

## Efektivitas Aplikasi *Scratch* dalam Media Game Menggambar Bebas untuk Mengembangkan Keterampilan Menggambar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Jihad Padang Panjang

Zakiyyah Ziqra Adimy<sup>1</sup>, Vivi Anggraini<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Negeri Padang

E-mail: [zakiyyahziqra16@gmail.com](mailto:zakiyyahziqra16@gmail.com)<sup>1</sup>  
[vivianggraini887@gmail.com](mailto:vivianggraini887@gmail.com)<sup>2</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media aplikasi *scratch* dalam media game menggambar bebas untuk mengembangkan keterampilan menggambar anak 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *Quasi Eksperimen*. Populasi penelitian seluruh murid TK Islam Masjid Raya Jihad Padang Panjang, dan Teknik pengambilan sampelnya *Cluster Sampling* yaitu pengambilan sampel berdasarkan karakteristik tertentu diperlukan dalam penelitian, yaitu kelas B1 dan B6 masing-masing berjumlah 15 anak. Teknik Pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi berupa pertanyaan sebanyak 10 butir dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, hipotesis, *effect size*, alat pengumpul data digunakan lembar pernyataan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa mengembangkan keterampilan menggambar dikelas eksperimen terlihat bahwa varians data N-gain untuk kelas eksperimen dalam penggunaan aplikasi *Scratch* dan kelas kontrol menggunakan krayon adalah homogeny. Hasil diatas menunjukkan bahwa nilai sig. (2 tailed)  $0,01 < 0,05$  dan bernilai signifikan. Dilakukan uji *effect size* untuk mengetahui besar pengaruh perlakuan mendapatkan hasil nilai *effect size* sebesar 27,03 yang merupakan kategori kuat karena nilainya  $< 1,00$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sangat berpengaruh antara penggunaan media aplikasi *scratch* dengan perlakuan yang diberikan peneliti dalam mengembangkan keterampilan menggambar.

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

**Abstract:** This research aims to find out how much influence the use of *scratch* application media in free drawing game media has on developing the drawing skills of children aged 5-6 years. This research uses a quantitative approach in the form of a *Quasi Experiment*. The research population was all students at the Islamic Kindergarten at the Grand Jihad Mosque in Padang Panjang, and the sampling technique was *Cluster Sampling*, namely sampling based on certain characteristics required in the research, namely classes B1 and B6 with 15 children each. Data collection techniques use tests and documentation in the form of 10 questions and data analysis techniques use normality, homogeneity, hypothesis, *effect size* tests, data collection tools use statement sheets. Then the data was processed using the SPSS 20.0 application. The results of the research show that developing drawing skills in the experimental class shows that the variance of the N-gain data for the experimental class in using the *Scratch* application and the control class using crayons is homogeneous. The results above show that the sig value. (2 tailed)  $0.01 < 0.05$  and is significant. An *effect size* test was carried out to determine the magnitude of the influence of the treatment, resulting in an *effect size* value of 27.03, which is a strong category because the value is  $< 1.00$ . Thus, it can be concluded that the use of *scratch* application media is very influential with the treatment given by researchers in developing drawing skills.

**Keywords:** *Scratch* Application, Drawing Skills, Early Childhood.

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya yang dilakukan dengan cara memberikan rangsangan atau stimulasi kepada anak pada saat anak lahir sampai dengan anak berumur enam tahun, supaya anak bisa melanjutkan pendidikan ke tingkat selanjutnya. (Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Anak usia dini merupakan anak yang selalu berkembang sesuai dengan perkembangan otaknya, dimana anak dibutuhkan stimulasi atau rangsangan agar kemampuan yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal. Pentingnya perkembangan bagi anak usia dini dengan kemajuan zaman yang ada saat sekarang ini banyaknya teknologi yang berkembang sehingga kita juga harus menyesuaikan. Dimana anak usia dini sangat memerlukan berbagai aspek perkembangan diantaranya aspek nilai agama dan moral anak, aspek kognitif, aspek fisik, aspek motorik, aspek bahasa, aspek sosial emosional dan aspek seni.

