

**PENGAYAAN BENTUK DALAM PEMBELAJARAN GAMBAR ANAK
USIA 5-6 TAHUN MELALUI PENYAJIAN VIDEO ANIMASI
*SPONGEBOB SQUAREPANTS***

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Seni Rupa



Oleh :

Raras Nawang Wulan

NIM 09206244017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “*Pengayaan Bentuk dalam Pembelajaran Gambar Anak Usia 5-6 Tahun melalui Penyajian Video Animasi SpongeBob SquarePants*” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Drs. Hajar Pamadhi, M.A.Hons.
NIP 19540722 198103 1 003

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “*Pengayaan Bentuk dalam Pembelajaran Gambar Anak Usia 5-6 Tahun melalui Penyajian Video Animasi SpongeBob SquarePants*” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 1 Juli 2014 dan dinyatakan lulus.



Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua Penguji		7 Juli 2014
Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.	Sekretaris Penguji		7 Juli 2014
Prof. Dr. Tri Hartiti R., M.Pd.	Penguji I		7 Juli 2014
Drs. Hajar Pamadhi, M.A.Hons.	Penguji II		7 Juli 2014

Yogyakarta, 8 Juli 2014

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Raras Nawang Wulan

NIM : 09206244017

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 16 Juni 2014

Penulis,



Raras Nawang Wulan

MOTTO

“Carilah ridho Allah pada ridho orang tua”

“Kesuksesan akan mengikuti ikhtiar yang disertai doa”

“Impossible is nothing”

PERSEMBAHAN

Bersama rasa syukur yang kupanjatkan kepada Alloh SWT,
ku persembahkan karya ini untuk semua orang yang kusayangi dan
menyayangiku...

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Tuhan Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang atas berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengayaan Bentuk dalam Pembelajaran Gambar Anak Usia 5-6 Tahun melalui Penyajian Video Animasi *SpongeBob SquarePants*” ini dengan semaksimal mungkin, untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Zamzani, M.Pd. selaku dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta beserta karyawan yang memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Drs. Mardiyatmo, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta beserta karyawan yang memberikan bantuan dan kemudahan kepada saya.
3. Drs. Hajar Pamadhi, M.A.Hons selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan sabar dan bijaksana telah memberikan bimbingan, arahan, dorongan, dan masukan yang membangun sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar.
4. D. Heri Purnomo, M.Pd selaku Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan.
5. Para guru dan siswa TK IV Islamic Center GUPPI desa Plaosan, Tlogoadi, Mlati, Sleman dan TK Putra Harapan desa Rajek Wetan, Tirtoadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya dalam penelitian.
6. Orang tua (Ibu Suryanti dan Bapak Budiyo) yang senantiasa memberikan kasih sayang dan dorongan setiap waktu baik doa maupun materi dengan penuh kesabaran.

7. Kepada orang-orang yang selalu memberikan dukungannya (mamak Mujiasih, paklek Karno, mbak Anik yang baik hati, mas Tono, mas Rudi, mas Bengkas, Ephin, Nasril dan tidak lupa Brian Rahayu dan Septi, terima kasih atas doa, bantuan serta dorongannya).
8. Teman-teman The Gambliz khususnya kelas GH yang telah menemani perjuangan saya dalam perkuliahan, serta teman-teman dan pihak-pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, namun penulis berharap skripsi ini tetap bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Pendidikan Seni Rupa.

Yogyakarta, 16 Juni 2014

Penulis,



Raras Nawang Wulan

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Fokus Permasalahan	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
A. Pembelajaran	10
B. Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun.....	11
C. Bentuk.....	14
D. Perkembangan Bentuk Linier dan Lateral	23
E. Animasi.....	24

BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Pendekatan Penelitian.....	35
B. Data Penelitian.....	36
C. Sumber Data Penelitian	36
D. Pengumpulan Data Penelitian.....	37
E. Instrumen Penelitian	40
F. Teknik Keabsahan Data.....	43
G. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil penelitian	49
1. Pra Penelitian.....	49
2. Penelitian	49
B. Pembahasan	51
1. Perkembangan Bentuk Objek Manusia	53
2. Perkembangan Bentuk Objek Binatang.....	72
3. Perkembangan Bentuk Objek Tanaman.....	82
4. Perkembangan Bentuk Objek Rumah.....	89
5. Perkembangan Bentuk Objek Benda Langit	97
6. Perkembangan Bentuk Objek Alat Transportasi	101
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	107
A. SIMPULAN.....	107
B. SARAN.....	108
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN.....	115

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1: Jadwal Penelitian	36
Tabel 2: Format Tabel Daftar Nama Anak	41
Tabel 3: Format Tabel Hasil Observasi	41
Tabel 4: Format Tabel Daftar Video Animasi	41
Tabel 5: Format Tabel Hasil Wawancara.....	42
Tabel 6: Perkembangan Bentuk Linier dan Lateral Objek Manusia.....	53
Tabel 7: Perkembangan Bentuk Linier dan Lateral Objek Binatang	72
Tabel 8: Perkembangan Bentuk Linier Objek Tanaman.....	82
Tabel 9: Perkembangan Bentuk Linier dan Lateral Objek Rumah	89
Tabel 10: Perkembangan Bentuk Linier Objek Benda Langit	97
Tabel 11: Perkembangan Bentuk Linier dan Lateral Objek Alat Transportasi...	101

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1: <i>Head-feet Representation</i>	13
Gambar 2: Bentuk Berupa Titik.....	16
Gambar 3: Bentuk Berupa Garis.....	16
Gambar 4: Bentuk Geometri.....	17
Gambar 5: Bentuk Organik.....	17
Gambar 6: Bentuk Bersudut.....	17
Gambar 7: Bentuk Tak Teratur.....	17
Gambar 8: Bentuk Tarikan Tangan.....	18
Gambar 9: Bentuk Kebetulan.....	18
Gambar 10: Pertalian Perpisahan.....	18
Gambar 11: Pertalian Persentuhan.....	19
Gambar 12: Pertalian Pertindihan.....	19
Gambar 13: Pertalian Pelantasan.....	20
Gambar 14: Pertalian Peleburan.....	20
Gambar 15: Pertalian Pengikisan.....	20
Gambar 16: Pertalian Pengudungan.....	21
Gambar 17: Pertalian Perimpitan.....	21
Gambar 18: Diagram Simbol Manusia, Pohon, dan Rumah dari Bentuk yang Sederhana ke Kompleks.....	22
Gambar 19: Animasi Kartun <i>Wallace and Gromit</i>	26
Gambar 20: Animasi 2D <i>SpongeBob SquarePants</i>	27
Gambar 21: <i>SpongeBob SquarePants</i>	27
Gambar 22: Rumah Bentuk Nanas <i>SpongeBob SquarePants</i>	28
Gambar 23: <i>Gary</i>	28
Gambar 24: <i>Patrick Star</i>	29
Gambar 25: Rumah Batu <i>Patrick Star</i>	29
Gambar 26: <i>Squidward Tentacles</i>	30
Gambar 27: Rumah Moai <i>Squidward Tentacles</i>	30

Gambar 28: <i>Mr. Krabs</i>	31
Gambar 29: Rumah Jangkar Kapal <i>Mr. Krabs</i>	31
Gambar 30: Rumah Makan <i>Krusty Krab</i>	31
Gambar 31: <i>Karen</i>	32
Gambar 32: <i>Sheldon Plankton</i>	32
Gambar 33: <i>Chum Bucket</i>	32
Gambar 34: <i>Sandy Cheeks</i>	33
Gambar 35: Rumah <i>Sandy Cheeks</i>	33
Gambar 36: Animasi 3 Dimensi.....	34
Gambar 37: Triangulasi dengan Tiga Teknik Pengumpulan Data.....	44
Gambar 38: Proses Analisis Data Rumusan Peneliti dengan Menggunakan Model Miles dan Huberman.....	48
Gambar 39: Bagian yang Berpengaruh pada Bentuk Tokoh <i>SpongeBob</i> <i>SquarePants</i> , <i>Patrick Star</i> , <i>Sandy Cheeks</i> , dan <i>Squidward Tentacles</i> terhadap Perkembangan Bentuk Objek Manusia.....	70
Gambar 40: Bagian yang Berpengaruh pada Bentuk <i>Gary</i> si Siput, Ubur-ubur, Beruang laut, dan <i>Mr. Krabs</i> (kepiting) terhadap Perkembangan Bentuk Objek Binatang.....	80
Gambar 41: Bagian yang Berpengaruh pada Bentuk Tanaman atau Bunga Laut dan Pohon terhadap Perkembangan Bentuk Objek Tanaman.....	88
Gambar 42: Bagian yang Berpengaruh pada Bentuk <i>Krusty Krab</i> , Rumah Nanas <i>SpongeBob</i> , Rumah Batu <i>Patrick</i> , Rumah Moai <i>Squidward</i> , Rumah Jangkar Kapal <i>Mr. Krabs</i> terhadap Perkembangan Bentuk Objek Rumah.....	95
Gambar 43: Bagian yang Berpengaruh pada Bentuk Ekspresi Wajah Ceria <i>SpongeBob SquarePants</i> dan Awan <i>Bikini Bottom</i> terhadap Perkembangan Bentuk Objek Benda Langit.....	100
Gambar 44: Bagian yang Berpengaruh pada Bentuk Kapal <i>Boat</i> , Kapal Selam, Bus Umum dan Museum <i>Bikini Bottom</i> terhadap Perkembangan bentuk Objek Alat Transportasi	105

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1: Surat Ijin Penelitian	116
Lampiran 2: Surat Pernyataan Guru TK Putra Harapan	117
Lampiran 3: Surat Pernyataan Guru TK IV IC GUPPI	118
Lampiran 4: Pedoman Observasi	119
Lampiran 5: Tabel Daftar Nama Anak Kelompok B TK Putra Harapan Bulan Januari Tahun Ajaran 2013/2014.....	120
Lampiran 6: Tabel Daftar Nama Anak Kelompok B TK IV IC GUPPI Bulan Januari Tahun Ajaran 2013/2014.....	121
Lampiran 7: Tabel Daftar Video Animasi	122
Lampiran 8: Tabel Hasil Pra Observasi TK Putra Harapan.....	125
Lampiran 9: Tabel Hasil Observasi I TK Putra Harapan.....	127
Lampiran 10: Tabel Hasil Observasi II TK Putra Harapan	129
Lampiran 11: Tabel Hasil Observasi III TK Putra Harapan	131
Lampiran 12: Tabel Hasil Pra Observasi TK IV IC GUPPI.....	134
Lampiran 13: Tabel Hasil Observasi I TK IV IC GUPPI.....	136
Lampiran 14: Tabel Hasil Observasi II TK IV IC GUPPI.....	138
Lampiran 15: Tabel Hasil Observasi III TK IV IC GUPPI	140
Lampiran 16: Pedoman Wawancara	143
Lampiran 17: Kisi Kisi Pertanyaan Wawancara Guru Kelompok B TK Putra Harapan dan TK IV IC GUPPI.....	144
Lampiran 18: Tabel Hasil Wawancara Guru Kelompok B TK Putra Harapan...	145
Lampiran 19: Tabel Hasil Wawancara Guru Kelompok B TK IV IC GUPPI	151
Lampiran 20: Pedoman Dokumentasi	156
Lampiran 21: Hasil Karya Gambar Anak	157
Lampiran 22: Foto Kegiatan Menggambar	164

**PENGAYAAN BENTUK DALAM PEMBELAJARAN GAMBAR ANAK
USIA 5-6 TAHUN MELALUI PENYAJIAN VIDEO ANIMASI
*SPONGEBOB SQUAREPANTS***

Oleh
Raras Nawang Wulan
NIM 09206244017

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perkembangan bentuk dalam gambar anak usia 5-6 tahun yang dipengaruhi video animasi *SpongeBob SquarePants*.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menghasilkan data deskriptif kualitatif. Subjek penelitian berupa karya gambar anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah dipengaruhi video animasi *SpongeBob SquarePants* dari TK Putra Harapan desa Rajek Wetan, Tirtoadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta berjumlah 20 anak dan TK IV Islamic Center GUPPI desa Plaosan, Tlogoadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta berjumlah 20 anak. Objek penelitian difokuskan pada perkembangan bentuk yang terjadi dalam gambar anak usia 5-6 tahun yang dipengaruhi video animasi *SpongeBob SquarePants*. Data diperoleh melalui teknik observasi keterlibatan aktif, wawancara mendalam dan dokumentasi. Data dianalisis dengan teknik analisis model Miles dan Huberman, yakni melalui reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Keabsahan data diperoleh melalui uji kredibilitas, transferabilitas, dan dependabilitas data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Penelitian dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Pada pertemuan I, anak menggambar bebas dan belum disajikan video animasi *SpongeBob SquarePants*, anak menghasilkan bentuk gambar objek manusia, binatang, tanaman, rumah, benda langit, dan alat transportasi. Pada pertemuan II dan III, anak disajikan video animasi *SpongeBob SquarePants* dan tetap menghasilkan bentuk gambar objek manusia, binatang, tanaman, rumah, benda langit, dan alat transportasi namun mengalami perkembangan linier dan lateral sehingga bentuk objek yang digambarkan menjadi lebih lengkap dan beragam. Perkembangan linier ditandai dengan penggambaran bentuk objek dasar yang sama dan berkesinambungan antara pertemuan I, II, dan III. Hasilnya terdapat pada penggambaran bentuk objek anak laki-laki, anak perempuan, tanaman, benda langit, rumah segiempat, kupu-kupu, ikan, mobil, dan pesawat terbang. Perkembangan lateral ditandai dengan penggambaran bentuk objek dasar yang tidak sama dan tidak berkesinambungan antara pertemuan I dengan pertemuan II dan III. Hasilnya terdapat pada penggambaran bentuk objek *SpongeBob*, *Patrick*, burung, ubur-ubur, sapi, capung, kucing, gajah, dan kepiting, rumah nanas, rumah batu, rumah moai, rumah jangkar kapal, perahu *boat*, kapal laut, dan kereta api.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pengenalan dan pembelajaran bentuk merupakan salah satu materi yang diberikan pada anak usia dini. Salah satu upaya penyampaian materi tersebut adalah dengan pengayaan bentuk. Pengayaan bentuk yang dimaksud dalam judul penelitian ini adalah usaha mengajarkan kreativitas dalam kegiatan menggambar anak khususnya mengenai pengembangan bentuk dalam gambar anak, yang dimulai dari bentuk dasar yang sudah dikuasai oleh anak, menjadi bentuk yang lebih kaya, kompleks dan beragam. Sehingga bentuk yang dikuasai anak bertambah banyak, misalnya pada awalnya bentuk yang dikuasai anak hanya matahari, rumah, dan pohon kemudian anak menggambarkan bentuk menjadi lebih beragam dengan penambahan bentuk figur manusia, binatang, dan alat transportasi.

Pengayaan bentuk terjadi karena adanya pengembangan bentuk. Pengembangan bentuk yang dimaksud dalam penelitian ini terjadi karena ada penambahan, pengulangan, penggabungan, dan perluasan bentuk. Pembelajaran pengembangan bentuk pada anak dimulai dari pengenalan bentuk-bentuk geometri yang kemudian berkembang menjadi bentuk yang lebih kompleks, yakni bentuk-bentuk yang ada di kehidupan sehari-hari seperti bentuk manusia, tumbuhan, binatang, rumah, benda-benda alam atau gejala alam, alat transportasi, maupun bentuk-bentuk hasil imajinasi anak.

Penambahan bentuk terjadi karena ada bentuk-bentuk yang ditambahkan guna mendukung bentuk awal yang dikuasai anak, misalnya bentuk awal yang dikuasai adalah lingkaran, kemudian anak menambahkan bentuk mata, hidung, mulut, dan telinga sehingga membentuk wajah manusia. Pengulangan bentuk berarti bentuk awal yang telah dikuasai anak digambarkan berulang-ulang sehingga menjadi pola bentuk yang berbeda dari bentuk awal, misalnya bentuk awal yang dikuasai anak adalah persegi panjang, kemudian anak menggambarkan bentuk tersebut berulang-ulang sehingga membentuk gerbong kereta api. Penggabungan bentuk berarti anak mampu menggabungkan bentuk-bentuk yang berbeda menjadi suatu bentuk yang baru, misalnya bentuk persegi panjang dan lingkaran digabungkan menjadi bentuk mobil. Perluasan bentuk berarti anak mampu menjadikan bentuk-bentuk awal yang dikuasainya memiliki makna yang lebih luas dari sebelumnya, misalnya pada awalnya anak menggambarkan bentuk segitiga menjadi gunung, kemudian anak menggambarkan bentuk segitiga menjadi bentuk atap rumah, bendera, binatang bahkan alat transportasi.

Pengayaan bentuk dalam pembelajaran gambar anak mengajarkan kreativitas pada anak, yakni anak dibimbing untuk berpikir kreatif guna menciptakan bentuk-bentuk baru sesuai bentuk yang sudah dikuasainya. Anak diperkenalkan dengan berbagai macam bentuk sehingga anak lebih kaya akan pengetahuan bentuk-bentuk yang ada dan mampu mengembangkan bentuk baru sesuai imajinasinya, misalnya anak diperkenalkan dengan bentuk lingkaran, elips, bujur sangkar, persegi panjang, trapesium, dan lain sebagainya kemudian anak mengembangkannya menjadi bentuk baru seperti bentuk figur manusia, binatang,

tanaman, rumah, alat transportasi, dan lain-lain sesuai kemampuan dan imajinasinya. Dan jika pada awalnya anak sudah menguasai bentuk figur manusia, maka anak dibimbing untuk menggambarkannya dengan lebih lengkap dan beragam, seperti bentuk badan yang lebih berisi, wajah yang lebih lengkap, jari-jari tangan yang mempunyai jari, perbedaan jenis kelamin laki-laki dan perempuan.

Pembelajaran pengembangan bentuk dalam gambar seperti yang sudah dijelaskan di atas diperlukan bagi anak usia dini. Berdasarkan konsep kecerdasan dari Gardner yang tertulis dalam buku *Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Taman Kanak-kanak* (Direktorat Pembinaan TK dan SD, 2010: 17),

“bahwa anak memiliki banyak jenis kecerdasan. Semua jenis kecerdasan saling berhubungan, bersifat dinamis sejak lahir, dan dapat berkembang sepanjang kehidupan manusia, asalkan terus dikembangkan. Utamanya perkembangan paling pesat terjadi pada saat anak usia dini”.

Otak manusia terdiri dari dua belahan, yaitu belahan kiri dan kanan, yang masing-masing mempunyai fungsi serta respon yang berbeda. Belahan otak kiri berfungsi untuk berpikir rasional, analitis, membaca, bahasa, dan berhitung. Sedangkan belahan otak kanan berfungsi untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas. Agar perkembangan kecerdasan otak kiri dan kanan anak seimbang, maka pembelajaran di Taman Kanak-kanak harus dilakukan dengan mengembangkan seluruh bidang pengembangan anak. Salah satunya ialah bidang pengembangan seni. Dalam buku *Pedoman Pembelajaran Seni di Taman Kanak-kanak* (Direktorat Pembinaan TK dan SD, 2010: 2), “kegiatan pengembangan seni mempunyai bermacam-macam kegiatan, seperti seni gambar, seni lukis, seni

bentuk, seni musik, seni suara, dan seni tari”. Dalam penelitian ini, peneliti lebih menekankan pada bidang pengembangan seni gambar anak Taman Kanak-kanak usia 5-6 tahun.

Di Taman Kanak-kanak, kebutuhan anak untuk berekspresi harus mendapatkan bimbingan dan pembinaan secara baik dan sistematis agar kesempatan berekspresi yang diberikan kepada anak mempunyai arti dan bermanfaat baginya, sehingga daya fantasi atau imajinasi, daya kreasi, dan perasaan estetis anak memperoleh rangsangan untuk berkembang dengan baik. Minat dan kemampuan anak dalam seni gambar dirangsang dan dibina agar memperoleh kesanggupan untuk menciptakan sesuatu dan anak merasa puas akan hasil ciptaannya. Rasa puas tersebut menjadi dorongan bagi anak untuk selalu menciptakan sesuatu yang baru yang mendorong anak menjadi lebih kreatif.

Dalam buku *Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Taman Kanak-kanak* (Direktorat Pembinaan TK dan SD, 2010: 24), menjelaskan bahwa perkembangan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun semakin meningkat. Anak sudah mampu melakukan gerakan tangan secara luwes. Tangan, lengan dan tubuh bergerak bersama dengan koordinasi yang lebih baik dari mata. Salah satu pencapaian dalam perkembangan kemampuan motorik halus adalah menggambar sesuai gagasannya dan mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail. Pada masa ini anak sudah mampu menggambar dengan lebih detail, misalnya anak mampu menggambar bentuk manusia dengan kepala, lengan serta kakinya, bahkan ada anak yang mampu menggambar wajahnya lengkap dengan mata, hidung, mulut, telinga serta rambut. Pada usia 5-6 tahun merupakan

masa yang tepat untuk memberikan pembelajaran pengembangan bentuk dalam gambar guna memperkaya perbendaharaan bentuk pada anak. Dengan memberikan pembelajaran pengembangan bentuk dalam kegiatan menggambar, maka diharapkan anak akan terbiasa melihat dan menggambar bentuk-bentuk yang disajikan serta mampu menguasai dan mengembangkannya sesuai kemampuan dan imajinasinya, sehingga dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak, sekaligus meningkatkan kemampuan menggambar anak menjadi lebih baik.

Menurut teori Ovide Decroly "*Centres d'Interet*" atau Pusat Minat dan Perhatian dalam buku Pedoman Pembelajaran Seni di Taman Kanak-kanak (Direktorat Pembinaan TK dan SD, 2010: 13), pembelajaran yang diberikan harus berkaitan dengan hal-hal yang dapat mengikat perhatian peserta didik di TK, yakni hal-hal yang dapat menjadi pusat-pusat minat dan perhatian mereka. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran pengembangan bentuk dalam kegiatan menggambar pada anak usia 5-6 tahun memerlukan media yang mampu menarik perhatian anak dan memotivasi anak agar mau mengikuti pembelajaran dengan baik, serta mampu menginspirasi anak dalam menggambar berbagai macam bentuk yang sebenarnya ada di sekitar mereka. Media yang disajikan juga sebaiknya dapat memberikan motivasi pada anak untuk berimajinasi sesuai pikiran dan penguasaan konsep bentuk yang mereka tangkap, sehingga anak mampu mengembangkan bentuk-bentuk yang telah diperkenalkan sesuai daya pikir dan daya cipta masing-masing anak.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti memilih menggunakan media berbasis audio-visual, yakni media yang merupakan kombinasi audio (pendengaran) dan visual (penglihatan) atau biasa disebut media pandang-dengar. Hal ini dikarenakan media audio-visual dipandang lebih efektif digunakan daripada hanya menggunakan media audio melalui penjelasan kata-kata maupun hanya media visual seperti penggunaan media gambar diam yang dicontohkan pada anak. Sesuai dengan pendapat Raharjo dalam Rusman, dkk. (2012: 54) yang mengemukakan hasil penelitiannya, bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, dimana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indera pendengaran, sedangkan 83% lewat indera penglihatan. Selain itu, manusia hanya bisa mengingat 20% dari apa yang didengar, namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar. Dari penjelasan tersebut, jika anak dapat mengingat dengan baik bentuk-bentuk yang diperkenalkan dan diajarkan maka diharapkan anak juga mampu meniru, menguasai dan mengembangkannya.

Media audio-visual yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah media animasi berupa video animasi 2 Dimensi khususnya animasi kartun, yakni animasi *SpongeBob SquarePants*. Mengingat banyak anak yang menyukai animasi ini, hal ini terbukti dari seringnya anak-anak meminta menggambar tokoh-tokoh dalam animasi *SpongeBob SquarePants* ketika kegiatan menggambar berlangsung, bahkan sampai sekarang animasi *SpongeBob SquarePants* tetap ditayangkan di salah satu stasiun televisi swasta hingga 2 kali sehari di hampir setiap harinya. Hal ini juga didukung karena visualisasi bentuk-bentuk animasinya

yang lucu, beragam, imajinatif, menarik, bergerak dinamis, mudah diingat, dan diiringi audio yang mendukung. Anak mampu bertahan diam selama beberapa waktu hanya untuk menonton video animasi kartun. Media animasi *SpongeBob SquarePants* diharapkan mampu menarik perhatian anak, membangkitkan rasa ingin tahu anak dan membuat mereka tidak merasa cepat bosan sehingga suasana pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan tanpa harus ada paksaan kepada anak untuk memperhatikan materi yang diberikan.

Pembelajaran dengan menggunakan media yang disukai oleh anak dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi anak. Dengan demikian anak dapat mengembangkan kemandirian, percaya diri, kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Hal tersebut sesuai dengan prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang memacu perkembangan potensi dan minat serta kreativitas setiap anak melalui penyediaan lingkungan belajar yang kaya dan bernuansa bermain yang meliputi perasaan senang, bebas, dan merdeka dalam setiap kegiatan pembelajaran, seperti yang dijelaskan dalam buku Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Taman Kanak-kanak (Direktorat Pembinaan TK dan SD, 2010:18).

Peneliti berharap dengan penyajian media animasi *SpongeBob SquarePants* ini maka anak dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam memvisualisasikan bentuk-bentuk dalam karya gambar mereka menjadi lebih lengkap dan beragam, sesuai tingkat kemampuan yang mereka miliki dalam situasi pembelajaran yang menyenangkan. Dari penjelasan di atas maka peneliti

mengambil judul penelitian “Pengayaan Bentuk dalam Pembelajaran Gambar Anak Usia 5-6 tahun melalui Penyajian Video Animasi *SpongeBob SquarePants*”.

B. Fokus Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas maka fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana perkembangan bentuk dalam gambar anak usia 5-6 tahun yang dipengaruhi video animasi *SpongeBob SquarePants*.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus permasalahan di atas maka tujuan dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan perkembangan bentuk dalam gambar anak usia 5-6 tahun yang dipengaruhi video animasi *SpongeBob SquarePants*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis, yaitu sebagai tambahan referensi di bidang pendidikan, khususnya pembelajaran Seni Rupa dalam kegiatan menggambar pada anak-anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat praktis, antara lain:

a. Manfaat bagi Universitas Negeri Yogyakarta:

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan serta referensi di bidang Seni Rupa guna terlaksananya penelitian selanjutnya untuk kemajuan universitas.

b. Manfaat bagi Taman Kanak-kanak:

Memberikan masukan pada Taman Kanak-kanak mengenai pemilihan media dalam kegiatan menggambar dan memberikan masukan mengenai pembelajaran seni khususnya Seni Rupa dalam hal pengembangan bentuk gambar anak.

c. Manfaat bagi anak usia 5-6 tahun, antara lain:

Menambah perbendaharaan bentuk-bentuk dalam gambar, meningkatkan perhatian dan minat anak dalam kegiatan menggambar, munculnya motivasi yang kuat dalam berkegiatan, berkurangnya sikap apatis anak dalam proses kegiatan menggambar, meningkatkan keaktifan anak dalam berkegiatan, mengembangkan potensi kreatif dan rasa ingin tahu serta meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan menggambar.

d. Manfaat bagi peneliti

Mampu memotivasi anak untuk berkegiatan secara aktif dan kreatif, mampu memberikan rangsangan berfikir pada anak untuk memecahkan masalah yang dihadapi, mampu secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak, dan juga meningkatkan rasa percaya diri.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses terjadinya interaksi pengiriman pesan, informasi atau pengetahuan dari pengirim pesan kepada penerima pesan atau dari pengajar kepada pembelajar yang mempunyai tujuan tertentu.

Arif S. Sadiman, dkk (2011: 7) menyatakan bahwa,

“Kata pembelajaran sengaja dipakai sebagai padanan kata dari kata bahasa Inggris *instruction*, kata *instruction* mempunyai pengertian yang lebih luas daripada pengajaran. Jika kata pengajaran ada dalam konteks guru-murid di kelas (ruang) formal, pembelajaran atau *instruction* mencakup pula kegiatan belajar mengajar yang tak dihadiri guru secara fisik. Oleh karena dalam *instruction* yang ditekankan adalah proses belajar maka usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa kita sebut pembelajaran”.

Achmad Sugandi, dkk (2000: 25) mengungkapkan ciri-ciri pembelajaran antara lain:

- a. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis.
- b. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar
- c. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi siswa
- d. Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu yang tepat dan menarik
- e. Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa

- f. Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran baik secara fisik maupun psikologis.

Jadi, pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas, yaitu aktivitas mengajar dan aktivitas belajar. Aktivitas mengajar menyangkut peranan seorang guru dalam konteks mengupayakan terciptanya jalinan komunikasi yang harmonis antara pengajar itu sendiri dengan pembelajar. Sedangkan aktivitas belajar menyangkut proses serta usaha pembelajar dalam menyerap dan memahami pesan yang disampaikan dalam kegiatan belajar mengajar guna menghasilkan perubahan atau perkembangan dalam hal pengetahuan maupun tingkah laku. Proses pembelajaran seharusnya menggunakan media yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan dapat diterima dengan baik oleh pembelajar agar pembelajar dapat menerima informasi atau pesan pembelajaran dengan maksimal.

B. Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun

Setiap anak mengalami tahap perkembangan dalam hidupnya dan setiap tahap perkembangan yang dialami anak mempunyai karakteristik masing-masing berdasarkan usianya. Hajar Pamadhi dalam buku Pendidikan Seni (2012: 186-188) mengungkapkan bahwa anak usia 4-7 tahun merupakan masa prabagan yang memiliki karakteristik antara lain:

1. Anak mulai mengenal dirinya baik jenis kelamin maupun keberadaan dirinya dalam keluarga dan masyarakat sekitarnya.
2. Muncul sifat egosentris yang berlebihan

3. Daya ingat anak mulai kuat dan terkadang terekam sampai dewasa.
4. Pada anak perempuan sudah memberi arti warna dengan menyesuaikan bentuk objek yang dibuatnya, sedangkan pada anak laki-laki lebih cenderung fokus pada bentuk gambarnya.

Sumanto (2005: 32) juga menjelaskan bahwa pada masa prabagan, goresan-goresan yang dibuat anak sudah mulai sesuai dengan bentuk-bentuk yang diimajinasikannya, pengalaman anak menggores garis mendatar, tegak dan melingkar berkembang menjadi bentuk atau objek tertentu yang masih sederhana, dan pada masa ini anak mulai mampu menetapkan ciri-ciri tertentu pada objek gambarnya.

Viktor Lowenfeld (1982: 205) mengungkapkan karakteristik gambar pada masa pra bagan sebagai berikut,

“Usually the first representational symbol attempted by children of this age is a man. Typically, the man is drawn with a circle for a head and two vertical lines for legs. These head-feet representations are common for the five year old child. It is not surprising that the first representation are of people”.

