

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN SOSIODRAMA TERHADAP
KREATIVITAS BERKARYA MENGGAMBAR ANAK PADA
KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK ASIH SEJATI YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh:
Dyah Rini Setyowati
NIM 10206244003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengaruh Metode Pembelajaran Sociodrama terhadap Kreativitas Berkarya Menggambar Anak pada Kelompok B Taman Kanak-kanak*

Asih Sejati Yogyakarta ini telah disetujui pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Agustus 2015

Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Trie Hartiti Retnowati, M.Pd.
NIP. 19530421 197903 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Dyah Rini Setyowati**

NIM : 10206244003

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 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, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, September 2015

Penulis,


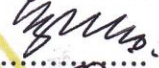




Dyah Rini Setyowati

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama terhadap Kreativitas Berkarya Menggambar Anak pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Asih Sejati Yogyakarta* ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada 17 September 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Drs. R. Kuncoro Wulan D, M.Sn.	Ketua Penguji		1/10/2015
Drs. Bambang Prihadi, M.Pd.	Sekretaris Penguji		13/10/2015
Dr. Hajar Pamadhi, MA(Hons)	Penguji I		1/10/2015
Prof. Dr. Trie Hartiti R, M.Pd.	Penguji II		13/10-2015

Yogyakarta,
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP 19610524 199001 2 001

MOTTO

*You need to step outside, get some fresh air, and remaind yourself of who you are
and who you want to be*

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya, Bapak, Ibu, keluarga saya serta sahabat-sahabat saya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan rasa hormat, terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada dosen pembimbing, yaitu Prof. Dr. Trie Hartiti Retnowati, M.Pd. yang penuh kesabaran, kearifan, dan ikhlas bersedia memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya.

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Kepala, Guru dan Siswa-Siswi Tk Asih Sejati Yogyakarta sebagai tempat penelitian yang bersedia memberikan bantuan informasi dan kesempatan untuk melakukan penelitian. Kepada Ibu, Bapak serta keluarga tercinta yang selalu memberi motivasi dan nasehatnya. Sahabat-sahabat saya Noor Uswah, Puji Rahmawati, Arbima Rif Amtoro, Riska Khairunnisa, Gity Wulang, Shinta Saragih, Pravista Indah, Nola Sanda, Sonia Gizca, Apik Nastiti, Citra Bakti, M Bayu, Aya, Denis Septi, Bimo, Erika, Dhana, Tia dan teman-teman seperjuangan program studi pendidikan seni rupa dan kerajinan angkatan 2010 yang selalu memberi semangat dan dukungan sehingga saya tidak pernah menyerah untuk menyelesaikan skripsi.

Yogyakarta, September 2015

Penulis,



Dyah Rini Setyowati

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN TEORI.....	6
A. Deskripsi Teori	6
1. Pengertian Taman Kanak-Kanak.....	6
2. Karakteristik Anak Taman Kanak-Kanak (4-6 tahun)	7
3. Sosiodrama	9
4. Hakikat Kreativitas	14
a. Pengertian Kreativitas.....	14
b. Teori Kreativitas	16
c. Unsur Karakteristik Kreativitas	20

d. Proses Kreativitas	21
e. Ciri Pribadi yang Kreatif.....	22
f. Ekspresi Kreativitas pada Masa Anak-anak	22
5. Kreativitas Anak	24
6. Tinjauan Gambar Anak	25
7. Kaidah Komposisi	29
8. Periodisasi Gambar Anak	31
9. Gambar Anak.....	34
B. Penelitian yang Relevan	37
C. Kerangka Berpikir	39
D. Hipotesis.....	40
BAB III CARA PENELITIAN	41
A. Desain Penelitian.....	41
B. Variabel Penelitian	41
C. Subjek Penelitian.....	42
D. Pengumpulan Data	42
E. Teknik Pengumpulan Data	43
F. Teknik Analisis Data.....	43
G. Definisi Oprasional Variabel.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Hasil Penelitian	47
1. Analisis Data.....	47
2. Uji Normalitas	49
3. Uji Homogenitas.....	50
4. Uji Beda.....	51
B. Pembahasan Hasil Penelitian Berdasarkan Data Statistik.....	55
C. Pembahasan Hasil Penelitian Berdasarkan Gambar Anak.....	57
D. Keterbatasan Penelitian	75

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Keunggulan dan Kelemahan Sosiodrama.....	12
Tabel 2 : Kisi-kisi Instrumen untuk Mengukur Kreativitas Berkarya Menggambar Anak	42
Tabel 3 : Nilai Maksimum, Nilai Minimum, Nilai Rata-Rata dan Simpangan Baku Sebelum Sosiodrama dan Sesudah Sosiodrama	48
Tabel 4 : Tes Normalitas Data	50
Tabel 5 : Homogenitas Satu Varians Pengamatan Sebelum Sosiodrama dan Sesudah Sosiodrama	50
Tabel 6 : Uji Beda dengan Paired Samples T Test	51
Tabel 7 : Uji Beda dengan Paired Samples T Test Setiap Indikator.....	52
Tabel 8 : Pembahasan Hasil Penelitian Berdasarkan Gambar Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Asih Sejati Yogyakarta.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1: Surat Ijin Penelitian	82
Lampiran 2: Lembar Skenario Sosiodrama	87
Lampiran 3: Lembar Observasi Penelitian	92
Lampiran 4: Lembar Hasil Penelitian.....	96

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN SOSIODRAMA TERHADAP
KREATIVITAS BERKARYA MENGGAMBAR ANAK PADA
KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK ASIH SEJATI YOGYAKARTA**

Oleh
Dyah Rini Setyowati
10206244003

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran sosiodrama terhadap kreativitas berkarya menggambar anak pada kelompok B Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) dengan memberi *treatment* berupa metode sosiodrama pada siswa, kemudian membandingkan kreativitas berkarya menggambar anak sebelum dan sesudah diberi metode pembelajaran sosiodrama. Populasi penelitian keseluruhan siswa kelas B di Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian melalui lembar observasi *checklist* ya dan tidak. Adapun metode dalam menganalisis data penelitian yaitu dengan uji *Paired-samples T test* dengan bantuan program SPSS for Windows 20.0.

Hasil penelitian berdasarkan uji *Paired-samples T test* dapat diketahui bahwa nilai t sebesar -6.439 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,005$. Berikut ini merupakan indikator yang mampu meningkatkan kreativitas berkarya menggambar anak: (1) Indikator 1, garis sudah tidak coreng-coreng lagi. (2) Indikator 4, aspek warna belum ada hubungan tertentu dengan objek. (3) Indikator 5, gambar bagan makin dapat dikenali. Sedangkan indikator berikut ini tidak meningkatkan kreativitas berkarya menggambar anak: (1) Indikator 2, telah menggunakan bentuk-bentuk geometris sederhana. (2) Indikator 3, anak-anak lebih suka menggambar apa yang dipikirkan daripada yang diamati. (3) Indikator 6, anak mulai menggambar manusia walau masih sangat sederhana. Berdasarkan uji empiris sebelum dan sesudah diberi metode pembelajaran sosiodrama, metode pembelajaran sosiodrama mempengaruhi kreativitas berkarya seni menggambar anak pada indikator 1, 4 dan 5. Setelah dilakukan uji statistik dan uji empiris keduanya menunjukkan hasil yang sama, dengan demikian metode pembelajaran sosiodrama berpengaruh terhadap kreativitas berkarya menggambar anak pada kelompok B Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta.

Kata kunci: *metode pembelajaran sosiodrama, kreativitas berkarya menggambar*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas berperan penting bagi anak untuk menghasilkan ide yang inovatif dan imajinatif. Kreativitas selain mampu melatih anak sejak dini untuk menyelesaikan permasalahan tertentu, hal tersebut dibutuhkan anak bagi tahap kehidupan selanjutnya. Kreativitas anak perlu digali dan dikembangkan karena tahap kehidupan selanjutnya akan terus berubah. Setiap anak pada dasarnya dilahirkan dengan potensi kreatif, namun pengembangan kreativitas pada setiap anak berbeda, sehingga ada yang kreativitasnya menonjol dan ada yang kurang. Kreativitas perlu dikenali, dirangsang dan diekspresikan dengan tepat sejak usia dini untuk mengembangkan potensi kreatif pada anak.

Menggambar merupakan salah satu sarana untuk mengekspresikan kreativitas anak. Selain kegiatan yang menyenangkan, menggambar sudah dilakukan anak sejak usia 1-2 tahun yang berupa coret-coretan. Coretan kemudian berkembang menjadi bentuk yang jelas dan variatif seiring dengan bertambahnya usia anak. Menggambar merupakan sebuah media berekspresi, berkomunikasi dan bermain yang penting bagi anak. Anak-anak membayangkan atau berimajinasi tentang kejadian-kejadian, anak akan menampilkan bermacam-macam ide dan gagasan saat menggambar. Proses saat menggambar itulah mereka dapat berekspresi dan berkomunikasi, sehingga anak dapat menyalurkan kreativitasnya melalui gambar.

Berdasarkan hasil studi awal di beberapa Taman Kanak-Kanak (TK), TK Asih Sejati Yogyakarta, pembelajaran yang digunakan terkesan monoton dibanding TK lain. Pengembangan kreativitas menggambar anak, seperti eksplorasi imajinasi anak juga masih perlu diperhatikan. Model pengembangan kreativitas menggambar yang digunakan masih sederhana dengan mendikte dan memberi contoh secara terus-menerus. Guru menggambar dan mewarnai di depan kelas sedangkan siswa mengikuti apa yang digambar dan warna apa saja yang digunakan oleh guru. Setelah siswa diminta menggambar bebas siswa terlihat kebingungan mencari ide dan menuangkannya dalam bentuk gambar. Belum memberlakukan berbagai metode menarik untuk meningkatkan daya khayal dan imajinasi anak, seperti metode pembelajaran sosiodrama yang telah dilaksanakan seperti halnya di TK lain.

Pengembangan kreativitas khususnya berkarya menggambar anak yang tepat dan benar diharapkan dapat mengembangkan mental peserta didik seperti kepekaan estetik artistik, daya cipta, intuitif, imajinatif dan inovatif terhadap lingkungannya sehingga kreativitas anak dapat berkembang secara optimal. Melalui perkembangan kemampuan dasar tersebut diharapkan memiliki kesiapan belajar di bidang yang lain, maka untuk menjembatani permasalahan di TK Asih Sejati Yogyakarta metode pembelajaran sosiodrama atau bermain peran diberikan untuk memberi stimulasi dalam mengembangkan kreativitas menggambar anak. Anak dapat mengeksplor kemampuan yang ada dalam dirinya dengan memanipulasi keadaan yang ada. Anak diharapkan dapat merasakan bagaimana proses berimajinasi berlangsung dan dapat mempengaruhi hasil gambar anak

sesuai pemahamannya dengan memberi pembelajaran sosiodrama sebelum kegiatan menggambar dilaksanakan. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dilakukan penelitian tentang “Pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama Terhadap Kreativitas Berkarya Menggambar Anak pada Kelompok B Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah dapat diidentifikasi meliputi beberapa hal:

1. Model pengembangan kreativitas yang digunakan masih sederhana dengan mendikte dan memberi contoh secara terus-menerus.
2. Anak terlihat kebingungan mencari ide dan menuangkannya dalam bentuk gambar.
3. Belum diberlakukannya metode sosiodrama yang diharapkan dapat menstimulasi kreativitas berkarya menggambar anak di kelompok B Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta.
4. Belum diketahuinya hubungan metode pembelajaran sosiodrama dan kreativitas berkarya menggambar anak di kelompok B Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, batasan masalah dalam penelitian ini yaitu hubungan metode pembelajaran sosiodrama terhadap kreativitas berkarya

menggambar anak pada kelompok B Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka rumusan masalahnya yaitu sejauh mana metode sosiodrama berpengaruh terhadap kreativitas berkarya menggambar anak pada kelompok B Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh metode pembelajaran sosiodrama terhadap kreativitas berkarya menggambar anak pada kelompok B Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah wawasan tentang pengaruh metode pembelajaran sosiodrama terhadap kreativitas berkarya menggambar anak.
 - b. Dapat menambah pengetahuan khususnya tentang memberi stimulus kreativitas anak dalam kreativitas berkarya menggambar, khususnya melalui metode pembelajaran sosiodrama.
2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian di Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak antara lain:

a. Guru

- 1) Menambah wawasan untuk meningkatkan kreativitas berkarya menggambar anak dengan menerapkan pembelajaran sosiodrama.
- 2) Sebagai inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan metode pembelajaran sosiodrama pada anak.
- 3) Sebagai masukan bagi para pendidik untuk mengembangkan kreativitas ide menggambar anak dalam kreativitas berkarya anak, agar proses belajar mengajar semakin bervariasi peserta didik.

b. Kepala Sekolah

Sebagai bahan untuk menentukan kebijakan, bahwa metode pembelajaran sosiodrama mampu meningkatkan kreativitas berkarya menggambar anak.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Taman Kanak-Kanak

Kesadaran akan kebutuhan pendidikan kini cenderung meningkat, pendidikan diperlukan untuk mengembangkan manusia, khususnya pada usia dini. Potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada usia dini. Menurut pendapat Patmonodewo (2003: 59) Taman kanak-kanak (TK) adalah lembaga formal yang memberi kemungkinan pada setiap peserta didiknya untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya, memupuk kemampuan dasar yang diperlukan dalam rangka mempersiapkan kelas selanjutnya. Pendapat tersebut sejalan dengan apa yang dicantumkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 27 Tahun 1990 (Patmonodewo, 2003: 59). Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, yang diselenggarakan di jalur pendidikan sekolah atau pendidikan luar sekolah. TK adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4 tahun sampai pendidikan dasar.

Tujuan TK dibagi menjadi dua yaitu tujuan umum dan khusus Patmonodewo (2003: 59). Tujuan umumnya yaitu membentuk manusia pancasila sejati, yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, cakap, sehat dan terampil serta bertanggung jawab terhadap Tuhan, masyarakat dan negara. Sedangkan tujuan khususnya yaitu:

- a. Memberi kesempatan kepada anak untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan fisik maupun psikologinya dan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya secara optimal sebagai individu yang unik.
- b. Memberi bimbingan yang seksama agar anak memiliki sifat dan kebiasaan yang baik sehingga mereka dapat diterima oleh masyarakatnya.
- c. Mencapai kematangan mental dan fisik yang dibutuhkan agar dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa TK adalah sebuah lembaga formal yang diperuntukan bagi anak usia prasekolah (4-6 tahun) untuk membantu mengembangkan kemampuan dasar anak, membimbing anak agar memiliki sifat dan kepribadian yang baik serta mempersiapkan anak untuk dapat melanjutkan ke jenjang selanjutnya.

2. Karakteristik Anak Taman Kanak-kanak (4–6 tahun)

Anak-anak usia pada usia tiga sampai enam tahun penuh dengan energi dan terus bergerak. Walau mereka tumbuh, ketrampilan motorik kasar dan halus menjadi lebih tepat dan kemampuan mereka melakukan tugas yang menuntut keselarasan, seperti naik sepeda dan melempar bola semakin baik.

Sedangkan pola perkembangan anak dihasilkan oleh hubungan dari beberapa proses biologis, kognitif dan sosial emosi. Menurut Santrock, (2007: 19) Setidaknya ada 5 periode perkembangan pada seorang anak :

- a. Periode prakelahiran (*prenatal period*), adalah waktu mulai pembuahan hingga kelahiran, sekitar sembilan bulan.

- b. Masa Bayi (*infancy*), adalah periode perkembangan yang terus terjadi dari lahir sampai sekitar usia 18 hingga 24 bulan.
- c. Masa kanak-kanak awal (*early childhood*) merupakan periode perkembangan yang terjadi pada akhir masa bayi hingga usia 3 sampai 6 tahun, disebut juga tahun-tahun prasekolah.
- d. Masa kanak-kanak tengah dan akhir (*middle and late childhood*) merupakan periode perkembangan yang dimulai dari sekitar usia 6 sampai 11 tahun, disebut tahun-tahun sekolah dasar.
- e. Masa remaja (*adolescence*), merupakan periode peralihan perkembangan dari kanak-kanak ke masa dewasa awal, memasuki usia 10 hingga 12 tahun dan berakhir usia 18 hingga 22 tahun.

Sementara itu menurut Syamsur Mochtar (Purwanti, 2002: 23) ciri-ciri usia kanak-kanak sebagai berikut:

- a. Anak usia 3 tahun
 - 1) Gerakan lebih halus, lancar dan terkoordinasi.
 - 2) Periode haus nama.
 - 3) Egosentis dan lebih senang bermain dengan sekitar.
- b. Anak usia 4 tahun
 - 1) Gerakan lebih terkoordinasi.
 - 2) Senang bermain dengan kata-kata.
 - 3) Dapat duduk diam dan dapat menyelesaikan tugas dengan hati-hati.
 - 4) Dapat mengurus diri sendiri.
 - 5) Belum dapat membedakan cerita yang sungguh-sungguh dan cerita khayal.