Kegiatan yang dilakukan anak dibutuhkan stimulasi atau dorongan agar aspek perkembangan anak berkembang, dalam menentukan kegiatan yang akan dilakukan anak harus sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh anak usia dini. Karakteristik yang dimiliki anak usia dini, anak aktif, energik, anak mudah bosan, anak menyukai kegiatan yang bersifat menantang dan anak suka berfantasi.<sup>1</sup>

Pembelajaran yang dilakukan didalam proses belajar mengajar harus sesuai dengan karakteristik anak usia dini dimana bahwa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh anak usia dini harus berhubungan dengan anak usia dini dimana anak senang melakukan kegiatan tersebut tanpa ada unsur paksaan salah satunya dengan keinginan atau perasaan anak yang sedang dialami anak melalui media coretan selain kertas yaitu dengan aplikasi *scratch* yang bisa dilakukan anak melalui media laptop.<sup>2</sup>

Salah satu kegiatan yang bisa dilakukan anak usia dini didalam kelas adalah menggambar, menggambar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak usia dini dengan media yang ada dimana anak dapat membuat sebuah objek yang menarik sesuai dengan keinginan atau perasaan anak yang sedang dialami anak. Anak usia dini

---

<sup>1</sup> Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Praktik Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2021).

<sup>2</sup> Y.N Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2013).

merupakan masa yang paling tepat untuk anak melatih berbagai kemampuan belajar seperti atletik, melukis, berenang, menggambar, dan bermain bola.<sup>3</sup>

Dari observasi yang peneliti amati sebelumnya di Taman Kanak-Kanak Islam Masjid Raya Jihad Padang Panjang terdapat beberapa anak yang masih belum berkembang keterampilan menggambar dimana anak belum bisa mengungkapkan gagasannya, belum bisa meniru bentuk buah, media yang digunakan dalam pembelajaran belum menggunakan aplikasi yang berbasis teknologi. Dengan begitu indikator pencapaian perkembangan anak usia dini yang perlu dikembangkan diantaranya : (1) anak menggambar sesuai ide dan gagasannya, (2) anak meniru bentuk. Dapat disimpulkan bahwa masih ada anak yang belum berkembang keterampilan menggambar anak usia dini selain itu, saat hari hujan anak tidak diperbolehkan main di luar karena halaman teras yang basah sehingga anak mudah bosan, untuk itu diperlukan kegiatan yang mampu membantu semangat anak untuk belajar salah satunya dengan bermain *game* menggambar bebas di laptop dengan menggunakan aplikasi dapat membantu mengembangkan keterampilan menggambar anak usia dini.

Aplikasi *scratch* merupakan suatu program yang dibuat untuk membantu guru, atau pendidik untuk membuat media pembelajaran yang menarik sehingga membantu proses belajar mengajar melalui membuat cerita, permainan, dan musik.<sup>4</sup> Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu guru menyiapkan media yang lebih edukatif serta menarik untuk dilakukan anak usia dini Selain itu, kegiatan menggambar bebas di atas kertas sudah biasa dilakukan oleh anak usia dini, dengan perkembangan zaman yang ada saat sekarang ini pendidik atau guru perlu menyesuaikan agar anak tidak tertinggal dengan kemajuan zaman.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Elminah & Erma Budiarti 2022 yang berjudul “Penggunaan Aplikasi *Paint* Menstimulasi Kemampuan Menggambar Serta Mewarnai Kelompok B Di TK Al- Mukhlisin” menjelaskan bahwa aplikasi yang digunakan anak dalam menggambar dapat meningkatkan keterampilan menggambar anak, selain itu dengan menggunakan aplikasi *paint* anak berhubungan langsung dengan teknologi yang sesuai dengan zaman sekarang.

---

<sup>3</sup> Farida Mayar, *Menggambar Melalui Ekspresi Bebas* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021).

<sup>4</sup> Deni Supriadi, *Coding Scratch Basic Scratch 3* (Bandung: Saung Coding, 2020).