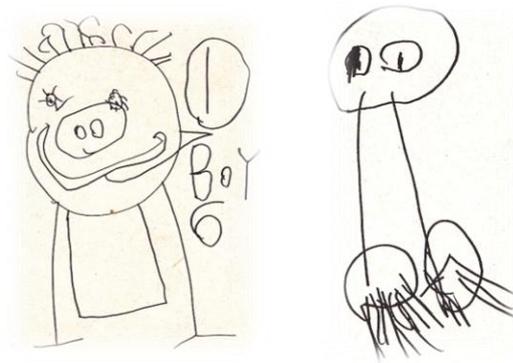
Dari penjabaran Viktor Lowenfeld di atas, dapat disimpulkan bahwa representasi simbol pertama yang dibuat anak adalah manusia, karena anak selalu melihat manusia dalam keseharian lingkungannya. Pada umumnya anak berusia 5 tahun menggambarkan manusia dengan lingkaran untuk kepala dan dua garis vertikal untuk kaki, namun anak usia tersebut tidak mencoba untuk menyalin objek di depannya.

Piaget dalam Lowenfeld (1982: 207) menyatakan.

“.... that some six year old children thought the thinking process goes in the mouth. Certainly the eyes, ears, and nose make the head the center of

sensory activity. The addition of legs and arms makes this center movable and may indicate a really functional being. However, children know a great deal more about the body than they portray, for most children can quickly identify body parts.”

Dari penjabaran Piaget di atas, dapat disimpulkan bahwa beberapa anak usia 6 tahun berpikir bahwa proses berpikir terjadi di mulut, sehingga mata, telinga, dan hidung menjadikan kepala sebagai pusat kegiatan sensorik, dengan ditambahkannya tangan dan kaki membuat kepala dapat bergerak sehingga menunjukkan manusia yang berfungsi seutuhnya.



Gambar 1: *Head-feet Representation*

Sumber Gambar: Viktor Lowenfeld (1982:207,216), *Creative and Mental Growth*

Jadi, pada masa prabagan anak mulai mengerti bagaimana memvisualisasikan bentuk seperti apa yang mereka ingin ungkapkan sesuai dengan kemampuan menggores dan menggambar anak, garis-garis yang dihasilkan lebih memiliki arti dan lebih mudah dipahami, sehingga garis-garis tersebut melahirkan simbol-simbol bentuk yang menitikberatkan pada bagian yang aktif atau bergerak, serta pemilihan warna lebih atas dasar kesukaan pribadi daripada kenyataan yang ada.

C. Bentuk

1. Pengertian Bentuk

Bentuk merupakan hal yang tidak terpisahkan dari karya seni termasuk hasil karya gambar. Untuk mempermudah memahami pengertian bentuk maka Djelantik (2004: 18) mengungkapkan bahwa,

“ Bentuk yang paling sederhana adalah titik. Titik tersendiri tidak mempunyai ukuran atau dimensi dan arti tertentu. Kumpulan dari beberapa titik yang ditempatkan di area tertentu akan mempunyai arti. Kalau titik-titik berkumpul dekat sekali dalam suatu lintasan maka titik itu akan membentuk garis. Beberapa garis bersama bisa membentuk bidang. Beberapa bidang bersama bisa membentuk ruang. Titik, garis, bidang, dan ruang merupakan bentuk-bentuk yang mendasar dalam seni rupa.”

Menurut Humar Sahman (1993: 39), bentuk berarti mencakup bangun dan volume yang fungsi dan konotasinya sama dengan garis. Selanjutnya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga (2000: 135), bentuk adalah lengkung, lentur, bangun, gambaran, rupa, wujud, sistem, susunan, wujud yang ditampilkan, acuan atau susunan kalimat, kata penggolong bagi benda yang berkeluk (cincin, gelang, dsb).

Pengertian bentuk menurut W.J.S. Poerwadarminta dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia cetakan ketiga (2006: 122) adalah bangun, rupa atau ragam. Sedangkan dalam seni, yang dimaksud bentuk adalah “rupa indah yang menimbulkan kenikmatan artistik melalui penglihatan. Bentuk yang indah didapatkan dari keseimbangan struktur artistik, keselarasan (harmonis), dan relevansi” (Ensiklopedi Indonesia I, 1980: 448).

Menurut Hajar Pamadhi (2008: 1.12), “bentuk merupakan kumpulan dari garis sehingga membentuk satuan, atau bentukan sengaja membuat objek yang mempunyai volume”. Jadi, bentuk merupakan gambaran objek yang erat kaitannya dengan aspek visual, rupa yang diwujudkan dan tidak selalu menyangkut keteraturan-keteraturan simetri, namun tetap menimbulkan kesan artistik.

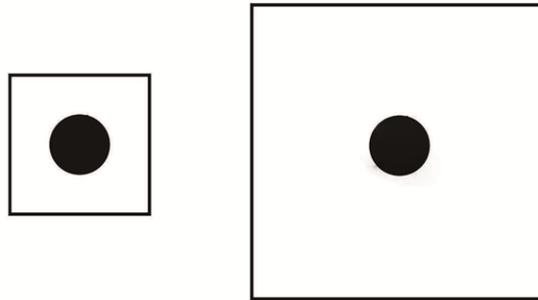
Berdasarkan beberapa pendapat di atas, bentuk adalah rupa indah yang diwujudkan yang didapatkan dari hasil keseimbangan struktur artistik dan dapat dinikmati melalui penglihatan visual. Bentuk dapat berupa titik, garis, bidang, maupun ruang.

2. Macam-macam Bentuk

Suatu karya gambar dapat tercipta dan tersusun dari bermacam-macam bentuk, mulai dari bentuk yang sederhana sampai bentuk yang kompleks. Wucius Wong (1986: 5-9) dalam bukunya yang berjudul “Beberapa asas merancang dwimatra” menjelaskan bentuk sebagai berikut:

a. Bentuk berupa titik

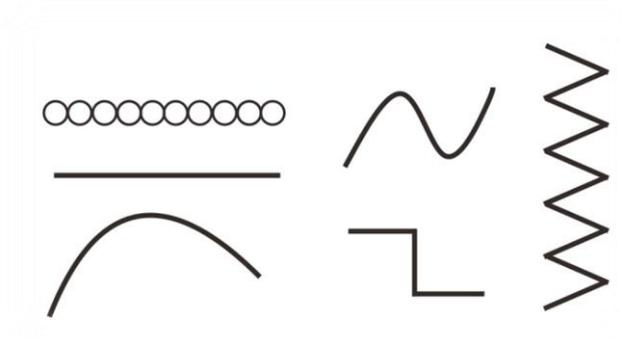
Sebuah bentuk disebut titik karena ukurannya yang kecil dan rautnya sederhana. Sebuah titik dapat terlihat besar jika terletak dalam bingkai acuan yang kecil, begitu pula sebaliknya.



Gambar 2: **Bentuk Berupa Titik**
 Sumber Gambar: Wucius Wong (1986: 5)

b. Bentuk berupa garis

Sebuah bentuk disebut garis karena bujurnya sangat sempit dan lintangnya sangat menonjol. Sejumlah titik yang berjajar menimbulkan kesan garis, namun garis tersebut bersifat konsep dan bukan rupa karena apa yang dilihat tetap berupa deretan titik.



Gambar 3: **Bentuk Berupa Garis**
 Sumber Gambar: Wucius Wong (1986: 5)

c. Bentuk berupa bidang

Pada permukaan dwimatra, segala bentuk pipih yang bukan titik atau garis digolongkan sebagai bidang. Raut bidang dikelompokkan sebagai berikut:

- 1) Geometri, dibuat berdasar perhitungan matematika.



Gambar 4: **Bentuk Geometri**
Sumber Gambar: Wucius Wong (1986: 5)

- 2) Organik, dibatasi oleh lengkung bebas dan mengesankan pertumbuhan.



Gambar 2: **Bentuk Organik**
Sumber Gambar: Wucius Wong (1986: 6)

- 3) Bersudut, dibatasi beberapa garis lurus yang menurut matematika tidak bersitali.



Gambar 3: **Bentuk Bersudut**
Sumber Gambar: Wucius Wong (1986: 6)

- 4) Tak teratur, dibatasi garis lurus dan lengkung yang menurut matematika tidak bersitali.



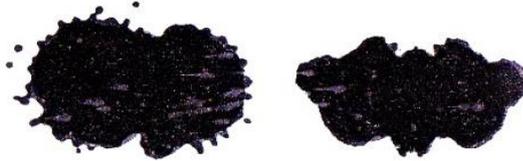
Gambar 4: **Bentuk Tak Teratur**
Sumber Gambar: Wucius Wong (1986: 6)

- 5) Tarikan tangan, dibuat dengan tangan bebas atau kaligrafi.



Gambar 5: **Bentuk Tarikan Tangan**
Sumber Gambar: Wucius Wong (1986: 7)

- 6) Kebetulan, diperoleh secara kebetulan, dan dipengaruhi bahan atau proses khusus.

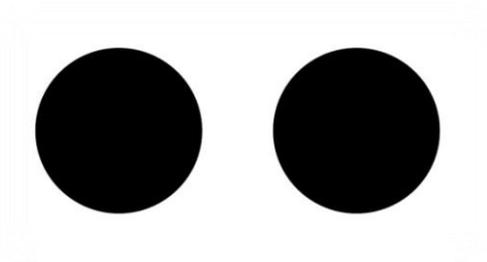


Gambar 6: **Bentuk Kebetulan**
Sumber Gambar: Wucius Wong (1986: 7)

d. Pertalian bentuk

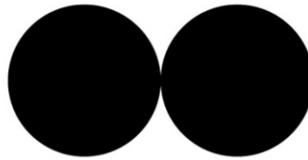
Bentuk-bentuk dapat saling berhubungan dengan berbagai cara, antara lain:

- 1) Perpisahan, yakni kedua bentuk tetap terpisah satu sama lain meskipun dapat sangat berdekatan.



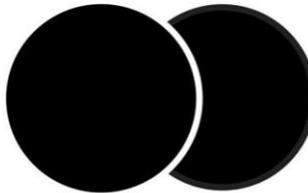
Gambar 10: **Pertalian Perpisahan**
Sumber Gambar: Wucius Wong (1986: 7)

- 2) Persentuhan, yakni kedua bentuk saling berdekatan dan bersentuhan tidak ada ruang yang memisahkan.



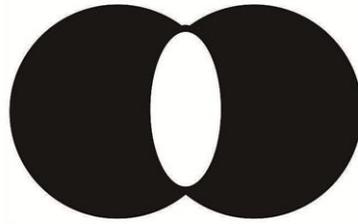
Gambar 11: **Pertalian Persentuhan**
Sumber Gambar: Wucius Wong (1986: 8)

- 3) Pertindihan, yakni bentuk yang satu akan menindih bentuk yang lain sehingga salah satu bentuk akan tampak berada di bawah yang lain.



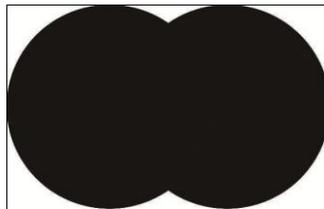
Gambar 12: **Pertalian Pertindihan**
Sumber Gambar: Wucius Wong (1986: 8)

- 4) Pelantasan, yakni bagian dari kedua bentuk yang tumpang tindih tampak bening namun garis pembatas keduanya tampak utuh sehingga tidak tampak jika bentuk yang satu berada di bawah yang lain.



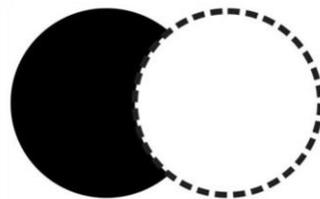
Gambar 13: Pertalian Pelantasan
Sumber Gambar: Wucius Wong (1986: 8)

- 5) Peleburan, yakni kedua bentuk lebur menjadi bentuk baru yang lebih besar.



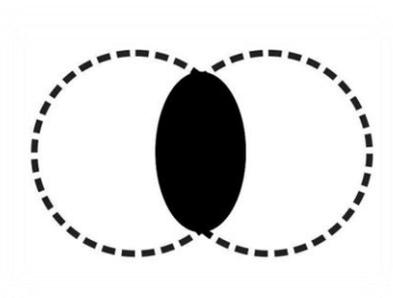
Gambar 14: Pertalian Peleburan
Sumber Gambar: Wucius Wong (1986: 9)

- 6) Pengikisan, yakni penindihan bentuk positif oleh bentuk negatif.



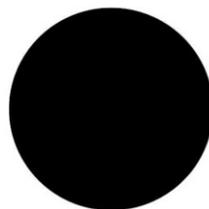
Gambar 15: Pertalian Pengikisan
Sumber Gambar: Wucius Wong (1986: 9)

- 7) Pengudungan, yakni sama seperti pelantasan tetapi bagian bentuk yang tertindih saja yang tampak sehinggaterjadilah bentuk baru yang lebih kecil.



Gambar 16: **Pertalian Pengudungan**
Sumber Gambar: Wucius Wong (1986: 9)

- 8) Perimpitan, yakni jika bentuk yang satu tepat menindih seluruh bentuk yang lain, sehingga kedua bentuk berimpit menjadi satu.



Gambar 17: **Pertalian Perimpitan**
Sumber Gambar: Wucius Wong (1986: 9)

Hajar Pamadhi (2008: 1.12) mengungkapkan secara teori terdapat dua jenis bentuk, yakni:

1. Bentuk geometris, yang dibuat dengan alat penggaris sehingga garis-garisnya terukur. Biasanya juga disebut dengan bentuk formal, contoh segitiga, segi empat, kerucut, lingkaran, persegi panjang, dll.

2. Bentuk informal adalah bentuk bebas yang dibuat oleh anak dengan cara menggores langsung atau membuat tumpukan benda dengan cara disusun maupun dipahat serta dipijit, contoh menggambar, melukis, mematung, dll.

Jadi, bentuk digolongkan menjadi dua jenis, yakni bentuk formal dan informal. Bentuk formal adalah bentuk dasar yang teratur dan mudah diukur serta harus dikuasai siswa seperti lingkaran, segi empat, segitiga, persegi panjang, dll. Sedangkan bentuk informal adalah bentuk bebas yang tidak beraturan dan tidak memiliki ukuran yang pasti, seperti bentuk figur manusia, tumbuhan, binatang, dll.

3. Bentuk-bentuk dalam Gambar Anak

Berikut ini merupakan diagram beberapa simbol yang merepresentasikan manusia, pohon, dan rumah dari bentuk yang sederhana ke bentuk yang kompleks dalam karya gambar anak-anak TK yang disusun oleh Gaitskell dan Hurwitz (1975:164):



Gambar 18: **Diagram Simbol Manusia, Pohon, dan Rumah dari Bentuk yang Sederhana ke Kompleks**

Sumber Gambar: Gaitskell dan Hurwitz (1975:164)

Bentuk-bentuk yang muncul dalam gambar anak merupakan bentuk yang sering atau pernah mereka lihat, bentuk yang mereka mengerti, dan berdasar logika anak. Anak menggambar apa yang dikenalnya dan apa yang menarik perhatiannya. Anak-anak mengekspresikan apa yang dipikirkan dan dipahami melalui bentuk yang mereka gambar. Anak-anak memvisualisasikan bentuk yang mereka pahami ke dalam gambar sesuai dengan kemampuan mereka. Terkadang orang dewasa tidak mengerti arti susunan bentuk-bentuk yang digambar oleh anak, namun anak merasa puas ketika bentuk-bentuk tersebut berhasil disusun dengan cepat dan dapat mewakili gagasannya.

D. Perkembangan Bentuk Linier dan Lateral

Perkembangan merupakan perubahan ke arah kemajuan menuju terwujudnya hakikat manusia yang berkualitas dan bermartabat. Perkembangan memiliki sifat yang kompleks yang terdiri dari aspek fisik dan psikis yang terjadi dalam beberapa tahapan. KBBI edisi ketiga (2000: 538) menyatakan bahwa istilah perkembangan berarti “perihal berkembang, yakni membentang, menjadi besar, menjadi bertambah sempurna, dan menjadi banyak”. Perkembangan dibagi menjadi dua macam, yakni perkembangan linier dan lateral.

KBBI edisi ketiga (2000: 675) mengartikan linier yakni “terletak pada suatu garis lurus, runut, berurut, berderet”. Perkembangan linier digambarkan sebagai garis vertikal, yang menambahkan dari apa yang sudah ada ke atas atau ke bawah, misalnya berkembang menjadi semakin baik atau meningkat. Perkembangan linier diartikan sebagai perkembangan yang sistematis, terarah,

dan memiliki tujuan tertentu. Sehubungan dengan bentuk, perkembangan linier juga terjadi dalam perkembangan bentuk pada gambar anak. Perkembangan bentuk linier merupakan perkembangan bentuk yang perubahannya menuju ke satu bentuk tertentu dan perubahan bentuknya masih saling berkesinambungan. Sehingga bentuk awal pada gambar anak masih berkesinambungan dengan bentuk akhir yang digambarkan anak.

Sedangkan KBBI edisi ketiga (2000: 643) mengartikan lateral yakni “di sebelah sisi, ke pinggir, memutar lewat pinggir”. Perkembangan lateral digambarkan menyamping secara horisontal, bukan hanya meneruskan apa yang sudah ada tetapi menciptakan jalur baru di sampingnya. Perkembangan lateral diartikan sebagai perkembangan kemampuan untuk berpikir kreatif di luar jalur yang sudah ada, yakni menggunakan inspirasi dan imajinasi untuk memecahkan masalah dengan perspektif yang tak terduga. Sehubungan dengan bentuk, perkembangan lateral juga terjadi dalam perkembangan bentuk pada gambar anak. Perkembangan bentuk lateral merupakan perkembangan bentuk yang perubahannya tidak menuju ke satu bentuk tertentu dan perubahan bentuknya tidak saling berkesinambungan. Sehingga bentuk awal pada gambar anak tidak berkesinambungan dengan bentuk akhir yang digambarkan anak.

E. Animasi

1. Pengertian Video Animasi

Video dan animasi mempunyai beberapa pengertian. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga (2000: 1261), video diartikan sebagai bagian

yang memancarkan gambar pada pesawat televisi, atau rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi.

Gumelar (2011: 3) mengungkapkan beberapa teori umum mengenai animasi, yakni:

- a. Animasi adalah visi gerak yang diterapkan pada benda mati,
- b. Animasi adalah menggerakkan benda mati menjadi seolah-olah hidup,
- c. Animasi adalah tampilan yang cepat dari urutan gambar-gambar 2D atau 3D ataupun model pada posisi tertentu untuk menciptakan ilusi gerak.

Jadi, video animasi merupakan suatu rangkaian gambar dalam jumlah banyak yang diproyeksikan ke layar sehingga terlihat seolah-olah hidup (bergerak) seperti film-film kartun di televisi atau di layar lebar.

1. Jenis-jenis Animasi

Karakter animasi sekarang telah berkembang dengan pesat, dari yang dahulu sederhana sekarang berkembang menjadi beberapa jenis animasi. Ranang, dkk. (2010: 44) membaginya menjadi beberapa kategori animasi yang dijelaskan sebagai berikut:

- a. Animasi Gambar Diam (*stop-motion animation*)

Animasi ini disebut juga *claymation* karena animasi ini menggunakan tanah liat (clay) sebagai objek yang digerakkan. Meski namanya tanah liat, namun yang dipakai bukanlah tanah liat biasa melainkan plastisin.



Gambar 7: **Animasi Kartun Wallace and Gromit**
 Sumber Gambar: www.imdb.com

b. Animasi Tradisional (2D)

Animasi ini juga sering disebut animasi sel (*cel animation*) karena teknik pembuatannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang sekilas mirip dengan transparansi OHP yang biasa digunakan untuk presentasi. Karena bentuknya berupa lembaran-lembaran gambar dua dimensi maka animasi ini disebut juga animasi 2D (2 Dimensi). Animasi 2D ini juga biasa disebut dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *cartoon*, yang artinya gambar yang lucu. Dan seiring berkembangnya teknologi komputer, animasi 2D ini diproduksi menggunakan bantuan software pada komputer.

Salah satu contoh animasi kartun 2 Dimensi yang sudah diproduksi menggunakan bantuan *software* komputer adalah animasi *SpongeBob SquarePants*, animasi ini banyak disukai oleh anak-anak dan sampai sekarang masih ditayangkan di salah satu televisi swasta setiap harinya.



Gambar 8: **Animasi 2D *SpongeBob SquarePants***

Sumber Gambar: www.en.wikipedia.org

Tokoh-tokoh dalam animasi *SpongeBob SquarePants* antara lain:

- 1) *SpongeBob SquarePants*, merupakan tokoh utama dalam kartun ini. Tokoh ini berbentuk spons kotak berpori berwarna kuning yang memiliki sepasang tangan dan kaki, mengenakan pakaian dan sepatu layaknya manusia serta memiliki wajah dengan mata yang bundar besar, hidung panjang seperti pinokio dan mulut lebar dengan dua gigi di bagian atas. Karakter tokoh ini adalah pribadi yang ceria, baik, ramah, mudah berteman, optimis, pekerja keras, dan terkadang konyol. *SpongeBob SquarePants* mempunyai rumah berbentuk nanas dan memelihara seekor siput bernama *Gary*.



Gambar 9: ***SpongeBob SquarePants***

Sumber Gambar: www.spongebob.wikia.com



Gambar 10: **Rumah Bentuk Nanas *SpongeBob SquarePants***

Sumber Gambar: www.spongebob.wikia.com

- 2) *Gary*, merupakan seekor siput peliharaan *SpongeBob* yang berwarna kebiruan dengan cangkangnya berwarna merah muda, dan bila berbunyi seperti kucing. Karakter tokoh ini adalah pendiam, baik hati dan tidak suka mandi.



Gambar 11: ***Gary***

Sumber Gambar: www.spongebob.wikia.com

- 3) *Patrick Star*, merupakan seekor bintang laut berwarna merah muda dengan mata bundar, tidak memiliki hidung, mulutnya besar, perutnya gendut dan hanya mengenakan celana bergambar bunga-bunga, sepasang tangan dan kakinya digambarkan seperti bintang laut pada umumnya yang tidak memiliki jari. Ia merupakan sahabat baik *SpongeBob SquarePants*. Karakter tokoh ini adalah suka makan, konyol dan bodoh. *Patrick Star* mempunyai rumah berbentuk setengah setengah bola yang terbuat dari batu.



Gambar 12: **Patrick Star**
 Sumber Gambar: www.spongebob.wikia.com



Gambar 13: **Rumah Batu Patrick Star**
 Sumber Gambar: www.id.wikipedia.org

4) *Squidward Tentacles*, merupakan seekor gurita berwarna hijau keabuan yang memiliki enam tentakel, akan tetapi dua tentakel digambarkan menjadi tangan dan empat lainnya menjadi kaki. Berkebalikan dengan *PatrickStar*, *Squidward Tentacles* digambarkan hanya mengenakan baju atasan berwarna coklat dan tidak mengenakan celana. Kepalanya besar layaknya gurita dan memiliki mata yang bundar, hidung panjang besar serta mulut yang lebar. Karakter tokoh ini adalah pemalas, sering membuat ulah dan repot, selalu menganggap dirinya seorang seniman hebat dan pintar. Ia mempunyai rumah berdinding batu yang bentuknya menyerupai wajah yang disebut rumah moai.

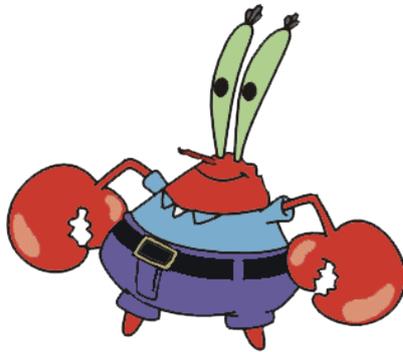


Gambar 14: *Squidward Tentacles*
 Sumber Gambar: www.spongefan.wikia.com



Gambar 15: **Rumah Moai Squidward Tentacles**
 Sumber Gambar: www.spongebob.wikia.com

5) *Mr. Krabs* atau *Eugene H. Krabs*, merupakan seekor kepiting tua berwarna merah mengenakan pakaian lengkap berwarna biru dengan celananya yang besar, kakinya digambarkan tumpul mirip *Patrick Star*, memiliki sepasang tangan dengan capit besar, hidungnya panjang lancip dan matanya memanjang ke atas. Karakter tokoh ini adalah pelit dan tamak terhadap uang. *Mr Krabs* mempunyai rumah berbentuk jangkar kapal dan rumah makan bernama *Krusty Krab*. Ia juga mempunyai putri yakni seekor paus bernama *Pearl Krabs*.



Gambar 16: **Mr. Krabs**
Sumber Gambar: www.nickeledeon.wikia.com



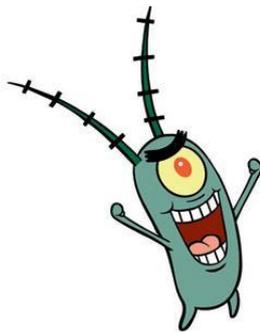
Gambar 17: **Rumah Jangkar Kapal Mr. Krabs**
Sumber Gambar: www.id.wikipedia.org



Gambar 18: **Rumah Makan Krusty Krab**
Sumber Gambar: www.id.wikipedia.org

6) *Sheldon Plankton*, merupakan seekor plankton bertubuh kecil berwarna hijau yang memiliki satu mata dan dua antena di kepalanya. Karakter tokoh ini adalah selalu iri pada *Mr. Krabs* dan selalu memiliki rencana jahat, akan tetapi selalu

gagal. Ia mempunyai istri berbentuk komputer yang bernama *Karen Plankton*, meskipun sebuah computer tapi *Karen Plankton* dapat menirukan perasaan manusia. Mereka tinggal di sebuah rumah berbentuk ember yang diberi nama *Chum Bucket*.



Gambar 32: **Sheldon Plankton**
Sumber Gambar: www.id.wikipedia.org



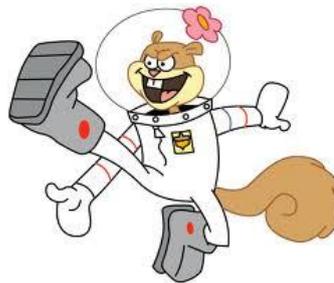
Gambar 31: **Karen**
Sumber Gambar: www.id.wikipedia.org



Gambar 19: **Chum Bucket**
Sumber Gambar: www.id.wikipedia.org

7) *Sandy Cheeks*, merupakan seekor tupai betina berwarna coklat, memiliki mata yang bundar, telinga kecil, hidung mungil berwarna merah muda, mulut lebar dengan gigi depan seperti kelinci. Ia mengenakan baju berwarna putih seperti

astronot dengan helm berisi oksigen untuk bernafas karena tupai bukan hewan yang dapat bernapas di dalam air. Karakter tokoh ini adalah pintar, kuat, pemberani, menyukai karate dan senang pada aksi-aksi berbahaya. *Sandy* tinggal di dalam sebuah kubahkaca kedap air yang di dalamnya terdapat sebuah pohon kacang besar dan juga rumput hijau yang disebut *Treedome* (kubah berpohon).



Gambar 20:*Sandy Cheeks*
Sumber Gambar: www.id.wikipedia.org



Gambar 21:*Rumah Sandy Cheeks*
Sumber Gambar: www.id.wikipedia.org

3. Animasi Komputer (3D)

Animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dengan bantuan komputer. Menggunakan menu gerakan kamera dalam program komputer, keseluruhan objek

bisa terlihat tiga dimensi sehingga animasi ini disebut animasi 3 Dimensi (*3D animation*). Animasi ini merupakan pengembangan dari animasi 2D. Teknik pembuatan animasi 3D berkembang pesat seiring kemajuan teknologi dan komputer. Karakter yang dihasilkan menjadi lebih nyata dan hidup.



Gambar 22: **Animasi 3 Dimensi**
Sumber Gambar: www.imdb.com

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang hasil datanya berupa data deskriptif kualitatif. Menurut Bodgan dan Taylor (dalam Andi Prastowo, 2012: 22) menyatakan bahwa” kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif kualitatif, yang berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati”. Jadi, data yang dikumpulkan berupa uraian kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka.

Penelitian yang berjudul “Pengayaan Bentuk dalam Pembelajaran Gambar Anak Usia 5-6 Tahun melalui Penyajian Video Animasi *SpongeBob SquarePants*” ini berisi data yang memberikan gambaran penyajian laporan tersebut yang berasal dari hasil observasi di lapangan, hasil wawancara dengan guru-guru TK yang bersangkutan, hasil dokumentasi berupa foto-foto karya gambar anak dan proses kegiatan menggambar, catatan dan dokumen resmi lainnya yang kemudian data-data tersebut dideskripsikan ke dalam bentuk metode ilmiah.

B. Data Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian adalah karya gambar anak sebelum dan sesudah dipengaruhi video animasi kartun 2D *SpongeBob SquarePants*.
2. Objek penelitian adalah perkembangan bentuk objek yang terjadi dalam gambar anak yang dipengaruhi video animasi *Spongebob SquarePants*.

C. Sumber Data Penelitian

1. Tempat penelitian: Penelitian dilakukan di TK Putra Harapan desa Rajek Wetan, Tirtoadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta dan TK IV Islamic Center GUPPI desa Plaosan, Tlogoadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta.
2. Waktu Penelitian:

Tabel 1: **Jadwal Penelitian**

NO.	KEGIATAN	HARI DAN TANGGAL	TEMPAT PENELITIAN	JUMLAH ANAK
1.	Pra Observasi	Senin, 16 Desember 2013	TK Putra Harapan	20 anak
2.		Sabtu, 21 Desember 2013	TK IV IC GUPPI	20 anak
3.	Observasi I	Senin, 6 Januari 2014	TK Putra Harapan	20 anak
4.		Selasa, 14 Januari 2014	TK IV IC GUPPI	20 anak
5.	Observasi II	Rabu, 8 Januari 2014	TK Putra Harapan	19 anak
6.		Kamis, 16 Januari 2014	TK IV IC GUPPI	19 anak

7.	Observasi III	Jum'at, 10 Januari 2014	TK Putra Harapan	19 anak
8.		Sabtu, 18 Januari 2014	TK IV IC GUPPI	20 anak

Sumber data dalam penelitian ini diambil dari kelompok anak Taman Kanak-kanak kelompok B berusia 5-6 tahun yang diberi *treatment* berupa video animasi *SpongeBob SquarePants*, sekaligus bentuk-bentuk gambar dalam video animasi dijelaskan sehingga anak dapat mengerti akan berbagai bentuk objek yang imajinatif yang terdapat dalam video animasi yang telah disajikan.

