

**PENGARUH *DOODLE ART* TERHADAP KEMAMPUAN
MENGGAMBAR PESERTA DIDIK DI TK AN-NUR
SURABAYA**

SKRIPSI

**Oleh:
Nurul Maulidiyah
NIM. D09217020**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PIAUD
2023**

**PENGARUH *DOODLE ART* TERHADAP KEMAMPUAN
MENGGAMBAR PESERTA DIDIK DI TK AN-NUR
SURABAYA**

**SKRIPSI
Diajukan Kepada
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana
Ilmu Tarbiyah**

**Oleh:
Nurul Maulidiyah
NIM. D09217020**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PIAUD
2023**

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh,

Nama : Nurul Maulidiyah

NIM : D09217020

Judul : **PENGARUH *DOODLE ART* TERHADAP KEMAMPUAN
MENGGAMBAR PESERTA DIDIK DI TK AN-NUR SURABAYA**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk disajikan.

Surabaya, 10 Januari 2023 M
17 Jumadil Akhir 1444 H

Pembimbing I



Dra. Ilun Muallifah, M.Pd.

NIP.196707061994032001

Pembimbing II



Yahya Aziz, M.Pd.I

NIP.197208291999031003

PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurul Maulidiyah
NIM : D09217020
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya dan bebas dari unsur-unsur plagiarisme. Jika dikemudian hari terbukti bukan karya sendiri atau melakukan plagiasi maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Surabaya, 10 Januari 2023

Saya yang menyatakan,



Nurul Maulidiyah
NIM. D09217020

PENGESAHAN

Skripsi Oleh Nurul Maulidiyah ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

Surabaya

Surabaya, 18 Januari 2023

Mengesahkan,

Dekan




Prof. Dr. Muhammad Thohir, M. Pd
NIP. 197407251998031001

Penguji 1



Sulthon Mas'ud, S.Ag., M.Pd.I

NIP : 197309102007011017

Penguji II



Ratna Pangastuti., M.Pd.I

NIP. 198111032015032003

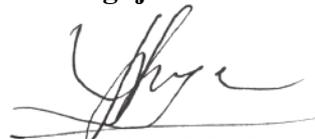
Penguji III



Dra. Ilun Muallifah, M.Pd

NIP. 196707061994032001

Penguji IV



Yahya Aziz, M.Pd.I

NIP.197208291999031003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nurul Maulidiyah
NIM : D09217020
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
E-mail address : nurulmaulidiyah88@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

PENGARUH *DOODLE ART* TERHADAP KEMAMPUAN MENGAMBAR

PESERTA DIDIK DI TK AN-NUR SURABAYA

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 18 Januari 2022

Penulis

(Nurul Maulidiyah)

ABSTRAK

Nurul Maulidiyah (2023). “Pengaruh *Doodle Art* terhadap Kemampuan Menggambar Peserta Didik di TK An-Nur Surabaya”. Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Dosen Pembimbing: **Dra. Ilun Muallifah, M.Pd. dan Yahya Aziz, M.Pd.I**

Kata Kunci: *Doodle Art, kemampuan, Menggambar.*

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelompok A1 dan B1 di TK An-Nur Surabaya dengan latar belakang kemampuan menggambar masih rendah. Dalam penerapan pembelajaran menggambar peserta didik dihadapkan permasalahan kurangnya metode dan kreativitas yang diberikan guru. Oleh karena itu peneliti ingin memberikan metode *doodle art* dinyatakan berpengaruh atau tidak untuk meningkatkan kemampuan menggambar peserta didik di TK An-Nur Surabaya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan menggambar peserta didik di TK An-Nur Surabaya, mengetahui penerapan *doodle art* terhadap kemampuan menggambar peserta didik di TK An-Nur Surabaya, dan mengetahui apakah ada pengaruh *doodle art* terhadap kemampuan menggambar peserta didik di TK An-Nur Surabaya.

Pada penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dan model penelitian *pre-eksperimental*. Subjek yang digunakan adalah peserta didik kelompok A1 dan B1 yang berjumlah 28 anak. Penelitian ini memiliki 3 proses, diantaranya yaitu tahap *pre test*, tahap *treatment*, dan tahap *post test*. Teknik pengambilan data dilakukan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian melakukan perhitungan uji normalitas dan uji wilcoxon.

Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *doodle art* terhadap kemampuan menggambar peserta didik di TK An-Nur Surabaya. Hasil tersebut dibuktikan melalui hasil uji Wilcoxon dengan bantuan *SPSS 21 Ver.*, *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,000 yang artinya H_a diterima sedangkan H_0 ditolak.

ABSTRACT

Nurul Maulidiyah (2023). "The Influence of Doodle Art on Students' Drawing Ability in Kindergarten An-Nur Surabaya". Thesis for Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sunan Ampel State Islamic University, Surabaya.

Supervisor: **Dra. Ilun Muallifah, M.Pd. and Yahya Aziz, M.Pd.I**

Keywords: Doodle Art, ability, Drawing.

This research was conducted on group A1 and B1 students at An-Nur Surabaya Kindergarten with a background of low drawing ability. In the application of learning to draw students are faced with the problem of a lack of methods and creativity given by the teacher. Therefore the researcher wants to give the doodle art method whether it has an effect or not to improve students' drawing skills at An-Nur Kindergarten Surabaya. This study aims to determine the drawing abilities of students at An-Nur Kindergarten Surabaya, to find out the application of doodle art to the drawing abilities of students at An-Nur Kindergarten Surabaya, and to find out whether there is an effect of doodle art on students' drawing abilities at An-Nur Kindergarten Surabaya.

In this study applying quantitative methods and pre-experimental research models. The subjects used were students in groups A1 and B1, totaling 28 children. This study has 3 processes, including the pre-test stage, treatment stage, and post-test stage. Data collection techniques were carried out using observation, interviews, and documentation. Then perform the calculation of the normality test and the Wilcoxon test.

The results of the study show that there is an influence of doodle art on the drawing abilities of students at An-Nur Kindergarten Surabaya. These results were proven through the results of the Wilcoxon test with the help of SPSS, Asymp.Sig (2-tailed) of 0.000, which means that H_a is accepted while H_0 is rejected.

MOTTO

“Bersama kita wujudkan generasi yang kreatif dan cerdas untuk bangsa dan tanah air di masa depan”

(Dewi Tanjung Dahlia)¹



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

¹ Konselor TK IT Al-Munawaroh Cipasung Darma

KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT, atas limpahan berkat rahmat dan hidayahNya, sholawat serta salam tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga atas izin dariNya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi, sebagai salah satu syarat penyelesaian program sarjana pada Program Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya dapat terselesaikan dengan lancar.

Penulis sangat menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari pada sempurna, maka dari itu penulis sangat menerima dengan senang hati kritik dan saran yang membangun. Penulis berharap hasil skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan penulis pribadi.

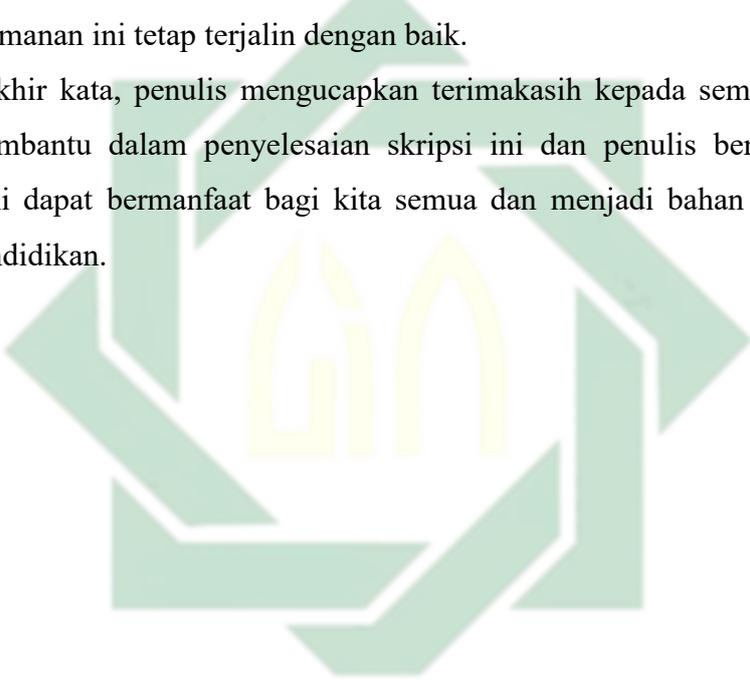
Selesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak terkait secara langsung maupun tidak langsung terutama kepada:

1. Bapak Prof. Akh. Muzakki, M.Ag., Grand.Dip.SEA., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor UIN Sunan Ampel Surabaya.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya.
3. Ibu Ratna Pangastuti, M.Pd.I selaku Kepala Prodi PIAUD UIN Sunan Ampel Surabaya, meginspirasi dan bekerja keras menjadikan PIAUD semakin lebih baik.
4. Bapak Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I selaku sekretaris Prodi PIAUD UIN Sunan Ampel Surabaya yang mempermudah semua administrasi.
5. Ibu Dra. Ilun Muallifah, M.Ag selaku dosen pembimbing 1 yang telah dengan sabar dan ikhlas membimbing, memotivasi, mengarahkan penulis hingga akhir penulisan.
6. Bapak Yahya Aziz, M.Pd.I selaku dosen pembimbing 2 yang telah dengan sabar dan ikhlas membimbing, memotivasi, mengarahkan penulis hingga akhir penulisan.
7. Kepala sekolah dan seluruh dewan Guru TK An-Nur Surabaya yang telah memberi bantuan, masukan, dan saran kepada penulis.

8. Orang tua beserta keluarga besar tersayang yang selalu mendukung dan mendoakan penulis, semoga mereka selalu berada dalam lindungan Allah SWT.
9. Seorang kekasih yang selalu menemani penulis dalam berjuang menyelesaikan tugas akhir.
10. Seluruh keluarga besar PIAUD 2017, PP. Manba'ul Falah, Mustika Rini, dan BTA, terimakasih atas dukungan dan do'a kepada penulis, semoga pertemanan ini tetap terjalin dengan baik.

Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan bagi dunia pendidikan.

Penulis



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	
Halaman Judul.....	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumsan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. <i>Doodle Art</i>	11
B. Menggambar.....	17
C. Penelitian Terdahulu.....	25
D. Keterkaitan antara <i>Doodle Art</i> dengan Kemampuan Menggambar.....	27
E. Hipotesis.....	28
F. Kerangka Berpikir.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Desain Penelitian.....	31
B. Prosedur Penelitian.....	32
C. Populasi dan Sample.....	34
D. Variabel dan Indikator Penelitian.....	34

	E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
	F. Instrumen Penelitian.....	38
	G. Validasi Instrumen.....	43
	H. Uji Prasyarat.....	44
	I. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
	A. Gambaran Obyektif TK An-Nur Surabaya.....	47
	B. Hasil Penelitian.....	50
	C. Analisis Data.....	60
	D. Pembahasan.....	62
BAB V	PENUTUP.....	67
	A. Kesimpulan.....	67
	B. Saran.....	68
	DAFTAR PUSTAKA.....	69
	BIODATA DIRI.....	73
	LAMPIRAN	

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	26
Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan.....	26
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	38
Tabel 3.3 Daftar Item.....	39
Tabel 3.4 Rubrik Observasi.....	39
Tabel 4.1 Data Guru TK An-Nur Surabaya.....	49
Tabel 4.2 Jumlah Peserta Didik di TK An-Nur Surabaya.....	49
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana.....	50
Tabel 4.4 Hasil <i>Pre Test</i>	51
Tabel 4.5 Hasil <i>Post Test</i>	57
Tabel 4.6 <i>Pre test</i> dan <i>Post Test</i>	59
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Uji Normalitas.....	61
Tabel 4.8 Uji Wilcoxon.....	62

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk membangun kepribadian anak, sebab pada masa ini anak mengalami proses yang luar biasa dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Oleh karenanya masa yang terjalin pada umur anak disebut masa keemasan (*The Golden Age*), seluruh aspek pada anak menghadapi perkembangan dan pertumbuhan yang dapat dikembangkan melalui stimulasi-stimulasi kegiatan yang tepat pada anak sesuai dengan tingkat perkembangannya.² Usia dini merupakan usia yang paling tepat untuk membentuk karakter seseorang. Jika pada masa ini karakter setiap anak dapat terbentuk, maka kelak di masa dewasa dia akan menjadi generasi yang berkarakter kuat. Hal inilah yang menyebabkan pendidikan anak usia dini menjadi fondasi yang paling kuat bagi tegaknya karakter bangsa di masa depan. Semakin baik kualitas pendidikan usia dini, semakin kukuh bangunan fondasi kecerdasan anak bangsa. Sebaliknya, semakin lemah kualitas pendidikan pada jenjang ini, maka semakin lemah pula kemungkinan karakter anak bangsa dimasa depan.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi yang diberikan sejak anak usia dini. Berdasarkan undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem

² Anik Lestaringrum, *Buku Perencanaan Pembelajaran AUD ISBN_9786026135544.Pdf*, Adjie Media Nusantara, 2017.

Pendidikan Nasional Bab (Pasal 1 butir 14 bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan selanjutnya.³

Menurut tokoh pendidikan Maria Montessori pendidikan anak usia dini sebagai proses dinamis di mana anak-anak berkembang sesuai ketentuan-ketentuan dari kehidupan mereka, dengan kerja sukarela mereka ketika ditempatkan dalam sebuah lingkungan yang disiapkan untuk memberi mereka kebebasan dalam ekspresi diri.⁴ Taman kanak-kanak merupakan tempat belajar sekaligus bermain anak, jangan sampai anak pada usia dini stress karena beban pelajaran yang terlalu berat.⁵ Suyadi memberikan pengertian tentang pendidikan anak usia dini sebagai salah satu penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.⁶

³ Departemen Pendidikan Nasional, "Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003" (Jakarta: Depdiknas, n.d.).

⁴ Maria Montessori, *The Absorbent Mind (Pikiran Yang Mudah Menyerap)* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003).

⁵ Muhammad Khoiruzzadi, Mabid Barokah, and Aisiyatin Kamila, "Upaya Guru Dalam Memaksimalkan Perkembangan Kognitif, Sosial Dan Motorik Anak Usia Dini," *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development* 2, no. 1 (2020): 41.

⁶ Suyadi, *Konsep Dasar Paud*, cetakan 1. (Bandung: Rosdakarya, 2013). 17.