6) Sudah dapat membedakan satu dengan banyak.

c. Anak usia 5-6 tahun

1) Gerakan lebih terkontrol lagi.

2) Perkembangan bahasanya sudah semakin baik.

3) Dapat menyesuaikan diri.

4) Dapat bermain dan berkawan.

5) Peka terhadap situasi sosial.

6) Mengetahui perbedaan kelamin dan status.

7) Dapat menghitung sampai 10.

8) Mulai tidak menyukai cerita khayal.

Menurut beberapa pendapat yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa anak pada usia TK atau usia 4-6 tahun sudah lebih terkonkondisi, perkembangan bahasa dan sudah dapat menyesuaikan diri walaupun anak-anak pada usia TK ini masih menilai segala sesuatu dengan logikanya sendiri.

3. Sosiodrama

Sosiodrama merupakan salah metode pembelajaran yang digunakan untuk mencapai keberhasilan mencapai kompetensi yang ditetapkan. Metode pembelajaran ini sangat penting dilakukan agar proses belajar mengajar nampak menyenangkan dan tidak membuat peserta didik suntuk namun juga dapat menangkap ilmu dari tenaga pendidik dengan mudah. Sosiodrama atau permainan drama yang sering disebut “permainan pura-pura” adalah permainan aktif dimana anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi yang seolah-olah hal itu memiliki atribut yang lain dari yang

sebenarnya, bentuknya sering pula disebut “kreatif” (Hurlock, 1997: 329). Sementara itu sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya (Trianto, 2011: 96). Pembelajaran sosiodrama umumnya disukai dan sering dilakukan oleh anak usia sekitar 2-8 tahun bentuknya merupakan pengulangan dari situasi yang diamati oleh anak sehari-hari. Anak dapat melampiaskan apa yang ingin dilakukan selama pengamatan anak pada kehidupan di sekelilingnya melalui permainan sosiodrama, sehingga dapat dilihat mana anak yang aktif dan tidak aktif dalam permainan ini. Anak akan melakukan suatu karakter tertentu yang sudah diamati sebelumnya.

Sosiodrama merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan karena dilakukan sambil bermain. Bermain merupakan kegiatan utama yang tampak sejak bayi berusia 3-4 bulan dan penting bagi perkembangan anak. Melalui permainan anak dapat belajar mengembangkan kemampuannya untuk memecahkan masalah. Bermain merupakan hal yang diulang-ulang dan menimbulkan rasa senang, sehingga anak belajar mengenali lingkungannya. Belajar juga memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi perasaan anak. Menurut Andang Ismail (2009: 26) permainan memiliki dua pengertian yaitu:

- a. Permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Pengertian bermain adalah melakukan perbuatan untuk menyenangkan hati (dengan alat-alat tertentu atau tidak). Anak-anak menggunakan bahan tidak ditujukan berdasarkan daya gunanya, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya.

- b. Permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah.

Permainan merupakan suatu aktifitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan. Belajar dengan bermain adalah kegiatan terpadu, antara belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam sebuah materi pelajaran. Tindakan ini merupakan upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan untuk mencapai pembelajaran yang sehat dan memperoleh mutu yang optimal. Bermain memiliki beberapa manfaat salah satunya mendapatkan kesenangan setelah melakukan kegiatan bermain, berikut ini beberapa manfaat dari kegiatan bermain menurut Suryadi (2006: 6) yaitu:

- a. Menegaskan pentingnya bermain karena sebagai suatu cara untuk belajar diri sendiri.
- b. Berpendapat bermain sangat penting bagi anak karena anak akan memiliki potensi lebih dan perlu disalurkan pada bermain.
- c. Menegaskan bahwa bermain bagi anak sangat penting karena sebagai kodrat anak.
- d. Berpendapat bahwa bermain penting bagi anak karena setiap anak dalam perkembangannya biasanya mendapatkan dari lingkungan hidupnya, baik dari lingkungan terdekat maupun lingkungan yang lebih dekat.
- e. Berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan, dan kenikmatan itu menjadi rangsangan bagi pelaku lainnya. Ketika anak mulai mampu berbicara dan berfantasi meluas menjadi kenikmatan berekreasi.

Sosiodrama memiliki keunggulan maupun kelemahan. Menurut Sudjana (Damayanti, 2003: 64), beberapa keunggulan dan kelemahan sosiodrama, diantaranya:

Tabel 2.1: **Keunggulan dan Kelemahan Sosiodrama**

Keunggulan	Kelemahan
1. Peran yang ditampilkan peserta didik dengan menarik akan segera mendapat perhatian dari peserta didik lainnya.	1. Kemungkinan adanya peserta didik yang tidak menyenangi memainkan peran tertentu.
2. Dapat digunakan baik dalam kelompok besar maupun dalam kelompok kecil.	2. Lebih menekankan terhadap masalah dari pada bermain peran.
3. Dapat membantu peserta didik untuk memahami pengalaman orang lain yang melakukan peran.	3. Mungkin akan terjadi kesulitan dalam penyesuaian diri terhadap peran yang harus dilakukan.
4. Dapat membantu peserta didik untuk menganalisis dan memahami situasi serta memikirkan masalah yang terjadi dalam bermain peran.	4. Mungkin membutuhkan waktu yang lebih lama untuk memerankan sesuatu dalam kegiatan belajar itu.
5. Menumbuhkan rasa kemampuan dan kepercayaan diri peserta didik untuk berperan dalam menghadapi masalah.	5. Bermain peran terbatas pada beberapa situasi kegiatan belajar.

Melalui pembelajaran sosiodrama, anak diajak untuk belajar memecahkan masalah dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman sendiri. Pembelajaran sosiodrama, juga dapat membantu individu untuk melalui proses kelompok sosial. selain itu dengan pembelajaran sosiodrama, anak dapat mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan memperagakannya, kemudian hasilnya didiskusikan dalam kelas.

Sosiodrama menurut Moeslichatoen (2004: 38) merupakan suatu kejadian yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak pada situasi

tertentu, sehingga dapat dipakai oleh anak untuk mengembangkan daya khayal atau imajinasi sehingga dapat menghayati tujuan dari kegiatan tersebut. Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Suratno (2005: 84) bermain peran merupakan bermain dengan mengkhayal yang dapat memberikan kesenangan. Berdasarkan pendapat tersebut bahwasanya bermain peran dapat mengembangkan daya khayal dan imajinasi. Sedangkan Conny Semiawan, dkk (Damayanti, 2003: 66) berpendapat bahwa bermain peran yaitu: (a) Anak dapat menempatkan diri sebagai tokoh atau pribadi tertentu sehingga melatih anak menghargai jasa dan peranan orang lain, serta dibina tentang nilai-nilai kebersamaan dan tenggang rasa. (b) Anak dapat berlaku sebagai benda-benda, sehingga akan melatih dan mengembangkan daya imajinasi anak.

Kemampuan pada aspek bermain peran, antara lain. (a) Mematuhi permainan yang sudah disepakati. (b) Berkomunikasi dengan sopan. (c) Saling menghargai dengan teman lawan mainnya. (d) Memerankan karakter peran yang sedang dilakoni. Melalui sosiodrama anak mampu memperagakan berbagai peran sosial yang diamatinya. Pembelajaran sosiodrama juga dapat mencontohkan anak pada situasi tertentu dan bagaimana cara anak melalui situasi tersebut.

Berdasarkan teori yang telah disebutkan dapat ditarik kesimpulan sosiodrama yaitu salah satu cara pemecahan masalah dengan cara mendramakan masalah-masalah tersebut, selain itu sosiodrama digunakan untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak dengan memainkan atribut dalam permainan, terlebih yang berkaitan dengan kegiatan sosial anak melalui permainan sehingga menimbulkan kesenangan. Bermain peran dilakukan dengan

perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi yang seolah-olah memiliki atribut yang lain dari yang sebenarnya.

4. Hakikat Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas memiliki beberapa pengertian dan dapat diartikan dari sudut pandang yang berbeda, menurut Hurlock (1997: 31) kreativitas menekankan hasil dari orang yang kreatif dan orisinalitas hasil tersebut dalam kelompok sosial secara keseluruhan. Konsep ilmiah menekankan bahwa kreativitas merupakan suatu proses atau cara pemikiran yang menghasilkan sesuatu yang baru dan berbeda bagi orang yang bersangkutan.

Kreativitas dapat dikaitkan dengan cara pandang dan gagasan dimana orang lain belum berpikiran kearah tersebut, seperti yang dinyatakan Munandar (1999: 50) bahwa kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas*) dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. Tampilan karya yang kreatif selalu tampil tunggal (*unicness*), karena tidak ada kembarannya, asli (*original*), karena dihasilkan oleh diri sendiri, pelaku seni, dan ber-kebaruan (*novelty*), karena belum pernah ada sebelumnya. Pendapat tersebut diperkuat dengan pendapat dari Hurlock (1997: 4) bahwa yang menyatakan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal

pembuatnya. Kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman.

Pendapat lain dari Clark Mounatakis (Munandar, 2012: 18) menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain. Pendapat ini sejalan dengan pemikiran Rhodes (Basuki, 2010: 10-11) ada empat aspek yang menandai adanya kreativitas. Empat aspek itu adalah pribadi kreatif (*the creative person*), proses kreatif (*the creative process*), produk kreatif (*the creative product*), dan pendorong atau lingkungan kreatif (*the creative press or environment*). Keempat aspek ini disebut *Four P's of Creativity: Person, Process, Product, dan Press*. Keempatnya saling berkaitan sebagai berikut: Pibadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (*Press*) dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif (Munandar, 2012: 20).

Terdapat banyak arti kreativitas yang populer, salah satunya menurut Hurlock (1997: 2) diantaranya ada delapan arti kreativitas yang sering digunakan, adalah sebagai berikut :

- 1) Kreativitas dianggap sebagai proses, suatu proses terhadap adanya sesuatu yang baru, apakah itu gagasan, atau benda dalam bentuk atau rangkaian yang baru.
- 2) Kreativitas dilihat dari kreasi sesuatu yang baru dan orisinal secara kebetulan.
- 3) Konsep kreativitas ketiga yaitu apa saja yang baru dan berbeda dari yang telah ada dan unik.

- 4) Kreativitas merupakan proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal.
- 5) Kreativitas sering dianggap sinonim dengan kecerdasan tinggi.
- 6) Kreatif merupakan sarana konsep yang memerlukan pengetahuan sebelum menggunakannya dengan cara yang baru dan orisinal.
- 7) Kreativitas umumnya sinonim dari imajinasi, fantasi, dan merupakan suatu bentuk permainan mental.
- 8) Kreativitas tidak mempunyai tingkatan.

Berdasarkan beberapa teori yang telah dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas lebih menekankan pada ide yang merupakan sarana konsep kemudian diproses untuk membuat produk atau gagasan apa saja yang belum pernah ada (*original*) sebelumnya dan bersifat unik.

2. Teori Kreativitas

Teori kreativitas dapat dikatakan sebagai suatu dasar yang mutlak harus dikaji untuk menjelaskan suatu hal dalam suatu pengetahuan yang dimaksudkan agar suatu pengetahuan memiliki dasar yang kuat dan dapat diaplikasikan kedalam kehidupan sehari-hari. Berikut ini dua teori dari banyak sekali teori yang menjelaskan pembentukan pribadi kreatif:

1) Teori Psikoanalisis

Teori psikoanalisis ini umumnya melihat lingkungan anak yang dijadikan patokan untuk perkembangan anak pada tahapan berikutnya. Berdasarkan pendapat dari Basuki (2010: 3) pribadi kreatif dipandang sebagai seseorang yang pernah mengalami trauma, yang dihadapi dengan memunculkan gagasan-gagasan

yang disadari atau tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma. Berikut ini merupakan tokoh-tokoh dalam Pengembangan Kreativitas yaitu:

a) Teori Freud

Sigmund Freud (1856-1939) merupakan salah satu yang menganut pandangan psikoanalisis. Menurut Freud (Munandar, 2010: 32) proses kreatif merupakan ciri kepribadian yang menetap pada lima tahun pertama dari kehidupan. Proses kreatif dari mekanisme pertahanan merupakan upaya tak sadar untuk menghindari kesadaran mengenai ide-ide yang tidak menyenangkan atau yang tidak dapat diterima. Meskipun kebanyakan mekanisme pertahanan menghambat tindakan kreatif, namun mekanisme sublimasi justru merupakan penyebab utama dari kreativitas.

b) Teori Kris

Freud Ernest Kris merupakan penganut teori psikoanalisis, Kris menerima dasar-dasar umum dari Freud namun menambahkan dasar teorinya. Kris (Munandar, 2010: 32) menekankan bahwa mekanisme pertahanan regresi (beralih ke perilaku sebelumnya yang akan memberi kepuasan, jika perilaku sekarang tidak berhasil atau tidak memberi kepuasan) juga sering muncul dalam tindakan kreatif.

c) Carl Jung

Carl Jung merupakan salah satu tokoh yang menganut teori psikoanalisis ini, namun lebih menekankan pada alam bawah sadar manusia yang memiliki pengaruh besar dalam mempengaruhi kreativitas. Pernyataan Jung (Munandar,

2010: 32) bahwa ketidaksadaran memainkan peranan yang amat penting dalam kreativitas tingkat tinggi. Alam pikiran yang tidak disadari dibentuk oleh masa lalu pribadi, dengan adanya ketidaksadaran kolektif, akan timbul penemuan, teori, seni, dan karya-karya baru lainnya. Proses inilah yang menyebabkan kelanjutan dari eksistensi manusia.

2) Teori Humanistik

Teori humanistik berbeda dari teori psikoanalisis, teori ini tidak lagi beranggapan bahwa kreativitas hanya berkembang pada lima tahun pertama. Basuki (2010: 4) menyatakan bahwa teori humanistik melihat kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi. Berikut ini adalah tokoh-tokohnya dalam Pengembangan Kreativitas:

a) Teori Maslow

Manusia merupakan suatu ketunggalan yang memiliki dapat menghayati, merasakan, membutuhkan dan memiliki rasa ingin dihargai. Menurut Maslow manusia mempunyai naluri-naluri dasar yang menjadi nyata sebagai kebutuhan. Kebutuhan ini harus dipenuhi dalam urutan hierarki seperti kebutuhan primitif muncul pada saat lahir dan kebutuhan tinggi berkembang sebagai proses pematangan individu. Kebutuhan tersebut adalah: (1) Kebutuhan fisik/biologis. (2) Kebutuhan akan rasa aman. (3) Kebutuhan akan rasa dimiliki (*sense of belonging*) dan cinta. (4) Kebutuhan akan penghagaan dan harga diri. (5) Kebutuhan aktualisasi/perwujudan diri. (6) Kebutuhan Estetik (Basuki 2010: 4).

Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan proses perwujudan diri. Kreativitas didapatkan karena seseorang terpacu untuk mendapatkan apa yang dia inginkan setelah mendapatkan sesuatu dari yang dia butuhkan. Pemuasan dari kebutuhan tersebut memungkinkan individu menaruh minat pada penghargaan diri dan aktualisasi diri merupakan kebutuhan tertinggi yang merupakan puncak dari hidup.

b) Teori Rogers

Carl Rogers (1902-1987) mengemukakan bahwa tiga kondisi internal dari pribadi yang kreatif, yaitu: (1) Keterbukaan terhadap pengalaman. (2) Kemampuan untuk menilai situasi patokan pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*). (3) Kemampuan untuk bereksperimen, untuk “bermain” dengan konsep-konsep. Apabila seseorang memiliki ketiga ciri ini, orang tersebut diatas akan berfungsi sepenuhnya menghasilkan karya-karya kreatif, dan hidup secara kreatif. Ketiga ciri atau kondisi tersebut juga merupakan dorongan dari dalam (*internal press*) untuk kreasi (Basuki 2010: 4).

Berdasarkan beberapa teori kreativitas yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa teori yang paling sering digunakan sebagai landasan perencanaan program pendidikan anak berbakat. Teori psikoanalisis memandang kreativitas sebagai usaha, atau pertahanan untuk memecahkan diri dari trauma secara sadar ataupun secara tidak sadar. Teori psikoanalisis lebih memusatkan perhatian pada pentingnya pengalaman masa anak-anak. Teori kedua yaitu teori humanistik beranggapan bahwa kreativitas tidak hanya berkembang pada lima tahun pertama. Teori humanistik ditimbulkan dari kesehatan psikologis tingkat

tinggi, karena manusia memiliki keinginan untuk mencapai aktualisasi diri. Aktualisasi diri merupakan kebutuhan tertinggi dan untuk mencapainya, harus ada sikap keterbukaan, kemampuan menilai situasi serta keberanian untuk bereksperimen.