D. Pengumpulan Data Penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi seperti yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Observasi

Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan karya gambar anak-anak yang menjadi sumber data dalam penelitian ini. Metode observasi yang digunakan adalah observasi terlibat dengan keterlibatan aktif, sehingga observasi dilakukan dengan pengamatan secara langsung dan aktif terhadap apa yang dikerjakan anak-anak ketika penelitian berlangsung. Disini peneliti berfungsi sebagai pengajar yang memberikan *treatment* berupa video animasi kartun 2D *SpongeBob SquarePants* dan memberikan informasi atau penjelasan tentang bentuk-bentuk yang ada dalam video animasi yang telah ditonton anak. Keterlibatan secara langsung dalam penelitian memberi peluang yang sangat baik

untuk melihat, mendengar, dan mengalami realitas sebagaimana yang dilakukan dan dirasakan oleh anak-anak. Dalam penelitian ini digunakan 2 tahapan observasi, yaitu:

a. Pra observasi

Pada tahap pra observasi dilakukan pengamatan aktivitas pembelajaran menggambar di TK yang akan dijadikan tempat penelitian, hal ini dilakukan untuk menemukan permasalahan dalam kegiatan menggambar dan menemukan media yang tepat untuk diberikan kepada anak, serta meminta ijin penelitian dari pihak sekolah. Pra observasi dilakukan pada bulan Desember 2013.

b. Observasi penelitian

Observasi penelitian dilakukan guna memperoleh data yang berkaitan dengan pengembangan bentuk dalam gambar anak. Hal ini ditempuh dengan cara memberikan *treatment* berupa video animasi kartun 2D *SpongeBob SquarePants*, kemudian mengumpulkan, mengelompokkan, mengamati serta menganalisa subjek dan objek penelitian menggunakan penjabaran kata-kata. Dengan demikian observasi ini ditujukan untuk mendapatkan data sebanyak mungkin tentang perkembangan bentuk objek dalam gambar anak melalui penyajian video animasi kartun 2D *SpongeBob SquarePants*. Observasi penelitian dilakukan pada bulan Januari 2014.

2. Wawancara

Metode wawancara yang digunakan ialah metode wawancara tak berstruktur, sehingga tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Akan tetapi pedoman

wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan dan dapat berkembang sesuai situasi di lapangan pada saat penelitian berlangsung. Metode ini juga disebut wawancara mendalam (*in depth interview*) yang lebih menyerupai “percakapan bertujuan” seperti yang disebutkan oleh Kahn & Canell dalam Rohidi (2011: 208). Jadi wawancara dalam penelitian ini lebih menekankan pada percakapan guna mendapat informasi yang apa adanya dan sesuai dengan pengalaman informan sendiri. Wawancara jenis ini tidak menggunakan bahasa formal akan tetapi menggunakan bahasa pergaulan sehari-hari seperti sedang berbincang-bincang. Wawancara dilakukan kepada guru-guru kelompok B Taman Kanak-kanak yang bersangkutan.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi menggunakan studi kepustakaan yang merujuk pada pengumpulan data yang diperoleh melalui sejumlah literatur kepustakaan yang berkaitan dengan perkembangan gambar anak usia 5-6 tahun, yang terdapat di internet atau dokumen lain dan dinilai relevan dengan penelitian ini. Pengumpulan data berbentuk hasil karya gambar dalam penelitian ini menggunakan metode perekaman dengan teknik fotografi. Teknik ini untuk memperoleh data visual, menghimpun dan mengelola informasi visual, menganalisis data visual, dan menunjukkan temuan-temuan dalam penelitian. Hasilnya berupa foto-foto proses kegiatan menggambar dan hasil karya gambar anak-anak usia 5-6 tahun yang diteliti.

E. Instrumen Penelitian

Suharsimi (1993:134) mengungkapkan bahwa, instrumen adalah alat bantu yang digunakan pada saat melakukan penelitian dengan metode tertentu untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini yang menjadi instrumen utama adalah peneliti sendiri. Seperti yang dikemukakan Sugiyono (2010: 305) bahwa “dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri”. Setelah fokus penelitian jelas dan pasti maka dikembangkan instrumen pendukung yakni melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Data yang diperoleh harus sesuai dengan permasalahan penelitian, maka digunakan instrumen penelitian berupa:

1. Pedoman observasi

Pengamatan atau observasi dilakukan untuk mengetahui beberapa aspek permasalahan sebagai berikut:

- a. Kegiatan pengamatan terhadap subjek penelitian berupa karya gambar anak,
- b. Kegiatan pengamatan terhadap objek penelitian berupa perkembangan bentuk objek dalam gambar anak melalui penyajian video animasi kartun 2D *SpongeBob SquarePants*.

Tabel 2: **Format Tabel Daftar Nama Anak**

Nama Sekolah :
Kelas :

NO.	NAMA ANAK	TTL	USIA
1.			
2.			
3.			

Ket : TTL (Tempat Tanggal Lahir)

Tabel 3: **Format Tabel Hasil Observasi**

Hari/ Tanggal :
Pukul :
Kelas :

HASIL OBSERVASI	AA	AKA

Ket : AA (anak aktif)
AKA (anak kurang aktif)

Tabel 4: **Format Tabel Daftar Video Animasi**

NO.	GAMBAR VIDEO ANIMASI	KETERANGAN
1.	Gambar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul 2. Durasi waktu 3. Objek

2. Pedoman wawancara

Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur, jadi hanya menggunakan garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan dan dapat berkembang sesuai situasi di lapangan pada saat penelitian, seperti:

- a. Bentuk-bentuk apa saja yang sudah dikuasai anak,
- b. Objek-objek apa yang disukai anak dan sering muncul dalam gambar anak,
- c. Apakah anak suka membicarakan film kartun, jika iya film kartun apa yang banyak disukai anak.

Tabel 5: Format Tabel Hasil Wawancara

Nama :
 Tempat :
 Hari/ Tanggal :
 Pukul :

NO.	PENELITI	GURU	HASIL WAWANCARA

3. Pedoman dokumentasi

Dokumentasi merupakan langkah awal menyempurnakan data. Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan bahan untuk melengkapi data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi agar data yang diperlukan menjadi valid dan lengkap. Dalam penelitian ini dokumentasi dilakukan dengan cara:

- a. Dokumentasi dengan literatur kepustakaan tentang perkembangan gambar anak usia 5-6 tahun
- b. Dokumentasi foto hasil karya gambar anak
- c. Dokumentasi foto kegiatan menggambar anak ketika penelitian berlangsung

F. Teknik Keabsahan Data

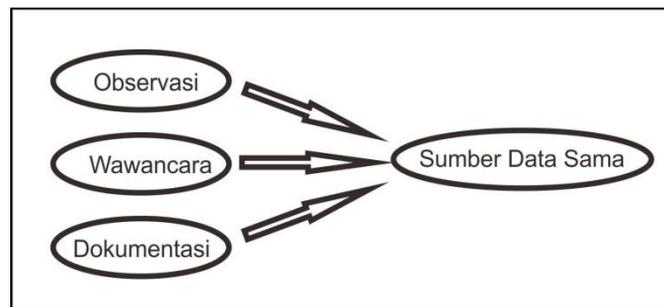
Suatu penelitian harus diuji keabsahan datanya agar dapat dipertanggungjawabkan hasilnya. Dikemukakan oleh Sugiyono (2010: 367) “untuk menguji keabsahan data dalam penelitian kualitatif digunakan uji kredibilitas data, uji transferabilitas data, uji dependabilitas data dan uji konfirmabilitas”. Penelitian ini menggunakan uji kredibilitas, transferabilitas, dan dependabilitas. Ketiganya dijelaskan sebagai berikut :

1. Uji kredibilitas data

Uji kredibilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara meningkatkan ketekunan yakni melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan, sehingga kepastian data dan urutan peristiwa dalam penelitian akan dapat direkam secara pasti dan sistematis. Selanjutnya melakukan diskusi dengan dosen pembimbing dan guru-guru TK yang terkait.

Kemudian dengan cara triangulasi metode yakni mengecek data yang diperoleh kepada sumber yang sama dengan metode yang berbeda, yakni data hasil observasi berupa catatan lapangan dicek dengan hasil wawancara dari guru-guru TK yang terkait kemudian dicek kembali dengan hasil dokumentasi berupa foto karya gambar anak dan proses kegiatan menggambar serta kajian literatur

dari buku dan internet. Triangulasi bukan bertujuan untuk mencari kebenaran, akan tetapi untuk meningkatkan pemahaman peneliti terhadap data dan fakta yang dimiliki.



Gambar 37: **Triangulasi dengan Tiga Teknik Pengumpulan Data**
 Sumber: Sugiyono (2010:331), *Metode Penelitian Pendidikan*

2. Uji transferabilitas data

Uji transferabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membuat uraian laporan penelitian yang rinci, jelas, sistematis, dan dapat dipercaya, sehingga pembaca penelitian ini memperoleh gambaran yang jelas mengenai hasil penelitian dan memutuskan apakah hasil penelitian ini dapat diaplikasikan di tempat lain.

3. Uji dependabilitas data

Uji dependabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menunjukkan keseluruhan aktivitas dalam penelitian ini kepada dosen pembimbing serta orang-orang yang berkompeten dalam penelitian ini. Keseluruhan tersebut yakni bagaimana menentukan masalah atau fokus, menentukan sumber data, memasuki lapangan, melakukan analisis data, melakukan uji keabsahan data, sampai membuat simpulan penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Data yang telah diambil segera dianalisis agar didapatkan hasil penelitian yang sesuai dengan fokus permasalahan dan tidak melebar. Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2010: 337) menyatakan bahwa “aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh”. Untuk itu analisis data dalam penelitian ini dilakukan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data dan setelah selesai pengumpulan data sampai datanya dirasa cukup.

Teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data model Miles dan Huberman. Analisis dilakukan terhadap karya gambar anak sebelum dan sesudah dipengaruhi video animasi *SpongeBob SquarePants*.

Langkah-langkah analisis data penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi, yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Reduksi data

Reduksi data dilakukan untuk membuat fokus, mempertegas, memperpendek, membuang hal-hal yang tidak penting dan mengatur data sedemikian rupa agar simpulan penelitian dapat dilakukan. Pada saat pengumpulan data berlangsung, reduksi data dilakukan dengan cara membuat ringkasan dari catatan data yang diperoleh di lapangan.

Subjek data yang diambil dalam penelitian ini adalah karya gambar anak, sedangkan objek penelitian ini adalah perkembangan bentuk dalam gambar anak.

Ada tiga tahapan reduksi data dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Identifikasi data, kegiatan yang dilakukan adalah menyeleksi data yang sudah diperoleh pada kegiatan observasi penelitian. Hasilnya berupa karya gambar anak TK usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah disajikan video animasi *SpongeBob SquarePants* berjumlah \pm 120 lembar karya gambar. Data tersebut dikelompokkan berdasarkan pertemuan pada saat data diambil.
- b. Pemeriksaan data, kegiatan yang dilakukan adalah menyeleksi, memilah, dan mengelompokkan data yang sudah diidentifikasi berdasarkan kesamaan bentuk objek yang digambar. Dalam penelitian ini, sajian data yang dipilih dari \pm 120 lembar karya gambar anak TK usia 5-6 tahun yang diteliti difokuskan ke dalam kelompok-kelompok bentuk objek, yakni bentuk objek manusia, objek binatang, objek tanaman, objek benda langit, dan objek alat transportasi.
- c. Klasifikasi data, kegiatan yang dilakukan adalah menelaah data dari hasil pemeriksaan data setelah dikelompokkan menurut bentuk-bentuk objek yang digambar maka dipilih bentuk objek gambar yang terbaik untuk mewakili bentuk objek yang lain untuk dideskripsikan berkenaan dengan perkembangan ide dan penciptaan bentuk-bentuk objek dalam gambarnya yang dipengaruhi video animasi *SpongeBob SquarePants*.

2. Penyajian data

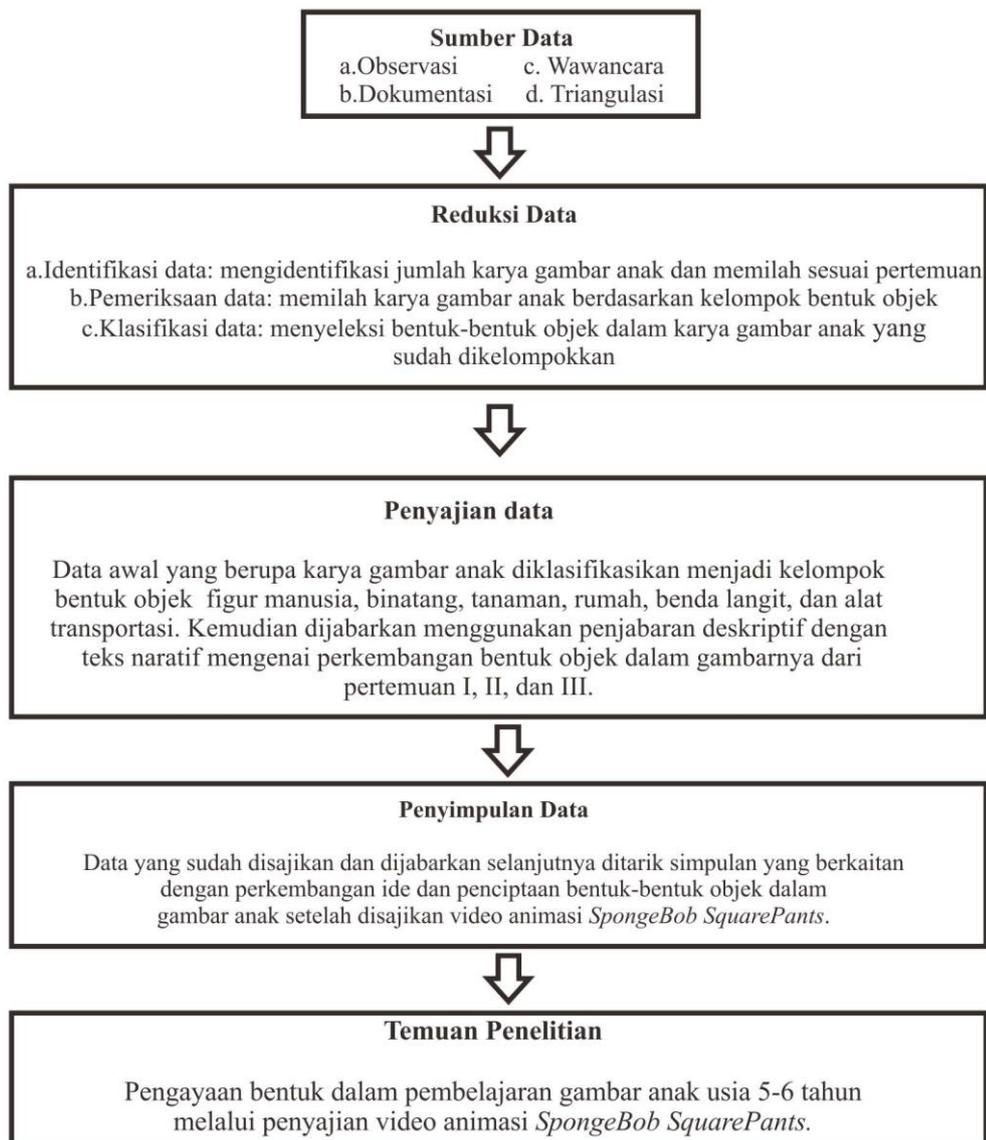
Setelah data selesai direduksi maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Penyajian data dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk uraian singkat, tabel hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Sesuai yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2010: 341) bahwa “yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif ialah dengan teks yang bersifat naratif”. Hal ini dapat mempermudah dalam memahami apa yang terjadi sehingga mampu merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang dipahami tersebut. Karya gambar anak dianalisis dan dijelaskan dalam bentuk narasi menggunakan penjabaran kata-kata, kemudian membandingkan dan mendeskripsikan karya gambar anak sebelum dan sesudah dipengaruhi video animasi kartun 2D *SpongeBob SquarePants* agar diketahui apakah ada perkembangan bentuk objek di dalam gambarnya atau tidak dan bagaimana perkembangannya.

3. Verifikasi atau penarikan simpulan

Langkah ketiga adalah penarikan simpulan atau verifikasi. Penarikan simpulan adalah kegiatan analisis yang dikhususkan pada penafsiran data yang telah disajikan, diinterpretasikan dan diuraikan, untuk kemudian ditarik simpulan sesuai yang diharapkan yakni berkaitan dengan perkembangan bentuk objek dalam dalam gambar anak yang mendapat pengaruh dari video animasi kartun 2D *SpongeBob SquarePants*. Simpulan dalam penelitian ini disusun berdasarkan hasil penyajian data yang berupa penjabaran kata-kata dan data-data visual yang ada.

Temuan penelitian ini berupa pengayaan bentuk dalam pembelajaran gambar anak usia 5-6 Tahun melalui penyajian video animasi *SpongeBob SquarePants*.

Berikut adalah skema teknik analisis data Miles dan Huberman yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 38:Proses Analisis Data Rumusan Peneliti dengan Menggunakan Model Miles dan Huberman

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

1. Pra Penelitian

Menetapkan TK yang akan digunakan sebagai tempat penelitian. Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu mengamati kegiatan menggambar anak TK usia 5-6 tahun dan mencari tahu apa yang dibutuhkan anak, media apa yang dapat digunakan dalam kegiatan menggambar. Setelah menetapkan tempat dan mengetahui permasalahan yang akan diteliti, kemudian meminta izin untuk melakukan penelitian terhadap anak TK yang akan diteliti dan mempersiapkan instrumen untuk penelitian. Kegiatan pada pra penelitian dilakukan pada bulan Desember 2013.

2. Penelitian

- a. Penelitian dilakukan di TK Putra Harapan desa Rajek Wetan, Tirtoadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta dan TK IV Islamic Center GUPPI desa Plaosan, Tlogoadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta. Subjek penelitian diambil dari hasil karya gambar anak TK yang berusia 5-6 tahun (kelompok B). Masing-masing TK sebanyak 20 anak. Masing-masing anak menghasilkan karya gambar lebih dari satu lembar.
- b. Mempersiapkan alat gambar dan bahan materi yang akan diberikan pada saat penelitian, yakni berupa kertas HVS A4, pensil, spidol, pewarna, daftar nama anak yang akan diteliti serta laptop, LCD, *speaker*, dan video animasi *SpongeBob SquarePants* yang sudah didaftar terlebih dahulu.

c. Penelitian dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan pada minggu kedua dan minggu ketiga bulan Januari 2014 dengan rincian sebagai berikut :

1) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 6 Januari 2014 di TK Putra Harapan dan pada tanggal 14 Januari 2014 di TK IV IC GUPPI. Kelas dikondisikan agar kondusif untuk kegiatan menggambar. Anak dibagikan alat gambar. Anak diminta menggambar bebas tidak terikat tema namun anak diarahkan untuk menggambar apa yang mereka sukai. Alat gambar yang digunakan bebas sesuai keinginan anak, dapat berupa pensil, spidol, krayon ataupun pastel. Anak diperbolehkan menggambar lebih dari satu lembar dan hasil gambarnya boleh diberi warna ataupun tidak. Gambar yang sudah selesai dibuat oleh anak dikumpulkan.

2) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 8 Januari 2014 di TK Putra Harapan dan pada tanggal 16 Januari 2014 di TK IV IC GUPPI. Anak disajikan video animasi *SpongeBob SquarePants* menggunakan alat yang sudah disediakan selama beberapa menit. Setelah video animasi yang disajikan selesai, objek-objek apa saja yang ada dalam video animasi *SpongeBob SquarePants* tersebut dijelaskan dan dihubungkan dengan hasil karya gambar anak pada pertemuan I. Sembari melakukan tanya jawab dengan anak, alat gambar yang sudah disediakan dibagikan kepada anak. Anak diminta menggambar sesuai keinginan mereka setelah melihat video animasi tersebut. Gambar yang sudah selesai dibuat oleh anak dikumpulkan.

3) Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilakukan pada tanggal 10 Januari 2014 di TK Putra Harapan dan pada tanggal 18 Januari 2014 di TK IV IC GUPPI. Anak kembali disajikan video animasi *SpongeBob SquarePants* tetapi dengan judul video yang berbeda. Kali ini video animasi yang disajikan berdurasi lebih lama dari sebelumnya. Setelah selesai menonton video animasi tersebut, anak diberi penjelasan tentang bentuk objek-objek yang ada dalam video animasi *SpongeBob SquarePants* yang telah ditonton dan menghubungkannya kembali dengan hasil karya gambar anak pada pertemuan II. Anak melakukan tanya jawab sembari dibagikan alat gambar yang sudah disediakan. anak diminta menggambar sesuai keinginan dan imajinasi yang ada dalam pikiran masing-masing anak. Gambar yang sudah selesai dibuat oleh anak dikumpulkan.

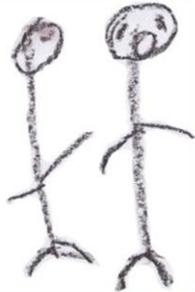
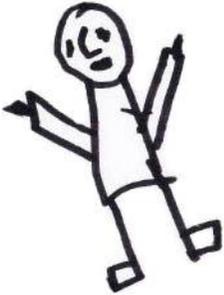
B. Pembahasan

Pada pertemuan pertama anak TK usia 5-6 tahun diminta untuk menggambar bebas sesuai keinginan anak dan belum disajikan video animasi *SpongeBob SquarePants*. Pada pertemuan kedua dan ketiga, anak TK tersebut disajikan video animasi *SpongeBob SquarePants*, bentuk-bentuk objek yang ada di dalamnya dijelaskan dan dihubungkan dengan hasil karya gambar yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya, namun anak tetap dibiarkan menggambar sesuai keinginan dan imajinasi mereka. Gambar yang telah dibuat oleh anak dari pertemuan I sampai pertemuan III dikelompokkan per pertemuan. Gambar tersebut dikelompokkan kembali sesuai bentuk objek yang digambar, yakni mulai

dari bentuk objek manusia, bentuk objek binatang, bentuk objek tanaman, bentuk objek rumah, bentuk objek benda langit, dan bentuk objek alat transportasi. Pengelompokkan bentuk dalam gambar berdasarkan kesamaan dan kemiripan bentuk objek dalam gambar. Bentuk gambar objek yang terbaik dari masing-masing kelompok yang sudah dibagi tadi diambil, kemudian perkembangan bentuk masing-masing objek gambar yang telah diambil dan dikelompokkan dari pertemuan I sampai pertemuan III dideskripsikan dan dicari pengaruh dari bentuk-bentuk objek yang ada dalam video animasi *SpongeBob Squarepants* terhadap bentuk-bentuk objek yang digambar anak sebagai berikut :

1. Perkembangan Bentuk Objek Manusia

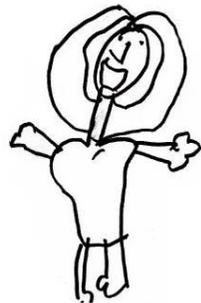
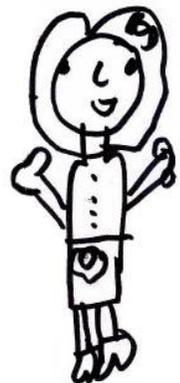
Tabel 6: Perkembangan Bentuk Linier dan Lateral Objek Manusia

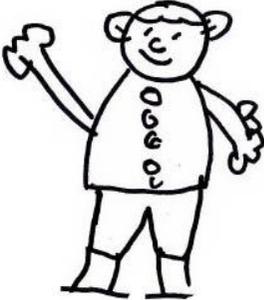
NO.	PERTEMUAN			KETERANGAN
	I (SEBELUM DISAJIKAN VIDEO ANIMASI SPONGEBOB SQUAREPANTS)	II (SETELAH DISAJIKAN VIDEO ANIMASI SPONGEBOB SQUAREPANTS)	III (SETELAH DISAJIKAN VIDEO ANIMASI SPONGEBOB SQUAREPANTS)	
1.				<p>Perkembangan Linier</p> <p>Pada pertemuan I, anak menggambarkan manusia dalam bentuk <i>boneman</i> atau manusia rangka (manusia tulang), yakni menggunakan garis-garis yang disusun membentuk kerangka badan manusia. Garis-garis tersebut merupakan representasi dari bentuk badan, leher, tangan, dan kaki. Sedangkan kepala digambarkan dengan bentuk lingkaran yang diberi mata dan mulut.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan badan dan tangan manusia menggunakan bentuk bidang segiempat yang lebih berisi serta bentuk kepala yang digambarkan dengan lingkaran yang memiliki mata, hidung, dan mulut. Bentuk kaki digambarkan dengan garis dan memiliki telapak kaki berbentuk segiempat tanpa jari.</p>

				<p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan manusia seperti mengenakan pakaian atasan dan bawahan (celana). Kepala digambarkan dengan lingkaran yang memiliki mata, hidung, mulut, dan telinga. Tangan dan kaki digambarkan dengan bentuk yang melengkung dan memiliki jari-jari.</p> <p>Bentuk manusia di atas menggambarkan figur anak laki-laki, hal ini didukung dengan penggambaran pakaian yang dikenakan yakni menyerupai kaos dan celana, serta bentuk kepala yang tidak memiliki rambut atau botak.</p> <p>Bentuk tangan dan kakinya yang melengkung ke atas dan ke bawah menggambarkan manusia dalam gerak. Serta ekspresi wajahnya menunjukkan kesan senang dengan bentuk mulut yang tersenyum.</p>
2.				<p>Perkembangan Linier</p> <p>Pada pertemuan I, anak menggambarkan manusia dalam bentuk <i>boneman</i> atau manusia rangka (manusia tulang), yakni menggunakan garis-garis yang disusun membentuk kerangka badan manusia. Garis-garis tersebut merupakan representasi dari bentuk badan, leher, tangan, dan kaki. Sedangkan kepala digambarkan dengan bentuk lingkaran yang diberi mata, hidung, dan mulut. Rambut digambarkan pada bagian kepala dengan garis-garis yang menjuntai ke bawah.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan badan manusia menggunakan bentuk bidang segiempat</p>

				<p>dan trapesium yang lebih berisi serta bentuk kepala yang digambarkan dengan lingkaran yang memiliki mata bundar besar, hidung, dan mulut dengan rambut diikat seperti bentuk bulan sabit. Bentuk tangan dan kaki digambarkan dengan garis-garis.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan manusia seperti mengenakan pakaian atasan dan bawahan (rok). Kepala digambarkan dengan bentuk lingkaran yang memiliki mata bundar besar, hidung, mulut, telinga lebar, dan bentuk rambut dengan bidang memanjang menjuntai ke bawah. Tangan dan kaki digambarkan dengan bentuk bidang yang memanjang dan memiliki jari-jari.</p> <p>Bentuk manusia di atas menggambarkan figur anak perempuan, hal ini didukung dengan penggambaran pakaian yang dikenakan yakni menyerupai kaos dan rok, serta bentuk kepala yang memiliki rambut panjang tergerai maupun diikat.</p> <p>Bentuk tangan yang terangkat ke atas menggambarkan manusia dalam gerak. Bentuk kaki digambarkan lebih besar daripada bagian badan yang lain yang mengesankan bahwa kaki merupakan bagian penting yang perlu diperhatikan. Serta ekspresi wajahnya menunjukkan kesan senang dengan bentuk mulut yang tersenyum.</p>
--	--	--	--	--

3.			<p>Perkembangan Linier</p> <p>Pada pertemuan I, anak menggambarkan manusia menggunakan bentuk lingkaran sebagai kepala dengan dua garis melengkung menjuntai ke bawah di atas kepala sebagai rambut dan bidang bersudut sebagai badan. Bagian kepala digambarkan tanpa wajah. Bagian badan digambarkan tanpa tangan dan kaki.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan badan manusia menggunakan bentuk bidang segiempat dan trapesium yang lebih berisi. Bentuk kepala yang digambarkan dengan lingkaran yang memiliki mata lebar, hidung, dan mulut terbuka lebar, dengan rambut berbentuk dua garis melengkung ke bawah. Bentuk tangan digambarkan dengan garis-garis yang saling menyilang. Bentuk kaki digambarkan dengan garis dan memiliki telapak kaki berbentuk lingkaran tanpa jari.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan manusia seperti mengenakan pakaian atasan berbentuk segiempat dan bawahan (rok) berbentuk trapesium. Kepala digambarkan dengan bentuk segiempat yang memiliki mata kecil dari titik, hidung, mulut, dan bentuk rambut dengan dua garis yang melengkung ke arah bahu. Tangan dan kaki digambarkan dengan bentuk bidang yang memanjang dan memiliki jari-jari.</p> <p>Bentuk manusia di atas menggambarkan figur anak perempuan, hal ini didukung dengan</p>
----	---	---	--

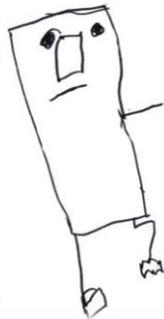
				<p>penggambaran pakaian yang dikenakan yakni menyerupai kaos dan rok, serta bentuk kepala yang memiliki rambut panjang menjuntai ke bawah</p> <p>Bentuk kaki yang melengkung menggambarkan manusia dalam gerak. Serta ekspresi wajahnya menunjukkan kesan senang dengan bentuk mulut yang tersenyum.</p>
4.				<p>Perkembangan Linier</p> <p>Pada pertemuan I, anak menggambarkan manusia menggunakan bentuk lingkaran sebagai kepala dengan dua garis melengkung ke arah leher sebagai rambut dan bidang bersudut sebagai badan. Bagian kepala digambarkan memiliki mata berupa titik, hidung lancip, dan mulut yang terbuka. Bagian badan digambarkan memiliki leher tanpa tangan dan kaki.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan badan manusia menggunakan bentuk bidang segiempat yang memiliki leher. Bentuk kepala yang digambarkan dengan lingkaran yang memiliki mata titik, hidung lancip, dan mulut terbuka lebar, dengan rambut berbentuk garis-garis melengkung ke arah leher. Bentuk tangan dan kaki digambarkan dengan bidang memanjang dan memiliki jari-jari meskipun belum lengkap.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan manusia seperti mengenakan pakaian atasan berbentuk segiempat dan bawahan (rok) berbentuk segiempat dengan hiasan bunga. Kepala digambarkan dengan bentuk lingkaran yang memiliki mata kecil dari</p>

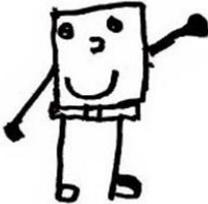
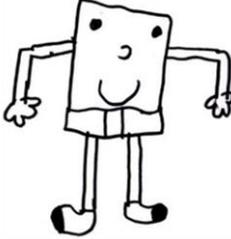
				<p>titik, hidung, mulut yang terbuka, dan bentuk rambut dengan dua garis yang melengkung ke arah bahu dengan hiasan seperti jepit rambut. Tangan dan kaki digambarkan dengan bentuk bidang yang memanjang dan memiliki jari-jari meskipun penggambarannya belum lengkap.</p> <p>Bentuk manusia di atas menggambarkan figur anak perempuan, hal ini didukung dengan penggambaran pakaian yang dikenakan yakni menyerupai kaos dan rok, serta bentuk kepala yang memiliki rambut panjang menjuntai ke bawah.</p> <p>Bentuk tangan yang terangkat ke samping dan ke atas menggambarkan manusia dalam gerak. Serta ekspresi wajahnya menunjukkan kesan senang dengan bentuk mulut yang terbuka lebar.</p>
5.				<p>Perkembangan Linier</p> <p>Pada pertemuan I, anak menggambarkan manusia menggunakan bentuk lingkaran sebagai kepala tanpa rambut dan bidang bersudut sebagai badan. Bagian kepala digambarkan memiliki mata berupa titik dan memiliki mulut. Bagian badan digambarkan memiliki tangan dan kaki dengan garis-garis.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan badan manusia menggunakan bentuk bidang segiempat. Bentuk kepala yang digambarkan dengan lingkaran yang memiliki mata berupa titik dan mulut tersenyum, dengan rambut berbentuk garis-garis lengkung yang bertumpuk di atas kepala.</p>