Berbagai upaya dilakukan untuk memenuhi kebutuhan berkembang anak agar mampu mengoptimalkan segala potensi yang ada pada dirinya. Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak serta anak dibiasakan untuk menjadi seorang individu yang mandiri. Tujuan utama pendidikan anak usia dini adalah untuk membentuk karakter anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kreatifitas yang baik. Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini ialah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman, dan bertakwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, percaya diri, cakap, kritis, mandiri, inovatif, kreatif serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.⁷ Anak akan mudah menerima stimulus yang ada disekitar baik di rumah maupun diluar rumah dari rangsangan atau stimulus inilah nanti yang akan berdampak terhadap perkembangan anak, tergantung dari stimulus yang didapatkan.⁸

Guru diharapkan menjadi fasilitator agar stimulasi potensi yang dibutuhkan anak dapat berkembang dengan baik. Potensi yang diharapkan tersebut salah satunya adalah kemampuan menggambar. Kemampuan

⁷ Silvia Novi Yanti and Farida Mayar, "Analisis Menggambar *Doodle* Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2021): 2138–2145, accessed February 10, 2022, <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/2018>.

⁸ Muhammad Khoiruzzadi and Nabila Karimah, "Pembelajaran Bilingual Dan Usaha Sekolah Memaksimalkan," *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development* 2, no. 2 (2020): 147–160.

merupakan hal yang sudah ada dalam diri manusia sejak lahir artinya kemampuan dasar dari penilaian atau ukuran seseorang melakukan suatu pekerjaan secara efektif dan efisien.⁹ Gambar adalah wujud tiruan dari segala sesuatu, seperti hewan, tumbuhan, orang, berbagai ide dan solusi yang ada atau tidak ada di alam nyata yang dapat digunakan menggunakan alat tertentu untuk membuat coretan.¹⁰

Dalam Bahasa Inggris kata *drawing* memiliki dua makna yaitu sebagai objek atau bendanya sehingga disebut sebagai hasil karya (*artwork*) dan sebagai kata kerja yaitu menggambar.¹¹ Menggambar adalah kegiatan yang mengasah imajinasi, inisiatif, dan kreatifitas anak sehingga dapat memvisualisasikan idenya dalam bentuk karya.¹² Aktivitas menggambar dimulai dari pikiran hingga direalisasikan dalam bentuk nyata, sehingga guru diharapkan memfasilitasi aktifitas menggambar anak agar hasil yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan.¹³ Menggambar cenderung membuat goresan (*stroke*), membuat coretan (*outline*), menggunakan satu alat untuk menggambar, satu alat untuk menghapus, yang terkadang tidak diperlukan, kemudian cenderung satu warna yang dituangkan kedalam suatu media. Menggambarakan mengasah koordinasi mata dengan tangan pada mulanya anak akan membuat garis corat-coret yang sederhana, tapi lama

⁹ Nurul Qomariyah and Zahratul Qalbi, "Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Penggunaan Media Loose Parts Di Desa Bukit Harapan," *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development* 3, no. 1 (2021): 47–52.

¹⁰ M.S. Gumelar, *Elemen Dan Prinsip Menggambar* (ANIMAGE, 2015). 73.

¹¹ Ibid. 27.

¹² Z Santosa and S Anastasya, *Cara Menggambar Perspektif Dan Bentuk Sederhana* (Alaf Media, 2019), <https://books.google.co.id/books?id=EPuBDwAAQBAJ>.

¹³ Renti Aprisyah, "Meningkatkan Kemampuan Menggambar Anak Usia Dini Melalui Metode Quantum Teaching," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2018): 84.

kelamaan kemampuan akan berkembang. Hal ini akan terlihat dari bentuk gambar yang semakin jelas serta adanya teknik yang digunakan oleh anak.

Kemampuan menggambar bagi anak usia dini dapat ditingkatkan menggunakan metode *doodle art*. Dalam hadits Abu Hurairah radiallahu'anhu, beliau berkata: aku mendengar Rasulullah Shallallahu'alaihi Wasallam bersabda:

قَالَ اللَّهُ عَزَّ وَجَلَّ : وَمَنْ أَظْلَمَ مِمَّنْ ذَهَبَ يَخْلُقُ كَخَلْقِي ، فَلْيَخْلُقُوا ذَرَّةً ، أَوْ : لِيَخْلُقُوا حَبَّةً ، أَوْ شَعِيرَةً

“Allah Azza wa Jalla berfirman: ‘Siapakah yang lebih zalim daripada orang yang mencipta seperti ciptaan-Ku?’. Maka buatlah gambar biji, atau bibit tanaman, atau gandum” (HR. Bukhari no.5953 dan Muslim no.2111).¹⁴

Dalam hadits ini terdapat bimbingan bagi orang yang ingin menggambar, hendaknya menggambar makhluk yang tidak bernyawa seperti biji, atau tanaman, atau gandum. Hadits di atas memperbolehkan belajar menggambar bagi siapapun asalkan tidak menggambar makhluk yang mempunyai ruh dengan tubuh sempurna berbentuk tiga dimensi seperti patung.

Salah satu stimulasi yang dapat dilakukan yaitu melalui kegiatan *doodle art*. Rusdamawan menyampaikan *doodle art* merupakan salah satu kegiatan mencoret-coret pada media kertas dengan berbagai media tulis seperti pensil, pensil warna, atau spidol. Dengan kegiatan *doodle art* secara tidak langsung anak akan terlatih dalam menggerakkan jari-jari tangan saat melakukan kegiatan *doodle art* sehingga memberikan pengaruh pada

¹⁴ Muhammad Fuad Abdul Baihaqi, *Shahih Bukhori Muslim*, ed. Abu Firly Bassam Taqiy (Jakarta: PT Elex Media Komputido, 2017).

keterampilan anak dalam menggambar. *Doodle* adalah reaksi biasa, terkadang spontan, yang dilakukan seseorang terkadang disengaja atau tidak disengaja.¹⁵ *Doodle art* adalah coretan tanpa arti yang tidak layak untuk dipertimbangkan secara serius berdasarkan kreativitas manusia yang sulit diantisipasi atau digambarkan sedangkan menurut sebagian *doodlers* referensi untuk mencorat-coret dalam literatur tentang sejarah menggambar dimulai dengan munculnya psikoanalisis pada tahun 1920 dan 1930 sebagian besar pemeriksa corat-coret bertujuan untuk menghasilkan wawasan tertentu tentang kepribadian dan kehidupan.¹⁶ *Doodle* dapat diartikan mencoret. Mencoret merupakan hal sederhana yang dapat dilakukan oleh siapa saja yang didukung oleh alat tulis seperti kertas, pulpen, dan pensil.¹⁷ Kegiatan *doodle art* adalah kreativitas menggambar secara spontan, dapat pula dilakukan sendiri oleh anak meski tanpa bantuan orang dewasa, namun dalam melaksanakan kegiatan *doodle art* anak diberikan pendampingan dan bimbingan maka anak akan mendapatkan hasil yang maksimal sesuai harapan.¹⁸ Selain itu, dalam kegiatan *doodle art* ini anak perlu contoh yang detail agar dapat memahami proses atau langkah-langkah dalam membuat karya tersebut. Jika kegiatan yang dilakukan terasa menyenangkan maka proses pembelajaran akan mudah diterima anak.

¹⁵ Jim Toub, "In and out of the Margins: The Doodle in Art and Popular Culture," *Southeastern College Art Conference Review* 16 (March 30, 2014): 472, accessed March 1, 2022, <https://link.gale.com/apps/doc/A403061311/AONE?u=anon~cee3630f&sid=googleScholar&xid=2b935b36>.

¹⁶ Ibid.

¹⁷ Balqis Husain and Saifudin S. Adam, "Implementation of Doodling Technique in Teaching Writing to the Slow Learners" 397, no. Icliqe 2019 (2020): 1353–1360.

¹⁸ Pengaruh Kegiatan et al., "Pengaruh Kegiatan Doodle Art Sederhana Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B3 Di Tk Negeri Pembina Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2020/2021" 7 (2021): 238.

Doodle art menurut Olivia adalah teknik mencorat-coret bebas, menggambar dan mewarnai, kegiatan ini dapat melatih motorik halus anak. Karya hasil *doodle art* menampilkan bentuk-bentuk yang menyenangkan, dibuat atas dasar spontanitas hasil imajinatif, bentuknya tidak ada patokan secara khusus seperti proporsi dan komposisi tertentu, namun lebih pada citra spontanitas yang menyenangkan.¹⁹ Kelebihan *doodle art* memiliki banyak manfaat, hal tersebut sesuai dengan pendapat Olivia antara lain dapat mengasah kemampuan berfikir visual atau visual thinking saat anak melakukan kegiatan *doodle art* karena anak menjadi lebih kreatif, dapat merangsang otak kanan anak dengan aktifitas kreatif dapat menyebabkan anak dapat mengembangkan imajinasinya, kegiatan yang memicu kreatifitas anak akan memberikan dampak pada sel otak sehingga melepaskan berbagai senyawa neurokimiawi, termasuk endorfin. Endorfin dapat mengurangi rasa sakit dan meningkatkan sistem kekebalan tubuh anak dengan aktifitas ini diharapkan anak merasa senang karena bentuk aktifitas ini adalah melakukan coretan bebas, seiring pertumbuhan jari-jemari anak akan semakin luwes dan kuat dengan adanya latihan-latihan mencoret-coret atau membuat bermacam-macam garis dan bentuk maka kemampuan koordinasi tangan anak akan menjadi semakin baik. Kegiatan *doodle art* merupakan pengungkapan spontanitas menyuarakan isi hati dengan cara sederhana dalam bentuk ekspresi ini anak tidak dibatasi pada apa yang mereka gambar atau tulis.²⁰

¹⁹ Program Studi et al., "Doodle Art Imajinasi Mainan" (2019). 5.

²⁰ Alma Bangayan-Manera, "Doodle: Towards a Hermeneutical Appreciation in Jacques Derrida's Deconstruction," *Asian EFL Journal* 24, no. 4 (2019): 191–204.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal penulis di TK An-Nur Surabaya, sedang dilaksanakan kegiatan materi pembelajaran menggambar. Diperoleh data dari 28 siswa terdapat 19 siswa kemampuan menggambar belum sepenuhnya berkembang. Anak belum bisa memegang pensil dengan baik sehingga berdampak pada kegiatan menggambar tidak rapi. Kondisi seperti ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang kurang variatif selama pandemi covid-19 dan pendampingan orang tua di rumah. Sehingga anak belum terbiasa melakukan kegiatan yang berhubungan dengan koordinasi otot tangan seperti kegiatan menulis, menggambar, dan mewarnai dengan baik. Hal ini menyebabkan tingkat capaian pada anak berbeda untuk menangani permasalahan ini dilakukan stimulasi atau *treatment* menggambar secara berkala dan sederhana menggunakan metode *doodle art*. kegiatan *doodle art* ini akan diberikan kepada anak dengan cara anak disediakan pola kemudian menggambar dengan media kertas bergambar, spidol, dan *paper cup* yang sudah disediakan peneliti. Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka penelitian skripsi ini diberi judul “Pengaruh *Doodle Art* Terhadap Kemampuan Menggambar Peserta Didik di TK An-Nur Surabaya”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian sebelumnya maka penulis mengidentifikasi masalah di atas sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan menggambar peserta didik di TK An-Nur Surabaya?
2. Bagaimana penerapan *doodle art* terhadap kemampuan menggambar peserta didik di TK An-Nur Surabaya?
3. Adakah pengaruh *doodle art* terhadap kemampuan menggambar peserta didik di TK An-Nur Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, maka tujuan penelitian tersebut, sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kemampuan menggambar peserta didik di TK An-Nur Surabaya.
2. Untuk mengetahui penerapan *doodle art* terhadap kemampuan menggambar peserta didik di TK An-Nur Surabaya.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh *doodle art* terhadap kemampuan peserta didik menggambar di TK-An Nur Surabaya?

D. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari penelitian yang dilakukan oleh penulis di dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini untuk memperkaya konsep dalam meningkatkan kemampuan menggambar peserta didik di TK An-Nur Surabaya menggunakan kegiatan *doodle art* secara sederhana.

2. Manfaat Praktisi

a. Bagi Sekolah

Sebagai masukan untuk sekolah berdasarkan hasil yang didapat peneliti selama melakukan penelitian, guna mengembangkan kegiatan menggambar menggunakan *doodle art* di TK An-Nur Surabaya.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan yang dapat dimanfaatkan dalam pengelolaan kegiatan menggambar menggunakan teknik *doodle art*.

c. Bagi Peneliti

Dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya. Penelitian selanjutnya dapat melakukan perbaikan dan penyempurnaan bagi penelitian ini dan memberikan manfaat di dunia pendidikan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. *Doodle Art*

1. Pengertian *Doodle Art*

Menurut Rusdarmawan *doodle art* merupakan salah satu kegiatan mencorat-coret pada media kertas dengan berbagai media tulis seperti pensil, pensil warna, atau juga spidol.²¹ Kegiatan *doodle art* adalah kegiatan kreativitas secara spontan, dapat dilakukan sendiri oleh anak tanpa bantuan orang dewasa, namun jika anak diberikan pendampingan dan bimbingan maka anak akan mendapatkan hasil maksimal sesuai harapan.

Pendapat Olivia terkait *doodle art* yang dikutip oleh Rachma mendefinisikan bahwa *doodle art* yaitu suatu kegiatan yang berupa coret-coret dalam upaya menstimulasi otak kanan anak dan melatih kemampuan motorik halus pada anak.²² *Doodle art* adalah suatu gaya menggambar dengan cara mencoret-coret, terlihat tidak beraturan, ketika menggambar kebanyakan gambarnya tidak bermakna tetapi ada juga yang sadar membuat gambar *doodle* dengan sebuah tujuan sehingga gambar *doodle* tersebut menjadi bermakna. Karya yang dihasilkan dengan teknik *doodle* terkadang tidak memiliki bentuk yang benar namun terlihat unik dan menarik.

²¹ Kegiatan et al., "Pengaruh Kegiatan Doodle Art Sederhana Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B3 Di Tk Negeri Pembina Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2020/2021."

²² Rachma Pranasafitri, Wiwik Widajati, "Pengaruh Teknik Doodling Terhadap Keterampilan Menulis Permulaan Abk Esya Sidoarjo" (2013): 2.

Doodle art ini baik untuk mengasah keterampilan permulaan menggambar anak karena melalui aktivitas ini anak terbiasa membuat coretan-coretan tidak beraturan, lalu beraturan. Dalam prakteknya yang peneliti temukan dilapangan, dalam pembelajaran seni guru cenderung memakai metode imitasi, dimana guru akan memberikan sebuah gambar dan meminta anak untuk mewarnai gambar tersebut. Pada aktivitas menggambar, guru akan mencontohkan di papan tulis kemudian meminta anak menyalin apa yang dilihat ke buku gambar mereka. Seolah pembelajaran seni menggambar yang diberikan terlalu monoton.

Doodle art ini berfokus mengasah permulaan keterampilan menggambar karena melalui aktifitas ini anak terbiasa menebali garis lurus, garis miring, garis lengkung, membuat garis, membuat bangun datar (lingkaran, segitiga dan persegi) dalam membuat gambar. Peneliti menggunakan *doodle art* ini untuk mengukur sejauh mana bisa berpengaruh dalam kegiatan menggambar peserta didik di TK An-Nur Surabaya.

