



PERAN CARAWARAH DAN MEDIA UNGKAP DALAM HASIL BELAJAR MENGGAMBAR SISWA DI TAMAN KANAK-KANAK

**Suatu Penelitian di Taman Kanak-Kanak
Yayasan Pesantren Islam Al-Azhar**

CUT KAMARIL WARDANI SURONO

71085333365



**Disertasi yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian
Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar Doktor Pendidikan**

**PROGRAM PASCA SARJANA
INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN JAKARTA
1994**

A B S T R A K

CUT KAMARIL WARDANI SURONO. (1994). Peran carawarah dan media ungkap dalam hasil belajar menggambar siswa di Taman Kanak-kanak. Suatu penelitian perlakuan di Taman Kanak-kanak Yayasan Pesantren Islam Al-Azhar. Disertasi. Jakarta: Program Pasca Sarjana, IKIP Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh carawarah menggambar, media ungkap dan interaksinya terhadap hasil belajar menggambar siswa Taman Kanak-kanak. Carawarah menggambar terdiri atas carawarah bebas terarah dan bebas ungkap serta media ungkap terdiri atas krayon dan cat tempera.

Pelaksanaan penelitian eksperimental ini dilakukan pada catur-wulan ke dua, tahun ajaran 1989-1990 di Taman Kanak-kanak Yayasan Pesantren Islam Al-Azhar. Besar seluruh sampel penelitian adalah 108 siswa Taman Kanak-kanak usia 5-6 tahun yang diambil secara acak dari populasi sebesar 670 siswa. Sampel dibagi ke dalam empat kelompok penelitian. Rancangan yang dipakai dalam penelitian ini adalah rancangan faktorial 2×2 . Alat ukur dalam penelitian ini terdiri dari dua macam, yaitu (1) Wechsler Preschool and Primary Scale of Intelligence atau WPPSI dengan $r = 0,96$ untuk mengukur taraf kecerdasan siswa dan (2) Alat ukur kemampuan menggambar siswa untuk mengukur kemampuan awal menggambar dan hasil belajar menggambar siswa. Dari ujicoba alat ukur kemampuan menggambar diketahui (1) keandalan alat ukur yang berkaitan dengan kemantapan antar penilai (*interrater consistency*) adalah ($r = 0,90$), dan (2) kemantapan internal alat ukur adalah ($r = 0,93$). Data akhir dianalisis melalui Anakova dua jalur dengan kemampuan awal siswa dan tingkat kecerdasan sebagai peubah bantu (*covariat*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) hasil belajar menggambar siswa yang diajar dengan carawarah bebas terarah lebih tinggi daripada yang diajar dengan carawarah bebas

ungkap ($F = 155,05$ pada $p < 0,01$), (2) Pemakaian media ungap krayon oleh siswa dapat meningkatkan hasil belajar lebih tinggi daripada pemakaian cat tempera ($F = 157,02$ pada $p < 0,01$), (3) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara carawarah menggambar dengan media ungap menggambar ($F = 32,04$ pada $p < 0,01$).

Analisis perbandingan ganda (*post-hoc*) dengan menggunakan *Duncan Multiple Range Test* menunjukkan bahwa secara nyata kelompok bermedia krayon yang diajar melalui carawarah bebas terarah memberikan hasil belajar yang paling tinggi dibanding dengan kelompok-kelompok lain. Setelah itu hasil belajar menggambar kelompok siswa bermedia cat tempera yang diajar melalui carawarah bebas terarah, kemudian hasil belajar menggambar kelompok siswa bermedia krayon yang diajar melalui carawarah bebas ungap. Kelompok bermedia cat tempera yang diajar melalui carawarah bebas ungap memberikan hasil belajar yang paling rendah secara signifikan dibanding dengan kelompok-kelompok lain. Perbandingan ganda tersebut signifikan pada $p = 0.01$.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan mutu pengajaran menggambar di Taman Kanak-kanak melalui pemilihan carawarah menggambar, pemilihan media ungap yang tepat untuk anak Taman Kanak-kanak usia 5-6 tahun serta pengembangan bahan warah menggambar yang sesuai dengan tujuan warah, hakikat Seni Rupa, taraf perkembangan anak dan kendala yang ada.



A B S T R A C T

CUT KAMARIL WARDANI SURONO.(1994). The role of the methodology and expression media on the pupils' results of learning drawing at preschool. An experimental study at the preschool of the Islam Al-Azhar Religious Foundation. Dissertation. Jakarta: Program of Graduate Studies, IKIP Jakarta.

The objectives of this study were to find out the effects of teaching methods, media of expression and their interactions toward preschool children achievement in learning drawing. The methods of teaching drawing consisted of free-directed and free-expression methods, while media of expression were distinguished between crayon and tempera paint.

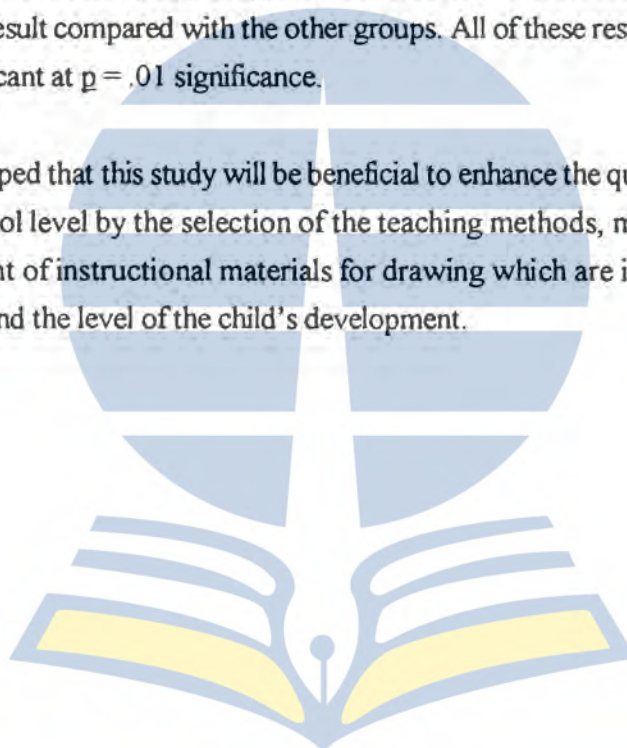
This experimental research was conducted during the second quarterly period of the academic year 1989-1990 at the Islam Pre-School, Al-Azhar Religious Foundation. The sample consisted of 108 preschool children age five to six years, which was taken randomly. The sample was divided into four groups. The design used for this research was factorial design 2 X 2. The instruments used in this study consisted of two kinds, (1) Wechsler Preschool and Primary Scale of Intelligence or WPPSI ($r = .96$) to measure the children's level of intelligence and (2) an instrument to measure the entry behavior in drawing and their achievements in the learning of drawing. The results of the determination of reliability coefficient of the instrument were as follows : (1) Interrater consistency among three raters was $r = .90$, and (2) Internal consistency using Alpha Cronbach was $r = .93$. Two way-Anacova was used to analyze the data obtained with children's entry behavior and intelligence as covariats.

The results of the study showed that: (1) The achievement of the pupils in learning drawing taught by free-directed method is higher than the achievements of the students taught by using free-expression methods ($F = 155.05$; $p < .01$), (2) Pupils using crayon as

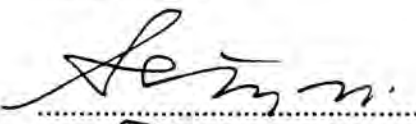

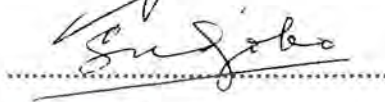

medium of expression have better achievement than those using tempera paint ($F = 157.02$; $p < .01$), (3) There is an interaction between drawing methods and medium of expression which confirms the differences in pupils' achievements in learning of drawing ($F = 32.04$; $p < .01$).

Post-hoc analysis using the Duncan Multiple Range Test showed that the crayon group taught by the free-directed method produces the highest significant results compared with the other groups. After that the result of the learning drawing of the tempera paint media group, taught by the free-directed method is analyzed, followed by the analysis of the result of the learning of drawing of the crayon media group by the free-expression method. The tempera paint media group taught by the free-expression method produces the lowest significant result compared with the other groups. All of these results of this post-hoc analysis were significant at $p = .01$ significance.


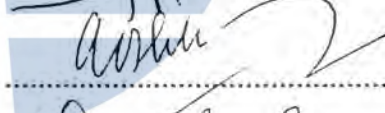


It is hoped that this study will be beneficial to enhance the quality of teaching drawing at the preschool level by the selection of the teaching methods, media of expression and the development of instructional materials for drawing which are in line with the essentials of visual arts and the level of the child's development.



PERSETUJUAN KOMISI PROMOTOR

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Setijadi, M.A. (Promotor 1)		9/6/94
Prof. Dr. Titi Sajono, M.P. (Promotor 2)		12/6-94
Prof. Sudjoko, M.A., Ph.D. (Promotor 3)		17-6-94
Prof. Dr. Toeti Soekanto, M.P. (Promotor 4)		

PERSETUJUAN PANITIA UJIAN DOKTOR

Dr. A. Suhaenah Suparno, M.P. ¹ (Ketua)		
Prof. Dr. A.O.B. Situmorang, M.Ed. ² (Sekretaris)		21 ⁵ / ₆ 94
Prof. Dr. Yusufhadi Miarso, M.Sc. (Anggauta)		21-6-94
Dr. Subarna (Anggauta)		17/6-94

Tanggal lulus :

No. Reg. Mahasiswa : 71085333365

¹ Rektor² Direktur Pasca Sarjana IKIP Jakarta

KOMISI PENGUJI

1. Dr. A. Suhaenah Suparno, M.P.
Ketua Komisi Penguji Ujian Doktor
Lektor Kepala pada Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP Jakarta.
2. Prof. Dr. A.O.B Situmorang, M.Ed.
Sekretaris Komisi Penguji Ujian Doktor
Guru Besar Tetap pada PPS - IKIP Jakarta.
3. Prof. Dr. Setijadi, M.A.
Ketua Komisi Promotor
Guru Besar Tetap pada Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP Jakarta dan Universitas Terbuka
4. Prof. Dr. Titi Sayono, M.P.
Anggota Komisi Promotor
Guru Besar Tetap pada Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP Jakarta.
5. Prof. Sudjoko, M.A., Ph. D.
Anggota Komisi Promotor
Guru Besar Tetap pada Fakultas Seni Rupa dan Disain,
Institut Teknologi Bandung.
6. Prof. Dr. Toeti Sukamto, M.P.
Anggota Komisi Promotor
Guru Besar Tetap pada Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, IKIP Jakarta.
7. Prof. Dr. Yusufhadi Miarso, M.Sc
Anggota Komisi Penguji
Guru Besar Tetap pada Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP Jakarta.
8. Dr. Subarna
Anggota Komisi Penguji
Lektor Kepala pada Fakultas Seni Rupa dan Disain, Institut Teknologi Bandung.

KATA PENGANTAR

Disertasi ini ditulis untuk memenuhi sebagian dari persyaratan dalam mendapatkan gelar doktor pendidikan, serta merupakan laporan hasil penelitian tentang penerapan carawarah menggambar dan media ungap untuk meningkatkan hasil belajar menggambar siswa Taman Kanak-kanak.

Atas perkenan dan ridho dari Allah swt, melalui usaha dan kerja keras dari penulis, serta berkat arahan dan bimbingan yang diberikan oleh para promotor Prof. Dr. Setijadi, M.A., Prof. Dr. Titi Sajono, M.P., Prof. Sudjoko, M.A., Ph.D dan Prof. Dr. Toeti Sukanto M.P., penelitian dan penulisan ini akhirnya dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa hasil penelitian dan penulisan disertasi ini hanyalah karya manusia yang tak luput dari berbagai keterbatasan dan kekurangan. Namun dengan segala kerendahan hati penulis berharap agar (1) kekurangan dan keterbatasan dalam disertasi ini dapat dijadikan bahan masukan berupa permasalahan baru yang dapat diteliti lebih lanjut serta (2) penemuan dalam disertasi ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan mutu pendidikan menggambar khususnya dan pendidikan Taman Kanak-kanak pada umumnya.

Jakarta, 1994

Penulis
CKWS

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah swt atas segala karunia, rahmat serta tuntunanNya hingga penelitian dan penulisan disertasi ini dapat diselesaikan.

Terima kasih yang tak terhingga saya sampaikan kepada Prof. Dr. Setijadi, M.A., Prof. Dr. Titi Sajono, M.P., Prof. Sudjoko, M.A., Ph.D dan Prof. Dr. Toeti Sukanto M.P., selaku komisi promotor yang dengan sabar telah memberi arahan, bimbingan, dorongan dan perluasan wawasan berpikir kepada saya selama menyelesaikan penelitian dan penulisan disertasi ini.

Terima kasih yang sebesar-besarnya saya sampaikan kepada Rektor IKIP Jakarta dan pimpinan Program Pasca Sarjana IKIP Jakarta yang telah memberi kepercayaan pada saya menerima beasiswa dan menempuh pendidikan di Jurusan Teknologi Pendidikan sejak jenjang magister dan doktor.

Terima kasih yang sebesar-besarnya saya sampaikan kepada Direktur Yayasan Pesantren Islam Al-Azhar Drs. H. Machfud, Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Islam Al-azhar Pusat Ibu H. Rokhimah BA dan Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Islam Al-Azhar Djaka Permai Ibu Dra. Mienayah yang telah memberi izin, melengkapi sarana dan memberi kemudahan-kemudahan pada saya sehingga penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Tanpa bantuan yang diberikan sulit rasanya penelitian ini dapat berjalan lancar.

Terima kasih yang sebesar-besarnya saya sampaikan kepada para guru Taman Kanak-kanak Islam Al-Azhar Pusat dan Djaka Permai khususnya Ibu H. Ida Zuraida, Ibu Wati, Ibu Ifdiani, Ibu Ii, Ibu Hawin, dan Ibu Yati yang dengan ikhlas, sabar dan semangat tinggi telah membantu saya melaksanakan penelitian ini. Tanpa jasa para guru tersebut sebagai pelaksana perlakuan dalam penelitian ini, sulit kiranya penelitian ini dapat terselenggara sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.

Terima kasih kepada para siswa Taman Kanak-kanak Islam Al-Azhar Pusat dan Djaka Permai tahun ajaran 1989-1990 kelas C₂, C₃, C₅, C1 dan C3 yang telah menyelesaikan tugas-tugas dari ibu guru dengan sungguh-sungguh dan semangat tinggi hingga menghasilkan karya-karya gambar yang indah dan kreatif. Tanpa kalian penelitian ini tidak mungkin diselesaikan.

Terima kasih kepada pimpinan Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni serta pimpinan Jurusan Seni Rupa dan Kerajinan IKIP Jakarta yang telah memberi izin belajar, meringankan beban tugas dan dorongan moril selama saya menempuh studi di jenjang magister dan doktor.

Terima kasih secara khusus saya sampaikan kepada Ibu Prof. Dr. Utami Munandar dan Drs. Nugroho Setiawan (almarhum) yang telah memperluas cakrawala berpikir saya dengan memberi berbagai buku referensi terbaru dari manca negara tentang pengembangan kemampuan bercipta anak melalui menggambar dan teori pendidikan Seni Rupa. Sulit dan miskinnya sumber informasi tentang pendidikan Seni Rupa dan pengembangan daya cipta melalui Seni Rupa dari manca negara untuk menunjang penelitian ini dapat teratasi dengan adanya bantuan tersebut.

Terima kasih saya sampaikan kepada Prof. Dr. Sudjana, Dr. Sutarlinah Sukadji, Suparman, MSc. dan kawan-kawan dari Pusat Komputer IKIP Jakarta yang telah memperluas wawasan berpikir saya khususnya dalam statistika dan analisa dengan program komputer hingga penelitian ini dapat diselesaikan.

Terima kasih kepada sahabat-sahabat di Pasca Sarjana IKIP Jakarta, khususnya pada Dr. Agnes Djarkasi M.Pd., Dr. Aleks Maryunis, Dr. Badiran M.Pd., Dr. Gandring, Drs. Aos Santosa, M.Pd. serta kawan-kawan lain yang tak dapat saya sebutkan satu persatu yang dengan ikhlas telah memberi dorongan moril dan membantu memperluas wawasan berpikir saya selama penelitian dan penulisan ini.