				<p>Bentuk tangan dan kaki digambarkan dengan garis dan seolah memiliki jari-jari meskipun belum tampak lengkap.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan manusia seperti mengenakan pakaian atasan berbentuk segiempat yang memiliki kancing-kancing baju berbentuk lingkaran dan bawahan (celana) berbentuk segiempat. Kepala digambarkan dengan bentuk lingkaran yang memiliki mata kecil berupa titik, hidung, mulut, dan telinga lebar. Bentuk rambut digambarkan menempel di bagian kening seperti poni. Tangan dan kaki digambarkan dengan bentuk bidang yang memanjang dan memiliki jari-jari meskipun penggambarannya belum lengkap.</p> <p>Bentuk manusia di atas menggambarkan figur anak laki-laki, hal ini didukung dengan penggambaran pakaian yang dikenakan yakni menyerupai kemeja dan celana, serta bentuk kepala yang memiliki rambut pendek berponi.</p> <p>Bentuk tangan yang terangkat ke atas dan menjuntai ke bawah menggambarkan manusia dalam gerak. Serta ekspresi wajahnya menunjukkan kesan senang dengan bentuk mulut yang tersenyum.</p>
--	--	--	--	---

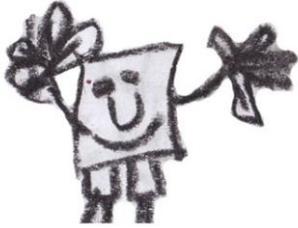
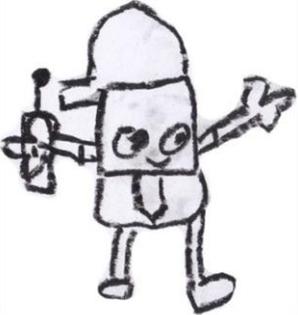
6.			<p>Perkembangan Linier</p> <p>Pada pertemuan I, anak menggambarkan manusia dengan bentuk <i>head-feet representation</i>, yakni menggunakan bentuk lingkaran sebagai kepala tanpa rambut dan garis-garis sebagai kaki dan tangan. Bagian kepala digambarkan memiliki mata berupa lingkaran yang lebar dan memiliki mulut. Bagian tangan dan kaki digambarkan menempel langsung pada kepala tanpa ada perantara badan.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan badan manusia menggunakan bentuk bidang segiempat yang memanjang. Bentuk kepala yang digambarkan dengan lingkaran yang memiliki mata berupa titik dan lingkaran kecil, hidung berbentuk elips, mulut sedikit terbuka, dan telinga yang salah satunya memakai anting. Rambut digambarkan dengan garis-garis lengkung yang melingkar di atas kepala. Bentuk tangan digambarkan dengan bidang segiempat yang memanjang tanpa jari dan kaki digambarkan dengan garis yang memiliki telapak kaki berbentuk segiempat tanpa jari.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan manusia dengan bentuk kepala segiempat yang memiliki mata bundar, telinga lebar, dan mulut yang terbuka. Di atas kepala terdapat bentuk yang menyerupai topi. Bagian badan digambarkan dengan bentuk segiempat. Tangan dan kaki digambarkan dengan bentuk bidang yang memanjang dan memiliki jari-jari.</p>
----	---	--	---

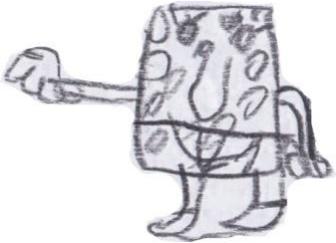
				<p>Bentuk manusia di atas menggambarkan figur anak laki-laki, hal ini didukung dengan penggambaran pakaian yang dikenakan yakni menyerupai kaos dan sarung, serta bentuk kepala yang memiliki rambut pendek memakai topi.</p> <p>Bentuk tangan yang terangkat ke samping dan menjuntai ke bawah menggambarkan manusia dalam gerak. Serta ekspresi wajahnya menunjukkan kesan senang dengan bentuk mulut yang tertawa.</p>
7.				<p>Perkembangan Linier</p> <p>Pada pertemuan I, anak menggambarkan manusia dalam bentuk <i>boneman</i> atau manusia rangka (manusia tulang), yakni menggunakan garis-garis yang disusun membentuk kerangka badan manusia. Garis-garis tersebut merupakan representasi dari bentuk badan, leher, dan kaki. Sedangkan kepala digambarkan dengan bentuk lingkaran yang diberi mata yang juga berbentuk lingkaran. Tangan digambarkan dengan bentuk organik yang jari-jarinya menyerupai akar.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan badan dan tangan manusia menggunakan bentuk bidang segiempat yang lebih berisi serta bentuk kepala yang digambarkan dengan lingkaran yang memiliki mata dan mulut. Tangan digambarkan berbentuk bidang organik yang memanjang dengan jari-jarinya yang menyerupai akar, kaki digambarkan dengan garis dan memiliki telapak</p>

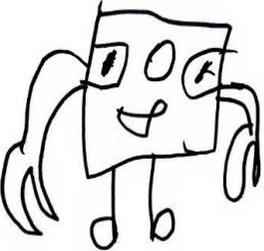
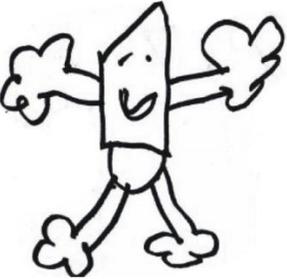
				<p>kaki berbentuk lingkaran tanpa jari.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan manusia seperti mengenakan pakaian atasan dan bawahan berbentuk segiempat. Kepala digambarkan dengan lingkaran yang memiliki mata dan mulut yang terbuka. Tangan dan kaki digambarkan dengan bentuk bidang yang memanjang dan memiliki jari-jari.</p> <p>Bentuk manusia di atas menggambarkan figur anak laki-laki, hal ini didukung dengan penggambaran pakaian yang dikenakan yakni menyerupai kaos dan sarung, serta bentuk kepala yang tidak memiliki rambut atau botak.</p> <p>Bentuk tangan yang terlentang ke atas dan ke samping menggambarkan manusia dalam gerak. Serta ekspresi wajahnya menunjukkan kesan senang dengan bentuk mulut yang tertawa.</p>
8.				<p>Perkembangan Lateral</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk menyerupai tokoh animasi <i>SpongeBob SquarePants</i> yang berbentuk segiempat memanjang dengan penambahan bentuk titik sebagai mata dan garis lurus sebagai mulut, serta dua garis tegak sebagai kaki.</p> <p>Pada pertemuan II, anak kembali menggambarkan bentuk menyerupai tokoh animasi <i>SpongeBob SquarePants</i>, namun terdapat penambahan bentuk hidung, tangan dan jari-jari kaki. Hidung</p>

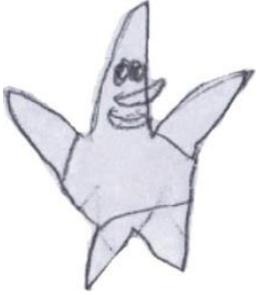
				digambarkan berbentuk segiempat, tangan digambarkan dengan garis lurus, kaki digambarkan sedang bergerak yakni salah satu kaki seperti sedang ditekek dan terangkat ke atas.
9.				<p>Perkembangan Lateral</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk tokoh animasi <i>SpongeBob SquarePants</i> yang berbentuk segiempat memanjang yang memiliki mata berbentuk titik dan hidung lancip, mulut dari garis lengkung yang panjang. Mengenakan celana seperti dalam video animasi, tangan dan kaki berbentuk garis lurus. Mengenakan sepatu pada bagian kaki seperti dalam video animasi.</p> <p>Pada pertemuan III, anak kembali menggambarkan bentuk tokoh animasi <i>SpongeBob SquarePants</i>, namun tangan dan kaki tidak lagi digambarkan dengan garis-garis semata melainkan dengan bidang yang memanjang. Gambar tersebut kembali digambarkan mengenakan sepatu.</p> <p>Tokoh <i>SpongeBob</i> digambarkan seperti bergerak karena bentuk tangannya yang terangkat ke atas dan menekuk ke bawah. Hal tersebut mendukung ekspresi wajah <i>SpongeBob</i> yang sedang tersenyum lebar.</p>

10.				<p>Perkembangan Lateral</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan tokoh animasi <i>SpongeBob SquarePants</i> dengan badannya yang berbentuk segiempat, memiliki mata yang bundar besar, hidung lancip, mulut tersenyum lebar. Digambarkan mengenakan topi seperti dalam video animasi. Kaki dan tangan berbentuk bidang memanjang, namun jari-jari tangan belum digambarkan dengan sempurna.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan tokoh animasi <i>SpongeBob</i> dengan bentuk yang lebih rapi dan lengkap, yakni berbentuk segiempat proporsional, bentuk mata berupa lingkaran dengan penggambaran bola mata hitam putih, hidung tampak lebih panjang dan lancip, mulut terbuka lebar dan tampak dua gigi depan <i>SpongeBob</i>. Gambar tersebut juga mengenakan topi. Bentuk tangan dan kaki berupa bidang yang memanjang dan melengkung serta kaki mengenakan sepatu.</p> <p>Bentuk figur <i>SpongeBob</i> yang digambarkan anak tampak menyerupai bentuk aslinya seperti dalam video animasi yang disajikan. Penggambaran topi juga mengikuti cerita dalam video animasi.</p>
-----	--	--	---	---

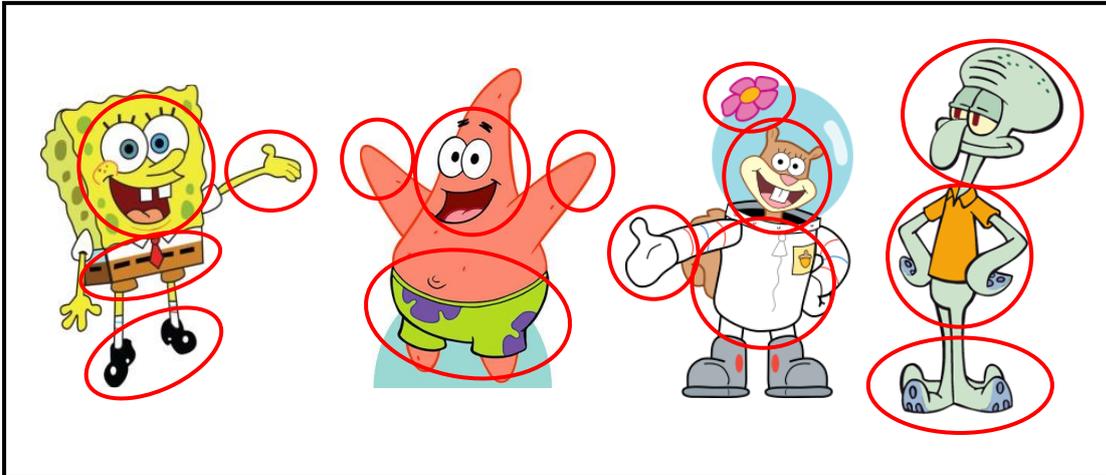
11.				<p>Perkembangan Lateral</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk menyerupai tokoh animasi SpongeBob dengan mata, hidung, dan mulut yang lengkap, badannya berbentuk segiempat, dan penggambaran tangan dan kaki menggunakan garis-garis. Pada bagian tangan, anak menggambarkan bentuk jari-jari yang besar.</p> <p>Pada pertemuan II, anak kembali menggambarkan bentuk menyerupai tokoh animasi SpongeBob, namun kali ini bentuk mata yang digambarkan besar seperti bentuk aslinya dan hanya digambarkan dengan mulut tanpa ada hidung. Badannya berbentuk segiempat, menggunakan pakaian yang mirip dengan aslinya dan mengenakan topi. Tangan dan kaki digambarkan dengan bidang yang memanjang. Jari-jari tangan digambarkan walaupun belum sempurna, kaki digambarkan mengenakan sepatu.</p> <p>Anak menggambarkan figur tokoh animasi SpongeBob SquarePants dalam gerak yakni tangan yang terangkat ke atas dan menonjolkan jari-jarinya. Bentuk tersebut juga digambarkan seperti sedang dalam posisi berjalan pada gambar selanjutnya, hal ini ditandai dengan bentuk kaki yang satu lebih panjang dan seperti berada di depan yang lainnya.</p>
-----	--	--	---	---

12.				<p>Perkembangan Lateral</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk menyerupai tokoh animasi <i>SpongeBob</i> dengan mata berbentuk lingkaran, hidung bulat, dan mulut yang sedang tersenyum, badannya berbentuk segiempat, dengan penggambaran tangan dan kaki menggunakan bidang organik yang menyatu dengan badan. Jari-jari tangan dan kaki belum digambarkan dengan jelas dan sempurna..</p> <p>Pada pertemuan III, anak kembali menggambarkan bentuk menyerupai tokoh animasi <i>SpongeBob</i>, dengan bentuk badannya yang segiempat dan terdapat penambahan lingkaran-lingkaran seperti tekstur spons pada gambar aslinya. Menggunakan pakaian yang mirip dengan aslinya. Tangan dan kaki digambarkan dengan bidang yang memanjang. Jari-jari tangan digambarkan walaupun belum sempurna, kaki digambarkan mengenakan sepatu. Mata, hidung, dan mulut digambarkan dengan lengkap.</p> <p>Anak menggambarkan figur tokoh animasi <i>SpongeBob SquarePants</i> dalam gerak yakni tangan yang terangkat ke samping. Bentuk tersebut juga digambarkan seperti sedang dalam posisi melambai pada dua gambar tersebut. hal ini ditandai dengan bentuk tangan yang terangkat ke samping sambil tersenyum.</p>
-----	--	--	---	--

13.				<p>Perkembangan Lateral</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk tokoh <i>SpongeBob Squarepants</i> dengan bentuk segiempat, memiliki mata yang bundar besar, hidung juga berbentuk lingkaran, mulut terbuka seperti tersenyum. Tangan digambarkan dengan bentuk tak beraturan menyerupai akar. Sedangkan kaki digambarkan dengan garis tegak dan mengenakan sepatu berbentuk lingkaran.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan bentuk tokoh <i>SpongeBob</i> kembali dengan bentuk segiempat yang memanjang. wajah digambarkan dengan mata berupa titik dan mulut yang sedikit terbuka seperti tersenyum. Tangan dan kaki digambarkan dengan bentuk organik memanjang dengan jari-jari tangan yang tampak menonjol.</p> <p>Bentuk figur tokoh <i>SpongeBob</i> yang digambarkan anak terpusat pada penggambaran tangan dan kaki yang tampak rumit dan berukuran lebih besar daripada yang lain. Hal ini juga menunjukkan bahwa pergerakan banyak terjadi pada bagian tangan dan kaki.</p>
-----	--	--	---	--

14.				<p>Perkembangan Lateral</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk menyerupai tokoh <i>Patrick Star</i>, yakni berbentuk bintang dengan ujung yang paling atas digambarkan sebagai kepala yang memiliki mata berupa titik dan mulut berupa garis lengkung. Sedangkan ujung bintang yang berada di samping direpresentasikan sebagai tangan, sedangkan ujung bintang di bagian bawah digambarkan sebagai kaki.</p> <p>Pada pertemuan III, anak kembali menggambarkan tokoh <i>Patrick Star</i> namun tampak lebih berisi karena digambarkan dengan bidang tidak dengan garis-garis. Digambarkan seperti mengenakan kaos dan celana. Memiliki wajah dengan mata yang bundar, hidung yang panjang seperti hidung <i>SpongeBob</i>, mulut yang terbuka seperti sedang tersenyum. Bentuk tangan yang terangkat ke atas mendukung ekspresi gembira dari figur tokoh <i>Patrick</i> yang digambarkan anak.</p>
15.				<p>Perkembangan Lateral</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk menyerupai tokoh animasi <i>Patrick Star</i> yang berbentuk bintang. Terdapat bentuk mata berupa dua titik serta garis di bagian tengah bintang yang menggambarkan celana.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan kembali bentuk figur tokoh animasi <i>Patrick Star</i> dengan bentuk bintang. Namun terdapat penambahan</p>

				bentuk hidung yang bundar dan mulut yang tersenyum serta penggambaran pakaian pada bagian badan bintang.
--	--	--	--	--



Gambar 23: Bagian yang Berpengaruh pada Bentuk Tokoh *SpongeBob SquarePants*, *Patrick Star*, *Sandy Cheeks*, dan *Squidward Tentacles* terhadap Perkembangan Bentuk Objek Manusia

Sumber Gambar : www.spongebob.wikia.com

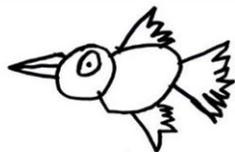
Pada penggambaran bentuk objek manusia, anak sudah mampu membedakan jenis kelamin objek yang digambarkannya, yakni objek perempuan dan laki-laki. Beberapa objek perempuan digambarkan menyerupai bentuk tokoh *Sandy Cheeks* dengan hiasan kepala berupa bunga dan bentuk badan segiempat serta ekspresi wajah yang ceria. Objek laki-laki digambarkan menyerupai bentuk tokoh *Squidward Tentacles* dengan bentuk kepala bundar, proporsi badan yang seimbang antara kepala, badan, tangan dan kaki. Kaki dan tangan digambarkan seperti kaki dan tangan *Squidward* yakni elastis dapat melengkung. Perbedaan bentuk gambar objek manusia perempuan dan laki-laki adalah pada penggambaran bentuk rambut dan pakaian bawahan serta hiasan yang digunakan. Jika bentuk objek perempuan digambarkan dengan rambut yang panjang terurai atau diikat, mengenakan rok dan hiasan berupa bunga, sedangkan bentuk objek laki-laki digambarkan dengan rambut pendek atau bahkan botak, mengenakan

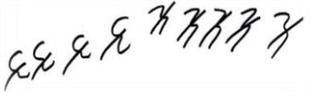
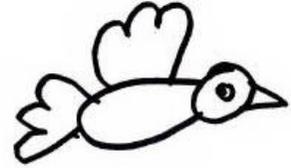
celana atau sarung, dan tidak memakai hiasan bunga. Perkembangan gambar juga terjadi karena sebagian besar anak meniru bentuk tokoh utama dalam video animasi yang disajikan pada pertemuan kedua dan ketiga yakni *SpongeBob SquarePants* dan *Patrick Star*, yang sebelumnya pada hasil gambar anak pada pertemuan pertama belum digambarkan. Badan *SpongeBob* yang berbentuk segiempat, bentuk matanya yang bundar berupa lingkaran besar, hidungnya yang lancip panjang, mulutnya yang selalu tersenyum atau tertawa, jari-jari tangannya yang nampak jelas serta penggunaan sepatu untuk menutupi kakinya mempengaruhi penggambaran bentuk pada objek figur manusia yang digambarkan anak.

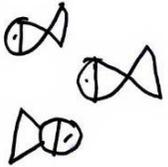
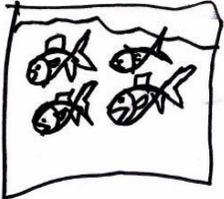
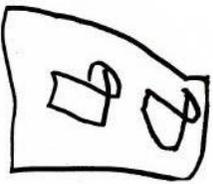
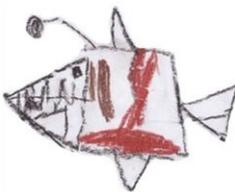
Objek manusia yang digambarkan anak mengalami perkembangan linier dan lateral. Perkembangan Linier ditandai dengan penggambaran bentuk objek yang berkesinambungan antara pertemuan I, II dan III, yakni pada bentuk objek anak laki-laki dan perempuan. Sedangkan perkembangan bentuk lateral ditandai dengan penggambaran bentuk objek yang tidak berkesinambungan antara pertemuan I dengan pertemuan II dan III, yakni pada bentuk objek *SpongeBob* dan *Patrick*.

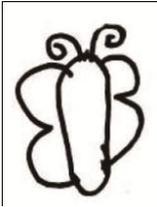
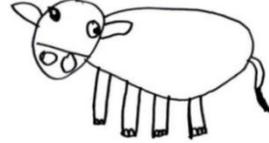
2. Perkembangan Bentuk Objek Binatang

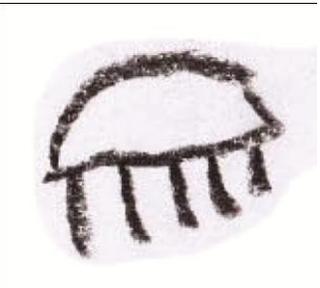
Tabel 7: Perkembangan Bentuk Linier dan Lateral Objek Binatang

NO.	PERTEMUAN			KETERANGAN
	I (SEBELUM DISAJIKAN VIDEO ANIMASI SPONGEBOB SQUAREPANTS)	II (SETELAH DISAJIKAN VIDEO ANIMASI SPONGEBOB SQUAREPANTS)	III (SETELAH DISAJIKAN VIDEO ANIMASI SPONGEBOB SQUAREPANTS)	
1.				<p>Perkembangan Lateral</p> <p>Pada pertemuan I, anak menggambarkan bentuk objek binatang berupa burung dengan menggunakan garis-garis lengkung yang saling berhimpitan menyerupai kepanak sayap burung berbentuk angka tiga tengkurap jika dilihat dari kejauhan.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk binatang burung menggunakan penggabungan bidang-bidang yang saling bertumpuk. Bentuk lingkaran digunakan untuk menggambarkan bagian badan, bentuk organik digunakan untuk menggambarkan bentuk kepala, paruh, dan sayap burung.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan</p>

				<p>bentuk binatang burung dengan lebih lengkap dan jelas. Bentuk lingkaran digunakan sebagai bentuk kepala, mata, dan badan burung, sedangkan bentuk segitiga sebagai paruh burung, dan bentuk bersudut sebagai sayap dan ekor burung yang digambarkan seperti berbulu.</p>
2.				<p>Perkembangan Lateral</p> <p>Pada pertemuan I, anak menggambarkan bentuk objek binatang berupa burung dengan menggunakan garis-garis lengkung yang saling berhimpitan menyerupai kepakan sayap burung berbentuk angka tiga yang disilang garis lurus jika dilihat dari kejauhan.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk binatang burung menggunakan penggabungan bidang-bidang yang saling bertumpuk. Bentuk lingkaran digunakan untuk menggambarkan bagian kepala, bentuk elips untuk menggambarkan badan, bentuk organik digunakan untuk menggambarkan paruh dan sayap burung.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan bentuk binatang burung dengan lebih lengkap dan jelas. Bentuk lingkaran digunakan sebagai bentuk kepala dan mata burung, sedangkan bentuk segitiga sebagai paruh burung, dan bentuk organik sebagai sayap dan ekor burung yang digambarkan seperti berbulu.</p>

3.				<p>Perkembangan Linier</p> <p>Pada pertemuan I, anak menggambarkan bentuk objek binatang berupa ikan dengan penggabungan bentuk lingkaran sebagai badan ikan dan segitiga sebagai ekor ikan. Mata ikan digambarkan dengan bentuk titik.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk ikan dengan lebih lengkap, yakni terdapat penambahan bentuk sisik pada bagian badan ikan.</p> <p>Pada pertemuan III, bentuk ikan digambarkan dengan lebih lengkap lagi dengan penambahan bentuk sirip dan mulut yang seperti tertawa serta bentuk ekor yang berubah menjadi lancip.</p>
4.				<p>Perkembangan Linier</p> <p>Pada pertemuan I, anak menggambarkan bentuk objek binatang berupa ikan dengan penggabungan bentuk segiempat sebagai badan ikan dan segitiga sebagai ekor ikan.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk ikan dengan lebih lengkap, yakni terdapat penambahan bentuk sirip pada bagian badan ikan, dan penambahan bentuk mata berupa titik. Bentuk segiempat sebagai badan ikan, bentuk segitiga sebagai kepala, sirip, dan ekor ikan.</p>

				<p>Pada pertemuan III, bentuk ikan digambarkan dengan lebih lengkap lagi dengan penambahan bentuk lentera di bagian atas kepala dan mulut yang memiliki banyak gigi-gigi yang lancip. Ikan jenis ini biasa disebut ikan lentera karena bentuk yang menyerupai lentera berupa garis berujung lingkaran di atas kepala bisa menyala seperti lentera atau lampu.</p>
5.				<p>Perkembangan Linier Pada pertemuan I, anak menggambarkan bentuk objek binatang berupa kupu-kupu dengan bentuk elips sebagai bentuk badan kupu-kupu, garis lengkung sebagai bentuk sayap dan antena kupu-kupu.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menambahkan mata dan garis pada bagian badan kupu-kupu serta titik-titik pada bagian sayap kupu-kupu.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menambahkan bentuk wajah lengkap pada bagian kupu-kupu yakni ditambahkan bentuk mata, hidung, dan mulut yang tersenyum.</p>
6.				<p>Perkembangan Lateral Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk binatang sapi dengan penggunaan bentuk lingkaran sebagai kepala yang memiliki mata dan hidung. Kaki digambarkan dengan bentuk segiempat besar yang memanjang. Ekor</p>

				<p>digambarkan dengan garis tebal. Tampak bentuk sapi tersebut seperti sedang mengeluarkan kotoran.</p> <p>Pada pertemuan III, bentuk sapi berkembang menjadi lebih baik dan lengkap. Tampak perubahan pada bentuk mata yang menggunakan lingkaran. Penambahan bentuk telinga di bagian kepala. Badannya tetap digambarkan besar memanjang. Kakinya digambarkan dengan bentuk segiempat memanjang berjumlah empat. Bentuk ekornya tampak lebih kecil.</p>
7.				<p>Perkembangan Lateral</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk binatang ubur-ubur. Hal ini terinspirasi dari bentuk ubur-ubur dalam video animasi <i>SpongeBob Squarepants</i>. Badan ubur-ubur di samping berbentuk setengah lingkaran, dengan kaki-kakinya berbentuk garis-garis tegak lurus.</p> <p>Pada pertemuan III, bentuk ubur-ubur yang digambar anak berkembang dengan penambahan ekspresi wajah yang tersenyum serta bentuk kaki-kakinya dari garis-garis bergelombang.</p>

8.				<p>Perkembangan Lateral Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk binatang siput. Hal ini terinspirasi dari bentuk Gary si siput dalam video animasi <i>SpongeBob Squarepants</i>. Badan siput di samping terbentuk dari bentuk setengah lingkaran dengan mata yang langsung menempel dengan cangkang.</p> <p>Pada pertemuan III, bentuk siput yang digambar anak berkembang dengan penambahan lingkaran sebagai kepala serta cangkangnya dari bentuk setengah elips yang bermotif polkadot.</p>
9.				<p>Perkembangan Lateral Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk binatang siput. Hal ini terinspirasi dari bentuk Gary si siput dalam video animasi <i>SpongeBob Squarepants</i>. Badan siput di samping terbentuk dari bentuk bidang yang memanjang dengan mata yang langsung menempel di ujung badan. Cangkangnya berbentuk setengah lingkaran bermotif polkadot.</p> <p>Pada pertemuan III, bentuk siput yang digambar anak berkembang dengan penambahan lingkaran sebagai kepala serta cangkangnya dari bentuk setengah elips yang bermotif garis spiral..</p>

10.				<p>Perkembangan Lateral</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan bentuk binatang capung. Bentuk capung di samping ditandai dengan kepalanya yang berbentuk lingkaran besar dengan bentuk mata bundar, badannya kecil memanjang bergaris-garis, dan memiliki sayap memanjang ke atas.</p>
11.				<p>Perkembangan Lateral</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan bentuk binatang kucing. Bentuk kucing di samping ditandai dengan telinganya yang lancip, kepalanya berbentuk lingkaran dengan bentuk mata dan mulut, badannya kecil memanjang, kakinya berkuku, ekornya panjang melengkung ke atas.</p>
12.				<p>Perkembangan Lateral</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan bentuk binatang gajah. Bentuk gajah di samping ditandai dengan belalainya yang panjang, kepalanya berbentuk lingkaran dan memiliki ekspresi tersenyum, telinganya lebar, badan dan kakinya besar, ekornya panjang terangkat ke atas.</p>

13.				<p>Perkembangan Lateral</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambar bentuk binatang kepiting. Hal ini dipengaruhi tokoh <i>Mr. Krabs</i> yang berbentuk kepiting. Gambar kepiting di samping digambarkan dengan bentuk dasar lingkaran sebagai badan dengan menambahkan bentuk mata, tangan, dan kaki.</p>
-----	--	--	---	---



Gambar 24: **Bagian yang Berpengaruh pada Bentuk Gary si Siput, Ubur-ubur, Beruang laut, dan Mr. Krabs (kepiting) terhadap Perkembangan Bentuk Objek Binatang**
 Sumber Gambar : www.spongebob.wikia.com

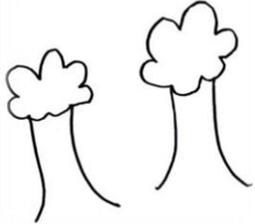
Pada penggambaran bentuk objek binatang, anak menggambarkan bentuk-bentuk binatang yang sudah mereka kuasai terlebih dahulu dan mengembangkannya dengan menambahkan dan merubah beberapa bentuk pada bagian-bagian tertentu sehingga terlihat lebih lengkap dan berbeda, seperti binatang burung, ikan, dan kupu-kupu. Setelah disajikan video animasi, anak menggambarkan bentuk-bentuk baru sesuai dengan apa yang mereka lihat dalam video animasi *SpongeBob SquarePants* seperti bentuk binatang ubur-ubur, siput, dan kepiting. Selain bentuk-bentuk yang ada dalam video animasi, anak juga menggambarkan bentuk-bentuk baru sesuai apa yang mereka imajinasikan, seperti bentuk binatang sapi, capung, kucing, dan gajah. Beberapa bentuk binatang dalam video animasi *SpongeBob SquarePants* mampu memberikan inspirasi kepada anak untuk mengembangkan bentuk-bentuk binatang dalam gambar mereka menjadi lebih lengkap dan beragam dengan cara menambah bentuknya, menggabungkan bentuknya maupun merubah bentuknya sesuai kemampuan anak.