2. Jenis-jenis *Doodle Art*

Pada saat ini *doodle art* telah berkembang dan memiliki beberapa cabang jenis diantaranya adalah sebagai berikut:²³

a. *Doodle Art Pattern*

Doodle art pattern adalah jenis *doodle art* lebih berfokus pada bentuk dasar yang terdiri dari garis lurus, tegak, vertikal, miring, titik-titik, lingkaran dan sejenisnya yang mudah dilakukan oleh anak. Jenis

²³ Eka Asfari, "Pelaksanaan Pembelajaran Seni Ilustrasi (Doodle) Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Student Center Learning (Scl) Pada Kelas Xi Smk Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar Provinsi Sulawesi Selatan," *FIP Universitas Muhammadiyah Makassar* 2 (2021): 36–38.

doodle ini dibuat dengan menggambarkan *pattern-pattern* yang disusun secara unik dan rapi sehingga menghasilkan suatu gambar abstrak yang mempunyai makna tertentu.

b. *Doodle Fantasy*

Doodle Fantasy bersifat fiksi, jenis ini lebih menggambarkan karakter-karakter yang unik dan sesuai imajinasi seseorang.

c. *Doodle Graffiti*

Merupakan perpaduan antara teknik tipografi dan *doodle*, yang biasanya dibentuk dengan menuliskan nama dan ditambah beberapa elemen *doodle* seperti *pattern* disekitarnya.

d. *Doodle Floral*

Seperti namanya *doodle* ini dibuat dengan menggabungkan beberapa elemen bunga menjadi sebuah bentuk tertentu.

e. *Doodle Animation*

Doodle ini merupakan paling populer diantara jenis yang lain, dibuat dengan mengutamakan gambar karakter animasi berupa binatang atau monster yang lucu dan unik, tak heran banyak orang yang menyukainya.

Banyak jenis-jenis *doodle art* yang dapat dijadikan acuan pendidik selama melakukan kegiatan pembelajaran. Pendidik diharapkan dapat memilih jenis *doodle art* sesuai kemampuan peserta didik, karena tepat atau tidaknya jenis *doodle art* yang digunakan dalam kegiatan belajar

teletak pada jenis *doodle art* yang dipilih. *Doodle art pattern* cocok digunakan untuk permulaan menggambar *doodle* bagi anak usia dini.

3. Teknik Menggunakan *Doodle Art*

Doodle Art dapat dilakukan menggunakan media apa saja seperti kertas, kanvas, gelas kertas, ataupun dinding. Semua kembali ke pembuat *doodle* itu sendiri dalam memilih gaya *doodling* yang nyaman baginya. Menurut Lei Melendres teknik *doodle art* terbagi menjadi tiga yaitu:

a. *Unplanned Doodle*

Teknik menggambar *doodle* dengan cara spontan atau tanpa sketsa.

b. *Semi Unplanned Doodle*

Teknik menggambar *doodle* spontan dengan memakai sketsa sambil memikirkan makna dari gambar tersebut.

c. *Planned Doodle*

Teknik menggambar *doodle* dengan menggunakan rencana dan sketsa terlebih dahulu agar hasilnya lebih maksimal terkonsep, rapi, dan bermakna.

Berdasarkan teknik-teknik diatas pembuat *doodle* bebas memilih teknik apapun. Teknik yang sesuai bagi anak usia dini yaitu *unplanned doodle* karena teknik ini *doodle* tidak harus mempunyai sketsa tetapi menggambar *doodle* secara spontanitas atau ide yang sesuai dipikiran anak.

4. Peralatan Dasar *Doodle Art*

Peralatan yang dibutuhkan untuk kegiatan *Doodle Art* yaitu:²⁴

²⁴ Gumelar, *Elemen Dan Prinsip Menggambar*. hlm 18.

a. Pensil

Tingkat kehitaman dan ketebalan pensil yang digunakan yaitu pensil B untuk menggambar sketsa kasar, tetapi untuk kenyamanan dan kelunakan dalam menggambar bisa menggunakan pensil 2B. Pilih pensil yang bermerek dan tidak mudah patah saat diraut.

b. Penghapus

Pilih penghapus yang tidak meninggalkan bekas dan tidak gampang kotor. Penghapus berwarna hitam biasanya merupakan jenis terbaik dibanding penghapus berwarna putih dan bentuk karakter lucu.

c. Spidol

Proses *finishing* gambar atau proses penebalan gambar biasanya menggunakan spidol. Tapi untuk pemula, bisa menggunakan spidol hitam biasa. Proses penebalan gambar bisa juga langsung menggunakan spidol warna warni untuk mempercantik hasil karya.

d. Kertas atau *Sketchbook*

Kertas yang digunakan bisa menggunakan kertas HVS atau kertas yang tidak terlalu bertekstur. Pilih kertas yang tidak mudah sobek agar hasilnya lebih maksimal.

Peralatan dasar *doodle art* di atas dapat dijadikan acuan oleh guru sebelum melakukan kegiatan *doodle art*. Peralatan ini mudah didapatkan di lingkungan sekolah dan mempermudah guru untuk mempersiapkan kegiatan *doodle art* yang akan diberikan pada anak usia dini.

5. Manfaat *Doodle Art*

Menurut Olivia *doodle art* memiliki banyak manfaat bagi anak usia dini antara lain:²⁵

- a. Dapat mengasah kemampuan berpikir visual atau *visual thinking*. *Doodle* termasuk kegiatan seni, sedangkan seni sendiri dapat memberikan kontribusi penting pada pertumbuhan otak anak akan menjadi lebih kreatif sehingga dapat mengasah kemampuan berpikir visual.
- b. Dapat merangsang otak kanan anak, dengan aktifitas kreatif dapat menyebabkan anak dapat mengembangkan imajinasinya.
- c. Kegiatan *doodle art* dapat menstimulasi kreatifitas anak karena memberikan dampak pada sel otaknya sehingga melepaskan berbagai senyawa neurokimiawi, termasuk endorfin. Endorfin dapat mengurangi rasa sakit dan meningkatkan sistem kekebalan tubuh anak. Kegiatan ini membuat anak merasa senang karena bentuk aktivitas ini adalah melakukan coretan bebas.
- d. Melatih motorik halus anak, dengan kegiatan mencoret-coret membuat jari-jemari anak menjadi luwes, seiring pertumbuhan jari-jemari tangannya dengan adanya latihan mencorat-coret atau membuat bermacam-macam garis dan bentuk maka kemampuan koordinasi

²⁵ Olivia, *Gembira Bermain Corat-Coret* (Jakarta: PT Elex Media Komputido, 2013). hlm 17

anak menjadi semakin baik. Hal tersebut dapat menstimulasi anak dalam melakukan kegiatan menulis, menggambar, dan mewarnai.

Di atas adalah beberapa manfaat yang diperoleh anak ketika melakukan kegiatan *doodle art*. Namun yang perlu digaris bawahi adalah fokus pada tujuan utama yaitu meningkatkan kemampuan menggambar pada anak usia dini, mengingat aspek yang ditonjolkan pada kegiatan *doodle art* ini fokus mestimulasi jari-jari tangan anak dan mengetahui bentuk dasar menggambar (*doodle art pattern*).

B. Menggambar

1. Pengertian Menggambar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya).²⁶ Sedangkan dalam Bahasa Yunani Kuno kata gambar mengadopsi dari kata *Mimesis*. *Mimesis is the imitative representation of nature and human behavior in art and literature*. Yang artinya “*Mimesis* adalah representasi imitasi dari alam dan sikap manusia dalam seni dan tulisan.” Menurut pemahaman Plato *mimesis* yang artinya segala sesuatu yang dibuat manusia adalah tiruan dari ide. Hal ini membuat gambar menjadi lebih berkembang lagi pemahaman dan ragamnya. Menggambar tidak harus selalu meniru dari sesuatu yang sudah ada dan boleh menciptakan sesuatu yang baru dengan ide yang muncul dari pemikiran.

²⁶ KBBI <https://kbbi.lektur.id/gambar>

Menurut M.S Gumelar gambar adalah wujud tiruan dari segala sesuatu seperti orang, satwa, tumbuhan, berbagai ide dan solusi dengan menggunakan suatu alat tertentu untuk membuat coretan (*outline*) pada media tradisional ataupun media digital internet. Menggambar adalah keterampilan yang bisa dipelajari oleh setiap orang terutama yang mempunyai minat untuk belajar. Menggambar merupakan wujud pengeksplorasian penggalian gagasan dan kreativitas selain itu menggambar juga memiliki fungsi untuk terapi secara psikologis.

Menurut Hajar Pamadhi menggambar adalah membuat gambar dengan media alat tulis seperti pensil, spidol, atau alat lukis seperti pastel, cat minyak, maupun cat poster dan cat air, serta menoreh dengan benda tajam pada benda yang lain sehingga menimbulkan gambar.²⁷ Sumanto juga mengatakan bahwa dalam menggambar tidak sebebas melukis, sebab kebebasan berekspresi dan penuangan ide cenderung terikat masalah ketepatan bentuk, motif, ukuran, proporsi, kejelasan, dan kesan warna alamiah.

Berdasar pemaparan teori di atas dapat disimpulkan bahwa menggambar adalah kegiatan manusia untuk mengungkapkan perasaan yang dialami baik secara mental maupun visual menggunakan media alat lukis sehingga menimbulkan gambar. Menggambar merupakan salah satu keterampilan yang diterapkan dalam proses pembelajaran anak usia dini,

²⁷ Hajar Pamadhi, *Seni Keterampilan Anak* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008).

karena kegiatannya menyenangkan serta dapat menstimulasi perkembangan motorik halus dan perkembangan sosial emosional anak.

2. Unsur dan Prinsip Menggambar

a. Unsur-unsur dalam menggambar

Menggambar merupakan salah satu karya seni rupa dua dimensi yang terdiri dari unsur-unsur seperti titik, garis, bidang, dan bentuk, warna, tekstur, dan gelap terang, dan lain sebagainya. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Sugiyanto, bahwa dalam karya seni rupa terdapat beberapa unsur, yaitu:

- 1) Titik: Titik merupakan karya seni rupa yang paling mendasar. Titik atau bintik merupakan unsur dasar seni rupa yang paling kecil, sebab pada dasarnya semua wujud yang akan diwujudkan dimulai dari titik.
- 2) Garis: Garis merupakan unsur yang terbuat dari rangkaian titik-titik yang terjalin memanjang menjadi satu. Garis mempunyai dimensi memanjang dan mempunyai arah tertentu. Garis juga mempunyai berbagai sifat seperti pendek, panjang, lurus, tipis, vertikal, horizontal, melengkung, berombak, halus, tebal, miring, patah-patah dan lainnya.
- 3) Bidang: Bidang merupakan unsur seni rupa yang terjadi karena pertemuan dari beberapa garis. Bidang dibatasi oleh kontur dan merupakan dua dimensi, menyatakan permukaan dan mempunyai ukuran.

- 4) Bentuk: Bentuk dalam pengertian bahasa dapat diartikan sebagai bangun (shape) atau bentuk (form). Bentuk merupakan unsur seni rupa yang terbentuk karena ruang atau volume. Bentuk dalam seni rupa dikelompokkan menjadi bentuk figuratif, bentuk abstraktif, dan bentuk abstrak.
- 5) Warna: Warna merupakan unsur seni rupa yang terbuat dari pigmen (zat warna). Warna merupakan kesan yang timbul oleh pantulan cahaya pada mata. Warna dapat dikelompokkan berdasarkan jenis warna, sifat warna, dan makna dari warna.

b. Prinsip-prinsip dalam menggambar

Prinsip-prinsip menggambar merupakan prinsip-prinsip seni rupa yang disebut juga sebagai kaidah –kaidah yang menjadi pedoman dalam berkarya seni. Prinsip-prinsip ini menurut Sugiyanto adalah sebagai berikut:

- 1) Kesatuan (*unity*): unsur-unsur dalam seni rupa merupakan suatu kesatuan yang saling bertautan, sehingga tidak ada yang dapat berdiri sendiri.
- 2) Keseimbangan (*balance*): keseimbangan adalah bobot dari unsur-unsur seni rupa.
- 3) Irama (*rhythm*): pada karya seni rupa, irama didapatkan dari penyusunan unsur-unsur yang ada atau pengulangan dari unsur-unsur yang diatur.

- 4) Pusat perhatian (*center of interest*): pusat perhatian merupakan unsur yang sangat menonjol atau berbeda dengan unsur-unsur yang ada disekitarnya.
- 5) Keselarasan (*harmony*): tujuan dari prinsip ini adalah untuk menciptakan keselarasan bentuk dengan menyusun bentuk-bentuk yang saling berdekatan, sedangkan keselarasan warna dapat diciptakan dengan mengkombinasikan warna.

Berdasarkan penjelasan diatas unsur dan prinsip menggambar merupakan satu kesatuan yang berkesinambungan dalam menciptakan suatu gambar, hal ini tidak dapat ditinggalkan dalam berkarya seni. Pendidik juga dapat memilih unsur dan prinsip apa saja yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran menggambar di kelas.

3. Tahapan Menggambar Pada Anak Usia Dini

Handayani (2004) mengemukakan beberapa tahapan gambar, yaitu sebagai berikut:

- a. Pada usia 2 tahun anak hanya dapat menggambar berupa coretan atau *scribble*, gambaran yang dibuat anak bisa berupa garis vertikal ataupun zig-zag.
- b. Pada usia 3 tahun, anak sudah bisa menggambar berbagai macam bentuk, misalnya saja bentuk segitiga, lingkaran, kotak, silang, dan lain-lain.
- c. Pada usia 4-5 tahun, anak akan mulai merubah gambarannya dari gambar yang abstrak menjadi gambar yang hampir atau sudah

menyerupai bentuk aslinya. Tahap ini disebut dengan tahap gambar atau *pictorial stage*.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa anak mempunyai beberapa tahapan dalam menggambar, dimana dalam setiap tahapannya pasti akan dimulai dari coretan sederhana sampai ke coretan yang lebih kompleks. Pada anak usia 5 tahun, mereka sudah dapat menggambar menyerupai bentuk aslinya.

4. Karakteristik Perkembangan Menggambar

Karakteristik pada perkembangan menggambar yang sesuai dengan anak usia dini adalah sebagai berikut:²⁸

a. Tahap *scribble* (goresan) sekitar usia 2 sampai 4 tahun

Pada tahap ini, anak belum mempunyai pola tertentu dalam menggambar, sehingga produk yang dihasilkan oleh anak tampak belum teratur, acak, dan tidak berpola. Pada usia ini, anak sudah mampu untuk menggambar ataupun menggaris walaupun bentuk yang dihasilkan masih seperti cakaran ayam. Pada tahap transisi ini, anak sudah mampu membuat garis dan lingkaran mengikuti arah keinginan yang diharapkan, namun dia belum mampu menggambar objek yang diinginkan.

b. Tahap Praskematik sekitar usia 4 sampai 7 tahun

²⁸ Hajar Pamadhi and Evan Sukardi, eds., *Seni Keterampilan Anak* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2021). Hlm 98.