Terima kasih kepada kawan-kawan sejawat di Jurusan Seni Rupa dan Kerajinan IKIP Jakarta, khususnya pada Dra. Warti Sundaryati, Dra. Mudjiati, Dra. Linda serta kawan-kawan lain yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu atas bantuannya dalam mengevaluasi

hasil karya siswa Taman Kanak-kanak serta membantu meringankan tugas-tugas mengajar saya selama masa studi sejak program magister hingga doktor.

Terima kasih pada kawan-kawan Dra. Romlah Gany, Dra. Endah Hilal Psy, Drs. Adlial, Drs. Wishnu Basuki, Damasus MD. dan M. Rajab yang dengan ikhlas dan semangat tinggi telah membantu menyelesaikan kerja teknis baik pengetikan, editing maupun pemotretan dan penempelan foto-foto dalam disertasi ini.

Sembah sujud dan terima kasih yang tak terhingga dari relung hati yang paling dalam saya haturkan kepada yang tercinta Ayahanda (almarhum) dr. Teuku Yusuf dan Ibunda Prof. Dr. Maftuchah Yusuf yang telah memberi doa, kasih sayang dan suri tauladan dalam kehidupan ini, sejak saya dalam kandungan hingga saat ini. Nuansa kehidupan yang serba kasih, sederhana, jujur, kerja keras, disiplin, pantang menyerah, berbuat yang terbaik dalam segala hal serta selalu ingat pada Allah swt selalu kalian ciptakan selama membesarkan, mendidik dan membimbing ananda. Semua ini menjadi acuan dan kobaran semangat dalam sanubari ananda hingga merupakan pacuan dalam mengatasi berbagai hambatan dan cobaan berat dalam menyelesaikan studi ini.

Sembah sujud dan terima kasih saya haturkan kepada yang tercinta Bapak mertua (almarhum) Sutar Reksoatmodjo dan Ibunda mertua Rukminah Reksoatmodjo yang telah mendoakan agar studi yang saya jalani dapat berhasil dengan sebaik-baiknya.

Terima kasih saya sampaikan pada kakak-kakak dan adik sekandung maupun ipar yang dengan ikhlas telah memberi dukungan moril dan doa hingga saya dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan ini.

Akhirnya, dari relung sanubari yang paling dalam, saya sampaikan rasa terima kasih kepada suami tercinta Drs. Koes Surono Reksoatmodjo dan anak-anakku tercinta Prasandhya Astagiri Yusuf (Sandhy) dan Nesia Anindita (Nesia) yang telah memberi semangat dan doa serta dukungan moril dan material dalam mengatasi kesulitan dan cobaan-cobaan selama saya belajar dan menyelesaikan penulisan ini. Dukungan dan kerja sama, keikhlasan dan pengorbanan yang telah kalian berikan telah membantu membuahkan hasil karya ini.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	(i)
ABSTRACT	(iii)
LEMBAR PERSETUJUAN	(v)
LEMBAR KOMISI PENGUJI	(vi)
KATA PENGANTAR	(vii)
UCAPAN TERIMA KASIH	(viii)
DAFTAR ISI	(xi)
DAFTAR TABEL	(xix)
DAFTAR GAMBAR	(xxii)
DAFTAR BAGAN	(xxvii)
DAFTAR LAMPIRAN	(xxviii)
PADANAN KATA	(xxx)
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	11
D. Perumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	13
G. Garis Besar Penulisan	14
BAB II KERANGKA TEORITIS DAN PENGAJUAN HIPOTESIS	
A. Deskripsi Teoritis	16
1. Seni Rupa dan Peranannya dalam Pendidikan	16
2. Menggambar dan Peranannya dalam Pendidikan	24
3. Pendidikan Taman Kanak-kanak	27

4.	Perkembangan Gambar Anak Usia 5-6 Tahun	34
a.	Garis	36
b.	Bentuk	38
c.	Warna	41
d.	Barik	43
e.	Susunan Gambar	44
f.	Imbangan	50
g.	Gerakan	51
h.	Pokok Masalah	51
5.	Carawarah Gambar	58
a.	Carawarah Bebas Terarah	65
b.	Carawarah Bebas Ungkap	94
c.	Perbandingan Carawarah Bebas Terarah dan Carawarah Bebas Ungkap	109
6.	Media ungkap	113
a.	Krayon	121
b.	Cat Tempera	130
7.	Kecerdasan siswa	139
8.	Kemampuan awal	144
9.	Hasil belajar menggambar	147
B.	Kerangka Berpikir	160
1.	Perbedaan Pengaruh Penggunaan Carawarah Bebas Terarah dengan Carawarah Bebas Ungkap terhadap Hasil Belajar Menggambar	160
2.	Perbedaan Pengaruh Pemakaian Media Ungkap Krayon dengan Cat Tempera terhadap Hasil Belajar Menggambar	166
3.	Interaksi antara Carawarah Menggambar dengan Media Ungkap terhadap Hasil Belajar Menggambar	170
C.	Pengajuan Hipotesis	172
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN		
A.	Tujuan Penelitian	173
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	173
C.	Populasi dan Sampel	174
D.	Peubah Penelitian	175
E.	Definisi Operasional Peubah Penelitian	176

F.	Rancangan Penelitian	178
G.	Kesahihan Rancangan Penelitian	180
	1. Kesahihan Internal	180
	2. Kesahihan Eksternal	181
H.	Bahan Perlakuan	182
I.	Alat Ukur	183
	1. Alat Ukur Kecerdasan Siswa	183
	2. Alat Ukur Kemampuan Menggambar dan Pedoman Penilaiannya	185
J.	Teknik Pengumpulan Data	189
K.	Teknik Analisis Data	189

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN INTERPRETASINYA

A.	Deskripsi Data	192
	1. Hasil Uji Kecerdasan	192
	2. Hasil Uji Kemampuan Awal	193
	3. Hasil Uji Belajar Menggambar	195
B.	Uji Persyaratan Analisis	196
	1. Uji Normalitas Data	196
	2. Uji Homogenitas Variansi	198
	3. Uji Keberartian Koefisien Regresi	199
	4. Uji Homogenitas Koefisien-koefisien Regresi dalam Tiap Kelompok	200
C.	Pengujian Hipotesis Penelitian	200
	1. Hasil Belajar Menggambar Kelompok Siswa yang Diajar dengan Carawarah Bebas Terarah Lebih Tinggi daripada yang Diajar dengan Carawarah Bebas Ungkap	201
	2. Hasil Belajar Menggambar Kelompok Siswa yang Menggunakan Media Ungkap Krayon Lebih Tinggi daripada yang Menggunakan Cat Tempera	201
	3. Interaksi antara Carawarah Menggambar dengan Media Ungkap terhadap Hasil Belajar Menggambar Siswa	201
D.	Interpretasi Hasil Pengujian Hipotesis	202
E.	Diskusi	208

1.	Hasil Pengujian Hipotesis Pertama	208
2.	Hasil Pengujian Hipotesis Kedua	218
3.	Hasil Pengujian Hipotesis Ketiga	229
4.	Tambahan Informasi dari Hasil Uji Nilai Tambah	240
5.	Carawarah Bebas Terarah	242
6.	Bahan Warah	242
7.	Alat Ukur	247
8.	Obyek Gambar	247
9.	Hasil Belajar Menggambar	247
F.	Keterbatasan Penelitian	248
 BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN		
A.	Kesimpulan	250
B.	Implikasi Hasil Penelitian	252
C.	Saran	255
DAFTAR PUSTAKA		258
LAMPIRAN-LAMPIRAN		264
RIWAYAT HIDUP		385



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Perbedaan pandangan pendidikan prasekolah dari pertumbuhan intelektual anak	30
2. Perbandingan Carawarah Bebas Terarah dengan Carawarah Bebas Ungkap	110
3. Distribusi siswa menurut media ungkap pada kelompok carawarah bebas terarah (CBT) dan kelompok carawarah bebas ungkap (CBU)	175
4. Pola rancangan faktorial 2 x 2	178
5. Matriks data untuk rancangan faktorial 2 x 2 dengan dua peubah bantu	179
6. Alat ukur penelitian	186
7. Rumusan statistik hipotesis penelitian	190
8. Nilai rerata, simpangan baku dan variansi hasil uji kecerdasan dari empat kelompok penelitian	193
9. Nilai rerata, simpangan baku dan variansi hasil uji hasil uji kemampuan awal dari ke empat kelompok penelitian	194
10. Nilai rerata, simpangan baku, dan variansi hasil uji hasil belajar menggambar dari ke empat kelompok penelitian	196
11. Uji Normalitas terhadap hasil uji kecerdasan siswa kelompok taraf macam carawarah dan media ungkap	197
12. Uji normalitas terhadap hasil uji kemampuan awal kelompok taraf macam carawarah dan media ungkap	197
13. Uji normalitas terhadap hasil uji belajar menggambar kelompok taraf macam carawarah dan media ungkap	198

14. Uji homogenitas kelompok berdasarkan carawah dan media ungkap dari uji hasil menggambar, kecerdasan dan kemampuan awal	199
15. Hasil analisis kovariansi dua jalur dengan data hasil belajar menggambar	200
16. Data nilai rerata hasil belajar menggambar yang telah disesuaikan dari setiap kelompok penelitian	202
17. Hasil analisis perbandingan ganda (<i>Post-hoc</i>) dengan <i>Duncan Multiple Range Test</i> terhadap empat kelompok penelitian	206
18. Hasil analisis berupa nilai tambah dari perbandingan hasil prauji dengan pascauji dari empat kelompok penelitian	241



DAFTAR GAMBAR

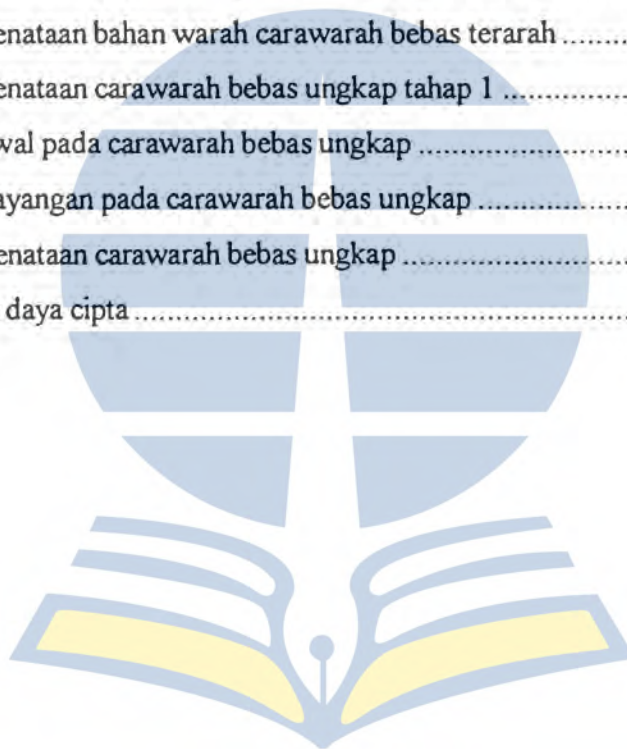
Gambar		Halaman
1. Gambar klise		6
2. Bermain ski		36
3. Pengulangan garis dapat mengungkapkan gerak obyek		37
4. O r a n g		39
5. Bunda burung dan anaknya		40
6. Doraemon & Kura-kura		43
7. A k u		45
8. Rumah burungku		46
9. D i n g i n		47
10. Temanku Rosa		48
11. Bermain di Taman		49
12. Mengungkap berbagai gagasan		53
13. Binatangku sayang		54
14. Lima unsur dasar bentuk		68
15. Latihan menggambar bangun gambar tanpa makna		70
16. Pengisian bidang dengan unsur garis dan bintik		72
17. Ungkapan rasa melalui garis		73
18. Menggambar obyek bermakna		76
19. B u r u n g		79
20. Latihan menata obyek ke bidang gambar		85
21. Belajar dalam kelompok		90
22. Belajar mandiri		91
23. K e l i n c i		106
24. Pejalan (<i>the walking man</i>)		118
25. G u d a n g		119
26. Diriku (berkaitan dengan media ungkap krayon)		120
27. Diriku (berkaitan dengan media ungkap cat tempera)		121
28. Media ungkap krayon		123
29. Bunda kelinci dan anaknya		124
30. Burung Pipit		124
31. Bintik dan garis		125
32. Berbagai goresan dengan krayon		126
33. N u r		127

Gambar	Halaman
34. Daun pakis	128
35. Bidang warna	128
36. Balap sepeda	129
37. Garis, bidang dan bintik	129
38. Beraneka warna media ungkap krayon di atas kertas	130
39. Media ungkap cat tempera dan kuas	132
40. Bintik dan garis	134
41. Sapuan kuas yang berbeda	135
42. Aku dan binatang	135
43. P o h o n	136
44. Burung (berkaitan dengan media ungkap cat tempera	137
45. Pencampuran warna dapat diperkaya dengan menggunakan hitam, abu-abu dan putih	138
46. Bermain dengan binatangku	139
47. P o h o n	140
48. Teknik tekan dengan ujung jari	141
49. Gambaran hasil belajar menggambar yang telah disesuaikan	204
50. A. Burung dari kelompok carawarah bebas terarah	211
B. Burung dari kelompok carawarah bebas ungkap	211
51. A. Kura-kura dari kelompok carawarah bebas terarah	212
B. Kura-kura dari kelompok carawarah bebas ungkap	212
52. A. Kelinci dari kelompok carawarah bebas terarah	213
B. Kelinci dari kelompok carawarah bebas ungkap	213
53. A. Manusia dari kelompok carawarah bebas terarah	214
B. Manusia dari kelompok carawarah bebas ungkap	214
54. A. Kemampuan mengungkap barik pada obyek dan latar gambar dari kelompok carawarah bebas terarah	215
B. Kemampuan mengungkap barik pada obyek dan latar gambar dari kelompok carawarah bebas ungkap	215
55. A. Kemampuan mencipta berbagai gagasan dari obyek burung, kura-kura, kelinci dan manusia oleh kelompok carawarah bebas terarah ...	219
B. Kemampuan mencipta berbagai gagasan dari obyek burung, kura-kura, kelinci dan manusia oleh kelompok carawarah bebas ungkap	219
56. A. Kemampuan mencipta berbagai gagasan secara ke seluruhan oleh kelompok carawarah bebas terarah	220
B. Kemampuan mencipta berbagai gagasan secara ke seluruhan oleh kelompok carawarah bebas ungkap	220
57. A. Burung dari kelompok yang menggunakan media ungkap krayon	222

Gambar	Halaman
B. Burung dari kelompok yang menggunakan media unkap cat tempera	222
58. A. Kura-kura dari kelompok yang menggunakan media unkap krayon ..	223
B. Kura-kura dari kelompok yang menggunakan media unkap cat tempera	223
59. A. Kelincidari kelompok yang menggunakan media unkap krayon	224
B. Kelinci dari kelompok yang menggunakan media unkap cat tempera	224
60. A. Manusia dari kelompok yang menggunakan krayon	225
B. Manusia dari kelompok yang menggunakan cat tempera	225
61. A. Kemampuan mengungkap barik pada obyek dan latar gambar dari kelompok bermedia krayon	228
B. Kemampuan mengungkap barik pada obyek dan latar gambar dari kelompok bermedia cat tempera	228
62. A. Kemampuan mencipta berbagai gagasan dari obyek burung, kura-kura, kelinci dan manusia oleh kelompok bermedia krayon	230
B. Kemampuan mencipta berbagai gagasan dari obyek burung, kura-kura, kelinci dan manusia oleh kelompok bermedia cat tempera	230
63. A. Kemampuan mencipta berbagai gagasan secara keseluruhan oleh kelompok bermedia krayon	231
B. Kemampuan mencipta berbagai gagasan secara keseluruhan oleh kelompok bermedia cat tempera	231
64. Hasil belajar kelompok siswa bermedia krayon yang diajar melalui carawarah bebas terarah	233
65. Hasil belajar kelompok siswa bermedia cat tempera yang diajar melalui carawarah bebas unkap	235
66. Hasil belajar kelompok siswa bermedia krayon yang diajar melalui carawarah bebas unkap	237
67. Hasil belajar kelompok siswa bermedia cat tempera yang diajar melalui carawarah bebas unkap	238
68. Peningkatan kemampuan menggambar kelompok siswa yang menggunakan media unkap krayon dan diajar melalui carawarah bebas terarah	243
69. Peningkatan kemampuan menggambar kelompok siswa yang menggunakan media unkap cat tempera dan diajar melalui carawarah bebas terarah	244
70. Peningkatan kemampuan menggambar kelompok siswa yang menggunakan media unkap krayon dan diajar melalui carawarah bebas unkap	245
71. Peningkatan kemampuan menggambar kelompok siswa yang menggunakan media unkap cat tempera dan diajar melalui carawarah bebas unkap	246