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian adalah penelitian eksperimen. Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian *quasi eksperiment*. Penelitian akan dilakukan di Taman Kanak-kanak Islam Masjid Raya Jihad Kota Padang Panjang. Teknik pengambilan sampelnya *Cluster Sampling* yaitu pengambilan sampel berdasarkan karakteristik tertentu diperlukan dalam penelitian, yaitu kelas B1 dan B6 masing-masing berjumlah 15 anak. Teknik Pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi berupa pertanyaan sebanyak 10 butir dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, hipotesis, *effect size*, alat pengumpul data digunakan lembar pernyataan. Kemudian data diolah menggunakan aplikasi SPSS 20.0.<sup>5</sup>

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Terdapat perbedaan antara hasil *Pre-test dan Post-test* pada kelompok eksperimen dan kontrol, karena sebelum melakukan *post-test* anak diberikan tiga kali *treatment* atau perlakuan tentang penggunaan media aplikasi *Scratch* dalam pembelajaran keterampilan menggambar anak yang dilakukan di kelas eksperimen dan penggunaan krayon di kelas kontrol. Berdasarkan data hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol dapat dilihat dari perbedaan skor dengan menggunakan *SPSS versi 20.0*:

**Tabel 1. Perbandingan Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
Nama	Pre-test	Post-test	Selisih	Nama	Pre-test	Post-test	Selisih
AF	20	35	15	FO	18	30	12
IC	20	34	14	HN	18	30	12
RZ	18	36	18	RN	15	30	15

<sup>5</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D* (Bandung: CV Allfabeta, 2009).

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
Nama	Pre-test	Post-test	Selisih	Nama	Pre-test	Post-test	Selisih
AM	20	40	20	HF	15	33	18
YF	20	32	12	NS	14	28	14
FN	21	34	13	ZI	12	25	13
IA	21	37	16	NT	11	26	15
AO	18	32	14	JH	11	24	13
KR	16	34	18	RF	14	24	10
WF	16	30	14	AM	12	23	11
HL	16	30	14	AN	13	22	9
SF	18	34	16	LU	13	21	8
SM	19	32	13	AL	13	21	8
HS	19	34	15	KH	12	20	10
MK	19	35	16	ZN	12	20	10
<b>Jumlah</b>	<b>281</b>	<b>509</b>	<b>228</b>	<b>Jumlah</b>	<b>203</b>	<b>377</b>	<b>178</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>18,73</b>	<b>33,93</b>	<b>15,2</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>13,53</b>	<b>25,13</b>	<b>11,86</b>

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa keseluruhan terjadi kenaikan terhadap kelas kontrol skor anak *pre-test* 203 dan *post-test* 377. Sedangkan Rata-rata kelas kontrol untuk *pre-test* 13,53 dan *post-test* 25,13. Selain itu terdapat peningkatan penggunaan media Aplikasi *Scratch* dalam pembelajaran Keterampilan menggambar anak usia dini di kelompok eksperimen. Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa secara

keseluruhan terjadi kenaikan terhadap skor *pre-test* 281 dan *post-test* 509. Sedangkan rata-rata keseluruhan untuk *pre-test* 18,73 dan *post-test* 33,93. Pada kedua kelas hasil dari penelitiannya sama-sama meningkat tetapi kelas eksperimen lebih tinggi skornya dari pada kelas kontrol.

## **A. Analisis Pre-test**

### **1. Uji Persyarat**

Untuk dapat menarik kesimpulan dari hasil penelitian, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. sebelum melakukan uji t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil penelitian.

### **2. Uji Normalitas Pre-test**

Uji normalitas dalam penelitian digunakan sebagai prasyarat untuk uji-t. dalam penelitian ini, data harus berdistribusi normal maka uji-t tidak dapat dilanjutkan. Suatu distribusi bisa dikatakan normal jika taraf signifikasinya  $>0,05$ , sedangkan taraf signifikansi  $<0,05$  maka distribusinya dikatakan tidak normal.

**Tabel 2 Uji Normalitas Pre-Test**

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre tes kontrol	.196	15	.126	.871	15	.034
	Pre test eksperimen	.171	15	.200*	.894	15	.076
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan tabel diperoleh hasil *pre-test* pada eklas eksperimen adalah 15 anak dan kelas kontrol 15 anak. Nilai sig kolmogrov-smirnov untuk kelas kontrol adalah 0,126 kemudian berdasarkan perhitungan diatas dengan menggunakan *Kolmogrov-smirnov* dapat disimpulkan bahwa data rata-rata berdistribusi normal karena sig  $> 0.05$ . sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

### **3. Uji Homogenitas Pre-test**

Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian homogenitas yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji **One way Anova**. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelas yang homogen, antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk uji homogenitas peneliti menggunakan Gain Score pada keterampilan menggambar anak selama pelaksanaan penelitian. Hasil Perhitungan uji homogenitas *Pre-test* kedua kelas dapat dilihat dibawah ini:

**Tabel 3 Uji Homogenitas Pre-test**

#### **Test of Homogeneity of Variance**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar kelas Based on Mean	.595	1	28	.447

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS 22.0 dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,447 karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05 yakni  $0,447 > 0,05$  sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen, jadi dua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen. Karena kedua kelas tersebut homogen maka dapat dilakukan suatu penelitian.