Pada tahap ini, untuk pertama kalinya anak mulai menggambar objek yang pernah dilihatnya baik itu benda maupun manusia. Namun pada dasarnya anak akan lebih senang menggambar objek manusia. Menurut Victor Lowenfeld dalam Bandi Sobandi anak cenderung menggambar objek berupa kepala-berkaki, yaitu sebuah lingkaran yang menggambarkan kepala kemudian pada bagian bawahnya ada dua garis sebagai pengganti kedua kaki. Melalui pengalaman anak dalam menarik goresan-goresan garis mendatar, tegak, dan melingkar yang selanjutnya berkembang menjadi wujud ungkapan-ungkapan yang dikaitkan dengan bentuk objek tertentu.

Berdasar pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tahapan menggambar anak usia 5-6 tahun berada pada tahap prskematik, dimana pada tahap ini anak cenderung menggambar objek manusia kepala berkaki. Selain itu, ciri pada tahap ini yaitu: anak sudah dapat menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk memberi kesan objek dari dunia sekitar, belum memperhatikan aspek warna yang berhubungan dengan objek asli, serta penempatan objek masih bersifat subjektif.

5. Manfaat Menggambar

Hajar Pamadhi mengemukakan manfaat dari kegiatan menggambar, yaitu antara lain:²⁹

- a. Sebagai Alat Bercerita (bahasa visual atau bentuk)

²⁹ Ibid. Hlm 122.

Bayangan anak tentang lingkungan sekitarnya termasuk alam, objek seisi rumah atau terkadang hal-hal yang membuat anak marah atau senang ketika mendapatkan sesuatu akan membuat perasaanya lebih hidup. Melalui menggambar akan merasakan bahwa apa yang dipikirkannya akan selalu diperhatikan dengan orang disekitarnya, serta merasa bangga apabila dapat mengutarakan gagasannya kepada orang lain, meskipun dari segi bentuknya gambar anak masih belum begitu sempurna.

b. Sebagai Media Mencerahkan Perasaan

Gambar yang dibuat oleh anak merupakan ungkapan visual sebagai asosiasi. Asosiasi diartikan sebagai hubungan peristiwa dengan gambar sebagai ungkapan perasaan.

c. Sebagai Alat Untuk Bermain

Kegiatan menggambar biasanya juga dilakukan anak untuk bermain. Misalnya ketika anak bercerita tentang pesawat tempur sambil menggambar pesawat dan menirukan bunyi pesawat tempur tersebut.

d. Melatih Ingatan

Melalui gambar ingatan anak akan terlatih untuk mengungkapkan pengalaman yang pernah dialaminya.

e. Melatih Berpikir Komprehensif (menyeluruh)

Pada saat menggambar, secara garis besar anak akan belajar merangkum bahwa dirinya ingin mengungkapkan seluruh peristiwa dalam gambar (*total narratives*).

f. Melatih Kreativitas anak

Anak akan membuat gambar yang berbeda dengan dari gambar yang sudah pernah dibuat. Sifat ini kemudian dimanfaatkan untuk melatih kreativitas dengan latihan menciptakan bentuk-bentuk yang lain daripada yang lain.

Banyak manfaat yang dapat diperoleh anak ketika melakukan kegiatan menggambar, selain kegiatannya menyenangkan menggambar merupakan salah satu bentuk ungkapan peristiwa yang dirasakan oleh anak. Kegiatan ini juga tidak lepas dari karakter seni anak usia dini yaitu mencorat-coret, kegiatan menggambar dapat menstimulasi anak agar mampu mewujudkan pengalamannya, perasaannya, imajinasinya, dalam sebuah karya bebas sesuai pemikiran dalam bentuk bahasa rupa anak.

C. Penelitian Terdahulu

Peneliti telah melakukan penelusuran terkait dengan tema yang akan diteliti dan juga melakukan kajian terhadap beberapa penelitian yang relevan dengan topik yang akan diteliti. Hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik bahasan penelitian ini yaitu:

Tabel 2.1
Penelitian yang Relevan

No	Nama	Judul	Metode	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Nanik Yuliati, Luh Putu Indh Budyawati	Pengaruh Kegiatan <i>Doodle Art</i> Sederhana Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B3 Di Tk Negeri Pembina Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2020/2021	Eksperimental dengan pendekatan kuantitatif	Hasil penelitian dari data <i>pretest</i> dengan rata-rata 59,25 <i>posttest</i> dan hasil rata-rata <i>posttest</i> adalah 80,8 kemampuan motorik halus anak kelompok B3 (kelompok eksperimen berjumlah 20 anak) meningkat setelah dilakukan kegiatan <i>doodle art</i>	Fokus penelitian sama menilai pengaruh kegiatan <i>doodle art</i>	Penelitian sebelumnya fokus terhadap kemampuan motorik halus anak Sedangkan penelitian ini lebih spesifik berfokus pada kemampuan menggambar anak
2.	Zuli Puspita Sari dan Ruqoyyah Fitri	Pengaruh Kegiatan <i>Doodle Art</i> Melalui Metode Demonstrasi Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Tk Aisyiyah 1 Wotan Panceng Gresik	Metode <i>Pre Eksperimental Design</i> dengan model <i>One Group Pretest and Posttest Design</i>	Dari hasil tersebut dapat disimpulkan Nilai Asymp.Sig. $0,000 < 0,055$, maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji Wilcoxon Match Pairs Test dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima ada pengaruh kegiatan <i>doodle art</i>	Fokus penelitian sama menilai pengaruh kegiatan <i>doodle art</i>	Penelitian sebelumnya menggunakan model <i>one group</i> dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara random Sedangkan penelitian ini menggunakan metode eksperimental kuantitatif dan diberikan tes kestabilan dan kejelasan menggunakan <i>pretest</i> dan <i>post test</i>

				melalui metode demonstrasi terhadap motorik halus pada anak kelompok A di TK Aisyiyah 16 Wotan Panceng, Gresik.		
3.	Yolanda Pahrul, Sofia Hartati, dan Sri Martini Meilani,	Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Kegiatan Menggambar Pada Anak Usia Dini Di Tk Islam Nusantara , Serang	Eksperimental dengan pendekatan kuantitatif <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	Hasil penelitian data pra siklus dengan perolehan persentase TCP sebesar 50.89% pada siklus I sebesar 64.55% dan pada siklus II menjadi 85%. Hasil yang diperoleh menunjukkan TCP kecerdasan interpersonal melalui kegiatan menggambar telah mencapai kriteria yang diharapkan.	Fokus penelitian pada kegiatan menggambar dan metode penelitian yang digunakan	Penelitian sebelumnya menggunakan kecerdasan interpersonal seperti berbagi, komunikasi sebagai peningkatan dalam kegiatan menggambar Sedangkan penelitian ini menggunakan metode doodle art, anak melakukan kegiatan coret-mencoret

D. Keterkaitan antara *Doodle Art* dengan Kemampuan Menggambar

Sudah banyak penelitian yang membahas tentang upaya dalam meningkatkan kemampuan menggambar pada anak usia dini. Namun dengan

adanya berbagai permasalahan tentunya diperlukan metode untuk meningkatkan kemampuan menggambar anak usia dini.

Metode *doodle art* diberikan untuk upaya meningkatkan kemampuan menggambar pada anak. Diharapkan metode ini mampu dengan efektif menyelesaikan berbagai problematika yang sama pada permasalahan di sekolah atau tempat lain. Tentunya dengan metode *doodle art* mencorat-coret secara bebas anak merasa senang dan tertarik sehingga goresan dan coretan dapat meningkatkan kemampuan menggambar anak.

E. Hipotesis

Hipotesis adalah alternatif dugaan jawaban yang dibuat oleh peneliti bagi problematika yang diajukan dalam penelitiannya. Dugaan jawaban tersebut merupakan kebenaran yang sifatnya sementara, yang akan diuji kebenarannya dengan data yang akan dikumpulkan melalui penelitian.³⁰

Tujuan peneliti mengajukan hipotesis adalah agar dalam kegiatan penelitiannya, perhatian peneliti terfokus hanya pada informasi atau data yang diperlukan bagi pengujian hipotesis. Hipotesis nol (H_0) yakni hipotesis yang menyatakan ketidakadanya hubungan antara variabel x dan y. Hipotesis kerja (H_a) adalah hipotesis kerja yang menyatakan adanya hubungan variabel x dan y.

Dari keterkaitan *doodle art* terhadap kemampuan menggambar menghasilkan suatu hipotesis dalam penelitian ini adalah:

³⁰ Suharsimi Arikunto, ed., *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007). Hlm. 43.

H_0 : tidak ada hubungan yang positif dan signifikan antara *doodle art* dengan kemampuan menggambar di TK An-Nur Surabaya.

H_a : ada hubungan yang positif dan signifikan antara *doodle art* dengan kemampuan menggambar di TK An-Nur Surabaya.

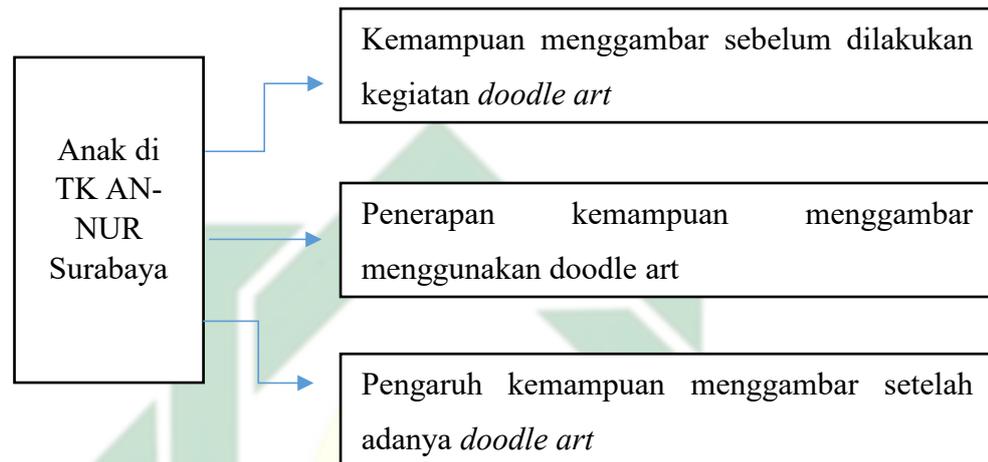
F. Kerangka Berpikir

Dari uraian di atas peran guru dalam menstimulasi kegiatan menggambar dalam proses kegiatan belajar masih kurang kreatif. Untuk itu dengan permasalahan yang diuraikan di atas pemilihan *doodle art* sangat berperan penting dalam stimulasi perkembangan kegiatan menggambar pada anak usia dini.

Pada penelitian kali ini dijelaskan dalam kerangka berfikir merujuk pada kegiatan *doodle art* berpengaruh atau tidak terhadap peningkatan kemampuan menggambar pada anak usia dini. Peneliti dalam melakukan penelitian ini melakukan kegiatan *doodle art* bersama peserta didik, namun sebelum itu berlangsung peneliti sudah dulu menganalisa dan mengelompokkan anak yang sudah, belum, dan kurang dalam kemampuan menggambar.

Dengan demikian peneliti ingin meneliti lebih lanjut pengaruh dari kegiatan *doodle art* dan mengangkat penelitian ini berjudul **“Pengaruh Kegiatan *Doodle Art* Terhadap Kemampuan Menggambar Peserta Didik di TK AN-Nur Surabaya”**. Untuk memperjelas kerangka berpikir dalam penelitian ini disajikan bagan dibawah sebagai berikut:

Gambar 2.1
Paradigma Hubungan Variabel Penelitian



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah sebuah rancangan yang akan digunakan dalam sebuah penelitian.³¹ Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti suatu populasi atau sample tertentu. Data dikumpulkan melalui instrumen penelitian, sedangkan analisis data bersifat statistik yang mempunyai tujuan menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditentukan.

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode eksperimen. Metode eksperimen digunakan jika peneliti ingin melakukan percobaan untuk mencari variabel independen atau *treatment* tertentu terhadap variabel dependen atau hasil dalam kondisi yang dikendalikan. Desain yang digunakan ialah *pre-eksperimental*. Bentuk penelitian yang digunakan adalah *one group pretest- posttest design*. Berikut adalah gambar *one group pretest- posttest design* :

$O_1 \times O_2$

Keterangan:

O_1 : Nilai *pretest* (hasil menggambar pola garis)

X : Perlakuan

³¹ Haniva Karima, *Dampak Pembangunan Kawasan Wisata Giri Tirta Kahuripan Terhadap Pergeseran Mata Pencaharian Masyarakat Tinggi*, Universitas Pendidikan Indonesia, 2015.

O₂: Nilai *posttest* (soal yang sama seperti *pretest*)

pre-eksperimental digunakan karena peneliti tidak mungkin mengambil data secara random pada subyek penelitian. Peneliti menggunakan bentuk *one group pretest- posttest design* karena peneliti ingin mengetahui pengaruh *doodle art* terhadap kemampuan menggambar peserta didik di TK An-Nur Surabaya.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah rancangan atau sebuah proses penelitian yang akan dilaksanakan. Tahap penelitian dilakukan, sebagai berikut:

1. Tahap persiapan
 - a. Menentukan sekolah yang menjadi tempat penelitian
 - b. Melakukan observasi di sekolah yang telah dipilih
 - c. Melakukan diskusi dengan pihak sekolah terkait dengan masalah yang diperoleh pada saat observasi
 - d. Menyusun instrumen penelitian yaitu berupa lembar observasi
 - e. Mengolah data dari hasil uji coba instrumen kemudian menentukan item yang valid untuk digunakan penelitian
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Menjadikan kelompok A1 dan B1 sebagai kelompok eksperimen
 - b. Melakukan observasi awal kepada semua subjek penelitian dengan lembar observasi.

- c. Melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *doodle art pattern* pada kelompok eksperimen. Pada kegiatan ini guru memberikan pembelajaran menggambar dengan menggunakan metode *doodle art*
- d. Melakukan observasi akhir.