DAFTAR BAGAN

Bagan		Halaman
1.	Hakikat Seni Rupa	22
2.	Perilaku berungkap	63
3.	Strategi penataan carawarah bebas terarah	67
4.	Putaran dasarpada carawarah bebas terarah	74
5.	Putaran bentuk pada carawarah bebas terarah	80
6.	Putaran latar dan keselarasan pada carawarah bebas terarah	86
7.	Strategi penataan bahan warah carawarah bebas terarah	88
8.	Strategi penataan carawarah bebas ungkap tahap 1	97
9.	Putaran awal pada carawarah bebas ungkap	100
10.	Putaran bayangan pada carawarah bebas ungkap	103
11.	Strategi penataan carawarah bebas ungkap	105
12.	Lingkaran daya cipta	160



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1.	Intisari perkembangan gambar anak usia 5-6 tahun	264
2.	Strategi penyampaian carawarah bebas terarah	267
3.	Perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun	272
4.	Bantuan dan hambatan dalam penguasaan tugas perkembangan motorik	273
5.	Intisari bahan perlakuan carawarah bebas terarah berikut latihan-latihannya .	274
6.	Alat ukur WPPSI	298
6.1	Kisi-kisi uji kecerdasan WPPSI (Wechsler Pre school and Primary Scale of Intelligence)	298
6.2	Klasifikasi IQ menurut David Wechsler	299
7.	Uji kemampuan menggambar	300
8.	Pedoman penilaian kemampuan menggambar	301
8.1	Tabel spesifikasi penilaian menggambar anak usia 5-6 tahun	302
8.2	Pengertian operasional dari aspek, sub aspek dan pokok bahasan dalam pedoman penilaian	303
8.3	Indikator penilaian kemampuan menggambar siswa usia 5-6 tahun	314
9.	Penentuan koefisien reliabilitas berdasarkan konsistensi interrater dengan 3 penilai	334
10.	Analisis konsistensi internal alat penilaian	335
11.	Deskripsi data mentah nilai kecerdasan, kemampuan awal dan hasil belajar menggambar dari 108 sampel terpilih	336
11.1	Kelompok carawarah bebas terarah bermedia krayon	337
11.2	Kelompok carawarah bebas terarah bermedia cat tempera	338
11.3	Kelompok carawarah bebas ungkap bermedia krayon	339
11.4	Kelompok carawarah bebas ungkap bermedia cat tempera	340
12.	Distribusi frekuensi data hasil uji kecerdasan dari keempat kelompok penelitian	341
12.1	Kelompok siswa bermedia krayon diajar melalui carawarah bebas terarah	342

Lampiran	Halaman
16.2 Kelompok carawarah bebas terarah bermedia cat tempera (CBT - CT)	355
16.3 Kelompok carawarah bebas ungkap bermedia krayon (CBU - KR)	356
16.4 Kelompok carawarah bebas ungkap bermedia cat tempera (CBU - CT)	357
17. Pengujian normalitas distribusi skor mentah uji hasil belajar menggambar empat kelompok penelitian	358
17.1 Kelompok carawarah bebas terarah bermedia krayon (CBT - KR)	359
17.2 Kelompok carawarah bebas terarah bermedia cat tempera (CBT - CT) ..	360
17.3 Kelompok carawarah bebas ungkap bermedia krayon (CBU - KR)	361
17.4 Kelompok carawarah bebas ungkap bermedia cat tempera (CBU - CT) .	362
18. Pengujian homogenitas variansi skor hasil uji kecerdasan siswa	363
19. Pengujian homogenitas variansi skor hasil uji ke-mampuan awal menggambar	364
20. Pengujian homogenitas variansi skor uji hasil belajar menggambar	365
21. Pengujian homogenitas koefisien-koefisien regresi dalam tiap kelompok	366
22. Pengujian analisis kovariansi dua jalur untuk data hasil belajar meng gambar	372
23. Analisis perbandingan ganda (post-hoc) dengan Duncan Multiple Range Test	375
24. Pengujian analisis kovariansi dua jalur untuk data ketrampilan estetis	377
25. Pengujian analisis kovariansi dua jalur untuk data kemampuan mencipta gambar ...	380
26. Hasil pengujian dengan nilai tambah (<i>gain score</i>) dari data nilai prauji dan pasca uji	383



DAFTAR PADANAN KATA

arti, wigati	:	<i>significance</i>
berarti	:	<i>significant</i>
akal	:	<i>cognitive</i>
bagan	:	<i>scheme</i>
bangun	:	<i>structure</i>
bahan warah	:	<i>instructional material</i>
barik	:	<i>texture</i>
bentuk, sosok	:	<i>shape</i>
bintik	:	<i>dot</i>
carawarah	:	<i>instructional method</i>
cat tempera	:	<i>tempera paint</i>
cerap, cerapan	:	<i>perceive, perception</i>
cipta	:	<i>create</i>
daya cipta	:	<i>creativity</i>
daya peka	:	<i>sensitivity</i>
daya khayal	:	<i>imagination</i>
dria	:	<i>sensory</i>
eksperimental semu	:	<i>quasi experiment</i>
egosentris	:	<i>egocentric</i>
gambar	:	<i>visual</i>
garis bentuk	:	<i>outline</i>
gerak hati, naluriah	:	<i>intuitive</i>
naluri, intuisi	:	<i>intuition</i>
imbangan	:	<i>proportion</i>
impresi	:	<i>impression</i>
jejalin	:	<i>interrelationship</i>
jemalin	:	<i>interrelated</i>

katawi	:	<i>verbal</i>
keaslian, kebaruan	:	<i>originality</i>
kecerdasan	:	<i>intelligence</i>
kelancaran	:	<i>fluency</i>
kelenturan	:	<i>flexibility</i>
kerincian, (pem) babaran	:	<i>elaboration</i>
ketalaran	:	<i>spontaneity</i>
kinerja	:	<i>performance</i>
krayon	:	<i>crayon</i>
laras	:	<i>harmony</i>
selaras	:	<i>harmonious</i>
melaraskan	:	<i>to harmonize</i>
lilin	:	<i>wax</i>
lithografi	:	<i>lithography</i>
mangkus	:	<i>effective</i>
matra	:	<i>dimension</i>
dwi -----	:	<i>two -----</i>
tri -----	:	<i>three -----</i>
media ungkap	:	<i>medium of expression</i>
media warah	:	<i>instructional media</i>
mencoreng	:	<i>scribbling</i>
naif	:	<i>naive</i>
nekawarna	:	<i>multicolour</i>
peka	:	<i>sensitive</i>
penataan	:	<i>organization</i>
pencar, memencar	:	<i>divergent</i>
pengelolaan	:	<i>management</i>
penyampaian	:	<i>delivery</i>
penyimpangan (distorsi)	:	<i>distortion</i>
penilai	:	<i>rater</i>

pencerapan yang belum sempurna	: <i>rudimentary perception</i>
perupa	: <i>visual artist</i>
peubah	: <i>variable</i>
peubah bantu	: <i>covariat</i>
piktorial	: <i>pictorial</i>
rebahan	: <i>folding over</i>
regresi statistik	: <i>statistical regression</i>
reka cipta, reka (an), gubahan	: <i>design</i>
rerata	: <i>mean</i>
renjana	: <i>impulse</i>
seni rupa	: <i>visual art</i>
seni rupa murni	: <i>pure art</i>
seni rupa terap	: <i>applied art</i>
sangkil	: <i>efficient</i>
segi	: <i>aspect</i>
senjang	: <i>asymmetrical</i>
senjangan	: <i>asymmetry</i>
setangkup	: <i>symetri</i>
srinaya	: <i>esthetic organization</i>
talar	: <i>spontanity</i>
terpadu	: <i>integrative</i>
tinambah	: <i>cummulative</i>
uji	: <i>test</i>
prauji	: <i>pre-test</i>
pascauji	: <i>post-test</i>
ungkap	: <i>expression</i>
unsur	: <i>element</i>
unsur grahita	: <i>conceptual element</i>
unsur garap	: <i>operational element</i>
unsur tata	: <i>synthetic element</i>
warah	: <i>instruction</i>

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seni adalah suatu proses yang mendasar dalam kehidupan manusia. Setiap masyarakat dari yang paling primitif hingga yang paling modern, selalu mengungkapkan kehidupannya melalui seni. Setiap orang dapat mengutarakan pikiran serta perasaannya ke dalam karya seni. Seni adalah suatu kegiatan pribadi yang menyenangkan bagi setiap usia, yang dapat memberi kesegaran pada emosi, kebahagiaan maupun kekecewaan dalam kehidupan manusia.

Berbagai macam seni dikenal dalam kehidupan manusia, seperti Seni Musik, Seni Drama, Seni Wayang, Seni Rupa dan lain sebagainya. Seni yang mengutarakan ungkapannya dengan menggunakan unsur rupa disebut Seni Rupa. Pada dasarnya, Seni Rupa dikelompokkan atas (1) Seni Rupa murni dan (2) Seni Rupa terap. Karya yang dihasilkan setiap bidang Seni Rupa berbentuk dwimatra dan trimatra. Salah satu karya dalam bidang Seni Rupa yang berwujud dwimatra adalah gambar. Di bidang pendidikan formal, menggambar berperan penting dalam Seni Rupa karena berguna sebagai dasar dari kegiatan Seni Rupa, baik dwimatra maupun trimatra. Menggambar, seperti juga berbicara, merupakan kemampuan dasar yang dimiliki manusia untuk dapat melakukan tanggapan terhadap lingkungan di sekitarnya. Sejak awal kehidupan,

gambar telah banyak dihasilkan manusia untuk mengungkap pikiran dan perasaannya terhadap lingkungan di sekitarnya. Hal itu dapat dilihat pada hasil gambar yang banyak ditemukan di gua-gua batu dan makam para raja di Mesir dan Amerika l.k. 50.000 tahun silam.

1. Anak Menggambar

Semua anak, apapun budayanya, memiliki kemampuan dan keinginan serupa, yakni menggambar. Kemampuan menggambar ada dalam kehidupan anak secara alami dan dimiliki oleh setiap anak dengan kadar yang berbeda, tergantung pada bakat yang mereka miliki. Kemampuan ini telah dimiliki anak sejak usia dini. Mereka mencoba menggoreskan coretannya di atas sehelai kertas, dinding rumah atau di hamparan tanah dan pasir di hadapannya. Coretan yang dihasilkan anak pada awalnya memang tak beraturan dan tidak tertata dengan baik, namun dengan bertambahnya usia dan dukungan dari lingkungannya, kemampuan untuk menghasilkan lambang-lambang gambar mulai terarah.

Proses menggambar merupakan suatu hal yang kompleks. Di dalam proses tersebut anak mengamati, mencerap, menyaring, menafsirkan dan membentuk kembali unsur-unsur yang pernah dimilikinya untuk mencipta bentuk baru yang berarti bagi dirinya. Melalui proses tersebut anak memberi kepada orang di sekitarnya bagian dirinya, yaitu bagaimana dia berpikir, merasa dan melihat lingkungan sekitar yang kemudian dia tuangkan ke dalam bentuk gambar.

Pada suatu saat kelak anak akan sadar bahwa melalui coretan seperti itu, dia akan dapat mengungkapkan gagasan yang dimilikinya. Apabila anak berhasil menemukan bentuk sederhana yang dapat digunakan sebagai lambang suatu obyek dari dunia nyata, maka dia akan mulai membangun perbendaharaan gambarnya. Melalui perbendaharaan gambar yang berupa paduan antara bidang,

garis dan warna tersebut dia dapat menggambar apa saja yang sedang dia pikirkan, inginkan dan harapkan.

Setiap anak menggunakan kegiatan menggambar sebagai suatu sarana untuk belajar. Hal itu nampak dari pengembangan konsep lambang yang dibuatnya. Konsep suatu lambang tertentu dikembangkan anak melalui bentuk-bentuk benda nyata yang ada di sekitarnya. Konsep tentang lambang yang dihasilkannya merupakan abstraksi dari lingkungan di sekitarnya yang kemudian ditata ke dalam suatu susunan lambang yang teratur.

Menggambar dapat dilakukan dengan menggunakan pensil, kuas, krayon, arang, kapur tulis di atas sehelai kertas atau dengan sebatang ranting kayu di atas hamparan pasir atau tanah. Mereka menggambar apa saja yang pernah mereka lihat dan perhatikan karena dianggap penting di lingkungannya, seperti manusia, hewan, tumbuhan dan alam sekitarnya. Dengan memanfaatkan berbagai alat maupun media ungkap, hasil gambar mereka akan semakin beragam karena setiap alat dan media ungkap memiliki cirinya sendiri.

2. Peran Menggambar

Pengalaman yang dimiliki anak melalui kegiatan menggambar dapat memberi sumbangan untuk pertumbuhan kepribadiannya serta mendukung proses belajar anak kelak di kemudian hari. Pengalaman ini membuat anak menjadi lebih peka terhadap dunia sekitarnya karena kemampuan fisik, cerap, pikir, sosial, rasa, cipta, dan estetikanya dapat dikembangkan melalui proses menggambar. Selain itu pengembangan daya ini akan sangat bermanfaat sebagai alat berkomunikasi dalam bahasa gambar. Mengingat pentingnya peran menggambar dalam proses warah ajar pada anak dan pertumbuhan kepribadiannya kelak di kemudian hari, maka sejak di Taman Kanak-kanak, menggambar telah dimasukkan dalam

kurikulum untuk diajarkan.

Pendidikan prasekolah merupakan dasar bagi perkembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan, daya cipta yang dibutuhkan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan untuk pertumbuhan, serta perkembangan selanjutnya (Anggani, 1991). Hal tersebut merupakan tujuan pendidikan prasekolah sebagai penjabaran dari tujuan Pendidikan Nasional yang tertuang dalam Undang-undang No: 2/1989, Bab II, Pasal 4, yang selanjutnya berbunyi sebagai berikut :

“Mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan”.

Mengingat tujuan Pendidikan Nasional dan pentingnya peran menggambar seperti yang telah diuraikan di atas, maka pengajaran menggambar yang tepat sejak di jenjang prasekolah dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan prasekolah seperti yang dinyatakan dalam Undang-undang No: 2/1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Dalam program kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak terdapat tujuh bidang pengembangan yang meliputi : (1) Pendidikan Moral Pancasila, (2) Pendidikan Sejarah Perjuangan Bangsa, (3) Kemampuan berbahasa, (4) Perasaan, Kemasyarakatan dan Kesadaran lingkungan (5) Pengetahuan, (6) Daya cipta, (7) Jasmani dan Kesehatan. (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1986^a). Selanjutnya dijelaskan dalam kurikulum Taman Kanak-kanak tahun 1976 yang disempurnakan disebutkan bahwa pelaksanaan kurikulum Taman Kanak-kanak menggunakan pendekatan integratif sehingga penyampaian bidang-bidang pengembangan di atas utuh dan saling bersinggungan.

Dalam Garis-garis Besar Program Pengembangan Taman Kanak-kanak

keseluruhan bidang pengembangan tersebut di atas dianjurkan untuk memanfaatkan kegiatan menggambar. Selain itu dicantumkan pula berbagai carawarah yang dapat dipilih guru dalam pengelolaan warah ajar mereka di kelas. Namun bila disimak lebih dalam, berbagai carawarah yang ditawarkan tersebut khususnya dalam menggambar ternyata kurang rinci.

Gambaran umum yang diperoleh dari berbagai pengamatan terhadap guru Taman Kanak-kanak di Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta menunjukkan bahwa mereka kurang mendalami tentang tujuan kegiatan menggambar untuk anak Taman Kanak-kanak. Hal ini berlanjut pada ketaktahuan mereka tentang tujuan dari carawarah menggambar yang ada.