3. Unsur Karakteristik Kreativitas

Kreatif merupakan kata-kata yang sering digunakan namun dalam pengaplikasiannya kreativitas juga tidak mudah dilakukan. Biasanya anak yang kreatif memiliki sikap ingin tahu, memiliki minat, kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Berikut ini merupakan karakteristik kreativitas tersebut menurut Hurlock (1978: 5) adalah sebagai berikut:

- 1) Kreativitas merupakan proses, bukan hasil.
- 2) Proses itu mempunyai tujuan.
- 3) Kreativitas mengarah ke penciptaan sesuatu yang baru, berbeda, dan karenanya unik bagi orang itu, baik itu bentuk lisan atau tulisan, maupun kongkret atau abstrak.
- 4) Kreativitas timbul dari pemikiran divergen, sedangkan konformitas dan pemecahan masalah sehari-hari timbul dari pemikiran konvergen.
- 5) Kreativitas merupakan suatu cara berpikir, tidak sinonim dengan kecerdasan, yang mencakup mental selain berpikir.
- 6) Kreativitas merupakan kemampuan untuk mencipta, bergantung pada perolehan pengetahuan yang diterima.
- 7) Kreativitas merupakan bentuk imajinasi yang dikendalikan, menjurus ke arah beberapa bentuk prestasi, misalnya menggambar.

Kesimpulan yang dapat diambil dari teori yang telah dijelaskan yaitu, orang yang kreatif biasanya memiliki rasa ingin tahu. Kreativitas merupakan penciptaan hal yang baru dan unik, yang ditimbulkan dari pemikiran berbeda sehingga mampu membuat sesuatu yang baru, dan biasanya dilakukan untuk mendapatkan prestasi.

4. Proses Kreativitas

Proses kreatif pada dasarnya merupakan tahapan dimana pembentukan kreativitas sedang berlangsung, proses kreativitas berdasarkan pendapat Wallas (Purwanti 2002: 25) meliputi empat tahap yaitu:

- 1) Tahap Persiapan, mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan mengumpulkan data/informasi, mempelajari pola berpikir dari orang lain, bertanya kepada orang lain.
- 2) Tahap Inkubasi, pada tahap ini pengumpulan informasi dihentikan, individu melepaskan diri untuk sementara masalah tersebut. Ia tidak memikirkan masalah tersebut secara sadar, tetapi “mengeramkannya” dalam alam prasadar.
- 3) Tahap Iluminasi, tahap ini merupakan tahap timbulnya “*insight*” atau “*Aha Erlebnis*”, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru.
- 4) Tahap Verifikasi, tahap ini merupakan tahap pengujian ide atau kreasi baru tersebut terhadap realitas, diperlukan pemikiran kritis dan konvergen. Proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti proses konvergensi (pemikiran kritis).

5. Ciri Pribadi Kreatif

Biasanya pribadi yang kreatif memiliki beberapa ciri yang menonjol, baik dalam sifat, minat, maupun aktivitasnya. Biasanya pribadi yang dikatakan kreatif lebih berani mengambil resiko dibanding yang lainnya serta lebih inovatif untuk tampil berani dan berbeda. Berikut ini ciri pribadi kreatif menurut Campbell (Mangunhardjana, 1986: 27), terbagi dalam tiga kategori seperti berikut:

- 1) Ciri-ciri pokok: kunci untuk melahirkan ide, gagasan, ilham, pemecahan, cara baru, penemuan.
- 2) Ciri-ciri yang memungkinkan: yang membuat mampu mempertahankan ide-ide kreatif, sekali sudah ditemukan tetap hidup.
- 3) Ciri-ciri sampingan: tidak langsung berhubungan dengan penciptaan atau menjaga agar ide-ide yang sudah ditemukan tetap hidup, tetapi kerap memengaruhi perilaku orang-orang kreatif.

6. Ekspresi Kreativitas pada Masa Anak-anak

Anak-anak memiliki cara yang umum digunakan dalam mengekspresikan kreativitasnya. Setiap anak memiliki pola pemikirannya sendiri yang berbeda dengan orang dewasa. Berikut merupakan beberapa cara yang paling umum digunakan anak untuk mengekspresikan kreativitas adalah sebagai berikut:

1) Animisme

Animisme sering dikaitkan dengan kepercayaan, kepercayaan pada benda mati yang dianggap memiliki sifat hidup karena memiliki roh didalamnya. Animisme dalam kaitannya dengan kreativitas pada masa anak-anak ini juga hampir sama dengan hal tersebut, pemikiran animistik pada anak juga belum dapat diketahui pada usia berapa dimulainya karena anak-anak belum mampu

mengungkapkan pikirannya secara verbal. Pemikiran anak dapat diketahui melalui tindakannya.

Animisme adalah kecenderungan untuk menganggap benda mati sebagai benda hidup. Anak kecil mempunyai pengetahuan dan pengalaman yang minim untuk mampu membedakan antara hal-hal yang mempunyai sifat hidup dan tidak (Hurlock, 1997: 12). Pemikiran animistik ini membantu anak untuk membayangkan dirinya pada posisi orang lain, jadi sikap ini dapat membantu anak untuk mengembangkan sikap empati. Anak-anak menganggap bahwa mereka merasa dan bertindak dengan cara tertentu dalam berbagai situasi, maka segala sesuatu berbuat demikian pula.

2) Teman Imajiner

Tidak semua anak mendapatkan teman yang didambakannya, dengan begitu anak akan mencari atau menciptakan teman imajiner yang dapat memenuhi kebutuhan bermainnya agar lebih menyenangkan. Anak yang pemalu atau pernah mengalami pengalaman yang tidak menyenangkan dengan teman sungguhnya bukan tidak mungkin lebih menyukai teman imajinernya. Menurut Hurlock (1997: 16) teman imajiner adalah orang, hewan atau benda yang diciptakan anak dalam khayalannya untuk memainkan peran seorang teman.

3) Dusta putih

Dusta pada masa anak-anak berbeda dengan apa yang dimaksud orang dewasa dengan berdusta. Hurlock (1997: 19) menekankan bahwa dusta putih adalah kebohongan yang diceritakan seorang anak yang sebenarnya merasa yakin bahwa itu benar. Dusta putih yang diceritakan anak bukan bertujuan untuk menipu

orang. Anak yang menceritakan dusta putih percaya dan yakin bahwa yang dikatakannya adalah benar.

Dusta putih pada anak lebih digunakan untuk membesarkan diri dan memperindah kenyataan dimana dengan cara ini anak akan menjadi pusat perhatian, dusta putih merupakan hasil perkembangan imajinasi. Penalaran pada anak dengan tekanan teman sebaya biasanya dapat melenyapkan dusta putih.

5. Kreativitas Anak

Kreativitas yang tampak pada anak-anak berbeda dengan orang dewasa. Kreativitas seorang anak bisa muncul jika terus diasah sejak dini. Kreativitas pada anak-anak misalnya pada saat kegiatan menggambar, selain anak mempunyai ciri pribadi kreatif dan produk kreatif, proses saat menggambar juga mempunyai nilai-nilai kreativitas, berikut adalah nilai kreativitas saat anak menggambar menurut Pamadhi dan Evan (2008: 3-11) adalah sebagai berikut: a) Sebagai alat cerita (bahasa visual). b) Sebagai alat bermain. c) Sebagai melatih ingatan. d) Melatih berpikir komprehensif. e) Melatih keseimbangan.

Nilai-nilai kreativitas inilah yang terdapat dalam proses menggambar, tidak hanya menghasilkan produk kreatif saja, tetapi hal yang paling penting adalah kreativitas pada saat proses menggambar tersebut. Sehingga menghasilkan tampilan karya yang kreatif selalu tampil tunggal (*unicness*), karena tidak terdapat kembarannya, asli (*original*), karena dihasilkan oleh diri sendiri pelaku seni, dan ber-kebaruan (*novelty*), karena belum pernah ada sebelumnya (Pamadhi dan Evan 2008: 3-11). Pada dasarnya kreativitas merupakan kegiatan imajinatif juga ekspresif, kreatifitas pada anak dapat diasah sejak dini. Kreativitas yang berkaitan

dengan seni rupa erat hubungannya dengan proses perkembangan dan daya cipta suatu produk yang bernilai kebaruan.

6. Tinjauan Gambar Anak

a. Gambar Anak Gambar anak merupakan ekspresi kejujuran anak tentang perasaan, harapan, fantasi, serta imajinasi oleh sebab itu bentuknya unik, lucu, dan naif baik yang ditampilkan dalam goresan, pewarnaan atau unsur visual lainnya. Gambar adalah menorehkan garis dan bayangan dari suatu objek, baik berupa benda, orang maupun pemandangan, dengan maksud memindahkan objek tadi ke bidang datar (Sriwirasto, 2010: 5). Sedangkan pengertian gambar menurut Mustofa (2002: 8), merupakan bahasa visual anak yang dituangkan dalam bentuk simbol atau bahkan hal ini merupakan cara mereka dalam berkomunikasi hal ini sejalan dengan pendapat tersebut gambar anak-anak pada dasarnya bukan suatu produk yang memberikan makna bahasa (oral) untuk dimengerti, tetapi lebih merupakan sesuatu yang harus dihayati sebagai gejala visual untuk menyampaikan citra seni. Menggambar dan melukis memiliki definisi yang berbeda meski sering diartikan sama, menurut pendapat Wojowasito (Sriwirasto, 2010: 11) melukis adalah *to paint* yang berarti men-cat, karena *paint* berarti cat. Perbedaan menggambar dan melukis yaitu media yang digunakan, jika melukis menggunakan cat atau media basah, menggambar lebih menggunakan media kering seperti pastel dan spidol. Namun apabila mengamati perkembangan istilah menggambar yang telah disebutkan maka melukis adalah kegiatan menggambar dengan cara yang serba lebih.

Usia 4-7 tahun adalah termasuk dalam masa pra bagan, yang terpenting dari masa pra bagan adalah cara berbeda dari gambar dimulai ciptaan sadar pada bentuk. Pada masa ini anak sadar bahwa membuat bentuk berawal dari hubungan dengan dunia sekitar lingkungan. Simbol dan coretan terkontrol serta terkait dengan lingkungan sekitar anak, coretan pada masa pra bagan sebagian besar terjadi karena aktivitas kinestik (Lowenfeld dan Brittain, 1982: 205). Masa pra bagan adalah masa dimana anak sudah mulai mengenal dirinya, anak akan menganggap dirinya sebagai pusat segalanya. Masa ini didominasi dengan egosentris, yaitu ketidakmampuan anak untuk membedakan perspektif diri sendiri dan perspektif orang lain. Ego (keakuan) akan muncul pada karya anak, anak akan mulai menerjemahkan lingkungan sekitar dengan pikiran dan perasaannya. Misalnya, anak memasukkan unsur benda-benda yang lain untuk memenuhi bidang gambar. Mula-mula anak memusatkan perhatiannya pada suatu objek sampai selesai, kemudian melupakannya dan berganti memusatkan perhatiannya pada objek yang lain sampai selesai.

b. Elemen menggambar

1) Garis

Garis merupakan salah satu elemen dalam menggambar yang sangat vital garis biasanya digunakan pada proses awal penciptaan karya, garis juga dapat menambah nilai artistik dalam suatu karya rupa. Menurut Wucius Wong (Kartika, 2004: 41) garis merupakan suatu alur dari sambungan titik-titik yang mempunyai arah dan membentuk kesan tertentu. Jika sebuah titik bergerak, jalan yang dilaluinya membentuk garis. Garis mempunyai panjang tanpa lebar, mempunyai

kedudukan dan arah, kedua ujungnya berupa titik, garis merupakan batas sebuah bidang. Wujud garis dibedakan menjadi dua macam yaitu: (a) Garis nyata, garis ini terjadi karena adanya goresan dan meninggalkan bekas yang nyata. (b) Garis semu, yaitu garis yang terjadi pada kesan mata yang ditangkap oleh mata yang sesungguhnya merupakan batas limit suatu benda.

2) Bidang

Segala berbentuk pipih yang bukan titik atau garis digolongkan dalam bidang. Sebuah bidang mempunyai kedudukan dan arah. Bidang dibatasi oleh garis dan menentukan batas terluar sebuah gambar (Wong, 1986: 5). Bidang merupakan suatu area yang dibatasi oleh garis, baik garis nyata maupun garis semu, sehingga dapat dikatakan bahwa titik dapat berupa bidang namun bidang belum tentu titik.

3) Bentuk

Bentuk dalam pengertian bahasa dapat berarti bangun (*shape*) atau bentuk plastis (*form*). Bangun (*shape*) ialah bentuk benda yang polos, seperti terlihat oleh mata, sekedar untuk menyebut sifatnya yang bulat, persegi, ornamental dan tak teratur. Titik, garis atau bidang akan menjadi bentuk jika terlihat. Titik, garis atau bidang yang terlihat adalah bentuk dalam arti yang sebenarnya walaupun bentuk yang berupa titik atau garis pada umumnya tetap disebut titik atau garis saja (Wong, 1986: 5).

4) Warna

Warna merupakan salah satu elemen seni rupa yang sangat penting, dalam kehidupan sehari-haripun warna dapat dengan mudah ditemukan namun ditempat

yang gelap kita tidak bisa melihat dan menemukan warna. Menurut Kartika (2004: 48) warna merupakan unsur yang paling dominan dalam penciptaan suatu karya rupa. Warna merupakan kesan yang ditimbulkan cahaya pada mata. Sedangkan Penyebab terjadinya warna menurut Darmaprawira (2009: 19) adalah cahaya, tanpa cahaya warna tidak akan terlihat, sedangkan cahaya terdiri dari seberkas sinar yang memiliki panjang gelombang yang berbeda-beda. Bila gelombang tersebut memasuki mata, maka yang terjadi adalah sensasi warna.

5) Ruang

Ruang dalam karya tiga dimensi dapat dirasakan langsung seperti ruang kelas, ruang kamar. Sedangkan pada karya dua dimensi ruang yang ditimbulkan berupa kesan. Pengertian ruang menurut Kartika (2004: 49) yaitu ruang merupakan wujud dari trimatra yang mempunyai panjang, lebar dan tinggi. Ruang dalam seni rupa dibagi dalam dua macam yaitu ruang nyata dan ruang semu. Ruang nyata merupakan bentuk ruang yang dapat dibuktikan dengan indra peraba sedangkan ruang semu merupakan penangkapan bentuk dari indra pengelihatannya yang tampak pada bidang dua matra.

6) Tekstur

Tekstur dalam seni rupa digunakan untuk memberi kesan sehingga suatu karya bernilai estetik lebih. Menurut Soegeng (Kartika 2004: 47) tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai bentuk usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk karya.

7. Kaidah Komposisi

Selain elemen-elemen seni rupa hal utama yang perlu diperhatikan didalam berkarya seni adalah komposisi. Berikut ini merupakan beberapa kaidah komposisi menurut Darsono (2004: 47) :

a. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya rupa akan membuat karya tersebut terlihat cerai-berai, kacau-balau yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah, dll), maka kesatuan telah tercapai.

b. Keseimbangan (*Balance*)

Karya seni dan desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Seperti halnya jika kita melihat pohon atau bangunan yang akan roboh, kita merasa tidak nyaman dan cenderung gelisah. Keseimbangan pada bidang seni ini tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan, yaitu suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani.

c. Proporsi (*Proportion*)

Proporsi termasuk prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya diperlukan perbandingan-perbandingan yang tepat. Proporsi pada dasarnya adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang, pada bidang desain proporsi ini dapat kita lihat dalam perbandingan ukuran kertas dan layout halaman.

d. Irama (*Rhythm*)

Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus. Misalnya pada bentuk-bentuk alam bisa kita ambil contoh pengulangan gerak pada ombak laut, barisan semut, gerak dedaunan, dan lain-lain. Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk-bentuk unsur rupa.

e. Dominasi (*Domination*)

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi berasal dari kata *Dominance* yang berarti keunggulan. Sifat unggul dan istimewa ini akan menjadikan suatu unsur sebagai penarik dan pusat perhatian. Dominasi pada dunia desain sering juga disebut *Center of Interest*, *Focal Point* dan *Eye Catcher*. Dominasi mempunyai beberapa tujuan yaitu untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan dan untuk memecah keberaturan.

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa selain elemen menggambar, komposisi merupakan prinsip dasar yang perlu diperhatikan dalam berkarya seni. Berdasarkan pengertian komposisi bahwa tanpa adanya kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama, dan dominasi dibutuhkan dalam suatu karya agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya rupa akan membuat karya tersebut terlihat tercerai-berai.