Berikut adalah jadwal tahap pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti:

Tabel 3.1
Jadwal Pelaksanaan

No.	Hari/Tanggal	Tahap Pelaksanaan
1.	Selasa, 5 Desember 2022	Pertemuan ke-1 adalah pelaksanaan <i>pretest</i>
2.	Rabu, 7 Desember 2022	Pertemuan ke-2 adalah pemberian perilaku metode <i>doodle art</i> dengan pola garis lurus
3.	Kamis, 8 Desember 2022	Pertemuan ke-3 adalah pemberian perlakuan metode <i>doodle art</i> dengan pola garis miring
4.	Jum'at, 9 Desember 2022	Pertemuan ke-4 adalah pemberian perlakuan metode <i>doodle art</i> dengan pola garis lengkung
5.	Senin, 12 Desember 2022	Pertemuan ke-5 adalah pemberian perlakuan metode <i>doodle art</i> dengan pola titik-titik
6.	Selasa, 13 Desember 2022	Pertemuan ke-6 adalah pemberian perlakuan metode <i>doodle art</i> dengan pola lingkaran
7.	kamis, 15 Desember 2022	Pertemuan ke-7 adalah pelaksanaan <i>posttest</i>

3. Tahap Akhir
 - a. Mengolah data yang telah diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*
 - b. mengolah data menggunakan analisis statik
 - c. menganalisis hasil dan menarik kesimpulan
 - d. melakukan penyusunan laporan

C. Populasi dan Sample

1. Populasi

Populasi ialah subjek yang hendak diukur secara keseluruhan dari objek yang hendak diteliti. Populasi dalam penelitian adalah siswa di TK An-Nur Surabaya tahun ajaran 2022-2023, yang terdiri dari gabungan kelompok A1 dan kelompok B1 yang berjumlah 28 anak.

2. Sample Penelitian

Sampel merupakan karakteristik dan jumlah yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang ada didalam penelitian ini adalah gabungan peserta didik kelompok A1 dan B1 yang berjumlah 28 anak dengan rincian kelompok A1 14 anak dan kelompok B1 14 anak.

Adapun pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan dengan sampling jenuh, karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono, bahwa teknik sampling jenuh dilakukan jika jumlah populasinya kecil, yakni kurang dari 30 orang.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Pada sebuah penelitian kuantitatif, terdapat hipotesis yang nantinya akan diuji. Pengujian hipotesis harus melalui tahap pengidentifikasian variabel penelitian. Penelitian Kuantitatif mempunyai pandangan bahwa, sebuah gejala dapat diklasifikasikan menjadi variabel-variabel. Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari

sehingga dapat diperoleh suatu informasi dari hal tersebut dan ditarik kesimpulannya. Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu:

1. Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas merupakan variabel yang menjadi pengaruh atau sebab adanya perubahan atau variabel yang menjadi timbulnya variabel dependen. Variabel bebas bebas (X) dalam penelitian ini merupakan perlakuan, karena perlakuan tersebut diberikan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan *doodle art*.

2. Variabel Terikat (*Dependen Variabel*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini, yang menjadi variabel terikat adalah kemampuan menggambar di TK An-Nur Surabaya. Variabel ini ditentukan beberapa indikator yang akan digunakan sebagai standar penilaian *pretest* dan *posttest* siswa. Untuk variabel yaitu kemampuan menggambar sebagai berikut:

- a. Anak mampu membuat gambar dengan pola garis lurus
- b. Anak mampu membuat gambar dengan pola garis miring
- c. Anak mampu membuat gambar dengan pola garis lengkung
- d. Anak mampu membuat gambar dengan pola titik-titik
- e. Anak mampu membuat gambar dengan pola lingkaran

E. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan sumber data primer yang merupakan sumber diperoleh secara langsung dari pemberian data. Sedangkan untuk teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini harus sesuai dengan pengumpulan data primer, dimana peneliti harus berhubungan dan melihat secara langsung dengan subjek penelitian, berikut teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti:

1. Observasi

Observasi adalah sebuah proses pengamatan yang disusun berdasarkan proses psikologis dan biologis. Data yang dikumpulkan melalui observasi biasa digunakan untuk penelitian yang berhubungan dengan sikap, perilaku, prosedur kerja, gejala alam dan digunakan apabila pengamatan pada responden dalam bentuk yang tidak begitu besar. Penelitian ini menggunakan *participant observation* yang merupakan peneliti ikut berperan dalam kegiatan yang sedang diamati atau sumber data.³²

Observasi dilakukan kepada peserta didik di TK An-Nur Surabaya. Observasi dilakukan beberapakali untuk memperoleh data *pretest* dan *post test* yang tujuannya untuk melihat pengaruh *doodle art* terhadap kemampuan menggambar anak. Praktik dari pengambilan data menggunakan observasi peneliti masuk kedalam kelas dan melihat secara langsung proses pembelajaran menggambar dengan *doodle art*.

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Edisi 3. (Bandung: alfabeta, 2019), hlm.239.

2. Wawancara atau *interview*

Wawancara adalah sebuah percakapan dengan tujuan tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara berperan sebagai yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara memberikan jawaban atas pertanyaan.³³ ciri utama dari wawancara adalah kontak langsung antara pewawancara dan terwawancara sebagai sumber informasi. Sebelum pelaksanaan wawancara tentunya pewawancara menyiapkan pertanyaan-pertanyaan tetapi dapat juga berkembang berbagai pertanyaan lain pada saat meneliti.

Melalui wawancara, peneliti dapat menggali data, informasi, dan kerangka keterangan dari subjek penelitian. Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Peneliti memilih wawancara terstruktur dikarenakan peneliti telah mengetahui dengan pasti terkait informasi yang ingin diperoleh melalui pedoman wawancara yang sudah disiapkan sebelumnya. Alur dalam wawancara terstruktur yaitu responden diberikan pertanyaan yang sudah disiapkan kemudian pewawancara mencatat data atau bisa juga merekamnya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi sudah lama dimanfaatkan dalam penelitian sebagai sumber data karena dari banyak dokumen yang didapat maka peneliti akan memanfaatkannya sebagai sumber data untuk menguji, menafsirkan,

³³ Lexi J. Moloeng, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, ed. PT Remaja Rosdakarya Bandung (Bandung, 2015).

bahkan meramalkan.³⁴ dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang. Dokumen-dokumen yang dihimpun dipilih sesuai dengan tujuan fokus masalah.³⁵

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sebuah alat ukur variabel dalam ilmu alam yang sudah banyak tersedia dan telah diuji validitas dan reabilitasnya. penelitian ini menggunakan instrumen yang digunakan sebagai observasi kepada anak dan parameter hasil dari *pretest* dan *posttest*. Pada instrumen observasi ini, peneliti menggunakan:

1. Skala Likert

Skala Likert yaitu skala yang mempunyai ketentuan jawaban setiap item instrumen mempunyai tingkat gradasi dari sangat positif hingga sangat negatif.³⁶ Pada penelitian kuantitatif, jawaban dari instrumen ini dapat diberikan berupa skor. Adapun skala yang digunakan adalah skala 4. Skala 4 dipilih karena dianggap memiliki jawaban yang lebih pasti. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari pola *doodle art pattern*.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel Penelitian	Aspek	Item	Item Total
Menggambar dengan pola <i>doodle art</i>	1. Mengetahui perbedaan pola <i>doodle pattern</i>	1	1
	2. berkomunikasi dengan	7	1

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: (Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)* (Bandung: Alfabeta, 2019).

³⁵ Arikunto, *Manajemen Penelitian*.

³⁶ *Ibid.*, 229

	guru dan teman-teman		
	3. menggambar dengan pola	2, 3, 4, 5, 6	5
	Total Item		7

dari ketiga aspek diatas dirincikan sebanyak tujuh item instrumen observasi, sebagai berikut:

Tabel 3.3
Daftar Item

No.	Item
1.	Anak mampu menyebutkan jenis-jenis pola doodle pattern
2.	Anak mampu membuat gambar dengan pola garis lurus
3.	Anak mampu membuat gambar dengan pola garis miring
4.	Anak mampu membuat gambar dengan pola garis lengkung
5.	Anak mampu membuat gambar dengan pola titik-titik
6.	Anak mampu membuat gambar dengan pola lingkaran
7.	Anak mampu menceritakan pengalaman kepada guru dan teman-teman aktivitas yang dilakukan

Tujuh item instrumen observasi yang telah dijabarkan oleh peneliti akan diterapkan kepada siswa di Tk An-Nur Surabaya. Adapun berikut penjelasan operasional tindakan dan kriteria skor jawaban dari instrumen observasi pada penelitian ini:

Tabel 3.4
Rubrik Observasi

No.	Item Observasi	Operasional	Kriteria Skor
1.	Anak mampu menyebutkan jenis-jenis pola doodle pattern	Pada item observasi ini, oleh peneliti menggali data dengan cara memberikan sebuah media gambar yang berisi jenis-jenis <i>doodle art pattern</i> . Kemudian anak menunjukkan dan menyebutkan perbedaan pola	4: Jika anak mampu menyebutkan jenis-jenis <i>doodle art pattern</i> . 3: Jika anak mampu menyebutkan jenis-jenis <i>doodle art pattern</i> namun kurang lengkap. 2: Jika anak mampu menyebutkan jenis-jenis <i>doodle art pattern</i> namun masih ragu. 1: Jika anak belum

		<i>doodle art pattern.</i>	mampu menyebutkan jenis-jenis <i>doodle art pattern.</i>
2.	Anak mampu membuat gambar dengan pola garis lurus	Penelitian menggali data dengan memberikan kertas gambar pola garis lurus kemudian anak menebali dan melanjutkan membuat sendiri pola garis lurus di kertas tersebut.	4: jika anak mampu menebali dan membuat pola garis lurus sendiri sampai selesai tanpa bantuan guru. 3: jika anak mampu menebali dan membuat pola garis lurus sendiri sampai selesai namun masih dibantu guru. 2: jika anak mampu menebali dan membuat pola garis lurus sendiri namun belum selesai dan dibantu guru 1: jika anak belum mampu membuat pola garis lurus
	Anak mampu membuat gambar dengan pola garis miring	Penelitian menggali data dengan memberikan kertas gambar pola garis miring kemudian anak menebali dan melanjutkan membuat sendiri pola garis miring di kertas tersebut.	4: jika anak mampu menebali dan membuat pola garis miring sendiri sampai selesai tanpa bantuan guru. 3: jika anak mampu menebali dan membuat pola garis miring sendiri sampai selesai namun masih dibantu guru. 2: jika anak mampu menebali dan membuat pola garis miring sendiri namun belum selesai dan dibantu guru. 1: jika anak belum mampu membuat pola garis miring.
4.	Anak mampu membuat gambar dengan	Penelitian menggali data dengan memberikan kertas	4: jika anak mampu menebali dan membuat pola garis lengkung

	pola garis lengkung	gambar pola garis lengkung kemudian anak menebali dan melanjutkan membuat sendiri pola garis lengkung di kertas tersebut.	sendiri sampai selesai tanpa bantuan guru. 3: jika anak mampu menebali dan membuat pola garis lengkung sendiri sampai selesai namun masih dibantu guru. 2: jika anak mampu menebali dan membuat pola garis lengkung sendiri namun belum selesai dan dibantu guru. 1: jika anak belum mampu membuat pola garis lengkung.
5.	Anak mampu membuat gambar dengan pola titik-titik	Penelitian menggali data dengan memberikan kertas gambar pola titik-titik kemudian anak menebali dan melanjutkan membuat sendiri pola titik-titik di kertas tersebut.	4: jika anak mampu menebali dan membuat pola titik-titik sendiri sampai selesai tanpa bantuan guru. 3: jika anak mampu menebali dan membuat pola titik-titik sendiri sampai selesai namun masih dibantu guru. 2: jika anak mampu menebali dan membuat pola titik-titik sendiri namun belum selesai dan dibantu guru. 1: jika anak belum mampu membuat pola titik-titik.
6.	Anak mampu membuat gambar dengan pola lingkaran	Penelitian menggali data dengan memberikan kertas gambar pola titik-titik kemudian anak menebali dan melanjutkan membuat sendiri pola lingkaran di	4: jika anak mampu menebali dan membuat pola lingkaran sendiri sampai selesai tanpa bantuan guru. 3: jika anak mampu menebali dan membuat pola lingkaran sendiri sampai selesai namun

		kertas tersebut.	masih dibantu guru. 2: jika anak mampu menebali dan membuat pola lingkaran sendiri namun belum selesai dan dibantu guru. 1: jika anak belum mampu membuat pola lingkaran.
7.	Anak mampu menceritakan pengalaman kepada guru dan teman-teman aktivitas yang dilakukan	Peneliti menggali data dengan cara bertanya kepada anak “apakah anak-anak senang dengan kegiatan hari ini?” kemudian anak-anak mempresentasikan dan menceritakan hasil karya disepan kelas.	4: Jika anak berani menceritakan aktifitas dan hasil karyanya didepan kelas. 3: jika anak berani menceritakan aktifitas dan hasil karyanya didepan kelas namun masih ragu-ragu dan dibantu guru dalam bercerita. 2: jika anak berani menceritakan aktifitas dan hasil karyanya namun tidak berani bercerita didepan kelas. 1: jika anak tidak berani menceritakan aktifitas dan hasil karyanya didepan kelas.

2. Panduan Wawancara

Panduan wawancara disusun oleh peneliti dengan tujuan untuk mengumpulkan data agar lebih lengkap dalam memperoleh dan menggali informassi lebih dalam. Berikut adalah tabel panduan wawancara:

Narasumber : Guru

Hari/Tanggal :

No	Item Pertanyaan	Jawaban
1.	Model pembelajaran apa yang biasa digunakan ustadzah selama pembelajaran ?	
2.	Metode apa saja yang biasa digunakan ustadzah ketika pembelajaran menggambar ?	
3.	Apakah dalam 1 minggu selalu ada kegiatan menggambar ?	
4.	Apakah ada kendala/penghambat dalam kegiatan menggambar ?	
5.	Apakah sebelumnya sudah pernah diterapkan menggambar melalui metode <i>doodle art</i> ?	
6.	Apakah pembelajaran <i>doodle art pattern</i> berpengaruh terhadap peningkatan menggambar anak ?	
7.	Bagaimana dengan anak yang tidak suka kegiatan menggambar?	
8.	Bagaimana cara ustadzah mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan kegiatan pembelajaran?	
9.	Apakah ketika memberikan tugas kepada murid sesuai dengan kurikulum 13 atau kurikulum merdeka?	

G. Validasi Instrumen

Validitas merupakan pengukuran yang memperlihatkan tingkat kesesuaian dan kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen dapat disebut valid dan sah jika memiliki validitas yang tinggi.

Jenis validitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *content validity*. Untuk instrument yang berbentuk test dapat menggunakan *content validity*. Pengujian validitas isi dilakukan dengan menggunakan perbandingan antara isi instrumen dengan materi pembelajaran yang sudah diajarkan.³⁷ Pada penelitian ini menggunakan *content validity* dengan *judgemet expert* yaitu validasi dengan cara menggunakan pendapat dari ahli di bidangnya.

³⁷ Metode Penelitian, 217

Item instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan atas *doodle art* pola *pattern*. Dari tujuh item tersebut dikonsultasikan kepada Bapak Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I

H. Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji data yang mempunyai fungsi untuk melihat normal atau tidaknya data yang telah dikumpulkan.³⁸ Untuk menguji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan program *SPSS v 21.0 for windows* dengan cara memilih menu: *Analyze-Descriptive statistics-Explore*

Kriteria penetapan pada uji ini adalah dengan membandingkan nilai Sig.(2-tailed) pada tabel Kolmogorov-Smirnov dengan taraf signifikansi 0,05 (5%). Jadi, dasar pengambilan keputusan adalah jika p dari koefisien $K-S > 0,0$, maka data berdistribusi normal. Sedangkan jika p dari koefisien $K-S < 0,05$, maka data berdistribusi tidak normal.

Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel. Adapun tujuan dari uji normalitas ini adalah untuk mengetahui sampel yang akan diuji apakah memenuhi kriteria dari uji Paired Sample t-test, dimana salah satu persyaratan dari uji tersebut adalah data harus

³⁸ Amalia Dwi Cahyaningrum, Yahya Ad, and Ardian Ashari, "Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe Tandur Terhadap Hasil Belajar," *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2, no.3 (2019): 376.

terdistribusi normal. Namun, apabila sampel tidak terdistribusi normal, maka dapat dilakukan alternatif uji Wilcoxon Signed Rank Test.

2. Uji Homogenitas

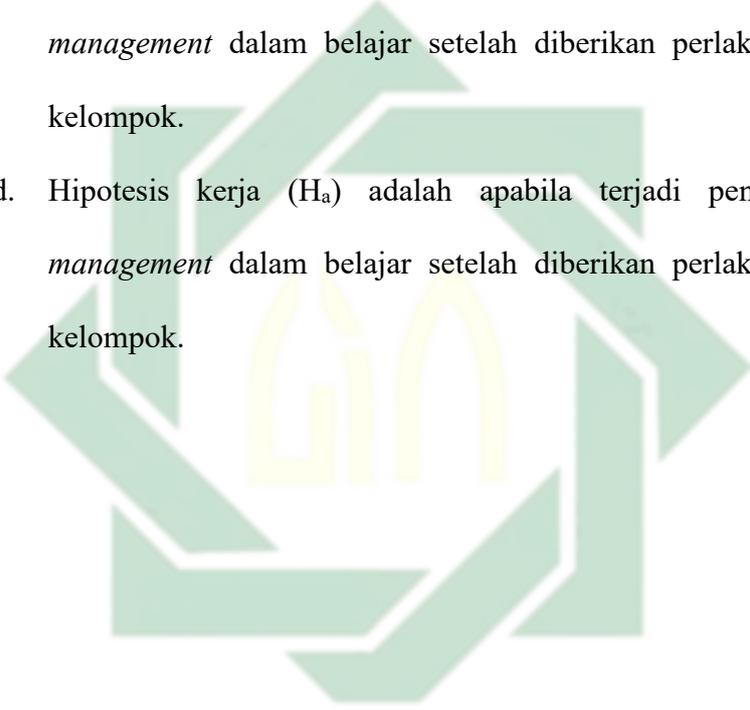
Uji homogenitas dilakukan untuk melihat ada tidaknya variansi-variansi yang sama pada populasi. Uji homogenitas yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan *Uji Levene Statistic* adapun caranya dengan memilih menu: *analyze-compare means, one-way anova*. Dasar keputusan tingkat homogenitas data dilakukan dengan cara membandingkan angka signifikansi nilai *Sig. (2-tailed)* dengan alpha (α) 0,05 (5%), dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikan $< 0,05$, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi dikatakan tidak homogen.
- b. Jika nilai signifikan $> 0,05$, maka dikatakan bahwa varian dari dua

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus uji *Wilcoxon* yaitu dengan cara membandingkan hasil dari pre-test dan post-test dengan tabel bantu untuk *test Wilcoxon*. (Sugiyono, 2009:152). Sampel yang diteliti dalam penelitian ini kurang dari 25 maka cara penghitungan yang digunakan adalah membandingkan jenjang terkecil dari *pre test* dan *post test* dengan tabel harga-harga kritis dalam tes *Wilcoxon* (terlampir). Cara pengambilan keputusan menggunakan taraf signifikansi 5% adalah sebagai berikut:

- a. H_0 ditolak dan H_a diterima apabila Z_{hitung} lebih besar atau sama dengan Z_{tabel} .
- b. H_0 diterima dan H_a ditolak apabila Z_{hitung} lebih kecil dari Z_{tabel} .
Keterangan.
- c. Hipotesis nol/ nihil (H_0) adalah apabila tidak terjadi peningkatan *Self management* dalam belajar setelah diberikan perlakuan konseling kelompok.
- d. Hipotesis kerja (H_a) adalah apabila terjadi peningkatan *Self management* dalam belajar setelah diberikan perlakuan konseling kelompok.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Obyektif TK An-Nur Surabaya

1. Sejarah Singkat TK An-Nur Surabaya

TK An-Nur berdiri pada tahun 2001, dengan nama Yayasan Pendidikan Islam An-Nur. Didirikan oleh Bapak Drs. Much. Machsun (Alm). Yayasan ini didirikan di sekitar pemukiman warga kampung Rungkut Menanggal, dengan alamat Rungkut Menanggal IIA no.23 Surabaya. Yayasan An-Nur didirikan dengan maksud ikut mencerdaskan dan membantu masyarakat sekitar dalam menyekolahkan putra putrinya dengan mudah dan terjangkau, karena masyarakat di sekitar TK adalah warga penduduk musiman yang kebanyakan bekerja sebagai buruh Pabrik.

2. Profil Lembaga Sekolah

Nama : TK An-Nur

NPSN : 20560713

Status : Swasta

Akreditasi : B

Nama Yayasan : YPI An-Nur Gunung Anyar

Alamat : Rungkut Menanggal II No. 23 Surabaya

Kecamatan : Gunung Anyar

Kelurahan : Rungkut Menanggal

Kode Pos : 60293

Telepon : 031-8709481

Email : tkannur.nuptk@gmail.com

3. Visi Misi dan Tujuan Sekolah

Visi misi pada setiap lembaga berbeda-beda. Dengan adanya visi, misi, dan tujuan yang sesuai dengan tujuan awal lembaga didirikan diharapkan menjadikan lembaga yang lebih baik dan terus berproses menjadi lebih baik setiap tahunnya. Adapun visi, misi, dan tujuan dari TK An-Nur Surabaya yaitu:

a. Visi

“Mandiri, beriman, bertaqwa kepada Allah SWT, berbudi luhur, trampil, dan berprestasi”.

b. Misi Lembaga TKAn-Nur

- Membiasakan peserta didik mandiri
- Membiasakan anak membaca dua kalimat syahadat, huruf Al Qur'an, ayat-ayat pendek, mengenal aturan dan larangan dalam agama islam.
- Membangun perilaku dan mengenalkan kedisiplinan pada anak
- Menumbuhkan keterampilan dan kreatifitas anak
- Menyiapkan anak untuk masuk pendidikan dasar

c. Tujuan

- Peserta didik terbiasa mandiri

- Anak terbiasa membaca dua kalimat syahadat, huruf Al Qur'an, ayat-ayat pendek, mengenal aturan dan larangan dalam agama islam
- Anak dapat terbiasa melaksanakan kegiatan dengan tepat waktu
- Anak telah siap untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya (SD)

4. Data Guru TK An-Nur Surabaya

Tabel 4.1
Data Guru TK An-Nur Surabaya

NO	Nama pendidik	L/P	Ijazah Tertinggi	Jabatan	Mulai Bekerja
1.	Chusnul Chowatim, S.Pd	P	S1 Pendidikan Anak Usia Dini	Kepala Sekolah dan Guru Kelompok A	2002
2.	Kholifah, S.Pd	P	S1 Pendidikan Anak Usia Dini	Guru Kelompok A	2002
3.	Nailil Munah, S.Hum	P	S1 Humaniora	Guru Kelompok B	2004
4.	Izzatul Fitriyah, S.Pd	P	S1 Pendidikan Anak Usia Dini	Guru Kelompok B	2008

Sumber: Dokumen TK An-Nur Surabaya

5. Data Jumlah Peserta Didik di TK An-Nur Surabaya

Dalam dunia pendidikan faktor penting dari adanya lembaga adalah peserta didik itu sendiri, jumlah peserta didik yang terdaftar. Terhitung sejak 2019 jumlah peserta didik di TK An-Nur Surabaya dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 4.2
Jumlah Peserta Didik di TK An-Nur Surabaya

Tahun Pelajaran	Kelompok A	Kelompok B	Jumlah
2020-2021	34	36	70
2021-2022	36	38	74
2022-2023	34	36	70

Sumber: Dokumen TK An-Nur

6. Sarana dan Prasarana

TK An-Nur memiliki letak yang sangat strategis yaitu diantara dua kelurahan. Selain itu, Tk An-Nur memiliki akses jalan yang mudah untuk ditemui oleh masyarakat sekitar. TK An-Nur juga memiliki sarana dan prasarana sebagai berikut:

Tabel 4.3
Sarana dan Prasarana

No.	Jenis	Jumlah	Keterangan
1.	Ruang Kelas A	1	Baik
2.	Ruang Kelas B	1	Baik
3.	Ruang Kantor	1	Baik
4.	Ruang UKS	1	Baik
5.	Kamar Mandi	1	Baik
6.	Gudang	1	Cukup
7.	Kantin	1	Cukup
8.	Papan Tulis	3	Baik
9.	Meja siswa	55	Baik
10.	Kursi Siswa	55	Baik
11.	Loker Tas	3	Baik

Sumber Dokumen TK An-Nur Surabaya

B. Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini berlangsung pada tanggal 5 Desember untuk pengambilan sampel, tanggal 6 sampai 17 Desember 2022 untuk penggalan data yang berlokasi di TK An-Nur Surabaya. Penelitian ini

menggunakan beberapa tahapan yang harus dilalui antara lain, tahap *pre test* pada tanggal 5 Desember 2022, tahap perlakuan *treatment* yang berlangsung dari tanggal 6 sampai tanggal 17 Desember 2022.

Subjek yang digunakan adalah kelompok A1 dan kelompok B1. Sampel yang diambil juga sudah diuji sebelum diberikan *treatment* (*pre test*) dan sesudah diberikan *treatment* (*post test*). *Treatment* yang diberikan pada sampel dilakukan sebanyak lima kali supaya dapat menunjukkan data dari TK An-Nur Surabaya. Berikut adalah penjelasan dari tahapan penelitian yang sudah dilakukan:

1. *Pre Test*

Pre test pada penelitian ini dilakukan pada hari Senin 5 Desember 2022 di kelompok A1 dan B1. Tujuan dilakukan *pre test* yaitu untuk mengidentifikasi sampel tentang kemampuannya dalam kegiatan menggambar. *Pre test* dilakukan dengan menggambar pola *doodle art pattern* menggunakan media *paper cup*.

Subjek penelitian berjumlah 28 siswa masih kurang dalam kegiatan menggambar. Berdasarkan analisis data yang diambil saat observasi awal di kelompok A1 dan B1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Hasil *Pre Test*

No	Nama Anak	Item Soal							Total
		1	2	3	4	5	6	7	
1	Abdiel	4	4	3	4	4	3	2	24
2	Arka	3	3	0	4	4	3	3	20
3	Aisyah	4	2	4	4	3	3	4	24
4	Azizah	3	3	3	3	4	2	0	18
5	Bayu	4	4	2	2	4	4	4	24

umber Data Pre Test di TK An- Nur Surab aya	6	Dayu	4	2	2	4	4	4	4	24
	7	Farza	4	4	4	4	4	4	4	28
	8	Farzana	3	4	4	3	2	1	3	20
	9	Fatih	4	4	4	4	4	4	0	24
	10	Harun	3	4	4	4	2	2	4	23
	11	Kanaya	4	2	4	2	4	4	4	24
	12	Keenan	2	4	4	3	0	4	4	21
	13	Kenza	4	4	0	3	2	4	4	21
	14	Kirana	4	4	3	4	4	4	3	26
	15	Nasya	0	4	4	4	3	0	2	17
	16	Naomi	3	3	3	3	0	4	4	20
	17	Naura	4	0	4	3	2	4	4	21
	18	Niko	4	3	0	4	0	4	4	19
	19	Nizam	2	3	4	3	0	2	0	14
	20	Oriza	4	4	3	2	3	0	2	18
	21	Rania	4	4	3	3	0	0	4	18
	22	Rasti	4	4	4	4	4	0	4	24
	23	Rendra	4	4	4	4	4	0	3	23
	24	Rafif	3	3	4	4	0	2	4	20
	25	Sari	4	4	0	3	3	4	4	22
	26	Salman	4	3	4	4	0	2	4	21
	27	Tiara	4	0	4	4	3	4	4	23
	28	Taufan	4	3	4	4	4	0	4	23
	Jumlah		98	90	86	97	71	72	90	604
	Rata-rata		3,5	3,214	3,071	3,464	2,536	2,571	3,214	21,57

rangan:

$$\text{Rata-rata total} = \frac{\text{Jumlah skor anak}}{\text{Jumlah anak}}$$

$$= \frac{604}{28}$$

$$= 21,5714286$$

$$\text{Rata-rata aspek} = \frac{\text{Jumlah rata-rata total}}{\text{Jumlah item aspek}}$$

$$= \frac{21,57}{28}$$

$$= 0,770357143$$

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa hasil observasi *pre test* pada siswa kelompok A1 dan B1 di TK An-Nur Surabaya memiliki nilai sejumlah 604 dengan jumlah rata-rata 21,5714286

untuk semua aspeknya, dan 0,770357143 untuk rata-rata setiap aspeknya.

Gambar 4.1
Kegiatan Pre Test



2. Kegiatan *Treatment*

Treatment yang diberikan peneliti yaitu menggambar pola *doodle art pattern* media kertas. Tujuan adanya *treatment* ini untuk melihat adakah pengaruh *doodle art* terhadap kemampuan menggambar peserta didik di TK An-Nur Surabaya. *Treatment* berlangsung selama lima hari dengan penjelasan sebagai berikut :

a. *Treatment* Pertama

Pada tanggal 6 Desember 2022 peneliti menerapkan seluruh sampel kelompok A1 dan B1 dengan kegiatan menggambar *doodle art pattern* pola garis lurus. Penelitian ini dilakukan disaat awal kegiatan pembelajaran. Mengawali pembelajaran dengan salam, membaca doa, menyapa peserta didik, bernyanyi, kemudian mendemostrasikan

menggambar pola garis lurus dipapan tulis, setelah itu peserta didik menggambar pola garis lurus menggunakan spidol di kertas yang sudah disediakan peneliti.

Gambar 4.2
Treatment Pertama Menggambar Pola Garis Lurus



b. *Treatment* kedua

Pelaksanaan *treatment* kedua dilaksanakan hari Rabu, tanggal 7 Desember 2022. *Treatment* kedua peneliti membagikan lembar kertas *doodle art pattern* pola garis miring kepada peserta didik kemudian peserta didik menggambar pola garis miring menggunakan spidol.