Pengetahuan yang mereka peroleh semasa mereka belajar di Sekolah Pendidikan Guru (SPG) atau Sekolah Pendidikan Guru Taman Kanak-kanak (SPGTK) mengenai menggambar maupun carawarah menggambar hanyalah sepintas, padahal pengetahuan ini penting mengingat pemilihan suatu carawarah sebaiknya disesuaikan dengan ciri khas bidang studi yang diajarkan. Kurangnya pengetahuan ini mengakibatkan kebimbangan para guru dalam mengambil keputusan untuk memilih carawarah menggambar mana yang cocok bagi kegiatan warah ajar yang dilakukan.

3. Gambar Klise

Selain itu terdapat anggapan dari kebanyakan guru yang cenderung menyatakan bahwa menggambar hanya dapat diberikan oleh orang yang berbakat menggambar saja. Padahal sebagian besar guru merasa tidak memiliki bakat menggambar sehingga mereka merasa tidak mampu memberi pelajaran menggambar dengan baik pada anak didiknya. Anggapan semacam itu menyebabkan guru cenderung memberi contoh gambar yang diambil dari buku atau memberi

contoh gambar yang menggunakan lambang-lambang gambar yang mudah dan cepat diselesaikan tanpa memikirkan kemampuan gambar dan pengembangan daya cipta anak didiknya. Lambang gambar yang sering dicontohkan tersebut berupa pemandangan dengan dua buah gunung dan matahari di tengahnya, pemandangan laut dengan gunung dan kapal layarnya, gambar petak-petak sawah dengan jalan raya di tengahnya, pelangi dan lain sebagainya. Akibatnya, sebagian besar anak didik dalam kegiatan menggambar sering menghasilkan gambar yang tergolong gambar klise, yaitu gambar yang dihasilkan anak dengan meniru berulang-ulang gambar sebelumnya tanpa memperkaya gagasan. Dengan demikian pada umumnya gambar mereka tidak menunjukkan adanya daya cipta pribadi yang tinggi, padahal faktor ini merupakan salah satu persyaratan yang perlu dipenuhi untuk suatu hasil gambar yang baik. **Gambar 1** menunjukkan salah satu ciri gambar klise yang sering ditemukan pada gambar anak Indonesia.

Mengingat kemampuan yang seharusnya ada pada anak serta kesenangannya dalam menggambar, maka seyogyanya seorang anak memiliki daya yang besar



Gambar 1

"Gambar Klise"

Gambar ini mengungkap salah satu ciri gambar klise, yaitu: dua buah gunung dengan satu matahari dan jalan di tengah bidang gambar (Fanni, 5 tahun)

untuk mewujudkan gagasan, pikiran, kemauan mereka ke dalam bentuk gambar. Sejumlah besar anak dalam kegiatan menggambar di sekolah selalu menghasilkan gambar-gambar yang tergolong gambar klise. Gambar mereka umumnya menunjukkan gagasan yang kurang khayali, kurang spontan, miskin gagasan, kurang unik, kurang mampu memanfaatkan kemampuan media ungkap yang digunakan dan lain sebagainya.

4. Carawarah Bebas Ungkap

Pada sekitar tahun 1970 para pendidik Seni Rupa anak di Indonesia mengambil suatu kebijakan untuk menanggulangi masalah di atas, dengan menerapkan suatu carawarah menggambar yang menggunakan dasar pemikiran dari Lowenfeld & Brittain (1967). Carawarah ini dikenal dengan carawarah Bebas Ekspresi atau dalam tulisan ini disebut sebagai carawarah Bebas Ungkap.

Carawarah Bebas Ungkap memberi kesempatan pada anak didik untuk berungkap sebebas-bebasnya tanpa diberi pengarahan langsung tentang teknik menggambar. Ketrampilan menggambar akan diperoleh anak melalui pengalaman mereka secara alami yang berkembang selaras dengan tingkat perkembangan menggambar. Pada carawarah ini, tidak diperkenankan mengajarkan teknik menggambar karena dianggap dapat menghambat perkembangan daya cipta anak dalam menggambar.

Setelah l.k. 10 tahun carawarah ini diterapkan khususnya di Taman Kanak-kanak, muncul berbagai keluhan yang datang dari guru, kepala sekolah, penilik sekolah, dan orang tua murid, tentang hasil gambar anak didik yang cenderung kurang trampil dan kurang berdaya cipta. Hasil gambar untuk setiap kegiatan menggambar bebas di sekolah menunjukkan tema dan obyek gambar yang sama terus-menerus. Bahkan berdasarkan penilaian para guru terdapat kecenderungan

bahwa sebagian anak kurang mampu menggambar obyek dengan baik.

Berbagai keluhan dan penilaian di atas diperkuat dengan adanya berbagai fakta tentang gambar anak yang kurang memiliki ketrampilan gambar dan daya cipta, yaitu dari (1) hasil pengamatan di beberapa Taman Kanak-kanak di Jakarta selama tahun 1987- 1988, (2) hasil pengamatan di beberapa majalah, seperti majalah Bobo, Aku Anak Shaleh dan Ayah Bunda, (3) hasil pengamatan melalui gambar anak yang dikirim ke TVRI Pusat dalam acara Gemar Menggambar asuhan Pak Tino Sidin, dan (4) hasil penelitian Hans Jellen dan Klaus Urban pada tahun 1987 tentang daya cipta anak-anak berbakat melalui media gambar yang melibatkan anak Indonesia dan hasilnya disajikan dalam konferensi Internasional (Supriadi, 1992). Adanya kenyataan seperti yang diungkapkan di atas menyebabkan berbagai pihak baik sekolah maupun orang tua murid mempertanyakan kemampuan carawarah Bebas Ungkap untuk pelajaran menggambar di Taman Kanak-kanak.

5. Carawarah Bebas Terarah

Masalah seperti ini tidak hanya timbul di Indonesia, tetapi dirasakan pula di negara lain, seperti Amerika Serikat. Salah satu pemecahan masalah yang diambil di Amerika Serikat adalah dirancangnya suatu carawarah baru oleh Mona Brookes pada tahun 1979 yang dikenal sebagai *Monart Method*. Carawarah ini dirancang guna menanggulangi hasil gambar anak yang dinilai kurang menampilkan daya cipta dan kemampuan gambar. Melalui berbagai penelitian di Amerika terbukti bahwa carawarah ini berhasil menanggulangi permasalahan seperti yang diuraikan di atas, bahkan dapat pula meningkatkan kemampuan anak didik di bidang pengembangan matematika dan bahasa (Brookes, 1986). Di Inggris permasalahan seperti di atas telah diteliti dan disimpulkan oleh Barrett (1982)

bahwa hal tersebut dapat di atasi bila pengajaran Seni Rupa memperhatikan konsep dasar Seni Rupa yang terdiri atas unsur grahita (*conceptual*), garap (*operational*), dan tata (*synthetic*).

Dalam usaha peningkatan mutu pendidikan di Taman Kanak-kanak umumnya serta pendidikan menggambar maka dalam penelitian ini dirancang suatu carawarah baru yaitu carawarah Bebas Terarah. Carawarah ini beracu pada teori dari Barrett (1982) dan Brookes (1986). Carawarah ini bertujuan agar hakikat Seni Rupa yang terdiri atas tiga unsur tersebut dapat diwujudkan secara terpadu (Barrett, 1982) dan carawarah ini diharapkan dapat menanggulangi ketidakmampuan menggambar terutama di usia rawan, yaitu di usia awal tahap realita gambar dan terhindar dari kebiasaan membuat gambar klise (Brookes, 1986). Dalam carawarah ini anak dilatih menggambar dengan memanfaatkan dan menata unsur dasar gambar seperti garis, titik, bentuk, warna, barik dan lain sebagainya dengan baik dan selaras; memanfaatkan media, alat dan teknik gambar dengan trampil; dan mengembangkan gagasan gambar yang berdaya cipta tinggi. Diharapkan melalui pengajaran menggambar dengan carawarah ini, hasil belajar menggambar di jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak dapat memenuhi persyaratan menggambar yang baik sehingga pengembangan ke tujuh bidang yang ada pada kurikulum tersebut dapat berkembang secara optimal.

B. Identifikasi Masalah

Penerapan carawarah Bebas Terarah dalam proses warah ajar di jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak menampilkan berbagai masalah yang antara lain dapat diidentifikasi sebagai berikut :

Pertama, permasalahan dapat bersumber dari kegiatan warah ajar menggambar di Taman Kanak-kanak. Apakah carawarah Bebas Ungkap yang digunakan di Taman

Kanak-kanak saat ini masih tepat digunakan sebagai satu-satunya carawarah menggambar ? Apakah carawarah Bebas Terarah lebih baik daripada carawarah Bebas Ungkap yang digunakan dalam pengajaran menggambar di jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak ? Apakah carawarah Bebas Terarah memiliki kecermatan lebih tinggi daripada carawarah Bebas Ungkap ? Apakah pelaksanaan carawarah Bebas Terarah ini membutuhkan guru yang memenuhi persyaratan tertentu ? Apakah jatah waktu yang tersedia untuk menggambar saat ini dalam kurikulum Taman Kanak-kanak dapat menunjang keberhasilan carawarah Bebas Terarah ini ? Apakah keberhasilan carawarah Bebas Terarah membutuhkan penunjang bahan warah secara khusus ? Apakah kondisi sekolah Taman Kanak-kanak di Indonesia saat ini mampu menunjang terlaksananya carawarah Bebas Terarah secara optimal ?

Kedua, media ungkap yang dipakai untuk berungkap dalam gambar oleh anak Taman Kanak-kanak, merupakan sumber yang juga dapat menimbulkan permasalahan. Apakah media ungkap yang digunakan anak dalam bercipta mempengaruhi hasil belajar menggambar anak Taman Kanak-kanak? Jenis media ungkap manakah yang dapat lebih baik dan cermat menunjang hasil belajar menggambar anak usia Taman Kanak-kanak ? Apakah media ungkap yang digunakan anak dalam bercipta dapat mempengaruhi kemampuan suatu carawarah gambar ?

Ketiga, permasalahan dapat bersumber dari kondisi siswa Taman Kanak-kanak itu sendiri. Apakah hasil menggambar anak Taman Kanak-kanak dipengaruhi oleh perbedaan anak dalam kecerdasan, daya cipta, bakat, golongan gambar, ungkapan bercipta dan lain sebagainya ? Apakah hasil menggambar anak dengan kondisi kecerdasan tertentu ditentukan oleh suatu carawarah menggambar ? Apakah carawarah Bebas Terarah baik untuk setiap tingkat kecerdasan anak Taman Kanak-kanak?

C. Pembatasan Masalah

Banyaknya pertanyaan yang muncul sehubungan dengan penerapan carawahar Bebas Terarah pada proses warah ajar menggambar, memerlukan pembatasan ruang lingkup penelitian. Hal ini dimaksudkan agar penelitian dapat dikelola dengan baik.

1. Tingkat Kelas

Subyek penelitian berada pada jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun. Pada jenjang pendidikan ini anak telah memiliki tingkat daya cipta yang tinggi dan kemampuan motorik halus yang lebih matang. Di samping itu pada usia ini anak telah memasuki tahap bagan dalam perkembangan menggambar, sehingga gambar yang diciptanya sudah berbentuk dan sudah dapat difahami maknanya. Selain itu, anak pada kelompok usia 5-6 tahun diharapkan telah memiliki kesadaran lingkungan dan lebih mandiri sehingga mereka sudah dapat menerima dan melaksanakan tugas-tugas yang diberikan.

2. Hasil Belajar

Penilaian kemampuan menggambar sebagai hasil belajar yang akan dibandingkan dalam penelitian ini hanya ditinjau dari segi hasilnya yang meliputi : (1) ketrampilan yang terdiri atas ketrampilan mengelola media unkap dan teknik gambarnya, serta (2) daya cipta gambarnya yang terdiri atas daya khayal, jumlah gagasan, keaslian berpikir, ketalaran dan srinaya.

Penilaian dari segi proses tidak dilakukan dengan alasan sebagai berikut :

- a. Keberhasilan dalam hasil karya gambar siswa mencerminkan keberhasilan siswa dalam proses menggambar yang dilakukannya.
- b. Menilai keberhasilan suatu proses menggambar, memerlukan tenaga yang ahli dan waktu yang panjang. Adanya keterbatasan tenaga yang memenuhi

persyaratan tersebut dapat menyebabkan penilaian proses menggambar tidak berjalan dengan baik hingga hasil yang kelak diperoleh kurang obyektif.

3. Perbedaan Individual

Perbedaan individual yang akan diperhitungkan dalam penerapan carawah Bebas Terarah dalam proses warah ajar menggambar dibatasi pada tingkat kecerdasan siswa yang akan digunakan sebagai peubah bantu. Tingkat cerdas seseorang dianggap sering mempengaruhi kemampuannya dalam mencerap, memahami, mencerna, mengingat, mengevaluasi dan mensintesa pengetahuan serta ketrampilan yang dimilikinya.

4. Media Ungkap

Perbedaan media ungkap yang digunakan dalam penerapan carawah Bebas Terarah dalam proses warah ajar gambar dibatasi pada media krayon dan cat tempera. Keberhasilan menggambar erat kaitannya dengan kemampuan siswa menggarap media ungkap yang dipakainya ke atas bidang kertas. Ciri siswa Taman Kanak-kanak yang masih memiliki keterbatasan dalam motorik halus, akan mempengaruhi kemampuannya menggarap media ungkap yang digunakan. Di samping itu setiap media ungkap memiliki sifat dasar yang berbeda.

D. Perumusan Masalah

Bertolak dari identifikasi dan pembatasan masalah seperti yang telah dikemukakan tersebut, maka masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah carawah menggambar yang digunakan mempengaruhi hasil belajar kelompok siswa Taman Kanak-kanak ? Bila ya, carawah manakah yang

memberi pengaruh lebih baik, carawarah Bebas Terarah atau carawarah Bebas Ungkap ?

2. Apakah media ungkap yang digunakan berpengaruh terhadap hasil belajar menggambar kelompok siswa Taman Kanak-kanak ? Bila ya, media ungkap manakah yang lebih baik, media krayon atau cat tempera ?
3. Apakah terdapat interaksi antara carawarah menggambar dengan media ungkap dapat berpengaruh terhadap hasil belajar menggambar kelompok siswa Taman Kanak-kanak ? Bila ya, interaksi manakah yang memberikan perbedaan pengaruh hasil belajar menggambar secara nyata dibanding dengan interaksi lainnya.

E. Tujuan Penelitian

Bertolak dari rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran secara empirik tentang perbedaan pengaruh carawarah menggambar dan media ungkap terhadap hasil belajar menggambar siswa Taman Kanak-kanak.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi perencana, pengelola dan pelaksana pendidikan di jenjang Taman Kanak-kanak dalam memecahkan masalah pemilihan dan penerapan carawarah dan media ungkap guna meningkatkan mutu pengajaran menggambar. Selain itu penelitian ini dapat merupakan masukan bagi perencana dan pelaksana pendidikan di jenjang Taman Kanak-kanak dalam pengembangan bahan warah menggambar guna peningkatan mutu hasil belajar menggambar.

Pada akhirnya hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pembandingan untuk penelitian selanjutnya dalam proses warah ajar menggambar di jenjang

pendidikan Taman Kanak-kanak khususnya serta jenjang pendidikan lain umumnya.

G. Garis Besar Penulisan

Penulisan disertasi ini terdiri dari lima Bab, yang secara singkat meliputi hal-hal yang diuraikan berikut ini.

Bab I merupakan pendahuluan yang membahas arahan penelitian mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan, manfaat dan ringkasan penulisan disertasi ini.

Bab II menguraikan landasan kepustakaan yang merupakan dasar berpikir untuk mengajukan hipotesis penelitian dalam disertasi ini. Landasan kepustakaan itu meliputi penjelasan secara teori tentang hal-hal sebagai berikut: Seni Rupa dan perannya dalam pendidikan, menggambar dan perannya dalam pendidikan, pendidikan Taman Kanak-kanak, perkembangan gambar anak usia 5-6 tahun, carawarah gambar, media ungkap, kecerdasan siswa, kemampuan awal, dan hasil belajar menggambar. Setelah landasan kepustakaan dibahas, disusun kerangka berpikir yang merupakan dasar untuk pengajuan hipotesis penelitian dalam disertasi ini. Bahasan tentang penelitian yang relevan dengan penelitian ini dibahas secara terpadu dalam uraian kerangka berpikir pada penulisan ini.