8. Periodisasi Gambar Anak

Berikut ini periodisasi gambar anak menurut Lownfeld dan Britain (1982: 172) dalam rangka mengidentifikasi perkembangan pengamatan dalam bentuk gambar, adalah sebagai berikut:

a. Periode Coreng Moreng (*Scribbling Period*)

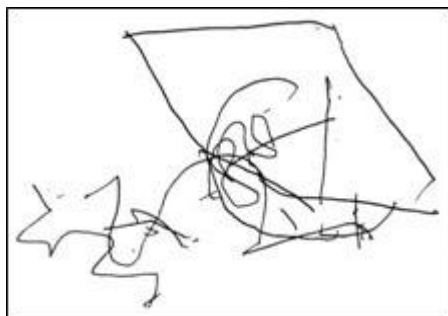
Periode ini berlaku bagi anak berusia 2 sampai 4 tahun (masa pra sekolah). Masa dimana anak mendapatkan pengalaman aktivitas motoriknya, wujud gambar anak berupa goresan tebal tipis dengan arah yang belum terkendali. Unsur warna pada tahapan coreng moreng belum penting. Periode ini terbagi dalam tiga tahap, yaitu:

1) Corengan tak beraturan: bentuk sembarangan, mencoreng tanpa melihat kertas, belum dapat corengan berupa lingkaran, anak bersemangat dalam membuat corengan, adalah ciri tahapan mencoreng paling awal. Berikut adalah contoh gambar anak pada tahap corengan tidak beraturan:



Gambar 1 : **Contoh gambar anak pada tahap corengan tidak beraturan**
sumber: *Lownfeld dan Brittain. 1982: 174, Creative and mental growth*

2) Corengan terkendali: anak mulai menemukan kendali visual terhadap coretan yang dibuatnya dengan kata lain sudah ada koordinasi antara perkembangan visual dan perkembangan motorik. Goresan dibuat dengan penuh semangat, terdapat pengulangan pencoretan garis, baik horizontal, vertikal, lengkung, bahkan lingkaran.



Gambar 2 : Contoh gambar anak pada tahap corengan beraturan Sumber: Lownfeld dan Brittain. 1982: 177, *Creative and mental growth*

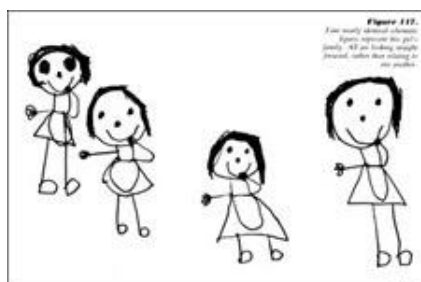
3) Corengan bernama: merupakan tahap terakhir masa mencoreng. Cirinya adalah: bentuk semakin bervariasi, anak mulai memberi nama pada coretannya, menggunakan waktu yang semakin banyak. Warna mulai menyita perhatian anak.

b. Periode Pra Bagan (*Preschematic Stage*)

Berlaku bagi anak usia 4-7 tahun (Taman kanak-kanak). Periode dimana anak mendapat kesempatan mencipta, menjelajah, bereksperimen, dan berbagai hal baru kaitannya dengan perkembangan jiwa, rasa, maupun emosi mereka. Berbagai pengalaman berarti mereka temukan dengan adanya interaksi dengan dunia baru, teman sekolah, pendidik, pelajaran, alat peraga, maupun disiplin. Sehingga anak mulai menggambar bentuk-bentuk yang ada hubungannya dengan dunia sekitar dan membangun ikatan emosional dengan apa yang digambar. Ciri-ciri gambar anak pada tahap ini menurut pendapat Lownfeld (1982: 205-217) yaitu: 1) Garis tidak coreng-coreng lagi. 2) Telah menggunakan bentuk-bentuk geometris untuk memberi kesan objek dari dunia sekitarnya. 3) Anak-anak lebih suka menggambar apa yang dipikirkan daripada yang diamati 4) Aspek warna belum ada hubungan tertentu dengan objek. 5) Gambar anak pada usia 5 tahun, gambar bagannya makin dapat dikenali, misalnya gambar manusia, rumah dan

pohon. 6) Anak mulai menggambar manusia walau masih sangat sederhana, umumnya simbol pertama yang diwujudkan yaitu manusia digambarkan dengan lingkaran untuk kepala dan dua garis vertikal untuk kaki.

Sedangkan ciri-ciri gambar atau lukisan anak usia pra bagan menurut Kellogg (1970) yaitu: 1) Menggambarkan kepala dan daun pohon bundar. 2) Belum bisa membedakan figur laki-laki dan perempuan. 3) Menggambarkan apa yang dipikirkan daripada yang diamati. 4) Menggunakan bentuk-bentuk geometris sederhana. Berikut merupakan contoh gambar pra bagan anak usia 7 tahun:



Gambar 3 : **Contoh gambar anak pada tahapan pra bagan. Sumber: Lownfeld dan Brittain. 1982: 239, *Creative and mental growth***

c. Masa Bagan (*Schematic*)

Masa bagan menurut pendapat Pamadhi (2007: 59) anak sudah mulai mengenal prespektif sederhana. Pengenalan prespektif semakin tampak, barangkali anak sudah belajar matematika, dimana bentuk tiga dimensi sudah menjadi dasar pandangannya. Bentuk prespektif ini barangkali dapat berupa prespektif rebahan maupun juxta. Beberapa sifat dasar yang muncul adalah: 1) *Stressing point*, karena pada usia ini sifat egosentris anak sangat tinggi. 2) *Stereo*

type, karena keasyikan mengamati bentuk-bentuk yang menarik, anak lupa mengamati kondisi nyata, akibatnya menggambar tidak sadar dengan mengulang-ulang bentuk.

9. Gambar Anak

a. Karakteristik Gambar Anak

Menggambar merupakan media komunikasi, anak bercerita dengan gambar melalui bahasa rupa, sehingga bagi anak yang terpenting dalam kegiatan menggambar merupakan prosesnya belum hasilnya. Selain itu menggambar penting bagi anak untuk mengembangkan dan membina kemampuan anak dalam berimajinasi. Menurut Tabrani (2014: 7) bermain, bereksperimen, berekspresi dan berkreasi melebur jadi satu ketika anak menggambar. Sehingga jelas bahwa proses merupakan hal yang penting dalam kegiatan menggambar bagi anak. Menggambar pada anak sudah dilakukan anak sejak usia 1-2 tahun, ketika anak usia 1-2 tahun diberi pensil mereka melakukan coret-coretan. Coretan merupakan ekspresi kreativitas yang bersifat awal. Semakin lama, sejalan dengan bertambahnya usia, coretan akan semakin berkembang menjadi bentuk yang jelas dan variatif. Melalui gambar anak dapat mengungkapkan sesuatu yang dirasakan, dipikirkan bahkan dialaminya, Juke Roosianty (Tabrani 2014: 1).

Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Pamadhi (2008: 44) karya gambar anak bermacam-macam, Anak menggambarkan kejadian sehari-hari sesuai dengan motivasi atau dorongan berkarya menggambar dengan berbagai gaya seperti:

- 1) Heroisme, yaitu gambar yang melukiskan kepahlawanan, kepatriotan, biasanya anak akan mengungkapkan jiwa patriot misalnya penokohan seseorang dengan tema perkelahian.
- 2) Gaya Dekoratif, walaupun gaya ini sulit diidentifikasi karena tipe anak sendiri juga berbeda-beda intensnya. Gaya ini ditandai dengan munculnya bentuk-bentuk konstruktif berupa garis dan juga warnanya dipilih berupa blok warna dengan sedikit nuansa atau gradasi yang merupakan teknik mengurangi warna dari gelap ke terang atau memanfaatkan tingkatan warna, dari kuning ke hijau, biru kehijauan menuju biru sehingga membentuk dalam deretan warna.
- 3) Gaya komik, merupakan gaya gambar anak dengan memanfaatkan cerita terlebih dahulu, oleh karenanya gaya ini mirip dengan cerita bergambar. Macam gaya komik ini ditandai dengan tulisan dan keterangan gambar, sehingga disebut ilustrasi.
- 4) Gaya potret, merupakan gambar wajah seorang baik tokoh idola maupun tokoh yang sering bergaul dalam kegiatan sehari-hari, gaya potret mengangkat objek dalam komposisi bentuk wajah, torso, atau tiga perempat badan, kop, atau utuh seluruh badan.

Komposisi karya seni rupa anak:

- 1) Komposisi ruang angkasa, didalam komposisi ini tidak ada atas, bawah, kiri atau kanan, semua terlihat terbolak-balik (Tabrani, 2014: 69):
- 2) *Jukta position*, atau sering disebut posisi tumpang-tindih dalam menggambar anak meletakkan posisi objek yang jauh berada di atas. Prespsi ini seperti dalam

prespektif kuno dimana benda yang jauh diletakan jauh berada atau terlihat di atas (Pamadhi, 2007: 46).

- 3) Bertumpu pada garis tanah, anak menggambar garis tanah biasanya anak masih sulit menggambar prespektif sehingga setiap benda digambarkan berada diatas garis dasar (Tabrani, 2014: 71).
- 4) Rebahan, pada komposisi ini biasanya sekaligus dikomposisikan secara melingkar, dan posisi rebahan yang dimaksud adalah penggambaran secara rebah atau tidur (Tabrani, 2014: 74).
- 5) *Setereo type*, komposisi ini adalah susunan elemen bentuk yang diulang-ulang seperti gambar padi yang digambarkan menyerupai dengan huruf “W” yang diulang ulang (Pamadhi, 2007: 49).
- 6) X ray atau transparan, komposisi ini memperlihatkan figur yang berada di dalam tidak tampak menjadi tampak, misalnya seorang ibu yang mengandung digambar pula janin didalam perutnya yang seharusnya tidak terlihat (Tabrani, 2014: 73).

Tipe gambar anak menurut Pamadhi Hajar (2007: 50) yaitu:

- 1) *Haptic*, adalah jenis karya yang lebih mengungkapkan rasa dari pada pikiran, sehingga lebih menunjukan gambar ekspresif.
- 2) *Non-haptic*, tipe ini berlawanan dan cenderung mendapat pengaruh dari *intellectual motivation* sehingga bentuk dan figur, serta alurnya tampak jelas.
- 3) *Willing type*, merujuk pada harapan yang ungkapannya berupa cita-cita, keinginan, sebagai ramalan kejadian yang akan datang.

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan, anak memiliki karakteristik yang variatif dalam gambarnya. Anak menggambarkan segala sesuatu yang mereka inginkan, rasakan, dan ketahui dengan berbagai gaya, komposisi, dan tipe. Sehingga dapat di tarik kesimpulan bahwa setiap goresan anak merupakan hasil dari apa yang mereka ingin lakukan, hal tersebut dilakukan anak secara naluriah, didalam kegiatan menggambar terdapat juga proses berimajinasi. Anak menggambar mulai dari yang paling sederhana berupa garis yang berkembang menjadi bentuk dan kemudian bertambah detail sesuai perkembangan usia anak.

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan digunakan untuk pengembangan pelaksanaan penelitian. Berikut beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan. Berikut dicantumkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan.

Niken Dita Kartika Damayanti (2013) dengan judul “Upaya Mengembangkan Nilai Keberanian Melalui Metode Bermain Peran Kelompok A di TK Kusuma II Babarsari Yogyakarta”. Tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan nilai keberanian dan kerjasama anak melalui metode bermain peran pada kelompok A di TK Kusuma II Babarsari Yogyakarta. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok A yang berjumlah 12 anak. Instrumen penelitian berupa angket, *check list* dan pedoman wawancara.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diketahui nilai keberanian siswa meningkat pada setiap siklus, dengan skor siklus I sebesar 50% sebelum

tindakan dan meningkat pada siklus II 91.67%. Pada nilai kerjasama sebelum tindakan skor siswa pada siklus I sebesar 41.67% dan meningkat pada siklus II 83.33%. Penelitian ini telah membuktikan bahwa melalui metode bermain peran dapat nilai keberanian dan kerjasama siswa di TK A Kusuma II Babarsari tahun ajaran 2011/2012. Menurut beberapa paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan dapat meningkatkan keberanian dan kerjasama siswa di TK A Kusuma II Babarsari tahun ajaran 2011/2012 melalui metode bermain peran.

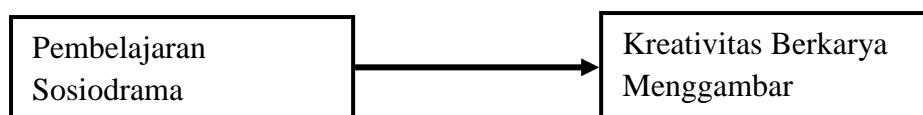
Umi Aenun Najibah (2012) dengan judul “Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Permainan Seni Mozaik pada Kelompok B TK Pertiwi Jatibarang Kabupaten Berbes”. Tujuan pada penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas seni rupa anak melalui permainan seni mozaik pada kelompok B TK Pertiwi Jatibarang Kabupaten Brebes. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitiannya terdiri dari 15 anak kelompok B TK Pertiwi Jaribarang Kabupaten Brebes. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi. Berdasarkan hasil penelitian ini, menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kreativitas seni rupa anak pada kelompok B TK Pertiwi Jatibarang Kabupaten Brebes dengan rincian, pada tahap prasiklus 20% yang meningkat pada siklus I yaitu 33,3% dan meningkat kembali pada siklus II sebesar 86,7%.

C. Kerangka Berpikir

Menggambar merupakan hal yang penting bagi anak, selain menyenangkan didalamnya terdapat proses kreativitas yaitu imajinasi yang membantu anak menghasilkan ide dalam berkarya. Berdasarkan observasi yang ditemui di lapangan, model pengembangan kreativitas menggambar yang digunakan masih sederhana dengan mendikte secara terus-menerus, guru menggambar dan mewarnai di depan kelas sedangkan siswa mengikuti apa yang digambar dan warna apa saja yang digunakan oleh pendidik, selain itu setelah siswa diminta menggambar bebas siswa terlihat kebingungan mencari ide dan menuangkannya dalam bentuk gambar. Kreativitas berkarya menggambar pada anak perlu di tingkatkan, salah satunya dengan metode pembelajaran sosiodrama. Metode pembelajaran sosiodrama digunakan sebagai stimulus agar anak selain itu anak dapat melatih imajinasi dan kreativitasnya, kemudian dilakukan pengujian kreativitas berkarya menggambar anak dengan memperhatikan kisi- kisi berikut:

- 1) Garis sudah lebih terkoordinasi.
- 2) Menggunakan bentuk geometris sederhana.
- 3) Anak-anak lebih suka menggambar apa yang dipikirkan dari pada yang diamati.
- 4) Aspek warna belum ada hubungan tertentu dengan objek.
- 5) Gambar sudah dapat dikenali, misalnya gambar rumah, pohon, manusia.
- 6) Anak mulai menggambar manusia walau masih sangat sederhana.

Jika digambarkan dalam bagan kerangka berpikir akan seperti berikut:



Gambar 4: **Bagan Langkah Kerangka Berpikir**

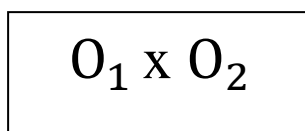
D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir tersebut maka hipotesis yang dapat diajukan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran sosiodrama terhadap kreativitas berkarya menggambar anak pada kelompok B Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta

BAB III CARA PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*). Penelitian eksperimen semu dilakukan karena tidak dimungkinkan melakukan pengambilan sampel secara acak dari jumlah keseluruhan populasi dalam satu kelas yaitu 19 siswa. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* dan dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode pembelajaran sosiodrama terhadap kreativitas berkarya menggambar anak pada Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta. Data-data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan rumus hubungan antara satu variabel bebas dengan satu variabel terikat. Design penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 5: **Desain Penelitian**

B. Variabel Penelitian

Terdapat dua jenis variabel yang akan di dalam penelitian ini, yaitu:

1. Variabel bebas (*independent variable*) merupakan variabel yang mempengaruhi perubahan variabel terikat (*dependent variable*). Jadi, variabel bebas ini menjadi sebab timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran sosiodrama dan dinotasikan dengan “X”.

2. Variabel Terikat (*dependent variable*) merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini ialah pembelajaran kreativitas berkarya menggambar anak yang dinotasikan dengan “Y”.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas B di Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta, tahun ajaran 2014/2015 Jumlah siswa di kelas B, Taman Kanak-kanak (TK) Asih Sejati Yogyakarta berjumlah 19 siswa.

D. Pengumpulan data

1. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur nilai variabel kreativitas berkarya menggambar anak pada penelitian ini adalah observasi, berikut ini kisi-kisi instrumen yang diperlukan untuk mengukur kreativitas berkarya menggambar anak ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2: **Kisi-Kisi Instrumen untuk Mengukur Kreativitas Berkarya Menggambar Anak**

Variabel Penelitian	Indikator	Jumlah sub Indikator	Nomor item instrumen
Kreativitas Hasil Pembelajaran Menggambar Anak	1. Garis sudah lebih terkoordinasi	3	1,2,3
	2. Menggunakan bentuk geometris sederhana.	2	4,5
	3. Anak-anak lebih suka menggambar apa yang dipikirkan dari pada yang diamati	2	6,7
	4. Aspek warna belum ada hubungan tertentu dengan objek.	3	8,9,10
	5. Gambar sudah dapat dikenali, misalnya gambar rumah, pohon, manusia	3	11,12,13
	6. Anak mulai menggambar manusia walau masih sangat sederhana.	3	14,15,16
	Jumlah	16	

2. Validitas Instrumen

Instrumen yang valid memiliki validitas internal dan eksternal. Validitas internal instrumen dikembangkan menurut teori yang relevan, sedangkan validitas eksternal instrumen dikembangkan dari fakta empiris. Uji validitas external dalam penelitian ini menggunakan pengujian *experts judgement* yaitu uji validitas yang dikonsultasikan dengan ahli, dalam penelitian ini konsultasi validitas external, dilakukan dengan Drs. Bambang Prihadi, M.Pd. Penilaian dari ahli ditujukan untuk melihat apakah instrumen yang telah disusun dapat digunakan atau tidak untuk mengetahui sejauh mana pengaruh metode pembelajaran sosiodrama terhadap kreativitas berkarya menggambar anak.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara memperoleh data pada sumber-sumber data yang telah ditentukan, dalam hal ini perlu menentukan metode-metode yang tepat untuk memperoleh data tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dengan menggunakan lembar observasi *checklist* ya dan tidak. Lembar observasi tersebut dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh metode pembelajaran sosiodrama terhadap kreativitas berkarya menggambar anak.