### **B. Analisis Data Post-Test**

#### **1. Uji Normalitas Post-test**

Uji normalitas didalam penelitian digunakan sebagai prasyarat untuk uji-t. Dalam penelitian ini, data harus berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal maka uji-t tidak dapat dilanjutkan. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikansinya  $>0,05$  sedangkan jika taraf signifikasinya  $<0,05$  maka distribusinya dikatakan tidak normal. Untuk menguji kenormalan data pada uji normalitas ini digunakan *Lilefors* seperti yang dikemukakan pada teknis analisis data yang menggunakan SPSS 22.0. dalam penelitian ini data yang terkumpul berupa gain score

atau perbandingan dari *post-test* ana yang kemudian dianalisis oleh peneliti. Hasil perhitungan uji normaitas dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4 Uji Normalitas *Post Test***

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil eksperimen	Post tes kontrol	.144	15	.200*	.923	15	.210
	Post tes eksperimen	.177	15	.200*	.937	15	.348
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan tabel diperoleh hasil *post-test* pada kelas eksperimen adalah 15 anak dan kelas kontrol 15 anak. Nilai sig *Kolmograf-Smirnov* untuk kelas eksperimen adalah 0,200 dan untuk kelas kontrol 0,200 kemudian berdasarkan perhitungan diatas menggunakan *Komogrof-Smirnov* dapat disimpulkan bahwa rata-rata berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas *Post-test*

Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji One way anova. Pengujian ini bertujuan untuk menegetahui apakah data berasal dari kelas yang homogen antara kelas ekspeimen dan kelas kontrol. Untuk uji homogenitas peneliti menggunakan Gain Score Pada keterampilan Menggambar anak yang telah didapatkan selama pelaksanaan penelitian. Hasil perhitungan uji homogenitas *Post-test* kedua kelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 5 Uji Homogenitas *Post-test***

### Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Post-Test	5.440	1	28	.027





Berdasarkan tabel pengujian SPSS 22.0 dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,27, karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05, yakni  $0,27 > 0,05$  sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen, jadi dua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen. Karena kedua kelas tersebut homogen maka dapat dilakukan suatu penelitian.

### **3. Uji Hipotesis Post-test**

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas diketahui bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen, maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik parametrik, yaitu independent sample t-test. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk kedua kelompok.

**Tabel 6 Hasil Pengujian Hipotesis Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

#### **Group Statistics**

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Post test kontrol	15	11.87	2.850	.736
	Post tes eksperimen	15	15.20	2.178	.562

Berdasarkan tabel diatas diketahui rata-rata (mean) N-gain untuk kelas eksperimen adalah 15.20 dan kelas kontrol 11,87. Berikutnya untuk mengetahui perbedaan pada kelas tersebut bermakna (signifikan atau tidak) dilakukan penafsiran pada tabel berikutnya:

**Tabel 7 Independent Sample Test**

#### **Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means
--	---	------------------------------

		F	Sig.	T	Df	Sig. (2- tailed )	Mean Differ ence	Std. Error Differ ence	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	1.156	.291	3.5 99	28	.001	- 3.333	.926	- 5.230	- 1.436
	Equal variances not assumed			- 3.5 99	26. 192	.001	- 3.333	.926	- 5.236	- 1.430

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai signifikansi (sig) pada *levене's test of variance* adalah sebesar  $0,291 > 0,05$ . Berdasarkan nilai yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut menunjukkan bahwa signifikannya sebesar  $0,291 > 0,05$  dan dikatakan homogen. Disimpulkan bahwa varians data N-gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Kemudian berdasarkan tabel diatas nilai sig(2 tailed ) adalah sebesar  $0,01 < 0,05$  dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sehingga dapat di simpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Adapun kriteria pengambilan keputusan dapat ditentukan dengan pengukuran, apabila nilai Sig. (2-n tailed)  $>$  dari 0,05 maka dinyatakan tidak bernilai signifikan. Hasil diatas menunjukkan bahwa nilai Sig. (2- tailed )  $0,01 < 0,05$  dan dapat disimpulkan bernilai signifikan. Dengan hasil penelitian bahwa penggunaan metode eksperimen media aplikasi Svcraitch berpengaruh dalam mengembangkan keterampilan menggambar anak usia dini.