Selain itu, sebagian besar bentuk binatang yang digambarkan anak menjadi mempunyai ekspresi wajah yang ceria dengan ditambahkan bentuk mata, hidung, dan mulut seperti bentuk binatang dalam video animasi *SpongeBob SquarePants*.

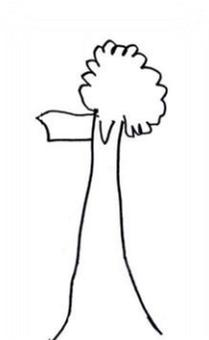
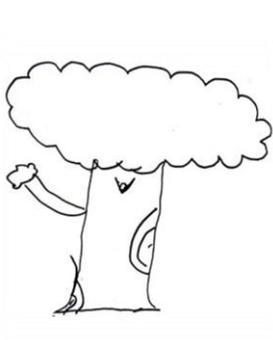
Penggambaran objek binatang mengalami perkembangan linier dan lateral. Perkembangan bentuk linier ditandai dengan penggambaran bentuk objek binatang yang berkesinambungan antara pertemuan I, II dan III, seperti bentuk objek ikan dan kupu-kupu. Sedangkan perkembangan bentuk lateral ditandai dengan penggambaran bentuk objek binatang yang tidak berkesinambungan antara pertemuan I dengan pertemuan II dan III, seperti bentuk objek burung, sapi, ubur-ubur, capung, kucing, gajah, dan kepiting.

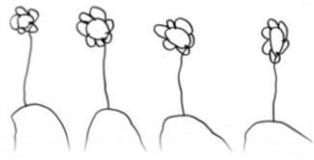
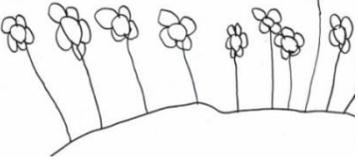
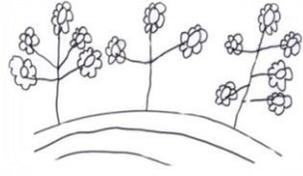
3. Perkembangan Bentuk Objek Tanaman

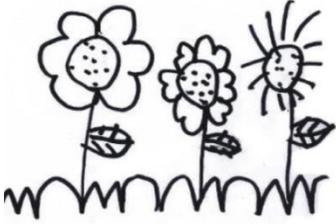
Tabel 8: Perkembangan Bentuk Linier Objek Tanaman

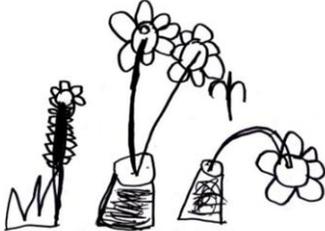
NO.	PERTEMUAN			KETERANGAN
	I (SEBELUM DISAJIKAN VIDEO ANIMASI <i>SPONGEBOB SQUAREPANTS</i>)	II (SETELAH DISAJIKAN VIDEO ANIMASI <i>SPONGEBOB SQUAREPANTS</i>)	III (SETELAH DISAJIKAN VIDEO ANIMASI <i>SPONGEBOB SQUAREPANTS</i>)	
1.				<p>Pada pertemuan I, anak menggambarkan bentuk objek tanaman, yakni menyerupai bentuk pohon dengan penggunaan susunan garis-garis lengkung yang melingkar pada bagian daun dan juga garis melengkung yang dijumparkan pada bagian batang pohonnya.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk pohon dengan penggunaan ornamen atau hiasan pada bagian batang pohon, dengan kumpulan beberapa garis-garis yang melingkar setengah lingkaran yang penyusunannya diletakkan di beberapa tempat yang berbeda pada bagian batang pohonnya sehingga menyerupai raut-raut batang pohon.</p>

				<p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan pohon dengan penambahan pada batang pohon menjadi bercabang, yakni terlihat mempunyai dua cabang pohon, pada bagian kanan dan kiri. Anak juga menambahkan daun yang terdiri dari garis-garis lengkung yang melingkar pada setiap cabangnya. Disamping anak menggambarkan batang pohon dan daunnya, anak juga menggambarkan penambahan objek bunga (susunan dari garis-garis lengkung yang melingkar dan sebuah lingkaran di tengah garis lengkung yang melingkar) dan objek buah (susunan lingkaran sebagai buah dan sebuah garis di atasnya sebagai batang buah).</p>
2.				<p>Pada pertemuan I, anak menggambarkan bentuk objek tanaman, yakni menyerupai bentuk pohon dengan penggunaan susunan dua garis yang sejajar melengkung ke kiri, sebagai batang pohonnya dan sebuah lingkaran sebagai daun pohonnya. Pada gambar disamping juga ada dua garis yang sejajar di tengah-tengah daun (bagian bawah daun) sebagai cabang dari pohon.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk pohon dengan penggunaan ornamen/hiasan geometris lingkaran pada bagian daunnya, dan pada bagian batang pohon digambarkan lebih tegak dengan penggunaan dua garis yang</p>

				<p>sejajar.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan pohon dengan penambahan pada batang pohon menjadi dua cabang dan tampak lebih berisi, anak juga menambahkan buah-buahan pada setiap cabangnya.</p>
3.				<p>Pada pertemuan I, anak menggambarkan bentuk objek tanaman, yakni menyerupai bentuk pohon dengan penggunaan susunan garis-garis lengkung yang melingkar sebagai daun dan dua garis yang sejajar sebagai batangnya.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk pohon dengan penambahan bentuk cabang pohon pada bagian kiri pohon dan bentuk garis yang menyudut menyerupai bentuk mulut pada bagian tengah sebelah atas batang pohon.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan pohon sudah terlihat bentuk daun dan bentuk cabangnya, karena penggunaan garisnya tidak dijadikan satu seperti bentuk pohon pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Anak juga menambahkan cabang pohon pada sebelah kiri dengan tambahan daun. Disamping penambahan cabang dan daun, anak juga menambahkan beberapa ornamen/hiasan geometris setengah lingkaran yang sejajar.</p>

				Penggambaran bentuk garis yang menyudut juga ada tambahan lingkaran di tengah garis yang menyudut itu, seolah bentuk tersebut menjadi seperti mulut dan lidah.
4.				<p>Pada pertemuan I, anak menggambarkan bentuk objek tanaman, yang menyerupai bentuk rumput. Bentuk rumput terdiri dari kumpulan garis-garis yang meruncing dan berjajar-jajar.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk pohon dengan kumpulan garis-garis yang meruncing dan berjajar-jajar seperti pada pertemuan I, namun penggambarannya bertambah menjadi dua baris.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan pohon dengan variasi bentuk garis-garis lengkung dan garis-garis yang menyudut, serta ada penambahan bentuk perwakilan tanah pada bagian bawah gambar objek rerumputan.</p>
5.				<p>Pada pertemuan I, anak menggambarkan bentuk objek tanaman, yang menyerupai bentuk bunga. Bentuk bunga terdiri dari kumpulan garis-garis yang lengkung yang melingkar dan bentuk lingkaran di tengahnya. Anak juga menggambarkan gundukan tanah dengan garis yang</p>

			<p>melengkung.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk bunga yang lebih banyak dari pertemuan I dan menghilangkan gundukan tanah, tetapi menggantikannya dengan garis yang lebih panjang.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan pohon dengan penambahan bentuk cabang dan bentuk bunga pada setiap pohonnya. Anak juga menambahkan bentuk tanah, yakni garis-garis melengkung di bawah bunganya.</p>
6.			<p>Pada pertemuan I, anak menggambarkan bentuk objek tanaman, yang menyerupai bentuk bunga. Bentuk bunga terdiri dari kumpulan garis-garis yang melengkung yang melingkar dan bentuk lingkaran di tengahnya. Anak juga menambahkan gambar pot bunga dengan bentuk persegi.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk bunga yang lebih banyak dan lebih variasi dengan ditambahkan titik-titik. Gambar bunga juga ditambahkan bentuk daun yang mempunyai tulang daun. Bentuk bunga juga menjadi variatif lagi karena ada penambahan bunga sebelah kiri dibuat bentuk berbeda dari bunga-bunga yang lainnya, yakni bunga dengan bentuk lingkaran di tengah ditambahkan variasi</p>

			<p>garis-garis yang mengelilingi lingkaran. Bentuk bunga juga ditambahkan rerumputan dari kumpulan garis yang melengkung dan menyudut.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan bentuk bunga dengan penambahan cabang-cabang bunga dan penambahan penggambaran tanah dari variasi garis yang lurus dan melengkung.</p>
7.			<p>Pada pertemuan I, anak menggambarkan bentuk objek tanaman, yang menyerupai bentuk bunga. Bentuk bunga terdiri dari kumpulan garis-garis yang lengkung yang melingkar dan bentuk lingkaran di tengahnya. Anak juga menggambarkan sebuah pot,</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk bunga yang lebih banyak dan lebih variatif, yakni bentuk bunga ada yang ditambahkan rerumputan (garis-garis yang menyudut) ada juga bentuk bunga dengan dua cabang, selain itu juga ada bunga yang melengkung seolah layu ke bawah. Bentuk pot juga lebih berdimensi.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan bunga lebih rapi. Gambar bunga ditambahkan bentuk wajah seperti mata hidung dan mulut.</p>



Gambar 25: **Bagian yang Berpengaruh pada Bentuk Tanaman atau Bunga Laut dan Pohon terhadap Perkembangan Bentuk Objek Tanaman**

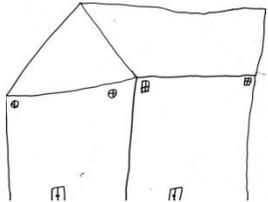
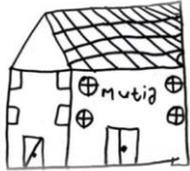
Sumber Gambar : www.spongebob.wikia.com

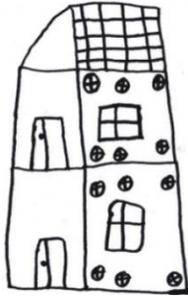
Pada penggambaran bentuk objek tanaman, anak menggambarkan bentuk-bentuk tanaman yang sudah mereka kuasai seperti bentuk pohon, rumput, dan tanaman bunga. Setelah disajikan video animasi *SpongeBob SquarePants* anak mengembangkan bentuk tanaman tersebut menjadi lebih lengkap dengan adanya penambahan bentuk berupa susunan titik dan susunan garis lurus maupun lengkung. Bentuk tanaman bunga yang semula digambarkan satu tangkai menjadi bercabang-cabang, beraneka ragam bentuk dan motifnya. Bentuk pohon yang semula digambarkan dengan satu batang menjadi bercabang dengan penambahan raut-raut batang serta bunga dan buah pada bagian daun.

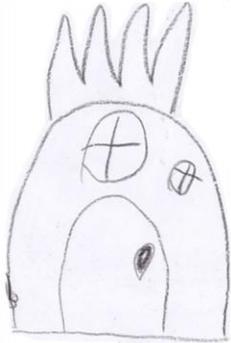
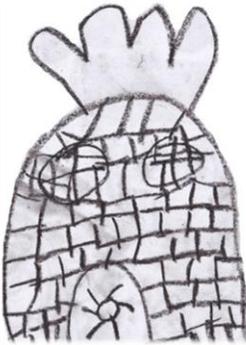
Objek tanaman mengalami perkembangan linier dalam penggambarannya, yakni ditandai dengan penggambaran bentuk objek tanaman yang berkesinambungan antara pertemuan I, II dan III.

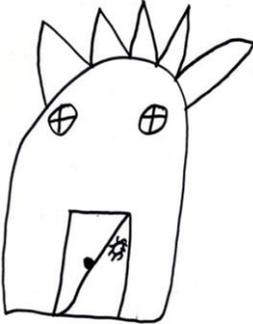
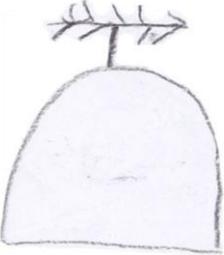
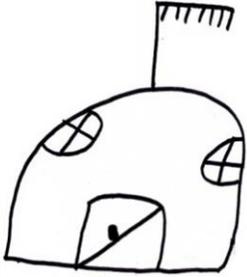
4. Perkembangan Bentuk Objek Rumah

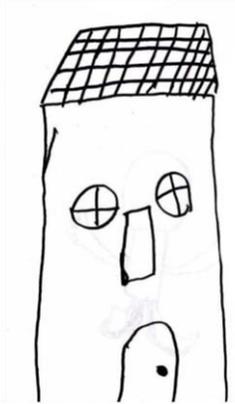
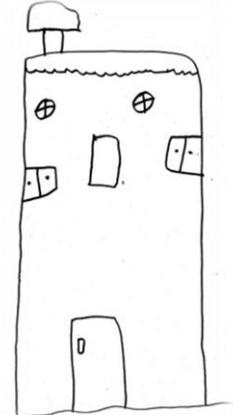
Tabel 9: Perkembangan Bentuk Linier dan Lateral Objek Rumah

NO.	PERTEMUAN			KETERANGAN
	I (SEBELUM DISAJIKAN VIDEO ANIMASI SPONGEBOB SQUAREPANTS)	II (SETELAH DISAJIKAN VIDEO ANIMASI SPONGEBOB SQUAREPANTS)	III (SETELAH DISAJIKAN VIDEO ANIMASI SPONGEBOB SQUAREPANTS)	
1.				<p>Perkembangan Linier Pada pertemuan I, anak menggambarkan bentuk objek rumah dengan susunan dari beberapa garis-garis yang membentuk bidang-bidang yang geometris, ditambahkan beberapa bentuk pintu dan jendela-jendela.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk rumah lebih ekspresif dengan penambahan bentuk objek menyerupai genteng rumah dan jalan menuju pintu rumah. Pada pertemuan ini, penggambaran anak lebih lengkap dibandingkan dengan gambar sebelum ditampilkan video animasai. Kelengkapan objek rumah di tandai dengan penambahan jendela dan pintu dengan ukuran yang lebih besar daripada pertemuan ke dua.</p>

				<p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan objek rumah lebih rapi apabila dibandingkan dengan peretemuan sebelumnya. Objek rumah juga ditambahkan beberapa variasi pengisi bidang-bidang rumah ada persegi dan lingkaran sebagai jendela rumah.</p>
2.				<p>Perkembangan Linier</p> <p>Pada pertemuan I, anak menggambarkan bentuk objek rumah dengan susunan dari beberapa garis-garis yang membentuk bidang-bidang yang geometris, ditambahkan beberapa bentuk pintu yang dibentuk dari garis lengkung dan jendela yang terbentuk dari garis-garis. Goresan garis juga nampak masih patah-patah.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk rumah lebih rapi daripada pertemuan I. Kita dapat melihatnya dari bentuk-bentuk garisnya. Untuk kelengkapan bentuk rumah pada pertemuan II, anak menambahkan beberapa jendela dan pintu dengan bentuk geometris seperti persegi panjang, belah ketupat, dan setengah lingkaran.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan objek rumah lebih berkembang lagi, yakni objek rumah pada pertemuan III dibuat menjadi bertingkat dengan ditambahkan unsur-unsur geometris lingkaran dan</p>

				persegi panjang sebagai jendela dan pintunya. Jumlah jendela rumah menjadi lebih banyak lagi dari sebelumnya.
3.				<p>Perkembangan Lateral</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk objek rumah yang terinspirasi rumah nanas <i>SpongeBob SquarePants</i>.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan bentuk objek rumah yang terinspirasi rumah nanas <i>SpongeBob SquarePants</i> yang lebih lengkap lagi, karena ada penambahan bentuk batu bata dan handle pintu yang berbentuk matahari, namun penggambaran objek menjadi lebih eskpresif apabila dibandingkan dengan gambar bentuk pada pertemuan sebelumnya.</p>

4.				<p>Perkembangan Lateral Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk objek rumah yang terinspirasi rumah nanas <i>SpongeBob SquarePants</i> dengan dua jendela lingkaran dan satu pintu dengan garis melengkung.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan bentuk objek rumah yang terinspirasi rumah nanas <i>SpongeBob SquarePants</i>, namun penggambaran kelengkapan objek rumah seperti jendela dan pintu digambarkan lebih kecil, lebih ekspresif apabila dibandingkan dengan gambar bentuk pada pertemuan sebelumnya.</p>
5.				<p>Perkembangan Lateral Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk objek rumah yang terinspirasi rumah <i>Petrick Star</i> yang mempunyai antena.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan bentuk objek rumah yang terinspirasi rumah <i>Petrick Star</i> yang mempunyai antena, jendela bulat dengan dua garis tengah yang saling bertemu. Anak juga menggambarkan jendela.</p>

6.				<p>Perkembangan Lateral Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk objek rumah yang terinspirasi rumah <i>Petrick Star</i> yang mempunyai antena.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan bentuk objek rumah yang terinspirasi rumah <i>Petrick Star</i> yang mempunyai antena lebih panjang dari pertemuan II, dan jendela di rubah menjadi bulat dengan beberapa garis yang memotong bagian ke tengah dan sebuah pintu yang terbuat dari garis yang melengkung panjang ke bawah.</p>
7.				<p>Perkembangan Lateral Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk objek rumah yang terinspirasi rumah <i>Squidward</i> yang mempunyai jendela sebagai mata dan pintu sebagai mulut.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan bentuk objek rumah yang terinspirasi dari rumah <i>Squidward</i>. Yang menjuang ke atas dan membentuk sebuah wajah, yakni memiliki mata, hidung, dan mulut.</p>

8.				<p>Perkembangan Lateral Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk objek rumah yang terinspirasi dari rumah <i>Mr. Krabs</i> yang mempunyai jendela berbentuk persegi, pintu dan membentuk sebuah jangka.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan bentuk objek rumah terinspirasi dari rumah <i>Mr. Krabs</i> yang mempunyai jendela berbentuk persegi, pintu dengan garis yang melengkung dan rumah yang membentuk sebuah jangka seperti rumah milik <i>Mr. Krabs</i>.</p>
----	--	--	---	---



Gambar 42: Bagian yang Berpengaruh pada Bentuk Krusty Krab, Rumah Nanas SpongeBob, Rumah Batu Patrick, Rumah Moai Squidward, Rumah Jangkar Kapal Mr. Krabs terhadap Perkembangan Bentuk Objek Rumah

Sumber Gambar: www.spongebob.wikia.com

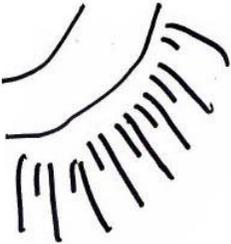
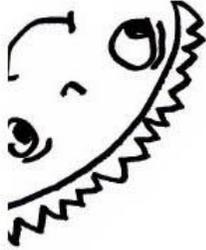
Pada penggambaran bentuk objek rumah, anak menggambarkan bentuk rumah yang sudah mereka kuasai yakni menggunakan bentuk dasar segiempat dengan atap trapesium atau segitiga. Setelah disajikan video animasi *SpongeBob SquarePants*, bentuk rumah yang digambarkan anak berkembang dengan adanya penambahan bentuk segiempat, lingkaran, dan setengah elips sebagai jendela dan pintu. Bentuk rumah yang semula satu tingkat digambarkan menjadi bersusun. Selain gambar rumah dengan bentuk dasar segiempat, anak menggambarkan bentuk-bentuk rumah yang menyerupai dalam video animasi *SpongeBob SquarePants* seperti bentuk rumah nanas milik *Spongebob*, bentuk rumah batu setengah lingkaran milik *Patrick Star*, bentuk rumah moai *Squidward* yang susunan pintu dan jendelanya menyerupai wajah, serta bentuk rumah jangkar

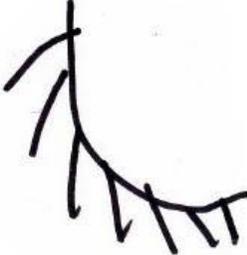
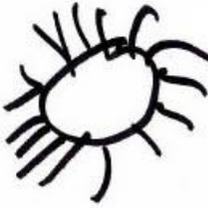
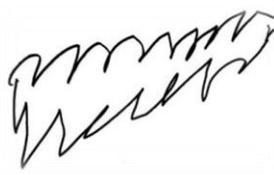
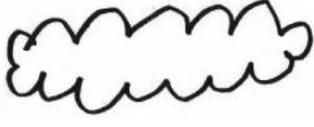
kapal milik *Mr. Krabs*. Anak menggambarkan bentuk-bentuk rumah tersebut sesuai dengan kemampuan mereka dan terdapat perkembangan pada pertemuan II ke pertemuan III, yakni bentuk rumah yang digambarkan menjadi lebih lengkap dengan penambahan dan penyusunan garis-garis lurus maupun lengkung.

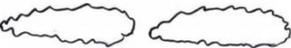
Penggambaran bentuk objek rumah mengalami perkembangan linier dan lateral. Perkembangan bentuk linier ditandai dengan penggambaran bentuk objek rumah yang berkesinambungan antara pertemuan I, II dan III, seperti bentuk objek rumah segiempat. Sedangkan perkembangan bentuk lateral ditandai dengan penggambaran bentuk objek rumah yang tidak berkesinambungan antara pertemuan I dengan pertemuan II dan III, seperti bentuk objek rumah nanas *SpongeBob*, rumah batu *Patrick*, rumah moai *Squidward*, dan rumah jangkar kapal *Mr. Krabs* yang digambarkan anak.

5. Perkembangan Bentuk Objek Benda Langit

Tabel 10: Perkembangan Bentuk Linier Objek Benda Langit

NO.	PERTEMUAN			KETERANGAN
	I (SEBELUM DISAJIKAN VIDEO ANIMASI <i>SPONGEBOB SQUAREPANTS</i>)	II (SETELAH DISAJIKAN VIDEO ANIMASI <i>SPONGEBOB SQUAREPANTS</i>)	III (SETELAH DISAJIKAN VIDEO ANIMASI <i>SPONGEBOB SQUAREPANTS</i>)	
1.				<p>Pada pertemuan I, anak menggambarkan bentuk matahari dengan bentuk seperempat lingkaran di sudut-sudut kertas gambar menggunakan garis-garis lengkung dan garis-garis lurus yang menggambarkan cahaya matahari.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk matahari masih sama yakni dengan berbentuk seperempat lingkaran berada di sudut-sudut kertas gambar dengan menggunakan garis lengkung serat garis-garis lurus sebagai cahaya matahari. Namun terdapat penambahan bentuk wajah yakni mata berupa titik, hidung berupa garis bersudut lancip, dan mulut yang tersenyum.</p> <p>Pada pertemuan III, anak kembali menggambarkan bentuk matahari berupa seperempat lingkaran dengan</p>

				<p>garis lengkung, akan penggambaran cahaya matahari berkembang menggunakan garis zigzag. Ekspresi wajah juga tampak lebih jelas karena mata digambarkan dengan lingkaran besar, memiliki hidung, dan mulut yang tersenyum.</p>
2.				<p>Pada pertemuan I, anak menggambarkan bentuk matahari dengan garis lengkung seperempat lingkaran di sudut atas kertas gambar dan garis lurus sebagai cahaya matahari.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk matahari dengan bentuk lingkaran utuh yang dikelilingi garis lurus yang merepresentasikan cahaya matahari.</p> <p>Pada pertemuan III, anak kembali menggambarkan bentuk matahari dengan bentuk lingkaran utuh namun cahaya matahari digambarkan dengan bentuk garis melengkung melingkar seperti bentuk kelopak bunga.</p>
3.				<p>Pada pertemuan I, anak menggambarkan bentuk awan dengan garis-garis yang lancip sehingga tampak seolah-olah awannya seperti gergaji.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk awan dengan lebih luwes yakni menggunakan susunan garis-garis lengkung yang melingkar.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan bentuk awan yang memiliki ekspresi wajah ceria dengan bentuk mata yang bundar lebar, memiliki hidung, dan</p>

				mulut terbuka lebar seperti sedang tertawa ceria.
4.				<p>Pada pertemuan I, anak menggambarkan bentuk awan dengan bentuk bidang tak teratur.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan awan dengan bentuk bidang organik yang menyerupai bentuk bunga. Hal ini dipengaruhi bentuk awan dalam video animasi SpongeBob yang juga berbentuk bunga</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan awan dengan bentuk seperti bunga yang memiliki mahkota bahkan awan tersebut diberi warna-warna yang cerah.</p>
5.				<p>Pada pertemuan I, anak menggambarkan bentuk awan dengan bidang tak teratur yang diulang-ulang.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk awan dengan bidang organik yang melengkung-lengkung, ada yang ukurannya pendek dan ada yang panjang.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan bentuk awan dengan bidang organik yang saling menumpuk. Jadi awan-awan yang ukurannya pendek dan kecil berada di dalam awan yang berukuran besar.</p>



Gambar 43: **Bagian yang Berpengaruh pada Bentuk Ekspresi Wajah Ceria SpongeBob SquarePants dan Awan Bikini Bottom terhadap Perkembangan Bentuk Objek Benda Langit**

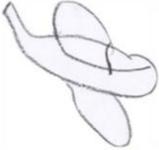
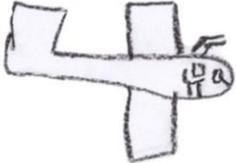
Sumber : *www.spongebob.wikia.com*

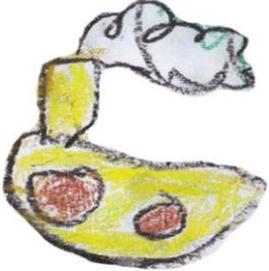
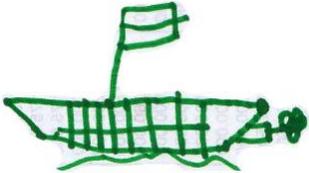
Pada penggambaran bentuk objek benda langit, anak menggambarkan bentuk benda-benda langit yang sudah mereka kuasai yakni bentuk matahari dan awan. Bentuk matahari yang semula digambarkan menggunakan garis lengkung di sudut kertas gambar membentuk seperempat lingkaran dengan garis-garis lurus yang merepresentasikan cahaya matahari tersebut kemudian berkembang menjadi satu lingkaran penuh dan bentuknya ada yang berkembang menyerupai bunga. Bentuk awan yang digambarkan semula berupa bidang-bidang tak beraturan yang memanjang hasil penyusunan garis-garis lengkung yang melingkar dan menyatu di satu titik kemudian berkembang ukurannya menjadi lebih pendek dan digambarkan menyerupai bunga seperti penggambaran awan dalam video animasi *Spongebob SquarePants*. Selain itu, terdapat penambahan ekspresi wajah ceria pada bentuk matahari dan awan yang digambarkan anak pada pertemuan II dan III, seperti ekspresi wajah ceria *SpongeBob*, dengan menambahkan bentuk mata, hidung dan mulut. Bentuk objek tanaman mengalami perkembangan linier dalam penggambarannya, yakni ditandai dengan penggambaran bentuk objek tanaman yang berkesinambungan antara pertemuan I, II dan III.