F. Teknik Analisis Data

Sebelum menguji hipotesis, ada beberapa hal yang perlu dikerjakan yaitu mendeskripsikan data, menguji persyaratan analisis, dilanjutkan dengan menguji hipotesis.

1. Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku

Data ditabulasikan pada masing-masing variabel untuk mencari nilai maksimum, nilai minimum, mean (M), Standar deviasi (SD), dari variabel pembelajaran kreativitas berkarya menggambar anak sebelum (*pretest*) sosiodrama dan sesudah (*posttest*) sosiodrama.

2. Uji Normalitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi dari variabel yang diteliti normal atau tidak. Uji normalitas pada masing masing skor variabel menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan menggunakan *SPSS 20,0 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,01.

Hipotesis dalam uji kenormalan data pretes adalah sebagai berikut:

H_0 : sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

H_1 : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusannya yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,01 maka H_0 ditolak
- 2) Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,01 maka H_1 diterima

3. Uji Homogenitas

Setelah mengetahui data berdistribusi normal atau tidak dilakukan uji homogenitas, hal ini dilakukan untuk melihat apakah data berasal dari variansi yang sama atau tidak. Uji Homogenitas dilakukan statistik Uji *Levene* dengan bantuan program *SPSS 20,0 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,01.

Hipotesis dalam pengujian homogenitas data pretes pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

H_1 : Terdapat perbedaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Apabila dirumuskan ke dalam hipotesis statistik sebagai berikut:

$$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_1: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Kriteria pengambilan keputusannya yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,01 maka H_0 ditolak.
- 2) Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,01 maka H_1 diterima.

4. Uji Beda

Data yang digunakan pada penelitian ini diperoleh melalui observasi terstruktur dan penilaian untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran sosiodrama terhadap pembelajaran berkarya menggambar anak pada kelompok B TK Asih Sejati Yogyakarta. Uji beda yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh satu variabel dengan variabel lain. Uji yang digunakan adalah *Paired-samples T test* dengan bantuan program SPSS 20,0 for Windows dengan taraf signifikansi 0,01, jika digambarkan dalam bagan maka akan terlihat seperti berikut.

<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Kreativitas berkarya menggambar anak tanpa metode pembelajaran sosiodrama	Kreativitas berkarya menggambar anak dengan metode pembelajaran sosiodrama

Gambar 5: **Bagan desain *Pretest* dan *Posttest***

Hipotesis dalam uji t adalah sebagai berikut :

H_0 : Metode pembelajaran sosiodrama tidak mempengaruhi kreativitas berkarya menggambar anak.

H_1 : Metode pembelajaran sosiodrama mempengaruhi kreativitas berkarya menggambar anak.

Apabila dirumuskan ke dalam hipotesis statistik adalah sebagai berikut:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Kriteria pengambilan keputusannya yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,01 maka H_0 ditolak.
- 2) Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,01 maka H_1 diterima.

G. Definisi Oprasional Variabel

1. Metode Pembelajaran Sosiodrama

Sosiodrama adalah metode pembelajaran yang diberikan pada permainan drama dalam bentuk kelompok di Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta.

2. Kreativitas Berkarya Menggambar Anak

Menggambar merupakan salah satu bentuk kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Data

Populasi penelitian ini terdiri dari 19 anak kelompok B Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta. Pengambilan data penelitian menggunakan metode observasi. Alat observasi yang digunakan yaitu lembar observasi *checklist* ya dan tidak, data yang diperoleh kemudian diolah. Pertama mencari deskriptif statistik untuk melihat sebaran datanya dan mencari nilai minimal, nilai maksimal, mean dan standar deviasi. Setelah itu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, selanjutnya dilakukan uji homogenitas baru kemudian di lakukan uji beda dengan *Paired-samples T test*.

a. Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku

Kreativitas berkarya menggambar pada masing-masing siswa berbeda. Berdasarkan penelitian di lapangan masih ada anak yang mengalami kesulitan untuk menuangkan idenya, menentukan warna, ataupun menggambar bentuknya, ada beberapa anak yang goresannya belum terkoordinasi. Tetapi ada juga anak yang sudah terbiasa menggambar tanpa bantuan dan tidak melenceng dari tema. Metode pembelajaran sosiodrama belum pernah dilakukan di Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta, kegiatan ini diharapkan dapat menstimulasi kreativitas berkarya menggambar anak dengan menambah daya khayal anak. Sehingga untuk mengetahui apakah metode pembelajaran sosiodrama mempengaruhi kreativitas berkarya menggambar anak. Maka sebelum melakukan sosiodrama anak diminta

menggambar untuk mengetahui kemampuan anak sebelum sosiodrama, kemudian anak diberi metode pembelajaran sosiodrama, setelah itu anak diminta menggambar kembali untuk mengetahui apakah ada perbedaan kreativitas berkarya menggambar anak sebelum dan sesudah diberi metode pembelajaran sosiodrama.

Analisis data digunakan untuk mengetahui apakah kemampuan siswa sebelum dan sesudah sosiodrama berbeda atau sama. Data diambil melalui observasi dengan menggunakan lembar observasi berupa *checklist*. Jumlah anak sebelum dan sesudah sosiodrama terdiri dari 19 siswa. Bobot skor yang diberikan 0 untuk jawaban “tidak” dan sementara untuk jawaban “ya” diberi skor 1. Skor jawaban tertinggi adalah 15 dan skor jawaban terendah adalah 0. Berikut ini hasil pengolahan data sebelum dan sesudah sosiodrama seperti yang terlihat pada tabel 3.

Tabel 3: Nilai Maksimum, Nilai Minimum, Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku Sebelum Sosiodrama dan Sesudah Sosiodrama

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NILAI_PRETES	19	4.00	12.00	8.6842	1.97351
NILAI_POSTES	19	8.00	15.00	12.6842	1.94515
Valid N (listwise)	19				

Berdasarkan tabel 3, sebelum sosiodrama 19 anak memiliki nilai minimum 4 dan nilai maksimum sebesar 12, mean statistik sebesar 8.684, dan standar deviasi 1,974. Setelah sosiodrama 19 anak memiliki nilai minimum 8 dan nilai maksimum sebesar 15, mean statistik sebesar 12,684 dan standar deviasi 1,945.

Berdasarkan data *deskriptive statistic* dapat disimpulkan bahwa setelah metode sosiodrama, nilai minimum, maksimum dan mean statistik mengalami

peningkatan. Artinya nilai “ya” sesudah metode sosiodrama lebih besar dibandingkan sebelum metode pembelajaran sosiodrama dilaksanakan, sedangkan mean standar eror dan standar deviasi mengalami penurunan setelah metode pembelajaran sosiodrama dilaksanakan. Sehingga beberapa aspek kreativitas siswa yang sebelumnya memiliki nilai “tidak”, berubah menjadi “ya” setelah metode pembelajaran sosiodrama dilaksanakan. Kesimpulan sementara yang dapat diambil dari data tersebut bahwa metode pembelajaran sosiodrama mempengaruhi kreativitas berkarya menggambar anak kelompok B Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta, nilai “ya” sesudah dilaksanakannya metode pembelajaran sosiodrama lebih besar dibandingkan nilai sebelum dilaksanakannya metode pembelajaran sosiodrama.

2. Uji Normalitas

Populasi penelitian ini terdiri dari 19 siswa Kelompok B Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta. Pengambilan data penelitian menggunakan metode observasi. Alat observasi yang digunakan yaitu lembar observasi yang disediakan peneliti untuk menilai anak berupa *checklist*, data yang diperoleh kemudian diolah. Penggunaan statistik parametris mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas.

Uji normalitas dilakukan terhadap data pretes dan postes dengan statistik uji *Shapiro-Wilk* menggunakan bantuan *SPSS 20,0 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,01. Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4: Tes Normalitas Data

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
NILAI_PRETES	.226	19	.012	.931	19	.181
NILAI_POSTES	.164	19	.194	.906	19	.062

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil *ouput* uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada tabel 4 nilai signifikansi untuk data pretes sebesar 0,181 dan nilai postes sebesar 0,062 dimana keduanya lebih besar dari 0,01. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa data prestes dan postes berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Setelah mengetahui bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas menggunakan statistik uji *Levene* dengan bantuan program *SPSS 20,0 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,01. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah data berasal dari variasi yang sama atau tidak. Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5: Homogenitas Satu Varians Pengamatan Sebelum Sosiodrama dan Sesudah Sosiodrama
Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable: NILAI

F	df1	df2	Sig.
.132	1	36	.718

Berdasarkan hasil *output* uji homogenitas dengan menggunakan uji Levene pada Tabel 5 nilai signifikansinya adalah 0,718. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,01 maka H_0 diterima. berdasarkan kriteria pengambilan keputusan dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam pengujian ini tidak terdapat perbedaan varians antara sebelum sosiodrama dan sesudah sosiodrama dengan kata lain varians antara sebelum sosiodrama dan sesudah sosiodrama adalah sama.

4. Uji Beda

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas yang telah dilakukan, diperoleh data yang berdistribusi normal dan homogen sehingga dapat dilanjutkan uji beda dengan menggunakan *Paired-samples T test*. Hipotesis berbunyi “terdapat pengaruh antara metode pembelajaran sosiodrama dan kreativitas berkarya menggambar anak kelompok B Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta”. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan *Paired-samples T test* dengan mencari T hitung, analisis dibantu dengan *SPSS for Windows 20,0*. Hasil uji *Paired-samples T test* dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6: Uji Beda dengan Paired Samples T-Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 NILAI_PRETES - NILAI_POSTES	-4.000	2.708	.621	-5.305	-2.694	-6.439	18	.000

Berdasarkan pada uji *Paired-samples T test* dapat diketahui bahwa nilai t sebesar -6,439 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 kurang dari 0,005 (karena 2-tailed maka taraf signifikansi dibagi dua) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran sosiodrama terhadap kreativitas berkarya menggambar anak pada kelompok B Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta. Untuk melihat indikator sosiodrama yang berpengaruh terhadap kreativitas berkarya menggambar anak maka dilakukan uji terhadap setiap indikator sosiodrama dengan menggunakan statistik uji *Paired-samples T test* menggunakan bantuan *SPSS for Windows 20,0*. Hasil uji pengaruh setiap indikator sosiodrama dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7: Uji Beda dengan Paired Samples T-Test Setiap Indikator

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 GARIS_PRE - GARIS_POST	-.68421	.82007	.18814	1.07947	-.28895	3.637	18	.002
Pair 2 GEOMETRI_PRE - GOEMETRI_POST	-.05263	.40465	.09283	-.24767	.14240	-.567	18	.578
Pair 3 IMAJINATIF_PRE - IMAJINATIF_POST	-.05263	.22942	.05263	-.16321	.05794	1.000	18	.331
Pair 4 WARNA_PRE - WARNA_POST	1.15789	.95819	.21982	1.61973	.69606	5.267	18	.000
Pair 5 BAGAN_PRE - BAGAN_POST	1.10526	.80930	.18567	1.49533	.71519	5.953	18	.000
Pair 6 MANUSIA_PRE - MANUSIA_POST	-.94737	1.74718	.40083	1.78948	-.10526	2.364	18	.030

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa untuk indikator 1, 4, dan 5 memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,005 yaitu secara berturut-turut sebesar

0,002, 0,000, dan 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran sosiodrama berpengaruh terhadap kreativitas berkarya menggambar anak jika ditinjau dari indikator 1, 4 dan 5. Sedangkan untuk indikator 2, 3, dan 6 memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,025 yaitu berturut-turut sebesar 0,578, 0,331 dan 0,030 sehingga dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran sosiodrama tidak berpengaruh terhadap kreativitas berkarya menggambar anak jika ditinjau dari indikator 2, 3, dan 6.

Berdasarkan data *Paired Samples Test* yang dilakukan pada masing-masing indikator kreativitas berkarya menggambar anak pada kelompok B TK Asih Sejati Yogyakarta, kreativitas anak mengalami pengaruh jika ditinjau dari beberapa indikator berikut: 1) Garis yang dibuat anak sudah terkoordinasi dan tidak seperti coretan. 2) Garis yang dibuat anak sudah dapat diidentifikasi sebagai bentuk. 3) Anak sudah dapat membuat garis dengan bermacam-macam variasi sesuai tema. Artinya terdapat perubahan pada gambar anak berdasarkan garis yang telah digambar anak. Sebagian anak sudah dapat menggambar garis dengan terkoordinasi dan dapat diklasifikasikan sebagai bentuk, hanya saja garis yang membentuk objek sebelum metode pembelajaran sosiodrama dilakukan tidak sesuai dengan tema.

Indikator 4 menyatakan bahwa aspek warna belum ada hubungan tertentu dengan objek. Indikator ini meliputi: 1) Anak sudah menggunakan pewarna pada gambarnya. 2) Warna yang digunakan anak pada gambarnya sama dengan warna

pada kenyatannya. 3) Anak dapat memadukan warna pada gambarnya. Berdasarkan kreativitas berkarya menggambar anak diketahui bahwa beberapa anak belum menggunakan warna pada karyanya, ada pula yang tidak mewarnai objek secara menyeluruh, tetapi setelah metode pembelajaran sosiodrama dilaksanakan dan anak-anak memberikan warna pada gambarnya walaupun warna yang digunakan tidak sesuai dengan kenyataann, namun anak di kelompok B TK Asih Sejati Yogyakarta ini sudah dapat memadukan warna.

Indikator 5 menyatakan bahwa gambar bagan anak makin dapat dikenali, indikator ini meliputi: 1) Bentuk objek pada gambar anak sudah dapat diidentifikasi. 2) objek pada gambar anak sesuai dengan tema. Sebelum pembelajaran metode sosiodrama dilaksanakan, beberapa anak objek pada gambar anak kelompok B Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta sudah dapat diidentifikasi namun belum sesuai dengan tema. Beberapa anak menggambar sesuai dengan apa yang mereka inginkan dan yang pernah diajarkan. Objek yang digambar tidak sesuai dengan tema namun setelah diberi metode pembelajaran sosiodrama anak mulai menggambar objek sesuai dengan tema.

H. Pembahasan Hasil Penelitian Berdasarkan Data Statistik

Kegiatan pembelajaran pada penelitian dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan terdiri dari 4 kali tatap muka di kelas dan 2 kali pertemuan untuk *pretest* (sebelum sosiodrama) dan *posttest* (setelah sosiodrama). Sebelum metode

pembelajaran sosiodrama dilaksanakan siswa diminta menggambar sesuai tema kemudian dianalisis. Hari berikutnya diberikan metode pembelajaran sosiodrama pada siswa, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan menggambar dengan tema yang diberikan pada hari sebelumnya lalu dianalisis.

Analisis dilakukan dengan lembar observasi berupa *checklist* ya dan tidak. Analisis data bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh metode pembelajaran sosiodrama terhadap kreativitas berkarya menggambar anak. Data yang telah dianalisis berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, kemudian dilakukan *Paired-samples T test* dan diketahui bahwa metode pembelajaran sosiodrama mempengaruhi kreativitas berkarya menggambar anak pada kelompok B Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta.

Berdasarkan pendapat Suratno (2005: 84) bermain peran merupakan bermain dengan mengkhayal yang dapat memberikan kesenangan. Hal ini sesuai dengan pendapat Moeslichaton (2004: 38) bahwa sosiodrama merupakan suatu kejadian yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak pada situasi tertentu sehingga dapat dipakai oleh anak untuk mengembangkan daya khayal atau imajinasi sehingga dapat menghayati tujuan dari kegiatan tersebut.

Setelah metode pembelajaran sosiodrama dilakukan beberapa anak masih mengalami kesulitan dan masih membutuhkan bantuan untuk menuangkan objek yang diinginkan kedalam bentuk gambar. Bantuan yang diberikan kepada anak berupa pertanyaan-pertanyaan pancingan yang berhubungan dengan pengetahuan

anak mengenai objek gambar selain itu beberapa anak juga harus ditunggu dan diajak berdiskusi mengenai objek gambar anak agar mau menggambar.

Sosiodrama merupakan salah satu metode pembelajaran yang digunakan untuk mencapai keberhasilan mencapai kompetensi yang ditetapkan. metode sosiodrama dilakukan agar proses belajar mengajar nampak menyenangkan dan tidak membuat peserta bosan juga dapat menangkap ilmu dari tenaga pendidik dengan mudah. Hurlock dalam bukunya yang berjudul *Perkembangan Anak* (1978: 329) mengatakan bahwa sosiodrama atau permainan drama yang sering disebut “permainan pura-pura” adalah permainan aktif dimana anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi yang seolah-olah hal itu memiliki atribut yang lain dari yang sebenarnya, bentuknya sering pula disebut “kreatif”.

