Jakarta: Depdiknas
- Nirwana, Herman dkk. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Padang: Fakultas Ilmu Pendidikan UNP
- Nugraha, Noviantoro. 2012. *Menggambar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Persada Nusantara.