Bab III menguraikan tentang metodologi dalam penelitian yang meliputi: tujuan operasional penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, peubah penelitian, definisi operasional, rancangan penelitian, bahan perlakuan, alat ukur, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV mengemukakan hasil penelitian yang meliputi: penjelasan data yang terdiri dari nilai uji kecerdasan siswa, nilai uji kemampuan awal, dan nilai uji hasil belajar menggambar; uji berbagai persyaratan analisis untuk analisis kovariansi yang meliputi uji normalitas data setiap kelompok, uji homogenitas variansi seluruh kelompok, uji

kolinieran persamaan regresi dan uji homogenitas koefisien regresi. Kemudian setelah berbagai uji persyaratan, dilakukan pengujian terhadap ketiga hipotesis penelitian dengan analisis kovariansi. Setelah dilakukan pengujian hipotesis penelitian, dilakukan interpretasi hasil pengujian hipotesis dan diskusi tentang hasil penelitian yang diperoleh. Mengingat setiap penelitian memiliki berbagai kelemahan, maka selanjutnya dibahas pula tentang keterbatasan penelitian ini.

Bab V merupakan kesimpulan, implikasi dan saran dari hasil penelitian ini.





BAB II

KERANGKA TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teoritis

1. Seni Rupa dan peranannya dalam pendidikan

Menggambar adalah bagian dari Seni Rupa, sehingga uraian tentang pengertian, proses dan fungsi Seni Rupa akan dibahas lebih dulu sebelum membahas tentang menggambar.

Pengertian seni tidak mudah untuk dijabarkan dengan sederhana karena beragamnya pengertian yang dikemukakan para pakar seni. Keberagaman pengertian ini muncul karena seni memiliki konsep yang bersifat terbuka dan memiliki kemungkinan untuk berubah-ubah (Lansing, 1976). Seni Rupa adalah jenis seni yang menggunakan pengungkap rupa yang terdiri dari unsur-unsur garis, bidang, bentuk, ruang, warna, barik, isi dan sebagainya (Fisher, 1978). Hal ini nampak pada beragamnya batasan pengertian tentang Seni Rupa yang ada.

Menurut Neufeldt (1988) pengertian seni (*art*) adalah sebagai berikut :

“Art (n) 1: Human ability to make things; Creativity of man as distinguished from the world of nature ... 5: Creative work or its principles; making or doing of things that display form, beauty, and unusual perception: art includes painting, sculpture, architecture, music, literature, drama, the dance. 6: Any branch of creative work, esp. painting, drawing, or work in any other graphic or plastic medium ... 7: Products of creative work; paintings, statues, etc. ... 10: Artful behavior; cunning ...”

Dalam kamus The American Heritage (1982), seni sebagai kemampuan

manusia dijelaskan sebagai :

"Art (n). 2a. The conscious production or arrangement of sounds, colors, forms, movements, or other elements in a manner that affects the sense of beauty especially, the production of the beautiful in a graphic or plastic medium. b: The study of these activities. c: The product of these activities. 3. High quality of conception or execution, as found in works of beauty; ... 7. A specific skill in adept performance, conceived as requiring the exercise of intuitive faculties ..."

Dalam kamus seni Longman (1986), seni diartikan sebagai :

Art (n) 2 : Collectively, the various techniques and methods by which images and objects can be created. 3 : An activity or process in which acquired skills or knowledge are applied to presenting an idea in visible form. 4 : Any or all of the products resulting from such techniques, methods or activities".

Selanjutnya oleh Martin (1986) pengertian tentang seni diuraikan sebagai berikut:

"1. "Art" designates any activity that is at once spontaneous and controlled. In this general sense of the term, Art is distinguished from and contrasted with the process of nature: Art is any intelligent method by which nature is controlled. The history of art, in this abstract sense of "Art" would be the history of human ingenuity and contrivance; it would cover the range of human enterprise, in handicrafts and architecture, industry and medicine, ... and education. An art arises whenever the condition of a process are understood and made stable by practise

3. There is no Art as such ... The connotation of the term art in any case of its use will derive from a description of the spontaneous and controlled activities the term Art is then used to designate. That description will describe the respects in which the art in question is spontaneous in energy and controlled in practise ..."

Dari berbagai pengertian yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa Seni dalam hal ini Seni Rupa adalah kemampuan manusia berupa ketrampilan atau kecakapan mencipta dengan menggunakan beragam teknik, media dan cara sehingga mewujudkan suatu proses atau karya atau citra yang berkaitan dengan bentuk, keindahan dan pencerapan. Kegiatan berolah seni seringkali diawali dengan adanya gagasan yang muncul secara kebetulan namun dalam proses selanjutnya untuk mewujudkan hal tersebut ke bentuk karya, dibutuhkan pengolahan yang matang melalui latihan-latihan yang terkendali. Jadi dalam seni selalu terdapat kegiatan yang talar dan terkendali secara serentak.

Beberapa pendapat dari pakar Seni Rupa berikut ini, diharapkan dapat

memberi gambaran lebih lanjut tentang **konsep Seni Rupa**. Read (1970, p. 33)

mengemukakan sebagai berikut :

"We have seen that two main principles are involved - a principle of form, ... and a principle of origination. ... Form is a function of perception; origination is a function of imagination".

Sementara itu Feldman (1967, p. 6) mengemukakan :

"Art is not merely a language for translating thought and feeling inside of people into conventional signs and symbols outside of them which others might read; but art also involves finding and forming lines, colors, shapes and volumes so that they seem to mean something significant to the artist".

Lansing (1976, p. 4) mengemukakan konsep Seni Rupa yang hampir serupa dengan yang dikemukakan oleh Feldman. Ia berpendapat bahwa:

"Art is the presentation of concepts and emotions in an original public form that is structurally pleasing and intended to satisfy human needs".

Menurut Barrett (1982) batasan konsep Seni Rupa akan jelas bila dibahas dari unsur-unsur utama yang terdapat di dalamnya. Ketiga unsur utama tersebut meliputi *conceptual element*, *operational element* dan *synthetic element*. Ketiga unsur ini bersifat jermalin dan menyatu. Berikut ini diuraikan tentang unsur-unsur utama Seni Rupa yaitu :

1. **Unsur Grahita (*conception*)**

Unsur ini mencakup pusa (*impulse*), rasa dan gagasan. Ini semua berkaitan dengan hubungan antara realitas diri dengan pengalaman indrawi yang diperoleh tentang lingkungannya, serta hubungan dengan akibat yang terjadi dari adanya hubungan realitas diri dengan pengalaman indrawi tersebut.

Pengalaman indrawi merupakan cara yang terbaik untuk memperoleh pengetahuan, pikir dan rasa. Di samping itu pengalaman indrawi merupakan alat yang terbaik untuk menerima, menata, mengerti dan menyampaikan pusa, rasa dan gagasan-gagasan yang dimiliki. Jadi dibutuhkan kepekaan indrawi untuk menerima rangsang (*stimulus*) dari lingkungannya (alam

maupun budaya). Oleh sebab itu pusa, rasa dan gagas yang diwujudkan seseorang, selain dipengaruhi oleh realitas dirinya, juga oleh alam maupun keadaan budaya setempat di mana hal-hal tersebut terwujud.

Dari adanya hubungan maupun hubungan dari akibat tersebut maka unsur ini berkaitan dengan pembentukan konsep, tanggapan terhadap perasaan hati dan pengalaman, kenyataan dari fenomena, lambang, dongeng dan khayalan.

2. Unsur Garap (*operation*)

Unsur ini mencakup media, bahan dan teknik. Hal ini berkaitan dengan segala sesuatu yang dipakai sebagai alat untuk mengungkap pusa, rasa dan gagas ke dalam suatu karya. Alat ini bersifat aktif karena berinteraksi dengan realitas diri melalui indra manusia. Unsur ini berperan sebagai media untuk berungkap atau sebagai sumber ungkapan.

3. Unsur Tata (*synthetic*)

Unsur ini mencakup kedinamisan tentang bentuk rupa. Aspek ini berkaitan dengan bangun bentuk rupa yang dipakai untuk mengungkap konsep yang dimiliki seseorang melalui media, bahan dan teknik yang digunakan. Dasar dari unsur ini adalah pencerapan dan penggabungan bentuk rupa dari lingkungannya ke dalam suatu kesatuan bentuk.

Berbagai batasan konsep Seni Rupa di atas, pada dasarnya berbicara tentang unsur utama dalam Seni Rupa, walau diungkap dalam istilah yang berbeda. Di samping itu penekanan peran yang diberikan oleh para pakar pada unsur-unsur utama Seni Rupa ini berbeda satu dengan lainnya, sesuai dengan perkembangan zaman. Semua ini menyebabkan batasan tentang Seni Rupa menjadi beragam. Berikut ini pendapat yang beragam dari para pakar seni di atas, akan dibahas dari sudut pandang konsep Barrett yang mengutarakan bahwa unsur utama Seni Rupa adalah grahita, garap dan tata.

Read (1970) lebih menekankan peranan unsur tata dan grahita dari Seni Rupa. Hal ini nampak dalam pendapatnya bahwa dalam Seni Rupa terdapat dua prinsip utama, yakni bentuk dan keaslian. Selanjutnya diutarakan bahwa bentuk merupakan fungsi dari pencerapan. Pencerapan seseorang terhadap lingkungannya secara optimal akan berpengaruh pada kemampuannya mengolah bentuk yang diciptakan. Di samping itu, keaslian bentuk yang dicipta seseorang dipengaruhi oleh kemampuannya mengolah dan menggunakan daya khayalnya. Dalam konsepnya, Read tidak menekankan unsur garap yang berkenaan dengan media, bahan dan teknik.

Feldman (1967) melihat konsep Seni Rupa pada lebih berperannya unsur grahita dan tata. Selanjutnya dikatakan bahwa pikiran dan perasaan seseorang yang tercakup dalam unsur grahita dapat diungkap ke bentuk tanda-tanda dan lambang-lambang yang bisa dimengerti oleh orang lain. Selain itu tanda atau lambang-lambang yang dicipta oleh seseorang memiliki ciri-ciri khusus sesuai dengan kemampuan individu tersebut dalam mencerap, mengolah dan mencipta kembali garis, bentuk dan isi ke dalam suatu tatanan rupa secara utuh. Seperti juga Read, ia tidak menekankan unsur garap dalam konsepnya.

Lansing (1976) mengemukakan penekanan konsep dan perasaan yang tercakup dalam unsur grahita di samping unsur tata. Konsep dan perasaan perlu digali dan dikembangkan dengan baik agar ungkapan yang diwujudkan ke dalam bentuk rupa yang terdiri dari garis, bidang, bentuk, warna dan isi dapat menunjukkan ciri khas dari setiap individu. Selanjutnya dijelaskan pula bahwa Seni Rupa memiliki fungsi lain, yaitu sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui bangun-bangun rupa yang menyenangkan.

Pendapat dari para pakar di atas tentang konsep Seni Rupa nampaknya lebih menekankan pada unsur grahita dan tata. Peran unsur garap tidak ditekankan

karena adanya anggapan bahwa (1) hal itu dengan sendirinya akan dipelajari bila seseorang menganggapnya sebagai suatu kebutuhan (2) bila unsur garap ditekankan sebagai unsur Seni Rupa yang berperan maka akan banyak terjadi penyimpangan konsep, yaitu orang merasa sudah menguasai salah satu teknik tertentu saja (3) media, bahan dan teknik dalam Seni Rupa terus berkembang sehingga tidak mungkin mengajarkan pada siswa tentang setiap ciri media, bahan maupun teknik Seni Rupa yang ada.

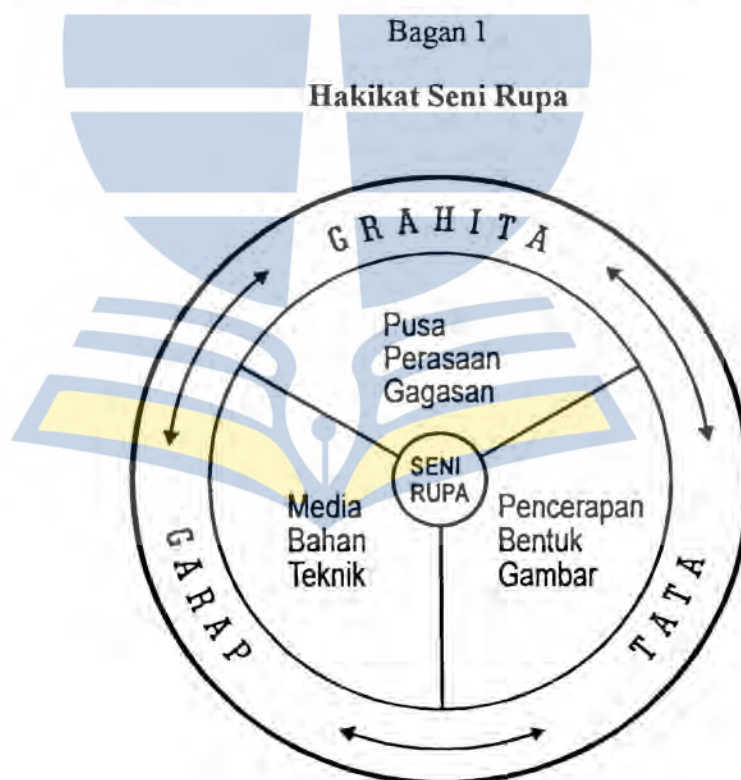
Bila ditinjau dari konsep Barrett adanya pendapat tersebut di atas menunjukkan konsep Seni Rupa yang tidak utuh karena unsur garap tidak bersifat pasif tetapi aktif berinteraksi dengan unsur-unsur grahita dan tata. Agar seseorang mampu mencipta suatu karya yang unik, maka ia memerlukan ketrampilan dalam mengenal dan mengolah unsur garap dengan baik. Witkin dalam Barrett (1982) menjelaskan bahwa unsur ini dapat menjadi sumber inspirasi dalam berungkap. Jadi unsur ini tidak hanya sebagai alat berungkap tetapi dapat sebagai sumber ungkapan. Oleh sebab itu peran unsur ini perlu memperoleh kedudukan yang sama dengan unsur-unsur lain dalam Seni Rupa.

Selanjutnya Barrett dalam konsepnya menekankan adanya tiga unsur utama dalam Seni Rupa yang diungkap secara jelas dan rinci. Ketiga unsur tersebut adalah grahita, garap dan tata. Sifat ketiga unsur ini jermalin dan menyatu. Salah satu dari unsur ini pada pelaksanaannya dapat berperan lebih dari unsur yang lain, namun ketiganya tetap berperan dalam setiap kegiatan Seni Rupa. Lingkungan berpengaruh terhadap proses penciptaan suatu karya Seni Rupa. Oleh sebab itu faktor lingkungan yang meliputi alam sekitar, sekolah maupun budaya akan tercermin pada karya-karya Seni Rupa

Pada Seni Rupa anak, lingkungan yang paling berpengaruh adalah alam sekitar dan sekolah. Menurut Field (1976) karya Seni Rupa anak di bawah usia

enam tahun memiliki ciri yang serupa walau mereka berlainan budayanya. Hal ini diperkuat oleh Belo, seperti yang dikutip Lansing (1976), bahwa karya gambar anak usia empat sampai lima tahun di Bali mempunyai ciri yang serupa dengan ciri gambar anak-anak di negara lain. Namun setelah mereka berusia lima tahun pengaruh gaya gambar tradisional Bali mulai tercermin dalam karya-karya mereka.

Konsep dari Barrett tentang hakikat Seni Rupa dituangkan ke dalam diagram berbentuk lingkaran, seperti yang nampak pada bagan 1. Bahasan tentang paham Seni Rupa di atas menunjukkan bahwa paham Barrett merupakan yang terlengkap dan mencakup seluruh konsep dari pakar Seni Rupa lainnya. **Jadi pada hakikatnya konsep Seni Rupa** terdiri atas tiga unsur utama, yaitu **grahita** yang



Gubahan dari Barrett, M. 1982. Art education:
London: Heinemann Educational Books. p.5

mencakup pusa, rasa dan gagasan; **garap** yang mencakup media, bahan dan teknik; serta **tata** yang mencakup bangun-bangun dari bentuk rupa baik dalam hal pencerapan maupun penyusunannya menjadi suatu kesatuan.