Berdasarkan pengujian hipotesis dan penjelasan yang telah diberikan, hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh metode pembelajaran sosiodrama dengan kreativitas berkarya menggambar anak. Metode pembelajaran sosiodrama dimaksudkan sebagai stimulus untuk memancing kreativitas anak dalam menggambar, karena didalam metode pembelajaran sosiodrama menggunakan atribut yang telah disiapkan sehingga anak mampu berimajinasi sesuai tokoh yang diperankan. Maka metode pembelajaran sosiodrama mempengaruhi kreativitas berkarya menggambar anak pada kelompok B TK Asih Sejati Yogyakarta.

I. Pembahasan Hasil Penelitian Berdasarkan Gambar Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Asih Sejati Yogyakarta

Kreativitas berkarya menggambar anak ini dikelompokkan berdasarkan 6 indikator, sebelumnya terdapat 19 karya *pretest* (Sebelum diberi metode sosiodrama) dan 19 karya *posttest* (Setelah diberi metode sosiodrama), tetapi karena karya-karya tersebut di golongan berdasar indikator maka diambil 6 karya *pretest* dan 6 karya *posttest* yang mewakili setiap indikator. Berikut beberapa karya anak tersebut:

1. Karya Atabik Denis, Berdasarkan Indikator Garis Sudah Tidak Coreng-Coreng lagi



Gambar 6 : Karya 1, Atabik Denis Bertema “Kebun Binatang” Sebelum Diberi Metode Pembelajaran Sosiodrama

Karya pada gambar 6 tersebut bertema “Kebun Binatang”, objek yang ditampilkan ada seekor kura-kura, warna yang digunakan untuk mewarnai objek yaitu hijau muda yang merupakan warna sekunder dan spidol hitam untuk garisnya. Tempurung kura-kura digambarkan seolah-olah menempel dengan badan. Gambar tempurung juga ditambahkan coret-coretan tak beraturan dengan menggunakan spidol hitam, sehingga menegaskan bahwa itu merupakan gambar tempurung. Terlihat juga terdapat tiga kaki kura-kura, sementara itu dibawah kura-kura terdapat sebuah pesegi panjang yang diberi garis-garis sehingga

menyerupai pagar, warna yang digunakan yaitu hitam dan coret-coretan dengan spidol berwarna biru. Bagian luar objek terdapat coret-coretan dengan menggunakan spidol warna biru dan hitam.

Karya Atabik ini digolongkan pada periode corengan bernama, yaitu tahapan terakhir masa mencoreng. Terdapat pengulangan pencoretan garis lengkung, lingkaran, dan titik pada gambar karya Atabik. Objek pada gambar ini juga sudah diberi warna. Garis pada bagian kepala objek terlihat putus-putus yang digabungkan sehingga membentuk gambar global. Berbeda dengan gambar kedua karya Atabik Denis setelah dilakukan metode pembelajaran sosiodrama seperti berikut:



Gambar 7: Karya 2, Atabik Denis Bertema “Kebun Binatang” Sesudah Diberi Metode Pembelajaran Sosiodrama

Karya Atabik Denis setelah diberi metode pembelajaran sosiodrama terlihat lebih terkoordinasi dan sudah dapat digolongkan kedalam periode pra bagan. Objek pada karya kedua ini adalah seekor singa dan tiga pohon, Garis yang digunakan untuk menggambar objek sudah lebih terkendali, terdapat pengulangan bentuk geometris sederhana seperti garis lengkung, lingkaran dan segitiga. Objek singa digambarkan dengan penggabungan beberapa bentuk geometris sederhana seperti lingkaran pada mata, hidung dan kepala. Rambut singa di gambarkan

dengan lengkung-lengkung begitu juga dengan badan singa yang dibuat melengkung. Terdapat dua kaki singa yang terdiri dari bentuk persegi panjang. Pohon yang digambarkan pada karya ini terdapat 3 buah, dengan pengulangan bentuk segitiga dan lingkaran.

Karya kedua Atabik Denis digambarkan berdasarkan imajinasinya, dikarenakan pada saat menggambar tidak disediakan contoh agar anak tidak terpaku pada contoh. Warna yang digunakan didominasi warna kuning kunyit dan hijau yang merupakan warna sekunder serta warna coklat yang merupakan warna tersier. Cara pewarnaan Atabik masih tidak teratur keluar garis sehingga objek singa dan *background* menyatu.

Karya Atabik Denis sebelum dan sesudah diberi metode pembelajaran sosiodrama jika dibandingkan, perkembangan garis pada gambar Atabik Denis setelah diberi metode pembelajaran sosiodrama menjadi lebih terkoordinasi. Garis yang dibuat sebelum diberi metode pembelajaran sosiodrama memang sudah dapat diidentifikasi bentuknya, namun didominasi coret-coretan. Garis yang dibuat setelah diberi metode pembelajaran sosiodrama lebih bervariasi dan terkoordinasi daripada sebelum diberi metode pembelajaran sosiodrama. Atabik juga telah menggunakan bentuk geometris sederhana pada kedua karyannya, namun kombinasi bentuk geometrisnya lebih terkoordinasi dan lebih variatif setelah diberi metode sosiodrama.

Objek pada gambar Atabik bersifat nyata namun digambarkan sesuai dengan imajinasi anak. Jumlah objek yang digambarkan setelah diberikan metode pembelajaran sosiodrama juga lebih bervariasi, begitu juga pewarnaan setelah

diberi metode pembelajaran sosiodrama lebih bervariasi walaupun belum selesai. Gambar yang dibuat sudah sesuai dengan tema yaitu “Kebun Binatang”.

2. Karya I Made Aditya Iswara, Berdasarkan Indikator Telah Menggunakan Bentuk Geometris Sederhana

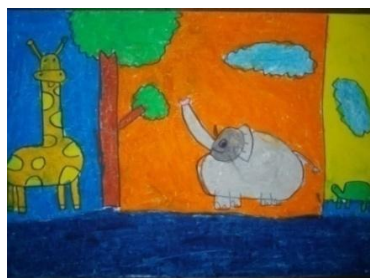


Gambar 8: Karya 1, I Made Aditya Iswara Bertema “Kebun Binatang” Sebelum Diberi Metode Pembelajaran Sosiodrama

Kreativitas berkarya gambar anak kelompok B Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta yang berjumlah 19 karya, sebelum di berikan metode pembelajaran sosiodrama memang telah mampu menggambar bentuk atau objek, menggunakan bentuk geometris sederhana dan mampu memadukannya. Karya I Made ini mewakili 18 karya anak lainnya yang telah menggunakan bentuk geometris sederhana. Gambar yang dibuat I Made menggambarkan seekor sapi yang berada dipadang rumput dan dikelilingi 4 gunung, dan terdapat kolam air yang berada di sisi kanan sapi. Terdapat juga jalan raya yang berwarna coklat tua disisi kiri sapi. Gambar ini telah mencapai masa pra bagan.

Garis yang dibuat I Made pada karyanya telah terkoordinasi dan tidak seperti coretan, garisnya juga sudah dapat diidentifikasi sebagai bentuk. Garis yang dibuat pada karya ini juga bervariasi. Terdapat pengulangan garis lurus, segitiga, serta pengulangan segitiga yang digabung pada penggambaran rumput dan air. I Made juga sudah mampu memadukan bentuk geometris sederhana dan

mengkombinasikannya. I Made sudah dapat mengkombinasikan warna pada karyanya. Warna yang digunakannya yaitu primer untuk gunung berwarna biru dan kuning, warna sekunder yaitu hijau untuk padang rumput dan warna tersier untuk jalan raya yaitu coklat tua. Bentuk objek pada gambar I Made juga sudah dapat dikenali, namun objek hewan belum bervariasi dan karyanya tidak sesuai dengan tema yang ditentukan. Berikut ini karya I Made sesudah diberi metode pembelajaran sosiodrama:



Gambar 9: **Karya 2, I Made Aditya Iswara Bertema “Kebun Binatang” Sesudah Diberi Metode Pembelajaran Sosiodrama**

Karya kedua I Made setelah diberikan metode pembelajaran sosiodrama terlihat seekor jerapah, gajah, kura-kura, sebuah pohon dan dua buah awan. Garis pada karya kedua ini tidak coreng-coreng, sudah terkoordinasi dan sudah dapat diidentifikasi sebagai bentuk, sama seperti karya sebelumnya. Begitu juga bentuk geometris yang digunakan sudah dipadukan sehingga membentuk objek pada gambarnya. Warna pada gambar juga menarik sama seperti gambar sebelumnya, I Made menggunakan warna kuning untuk jerapah, abu-abu untuk gajah dan hijau muda untuk kura-kura. Sementara itu I Made menggunakan tiga warna untuk *background* yaitu biru muda, oren dan kuning. Warna tanah yang digunakan yaitu biru tua, warna pohon yang digunakan yaitu coklat tua untuk batangnya dan hijau muda untuk daun-daunnya. Warna awan yang digunakan I Made yaitu warna biru

muda. Walaupun I Made tidak menggunakan gradasi namun I Made dapat memadukan warna panas dan dingin kemudian diberi batas garis pada kedua karyanya. Objek hewan pada karya setelah diberikan metode pembelajaran sosiodrama lebih variatif dan lebih sesuai dengan tema.

3. Karya Idham Rafi Hidayat, Berdasarkan Indikator Anak Lebih Suka Menggambar Apa yang Dipikirkan Daripada yang Diamati



Gambar 10: Karya 1, Idham Rafi Hidayat Bertema “Kebun Binatang” Sebelum Diberi Metode Pembelajaran Sosiodrama

Karya Idham Rafi sebelum diberi metode pembelajaran sosiodrama, menggambarkan sebuah kapal besar, 5 ekor ikan, 3 ekor ubur-ubur, seekor kuda laut, seekor kura-kura dan rumput laut. Hasil kreativitas berkarya menggambar anak pada kelompok B Taman Kanak-Kanak Asih Sejati Yogyakarta memang menggambarkan sesuai dengan apa yang dipikirkan, dikarenakan tidak disediakan contoh gambar untuk anak-anak. Objek yang digambar anak sesuai dengan pemahaman dan imajinasi anak. Karya Idham Rafi ini belum sesuai dengan tema yang ditentukan, akan tetapi tahapan gambarnya telah mencapai masa pra bagan. Garis yang dibuat sudah terkoordinasi, dan tidak seperti coretan selain itu, garis juga sudah dapat diidentifikasi sebagai bentuk dengan bermacam-macam variasi.

Bentuk geometris sederhana telah digunakan dan Idham Rafi mampu mengkombinasikan bentuk geometris sederhana pada gambarnya. Terdapat

bentuk lengkung, garis lurus, persegi panjang dan setengah lingkaran pada karya ini. Warna yang digunakan pada gambar ini yaitu warna primer, sekunder dan tersier. Warna primer digunakan untuk ikan, laut, ubur-ubur, kuda laut, sebagian warna dari kapal dan asap yaitu, merah, biru dan kuning. Warna sekunder yang digunakan yaitu hijau, dan oren, sedangkan warna tersier yang digunakan yaitu warna abu-abu. Berikut ini gambar setelah diberikan metode pembelajaran sosiodrama:



Gambar 11: Karya 2, Idham Rafi Hidayat Bertema “Kebun Binatang” Sesudah Diberi Metode Pembelajaran Sosiodrama

Karya Idham Rafi setelah diberikan metode pembelajaran sosiodrama sudah lebih sesuai dengan tema yaitu menggambarkan dua ekor jerapah, dua ekor gajah, dua batang pohon, dua awan dan sebuah matahari. Garis pada gambar ini sudah terkoordinasi, tidak seperti coretan, dan sudah bervariasi. Idham Rafi juga telah mampu membuat bentuk geometris sederhana pada gambarnya, dan mengkombinasikannya menjadi sebuah objek yang dapat dikenali. Bentuk geometris yang digunakan yaitu terdapat pengulangan garis, lingkaran, persegi panjang. Terdapat pula susunan lengkung bebas untuk daun, awan, dan belalai gajah.

Warna yang di gunakan pada gambar ini yaitu warna primer, sekunder dan tersier sama seperti sebelumnya. Warna primer digunakan untuk mewarnai gajah

yaitu biru dan merah, pada pewarnaan gajah ini Idham Rafi menggunakan warna biru tua dan biru muda untuk badannya, sedangkan warna merah untuk tangan dan kakinya. Kemudian warna primer yang digunakan untuk mewarnai jerapah, matahari dan sebagian warna tanah yaitu kuning. Warna sekunder yang digunakan yaitu warna hijau untuk sebagian warna tanah, dan daun. Warna tersier yang digunakan yaitu coklat tua untuk batang pohon, dan abu-abu untuk warna awan. Jerapah yang digambarkan memiliki tutul berwarna hitam, selain itu warna abu-abu juga digunakan untuk telinga gajah.

4. Karya Refaldi Syahputra, Berdasarkan Indikator Aspek Warna Belum Ada Hubungannya Dengan Gambar



Gambar 12: Karya 1, Refaldi Syahputra Bertema “Kebun Binatang” Sebelum Diberi Pembelajaran Sosidrama

Karya Refaldi Syahputra digolongkan kedalam indikator pewarnaan belum ada hubungan tertentu dengan objek, secara keseluruhan warna yang digunakan anak-anak pada kelompok B Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta memang tidak sesuai warna objek pada kenyataannya, namun lebih ditekankan pada komposisi pewarnaan yang dipadukan anak seperti gambar karya Refaldi. Gambar karya Refaldi sebelum diberi metode pembelajaran sosiodrama diatas tidak terlihat komposisinya karena proses pewarnaan belum selesai. Sebagian besar siswa kelompok B Taman Kanak-Kanak Asih sejati Yogyakarta tidak

menyelesaikan gambar dan pewarnaan dengan baik pada tahap pertama. Refaldi menggambarkan seekor kura-kura, air, ubur-ubur, dua buah awan dan sebuah matahari pada karya pertamanya.

Gambar karya Refaldi ini sudah digolongkan dalam periode pra bagan. Garis yang dibuat sudah tidak coreng-coreng, garis yang dibuat sudah dapat diidentifikasi sebagai bentuk, dan garis yang digunakan juga cukup variatif. Seperti lengkung bebas, lingkaran dan garis lurus. Refaldi juga telah mampu mengkombinasikan bentuk geometris sederhana menjadi sebuah objek pada gambarnya. Warna yang di gunakan yaitu warna primer untuk ubur-ubur yaitu merah, biru untuk warna air dan awan, sementara warna kuning untuk matahari. Warna kura-kura yang digunakan yaitu warna sekunder yaitu hijau tua dan hijau muda. Bentuk objek sudah dapat dikenali dan sesuai dengan tema, walaupun objek ubur-ubur melenceng dari tema yang ditentukan. Berikut ini gambar Refaldi setelah diberikan metode pembelajaran sosiodrama:



Gambar 13: Karya 2, Refaldi Syahputra Bertema “Kebun Binatang” Setelah Diberi Metode Pembelajaran Sosiodrama

Gambar karya Refaldi setelah di berikan metode pembelajaran sosiodrama dan diselesaikan gambarnya terlihat komposisi warna yang di padukan yaitu warna primer dan sekunder seperti yang digunakan untuk mewarnai singa dan

kandangya yang berwarna kuning, hanya dibatasi garis pada objek singa dan *background* menggunakan spidol. Warna kuning juga digunakan untuk ubur-ubur dan matahari. Warna primer lainnya digunakan untuk langit yaitu biru. Sedangkan warna sekunder yang digunakan yaitu oren yang digunakan untuk harimau dan warna hijau untuk kandang harimau, Refaldi juga menggambar kolam dengan memberi warna ungu untuk airnya, dan merah muda untuk batasnya. Gambarnya sudah sesuai dengan tema namun Refaldi menambahkan 2 ekor ubur-ubur yang membuatnya tidak sesuai dari tema yang ditentukan.

5. Karya Tanaya Ramya Sasanti, Berdasarkan Indikator Gambar Bagan Makin Dapat Dikenali



Gambar 14: Karya 1, Tanaya Ramya Sasanti Bertema “Kebun Binatang” Sebelum Diberi Pembelajaran Sosidrama

Karya Tanaya di atas menggambarkan suasana laut yang terdiri dari objek 2 buah bintang laut, seekor kura-kura dan seekor ubur-ubur. Gambar karya Tanaya ini sudah digolongkan kedalam periode pra bagan. Gambar bagan Tanaya sudah dapat dikenali, objeknya jelas namun tidak sesuai dengan tema yang diminta. Garis yang digunakan tanaya sudah tidak coreng-coreng lagi, dan sudah bervariasi. Tanaya menggabungkan garis lurus sehingga membentuk objek, garis lengkung, garis bergelombang serta lingkaran. Objek pada gambar anak bersifat nyata, namun gambar yang dibuat berasal dari imajinasi siswa.