Gambar 4.3
Treatment Kedua



c. *Treatment* ketiga

Pelaksanaan *treatment* ketiga dilaksanakan hari Kamis, tanggal 8 Desember 2022. *Treatment* ketiga peneliti membagikan lembar kertas *doodle art pattern* pola garis lengkung kepada peserta didik kemudian peserta didik menggambar pola garis lengkung menggunakan spidol.

Gambar 4.4
***Treatment* ketiga menggambar garis lengkung**



d. *Treatment* keempat

Pelaksanaan *treatment* keempat dilaksanakan hari Rabu, tanggal 14 Desember 2022. *Treatment* keempat peneliti membagikan lembar kertas yang bergambar *Tiger* kemudian peserta didik memenuhi gambar dengan pola titik-titik menggunakan spidol.

Gambar 4.5
Treatment keempat menggambar titik-titik



e. *Treatment* kelima

Pelaksanaan *treatment* kelima dilaksanakan hari Jum'at, tanggal 16 Desember 2022. *Treatment* kelima peneliti membagikan lembar kertas *doodle art pattern* pola lingkaran kepada peserta didik kemudian peserta didik menggambar garis lingkaran menggunakan spidol.

Gambar 4.6
Treatment kelima menggambar lingkaran



3. *Post Test*

Post test dalam penelitian ini dilakukan pada hari Sabtu tanggal 17 Desember 2022. Kegiatan ini memiliki tujuan untuk mengetahui kemampuan menggambar pada subjek setelah dilakukan *treatment*. *Post test* dilakukan dengan menggambar pola *doodle art pattern* menggunakan media *paper cup* dan spidol. Adapun hasil dari *post test* pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5
Hasil Post Test

No	Nama Anak	Item Soal							Total
		1	2	3	4	5	6	7	
1	Abdiel	4	4	4	4	4	3	4	27
2	Arka	3	4	4	4	4	3	3	25
3	Aisyah	4	4	4	4	3	3	4	26
4	Azizah	4	4	4	4	4	2	0	22
5	Bayu	4	4	3	3	4	4	4	26
6	Dayu	4	2	4	4	4	4	4	26
7	Farza	4	4	4	4	4	4	4	28
8	Farzana	4	4	4	3	4	4	3	26
9	Fatih	4	4	4	4	4	4	4	28
10	Harun	3	4	4	4	4	4	4	27
11	Kanaya	4	4	4	4	4	4	4	28
12	Keenan	2	4	4	3	4	4	4	25
13	Kenza	4	4	4	3	2	4	4	25
14	Kirana	4	4	3	4	4	4	3	26
15	Nasya	0	4	4	4	4	4	2	22
16	Naomi	3	3	3	3	4	4	4	24
17	Naura	4	4	4	3	2	4	4	25
18	Niko	4	3	4	4	4	4	4	27
19	Nizam	4	3	4	3	4	2	4	24
20	Oriza	4	4	3	2	3	4	2	22
21	Rania	4	4	4	3	4	4	4	27
22	Rasti	4	4	4	4	4	0	4	24
23	Rendra	4	4	4	4	4	4	3	27
24	Rafif	3	3	4	4	4	2	4	24

25	Sari	4	4	4	3	3	4	4	26
26	Salman	4	3	4	4	4	2	4	25
27	Tiara	4	4	4	4	3	4	4	27
28	Taufan	4	3	4	4	4	4	4	27
	Jumlah	102	104	108	101	104	97	100	716
	Rata-rata	3,643	3,714	3,857	3,607	3,714	3,464	3,571	25,57

Sumber Data *Post Test* di TK An-Nur Surabaya

Keterangan :

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata total} &= \frac{\text{Jumlah skor anak}}{\text{Jumlah anak}} \\ &= \frac{716}{28} \\ &= 25,5714286 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata aspek} &= \frac{\text{Jumlah rata-rata total}}{\text{Jumlah item aspek}} \\ &= \frac{25,57}{28} \\ &= 0,913214286 \end{aligned}$$

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa nilai akhir terkait kemampuan menggambar di TK An-Nur setelah dilakukan *treatment doodle art* pada siswa kelompok A1 dan B1 di TK An-Nur Surabaya memiliki nilai sejumlah 716 dengan jumlah rata-rata 25,5714286 untuk semua aspeknya, dan 0,913214286 untuk rata-rata setiap aspeknya.

Gambar 4.7
Kegiatan *Post Test*



Tabel 4.6
Hasil *Pre Test* dan *Post Test*

No	Nama Anak	Hasil <i>Pre Test</i>	Hasil <i>Post Test</i>
1	Abdiel	24	27
2	Arka	20	25
3	Aisyah	24	26
4	Azizah	18	22
5	Bayu	24	26
6	Dayu	24	26
7	Farza	28	28
8	Farzana	20	26
9	Fatih	24	28
10	Harun	23	27
11	Kanaya	24	28
12	Keenan	21	25
13	Kenza	21	25
14	Kirana	26	26
15	Nasya	17	22
16	Naomi	20	24
17	Naura	21	25
18	Niko	19	27
19	Nizam	14	24
20	Oriza	18	22
21	Rania	18	27
22	Rasti	24	24
23	Rendra	23	27
24	Rafif	20	24
25	Sari	22	26
26	Salman	21	25
27	Tiara	23	27
28	Taufan	23	27
Jumlah		604	716
Rata-rata		21,57	25,57

Sumber Data *Pre Test* dan *Post Test* di TK An-Nur Surabaya

Pada tabel di atas didapati nilai *pre test* sebesar 604 dan *post test* sebesar 716. Sedangkan nilai rata-rata *pre test* sebesar 21,57 dan nilai *post test* sebesar 25,57. Hal ini memperlihatkan bahwa adanya perbedaan

kemampuan menggambar setelah pemberian *treatment doodle art pattern* cukup tampak atau muncul sehingga dari data tersebut menunjukkan sesuatu yang positif karena metode *doodle art* berpengaruh terhadap tingkat kemampuan menggambar.

C. Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk mengetahui peningkatan menggambar sebelum dan sesudah diberikan *treatment doodle art*. Data yang diperoleh berasal dari nilai *pre test* dan *post test* penelitian yang sudah dilakukan. Dengan begitu peneliti mampu memahami pengaruh *doodle art* terhadap kemampuan menggambar peserta didik di TK An-Nur Surabaya. Setelah memperoleh data, maka tahapan selanjutnya adalah menganalisis data.

1. Uji Normalitas

Berdasarkan Pendapat Santoso, Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak.³⁹ Pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogoriv-Smirnov* dengan bantuan *SPSS 21 Ver*. Dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil perhitungan uji normalitas ditunjukkan sebagai berikut:

³⁹ Noor J, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Karya Ilmiah* (Jakarta: Kencana, 2017). Hlm. 110.

Tabel 4.7
Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest	.147	28	.127	.963	28	.399
	Posttest	.168	28	.042	.912	28	.022

Lilliefors Significance Correction

Sumber Data SPSS Ver 21.

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikan (sig) pada *pre test* sebesar $0,127 > 0,05$, nilai signifikansi *post test* sebesar $0,42 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post test* lebih kecil dari $0,05$ yang artinya data berdistribusi tidak normal.

2. Uji Wilcoxon

Berdasarkan Pendapat Santoso uji wilcoxon suatu metode statistika dilakukan peneliti untuk menemukan perbedaan pada dua sampel.⁴⁰ Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Hipotesis kerja (H_a) : Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka dikatakan bahwa metode *doodle art* terhadap kemampuan menggambar peserta didik memberikan pengaruh.
- b. Hipotesis nol (H_0) : Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka dikatakan bahwa metode *doodle art* terhadap kemampuan menggambar peserta didik tidak memberikan pengaruh. Adapun hasil dari Uji Wilcoxon dapat dilihat pada tabel berikut ini:

⁴⁰ Santoso, *Statistik Parametik, Konsep, Dan Aplikasi SPSS* (Jakarta: Gramedia, 2010). Hlm 70.

Tabel 4.8
Uji Wilcoxon

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post – Pre	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	25 ^b	13.00	325.00
	Ties	3 ^c		
	Total	28		
a. Post < Pre				
b. Post > Pre				
c. Post = Pre				

Test Statistics^a	
	Post – Pre
Z	-4.489 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Sumber Data Diolah SPSS Ver.21

Berdasarkan hasil perhitungan Uji Wilcoxon didapatkan nilai Z sebesar -4.489^b dan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05 yang artinya H_a diterima dan H₀ ditolak. Demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh *doodle art* terhadap kemampuan menggambar peserta didik di TK An-Nur Surabaya.

D. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di TK An-Nur Surabaya. Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah kelompok A1 dan B1 yang berjumlah 28 anak. Penelitian dari observasi ini menggunakan metode *pre-eksperimental*

design *one group pretest-pretest* dan penilaian menggunakan instrument rubrik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah mengenai kemampuan menggambar dalam satu minggu ada kegiatan menggambar satu kali. Adanya penghambat karena tidak ada guru ekstrakurikuler menggambar dan hanya dipandu guru kelas masing-masing serta tidak semua guru bisa menggambar, sebelumnya belum pernah menerapkan menggambar menggunakan metode *doodle art*. Adapun hasil penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Kemampuan Menggambar Peserta Didik Sebelum Diberikan *Treatment Doodle Art*.

Kegiatan menggambar di TK An-Nur Surabaya biasa dilakukan menggunakan media kertas di buku gambar. Tetapi materi menggambar yang diberikan kepada anak masih belum terlalu menarik melainkan masih terbilang monoton guru menggambar kemudian murid mencontoh gambaran guru. Kemampuan anak dalam mencorat-coret dan membuat bermacam-macam garis masih kurang.

Dihari pertama penelitian, peneliti melakukan kegiatan observasi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan nilai *pretest* dari aspek kemampuan menggambar anak. *Pretest* dilakukan dengan cara membagikan *paper cup* dan spidol kemudian anak menggambar pola *doodle art pattern* yang sudah diberikan. Penilaian dilakukan pada *pretest* menggunakan 4 skala dengan kriteria penilaian yang masing-

masing poin sudah ditentukan. Setelah *pretest* dilakukan, hasil menunjukkan bahwa masih ada beberapa anak yang masih belum bisa menggambar pola garis lurus, garis miring, garis lengkung, titik-titik, dan lingkaran. Nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh sebesar 21,57 hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menggambar anak masih perlu ditingkatkan.

Santosa menyatakan bahwa menggambar kegiatan yang mengasah imajinasi, inisiatif, dan kreativitas anak sehingga dapat memvisualisasikan idenya dalam bentuk karya.⁴¹ Dengan kegiatan menggambar dapat melatih menstimulasi kreativitas dan motorik halus anak.

2. Kemampuan Menggambar Peserta Didik Setelah Diberikan *Treatment Doodle Art*.

Setelah memperoleh data *pretest*, tahap berikutnya adalah memberikan *treatment* menggunakan *doodle art pattern*. Pemberian *treatment* dilakukan selama lima kali pertemuan anak menggambar di lembar kertas sesuai pola yang sudah ditentukan peneliti. *Treatment* pertama menggambar pola garis lurus, *treatment* kedua menggambar pola garis miring, *treatment* ketiga menggambar pola garis lengkung, *treatment* keempat menggambar pola titik-titik, dan *treatment* kelima menggambar pola lingkaran.

⁴¹ Z Santosa and S Anastasya, *Cara Menggambar Perspektif Dan Bentuk Sederhana* (Alaf Media, 2019), <https://books.google.co.id/books?id=EPuBDwAAQBAJ>.

Setelah diberikan *treatment* selama lima kali, tahap selanjutnya adalah *posttest*. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan menggambar anak. Tahapan tersebut dilakukan dengan cara observasi hasil menggambar pola *doodle art pattern* menggunakan *paper cup*. Hasil menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan menggambar anak memiliki nilai rata-rata sebesar 25,57.

Sejalan dengan Renti Aprisyah, mengatakan bahwa menggambar mengkoordinasi mata dengan tangan mulanya anak membuat garis corat-coret yang sederhana, lama kelamaan kemampuan akan berkembang dengan adanya teknik yang digunakan anak.⁴² Dengan adanya teknik menggambar *doodle art* mempermudah gerakan tangan dan imajinasi anak untuk membuat sebuah bentuk gambar.

3. Pengaruh *Doodle Art* terhadap Kemampuan Menggambar Peserta Didik di TK An-Nur Surabaya.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, kemampuan menggambar anak meningkat setelah diberikan perlakuan menggunakan *doodle art*. Dari nilai *pretest* dan *posttest*, terdapat perbedaan angka yang signifikan. Pada tahap analisis data menggunakan Uji Wilcoxon menggunakan program *SPSS 21 Ver*. Menunjukkan hasil perhitungan mendapatkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka kesimpulan pada penelitian ini ada pengaruh *doodle art* terhadap kemampuan menggambar peserta didik di TK An-Nur Surabaya.

⁴² Renti Aprisyah, "Meningkatkan Kemampuan Menggambar Anak Usia Dini Melalui Metode Quantum Teaching," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2018): 84.

Pada penelitian ini, metode *doodle art* memiliki pengaruh dalam berlangsungnya kegiatan menggambar pada anak. Hal ini dibuktikan dengan adanya kenaikan angka setelah diberikan *treatment*. Dengan adanya *doodle art* anak lebih fokus mengasah permulaan keterampilan menggambar, dan melalui aktivitas ini anak diarahkan untuk membuat coretan-coretan yang lebih beraturan yang dikemas menggunakan media *paper cup*.

Hal ini serupa dengan pendapat Olivia bahwa *doodle art* dapat mengasah kemampuan berfikir visual saat anak membuat goresan *doodle art* anak menjadi kreatif, dapat merangsang otak kanan anak, dan semakin luwes dengan adanya membuat bermacam-macam garis dan bentuk.⁴³ Dengan begitu anak mampu mengembangkan kemampuan menggambar lebih optimal.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

⁴³ Olivia, *Gembira Bermain Corat-Coret* (Jakarta: PT Elex Media Komputido, 2013). Hlm 9

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan, mengenai pengaruh *doodle art* terhadap kemampuan menggambar peserta didik di Tk An-Nur Surabaya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan menggambar peserta didik di TK An-Nur Surabaya sebelum diberi perlakuan *doodle art* tergolong kurang maksimal. Hal ini sesuai dengan hasil nilai *pretest*. Dari hasil *pretest* menunjukkan angka rata-rata sebesar 21,57. Dari 28 Anak, hampir beberapa tidak dapat menggambar garis lurus, garis miring, garis lengkung, titik-titik, dan lingkaran, ini berarti kemampuan menggambar peserta didik cenderung menengah kebawah.
2. Kemampuan menggambar peserta didik di TK An-Nur Surabaya terjadi perubahan setelah diberikan perlakuan *doodle art* menebali dan menggambar garis lurus, garis miring, garis lengkung, titik-titik, dan lingkaran, perlakuan diberikan sebanyak lima kali (*posttest*) menunjukkan nilai rata-rata sebesar 25,57. Hal ini menunjukkan meningkatnya kemampuan menggambar peserta didik di TK An-Nur Surabaya.
3. Penggunaan *doodle art* mempunyai pengaruh terhadap kemampuan menggambar peserta didik di TK An-Nur Surabaya. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 21,57 sedangkan *posttest* sebesar 25,57. Selain itu, berdasarkan Uji Wilcoxon menunjukkan bahwa

nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dari itu dapat dinyatakan terdapat pengaruh *doodle art* terhadap kemampuan menggambar peserta didik di TK An-Nur Surabaya.