Peran Seni Rupa dalam pendidikan

Seni Rupa berkait erat dengan kehidupan manusia. Hal ini nampak pada peran Seni Rupa baik yang dirasa secara langsung maupun tidak langsung dalam kehidupan manusia. Peran yang dirasa langsung oleh manusia antara lain sebagai (1) media untuk berkomunikasi dengan sesama makhluk sosial dengan bahasa rupa, (2) media untuk berungkap diri, (3) media untuk pemenuhan kebutuhan raga dan sosial manusia. Manfaat Seni Rupa yang tidak dirasa secara langsung namun memiliki peran yang amat berarti bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan anak, adalah sebagai sarana pendidikan seutuhnya bagi setiap individu (Read, 1970).

Melalui kegiatan Seni Rupa dapat diperoleh peningkatan perkembangan kemampuan dasar manusia untuk belajar, yang meliputi kemampuan raga, rasa, cerap, pikir, cipta, sosial dan estetika (Lowenfeld & Brittain, 1967). Peran produk maupun proses Seni Rupa memiliki keberartian yang sama dalam pengembangan kemampuan dasar tersebut.

Ki Hajar Dewantara (1977) tokoh pendidikan Indonesia, menyatakan bahwa seni berperan penting dalam pembentukan kehalusan budi. Selanjutnya dijelaskan bahwa seni dapat digunakan sebagai alat pendidikan untuk mempengaruhi perkembangan jiwa anak ke arah keindahan, khususnya keindahan yang menyangkut keluhuran dan kehalusan budi.

Uraian di atas mengungkapkan betapa eratnya **hubungan** antara manusia dengan Seni Rupa. Hubungan tersebut terwujud, baik dalam bentuk proses pembuatannya oleh perupa maupun pengamatan produknya oleh pengamat Seni

Rupa. Hubungan antara manusia dan Seni Rupa memiliki sifat yang menyenangkan, sehingga baik anak maupun orang dewasa dapat menerima Seni Rupa dengan segenap jiwanya. Hal ini memungkinkan Seni Rupa dapat dimanfaatkan untuk mempengaruhi dan meningkatkan kemampuan manusia. Pentingnya peran yang dimiliki oleh Seni Rupa dalam kehidupan manusia merupakan alasan dimasukkannya Seni Rupa ke dalam kurikulum sekolah, sejak jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak hingga Sekolah Lanjutan Tingkat Atas.

Sebagai suatu pengetahuan, peran Seni Rupa dalam pendidikan meliputi dua hal pokok. **Pertama**, Seni Rupa sebagai sarana pembinaan dan pengertian tentang rupa secara unik. **Kedua**, sebagai sarana untuk membentuk dan mengembangkan kemampuan raga, rasa, cerap, pikir, cipta, sosial dan estetik (Primadi, Siswaji, Udanarto, dkk, 1981)

Berdasar peran Seni Rupa yang pertama dalam pendidikan seperti yang telah diuraikan di atas, pendidikan Seni Rupa di sekolah mengemban tiga tugas inti, yaitu pengembangan (1) daya peka, (2) daya cipta dan (3) ketrampilan Seni Rupa.

2. Menggambar dan peranannya dalam pendidikan

Pendidikan Seni Rupa di sekolah meliputi pengembangan kemampuan anak berungkap rupa dalam bentuk dwimatra maupun trimatra. Bagian Seni Rupa paling dasar dan termasuk dalam bidang Seni Rupa dwimatra adalah menggambar. Jadi pengertian, konsep dan fungsi menggambar beracu pada Seni Rupa.

Menggambar merupakan kegiatan berolah rupa, tempat anak menuangkan gagasannya berupa konsep berpikirnya, perasaannya, dan ketrampilannya ke bentuk gambar (Lansing, 1976). Gambar sebagai salah satu karya Seni Rupa dwimatra, mengutamakan pengalaman-pengalaman estetis penggambarannya.

Gotshalk menjelaskan, seperti yang dikutip dalam Sparkes (1973), bahwa menggambar adalah salah satu hasil yang diharapkan dapat memberi layanan utama dalam hal pengalaman estetis. Agar menyenangkan dan memiliki daya tarik, maka gambar seharusnya disusun berdasarkan prinsip-prinsip Seni Rupa.

Mutu suatu gambar yang menyenangkan terletak pada komposisinya yang artistik, dan tidak hanya pada isi atau konsep dan perasaan yang dituangkan (Sparkes, 1973). Hal ini menunjukkan bahwa dalam menggambar perlu diperhatikan mutu dari proses penuangan konsep dan perasaan ke dalam bentuk gambar baru.

Uraian di atas menunjukkan bahwa **menggambar adalah suatu usaha mengungkap kembali konsep dan perasaan ke dalam suatu bentuk gambar baru berdasarkan prosedur tertentu yang membutuhkan ketrampilan estetis, dan hasilnya memiliki struktur yang memuaskan bagi pengamatnya.**

Konsep menggambar sama dengan konsep Seni Rupa, yang dalam proses penciptaannya meliputi tiga unsur utama, yaitu unsur grahita, garap, dan tata. Pembentukan konsep gambar seorang anak tergantung pada kemampuan mereka mencerap, menerima, mengingat serta mengupasnya kembali dalam bentuk gambar. Gagasan anak yang dituangkan ke bentuk gambar amat tergantung pada pengalaman terhadap lingkungannya maupun pengalaman-pengalaman estetisnya.

Hasil gambar anak amat tergantung pada pertumbuhan dan perkembangan konsep-konsep mereka tentang rupa, khususnya konsep tentang ruang (Lowenfeld & Brittain 1967). Ditambahkannya pula, tingkat perkembangan artistik seorang anak berkembang sejajar dengan perkembangan konsep-konsep mereka. Hasil gambar seorang anak sangat dipengaruhi oleh tahapan perkembangan anak dan tipologinya (Lansing, 1976). Oleh sebab itu hasil gambar anak memiliki ciri yang berbeda dengan gambar orang dewasa.

Bahasan tentang peran menggambar dalam kehidupan anak berikut ini beracu pada uraian tentang peran Seni Rupa dalam kehidupan manusia, seperti yang telah diuraikan di atas.

Menggambar adalah bagian dari Seni Rupa. Oleh sebab itu perannyapun tidak seluas Seni Rupa. **Pertama.** Gambar, seperti juga semua bentuk ungkapan manusia, merupakan tanggapan terhadap berbagai pengalaman yang dimiliki anak. Tanggapan dapat berupa ungkapan diri, dan juga sebagai media komunikasi dari penggambar. Melalui menggambar, anak dapat mengungkapkan pikiran, kemauan, harapan dan perasaannya. Dalam kegiatan itu, anak dapat berungkap dengan bebas, di mana kegiatan raga dan proses mentalnya dapat diwujudkan ke dalam bentuk rupa. **Kedua.** Gambar dalam kehidupan sosial anak memiliki fungsi yang lebih sempit lingkupnya bila dibandingkan dengan Seni Rupa. Bentuk hubungan sosial anak kecil masih terbatas pada hubungan dirinya dengan teman dekat, saudara, orang tua, sekolah dan sekitar rumahnya. Jadi, fungsi sosial gambar dalam kehidupan sosial anak juga terbatas pada ungkapan-ungkapan mereka terhadap anggota sosialnya yang terdekat. Cermin kesadaran anak terhadap anggota keluarga, kelas, teman sering dijumpai dalam gambar anak. Gambar tersebut biasanya merupakan pengutaraan harapan-harapan anak terhadap situasi di sekelilingnya. **Ketiga.** Melalui menggambar, anak dapat meningkatkan kepekaan indrawinya sehingga dia tanggap terhadap lingkungan di sekitarnya. Pengalaman yang dimiliki anak melalui kegiatan ini dapat membentuk kepribadiannya serta dapat mendukung proses belajar dia di kelak kemudian hari. Selain itu, kemampuan dasar anak, seperti kemampuan raga, cerap, pikir, cipta, rasa, sosial dan estetik, dapat dikembangkan secara optimal melalui kegiatan menggambar (Lowenfeld & Brittain 1967). Kegiatan menggambar bersifat menyenangkan bagi anak, karena di dalamnya terdapat unsur bermain. Oleh sebab

itu menggambar dapat dipakai sebagai media untuk mengembangkan berbagai kemampuan belajar anak.

Mengingat pentingnya peran menggambar dalam proses ajar pada anak serta bagi pertumbuhan kepribadiannya di kelak kemudian hari, kemampuan anak dalam menggambar perlu ditingkatkan secara optimal sejak dini. Oleh karenanya pada pendidikan formal, bidang ajar gambar telah dimasukkan dalam kurikulum sekolah sejak di jenjang prasekolah.

Menggambar memiliki peran yang amat penting dalam kehidupan anak. Peran ini menyebabkan kegiatan menggambar dianjurkan untuk digunakan pada setiap bidang pengembangan yang ada dalam kurikulum Taman Kanak-kanak. Oleh karenanya, menggambar perlu diajarkan pada anak agar dapat menunjang keberhasilan mereka di setiap bidang pengembangan dalam program pendidikan Taman Kanak-kanak.

Dalam kurikulum Taman Kanak-kanak, menggambar memang tidak merupakan suatu mata ajar tersendiri, karena pendekatan yang digunakan adalah pendekatan terpadu. Namun dengan adanya fungsi menggambar yang dapat meningkatkan berbagai potensi perkembangan anak, mata ajar menggambar dapat diterapkan pada setiap bidang pengembangan.

3. Pendidikan Taman Kanak-kanak

Anak dapat tumbuh kembang secara utuh bila kebutuhan perkembangannya dapat dipenuhi dengan baik. Perkembangan anak usia prasekolah tersebut meliputi kemampuan-kemampuan raga, motorik, berbahasa, rasa, sosial, pengertian dan moral yang berlangsung cepat dan merupakan dasar bagi perkembangan selanjutnya (Hurlock, 1978).

Usia prasekolah merupakan suatu periode kritis dan dikenal sebagai efek

tinambah (*cumulative*) sebab pada masa itu terjadi penimbunan berbagai pengalaman yang semakin bertambah, sementara efek pengalaman tersebut dapat bertahan lama dan tidak mudah hilang. Sehubungan dengan hal itu, Bloom berdasarkan penelitiannya tentang hubungan antara pemilihan lingkungan yang kuat, pengalaman awal, dan inteligensi, seperti yang dikutip oleh Maxim (1980), berpendapat sebagai berikut :

"In terms of intelligence measured at age 17, about 50 percent of the development takes place between conception and age 4, about 30 percent between ages 4 and 8, and about 20 percent between ages 8 and 17".

Selanjutnya Bloom menyimpulkan pentingnya pengalaman belajar yang sesuai di tahun awal kehidupan anak dan menyatakan bahwa lingkungan berpengaruh terhadap inteligensi anak kecil.

Melihat kondisi anak di usia prasekolah dan peran lingkungan di sekitarnya yang berkaitan dengan pendidikan, jelas nampak peran lembaga pendidikan prasekolah amat penting dalam pembentukan kepribadian serta pengembangan kemampuan anak.

Setiap anak memiliki kebutuhan yang sama. Oleh karenanya, setiap program pendidikan anak beracu pada kebutuhannya sesuai dengan tingkat perkembangannya. Acuan lain yang perlu dipertimbangkan untuk suatu program pendidikan adalah perkembangan teori dari pengetahuan yang khususnya melandasi ilmu pendidikan serta kebutuhan masyarakat tempat di mana pendidikan tersebut dilaksanakan.

Sejalan dengan perkembangan zaman, kerangka acuan pada program pendidikan prasekolah berubah. Awalnya pendidikan prasekolah menekankan pemeliharaan kesehatan raga anak. Selanjutnya, berkembang menjadi pusat pemeliharaan anak yang menekankan kesehatan raga dan mental (*socio-emotional*). Pengembangan program ini dipengaruhi teori psikoanalitik dan teori

psikososial dari Erik Erikson. Kemudian program prasekolah beracu pada perkembangan kognitif anak dan kemampuan dasar lain yang menentukan keberhasilan anak di sekolah.

Pengaruh perkembangan kognitif pada program pendidikan prasekolah sebenarnya telah dimulai jauh sebelumnya. Namun baru sekitar 1960an hal tersebut dikenal secara luas. Beralihnya acuan program pendidikan prasekolah kepada perkembangan kognitif ini didasarkan pada pendapat para ahli tentang kemampuan anak pada usia dini. Pendapat Bruner menyatakan bahwa pada usia dini, anak menerima konsep pengetahuan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangannya. Berkenaan dengan hal tadi, ia menambahkan :

"We begin with the hypothesis that any subject can be taught effectively in some intellectually honest form to any child at any stage of development" (Bruner, 1975. p. 33).

Seperti yang dikemukakan oleh Maxim (1980), Hunt berpendapat bahwa anak pada usia dini dapat menerima informasi yang esensial melalui pengalaman belajar dan simulasi belajar. Selanjutnya ia menjelaskan bahwa hal tadi dapat mengembangkan taraf cerdas hingga mencapai di atas 30 angka (IQ) (Maxim, 1980). Perubahan konsep acuan pendidikan prasekolah ke perkembangan kecerdasan anak menyebabkan pertumbuhan sosio-emosional anak kurang diperhatikan. Setelah memperoleh umpan balik selama sekitar 10 tahun, kerangka acuan pendidikan prasekolah menekankan pentingnya keseimbangan yang utuh pada bidang-bidang perkembangan anak. Adapun bidang perkembangan tersebut meliputi perkembangan raga, pikir, rasa, sosial, dan daya cipta anak. Selanjutnya uraian di atas disarikan ke dalam Tabel 1 tentang perbedaan pandangan pendidikan prasekolah dari pertumbuhan intelektual anak.

Keragaman pandangan terhadap bidang pengembangan anak yang perlu diperhatikan di pendidikan prasekolah menyebabkan tujuan yang dimiliki sekolah

Tabel 1
**Perbedaan Pandangan Pendidikan Prasekolah
 dari Pertumbuhan Intelektual Anak**

AWAL TAHUN 1960-AN	AKHIR TAHUN 1960-AN	AKHIR TAHUN 1970-AN
Pertumbuhan intelektual anak berlangsung dalam tingkatan dan urutan yang telah ditetapkan alam.	Pertumbuhan intelektual anak bergantung pada faktor keturunan dan lingkungan.	Pertumbuhan intelektual anak bergantung pada faktor keturunan dan lingkungan.
Pertumbuhan pikir anak dalam tingkatan perkembangannya merupakan hal yang unik dari hasil kematangan biologis mereka.	Pertumbuhan pikir anak dapat berlangsung melalui pengalaman dan latihan, seperti halnya kematangan biologis mereka.	Pertumbuhan anak dapat berlangsung melalui pengalaman latihan, seperti halnya kematangan biologis mereka.
Agar anak dapat menerima konsep yang berkaitan dengan pikirnya, mereka harus terlebih dulu matang secara biologis.	Lingkungan dapat dirancang sehingga laju peralihan tiap tingkat perkembangan dapat dipercepat.	Lingkungan dapat dirancang sehingga laju peralihan masing-masing tingkat perkembangan dapat dipercepat.
Perkembangan sosio-emosional merupakan perhatian karena anak usia prasekolah dinilai belum siap melakukan kegiatan intelektual.	Perkembangan intelektual merupakan prioritas tertinggi hingga perkembangannya dianggap kurang penting.	Setiap bidang perkembangan anak dianggap penting sehingga ditekankan konsep yang seimbang dan utuh dari setiap bidang perkembangan anak.

(Gubahan dari bagan yang dibuat oleh George W. Maxim, 1980)

tersebut beragam pula. Keberagaman ini kian bertambah karena adanya pengaruh dari nilai politik, sosial dan ekonomi yang dianut masyarakat tempat pendidikan tersebut berlangsung. Adanya pengaruh tersebut dapat dilihat pada kurikulum pendidikan Taman Kanak-kanak di Indonesia di mana bidang pengembangan Moral Pancasila termasuk sebagai salah satu bidang pengembangan yang diberikan. Nilai agama pada suatu masyarakat dapat pula berpengaruh terhadap tujuan dan metode yang diterapkan pada pendidikan Taman Kanak-kanak sehingga agama dijadikan salah satu bidang pengembangan dalam kurikulum.