#### **4. Uji Effect Size**

Cara mengetahui besar pengaruh yang ada dalam pembelajaran menggambar yang dipelajari menggunakan media aplikasi, dilakukanlah uji dengan *effect size*. Uji *Effect size* merupakan uji statistik tindak lanjut dengan tujuan untuk mengetahui berapa besar pengaruh perlakuan.

**Tabel 8 Nilai hasil *pretest* dan post test kelas eksperimen dan kelas kontrol**

Kelompok kelas	Rata-rata	Standar Deviasi	Gain
Nilai Pre-test			
Kelas eksperimen	18,73	1,7	15
Kelas kontrol	25,13	2,1	
Nilai Post-test			
Kelas Eksperimen	33,93	4,1	15
Kelas Kontrol	13,53	2,6	

Sebelum mencari nilai *effect size* diperlukan mencari nilai  $S_{gab}$  terlebih dahulu dengan rumus :

$$S_{spooled} (S_{gab}) = \sqrt{\frac{(n_1-1)sd_1^2 + (n_2-1)sd_2^2}{n_1+n_2-2}}$$

$$S_{spooled} (S_{gab}) = \sqrt{\frac{(15+1)1,7 + (14-1)2,1}{15+15-2}}$$

$$S_{spooled} (S_{gab}) = 2,1$$

$$Effect\ Size = \frac{rerata\ kelas\ eksperimen - rerata\ kelas\ kontrol}{standar\ deviasi}$$

$$Effect\ Size = \frac{33,93 - 13,53}{2,1} = 27,03$$

**Tabel 9. Uji *effect size*  
Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PO_EK S - PRE_E KS	15.2000	2.17781	.56231	13.99397	16.40603	27.031	14	.000

Berdasarkan perhitungan yang diperoleh dengan menggunakan effect size adalah sebesar 27,03 apabila dilihat berdasarkan tabel interpretasi *effect size* yang dihasilkan nilai *effect size* yang diperoleh menunjukkan *treatment* yang dilakukan peneliti memberikan pengaruh terhadap keterampilan menggambar sebesar 27,03 yang berarti nilainya >1,00 yang merupakan kategori tinggi. ini berarti bahwa pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi memiliki pengaruh yang tinggi terhadap Keterampilan menggambar anak Taman Kanak-kanak Islam Masjid Raya Jihad Padang Panjang.

### **Pembahasan**

Penelitian terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terkait dalam mengembangkan keterampilan menggambar anak usai 5-6 tahun, yang dimana kelas eksperimen menggunakan media aplikasi *scracth*, sedangkan pada kelas kontrol yaitu menggambar menggunakan crayon, media yang suda biasa digunakan dalam pelaksanaan pembelajarannya.

Hasil penelitian dalam keterampilan menggambar anak usia 5-6 tahun dikelas eksperimen lebih berpengaruh dari pada hasil keterampilan menggambar anak usia 5-6 tahun dikelas kontrol, secara keseluruhan terjadi kenaikan terhadap kelas kontrol skor anak *pre-test* 203 dan *post-test* 377. Sedangkan rata-rata kelas kontrol *pre-test* 13,53

dan *post-test* 25,13. Selain itu terdapat peningkatan keterampilan menggambar anak usia 5-6 tahun menggunakan media aplikasi *scratch* di kelompok eksperimen, mengalami kenaikan terhadap skor *pre-test* 281 dan *post-test* 509. Sedangkan rata-rata kelas eksperimen *pre-test* 18,73 dan *post-test* 39,93. Pada kedua kelas hasil dari penelitiannya sama-sama meningkat, tetapi kelas eksperimen lebih tinggi skornya dari pada kelas kontrol. Dalam penelitian ini menggunakan uji *effect size* menggunakan SPSS versi 22.0 yang mana nilai nya 27,03 yang sesuai dengan tabel interpretasi uji *effect size* nilai >1,00 merupakan kategori kuat. Maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara perlakuan dengan media aplikasi *scratch* dan perlakuan menggunakan krayon yang diberikan dalam keterampilan menggambar anak di Taman Kanak-kanak Islam Masjid Raya Jihad Padang Panjang.