Warna yang digunakan Tanaya yaitu warna primer dan sekunder, warna primer digunakan untuk warna air yaitu biru. Warna sekunder ia gunakan untuk warna pada kura-kura yaitu hijau tua dan hijau muda, warna bintang laut yaitu oren dan warna ubur-ubur dibuat bergradasi dari oren ke warna kuning, hijau muda ke oren, biru dan hijau. Warna yang digunakan untuk objek ubur-ubur ini menarik karena ia mampu memadukannya. Tanaya memang sudah pandai membuat gradasi pada objek karyanya, namun ia lemah dalam hal penambahan objek. Tanaya selalu bingung menambahkan objek pada gambarnya, ia lebih senang mewarnai pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berikut ini gambar Tanaya setelah diberikan metode pembelajaran sosiodrama:



Gambar 15: **Karya 2, Tanaya Ramya Sasanti Bertema “Kebun Binatang” Setelah Diberi Metode Pembelajaran Sosiodrama**

Karya Tanaya setelah diberi metode pembelajaran sosiodrama. Perubahan yang dapat dilihat pada penggambaran objek yang sesuai dengan tema, yaitu gambar seekor jerapah dan kupu-kupu. Garis yang digunakan pada gambar ini tidak berbeda dengan karya sebelum diberi metode pembelajaran sosiodrama, sudah tidak coreng-coreng, sudah dapat diidentifikasi sebagai bentuk. Tanaya juga sudah mampu menggunakan bentuk geometris sederhana berupa pengulangan garis, lingkaran dan telah menggunakan lengkung bebas yang

disusun menjadi figur jerapah dan kupu-kupu. Warna yang digunakan juga tidak jauh berbeda dengan karya sebelumnya. Tanaya menggunakan warna primer untuk mewarnai langit, mata dan tutul pada kupu-kupu yaitu biru dan warna kuning pada bagian muka dan tutul jerapah. Warna sekunder digunakan tanaya untuk mewarnai dedaunan di sisi kiri dan kanan objek yaitu hijau. Sedangkan warna tersier yaitu abu-abu digunakan untuk warna tanah.

6. Karya Ilham Bhanurasmi, Berdasarkan Indikator Anak Mulai Menggambar Manusia Walau Sangat Sederhana



Gambar 17: Karya 2, Ilham Bhanurasmi Bertema “Kebun Binatang” Setelah Diberi Metode Pembelajaran Sociodrama

Karya Ilham sebelum diberi metode pembelajaran sociodrama sudah dapat digolongkan pada periode pra bagan. Gambar ini dikelompokkan pada indikator sudah dapat menggambar manusia walau masih sederhana, pada gambar pertama ini Ilham belum menggambarkan manusia sehingga kita tidak tau apakah Ilham sudah mampu atau belum. Gambar yang dibuat Ilham berupa lima pohon yang berdiri dengan diberi garis dasar, dua buah awan dan satu matahari. Garis yang dibuat sudah tidak coreng-coreng lagi, sudah dapat diidentifikasi sebagai bentuk, garis yang dibuat sudah bermacam-macam yaitu garis lurus, garis lengkung bebas yang disusun pada garis dasar, daun dan awan, serta bentuk lingkaran untuk menggambarkan matahari. Warna yang digunakan yaitu warna primer, sekunder

dan tersier. Warna primer digunakan untuk awan yaitu warna biru, matahari digambarkan kuning. Warna sekunder hijau digunakan untuk warna rumput dan daun. Sementara itu warna tersier yaitu coklat digunakan untuk batang pohon. Gambar pohon tersebut sesuai dengan imajinasi anak karena tidak terdapat contoh maupun pohon di sekolah. Berikut ini karya Ilham setelah diberi metode pembelajaran sosiodrama:



Gambar 14: Karya 2, Ilham Bhanurasmi Bertema “Kebun Binatang” Setelah Diberi Metode Pembelajaran Sosiodrama

Karya Ilham setelah diberi metode pembelajaran sosiodrama, ia mulai menggambar manusia. Gambar ini terdapat kandang penguin dengan tiga ekor penguin yang sedang diberi makan oleh petugas disamping rumah *igloo*. Karya kedua setelah diberi metode pembelajaran sosiodrama ini mulai sesuai dengan tema. Manusia yang digambarkan Ilham sudah terdiri dari bulatan untuk kepala, dua garis vertikal untuk kaki. Ilham malah sudah mampu menggambar badan, tangan yang mengempal dan garis lurus untuk rambut selain itu Ilham menggambarkan atributnya seperti, baju, celana, sepatu, dan memegang makanan untuk penguin. Garis yang digunakan tidak mengalami perubahan setelah diberikan metode pembelajaran sosiodrama. Objek yang digambarkan kali ini sudah sesuai dengan tema yang ditentukan.

Berdasarkan beberapa hasil pengamatan yang telah dilakukan, dapat dilihat beberapa perubahan sebelum dan sesudah dilakukannya metode pembelajaran sosiodrama yang dibagi menurut indikator. Indikator pertama yaitu garis sudah tidak coreng-coreng, pada indikator ini ditemukan pada gambar Atabik denis sebelum diberi metode pembelajaran sosiodrama masih terlihat coreng-coreng kemudian setelah dilakukan metode pembelajaran sosiodrama, garis pada gambar Atabik menjadi lebih terkoordinasi, garis yang sebelumnya sudah dapat dikenali dan diidentifikasi sebagai bentuk makin dapat dikenali. Namun jika dilihat secara keseluruhan garis tidak begitu berpengaruh untuk 18 anak lainnya, garis tetap stabil dan terkoordinasi baik sebelum maupun sesudah sosiodrama.

Berdasarkan indikator kedua yaitu anak telah menggunakan bentuk geometris sederhana, gambar karya I Made yang mewakili 18 anak lainnya pada saat sebelum diberi metode pembelajaran sosiodrama dan setelah diberikan sosiodrama sudah mulai menggambar bentuk geometris sederhana, anak juga telah mampu mengkombinasikan bentuk geometris yang kemudian menjadi bentuk objek, sehingga indikator ini tidak mengalami perubahan yang signifikan sebelum dan setelah metode pembelajaran sosiodrma diberikan.

Indikator ketiga, anak lebih suka menggambar apa yang dipikirkan daripada diamati. Karya Idham rafi yang mewakili 18 anak lain tidak mengalami perubahan, karena pada dasarnya semua anak menggambar sesuai dengan imajinasi mereka dan tidak diberikan contoh. Anak diberikan pemahaman berupa penjelasan secara lisan, anak baru mengerti setelah dipraktikkan dengan metode

pembelajaran sosiodrama. Hal ini dimaksudkan agar anak tidak terpaku pada contoh yang diberikan.



Indikator keempat yaitu aspek warna belum ada hubungannya dengan objek, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan aspek warna mengalami perubahan yaitu pada penyelesaian warna dan penggunaan warna, beberapa anak belum selesai dalam mewarnai bahkan ada yang tidak mau memberi warna, setelah diberikan metode pembelajaran sosiodrama terlihat anak mampu menyelesaikan warna dan terlihat anak mampu memadukan warna untuk keseluruhan gambarnya.


Indikator kelima yaitu gambar bagan makin dapat dikenali, pada aspek ini dapat dilihat sebelum diberikan metode pembelajaran sosiodrama beberapa anak kebingungan menentukan objek untuk gambarnya dan tidak sesuai dengan tema. Setelah diberikan metode pembelajaran sosiodrama terlihat perubahan pada objek, objek makin terlihat bervariasi, begitu juga dengan tema yang semula tidak sesuai menjadi sesuai dengan tema, yaitu “Kebun Binatang” dalam hal ini kebun binatang yang dimaksud dan dijelaskan sejak awal yaitu kebun binatang darat bukan kebun binatang laut.




Indikator keenam yaitu anak mulai menggambar manusia walau sangat sederhana. Berdasarkan gambar karya Ilham Bhanurasmi yang mewakili 18 anak lainnya gambar manusia Ilham sudah detail dan diberi atribut. Namun indikator ini tidak dapat dijadikan patokan perbedaan sebelum dan sesudah metode pembelajaran sosiodrama dilakukan karena tidak semua anak menggambar manusia, sebelum dan sesudahnya karena penelitian hanya dilakukan selama 4




kali tatap muka, dan selama itu beberapa anak tidak menggambarkan manusia dalam karyanya, ada pula anak yang menggambar manusia sebelum dilakukan sosiodrama dan tidak menggambarannya setelah dilakukan metode pembelajaran sosiodrama. Berikut ini adalah tabel berdasarkan pembahasan hasil penelitian berdasarkan gambar anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Asih Sejati Yogyakarta pada tabel 8.

Tabel 8: Pembahasan Hasil Penelitian Berdasarkan Gambar Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Asih Sejati Yogyakarta

No	Karya Anak Berdasarkan Indikator	Keterangan
1.	<p>Garis Sudah Tidak Coreng-coreng lagi.</p>  <p>Karya Atabik Denis, sebelum diberi metode sosiodrama</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Garis yang dibuat belum terkoordinasi, dan masih seperti coretan. 2. Garis yang dibuat sudah dapat diidentifikasi bentuknya, namun masih didominasi coretan. 3. Garis pada bagian kepala kura-kura masih putus-putus. 4. Garis yang dibuat belum bervariasi.
	 <p>Karya Atabik Denis, setelah diberi metode sosiodrama</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Garis yang dibuat Atabik sudah lebih terkoordinasi, sudah tidak seperti coretan. 2. Gambar yang dibuat Atabik sudah dapat diidentifikasi sebagai bentuk, dominasi coretan sudah tidak ada lagi. 3. Garis sudah tidak putus-putus. 4. Garis yang dibuat Atabik sudah lebih bervariasi.

2.	<p>Telah Menggunakan Bentuk Geometris Sederhana</p>  <p>Karya I Made, sebelum diberi metode sosiodrama</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk pada gambar karya I Made sudah teridentifikasi. 2. Gambar karya I Made telah menggunakan bentuk geometris sederhana. 3. Objek pada karya I Made merupakan bentuk geometris sederhana yang dikombinasikan.
	<p>Telah Menggunakan Bentuk Geometris Sederhana</p>  <p>Karya I Made, sebelum diberi metode sosiodrama</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk pada gambar karya I Made sudah teridentifikasi. 2. Gambar karya I Made telah menggunakan bentuk geometris sederhana. 3. Objek gambar karya I Made merupakan bentuk geometris sederhana yang dikombinasikan.
3.	<p>Anak Lebih Suka Menggambar Apa yang Dipikirkan Daripada yang Diamati</p>  <p>Karya Idham Rafi sebelum diberi metode sosiodrama</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Objek pada gambar anak sudah teridentifikasi (walaupun belum semua). 2. Objek pada gambar Idham rafi berasal dari imajinasinya. 3. Gambar belum sesuai dengan tema yang ditentukan.

	 <p>Karya Idham Rafi setelah diberi metode sosiodrama</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Objek pada gambar anak sudah teridentifikasi seluruhnya. 2. Objek pada gambar Idham rafi berasal dari imajinasinya. 3. Gambar sudah sesuai dengan tema yang ditentukan.
4.	<p>Aspek Warna Belum Ada Hubungannya Dengan Gambar</p>  <p>Karya Refaldi, sebelum diberi metode sosiodrama</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Warna yang digunakan sudah sesuai dengan warna pada kenyataan. 2. Warna yang di bubuhkan pada gambar belum selesai. 3. Pewarnaan sesuai dengan keinginannya sendiri.
	 <p>Karya Refaldi, setelah diberi metode sosiodrama</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Warna yang digunakan tidak sesuai dengan kenyataan dan sesuai dengan keinginannya sendiri. 2. Perpaduan warna yang digunakan cukup menarik. 3. Refaldi mampu memadukan warna panas dan dingin kemudian di batasi dengan spidol hitam.
5.	<p>Gambar Bagan Makin Dapat Dikenali</p>  <p>Karya Tanaya, sebelum diberi metode sosiodrama</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Objek sudah dapat dikenali yaitu ubur-ubur, kura-kura dan bintang laut. 2. Objek pada gambar belum sesuai dengan tema yang telah ditentukan. 3. Objek pada gambar belum bervariasi.

	 <p>Karya Tanaya, setelah diberi metode sosiodrama</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Objek sudah dapat dikenali yaitu jerapah dan kupu-kupu. 2. Objek pada gambar sudah sesuai dengan tema yang telah ditentukan. 3. Objek pada gambar belum bervariasi.
6.	<p>Anak Mulai Menggambar Manusia Walau Sangat Sederhana</p>  <p>Karya Ilham Bhanurasmi, sebelum diberi metode sosiodrama</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ilham Bhanurasmi belum menggambar objek manusia pada karya pertama ini.
	 <p>Karya Ilham Bhanurasmi, sebelum diberi metode sosiodrama</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ilham Bhanurasmi sudah menggambar objek manusia pada gambar ini. 2. Gambar manusia terdiri dari bulatan untuk kepala dan dua garis vertikal untuk kaki. 3. Gambar manusia sudah terdiri dari badan tangan serta rambut pada gambar. 4. Gambar manusia sudah lebih detail.

J. Keterbatasan Penelitian

Penelitian eksperimen semu ini telah dilaksanakan dengan sebaik-baiknya sehingga diperoleh hasil seperti apa yang telah diharapkan. Namun di dalam pelaksanaannya masih terdapat kekurangan, di antaranya:

1. Penelitian dilakukan hanya pada saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas, sedangkan kegiatan di luar kelas tidak di observasi.
2. Penelitian ini membebaskan siswa untuk menggambar sesuai tema, dan bantuan kepada anak sebatas pancingan mengenai objek gambar.
3. Banyak faktor yang mempengaruhi kreativitas berkarya menggambar anak, penelitian ini hanya melihat pada sejauh mana metode sosiodrama berpengaruh pada kreativitas berkarya menggambar anak.
4. Penelitian hanya dilaksanakan satu tahap, karena jika dilaksanakan lebih dari satu tahap akan memerlukan waktu yang lebih lama.
5. Keterbatasan jumlah siswa di kelompok B TK Asih Sejati Yogyakarta yaitu hanya 19 siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh metode pembelajaran sosiodrama terhadap kreativitas berkarya menggambar anak pada siswa kelompok B Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta.
2. Metode pembelajaran sosiodrama berpengaruh pada beberapa indikator kemampuan kreativitas berkarya menggambar anak diantaranya pada indikator 1 yaitu, garis sudah terkoordinasi,. Indikator 4, aspek warna belum ada hubungan tertentu dengan objek. Indikator 5, gambar bagan makin dapat dikenali. Sedangkan untuk indikator 2, telah menggunakan bentuk-bentuk geometris sederhana. Indikator 3, anak-anak lebih suka menggambar apa yang dipikirkan daripada yang diamati. Indikator 6, anak mulai menggambar manusia walau masih sangat sederhana. Tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran sosiodrama terhadap kreativitas berkarya menggambar anak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian disarankan kepada:

1. Kepala Sekolah
 - a. Memberikan arahan kepada guru-guru untuk merancang kegiatan dengan metode pembelajaran sosiodrama yang melibatkan peran aktif siswa.

b. Menyediakan peralatan dan fasilitas untuk melakukan metode pembelajaran sosiodrama.

2. Bagi Guru Taman Kanak-Kanak

Guru Taman Kanak-kanak dapat menggunakan metode pembelajaran sosiodrama pada mata pelajaran seni budaya, sebagai cara alternatif untuk mengembangkan kreativitas ide menggambar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Basuki, Heru. 2010. “Pengembangan Kreativitas”, <http://v-cclass.gunadarma.ac.id>. Diunduh pada tanggal 13 Mei 2014.
- Cambell, D. 1986. *Mengembangkan Kreativitas*. Penerjemah Mangunhardjana. Yogyakarta: Kanisius.
- Damayanti, Niken. D. K. 2013. Upaya Mengembangkan Nilai Keberanian dan Kerjasama Melalui Metode Bermain Peran Kelompok A di TK Kusuma II Babarsari Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, FIP UNY Yogyakarta.
- Pamadhi, Hajar. 2007. *Konsep Pendidikan Seni Rupa*.
- Pamadhi, Hajar. dan Evan, Sukardi. 2008. *Seni Ketrampilan Anak*. Yogyakarta: Universitas Terbuka.
- Hurlock, Elizabeth. B. 1997. *Perkembangan Anak*. (Terjemahan dr. Meitasari Tjandrasa dan Dra. Muchlichah Zarkasih. Jilid I Edisi ke enam. Jakarta: Erlangga.
- _____. 1997. *Perkembangan Anak*. (Terjemahan dr. Meitasari Tjandrasa dan Dra. Muchlichah Zarkasih. Jilid II Edisi ke enam. Jakarta: Erlangga.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games Panduan Praktis Permainan yang Menjadi Anak Anda Cerdas, Kreatif dan Shaleh*. Proumedia.
- Iskandar. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: GP press.
- Kartika, Sony Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Rekayasa Sains: Bandung.
- _____. 2003. *Tinjauan Seni Rupa Modern*. Yogyakarta. STSI Surakarta.
- Kartono, Kartini. 1995. *Psikologi Anak*. Bandung: Bandar Maju.
- Koutur, Ronny. 2004. *Metode Penelitian untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*. Jakarta: Cv Teruna Grafica.