Dewasa ini pandangan yang digunakan dalam pendidikan prasekolah di Indonesia beracu pada keseimbangan dan kebutuhan dari peran bidang pengembangan yang mencakup bidang daya pikir, sosio-emosional, ketrampilan dan daya cipta anak. Tujuan pendidikan prasekolah adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta yang dibutuhkan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1986).

Menurut kurikulum 1975 yang telah disempurnakan, bentuk pendidikan prasekolah meliputi Taman Kanak-kanak yang terdiri atas kelompok A untuk anak berusia tiga tahun, kelompok B untuk anak berusia empat tahun dan kelompok C untuk anak berusia lima tahun. Jadi Pendidikan Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk program pendidikan dini bagi anak usia tiga tahun sampai memasuki jenjang pendidikan dasar.

Pelaksanaan kurikulum Taman Kanak-kanak menggunakan pendekatan terpadu (*integrative*), sehingga bahan pengembangannya disajikan dalam suatu kesatuan yang utuh dan terpadu. Penyampaian pokok bahasan dari suatu bidang pengembangan harus dikaitkan dengan pokok-pokok bahasan lain, baik dari bidang pengembangan yang sama maupun bidang pengembangan yang lain. Melalui cara tersebut diharapkan seluruh kehidupan rasa, pikir dan ketrampilan maupun intuisi anak memperoleh peluang untuk saling bersentuhan.

Bidang-bidang pengembangan yang masuk dalam kurikulum Taman Kanak-kanak saat ini diperinci menjadi tujuh, yang meliputi: (1) Pendidikan Moral Pancasila, (2) Pendidikan Sejarah Perjuangan Bangsa, (3) Kemampuan Berbahasa, (4) Perasaan, Kemasyarakatan dan Kesadaran Lingkungan, (5) Pengetahuan, (6) Daya Cipta, (7) Jasmani dan Kesehatan (Departemen

Pendidikan dan Kebudayaan, 1986).

Belajar Sambil Bermain

Pendidikan Taman Kanak-kanak memiliki prinsip **belajar sambil bermain**, karena melalui bermain, anak memperoleh pengalaman belajar yang berharga. Menurut Hurlock (1991), bermain memiliki pengertian sebagai kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangan hasil akhir. Selanjutnya dijelaskan bahwa bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada kewajiban atau paksaan dari luar. Jadi pada dasarnya bermain dapat memberi kesenangan pada seseorang.

Berdasarkan karakteristiknya, bermain digolongkan menjadi bermain “aktif” dan “pasif” (Hurlock, 1991). Selanjutnya dijelaskan bahwa dalam bermain aktif, kesenangan diperoleh seseorang melalui kegiatan yang dilakukannya. Dalam bermain pasif, yang lebih dikenal sebagai hiburan, kesenangan diperoleh seseorang melalui adanya kegiatan yang dilakukan oleh orang lain.

Pentingnya pengaruh bermain telah dijelaskan oleh Sutton - Smith, yang dikutip Maxim (1980), bahwa bermain bagi anak terdiri atas empat cara dasar sehingga mereka mengenal dunia sekitarnya, yaitu dengan cara: (1) meniru, (2) menjelajah, (3) menguji dan (4) membangun”. Oleh karenanya melalui bermain dapat ditingkatkan setiap aspek tumbuh kembang anak, yaitu sosial, rasa, sikap, raga, pikir dan cipta.

Melalui bermain seorang anak dapat mengembangkan seluruh kepribadian-nya. **Anak dapat belajar kerjasama dengan sesama kawan** dalam mengatasi masalah yang dihadapinya, sehingga perkembangan **sosialnya** dapat tumbuh kembang. Pertumbuhan **emosi** anak dapat dikembangkan dengan memberi kesempatan kepada mereka untuk berlatih menahan perasaannya melalui

kegiatan bermain. Selain itu, bermain memberi kesempatan kepada anak untuk dapat mengembangkan tubuh yang sehat dan otot yang kuat. Hal tadi merupakan faktor kendali yang penting untuk keberhasilan anak di sekolah. Selama bermain dan berinteraksi dengan obyek di luar lingkungannya anak dapat belajar, karena diberi kesempatan untuk mengerti dan memperoleh keberhasilan **akalnya**. Sewaktu mereka berhubungan dengan sesamanya, anak dapat menghargai dan mengerti perasaan sesama kawan bermainnya. Bermain dapat memberi anak kesempatan untuk berlatih dan berungkap tentang keaslian cara berpikirnya.

Bermain sebagai sarana belajar lebih banyak dikupas oleh para ahli psikologi. Menurut Read & Patterson (1980), dari sekian banyak teori yang menunjang pendapat tersebut terdapat dua buah teori, yaitu dari Piaget dengan latar perkembangan akal anak, serta dari Erikson dengan latar pandangan psikoanalitik. Kedua teori ini pada dasarnya berpendapat bahwa anak menyatu dengan kegiatan bermain. Teori Piaget memandang bahwa tingkat perkembangan berpikir anak berjalan seiring dengan tingkat perkembangan bermainnya. Di samping itu dijelaskan pula bahwa melalui bermain anak memperoleh pengetahuan tentang dunia sekitarnya. Menurut psikoanalisa Erikson, bermain merupakan sarana untuk mengutarakan perasaan dan gagasan anak. Melalui bermain khayal anak memperoleh kesempatan mengungkap perasaannya yang tidak dapat dilakukannya dalam kenyataan sehari-hari, sehingga anak dapat belajar mengkomunikasikan perasaannya.

Bermain adalah suatu media yang alami dan penting bagi internalisasi anak akan nilai kebiasaan, serta pembentukan konsep dan hubungan-hubungan. Melalui bermain pengetahuan maupun kebiasaan-kebiasaan baru dapat diterima anak dengan rasa senang, sehingga hal-hal baru yang diperolehnya akan diulangnya kembali serta dapat menetap dan tidak mudah hilang.

Lingkungan belajar yang menarik, bermakna, akrab dan bersifat informal akan merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak secara maksimal. Prinsip belajar sambil bermain dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada anak, kemandirian, kemampuan memilih dan menumbuhkan motivasi untuk belajar (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1986, p. 8). Oleh karenanya, pendidikan Taman Kanak-kanak menggunakan prinsip belajar sambil bermain dalam kegiatan warah ajarnya.

4. Perkembangan gambar anak usia 5-6 tahun

Gambar anak berbeda dengan gambar orang dewasa karena memiliki ciri tersendiri. Ciri ini merupakan cerminan dari tingkat perkembangan motorik, cerap, pikir, rasa, sosial, cipta dan estetika pada waktu tersebut.

Berbagai penelitian tentang perkembangan gambar anak sepakat bahwa terdapat kesamaan perkembangan lambang dan penampilan gambar anak yang tercermin dalam tahap-tahap tertentu. Hingga saat ini pendapat tentang jumlah dan istilah-istilah tentang tahap perkembangan gambar anak masih beragam karena sifatnya yang bertahap, samar dan sinambung. Burt, seperti yang diungkap oleh Read (1968), membagi perkembangan gambar menjadi tujuh tahapan; Lowenfeld & Brittain (1967) membaginya menjadi lima tahapan; Lansing (1976) dan Lark, Horovitz, Lewis, dkk, (1967) membaginya menjadi tiga tahapan. Menurut Burt, anak usia 5-6 tahun pada umumnya berada dalam tahap *Descriptive Symbolism*, menurut Lowenfeld dalam tahap *Preschematic*, menurut Lansing dalam tahap *Medio Figurative*, sedang menurut Lark dalam tahap *Schematic*. Pada dasarnya berbagai nama tahapan yang diajukan itu menerangkan ciri khas gambar yang hampir sama sehingga nama tahapan tersebut tidak perlu dipermasalahkan. Oleh sebab itu dalam disertasi ini, jumlah dan istilah-istilah pentahapan tersebut tidak

dipermasalahan. Selanjutnya dalam tulisan ini akan digunakan istilah **bagian** sebagai ciri perkembangan gambar anak usia 5-6 tahun. Uraian tentang tahap perkembangan gambar anak usia 5-6 tahun ini diperlukan mengingat hal ini merupakan salah satu karakteristik siswa yang berpengaruh dalam pemilihan maupun perancangan suatu rancangan warah.

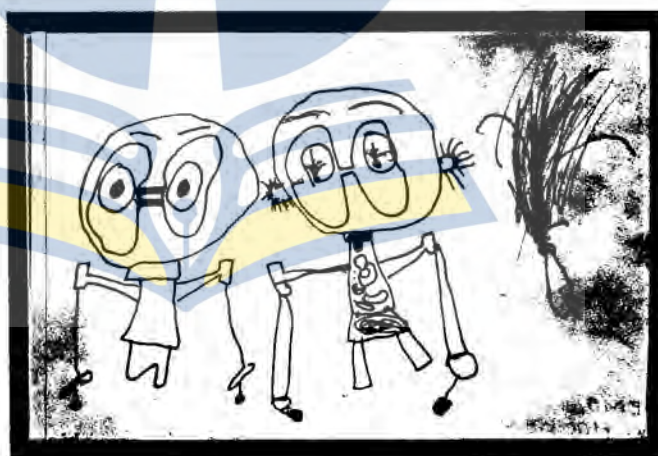
Ada kalanya perkembangan gambar seorang anak tidak seiring dengan tingkat perkembangan usianya. Hal ini karena kemampuan menggambar seorang anak akan kian matang bila pada mereka diberikan pengalaman-pengalaman menggambar yang baik, terarah dan berkelanjutan sejak usia dini. Pada umumnya, seperti yang telah diungkapkan para ahli, gambar anak-anak usia 5-6 tahun mempunyai ciri khas yang sama dalam hal (a) garis, (b) bentuk, (c) warna, (d) barik, (e) susunan gambar, (f) imbangan, (g) gerakan, dan (h) pokok masalah.

Tahap perkembangan gambar pada masa ini merupakan tahap yang amat penting dalam kehidupan anak. Hal ini disebabkan karena kesadaran anak untuk mencipta bentuk mulai tumbuh, dan selanjutnya kesadaran mencipta bentuk ini akan menjadi awal dari kemampuannya berkomunikasi dalam gambar. Pada tahap ini kecenderungan anak untuk mencoreng sudah kian memudar. Gerak tubuh telah dapat dikendali sehingga anak sudah mulai dapat membuat bentuk-bentuk gambar yang sederhana. Pada tahap coreng, sebagian besar kegiatannya berkaitan dengan kegiatan swagerak (*kinesthetic*). Sekarang, kegiatannya dalam menggambar bentuk ujud lebih berkaitan dengan suatu hubungan antara dirinya dengan lingkungan sekitar. Tahap ini juga merupakan masa yang penting bagi orang tua dan guru, karena mereka mulai dapat mengerti dan mencatat setiap proses berpikir anak dalam menata hubungannya dengan lingkungan sekitar.

a. Garis

Tahap bagan merupakan peralihan dari tahap coreng akhir dan tahap prabagan. Dalam tahap ini kegiatan anak dalam hal gerak tidak seperti di tahap sebelumnya. Perkembangannya sudah lebih baik sehingga garis-garis yang dicipta sudah terarah. Mereka telah berhasil mencipta obyek gambar dengan bentuk-bentuk sederhana yang menyerupai bentuk benda-benda di alam sekitar.

Berdasarkan penelitian Lark, Horovitz, Lewis, dkk, (1967) garis yang dihasilkan anak usia ini pada umumnya bersifat tegas tanpa memikirkan tebal-tipisnya garis (Gambar 2). Kepedulian anak terhadap hal itu kadang nampak pada sebagian hasil gambar anak yang memiliki perkembangan lebih cepat dari kelompoknya. Garis yang bersifat ragu dapat muncul dalam gambar anak pada tahap ini, bila mereka memiliki keraguan mengangankan obyek yang akan digambarnya.



Gambar 2

“Bermain ski”

Bermain ski pada gambar ini diungkap melalui garis yang tegas. Semua garis yang dipakai hampir menunjukkan ketebalan sama, kecuali untuk garis penghubung mata pada pemain ski pertama dari kiri dan ungkapan gerak pada pohon yang tertiuip angin. (Nesia Anindita, 4 tahun)

Dalam tahap ini kadang ditemui adanya gambar yang memanfaatkan garis berputar atau berulang seperti yang dibuat pada tahap coreng, untuk mengungkapkan gerak pada obyek yang digambarnya (**Gambar 3**). Pada gambar 3A, gerakan burung menukik dan mengangkasa diungkapkan dengan gemaris tegak. Pada gambar 3B, garis melingkar yang dipadu dengan gemaris tegak



Gambar 3

Pengulangan garis dapat mengungkapkan gerak obyek

- 3A. "Burung". Gemaris tegak di atas burung yang sedang menukik dan di bawah yang sedang mengangkasa mengungkapkan adanya kesan gerak.
- 3B. "Penari". Garis melingkar yang dipadu dengan gemaris tegak pada dada penari mengesankan gejalak hati riang dan bahagia. Ungkapan rasa ini diperkuat dengan lambang senyum pada bentuk bibir penari. (Nesia Anindita, 4 tahun)

tegak mengungkapkan gejolak hati yang riang dan bahagia. Dalam mencipta obyek gambarnya, anak sudah menggunakan jenis-jenis garis lengkung, bersudut, putus-putus, lurus dan bersambungan.

b. Bentuk

Pada awal masa bagan anak sudah mulai dapat mencipta bentuk yang dapat dikenal orang lain, walau pengamat agak sulit untuk mencerna apa yang digambarnya. Dengan bertambahnya waktu, obyek gambarnya akan kian beragam dan dapat dimengerti orang lain. Pada masa ini, manusia merupakan lambang pertama yang berhasil dicipta anak. Setelah itu obyek gambarnya akan lebih beragam, seperti rumah, pohon, binatang, matahari, awan, mobil dan lain sebagainya. Keberagaman dan mutu obyek gambar yang dicipta berkembang seiring dengan berkembangnya kemampuan motorik halus, pencerapan dan kecerdasannya. Setiap pengalaman baru merangsang diri anak dan memberi informasi tambahan tentang benda yang dilihatnya. Hal ini menyebabkan konsep tentang benda-benda di sekitarnya berubah dan berkembang.

Pada awal masa bagan, anak mulai menemukan hubungan antara menggambar, berpikir dan lingkungan di sekitarnya (Lowenfeld & Brittain, 1967). Penemuan yang terus menerus menyebabkan konsep tentang lambang suatu bentuk berubah-ubah. Lambang-lambang yang dicipta anak bergantung pada pengetahuan aktif mereka selama kegiatan menggambar berlangsung.

Bagan memiliki pengertian sebagai garis bentuk (*outline*) (Lansing, 1976). Pada tahap bagan semua objek gambar dibuat dalam garis bentuk. Awalnya bagan yang dicipta masih belum lengkap hingga merupakan bagan yang terpenggal-penggal. Hal ini yang menyebabkan orang lain agak sulit menafsirkan makna dari obyek gambar yang dibuat. Berbagai penelitian

belum berhasil mendapat jawaban yang pasti tentang alasan mengapa anak hanya menggambar sebagian dari obyek yang digambarnya. Namun diperoleh penjelasan, bahwa pada masa ini anak menggambar dengan menggunakan pandangan serbadiri (*egocentric*) sehingga mereka lebih mementingkan dirinya daripada bentuk obyek yang digambarnya (Lansing, 1976). Selanjutnya Lansing menjelaskan bahwa proses berpikir anak pada masa itu berpusat pada mulut. Di samping itu, mata, telinga, hidung membuat kepala menjadi pusat kegiatan drianya. Penambahan tangan dan kaki membuat pusat dria tadi dapat bergerak dan dapat berfungsi sebagai makhluk hidup. Hal ini dapat dilihat pada gambar manusia yang berkepala lengkap dengan alat-alat drianya yang langsung diberi kaki dan tangan (Gambar 4).