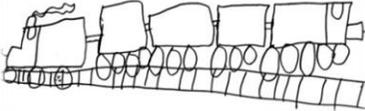
6. Perkembangan Bentuk Objek Alat Transportasi

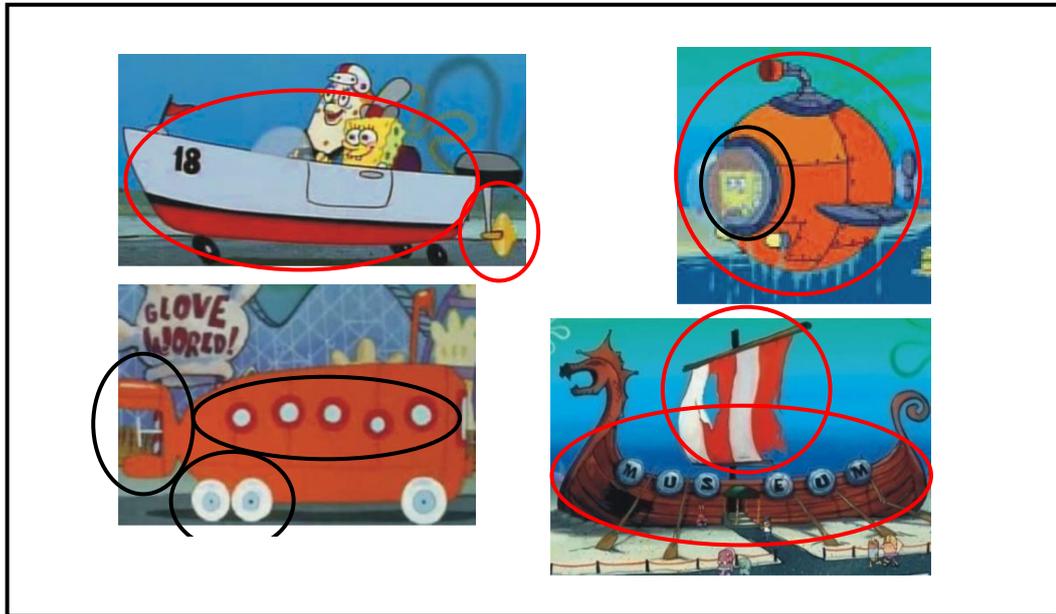
Tabel 11: Perkembangan Bentuk Linier dan Lateral Objek Alat Transportasi

NO.	PERTEMUAN			KETERANGAN
	I (SEBELUM DISAJIKAN VIDEO ANIMASI <i>SPONGEBOB SQUAREPANTS</i>)	II (SETELAH DISAJIKAN VIDEO ANIMASI <i>SPONGEBOB SQUAREPANTS</i>)	III (SETELAH DISAJIKAN VIDEO ANIMASI <i>SPONGEBOB SQUAREPANTS</i>)	
1.				<p>Perkembangan Linier</p> <p>Pada pertemuan I, anak menggambarkan bentuk mobil berukuran kecil seperti mobil ambulans atau mobil polisi karena terdapat sirine di bagian atap mobil.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambar bentuk mobil berukuran memanjang seperti bentuk bus yang memiliki banyak jendela.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan bentuk mobil berukuran besar dan memanjang yang bentuknya menyerupai bentuk truk kontainer.</p>

2.				<p>Perkembangan Linier Pada pertemuan I, anak menggambarkan bentuk pesawat berukuran kecil menggunakan bidang organik dengan garis lengkung. Tampak pesawat memiliki sayap dan ekor serta jendela.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk pesawat dengan ukuran yang lebih panjang. Di sini pesawat digambarkan dengan bidang bersudut dengan ekor dan sayap yang berbentuk segiempat. Digambarkan bagian kokpit pesawat tampak dari luar.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan bentuk pesawat lebih lengkap lagi, dengan adanya penambahan roda di bagian bawah pesawat, garis-garis lurus dan tembakan pada sayap pesawat, baling-baling di bagian ujung depan pesawat serta terdapat penggambaran figur <i>SpongeBob</i> dan <i>Patrick</i> pada bagian kokpit pesawat.</p>
3.				<p>Perkembangan Linier Pada pertemuan I, anak menggambarkan bentuk pesawat dengan sederhana yang terdiri dari bidang segi empat untuk bagian badan dan ekor pesawat serta bagian sirip pesawat dengan garis lengkung. Sehingga tampak pesawat memiliki sayap dan ekor pesawat.</p> <p>Pada pertemuan II, anak menggambarkan bentuk pesawat dengan ukuran yang lebih panjang dari</p>

				<p>pertemuan I yang berbentuk segiempat. Digambarkan bagian pesawat tampak tiga roda pesawat yang sedang <i>landing</i>.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan bentuk pesawat lebih lengkap lagi, dengan adanya penambahan garis-garis pada badan pesawat dan baling-baling di bagian ujung depan pesawat serta tampak figur <i>Spongebob</i> di bagian kokpit pesawat.</p>
4.				<p>Perkembangan Lateral Pada pertemuan II anak menggambarkan bentuk kapal laut dengan sederhana menggunakan bentuk dasar setengah lingkaran, tampak terdapat cerobong asap berbentuk segiempat. Pada badan kapal laut juga terdapat bentuk dua lingkaran yang berjajar.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan kembali bentuk kapal laut seperti pada pertemuan II. Namun terdapat penambahan bentuk asap yang keluar dari cerobong yang mengempul.</p>
5.				<p>Perkembangan Lateral Pada pertemuan II anak menggambarkan bentuk perahu bermotor yang ditandai dengan adanya baling-baling di belakang perahu. Terdapat bendera di atas perahu. Badan perahu berbentuk trapesium menghadap ke atas.</p>

				<p>Pada pertemuan III, anak kembali menggambarkan kapal bermotor berbentuk trapesium dengan penambahan bentuk lingkaran sebagai jendela dan bentuk persegi panjang sebagai dek kapal.</p>
6.				<p>Perkembangan Lateral</p> <p>Pada pertemuan II anak menggambarkan bentuk perahu nelayan dengan sederhana menggunakan bentuk dasar elips, tampak terdapat bendera di atas perahu dan alat pancing berbentuk lingkaran yang berjejer.</p> <p>Pada pertemuan III, anak menggambarkan kembali bentuk perahu nelayan seperti pada pertemuan II. Namun terdapat perubahan bentuk badan kapal yang menjadi trapesium yang agak melengkung ke atas. Terdapat bentuk bendera merah putih di atas kapal dan bentuk bidang memanjang seperti layar di atas perahu.</p>
7.				<p>Perkembangan Lateral</p> <p>Pada pertemuan I, anak menggambarkan bentuk segiempat dan lingkaran yang berjejeran membentuk gerbong kereta api. Digambarkan pada bagian lokomotif kereta terdapat asap yang keluar dari cerobong asap. Digambarkan kereta api sedang berjalan di atas rel kereta yang terbentuk dari penyusunan garis-garis lurus yang saling menumpuk dan menyilang.</p>



Gambar 26: **Bagian yang Berpengaruh pada Bentuk Kapal *Boat*, Kapal Selam, Bus Umum dan Museum *Bikini Bottom* terhadap Perkembangan Bentuk Objek Alat Transportasi**

Sumber : www.spongebob.wikia.com

Pada penggambaran bentuk objek alat transportasi, anak menggambarkan bentuk alat transportasi yang sudah mereka kuasai yakni bentuk mobil dan pesawat terbang. Setelah disajikan video animasi *SpongeBob SquarePants*, anak menggambarkan bentuk perahu bermotor (perahu *boat*) dan kapal laut yang menyerupai bentuk kapal *boat* dan kapal laut dalam video animasi *SpongeBob Squarepants*. Terdapat perkembangan bentuk alat transportasi dari pertemuan I, II, dan III yakni bentuk yang digambarkan anak menjadi semakin lengkap, penambahan bentuk lingkaran sebagai roda atau jendela, penggabungan bidang-bidang geometri dan penyusunan garis-garis lurus maupun lengkung untuk melengkapi bagian-bagian tertentu pada bentuk alat transportasi yang

digambarkan. Anak juga menambahkan figur *SpongeBob* dan *Patrick* pada bentuk alat transportasi yang mereka gambarkan, sehingga tampak seolah-olah *SpongeBob* dan *Patrick* adalah pengemudinya. Bentuk yang digambarkan anak juga semakin beragam karena ada beberapa anak yang menggambarkan bentuk kereta api dari penggabungan bentuk segiempat dan garis-garis lurus yang saling berjejer.

Bentuk objek alat transportasi yang digambarkan anak mengalami perkembangan linier dan lateral. Perkembangan bentuk linier ditandai dengan penggambaran bentuk objek alat transportasi yang berkesinambungan antara pertemuan I, II dan III, yakni pada bentuk objek mobil dan pesawat terbang. Sedangkan perkembangan bentuk lateral ditandai dengan penggambaran bentuk objek alat transportasi yang tidak berkesinambungan antara pertemuan I dengan pertemuan II dan III, yakni pada bentuk objek kapal laut, perahu *boat*, dan kereta api..

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Penelitian dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Pada pertemuan I, anak menggambar bebas dan belum disajikan video animasi *SpongeBob SquarePants*, anak menghasilkan bentuk gambar objek manusia, binatang, tanaman, rumah, benda langit, dan alat transportasi. Pada pertemuan II dan III, anak disajikan video animasi *SpongeBob SquarePants* dan tetap menghasilkan bentuk gambar objek manusia, binatang, tanaman, rumah, benda langit, dan alat transportasi namun mengalami perkembangan linier dan lateral sehingga bentuk-bentuk objek dalam gambar yang dihasilkan anak menjadi lebih lengkap dan beragam daripada pertemuan sebelumnya.

Perkembangan bentuk linier adalah perkembangan bentuk yang perubahannya menuju ke satu bentuk tertentu dan perubahan bentuknya masih saling berkesinambungan. Perkembangan linier ditandai dengan penggambaran bentuk objek dasar yang sama dan berkesinambungan antara pertemuan I, II, dan III. Hasil perkembangan bentuk linier yakni tampak pada penggambaran bentuk objek anak laki-laki, anak perempuan, tanaman, benda langit, rumah segiempat, kupu-kupu, ikan, mobil, dan pesawat terbang.

Perkembangan bentuk lateral adalah perkembangan bentuk yang perubahannya tidak menuju ke satu bentuk tertentu dan perubahan bentuknya tidak saling berkesinambungan. Perkembangan bentuk lateral ditandai dengan penggambaran bentuk objek dasar yang tidak sama dan tidak berkesinambungan

antara pertemuan I dengan pertemuan II dan III. Hasil perkembangan bentuk lateral yakni tampak pada penggambaran bentuk objek *SpongeBob*, *Patrick*, burung, ubur-ubur, sapi, capung, kucing, gajah, dan kepiting, rumah nanas, rumah batu, rumah moai, rumah jangkar kapal, perahu *boat*, kapal laut, dan kereta api.

Dengan demikian, perkembangan bentuk dalam gambar anak usia 5-6 tahun yang dipengaruhi video animasi *SpongeBob SquarePants* terbagi menjadi dua jenis yakni perkembangan bentuk linier dan lateral.

B. SARAN

1. Bagi Guru TK Putra Harapan dan TK IV Islamic Center GUPPI

Guru agar menyajikan media atau metode pembelajaran yang bervariasi dalam kegiatan menggambar agar anak lebih tertarik mengikuti pembelajaran, sehingga anak mampu mengembangkan bentuk-bentuk objek dalam gambar mereka tanpa ada paksaan kepada anak untuk berkarya. Guru diharapkan dapat menghidupkan suasana dalam kelas agar berjalan kondusif dan menyenangkan. Guru diharapkan selalu membangkitkan motivasi dalam diri anak untuk berkegiatan menggambar dengan sering memberikan pujian kepada anak didiknya.

2. Bagi TK Putra Harapan dan TK IV Islamic Center GUPPI

Sekolah sedapat mungkin menyediakan fasilitas yang memadai agar proses pembelajaran berjalan lebih optimal. Fasilitas yang disediakan tidak harus mahal, akan tetapi yang terpenting fasilitas tersebut dapat menstimulasi anak didik untuk berkembang menjadi lebih baik dengan cara belajar yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

Charles S Gaitskell dan Al Hurwitz. 1975. *Children and Their Art Third Edition*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, INC.

Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar. 2010. *Pedoman Pembelajaran Seni di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.

Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar. 2010. *Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.

Djelantik, A.A.M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Gumelar, M.S. 2011. *2D Animation hybrid technique Book A*. Jakarta: PT Indeks.

Lowenfeld, Viktor dan W. Lambert Brittain. 1982. *Creative and Mental Growth Seventh Edition*. New York: Macmillan Publishing Co., Inc.

Pamadhi, Hajar dan Evan Sukardi S. (2008). *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Pamadhi, Hajar. 2012. *Pendidikan Seni (Hakikat, Kurikulum Pendidikan Seni, Habitus Seni dan Pengajaran Seni untuk Anak)*. Yogyakarta: UNY Press.

Poerwadarminta, W.J.S. 2006. *Kamus Umum Bahasa Indonesia Cetakan Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.

Prastowo, Andi. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Pusat Bahasa Depdiknas. 2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Ranang, dkk. 2010. *Animasi Kartun Dari Analog sampai Digital*. Jakarta: Indeks.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2011. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadlily, Hasan. 1980. *Ensiklopedi Indonesia I*. Jakarta: Tiara Baru-Vaan Hoeve.
- Sadiman, Arif S. dkk. 2011. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sahman, Humar. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa. Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Seni, Apresiasi, Kritik dan Estetis*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Sugandi, Achmad, dkk. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP PRESS.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi. 1993. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Wong, Wucius. 1986. *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*. Bandung: Penerbit ITB.

B. Website *SpongeBob SquarePants*

Characters of SpongeBob Squarepants. www.nickeledeon.wikia.com. Diunggah 2 Februari 2010. Diakses 18 September 2013.

Characters of SpongeBob Squarepants. www.spongebob.wikia.com. Diunggah 24 Maret 2009. Diakses 18 September 2013.

Perkembangan Linier dan Lateral. www.wikipedia.com. Diunggah 13 Oktober 2012. Diakses 7 Juli 2014.

SpongeBob Squarepants Characters. www.spongefan.wikia.com. Diunggah 12 Januari 2011. Diakses 18 September 2013.

SpongeBob Squarepants Main Characters. www.en.wikipedia.org. Diunggah 2 April 2013. Diakses 18 September 2013.

C. Website dan blog gambar animasi *SpongeBob SquarePants*

Animasi Mr.Bean.jpg. www.kagura-sohma.blogspot.sg. Diunggah 31 Oktober 2012. Diunduh 18 September 2013.

BarnacleBoy.png. www.cartooncrossover.wikia.com. Diunggah 13 September 2013. Diunduh 18 September 2013.

BarnacleBoy & Mermaidman2.jpg. www.spongebob.wikia.com. Diunggah 17 Maret 2012. Diunduh 18 September 2013.

Bearnard Bear.jpg. www.myanimelist.net. Diunggah 2 April 2011. Diunduh 18 September 2013.

Boating school gallery.jpg. www.spongebob.wikia.com. Diunggah 9 Agustus 2012. Diunduh 18 Spetember 2013.

Born again Krabs.jpg. www.spongebob.wikia.com. Diunggah 9 Agustus 2013. Diunduh 18 September 2013.

Bubblestand gallery.jpg. www.spongebob.wikia.com. Diunggah 8 Juli 2012. Diunduh 18 September 2013.

Claire SquarePants.jpg. www.faktaspongebobsquarepatsversijamie.blogspot.sg. Diunggah 11 Januari 2014. Diunduh 13 Januari 2014.

Dekstop Background Popeye and Olive.png. www.cartoonimages.com. Diunggah 20 April 2012. Diunduh 18 September 2013.

Don si Paus.jpg. www.spongebobsquarepantscitylive31.blogspot.sg. Diunggah 21 Desember 2013. Diunduh 13 Januari 2014.

Donald Duck.jpg. www.isidunia.blogspot.sg. Diunggah 30 Agustus 2013. Diunduh 18 September 2013.

Flying Dutchman.svg. www.spongebob.wikia.com. Diunggah 27 November 2013. Diunduh 28 November 2013.

Gary bored again.png. www.spongebob.wikia.com. Diunggah 17 Januari 2013. Diunduh 18 September 2013.

Kapal spongebob.jpg. www.spongebob.wikia.com. Diunggah 24 Februari 2011. Diunduh 18 September 2013.

Karen using mobility.png. www.spongebob.wikia.com. Diunggah 26 Mei 2012. Diunduh 18 September 2013.

Krusty Krab.jpg. www.id.wikipedia.org. Diunggah 3 Januari 2012. Diunduh 18 September 2013.

Larry The Lobster.jpg. www.spongebob.wikia.com. Diunggah 11 Mei 2013. Diunduh 18 September 2013.

Nenek Squarepants.jpg. www.unikusil.blogspot.sg. Diunggah 2 Agustus 2011. Diunduh 18 September 2013.

Mermaidman2.jpg. www.spongebob.wikia.com. Diunggah 13 April 2009. Diunduh 18 September 2013.

Mistery Pinokio.jpg. www.annafuturedream.blogspot.sg. Diunggah 19 Januari 2013. Diunduh 18 September 2013.

Mr. Krabs SpongeBob SquarePants.gif. www.nickeledeon.wikia.com. Diunggah 29 Juli 2013. Diunduh 18 September 2013.

Mrs. Puff (Doing Time).jpg. www.spongebob.wikia.com. Diunggah 16 April 2013. Diunduh 18 September 2013.

Mystery the sea horse.svg. www.spongebobsquarepantsfamily.blogspot.sg. Diunggah 8 September 2012. Diunduh 18 September 2013.

Patrick Star.jpg. www.mydeliciousworld.blogspot.sg. Diunggah 20 Mei 2013. Diunduh 18 September 2013.

Patrick Star.jpg. www.spongebob.wikia.com. Diunggah 5 mei 2010. Diunduh 18 September 2013.

Patrick Star.svg. www.spongebob.wikia.com. Diunggah 24 Juli 2010. Diunduh 18 September 2013.

Pearl Krabs.svg.png. www.spongefan.wikia.com. Diunggah 19 November 2011. Diunduh 18 September 2013.

Pelanggan Krusty Krab.jpg. www.kaskus.co.id. Diunggah 10 Februari 2013. Diunduh 18 September 2013.

Pineapple-house.gif. www.spongebob.wikia.com. Diunggah 5 Februari 2011. Diunduh 18 September 2013.

Plankton.jpg. www.villains.wikia.com. Diunggah 21 November 2009. Diunduh 18 September 2013.

Plankton! gallery.jpg. www.spongebob.wikia.com. Diunggah 9 Juli 2012. Diunduh 18 September 2013.

Rumah batu Patrick.jpg. www.id.wikipedia.org. Diunggah 3 April 2010. Diunduh 18 September 2013.

Rumah jangkar Mr. Krabs.jpg. www.id.wikipedia.org. Diunggah 11 Mei 2013. Diunduh 18 September 2013.

Sandy Cheeks.svg. www.spongebob.wikia.com. Diunggah 20 September 2010. Diunduh 18 September 2013.

Sea Bear.jpg. www.findheaven.blogspot.sg. Diunggah 27 Maret 2010. Diunduh 18 September 2013.

SpongeBob & The Strangler.jpg. www.spongebob.wikia.com. Diunggah 20 April 2013. Diunduh 18 September 2013.

SpongeBob get suds.jpg. www.spongebob.wikia.com. Diunggah 14 Agustus 2012. Diunduh 18 September 2013.

SpongeBob SquarePants.jpg. www.spongebob.wikia.com. Diunggah 12 Desember 2012. Diunduh 18 September 2013.

SpongeBob SquarePants Main Characters.jpg. www.en.wikipedia.org. Diunggah 2 April 2013. Diunduh 18 September 2013.

Squidward.gif. www.spongefan.wikia.com. Diunggah 26 Juli 2012. Diunduh 18 September 2013.

Squidward's house.jpg. www.spongebob.wikia.com. Diunggah 5 Februari 2011. Diunduh 18 September 2013.

Takeshi Goda.jpg. www.kantongajaib.com. Diunggah 28 Oktober 2012. Diunduh 18 September 2013.

Tea at The Treedome gallery.jpg. www.spongebob.wikia.com. Diunggah 8 Juli 2012. Diunduh 18 September 2013.

LAMPIRAN

SURAT IJIN PENELITIAN



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRMFBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 0635b/UN.34.12/DT/VII/2013
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

8 Juli 2013

Kepada Yth.

1. Kepala TK Islamic Center GUPPI,
2. Kepala TK Putra Harapan

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

***PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN BENTUK-BENTUK DALAM GAMBAR MELALUI MEDIA ANIMASI
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN***

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : RARAS NAWANG WULAN
NIM : 09206244017
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Waktu Pelaksanaan : Juli-Agustus 2013
Lokasi Penelitian : TK Islamic Center GUPPI , TK Putra Harapan

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kasubdas Pendidikan FBS,

Inday Proso Utami, S.E.
NIP. 19630704 199312 2 001

Lampiran 2

SURAT PERNYATAAN KEPALA TAMAN KANAK-KANAK

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Riyanti Subekti, S.Pd AUD

Jabatan : Kepala TK Putra Harapan

Alamat : Rajek Wetan, Tirtoadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta

Menyatakan bahwa :

Nama : Raras Nawang Wulan

NIM : 09206244017

Jurusan : Pendidikan Seni Rupa- S1

Fakultas : Bahasa dan Seni

Benar-benar telah melaksanakan penelitian (observasi, wawancara, dokumentasi) dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul *Pembelajaran Pengembangan Bentuk dalam Gambar melalui Media Video Animasi SpongeBob Squarepants pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Dengan ini pula pembelajaran pengembangan bentuk dalam gambar melalui media video animasi *SpongeBob Squarepants* pada anak usia 5-6 tahun ini belum pernah diteliti orang lain untuk keperluan yang sama.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya bagi yang berkepentingan.

Sleman, 9 Juni 2014

Yang mengesahkan,



Riyanti Subekti, S.Pd AUD

NIP. -

SURAT PERNYATAAN KEPALA TAMAN KANAK-KANAK

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Evy Nur Rochmah, S.Pd
Jabatan : Kepala TK IV Islamic Center GUPPI
Alamat : Plaosan, Tlogoadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta

Menyatakan bahwa :

Nama : Raras Nawang Wulan
NIM : 09206244017
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa- S1
Fakultas : Bahasa dan Seni

Benar-benar telah melaksanakan penelitian (observasi, wawancara, dokumentasi) dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul *Pembelajaran Pengembangan Bentuk dalam Gambar melalui Media Video Animasi SpongeBob Squarepants pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Dengan ini pula pembelajaran pengembangan bentuk dalam gambar melalui media video animasi *SpongeBob Squarepants* pada anak usia 5-6 tahun ini belum pernah diteliti orang lain untuk keperluan yang sama.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya bagi yang berkepentingan.

Sleman, 7 Juni 2014

Yang mengesahkan,



Evy Nur Rochmah, S.Pd

NIP. -

PEDOMAN OBSERVASI

A. Tujuan Observasi

Pengamatan atau observasi dilakukan untuk mengetahui beberapa aspek permasalahan sebagai berikut:

- c. Kegiatan pengamatan terhadap subjek penelitian berupa karya gambar anak,
- d. Kegiatan pengamatan terhadap objek penelitian berupa perkembangan bentuk dalam gambar anak melalui penyajian video animasi *SpongeBob SquarePants*.

B. Pembatasan

Hal-hal yang ingin diketahui dalam perkembangan bentuk dalam gambar anak melalui kegiatan observasi antara lain:

1. Seberapa besar ketertarikan anak terhadap animasi *SpongeBob SquarePants*.
2. Info tentang wawasan anak tentang bentuk sebelum disajikan video animasi *SpongeBob SquarePants*.
3. Bentuk-bentuk gambar objek apa yang disukai dan sudah dikuasai oleh anak sebelum disajikan video animasi *SpongeBob SquarePants*.
4. Bentuk-bentuk gambar objek apa yang dibuat oleh siswa setelah diberi sajian video animasi *SpongeBob SquarePants*.
5. Bentuk-bentuk objek apa dalam video animasi *SpongeBob SquarePants* yang mempengaruhi perkembangan bentuk objek dalam gambar anak.

Lampiran 5

**TABEL DAFTAR NAMA ANAK KELOMPOK B TK PUTRA HARAPAN
BULAN JANUARI TAHUN AJARAN 2013/2014**

NO	NAMA ANAK	JENIS KELAMIN	TTL	USIA
1.	M. Cahyo Setyo Utomo	L	Sleman, 25-10-2007	6 Th
2.	Annafi Bagus P.	L	Sleman, 03-08-2007	6 Th
3.	Azimatul Nadira	P	Sleman, 09-03-2008	5 Th
4.	Shofi Nur Halimah	P	Sleman, 29-04-2007	6 Th
5.	Alifia Nuraini	P	Sleman, 07-05-2007	6 Th
6.	Mira Nur Lestari	P	Sleman, 06-06-2007	6 Th
7.	Yuniar Nuraliffina A.	P	Bantul, 11-06-2007	6 Th
8.	Muhammad Irfan	L	Sleman, 22-08-2007	6 Th
9.	Septi Nur Anggraini	P	Magelang, 23-09-2007	6 Th
10.	Muhammad Akbar	L	Sleman, 14-11-2007	6 Th
11.	Alifa Mutia Najwa	P	Sleman, 29-11-2007	6 Th
12.	Aditya Pratama	L	Sleman, 01-12-2007	6 Th
13.	Cici Prawitasari	P	Sleman, 29-02-2008	5 Th
14.	Eko Wahyu Pratama	L	Sleman, 12-05-2008	5 Th
15.	Niken Ayu Rohma	P	Kebumen, 05-07-2007	6 Th
16.	M. Shidiq Prabowo	L	Sleman, 02-03-2007	6 Th
17.	Sigit Farudin	L	Sleman, 07-03-2007	6 Th
18.	Destra Risqi Badillah	L	Sleman, 21- 04-2008	5 Th
19.	Putri Natya Laksita	P	Yogyakarta, 25-06-2007	6 Th
20.	Nara Nurmalitasari	P	Sleman, 04-04-2008	5 Th

Ket : TTL (Tempat Tanggal Lahir)

Lampiran 6

**TABEL DAFTAR NAMA ANAK KELOMPOK B TK IV IC GUPPI
BULAN JANUARI TAHUN AJARAN 2013/2014**

NO	NAMA ANAK	JENIS KELAMIN	TTL	USIA
1.	Yasin Rahmijatri	P	Sleman, 14-05-2008	5 Th
2.	Rangga Riski Ari S.	L	Sleman, 23-05-2008	5 Th
3.	Zaskia Novika Amalia	P	Sleman, 01-11-2007	6 Th
4.	Rifki Marfian Sahputra	L	Sleman, 01-03-2008	5 Th
5.	Firman Dimas F.	L	Sleman, 28-11-2007	6 Th
6.	Tegar Krisna Prabowo	L	Sleman, 17-06-2007	6 Th
7.	Neni Primadhanti	P	Sleman, 02-09-2007	6 Th
8.	Adelia Mayzalfa A.	P	Sleman, 14-05-2007	6 Th
9.	M. Aji Antoro	L	Sleman, 07-05-2008	5 Th
10.	Okzy Dea Fadilla	P	Sleman, 10-10-2007	6 Th
11.	Salsabila Arumsari	P	Sleman, 25-11-2006	6 Th
12.	Novio Syahputra	L	Sleman, 14-07-2008	5 Th
13.	K. Restu Rahmawati	P	Sleman, 22-07-2008	5 Th
14.	M. Rifan Arroyan	L	Sleman, 30-09-2007	6 Th
15.	Luna Atahra Novi L.	P	Sleman, 28-01-2008	5 Th
16.	Rizka Desta Sari	P	Sleman, 17-12-2007	6 Th
17.	Sekar Ayu Ramadhanti	P	Sleman, 23-09-2007	6 Th
18.	Adinda Putri Hidayati	P	Jayapura, 12-07-2007	6 Th
19.	M. Fatih S.	L	Jakarta, 07-05-2007	6 Th
20.	M. Akbar Pamungkas	L	Sleman, 20- 03-2008	5 Th

Ket : TTL (Tempat Tanggal Lahir)

TABEL DAFTAR VIDEO ANIMASI

NO.	GAMBAR VIDEO ANIMASI	KETERANGAN
1.	 <p>(Sumber: www.spongebob.wikia.com)</p>	<p>4. Judul : <i>Tea at the Treadome</i> (Teh di <i>Treadome</i>)</p> <p>5. Durasi : 11 menit</p> <p>6. Objek : <i>SpongeBob SquarePants, Patrick Star, Sandy Cheeks</i>, ubur-ubur, kerang, kupu-kupu, pohon, tanaman laut, rumput, rumah treadome, rumah batu <i>Patrick</i>, awan.</p>
2.	 <p>(Sumber: www.spongebob.wikia.com)</p>	<p>1. Judul : <i>Suds</i> (Buih Sabun)</p> <p>2. Durasi : 12 menit</p> <p>3. Objek : <i>SpongeBob SquarePants, Gary si siput, Mr. Krabs, Patrick Star, Sandy Cheeks</i>, dokter ikan, rumput laut, tanaman bunga laut (terumbu karang), pohon, rumah nanas, rumah batu, rumah treadome, <i>Krusty Krab</i>, rumah sakit, awan.</p>
3.	 <p>(Sumber: www.spongebob.wikia.com)</p>	<p>1. Judul : <i>Boating School</i> (Sekolah Berperahu)</p> <p>2. Durasi : 12 menit</p> <p>3. Objek : <i>SpongeBob SquarePants, Mrs. Puff, Gary si siput</i>, siswa sekolah berperahu, rumput laut, tanaman bunga laut (terumbu karang), rumah nanas, rumah batu, rumah moai, <i>Mrs. Puff's Boating School</i>, awan, sepeda, mobil boat, mobil <i>boat ambulans</i>.</p>

<p>4.</p>	 <p>(Sumber: www.spongebob.wikia.com)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : <i>Bubble Stand</i> (Kios Busa) 2. Durasi : 11 menit 3. Objek : <i>SpongeBob SquarePants, Patrick Star, Squidward Tentacles, rumput laut, tanaman bunga laut (terumbu karang), pohon, rumah nanas, rumah batu, rumah moai, awan, kerang, bebek, gajah, kapal laut, ulat.</i>
<p>5.</p>	 <p>(Sumber: www.spongebob.wikia.com)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : <i>The Sponge Who Could Fly</i> (<i>Sponge</i> yang bisa terbang) 2. Durasi : 11 menit 3. Objek : <i>SpongeBob SquarePants, Gary si siput, Mr. Krabs, Patrick Star, Squidward, Mr. Krabs, Mrs. Puff, Plankton, Larry Lobster, penduduk Bikini Bottom, ubur-ubur, rumput laut, tanaman bunga laut (terumbu karang), pohon, rumah nanas, rumah batu, awan, pelangi, kapal laut, mobil boat, sepeda, pesawat terbang.</i>
<p>6.</p>	 <p>(Sumber: www.spongebob.wikia.com)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : <i>Born again Krabs</i> (<i>Krabs</i> yang dilahirkan kembali) 2. Durasi : 10 menit 3. Objek : <i>SpongeBob SquarePants, Mr. Krabs, Squidward Tentacles, Flying Dutchman, pelanggan Krusty Krab, Krusty Krab, mobil boat ambulans, dokter ikan.</i>

<p>7.</p>	 <p>(Sumber: www.spongebob.wikia.com)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : <i>SpongeBob Meets The Strangler (SpongeBob bertemu si pencekik)</i> 2. Durasi : 12 menit 3. Objek : <i>SpongeBob SquarePants, Mr. Krabs, Patrick Star, Squidward Tentacles, Sandy Cheeks, Mrs. Puff, Pearl Krabs, Plankton, Larry Lobster, Tatteltale</i> si pencekik, polisi, pegulat, penduduk <i>Bikini Bottom</i>, rumput laut, tanaman bunga laut (terumbu karang), <i>Krusty Krab</i>, rumah nanas, <i>Tough Tavern</i>, kantor polisi, bandara awan, mobil <i>boat</i>, mobil <i>boat</i> polisi, taksi, pesawat terbang.
<p>8.</p>	 <p>(Sumber: www.spongebob.wikia.com)</p>	<p>Judul : <i>Plankton!</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Durasi : 11 menit 2. Objek : <i>Plankton, SpongeBob SquarePants, Gary si siput, Mr. Krabs, Patrick Star, Squidward Tentacles</i>, rumput laut, tanaman bunga laut (terumbu karang), rumah nanas, rumah batu, rumah moai, <i>Krusty Krab</i>, awan.
<p>9.</p>	 <p>(Sumber: www.spongebob.wikia.com)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : <i>Mermaidman and Barnacleboy</i> 2. Durasi : 11 menit 3. Objek : <i>SpongeBob SquarePants, Patrick Star, Squidward Tentacles, Mermaidman, Barnacleboy</i>, ikan, ubur-ubur, rumput laut, tanaman bunga laut (terumbu karang), rumah nanas, rumah moai, <i>Shady Soals Rest Home</i> 4. (rumah jompo), awan.