- Lowenfeld, V. and Britain, W. 1982. *Creative and Mental Growth*. New York: Macmillan Publishing Co. Inc.
- MK. Jazuli. 2008. *Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni*. Unesa University Press: Surabaya
- Munandar, Utami. 1999. *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Moeslichatoen R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Najibah, Umi Aenun. 2012. Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Permainan Seni Mozaik pada Kelompok B TK Pertiwi Jatibarang Kabupaten Brebes. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, FIP IKIP PGRI Semarang.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Santrock, John. W. *Child Development* (Buku Edisi Ke-11). Jakarta: Erlangga, Buku asli diterbitkan tahun 2006.
- Sriwirasto. 2010. *Mari Melukis*. Jakarta: Gramedia.
- Sudjana S. 2001. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2007. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugianto, Mayke. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suryadi. 2006. *Kiat Jitu dalam Mendidik Anak*. Jakarta: EDSA Mahkota.
- Soehartono, Irawan. Dr. 1995. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tabrani, Primadi. 2014. *Proses Kreasi Gambar Anak Proses Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Tjetjep Rohendi Rohidi. 2000. *Kesenian Dalam Pendekatan Kebudayaan*. STSI press: Bandung.

- Trianto. 2011. *Desain pengembangan, Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini, TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana
- Wong, Wucius. 1986. *Principles of Two-Dimensional Design* (Buku Edisi Ke-2). Penerjemah Adjat Sakri. Bandung: ITB Press, Buku Asli diterbitkan Tahun 1986.

LAMPIRAN 1
SURAT IJIN PENELITIAN

SURAT PENGANTAR VALIDASI MATERI

Hal : Validasi Materi

Kepada Yth Drs. Bambang Prihadi, M.Pd
di UNY

Dengan Hormat,

Sebagai salah satu syarat dalam pembuatan Tugas Akhir Skripsi, bersama ini saya,

Nama : Dyah Rini Setyowati
NIM : 10206244003
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Memohon kepada bapak untuk memvalidasi instrumen dalam penelitian saya yang berjudul "Pengaruh Aktivitas Sosiodrama terhadap Kreativitas Hasil Pembelajaran Seni Lukis Anak"

Atas kesediaan bapak saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 9 Oktober 2014

Mengetahui,

Pembimbing



Prof. Dr. Trie Hartiti Retnowati, M.Pd.
NIP:19530421 197903 2001

Pemohon



Dyah Rini Setyowati
NIM: 10206244003

SURAT PERNYATAAN VALIDASI

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Drs. Bambang Prihadi, M.Pd

NIP : 19581008 19803 1 001

Menerangkan bahwa instrumen penelitian untuk mengukur kreativitas hasil pembelajaran seni lukis anak yang digunakan oleh :

Nama : Dyah Rini Setyowati

NIM : 10206244003

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa instrumen penelitian yang disusun oleh mahasisiwi diatas sudah dikonsultasikan dan layak digunakan dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Sosiodrama pada Kreativitas Berkarya Seni Lukis Anak di Kelompok Bermain B Taman Kanak-kanak Asih Sejati”.

Demikian surat ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat digunakan dengan semestinya.

Yogyakarta, November 2014

Validator,



Drs. Bambang Prihadi, M.Pd.

NIP: 10581008 198073 1 001



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 3885 / 2014

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/3822/2014
Hal : Rekomendasi Penelitian
Tanggal : 18 Desember 2014

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : DYAH RINI SETYOWATI
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 10206244003
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Krembangan Panjatan Kulon Progo
No. Telp / HP : 087739082246
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**PENGARUH AKTIVITAS SOSIODRAMA TERHADAP KREATIVITAS HASIL
PEMBELAJARAN SENI LUKIS ANAK PADA SISWA KELOMPOK B TAMAN
KANAK-KANAK ASIH SEJATI**
Lokasi : TK Asih Sejati, Depok Sleman
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 18 Desember 2014 s/d 18 Maret 2015

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 18 Desember 2014

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi



ERNY MARYATUN, S.IP, MT

Pembina, IV/a

NIP 19720411 199603 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Depok
5. Ka. TK Asih Sejati, Depok Sleman
6. Dekan FBS-UNY
7. Yang Bersangkutan

LAMPIRAN 2

LEMBAR SEKENARIO

SOSIODRAMA

Siswa di kelompok B Taman Kanak-kanak Asih Sejati berjumlah 19 siswa, dalam permainan sosiodrama yang berjudul Kebun Binatang ini seluruh siswa berpartisipasi memerankan sesuai karakternya. Karakter tersebut terdiri dari:

1. 1 orang siswa berperan menjadi ibu guru
2. 1 orang siswa berperan menjadi petugas penjaga tiket
3. 3 orang siswa berperan menjadi singa
4. 3 orang siswa berperan menjadi harimau
5. 3 orang siswa berperan menjadi monyet
6. 2 orang siswa berperan menjadi jerapah
7. 3 orang siswa berperan menjadi kupu-kupu
8. 3 orang siswa berperan menjadi siswa pengunjung kebun binatang

Skenario Sosiodrama

Kebun Binatang

Kelompok B Taman Kanak-kanak Asih Sejati

Pada hari minggu pagi Guru dan anak-anak di Taman Kanak-kanak Asih Sejati pergi ke Kebun Binatang untuk bertamasya dengan naik bis kota. Di dalam bus anak-anak benyanyi dengan gembira. Sesampainya disana Ibu guru meminta anak-anak untuk berbaris yang rapi dan membeli tiket masuk kebun binatang.

Ibu guru : Anak-anak sekarang kita baris yang rapi ya lalu kita membeli tiket di loket satu persatu ya

Anak-anak : Iya bu guru

Lalu anak-anak membeli tiket di loket pembelian

Anak 1 : Mas beli tiketnya

Petugas tiket : Berapa dek?

Anak 1 : Satu aja mas

Anak 2 : Saya juga satu ya mas tiketnya

Anak 3 : Saya juga ya mas

Petugas tiket : iya adek, baris yang rapi dulu ya antri satu-satu harganya Rp 10.000,00 saja

Anak-anak : Terimakasih banyak mas

Ibu guru : Sekarang kita masuk kebun binatang, berbaris yang rapi ya dan jangan berpecah

Anak-anak : Iya bu guru

Anak-anak lalu masuk dengan rapi ke kebun binatang, melihat-lihat binatang dalam kandang dengan perasaan gembira dan antusias. Ibu guru menjelaskan dan memandu anak-anak melihat binatang tersebut. Kandang pertama anak-anak melihat singa yang sedang bermain bersama teman-temannya terdapat tiga ekor macan yang mengaum dan berkejar-kejaran. Anak-anak bersorak gembira melihat macan tersebut. Lalu di kandang kedua anak-anak melihat 3 ekor harimau, yang sedang berebut makana. Selanjutnya pada kandang keempat ada tiga ekor monyet yang sedang bergelantungan di pohon sambil memakan buah, mereka terlihat bahagia. Di kandang selanjutnya anak-anak melihat dua ekor jerapah yang sedang makan, anak-anak bergantian memberi makan jerapah tersebut. Kemudian ibu guru dan anak-anak bermain ditaman, ditaman terdapat tiga ekor kupu-kupu cantik yang bermain mengitari bunga-bunga, anak-anak berlarian menghampirinya dan menangkap kupu-kupu tersebut.

Ibu guru : Anak-anak kupu-kupunya tidak boleh di tangkap nanti sayapnya rusak dia tidak bisa terbang kasihan. Kita tidak boleh menyakiti hewan-hewan ini karna mereka juga makhluk hidup sama seperti kita.

Anak-anak : Maaf kupu-kupu kami akan melepaskanmu

Anak-anak melepaskan kupu-kupu tersebut dan ikut menari mengitari bunga-bunga kemudian ibu guru menyuruh anak-anak berbaris lalu mereka pulang dengan hati gembira.

LAMPIRAN 3

LEMBAR OBSERVASI

PENELITIAN

LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN KREATIVITAS HASIL
PEMBELAJARAN ANAK PADA SISWA KELOMPOK B TAMAN
KANAK-KANAK ASIH SEJATI

Nama siswa :

Jenis kelamin :

No	Indikator	Sub Indikator	Sebelum aktivitas sosiodrama		Sesudah aktivitas sosiodrama	
			Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Garis sudah tidak coreng-coreng lagi	Garis yang dibuat anak sudah terkontrol, dan tidak seperti coretan				
		Garis yang dibuat anak sudah dapat diidentifikasi sebagai bentuk				
		Anak dapat membuat garis dengan bermacam-macam variasi sesuai tema				
2.	Telah menggunakan bentuk-bentuk geometris sederhana	Anak dapat menggambar bentuk geometris sederhana				
		Anak dapat mengkombinasikan bentuk geometris sederhana pada objek lukisnya				

No	Indikator	Sub Indikator	Sebelum aktivitas sosiodrama		Sesudah aktivitas sosiodrama	
			Ya	Tidak	Ya	Tidak
3.	Anak-anak lebih suka menggambar apa yang dipikirkan daripada yang diamati	Objek pada lukisan anak bersifat nyata?				
		Objek pada lukisan anak ada di sekitar anak pada saat anak menggambar				
4.	Aspek warna belum ada hubungan tertentu dengan objek	Anak menggunakan pewarna pada lukisannya				
		Warna yang digunakan anak pada lukisannya sama dengan warna pada kenyataannya				
		Anak dapat memadukan warna pada lukisannya				
5.	Gambar bagannya makin dapat dikenali	Bentuk objek pada lukisan anak sudah dapat dikenali				
		Objek pada lukisan anak sesuai dengan tema				
6.	Anak mulai menggambar manusia walau masih sangat sederhana	Anak sudah dapat menggambar manusia				
		Gambar manusia anak terdiri dari bulatan untuk kepala dan dua garis vertikal untuk kaki				

No	Indikator	Sub Indikator	Sebelum aktivitas sosiodrama		Setelah aktivitas sosiodrama	
			Ya	Tidak	Ya	Tidak
	Anak mulai menggambar manusia walau masih sangat sederhana	Anak sudah dapat menggambar badan dan tangan serta rambut pada lukisannya				

Keterangan: Berikan tanda centang (√) pada kriteria yang sesuai

LAMPIRAN 4

LEMBAR HASIL PENELITIAN

DESKRIPSI DATA

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NILAI_PRETES	19	4.00	12.00	8.6842	1.97351
NILAI_POSTES	19	8.00	15.00	12.6842	1.94515
Valid N (listwise)	19				

UJI NORMALITAS

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
NILAI_PRETES	.226	19	.012	.931	19	.181
NILAI_POSTES	.164	19	.194	.906	19	.062

a. Lilliefors Significance Correction

UJI HOMOGENITAS

Between-Subjects Factors

		N
PERLAKUAN	BELUM	19
	SUDAH	19

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable: NILAI

F	df1	df2	Sig.
.132	1	36	.718

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: NILAI

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	152.000 ^a	1	152.000	39.592	.000
Intercept	4337.789	1	4337.789	1129.874	.000
PERLAKUAN	152.000	1	152.000	39.592	.000
Error	138.211	36	3.839		
Total	4628.000	38			
Corrected Total	290.211	37			

UJI PENGARUH

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 NILAI_PRETES	8.6842	19	1.97351	.45275
NILAI_POSTES	12.6842	19	1.94515	.44625

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 NILAI_PRETES & NILAI_POSTES	19	.045	.855

Paired Samples Test

Paired Differences	

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference
		Lower			
Pair 1	NILAI_PRETES - NILAI_POSTES	-4.00000	2.70801	.62126	-5.30522

Paired Samples Test

		Paired Differences	t	df	Sig. (2-tailed)
		95% Confidence Interval of the Difference			
		Upper			
Pair 1	NILAI_PRETES - NILAI_POSTES	-2.69478	-6.439	18	.000

UJI PENGARUH TIAP INDIKATOR

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	GARIS_PRE	2.2632	19	.80568	.18484
	GARIS_POST	2.9474	19	.22942	.05263
Pair 2	GEOMETRI_PRE	1.8947	19	.31530	.07234
	GOEMETRI_POST	1.9474	19	.22942	.05263
Pair 3	IMAJINATIF_PRE	.9474	19	.22942	.05263
	IMAJINATIF_POST	1.0000	19	.00000	.00000
Pair 4	WARNA_PRE	1.4211	19	.83771	.19218
	WARNA_POST	2.5789	19	.60698	.13925
Pair 5	BAGAN_PRE	1.6842	19	.58239	.13361
	BAGAN_POST	2.7895	19	.41885	.09609
Pair 6	MANUSIA_PRE	.4737	19	1.12390	.25784
	MANUSIA_POST	1.4211	19	1.42657	.32728

Paired Samples Correlation

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	GARIS_PRE & GARIS_POST	19	.079	.748
Pair 2	GEOMETRI_PRE & GOEMETRI_POST	19	-.081	.742
Pair 3	IMAJINATIF_PRE & IMAJINATIF_POST	19	.	.
Pair 4	WARNA_PRE & WARNA_POST	19	.150	.541
Pair 5	BAGAN_PRE & BAGAN_POST	19	-.288	.232
Pair 6	MANUSIA_PRE & MANUSIA_POST	19	.077	.755

Paired Samples Test

		Paired Differences			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference
					Lower
Pair 1	GARIS_PRE - GARIS_POST	-.68421	.82007	.18814	-1.07947
Pair 2	GEOMETRI_PRE - GOEMETRI_POST	-.05263	.40465	.09283	-.24767
Pair 3	IMAJINATIF_PRE - IMAJINATIF_POST	-.05263	.22942	.05263	-.16321
Pair 4	WARNA_PRE - WARNA_POST	-1.15789	.95819	.21982	-1.61973
Pair 5	BAGAN_PRE - BAGAN_POST	-1.10526	.80930	.18567	-1.49533
Pair 6	MANUSIA_PRE - MANUSIA_POST	-.94737	1.74718	.40083	-1.78948

Paired Samples Test

		Paired Differences	t	df	Sig. (2-tailed)
		95% Confidence Interval of the Difference			
		Upper			
Pair 1	GARIS_PRE - GARIS_POST	-.28895	-3.637	18	.002
Pair 2	GEOMETRI_PRE - GOEMETRI_POST	.14240	-.567	18	.578
Pair 3	IMAJINATIF_PRE - IMAJINATIF_POST	.05794	-1.000	18	.331
Pair 4	WARNA_PRE - WARNA_POST	-.69606	-5.267	18	.000
Pair 5	BAGAN_PRE - BAGAN_POST	-.71519	-5.953	18	.000
Pair 6	MANUSIA_PRE - MANUSIA_POST	-.10526	-2.364	18	.030

Nama Anak	Gambar Sebelum	Gambar Sesudah
1. Atabik Denis Irfansyah		
2. Aulida Isnaini		
3. Delonge Putra Efendy		
4. Devita Nuraini		

5. Ellysia Nova Agustin



6. Firda Alsh
7. ira



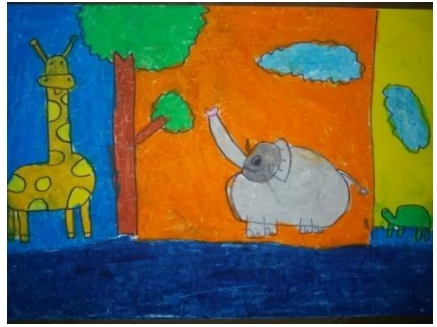
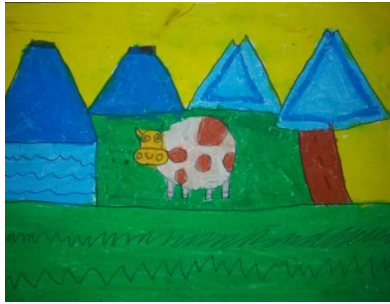
8. Idham Rafi Hidayat



9. Ilham Bhanurasmi



10.
. Made Aditya Iswara



11. Jonatan Wija
Sasmaya



12. Kayla Lintang
Permana



13. Musfiratun
Mutmainah



14. Rachel Nur Jannah



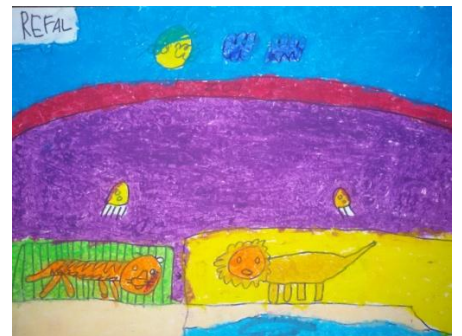
15. Raviva Artanti



16. Ramanda



17. Refaldi Syaputra



<p>18. Rizky Dulqornain</p>		
<p>19. Tanaya Ramya Sasanti</p>		
<p>20. Yemima Nugrahaning Widi</p>		