Menggambar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mengungkapkan gagasan dan ide dalam dirinya serta anak mampu meniru bentuk gambar dengan menggunakan peralatan atau alat yang runcing dengan permukaan yang rata. Pembelajaran yang dilakukan oleh anak usia dini sesuai dengan karakteristik anak usia dini dimana harus berhubungan dengan anak usia dini dnegan melakukan kegiatan tersebut tanpa unsur paksaan dari pihak manapun, salah satunya dengan kegiatan menggambar dimana anak dapat menuangkan isi pikiran anak melalui gambar dengan membuat coretan pada media seperti kertas, maupun laptop dengan menggunakan aplikasi *scratch*.<sup>6</sup>

Media aplikasi *scratch* merupakan suatu bahasa yang digunakan dalam pemograman yang dimana seseorang dapat membuat permainan, musik dan animasi yang dibuat melauai coding yang ada dalam aplikasi *scratch*. Permainan yang dibuat contohnya seperti *game* menggambar bebas. Teori Lowenfield dan Brittain karakteristik tahap *prachematic* anak usia dua sampai dengan tujuh tahun dimana anak menggambar dengan berpikir serta perubahan yang ada karena bentuk yang nyata untuk konsep yang pasti sesuai dengan imajinasi yang dimiliki anak.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak SD* (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketanagaan., 2006).

<sup>7</sup> Lowenfeld & Brittain, *Creative And Mental Growth* (New York: The Macmillan Company, 1981).

Permainan menggunakan media aplikasi scratch dapat menstimulasi keterampilan menggambar anak usia dini, dimana anak dapat mengungkapkan ide dan gagasan, meniru bentuk, mewarnai gambar hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan menggambar anak usia 5-6 tahun dikelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga menunjukkan penggunaan media aplikasi *scratch* digunakan dalam keterampilan menggambar kepada anak usia 5-6 tahun.<sup>8</sup>

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil keterampilan menggambar anak usia 5-6 tahun dikelas kontrol, secara keseluruhan terjadi kenaikan terhadap kelas kontrol skor anak *pre-test* 203 dan *post-test* 377. Sedangkan rata-rata kelas kontrol *pre-test* 13,53 dan *post-test* 25,13. Selain itu terdapat peningkatan keterampilan menggambar anak usia 5-6 tahun menggunakan media aplikasi *scratch* di kelompok eksperimen, mengalami kenaikan terhadap skor *pre-test* 281 dan *post-test* 509. Sedangkan rata-rata kelas eksperimen *pre-test* 18,73 dan *post-test* 39,93. Pada kedua kelas hasil dari penelitiannya sama-sama meningkat, tetapi kelas eksperimen lebih tinggi skornya dari pada kelas kontrol. Uji effect size didapatkan nilai *Effect size* sebesar 27,03. Dengan demikian berdasarkan tabel interpretasi *effect size* yang dihasilkan nilai *effect size* yang diperoleh menunjukkan *treatment* yang dilakukan peneliti memberikan pengaruh terhadap keterampilan menggambar yang berarti nilainya >1,00 yang merupakan kategori kuat. Dengan hasil Penelitian penggunaan media aplikasi *scratch* memiliki pengaruh yang tinggi terhadap Keterampilan menggambar anak.

---

<sup>8</sup> Budiarti Erma Elminah, "Penggunaan Aplikasi Paint Menstimulasi Kemampuan Menggambar Serta Mewarnai Kelompok B TK Al-Mukhlisin," *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini* 05, no. 02 (2022): 104–12.

## DAFTAR PUSTAKA

- Elminah, Budiarti Erma. "Penggunaan Aplikasi Paint Menstimulasi Kemampuan Menggambar Serta Mewarnai Kelompok B TK Al-Mukhlisin." *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini* 05, no. 02 (2022): 104–12.
- Lowenfeld & Brittain. *Creative And Mental Growth*. New York: The Macmillan Company, 1981.
- Mayar, Farida. *Menggambar Melalui Ekspresi Bebas*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta, 2009.
- Sujiono, Y.N. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks, 2013.
- Sumanto. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketanagaan., 2006.
- Supriadi, Deni. *Coding Scratch Basic Scratch 3*. Bandung: Saung Coding, 2020.
- Suryana. *Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2021.