Lampiran 8

**TABEL HASIL PRA OBSERVASI
TK PUTRA HARAPAN**

Hari/ Tanggal : Senin, 16 Desember 2013

Pukul : 08.00 WIB - selesai

Kelas : Kelompok B

HASIL PRA OBSERVASI	AA	AKA
<p>Deskripsi kegiatan:</p> <p>Sebelum mulai kegiatan menggambar, anak dibimbing guru untuk bernyanyi. Pada saat kegiatan menggambar guru mencontohkan cara menggambarkan suatu bentuk objek kepada anak di depan kelas menggunakan media kertas gambar ukuran A4 dan pewarna pastel minyak.</p> <p>Beberapa anak mengikuti apa yang dicontohkan guru dengan serius, beberapa anak kurang serius mengikuti guru, karena tampak malas-malasan, kurang tertarik dengan apa yang diajarkan, bicara dan bergurau sendiri.</p> <p>Anak tampak bosan mengikuti kegiatan menggambar karena metode pembelajaran yang digunakan hampir selalu sama setiap pertemuan.</p> <p>Guru mengkondisikan anak agar tertarik dengan kegiatan menggambar dengan diselingi hiburan nyanyian dan tepuk tangan.</p> <p>Beberapa anak menambahkan bentuk-bentuk yang berbeda dari yang dicontohkan guru di depan kelas.</p> <p>Hasil gambar yang dibuat anak ada yang sama persis dengan apa yang digambar oleh guru, namun ada juga yang tidak sama persis dengan penambahan bentuk-bentuk objek sesuai apa yang diinginkan anak. Gambar yang sudah selesai dibuat oleh siswa dikumpulkan kepada guru.</p>	<p>Akbar Mira Shofi Niken Alif Fina Mutia Septi</p>	<p>Wahyu Adit Bowo Dira Cici Sigit Natya Nara Bagus Cahyo Irfan</p>

<p>Hasil kegiatan:</p> <p>Anak kelompok B usia 5-6 tahun berjumlah 20 anak, yakni 11 anak perempuan dan 9 anak laki-laki.</p> <p>Anak menggambarkan bentuk objek yang sama dengan apa yang digambarkan guru, namun ada beberapa anak yang menambahkan bentuk-bentuk yang lain sesuai dengan apa yang anak inginkan dan imajinasikan.</p> <p>Bentuk-bentuk objek yang digambarkan anak masih terlihat kurang lengkap dan beragam.</p> <p>Anak membutuhkan metode atau pun media yang baru agar anak tidak cepat bosan dalam mengikuti kegiatan menggambar, sekaligus dapat membuat anak menjadi lebih berkembang dalam hal menggambar tanpa ada paksaan kepada anak untuk berkembang.</p> <p>Dibutuhkan media yang yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik perhatian anak dan menyenangkan bagi anak.</p>		
---	--	--

Ket : AA (Anak aktif)
AKA (Anak kurang aktif)

Lampiran 9

**TABEL HASIL OBSERVASI I
TK PUTRA HARAPAN**

Hari/ Tanggal : Senin, 6 Januari 2014

Pukul : 08.00 WIB - selesai

Kelas : Kelompok B

HASIL OBSERVASI	AA	AKA
<p>Deskripsi kegiatan menggambar: Kegiatan menggambar dibuka dengan mengucapkan salam dan bernyanyi serta tepuk tangan. Kelas dan anak dikondisikan agar kegiatan menggambar dapat berjalan kondusif serta lancar. Anak diajak bernyanyi terlebih dahulu agar suasana kelas menjadi menyenangkan dan tidak tegang. Menanyakan pada anak apakah mereka suka menggambar, jika iya maka objek gambar apa yang mereka sukai dan tidak mereka sukai. Anak menjelaskan alasan mereka suka dan tidak suka. Anak diingatkan kembali tentang bentuk-bentuk geometri. Alat gambar yang dibagikan kepada anak berupa kertas HVS A4 warna putih, pensil, spidol, pastel. Anak diarahkan untuk menggambar apapun yang mereka sukai. Anak bertanya apakah gambar yang mereka buat bagus atau tidak. Beberapa anak terlihat bingung akan menggambar apa dan diarahkan untuk menggambar apapun yang mereka sukai mulai dari orang, makanan, pakaian, kegiatan, dan lain-lain. Anak didekati satu persatu dalam kelompok meja. Anak ditanya tentang kesulitan-kesulitan apa yang dirasakan. Anak yang kurang aktif diberi lebih banyak perhatian agar mereka tidak pasif dalam berkegiatan. Bentuk gambar anak yang terlihat kurang bisa dimengerti atau bentuk gambar yang mempunyai persepi ganda jika dilihat ditanyakan kepada anak. Setelah gambar selesai dibuat oleh anak, maka anak mengumpulkannya ke</p>	<p>Akbar Mira Shofi Niken Mutia Cahyo Alif Irfan Fina Bagus Septi</p>	<p>Wahyu Adit Bowo Dira Cici Sigit Natya Nara</p>

<p>depan kelas dan menunjukkan hasil karya gambarnya.</p>		
<p>Hasil Kegiatan: Anak yang mengikuti kegiatan berjumlah 20 anak. Gambar yang dihasilkan anak berjumlah 21 lembar, masing-masing anak minimal 1 lembar karya gambar. Jadi ada yang menggambar lebih dari 1 lembar. Anak menggambarkan tema kehidupan sehari-hari, yakni menggambarkan objek yang sering mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari, seperti objek manusia, binatang, rumah, tanaman, benda langit, dan alat transportasi. Ada anak yang lebih fokus menggambar tapi kurang suka mewarnai setelah menggambar. Ada juga anak yang kurang suka menggambar tapi lebih fokus mewarnai. Anak perempuan lebih senang menggambarkan bentuk objek manusia, rumah, pohon, dan bunga. Sedangkan anak laki-laki lebih senang menggambarkan bentuk objek manusia, binatang, dan alat transportasi. Bentuk objek yang digambar anak masih kurang lengkap dan terus diulang-ulang tidak ada perkembangan atau perubahan meskipun sudah 2 lembar karya gambar yang dihasilkan. Anak yang aktif banyak bertanya dan menunjukkan hasil karya gambarnya. Sedangkan anak yang kurang aktif lebih banyak diam, tidak banyak bertanya, dan seperti kurang tertarik untuk menggambar.</p>		

*Ket : AA (Anak aktif)
AKA (Anak kurang aktif)*

Lampiran 10

**TABEL HASIL OBSERVASI II
TK PUTRA HARAPAN**

Hari/ Tanggal : Rabu, 8 Januari 2014

Pukul : 08.00 WIB - selesai

Kelas : Kelompok B

HASIL OBSERVASI	AA	AKA
Deskripsi kegiatan menggambar: Kegiatan menggambar dibuka dengan mengucapkan salam dan bernyanyi serta tepuk tangan. Alat dan bahan untuk penelitian dipersiapkan. Mempersiapkan kondisi kelas dan anak agar kegiatan menggambar dapat berjalan kondusif serta lancar. Anak diajak bernyanyi terlebih dahulu agar suasana kelas menjadi menyenangkan dan tidak tegang. Menanyakan apakah anak suka menonton animasi <i>SpongeBob SquarePants</i> . Anak menjelaskan alasan mereka suka. Video animasi <i>SpongeBob SquarePants</i> mulai disajikan. Setelah selesai menonton video animasi, melakukan tanya jawab dengan anak seputar bentuk-bentuk objek dalam video animasi yang baru saja ditonton dan menghubungkannya serta menjelaskannya dengan bentuk-bentuk objek dari hasil gambar anak pada pertemuan sebelumnya. Membagikan alat gambar kepada anak berupa kertas HVS A4 warna putih, pensil, spidol, pastel. Mengarahkan anak untuk menggambar apapun yang mereka sukai. Anak bertanya apakah gambar yang mereka buat bagus atau tidak. Mendekati anak satu persatu dalam kelompok meja. Menanyakan kesulitan-kesulitan apa yang dirasakan siswa. Menanyakan bentuk gambar yang terlihat kurang bisa dimengerti. Anak menunjukkan hasil karya	Akbar Mira Shofi Niken Mutia Cahyo Alif Irfan Fina Bagus Cici Bowo Septi	Wahyu Adit Dira Sigit Natya Nara

<p>gambarnya. Setelah gambar selesai dibuat oleh anak, maka anak mengumpulkannya ke depan kelas.</p> <p>Hasil kegiatan:</p> <p>Anak yang mengikuti kegiatan berjumlah 19 anak. Gambar yang dihasilkan anak berjumlah 22 lembar, masing-masing anak minimal 1 lembar karya gambar. Jadi ada yang menggambar lebih dari 1 lembar.</p> <p>Setelah disajikan video animasi <i>SpongeBob SquarePants</i>, anak masih tetap menggambarkan tema kehidupan sehari-hari, yakni menggambarkan objek yang sering mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari, seperti objek manusia, binatang, rumah, tanaman, benda langit, dan alat transportasi.</p> <p>Bentuk objek yang digambar anak semakin lengkap dan ada perkembangan atau perubahan dalam bentuknya. Ada beberapa bentuk yang bertambah.</p> <p>Anak semakin tertarik dalam mengikuti kegiatan menggambar, semakin aktif bertanya dan aktif menunjukkan hasil karya gambarnya. Sedangkan anak yang kurang aktif semakin berkurang.</p>		
--	--	--

Ket : AA (Anak aktif)
AKA (Anak kurang aktif)

Lampiran 11

**TABEL HASIL OBSERVASI III
TK PUTRA HARAPAN**

Hari/ Tanggal : Sabtu, 10 Januari 2014

Pukul : 08.00 WIB - selesai

Kelas : Kelompok B

HASIL OBSERVASI	AA	AKA
<p>Deskripsi kegiatan: Kegiatan menggambar dibuka dengan mengucapkan salam dan bernyanyi serta tepuk tangan. Mempersiapkan alat dan bahan untuk penelitian. Mempersiapkan kondisi kelas dan anak agar kegiatan menggambar dapat berjalan kondusif serta lancar. Anak diajak bernyanyi terlebih dahulu agar suasana kelas menjadi menyenangkan dan tidak tegang. Mulai memutar video animasi <i>SpongeBob SquarePants</i>. Setelah selesai menonton video animasi, melakukan tanya jawab dengan anak seputar bentuk-bentuk objek dalam video animasi yang ditonton dan menghubungkannya serta menjelaskannya dengan bentuk-bentuk objek dari hasil gambar anak pertemuan sebelumnya. Memberikan pujian bahwa gambar siswa sudah lebih baik. Peneliti memberikan saran kepada anak agar bentuk objek gambarnya lebih diperkaya lagi dengan memberikan contoh dalam video animasi <i>SpongeBob SquarePants</i>. Memberikan motivasi agar anak tidak takut untuk menggambar bentuk-bentuk baru, karena tidak ada gambar yang jelek. Mulai membagikan alat gambar kepada anak berupa kertas HVS A4 warna putih, pensil, spidol, pastel. Mengarahkan anak untuk menggambar apapun yang mereka sukai. Anak bertanya apakah gambar yang mereka buat bagus</p>	Akbar Mira Shofi Niken Mutia Cahyo Alif Irfan Fina Bagus Cici Bowo Septi Wahyu Dira	Adit Sigit Natya Nara

atau tidak. Mendekati anak satu persatu dalam kelompok meja. Bertanya tentang kesulitan-kesulitan apa yang dirasakan anak dan memberikan solusi. Menanyakan bentuk gambar yang terlihat kurang bisa dimengerti. Setelah gambar selesai dibuat oleh anak, maka siswa mengumpulkannya. Beberapa siswa ditunjuk untuk maju ke depan kelas menceritakan hasil karya gambarnya. Anak menunjukkan hasil karya gambarnya di depan kelas.

Hasil kegiatan:

Anak yang mengikuti kegiatan berjumlah 19 anak. Gambar yang dihasilkan anak berjumlah 24 lembar, masing-masing anak minimal 1 lembar karya gambar. Jadi ada yang menggambar lebih dari 1 lembar.

Setelah disajikan video animasi *SpongeBob SquarePants*, anak kembali menggambar tema kehidupan sehari-hari, yakni menggambarkan objek yang sering mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari, seperti objek manusia, binatang, rumah, tanaman, benda langit, dan alat transportasi.

Bentuk objek yang digambar anak semakin lengkap dan ada perkembangan atau perubahan dalam bentuknya. Bentuk yang digambarkan anak semakin bertambah dengan penggabungan dan penyusunan garis dan bidang.

Anak menggambarkan objek yang sebelumnya belum digambarkan. Ada beberapa objek yang tiba-tiba muncul dalam hasil gambar pertemuan III.

Anak menyukai video animasi *SpongeBob SquarePants* yang disajikan. Hal ini ditunjukkan dengan semakin antusiasnya anak dalam mengikuti kegiatan menggambar. Anak tampak senang dan tidak tertekan untuk mengikuti kegiatan menggambar. Anak meminta video animasi *SpongeBob SquarePants* untuk diputar

berulang-ulang. Anak semakin tertarik dalam mengikuti kegiatan menggambar, semakin aktif bertanya dan aktif menunjukkan hasil karya gambarnya. Sedangkan anak yang kurang aktif semakin sedikit.		
---	--	--

*Ket : AA (Anak aktif)
AKA (Anak kurang aktif)*

Lampiran 12

**TABEL HASIL PRA OBSERVASI
TK IV ISLAMIC CENTER GUPPI**

Hari/ Tanggal : Sabtu, 21 Desember 2013

Pukul : 08.00 WIB - selesai

Kelas : Kelompok B

HASIL PRA OBSERVASI	AA	AKA
<p>Deskripsi kegiatan: Sebelum mulai kegiatan menggambar, anak dibimbing guru untuk bernyanyi. Pada saat kegiatan menggambar guru mencontohkan cara menggambarkan suatu bentuk objek kepada anak di depan kelas menggunakan media kertas gambar ukuran A4 dan pewarna pastel minyak. Beberapa anak mengikuti apa yang dicontohkan guru dengan serius, beberapa anak kurang serius mengikuti guru, karena tampak malas-malasan, kurang tertarik dengan apa yang diajarkan, bicara dan bergurau sendiri. Anak tampak bosan mengikuti kegiatan menggambar karena metode pembelajaran yang digunakan hampir selalu sama setiap pertemuan. Guru mengkondisikan anak agar tertarik dengan kegiatan menggambar dengan diselingi hiburan nyanyian dan tepuk tangan. Beberapa anak menambahkan bentuk-bentuk yang berbeda dari yang dicontohkan guru di depan kelas. Hasil gambar yang dibuat anak ada yang sama persis dengan apa yang digambar oleh guru, namun ada juga yang tidak sama persis dengan penambahan bentuk-bentuk objek sesuai apa yang diinginkan anak. Gambar yang sudah selesai dibuat oleh siswa dikumpulkan kepada guru.</p>	<p>Zaskia Adinda Dimas Neni Adel Rifki Sekarayu</p>	<p>Aji Salsa Akbar Ama Daniel Fatih Rizka Rangga Dea Vio Luna Tegar Ami</p>

<p>Hasil kegiatan:</p> <p>Anak kelompok B usia 5-6 tahun berjumlah 20 anak, yakni 11 anak perempuan dan 9 anak laki-laki.</p> <p>Anak menggambarkan bentuk objek yang sama dengan apa yang digambarkan guru, namun ada beberapa anak yang menambahkan bentuk-bentuk yang lain sesuai dengan apa yang anak inginkan dan imajinasikan.</p> <p>Bentuk-bentuk objek yang digambarkan anak masih terlihat kurang lengkap dan beragam.</p> <p>Anak membutuhkan metode atau pun media yang baru agar anak tidak cepat bosan dalam mengikuti kegiatan menggambar, sekaligus dapat membuat anak menjadi lebih berkembang dalam hal menggambar tanpa ada paksaan kepada anak untuk berkembang.</p> <p>Dibutuhkan media yang yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik minat anak dan menyenangkan bagi anak.</p>		
---	--	--

Ket : AA (Anak aktif)
AKA (Anak kurang aktif)

Lampiran 13

TK IV ISLAMIC CENTER GUPPI

Hari/ Tanggal : Selasa, 14 Januari 2014

Pukul : 08.00 WIB - selesai

Kelas : Kelompok B

HASIL OBSERVASI	AA	AKA
<p>Deskripsi kegiatan: Kegiatan menggambar dibuka dengan mengucapkan salam dan bernyanyi serta tepuk tangan. Mempersiapkan kondisi kelas dan anak agar kegiatan menggambar dapat berjalan kondusif serta lancar. Anak diajak bernyanyi terlebih dahulu agar suasana kelas menjadi menyenangkan dan tidak tegang. Menanyakan pada anak apakah mereka suka menggambar, jika iya maka objek gambar apa yang mereka sukai dan tidak mereka sukai. Anak menjelaskan alasan mereka suka dan tidak suka. Memperkenalkan dan menjelaskan bentuk-bentuk geometri kepada siswa. Membagikan alat gambar kepada anak berupa kertas HVS A4 warna putih, pensil, spidol, pastel. Mengarahkan anak untuk menggambar apapun yang mereka sukai. Anak bertanya apakah gambar yang mereka buat bagus atau tidak. Beberapa anak terlihat bingung akan menggambar apa kemudian mengarahkan anak menggambar apapun yang mereka sukai mulai dari orang, makanan, pakaian, kegiatan, dan lain-lain. Mendekati anak satu persatu dalam kelompok meja. Menanyakan tentang kesulitan-kesulitan apa yang dirasakan anak. Menanyakan bentuk gambar yang terlihat kurang bisa dimengerti atau bentuk gambar yang mempunyai persepi ganda jika dilihat. Anak menunjukkan hasil karya gambarnya kepada teman-teman</p>	<p>Tegar Zaskia Adinda Dimas Neni Adel Ami Luna Rifki Sekarayu Vio</p>	<p>Aji Salsa Akbar Ama Daniel Fatih Rizka Rangga Dea</p>

<p>sekelas. Setelah gambar selesai dibuat oleh anak, maka anak mengumpulkannya ke depan kelas.</p> <p>Hasil Kegiatan:</p> <p>Anak yang mengikuti kegiatan berjumlah 20 anak. Gambar yang dihasilkan anak berjumlah 23 lembar, masing-masing anak minimal 1 lembar karya gambar. Jadi ada yang menggambar lebih dari 1 lembar.</p> <p>Anak menggambarkan tema kehidupan sehari-hari, yakni menggambarkan objek yang sering mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari, seperti objek manusia, binatang, rumah, tanaman, benda langit, dan alat transportasi.</p> <p>Ada anak yang lebih fokus menggambar tapi kurang suka mewarnai setelah menggambar. Ada juga anak yang kurang suka menggambar tapi lebih fokus mewarnai.</p> <p>Anak perempuan lebih senang menggambarkan bentuk objek manusia, rumah, pohon, dan bunga. Sedangkan anak laki-laki lebih senang menggambarkan bentuk objek manusia, binatang, dan alat transportasi.</p> <p>Bentuk objek yang digambar anak masih kurang lengkap dan terus diulang-ulang tidak ada perkembangan atau perubahan meskipun sudah 2 lembar karya gambar yang dihasilkan.</p> <p>Anak yang aktif banyak bertanya dan menunjukkan hasil karya gambarnya. Sedangkan anak yang kurang aktif lebih banyak diam, tidak banyak bertanya, dan seperti kurang tertarik untuk menggambar.</p>		
---	--	--

*Ket : AA (Anak aktif)
AKA (Anak kurang aktif)*

Lampiran 14

**TABEL HASIL OBSERVASI II
TK IV ISLAMIC CENTER GUPPI**

Hari/ Tanggal : Kamis, 16 Januari 2014

Pukul : 08.00 WIB - selesai

Kelas : Kelompok B

HASIL OBSERVASI	AA	AKA
<p>Deskripsi kegiatan: Kegiatan menggambar dibuka dengan mengucapkan salam dan bernyanyi serta tepuk tangan. Mempersiapkan alat dan bahan untuk penelitian. Mempersiapkan kondisi kelas dan anak agar kegiatan menggambar dapat berjalan kondusif serta lancar. Anak diajak bernyanyi terlebih dahulu agar suasana kelas menjadi menyenangkan dan tidak tegang. Menanyakan pada anak apakah mereka suka menonton animasi <i>SpongeBob SquarePants</i>. Anak menjelaskan alasan mereka suka. Anak mulai disajikan video animasi <i>SpongeBob SquarePants</i>. Setelah selesai menonton video animasi, melakukan tanya jawab dengan anak seputar bentuk-bentuk objek dalam video animasi yang baru saja dilihat dan menghubungkannya serta menjelaskannya dengan bentuk-bentuk objek dari hasil gambar anak pada pertemuan sebelumnya. Mulai membagikan alat gambar kepada anak berupa kertas HVS A4 warna putih, pensil, spidol, pastel. Mengarahkan anak untuk menggambar apapun yang mereka sukai. Anak bertanya kepada peneliti apakah gambar yang mereka buat bagus atau tidak. Mendekati anak satu persatu dalam kelompok meja. Bertanya tentang kesulitan-kesulitan apa yang dirasakan anak. Menanyakan</p>	<p>Tegar Zaskia Adinda Dimas Neni Adel Luna Rifki Sekarayu Vio Fatih Ami Dea</p>	<p>Aji Salsa Ama Daniel Rizka Rangga Akbar</p>

<p>bentuk gambar yang terlihat kurang bisa dimengerti atau bentuk gambar yang mempunyai persepsi ganda jika dilihat. Anak menunjukkan hasil karya gambarnya. Setelah gambar selesai dibuat oleh anak, maka anak mengumpulkannya ke depan kelas.</p> <p>Hasil kegiatan:</p> <p>Anak yang mengikuti kegiatan berjumlah 19 anak. Gambar yang dihasilkan anak berjumlah 22 lembar, masing-masing anak minimal 1 lembar karya gambar. Jadi ada yang menggambar lebih dari 1 lembar.</p> <p>Setelah disajikan video animasi <i>SpongeBob SquarePants</i>, anak masih tetap menggambarkan tema kehidupan sehari-hari, yakni menggambarkan objek yang sering mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari, seperti objek manusia, binatang, rumah, tanaman, benda langit, dan alat transportasi.</p> <p>Bentuk objek yang digambar anak semakin lengkap dan ada perkembangan atau perubahan dalam bentuknya. Ada beberapa bentuk yang bertambah.</p> <p>Anak semakin tertarik dalam mengikuti kegiatan menggambar, semakin aktif bertanya dan aktif menunjukkan hasil karya gambarnya. Sedangkan anak yang kurang aktif semakin berkurang.</p>		
---	--	--

Ket : AA (Anak aktif)
AKA (Anak kurang aktif)

Lampiran 15

**TABEL HASIL OBSERVASI III
TK IV ISLAMIC CENTER GUPPI**

Hari/ Tanggal : Sabtu, 18 Januari 2014

Pukul : 08.00 WIB - selesai

Kelas : Kelompok B

HASIL OBSERVASI	AA	AKA
<p>Deskripsi kegiatan: Membuka kegiatan menggambar dengan mengucapkan salam dan bernyanyi serta tepuk tangan. Mempersiapkan alat dan bahan untuk penelitian. Mempersiapkan kondisi kelas dan anak agar kegiatan menggambar dapat berjalan kondusif serta lancar. Anak diajak bernyanyi terlebih dahulu agar suasana kelas menjadi menyenangkan dan tidak tegang. Memutar video animasi <i>SpongeBob SquarePants</i>. Setelah selesai menonton video animasi, melakukan tanya jawab dengan anak seputar bentuk-bentuk objek dalam video animasi yang baru saja ditonton dan menghubungkannya serta menjelaskannya dengan bentuk-bentuk objek dari hasil gambar anak pada pertemuan sebelumnya. Memberikan pujian bahwa gambar anak sudah lebih baik. Memberikan saran kepada anak agar bentuk objek gambarnya lebih diperkaya lagi dengan memberikan contoh dalam video animasi <i>SpongeBob SquarePants</i>. Memberikan motivasi agar anak tidak takut untuk menggambarkan bentuk-bentuk baru, karena tidak ada gambar yang jelek. Membagikan alat gambar kepada anak berupa kertas HVS A4 warna putih, pensil, spidol, pastel. Mengarahkan anak untuk menggambar apapun yang mereka sukai. Anak bertanya apakah gambar yang mereka buat bagus</p>	<p>Tegar Zaskia Adinda Dimas Neni Adel Ami Luna Rifki Sekarayu Vio Dea Ama Akbar Salsa</p>	<p>Aji Daniel Fatih Rizka Rangga</p>

atau tidak. Mendekati anak satu persatu dalam kelompok meja. Bertanya tentang kesulitan-kesulitan apa yang dirasakan anak dan memberikan solusi. Menanyakan bentuk gambar yang terlihat kurang bisa dimengerti atau kurang jelas. Anak menunjukkan hasil karya gambarnya. Setelah gambar selesai dibuat oleh anak, maka anak mengumpulkannya. Beberapa anak ditunjuk untuk maju ke depan kelas menceritakan hasil karya gambarnya.

Hasil kegiatan:

Anak yang mengikuti kegiatan berjumlah 20 anak. Gambar yang dihasilkan anak berjumlah 22 lembar, masing-masing anak minimal 1 lembar karya gambar. Jadi ada yang menggambar lebih dari 1 lembar.

Setelah disajikan video animasi *SpongeBob SquarePants*, anak kembali menggambar tema kehidupan sehari-hari, yakni menggambarkan objek yang sering mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari, seperti objek manusia, binatang, rumah, tanaman, benda langit, dan alat transportasi.

Bentuk objek yang digambar anak semakin lengkap dan ada perkembangan atau perubahan dalam bentuknya. Bentuk yang digambarkan anak semakin bertambah dengan penggabungan dan penyusunan garis dan bidang.

Anak menggambarkan objek yang sebelumnya belum digambarkan. Ada beberapa objek yang tiba-tiba muncul dalam hasil gambar pertemuan III.

Anak menyukai video animasi *SpongeBob SquarePants* yang disajikan. Hal ini ditunjukkan dengan semakin antusiasnya anak dalam mengikuti kegiatan menggambar. Anak tampak senang dan tidak tertekan untuk mengikuti kegiatan menggambar. Anak meminta video animasi *SpongeBob SquarePants* untuk diputar

berulang-ulang. Anak semakin tertarik dalam mengikuti kegiatan menggambar, semakin aktif bertanya dan aktif menunjukkan hasil karya gambarnya. Sedangkan anak yang kurang aktif semakin sedikit.		
---	--	--

*Ket : AA (Anak aktif)
AKA (Anak kurang aktif)*

PEDOMAN WAWANCARA

A. Tujuan Wawancara

Wawancara ini digunakan sebagai media pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data dari guru-guru TK yang bersangkutan tentang wawasan anak seputar bentuk pada saat kegiatan di luar kegiatan menggambar, serta ketertarikan anak seputar animasi kartun.

B. Pembatasan

Wawancara terhadap guru-guru TK yang bersangkutan dalam penelitian ini, dilaksanakan langsung oleh peneliti dengan kriteria sebagai berikut:

1. Wawasan anak tentang bentuk
2. Bentuk-bentuk apa yang sering muncul dalam gambar anak
3. Ketertarikan anak terhadap animasi kartun di televisi

Lampiran 17

**KISI KISI PERTANYAAN WAWANCARA GURU KELOMPOK B
TK PUTRA HARAPAN DAN TK IV ISLAMIC CENTERGUPPI**

1. Apakah semua anak suka menggambar? Jika tidak semua, siapa yang suka dan siapa yang tidak suka?
2. Anak suka menggambarkan tema apa?
3. Bentuk-bentuk apa saja yang sudah diketahui anak?
4. Bentuk-bentuk gambar objek apa saja yang suka digambar anak?
5. Kesulitan apa yang biasanya dihadapi anak ketika kegiatan menggambar?
6. Apakah anak suka bosan untuk mengikuti kegiatan menggambar sampai selesai?
7. Apa yang biasanya membuat anak tertarik dan termotivasi untuk berkegiatan menggambar?
8. Media apa yang dipakai anak dalam kegiatan menggambar?
9. Apakah anak suka menggambarkan tokoh-tokoh animasi kartun?
10. Tokoh animasi kartun apa saja yang disukai anak?