B. Saran

1. Penerapan kegiatan menggambar di TK An-Nur Surabaya sudah bagus, agar kemampuan menggambar peserta didik jauh lebih baik, maka dapat dilakukan peningkatan media yang variatif dan menyenangkan. Peserta didik lebih diberikan media *paper cup*, kain kanvas, agar lebih semangat mengikuti kegiatan menggambar.
2. Melihat hasil penelitian yang mengalami peningkatan yang signifikan diharapkan pendidik menerapkan metode *doodle art* karena memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menggambar anak.
3. Memberikan rekomendasi bagi penelitian selanjutnya, diharapkan mampu melengkapi kekurangan dari penelitian ini, baik dari aspek indikator penelitian, metode yang berbeda, sudut pandang yang berbeda, sehingga memberikan inovasi yang baru terhadap kegiatan menggambar.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Aprisyah, Renti. "Meningkatkan Kemampuan Menggambar Anak Usia Dini Melalui Metode Quantum Teaching." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2018): 84.
- J, Noor. *Meodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Olivia. *Gembira Bermain Corat-Coret*. Jakarta: PT Elex Media Komputido, 2013.
- Santosa, Z, and S Anastasya. *Cara Menggambar Perspektif Dan Bentuk Sederhana*. Alaf Media, 2019.
<https://books.google.co.id/books?id=EPuBDwAAQBAJ>.
- Santoso. *Statistik Parametik, Konsep, Dan Aplikasi SPSS*. Jakarta: Gramedia, 2010.
- Aprisyah, Renti. "Meningkatkan Kemampuan Menggambar Anak Usia Dini Melalui Metode Quantum Teaching." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2018): 84.
- Arikunto, Suharsimi, ed. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2007.
- Asfari, Eka. "Pelaksanaan Pembelajaran Seni Ilustrasi (Doodle) Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Student Center Learning (Scl) Pada Kelas Xi Smk Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar Provinsi Sulawesi Selatan." *FIP Universitas Muhammadiyah Makassar* 2 (2021): 36–38.
- Bangayan-Manera, Alma. "Doodle: Towards a Hermeneutical Appreciation in Jacques Derrida's Deconstruction." *Asian EFL Journal* 24, no. 4 (2019): 191–204.
- Departemen Pendidikan Nasional. "Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003." Jakarta: Depdiknas, n.d.
- Fuad Abdul Baihaqi, Muhammad. *Shahih Bukhori Muslim*. Edited by Abu Firly Bassam Taqiy. Jakarta: PT Elex Media Komputido, 2017.
- Gumelar, M.S. *Elemen Dan Prinsip Menggambar*. Edited by Gumelar M.S. Jakarta: ANIMAGE, 2015.
- Husain, Balqis, and Saifudin S. Adam. "Implementation of Doodling Technique in Teaching Writing to the Slow Learners" 397, no. Icliqe 2019 (2020): 1353–1360.
- Karima, Haniva. *Dampak Pembangunan Kawasan Wisata Giri Tirta Kahuripan Terhadap Pergeseran Mata Pencarian Masyarakat Tinggi*. Universitas Pendidikan Indonesia, 2015.
- Kegiatan, Pengaruh, Doodle Art, Terhadap Kemampuan, and Motorik Halus. "Pengaruh Kegiatan Doodle Art Sederhana Terhadap Kemampuan Motorik

- Halus Anak Kelompok B3 Di Tk Negeri Pembina Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2020/2021” 7 (2021): 238.
- Khoiruzzadi, Muhammad, Mabid Barokah, and Aisiyatin Kamila. “Upaya Guru Dalam Memaksimalkan Perkembangan Kognitif, Sosial Dan Motorik Anak Usia Dini.” *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development* 2, no. 1 (2020): 41.
- Khoiruzzadi, Muhammad, and Nabila Karimah. “Pembelajaran Bilingual Dan Usaha Sekolah Memaksimalkan.” *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development* 2, no. 2 (2020): 147–160.
- Lestarinigrum, Anik. *Buku Perencanaan Pembelajaran AUD ISBN_9786026135544.Pdf*. Adjie Media Nusantara, 2017.
- Moloeng, Lexi J. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Edited by PT Remaja Rosdakarya Bandung. Bandung, 2015.
- Montessori, Maria. *The Absorbent Mind (Pikiran Yang Mudah Menyerap)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003.
- Novi Yanti, Silvia, and Farida Mayar. “Analisis Menggambar Doodle Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2021): 2138–2145. Accessed February 10, 2022. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/2018>.
- Olivia. *Gembira Bermain Corat-Coret*. Jakarta: PT Elex Media Komputido, 2013.
- Pamadhi, Hajar, and Evan Sukardi, eds. *Seni Keterampilan Anak*. Tangerang: Universitas Terbuka, 2021.
- Pranasafitri, Rachma, Wiwik Widajati, and M Pd. “Pengaruh Teknik Doodling Terhadap Keterampilan Menulis Permulaan Abk Esya Sidoarjo” (2013): 1–5.
- Qomariyah, Nurul, and Zahratul Qalbi. “Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Penggunaan Media Loose Parts Di Desa Bukit Harapan.” *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development* 3, no. 1 (2021): 47–52.
- Santosa, Z, and S Anastasya. *Cara Menggambar Perspektif Dan Bentuk Sederhana*. Alaf Media, 2019. <https://books.google.co.id/books?id=EPuBDwAAQBAJ>.
- Studi, Program, Seni Rupa, Jurusan Seni, Murni Fakultas, and Seni Rupa. “Doodle Art Imajinasi Mainan” (2019).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: (Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- . *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Suharsim, Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT

Asdi Mahasatya, 2006.

Suyadi. *Konsep Dasar PAUD*. Cetakan 1. Bandung: Rosdakarya, 2013.

Toub, Jim. "In and out of the Margins: The Doodle in Art and Popular Culture." *Southeastern College Art Conference Review* 16 (March 30, 2014): 472. Accessed March 1, 2022. <https://link.gale.com/apps/doc/A403061311/AONE?u=anon~cee3630f&sid=googleScholar&xid=2b935b36>.

Aprisyah, Renti. "Meningkatkan Kemampuan Menggambar Anak Usia Dini Melalui Metode Quantum Teaching." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2018): 84.

Arikunto, Suharsimi, ed. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2007.

Asfari, Eka. "Pelaksanaan Pembelajaran Seni Ilustrasi (Doodle) Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Student Center Learning (Scl) Pada Kelas Xi Smk Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar Provinsi Sulawesi Selatan." *FIP Universitas Muhammadiyah Makassar* 2 (2021): 36–38.

Bangayan-Manera, Alma. "Doodle: Towards a Hermeneutical Appreciation in Jacques Derrida's Deconstruction." *Asian EFL Journal* 24, no. 4 (2019): 191–204.

Departemen Pendidikan Nasional. "Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003." Jakarta: Depdiknas, n.d.

Fuad Abdul Baihaqi, Muhammad. *Shahih Bukhori Muslim*. Edited by Abu Firly Bassam Taqiy. Jakarta: PT Elex Media Komputido, 2017.

Gumelar, M.S. *Elemen Dan Prinsip Menggambar*. Edited by Gumelar M.S. Jakarta: ANIMAGE, 2015.

Husain, Balqis, and Saifudin S. Adam. "Implementation of Doodling Technique in Teaching Writing to the Slow Learners" 397, no. Icliqe 2019 (2020): 1353–1360.

Karima, Haniva. *Dampak Pembangunan Kawasan Wisata Giri Tirta Kahuripan Terhadap Pergeseran Mata Pencaharian Masyarakat Tinggi*. Universitas Pendidikan Indonesia, 2015.

Kegiatan, Pengaruh, Doodle Art, Terhadap Kemampuan, and Motorik Halus. "Pengaruh Kegiatan Doodle Art Sederhana Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B3 Di Tk Negeri Pembina Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2020/2021" 7 (2021): 238.

Khoiruzzadi, Muhammad, Mabid Barokah, and Aisiyatin Kamila. "Upaya Guru Dalam Memaksimalkan Perkembangan Kognitif, Sosial Dan Motorik Anak Usia Dini." *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development* 2, no. 1 (2020): 41.

- Khoiruzzadi, Muhammad, and Nabila Karimah. "Pembelajaran Bilingual Dan Usaha Sekolah Memaksimalkan." *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development* 2, no. 2 (2020): 147–160.
- Lestarinigrum, Anik. *Buku Perencanaan Pembelajaran AUD_ISBN_9786026135544.Pdf*. Adjie Media Nusantara, 2017.
- Moloeng, Lexi J. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Edited by PT Remaja Rosdakarya Bandung. Bandung, 2015.
- Montessori, Maria. *The Absorbent Mind (Pikiran Yang Mudah Menyerap)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003.
- Novi Yanti, Silvia, and Farida Mayar. "Analisis Menggambar Doodle Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2021): 2138–2145. Accessed February 10, 2022. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/2018>.
- Olivia. *Gembira Bermain Corat-Coret*. Jakarta: PT Elex Media Komputido, 2013.
- Pamadhi, Hajar, and Evan Sukardi, eds. *Seni Keterampilan Anak*. Tangerang: Universitas Terbuka, 2021.
- Pranasafitri, Rachma, Wiwik Widajati, and M Pd. "Pengaruh Teknik Doodling Terhadap Keterampilan Menulis Permulaan Abk Esya Sidoarjo" (2013): 1–5.
- Qomariyah, Nurul, and Zahratul Qalbi. "Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Penggunaan Media Loose Parts Di Desa Bukit Harapan." *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development* 3, no. 1 (2021): 47–52.
- Santosa, Z, and S Anastasya. *Cara Menggambar Perspektif Dan Bentuk Sederhana*. Alaf Media, 2019. <https://books.google.co.id/books?id=EPuBDwAAQBAJ>.
- Studi, Program, Seni Rupa, Jurusan Seni, Murni Fakultas, and Seni Rupa. "Doodle Art Imajinasi Mainan" (2019).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: (Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- . *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Suharsim, Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2006.
- Suyadi. *Konsep Dasar PAUD*. Cetakan 1. Bandung: Rosdakarya, 2013.
- Toub, Jim. "In and out of the Margins: The Doodle in Art and Popular Culture." *Southeastern College Art Conference Review* 16 (March 30, 2014): 472. Accessed March 1, 2022. <https://link.gale.com/apps/doc/A403061311/AONE?u=anon~cee3630f&sid=>

BIODATA DIRI

Nama Lengkap : Nurul Maulidiyah

NIM : D09217020

Tempat, Tanggal Lahir : Surabaya, 05 Juli 1998

Alamat : JL. Rungkut Menanggal Gang III No.7a Gunung
Anyar Surabaya Jawa Timur Kode Pos 60293

No. Hp : 0858-5041-1516

E-mail : nurulmaulidiyah88@gmail.com

Agama : Islam

Riwayat Hidup :

1. SDI KYAI AMIN
2. SMP AL-AMIN
3. SMKN 1 SURABAYA
4. Selang menyelesaikan Pendidikan S1 PIAUD
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan
Ampel Surabaya

LAMPIRAN

Lampiran 1**DOKUMENTASI**

Wawancara Bersama Ibu Kepala Sekolah



Hasil *Pre Test*



Hasil Post Test

Lampiran 2

RPPH

PROGAM PENGEMBANGAN		KD	INDIKATOR
NILAI MORAL DAN AGAMA		3.1, 4.1	➢ Membaca doa sehari-hari
SOSIAL EMOSIONAL		2.12	➢ Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
KOGNITIF		3.6,4.6	➢ Pemahaman konsep sebab-akibat
BAHASA		3.11,4.11	➢ Bertanya/menjawab pertanyaan
SENI		3.15,4.15	➢ Seni karya tangan
FISIK MOTORIK :			
● HIDUP SEHAT		2.1	➢ Mencuci tangan
● MOTORIK HALUS		3.3,4.3	➢ Menggunakan alat tulis
● MOTORIK KASAR		3.3,4.3	➢ Senam

HARI/TGL	WAKTU	KEGIATAN	BAHAN	PENILAIAN
KAMIS 19-1-2023	07.00- 08.00	I. PEMBUKAAN <ul style="list-style-type: none"> ■ Kedatangan dan bermain diluar ■ Berbaris di halaman ■ Guru mengajak melompat simpai (MK) ■ Masuk aula ■ Berdoa sebelum belajar 	Tape Video Gambar "kapal selam"	

		<ul style="list-style-type: none"> ■ Guru mengajak anak untuk menonton video " kapal selam" 		
	08:00- 09.00	II. INTI <ul style="list-style-type: none"> ■ Guru mengajak anak bercakap-cakap "kapal selam" (BHS) ■ Guru mengajak anak untuk membuat finger painting "kapal selam" (SENI) ■ Guru melakukan percobaan menenggelamkan kapal selam dengan media sedotan (KOG) ■ Guru mengajak anak menggambar gambar "kapal selam" (MH) ■ Bangga menunjukkan hasil percobaan membuat kapal selam (SOSEM) 	Pasta warna, botol, sedotan, klip, pensil, kertas,	
	09.00- 09.20	IV. ISTIRAHAT <ul style="list-style-type: none"> ■ Berdoa akan makan ■ Cuci tangan ■ Makan 	Bekal	
	09.20- 09.30	V. PENUTUP <ul style="list-style-type: none"> ■ Guru mengajak anak membahas kegiatan yang sudah dilakukan ■ Guru mengajak untuk doa naik kendaraan (NAM) ■ Merapikan peralatan sekolah ■ Doa pulang ■ Salam 		

Lampiran 3

Surat Izin Penelitian



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya - 60237 Telp. (031) 8437893
Website: <http://ftk.uinsby.ac.id>, E-mail : ftk@uinsby.ac.id

Nomor : B-10857/Un.07/04/D/D1/PP.07/12/2022

30 Desember 2022

Lamp : -

Hal : **Izin Penelitian**

Kepada Yth.

Kepala TK An-Nur

Di

Surabaya

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Nurul Maulidiyah

NIM : D09217020

Semester : 11 (sebelas)

Jurusan / Prodi : Pendidikan Islam / PIAUD

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir skripsi, maka perlu mengadakan penelitian tentang :
"Pengaruh Doodle Art Terhadap Kemampuan Menggambar Peserta Didik di TK An-Nur Surabaya".

Untuk pelaksanaan kegiatan tersebut di atas, mohon kiranya saudara berkenan memberikan izin dan bantuannya.

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan,

Husniyatus Salamah Zainiyati