Lampiran 18

**TABEL HASIL WAWANCARA GURU KELOMPOK B
TK PUTRA HARAPAN**

Nama : Riyanti Subekti, S.Pd.AUD.
Tempat : TK Putra Harapan desa Rajek Wetan, Tirtoadi, Mlati,
Sleman, Yogyakarta
Hari dan Tanggal : Senin, 16 Desember 2013
Pukul : 10.00- 10.45 WIB

NO.	PENELITI	GURU	HASIL WAWANCARA
1.	Berapa jumlah anak kelompok B ya Bu?	Jumlahnya ada 20 anak, 11 anak perempuan dan 9 anak laki-laki.	Anak kelompok B berjumlah 20 anak, yakni 11 anak perempuan dan 9 anak laki-laki.
2.	Dari 20 anak itu apakah semuanya berusia 5-6 tahun Bu?	Iya..mereka itu kan kelahiran tahun 2007 sampai 2008 jadi umurnya masih sekitar 5-6 tahun.	Usia anak kelompok B 5-6 tahun.
3.	Pada saat diminta untuk berkegiatan menggambar itu anak merasa senang atau malah sebaliknya Bu?	Kalau senang atau tidak itu tergantung sikon anak, kalau anak sedang malas, capek, ngantuk ya beberapa dari mereka ada yang nggak mau menggambar. Bahkan ada yang samapai nangis.Tapi ya ada juga yang senang-senang saja kalau diminta	Kemauan anak dalam hal menggambar tergantung situasi dan kondisi anak pada saat kegiatan menggambar.

		menggambar karena memang anak itu suka menggambar.	
4.	Siapa saja yang suka menggambar dan yang nggak suka menggambar?	<p>Kebanyakan yang suka menggambar itu biasanya anaknya aktif bertanya, jadi kegiatan-kegiatan lain juga rapi dan cepat selesai kalau mengerjakan, kayak niken, mutia, akbar, shofi, septi, alif, mira..</p> <p>Kalau yang nggak suka biasanya anaknya itu memang susah akalu berkegiatan, agak cuek, mau selesai nggak selesai ya pokoknya semau dia..kayak wahyu, bowo, adit, dira, cici, nara.. biasanya mereka ya alasannya males capek ngantuk..</p>	Ada anak yang suka dan aktif menggambar dan ada anak yang kurang aktif menggambar.
5.	Biasanya yang suka digambar oleh anak itu temanya tentang apa Bu?	Tema sehari-hari yang sering ditemui stau dilihat anak, biasanya juga apa yang mereka lakukan kemarin itu bisa digambar sama anak. Tapi ada juga beberapa anak yang suka menggambar tokoh-tokoh superhero sama tokoh-tokoh kartun.	Sebagian besar anak suka menggambar tema kehidupan sehari-hari.
6.	Terus bentuk-bentuk apa yang	Maksudnya kayak bentuk-bentuk geometri gitu?	Anak sudah menguasai beberapa bentuk

	<p>sudah dikuasai anak?</p> <p>Iya bu salah satunya itu..</p>	<p>Kalau bentuk geometri, anak sudah bisa menggambar bentuk lingkaran, bujur sangkar, persegi panjang, segitiga, elips, trapesium, jajar genjang..</p> <p>Kalau bentuk-bentuk yang lain ya paling perkembangan dari itu.</p>	<p>geometri seperti, lingkaran, bujur sangkar, persegi panjang, segitiga, elips, trapesium, jajar genjang.</p>
7.	<p>Kalau bentuk objek yang suka digambar anak itu biasanya apa aja Bu?</p> <p>Kalau gambar manusia bu?</p>	<p>Kebanyakan anak suka menggambar bentuk rumah, bentuk binatang kayak kupu-kupu, burung, ikan, bentuk tanaman kayak pohon, bunga, rumput. Terus ada matahari, awan pelangi.. terus apa lagi ya..</p> <p>Oiya..ada beberapa anak yang suka menggambar bentuk manusia, tapi ada juga yang nggak suka, katanya susah nggambarinya. Terus ada juga yang suka menggambar mobil, pesawat terbang, kapal gitu..tapi biasanya kebanyakan itu anak laki-laki.</p>	<p>Anak suka menggambar bentuk rumah, binatang, tanaman, benda langit, manusia, dan alat transportasi.</p>

8.	Kalau pada saat kegiatan menggambar anak suka merasa kesulitan nggak Bu?	Iya biasanya anak ngeluh kalau bentuknya susah, kayak misanya menggambar bentuk orang tadi, bilanganya nggak bisa nggambar soalnya bentuknya susah gitu padahal mereka sebenarnya bisa cuma males aja..	Anak merasa kesulitan untuk menggambarkan bentuk-bentuk yang mereka anggap rumit.
9.	Bu, anak itu biasanya suka nggak mau menggambar karena bosan nggak? Jadi kalau menggambar nggak sampai selesai?	Iyaa..itu sering.. kalau pas kegiatan menggambar kayak tadi itu, mereka sukanya jalan kesana-kesini gangguin temannya yang lagi nggambar,nanti menggambaranya jadi lamaa banget nggak selesai-selesai yaudah jadi dikumpulkan seadanya aja.	Anak sering merasa bosan untuk berkegiatan menggambar.
10.	Terus kalau bosan gitu gimana caranya biar anak semangat lagi Bu?	Biasanya saya minta mereka berdiri terus senam di tempat kalau nggak ya diselingi nyanyi-nyanyi dulu atau main <i>game</i> kayak tebak kata, tebak gambar gitu-gitu..	Anak memerlukan hiburan di sela-sela kegiatan menggambar, atau belajar sambil bermain.
11.	Kalau yang bikin anak tertarik untuk berkegiatan menggambar apa Bu?	Mereka senang dan antusias kalau saya kasih gambar-gambar yang lucu, yang unik..apalagi kalau saya menggambar sambil cerita sambil nyanyi-	Anak tertarik pada sajian gambar yang lucu, unik dan diiringi nyanyian dari guru pada saat kegiatan menggambar.

		nyanyi, yaa biar mereka nggak bosan tadi.	
12.	<p>Biasanya anak pakai media apa bu pada saat kegiatan menggambar?</p> <p>Kalau media yang dipakai Ibu biasanya apa Bu?</p>	<p>Pakainya ya kertas gambar ukuran A4, kalau lebh besar dari itu anak merasa keberatan soalnya kan kertasnya besar anak udah bingung duluan mau nggambar apa. terus pakai pensil 2B dan pewarnanya pakai pastel kalau nggak ya cat air.</p> <p>Ohh kalau saya biasanya kertas gambar A4 itu saya tempelkan di depan kelas terus saya gambari dan saya warnai nanti anak mengikuti saya di meja masing-masing. Jadi saya mencontohkan menggambar di depan kelas.</p>	<p>Anak mencontoh guru dalam menggambar. Media yang dipakai kertas gambar ukuran A4, pensil 2B, pastel warna dan cat air.</p>
13.	Tadi kan Ibu bilang katanya anak suka menggambar kartun, kartun apa yang suka digambar anak?	Iyaa, mereka suka menggambar tokoh-tokoh kartun, kayak <i>angrybird</i> , <i>spongebob</i> , <i>doraemon</i> , <i>ipin upin</i> , <i>spiderman</i> .. bentuknya kan lucu-lucu jadi anak tertarik.	Anak suka menggambar tokoh-tokoh animasi kartun yang terkenal dan sering ditayangkan di televisi.
14.	Apakah anak sering menggambarkan tokoh-tokoh kartun	Yaa nggak juga, cuma kadang-kadang kalau diminta menggambar	Anak tidak sering menggambarkan tokoh-tokoh animasi kartun,

	tersebut Bu?	bebas biasanya dalam gambar mereka ada salah satu tokoh-tokoh kartun tadi..tapi itu juga gambarnya sesuai apa yang mereka bayangkan jadi nggak plek persis sama kayak yang aslinya.	akan tetapi pada saat kegiatan menggambar bebas saja.
--	--------------	---	---

Lampiran 19

**TABEL HASIL WAWANCARA GURU KELOMPOK B
TK IV ISLAMIC CENTER GUPPI**

Nama : Evy Nur Rochmah, S.Pd.
Tempat : TK IV Islamic Center GUPPI desa Plaosan, Tlogoadi,
Mlati, Sleman, Yogyakarta
Hari dan Tanggal : Sabtu, 21 Desember 2013
Pukul : 9.30- 10.30 WIB

NO.	PENELITI	GURU	HASIL WAWANCARA
1.	Berapa jumlah anak kelompok B Bu?	Jumlahnya 20 anak, 11 anak perempuan dan sisanya anak laki-laki.	Anak kelompok B berjumlah 20 anak, yakni 11 anak perempuan dan 9 anak laki-laki.
2.	Apakah semuanya berusia 5-6 tahun Bu?	Sebentar saya carikan buku daftar siswa dulu ya.. Kalau di sini tertulisnya kelahiran 2007/2008, berarti iya kurang lebih umurnya masih 5-6 tahun.	Usia anak kelompok B 5-6 tahun.
3.	Bu, biasanya kalau kegiatan menggambar anak itu merasa senang atau nggak?	Ya tergantung sikon anak, biasanya kalau anak sedang malas, capek, ngantuk, beberapa dari mereka ada yang nggak mau menggambar. Tapi ya ada yang senang-senang saja kalau diminta	Kemauan anak dalam hal menggambar tergantung situasi dan kondisi anak pada saat kegiatan menggambar.

		menggambar karena memang ada yang suka menggambar.	
4.	Terus siapa saja yang suka menggambar dan yang nggak suka menggambar?	Yang suka menggambar itu biasanya sekar ayu, neni, tegar, vio, dinda, adel, rifki, dimas.. Kalau yang nggak suka emm siapa yaa..mereka itu bukannya nggak suka menggambar sih, tapi mereka cuma biasanya males atau ngantuk, capek gitu.. Biasanya ada anak yang kurang aktif menggambar tapi aktif bicara kayak fatih,angga, daniel, ama..	Ada anak yang suka dan aktif menggambar dan ada anak yang kurang aktif menggambar.
5.	Biasanya yang suka digambar anak itu temanya tentang apa Bu?	Keseharian, jadi kehidupan sehari-hari anak, hal-hal yang mereka inginkan atau telah mereka lakukan kemarin. Tapi ada juga beberapa anak yang suka menggambar tokoh-tokoh superhero sama tokoh-tokoh kartun.	Sebagian besar anak suka menggambarkan tema kehidupan sehari-hari.
6.	Terus bentuk-bentuk apa yang sudah dikuasai anak? Iya bu salah satunya itu..	Maksudnya kayak bentuk-bentuk geometri gitu? Kalau bentuk geometri, anak sudah bisa	Anak sudah menguasai beberapa bentuk geometri seperti, lingkaran, bujur sangkar, persegi panjang, segitiga, elips, trapesium, jajarg

		<p>menggambar bentuk lingkaran, bujur sangkar, persegi panjang, segitiga, elips, trapesium, jajar genjang..</p> <p>Kalau bentuk-bentuk yang lain ya paling perkembangan dari itu.</p>	genjang.
7.	<p>Kalau bentuk objek yang suka digambar anak itu biasanya apa aja Bu?</p> <p>Kalau gambar manusia bu?</p>	<p>Kebanyakan anak suka menggambar bentuk rumah, bentuk binatang kayak kupu-kupu, burung, ikan, bentuk tanaman kayak pohon, bunga, rumput. Terus ada matahari, awan pelangi.. terus apa lagi ya..</p> <p>Oiya..ada beberapa anak yang suka menggambar bentuk manusia, tapi ada juga yang nggak suka, katanya susah nggambarinya. Terus ada juga yang suka menggambar mobil, pesawat terbang, kapal gitu..tapi biasanya kebanyakan itu anak laki-laki.</p>	<p>Anak suka menggambar bentuk rumah, binatang, tanaman, benda langit, manusia, dan alat transportasi.</p>
8.	<p>Kalau pada saat kegiatan menggambar anak suka merasa kesulitan nggak Bu?</p>	<p>Iya biasanya anak ngeluh kalau bentuknya susah, kayak misanya menggambar bentuk orang tadi, bilangnya nggak bisa nggambar soalnya</p>	<p>Anak merasa kesulitan untuk menggambarkan bentuk-bentuk yang mereka anggap rumit.</p>

		bentuknya susah gitu padahal mereka sebenarnya bisa cuma males aja..	
9.	Bu, anak itu biasanya suka nggak mau menggambar karena bosan nggak? Jadi kalau menggambar nggak sampai selesai?	Iyaa..itu sering.. kalau pas kegiatan menggambar kayak tadi itu, mereka sukanya jalan kesana-kesini gangguin temannya yang lagi nggambar,nanti menggambar nya jadi lamaa banget nggak selesai-selesai yaudah jadi dikumpulkan seadanya aja.	Anak sering merasa bosan untuk berkegiatan menggambar.
10.	Terus kalau bosan gitu gimana caranya biar anak semangat lagi Bu?	Biasanya saya minta mereka berdiri terus senam di tempat kalau nggak ya diselingi nyanyi-nyanyi dulu atau main <i>game</i> kayak tebak kata, tebak gambar gitu-gitu..	Anak memerlukan hiburan di sela-sela kegiatan menggambar, atau belajar sambil bermain.
11.	Kalau yang bikin anak tertarik untuk berkegiatan menggambar apa Bu?	Mereka senang dan antusias kalau saya kasih gambar-gambar yang lucu, yang unik..apalagi kalau saya menggambar sambil cerita sambil nyanyi-nyanyi, yaa biar mereka nggak bosan tadi..	Anak tertarik pada sajian gambar yang lucu, unik dan diiringi nyanyian dari guru pada saat kegiatan menggambar.
12.	Biasanya anak pakai media apa bu pada saat kegiatan	Pakainya ya kertas gambar ukuran A4, kalau lebh besar dari itu anak merasa	Anak mencontoh guru dalam menggambar. Media yang dipakai

	<p>menggambar?</p> <p>Kalau media yang dipakai Ibu biasanya apa Bu?</p>	<p>keberatan soalnya kan kertasnya besar anak udah bingung duluan mau nggambar apa. terus pakai pensil 2B dan pewarnanya pakai pastel kalau nggak ya cat air.</p> <p>Ohh kalau saya biasanya kertas gambar A4 itu saya tempelkan di depan kelas terus saya gambari dan saya warnai nanti anak mengikuti saya di meja masing-masing. Jadi saya mencontohkan menggambar di depan kelas.</p>	<p>kertas gambar ukuran A4, pensil 2B, pastel warna dan cat air.</p>
13.	<p>Tadi kan Ibu bilang katanya anak suka menggambar kartun, kartun apa yang suka digambar anak?</p>	<p>Iyaa, mereka suka menggambar tokoh-tokoh kartun, kayak <i>angrybird</i>, <i>spongebob</i>, <i>doraemon</i>, <i>ipin upin</i>, <i>spiderman</i>.. bentuknya kan lucu-lucu jadi anak tertarik.</p>	<p>Anak suka menggambar tokoh-tokoh animasi kartun yang terkenal dan sering ditayangkan di televisi.</p>
14.	<p>Apakah anak sering menggambar tokoh-tokoh kartun tersebut Bu?</p>	<p>Yaa nggak juga, cuma kadang-kadang kalau diminta menggambar bebas biasanya dalam gambar mereka ada salah satu tokoh-tokoh kartun tadi..tapi itu juga gambarnya sesuai apa yang mereka bayangkan jadi nggak plek persis sama kayak yang aslinya.</p>	<p>Anak tidak sering menggambar tokoh-tokoh animasi kartun, akan tetapi pada saat kegiatan menggambar bebas saja.</p>

PEDOMAN DOKUMENTASI

A. Tujuan Dokumentasi

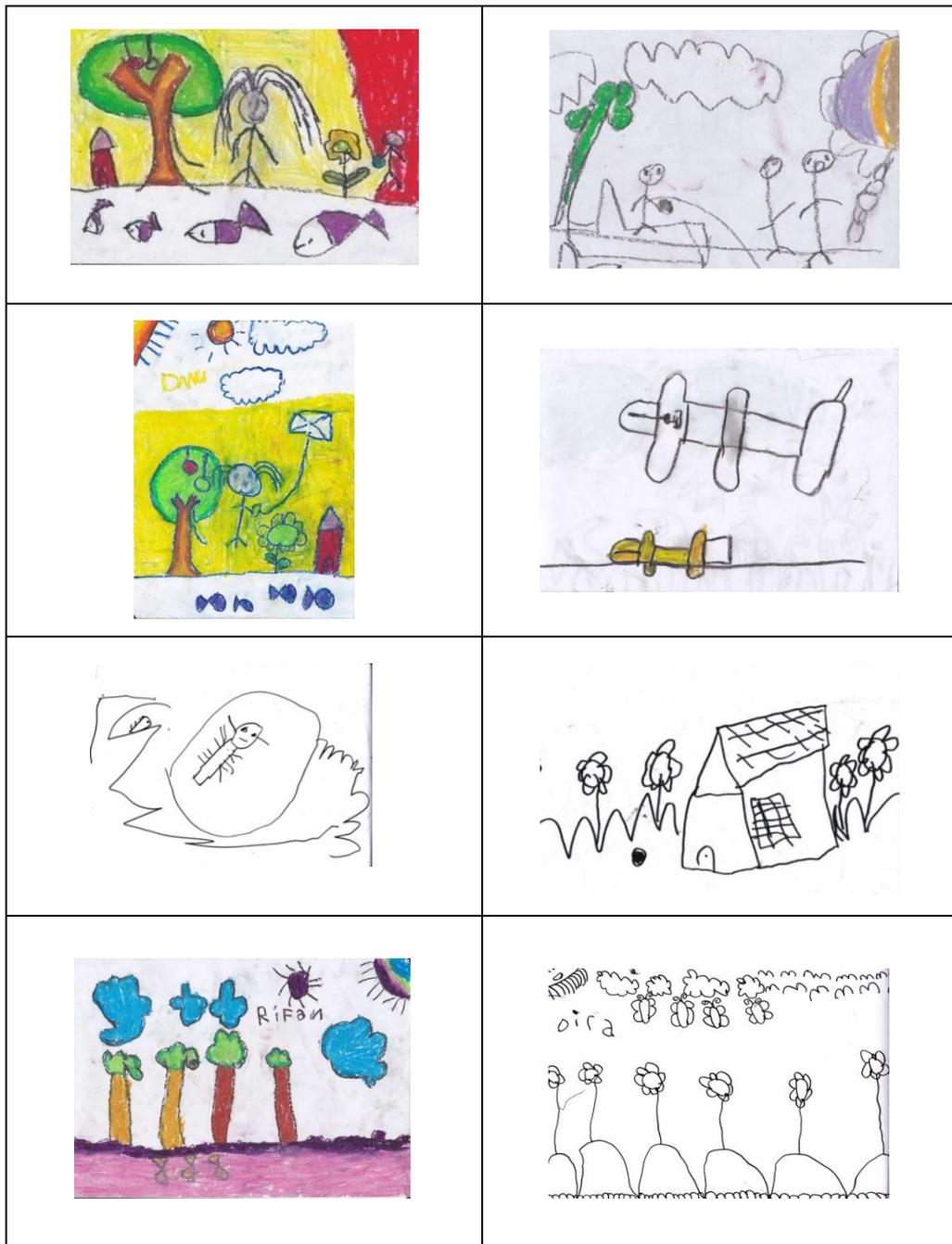
Pengumpulan data dengan dokumentasi ini untuk menguatkan data-data yang telah diperoleh dari hasil observasi dan wawancara tentang perkembangan ide dan bentuk dalam gambar anak setelah disajikan video animasi *SpongeBob SquarePants*.

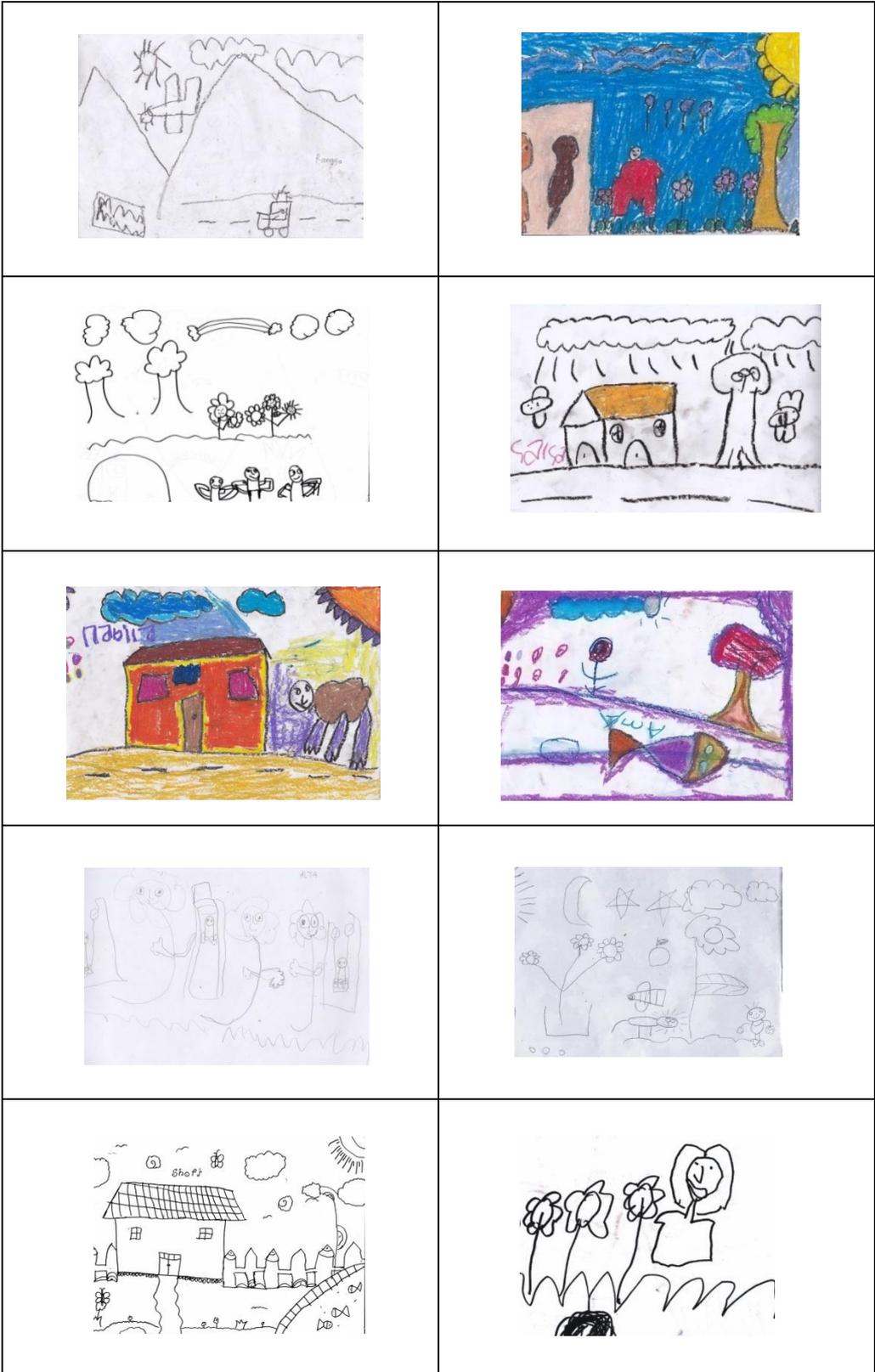
B. Pembatasan

Pembatasan studi dokumentasi ini berupa foto karya gambar anak maupun foto kegiatan menggambar, website, dan buku-buku atau literatur yang berhubungan dengan penelitian.

HASIL KARYA GAMBAR ANAK

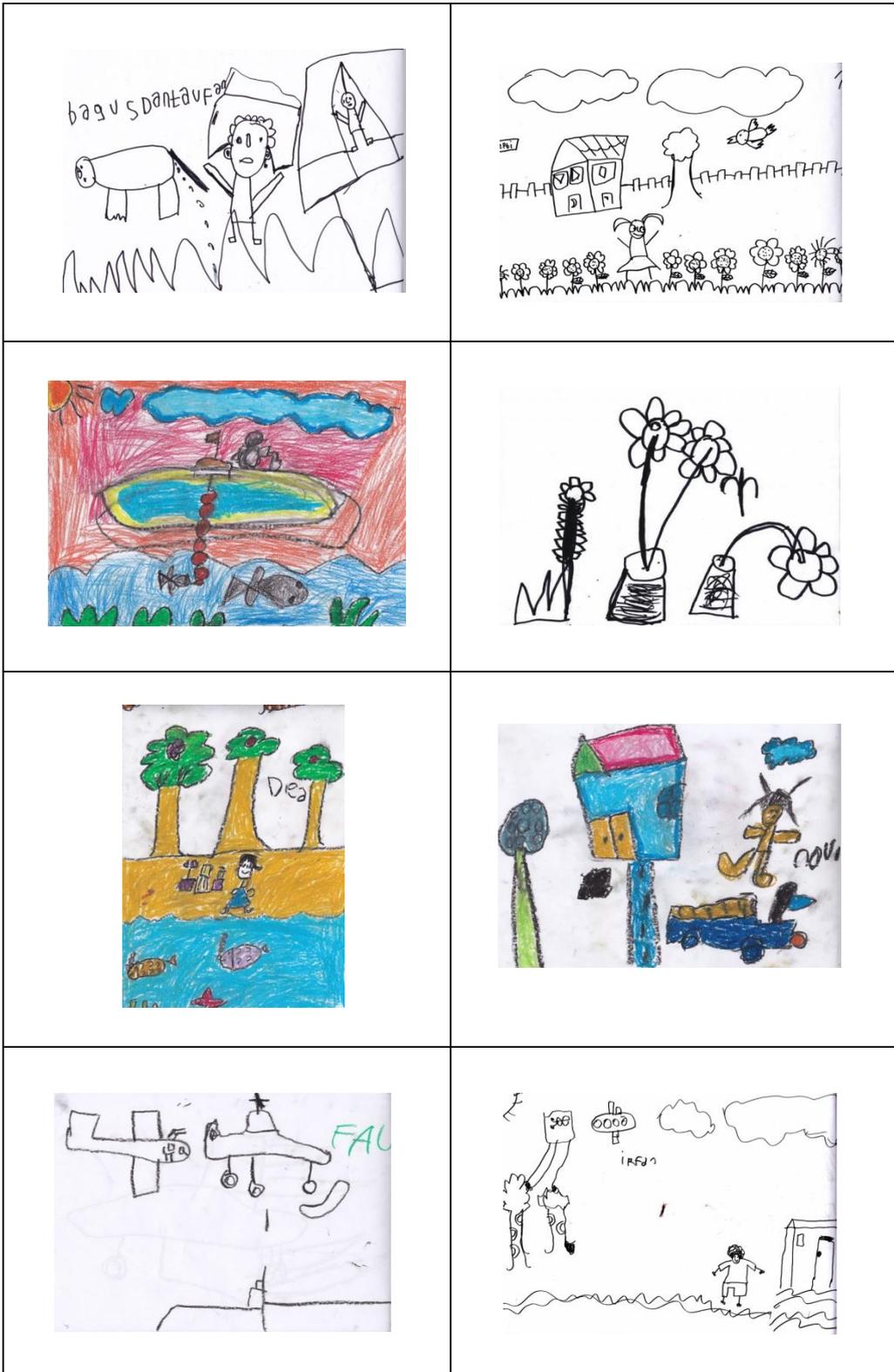
A. Beberapa Hasil Karya Gambar Anak Pertemuan I

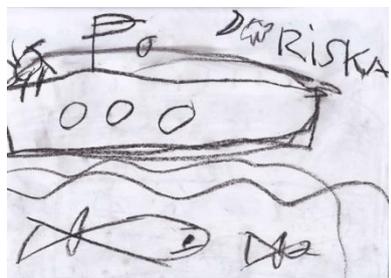
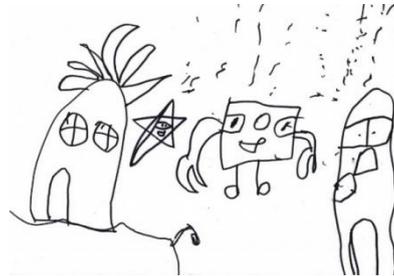
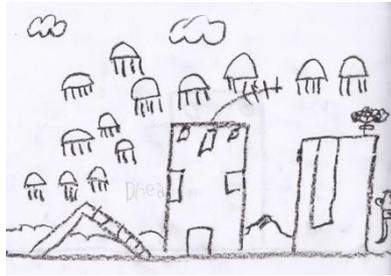


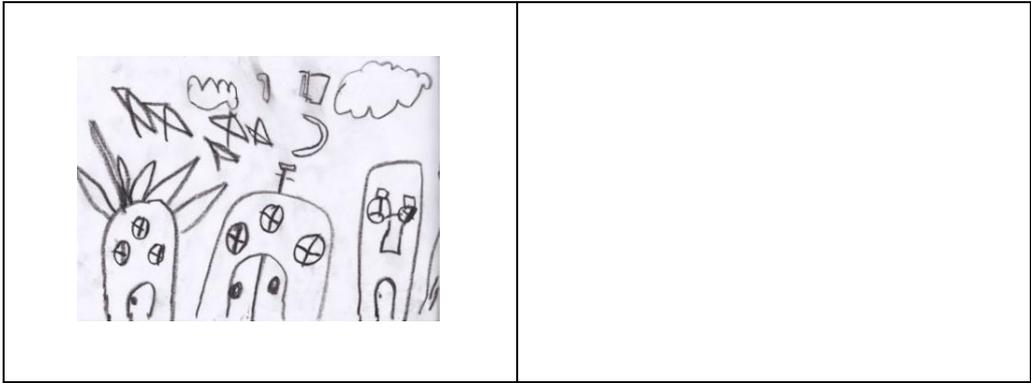


Sumber Gambar: Raras Nawang W.

B. Beberapa Hasil Karya Gambar Anak Pertemuan II

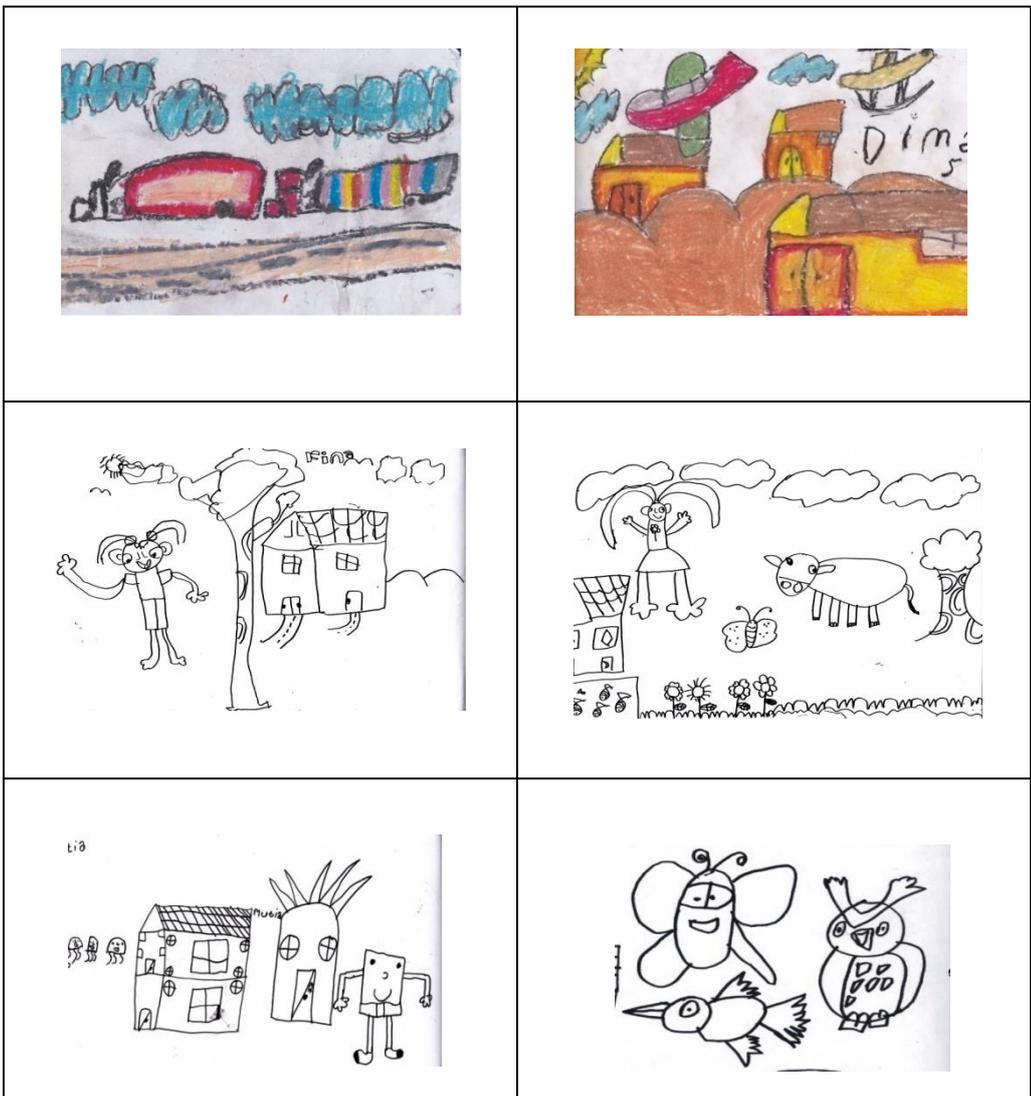






Sumber Gambar: Raras Nawang W.

C. Beberapa Hasil Karya Gambar Anak Pertemuan III







Sumber Gambar: Dokumentasi pribadi

FOTO KEGIATAN MENGGAMBAR



Anak tampak serius menonton video animasi *SpongeBob SquarePants*
Sumber Foto: Raras Nawang W.



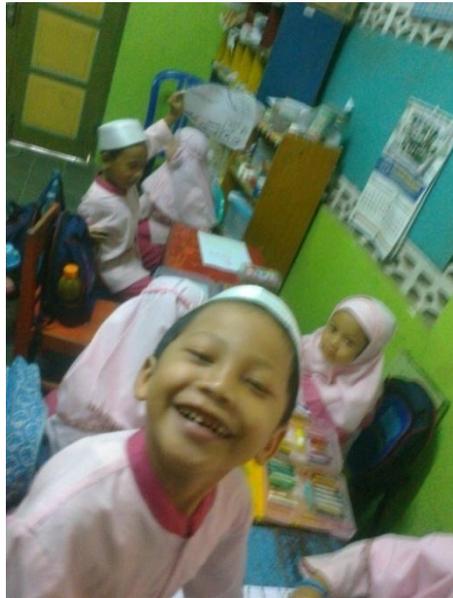
Anak mulai menggambar setelah menonton video animasi *SpongeBob SquarePants*
Sumber Foto: Raras Nawang W.



Anak sedang menggambar
Sumber Foto: Raras Nawang W.



Anak menunjukkan hasil karya gambarnya
Sumber Foto: Raras Nawang W.



Anak tampak gembira ketika kegiatan menggambar
Sumber Foto: Raras Nawang W.



Peneliti menjelaskan bentuk objek dalam video animasi *SpongeBob SquarePants*
Sumber Foto: Ibu Riyanti