Gambar 4

“ O r a n g ”

Orang pada gambar ini diungkap secara lengkap pada bagian kepala dengan alat drianya. Bagian badan tidak diungkap sedang bagian tangan dan kaki diungkap tetapi tidak lengkap dan dibuat langsung dari bagian kepala. Hal ini menggambarkan keadaan bahwa anak ini masih berada pada tahap berpikir di mana pusat kegiatan berada pada bagian kepala dengan alat-alat drianya. (Mail, 5 tahun)

Keasyikan berolah bentuk menyebabkan anak pada masa ini lebih mementingkan pengungkapan bentuk obyek yang disesuaikan dengan pikiran mereka. Pikiran anak pada saat ini masih terbatas oleh karenanya sering ditemukan bentuk obyek gambar yang tidak sesuai dengan kesan indrawi yang sebenarnya. Bentuk obyek tembus-pandang (*X-ray*) adalah contohnya. Bagian obyek yang semestinya tidak nampak, dibuat nampak seperti yang terungkap pada **Gambar 5**. Pada gambar ini anak burung yang seharusnya berada dalam perut induknya dibuat nampak sehingga mencerminkan adanya kesan tembus-pandang.



Gambar 5

“Bunda burung dan anaknya”

Kesan tembus pandang pada gambar ini menunjukkan induk burung sedang mengandung anaknya. Adanya keterbatasan pengetahuan anak pada usia 3 tahun ini terungkap di mana burung memiliki cara berkembang biak yang sama dengan manusia dan bukan dengan cara bertelur. (Nesia, 3 tahun)

Jadi bentuk gambar pada tahap ini memberi kesan bagan di mana terdapat unsur *pictorial* dan hiasan. Pada **Gambar 4** unsur *pictorial* lebih diutamakan daripada unsur hiasan. Sedang pada **Gambar 5**, unsur *pictorial* dan hiasan nampak diungkapkan dengan jelas. Bentuk burung walau belum

nampak sempurna tetapi sudah memiliki sayap, kepala, badan, mata dan paruh. Di samping itu induk burung dihias dengan nekawarna. Penelitian tentang bentuk, warna dan ukuran pada gambar anak membuktikan bahwa anak pada usia empat hingga lima tahun lebih tertarik kepada bentuk, usia lima sampai enam tahun daya tarik berubah ke warna, kemudian pada usia enam tahun mereka kembali beralih ke bentuk (Sharpe, 1981). Selanjutnya dinyatakan bahwa pada perkembangan yang lebih tinggi, barulah mereka memperdulikan ukuran obyek gambarnya. Hal ini diperkuat oleh Corah seperti yang dikutip dalam Lowenfeld & Brittain (1982) bahwa anak-anak usia prasekolah lebih banyak memadu bidang obyek gambarnya dalam bentuk daripada dalam warna. Hal tadi bukan menandakan bahwa anak tidak peduli dengan warna, tetapi menjelaskan bahwa kemampuan untuk membuat bentuk merupakan pusat perhatian dalam proses berpikirnya.

c. Warna

Perkembangan warna dalam gambar anak usia ini berkait erat dengan perkembangan rasa dan pikir. (Sharpe, 1981). Dalam memilih warna, anak lebih dipengaruhi oleh egonya daripada pikirannya. Warna yang digunakan dalam gambarnya tidak berkaitan dengan alam. Umumnya anak pada masa ini lebih memperhatikan soal bentuk daripada warna. Namun bagi anak yang mengalami perkembangan lebih cepat, sudah mulai memperhatikan adanya hubungan antara bentuk dan warna.

Sebenarnya warna sudah memiliki arti dalam kehidupan anak pada masa ini. Hal itu dinyatakan oleh Lowler dan Lowler dari penelitiannya, seperti yang dikutip dalam Lowenfeld & Brittain (1982), tentang arti warna dalam perkembangan gambar anak. Hasil penelitian ini menemukan bahwa anak sekitar usia empat tahun sudah dapat memilih warna terang, seperti

kuning untuk memberi kesan gembira dalam gambarnya dan warna coklat diberikan untuk gambar yang berkesan sedih.

Berkaitan dengan warna dan kepribadian anak, Alschuler dan Hartwick, seperti yang diungkap oleh Sharpe (1981), menunjukkan bahwa anak-anak usia prasekolah sangat menyukai warna merah dan warna ini dapat meningkatkan perasaan anak. Selanjutnya dijelaskan oleh mereka bahwa bila anak sudah mulai dapat mengendalikan perasaan dan mengembangkan pikirannya, pemakaian warna merah akan cenderung berkurang dan warna-warna dingin mulai disukai. Pengaruh **sosial-budaya** terhadap kesukaan warna seorang anak telah banyak dibuktikan. Namun bagi anak usia prasekolah, pengaruh ini tidak terlalu menonjol karena pandangan berpikir mereka masih serbadiri sehingga kesenangannya akan suatu jenis warna lebih berkaitan dengan kesenangan dirinya semata. Pengaruh pengalaman emosional anak akan terungkap dalam bentuk perubahan warna pada gambar-gambar mereka. Sebagai salah satu contoh adalah pemakaian warna gelap atau kusam pada gambar anak-anak yang terganggu perasaannya sebelum mereka menggambar.

Kegiatan mewarna bentuk gambar memiliki keasyikan tersendiri bagi anak. Obyek-obyek gambar yang diciptanya diberi warna sesuai dengan kesenangan dan keinginannya. Mereka memberi warna manusia dengan hijau, pohon berwarna ungu atau merah. Masa ini adalah masa bagan, sehingga obyek gambarnya seringkali dibuat dari susunan garis yang nekawarna (**Gambar 6**).

Jumlah warna yang biasa dipakai anak pada masa ini lebih dari empat macam. Pada tahap ini mereka jarang mencampur warna. Namun kian berkembang tahap gambarnya, mereka akan mencoba mendapat neka-

warna campuran sebagai hasil olahannya sendiri. Susunan warna yang biasa dipakai anak pada masa ini adalah jenis susunan warna kontras. Tetapi adakalanya mereka membuat gambar dengan paduan warna-warna gelap, bila berada dalam suasana yang tertekan atau sedih.

d. **Barik (*texture*)**

Istilah barik memiliki arti yang sama dengan tekstur, yaitu sifat permukaan suatu benda seperti licin, kasar, kusam, berkilat, dan lain sebagainya.



Gambar 6

“Doraemon & Kura-kura”

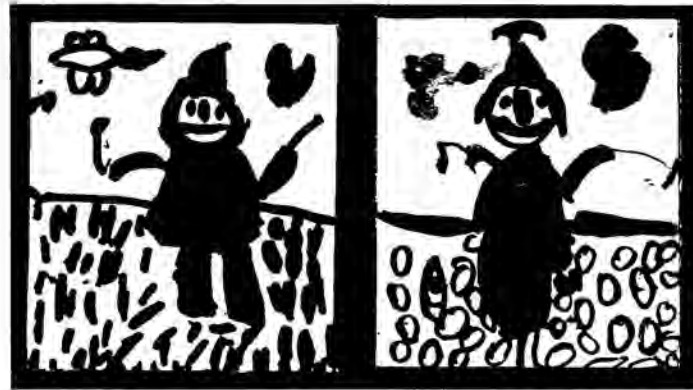
Bentuk ini diungkap dalam paduan garis yang nekawarna (Dani, 5 tahun).

Pada awal tahap ini anak masih berpikir global. Oleh sebab itu, pada umumnya obyek gambar yang dicipta anak jarang menggunakan barik untuk mengungkap sifat permukaan obyeknya. Permukaan bentuk biasanya hanya diisi dengan bidang polos baik yang berwarna maupun yang tidak. Sejalan dengan perkembangan gambar anak, pengetahuan tentang unsur dasar gambar dan pengalaman menggambarnya, maka pengisian permukaan dalam bentuk polos akan berkurang. Barik yang akan diterapkan pada obyek gambar anak adalah susunan dari unsur-unsur dasar bentuk gambar, seperti bintik, lingkaran, garis lengkung, garis bersudut dan lain sebagainya.

Pada umumnya hubungan antara bentuk barik yang diterapkan dengan sifat dasar obyek yang digambar belum ada. Biasanya barik dibuat hanya berdasarkan kesenangan saja dan supaya bentuk obyek menjadi kelihatan lebih menarik. Jadi pada masa ini pembuatan barik hanya dikaitkan dengan segi perasaan anak dan bukan segi kerap dan pengetahuannya tentang sifat obyek yang digambar. Gambar pada tahap perkembangan ini bersifat dekoratif. Orientasi anak pada bentuk, mendukung kecenderungan mereka memakai bentuk-bentuk dasar gambar ke dalam bentuk bariknya. Pada sebagian anak yang memiliki taraf perkembangan gambar yang lebih baik, barik yang dibuat dikaitkan dengan bentuk obyek yang digambarnya. Hal tersebut nampak dalam **Gambar 7** berikut ini.

e. Susunan gambar

Pada umumnya dalam tahap ini anak belum memperhatikan dengan baik penataan obyek-obyek gambarnya. Namun pada dasarnya kemampuan menata obyek gambar pada anak prasekolah sudah ada walau belum mereka sadari (Goodnow, 1977). Kemampuan menata gambar sudah dapat diberikan pada anak sejak dini dan dapat dicerna mereka sesuai dengan



Gambar 7

" A k u "

Barik bidang tanah diungkap dengan menggunakan bentuk dasar yang berbeda.

- 7A. Menyatakan rumput pada bidang tanah dengan membuat barik dari gemaris lurus dan pendek.
 7B. Mengungkap kesan berbatu pada bidang tanah dengan membuat barik dari lingkaran kecil (Nesia, 3.5 tahun).

batas-batas kemampuannya. Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan estetis anak.

Uraian tentang ciri gambar anak yang berkaitan dengan susunan akan membahas (1) pengelompokan dan penyusunan, (2) kejelasan latar gambar, (3) keruangan dan kedalaman, serta (4) rebahan (*folding over*) (Wilson dalam Bloom, Hasting & Madaus, 1971).

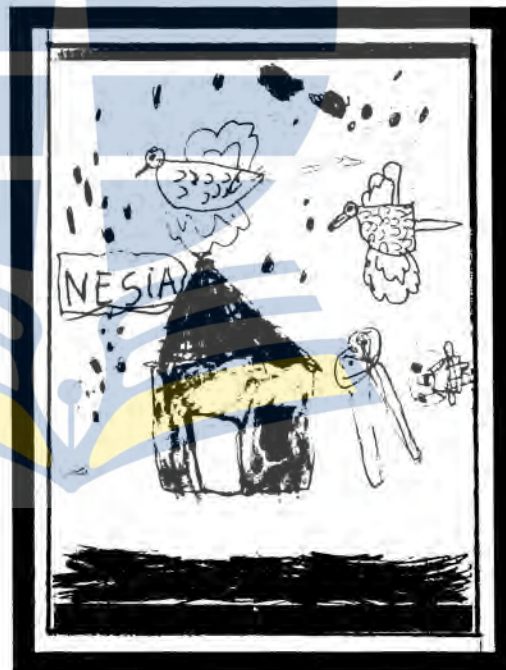
Pertama, adalah bahasan tentang pengelompokan dan penyusunan obyek-obyek gambar.

Umumnya pada tahap ini, obyek gambar disusun terpisah dan memenuhi seluruh bidang gambar oleh anak tanpa menunjukkan adanya hubungan antara obyek gambar yang ada. Anak menggambar dari satu obyek ke obyek lain berdasarkan minat dan perasaannya saja. Kadangkala obyek gambar disusun dalam kelompok namun masih belum seutuhnya mencerminkan hubungan dalam bidang gambar. Pada sebagian anak yang

mengalami perkembangan gambar lebih cepat, kemampuan menyusun obyek-obyek gambar diawali dengan cara penyusunan yang memusat. Sebagai titik pusat penataannya, adalah obyek gambar yang menjadi titik pusat perhatiannya. Susunan berpusat ini biasanya merupakan susunan setangkup tegak. Kemampuan ini kemudian berkembang hingga mampu menyusun gambar secara senjang. Pada **Gambar 8** nampak susunan obyek gambarnya senjang walau anak ini baru berusia empat tahun.

Kedua, adalah bahasan tentang kejelasan latar dengan obyek gambarnya.

Biasanya pada tahap ini anak menggambar dengan latar gambar yang kosong karena perhatian mereka masih berpusat pada bentuk obyek yang digambarnya. Namun sering pula ditemui adanya pengolahan latar gambar



Gambar 8

"Rumah burungku"

Obyek dalam gambar ini disusun secara senjang. Pusat perhatian anak terletak pada rumah burung yang digambar di bagian kiri bidang gambar. Dua ekor burung disusun secara baik hingga menghasilkan susunan gambar yang senjang. (Nesia, 4 tahun)

yang bertujuan untuk menghias dengan pengisian barik, sebagai pengisi latar. Adakalanya, latar diolah untuk mengungkapkan suasana seperti hujan, badai dan lain sebagainya (Gambar 9).

Ketiga, adalah bahasan tentang **keruangan** dan **kedalaman**.

Pada masa ini konsep ruang pada anak belum berkembang dengan baik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pada dasarnya anak telah menyadari ruang dan jarak pada awal tahap mencoreng, walau masih terbatas dalam bentuk ungkapan katawi (Lark, Horovitz, Lewis, dkk, 1967). Menurut Piaget, seperti yang dikutip Lark, dalam tahap bagan, anak sudah dapat mengerti segi perspektif bentuk obyek dari satu titik pandang, namun mereka belum dapat mengungkapkannya kembali dalam gambar. Ungkapan



Gambar 9

“ D i n g i n “

Kesan hujan yang diungkap melalui bintik-bintik kecil pada latar gambar merupakan pengolahan latar pada gambar ini. Pada gambar tampak adanya hubungan antara tema dengan pengolahan latarnya.

anak terhadap kemampuan ruang pada masa ini nampak dengan adanya garis pijak dalam bidang gambarnya yang masih bersifat linier. Ruang dalam bidang gambar dibuat dengan menatanya ke dalam dua daerah, yaitu di atas garis pijak sebagai daerah dari horizon ke langit, dan di bawah garis pijak sebagai daerah dari tanah ke horizon (**Gambar 10**). Dengan berkembangnya konsep ruang dan kedalaman maka anak membuat garis pijak lebih dari dua buah, bahkan ada yang berlapis-lapis. Kadangkala ada gambar yang mengungkapkan keruangan dengan konsep perspektif namun terbalik, yaitu bagian yang kecil berada di depan dan yang besar di belakang.



Gambar 10

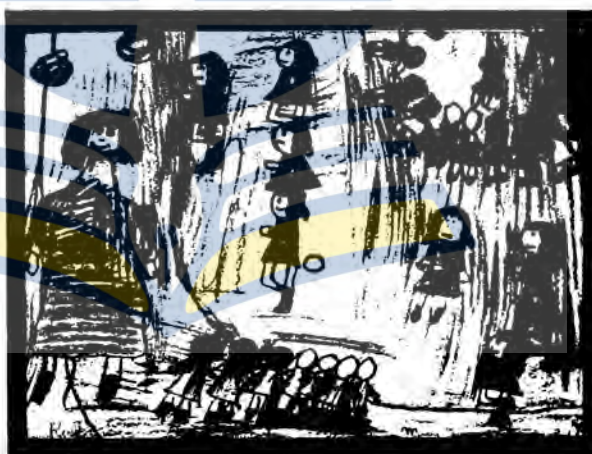
"Temanku Rosa"

Pembagian bidang gambar dengan garis pijak merupakan salah satu ungkapan ruang anak pada tahap bagan. Dalam gambar ini bidang gambar dibagi oleh 3 garis pijak menjadi satu bidang yang merupakan daerah dari batas horizon ke langit (berwarna putih) dan dua bidang yang merupakan daerah dari batas horizon ke bumi (berwarna kuning kecoklatan adalah tanah, dan biru garis-garis hijau adalah rumput). Rosa di kursi diletakkan pada daerah rumput dan di atasnya adalah awan. (Nesia, 3,8 bulan)

Keempat, adalah penjelasan tentang **Rebahan** (*Folding Over*).

Rebahan ialah kemungkinan lain dari ungkapan ruang pada masa ini. Garis-garis yang sebenarnya tegak, digambar rebah baik ke kanan, ke kiri, ke depan maupun ke belakang. Ungkapan ini muncul, bila anak mencoba menggambarkan benda yang hanya dapat dilihat dari satu sisi. Ungkapan ruang dalam letak rebah ini dapat dilihat pada **Gambar 11**. Gambar tersebut mengungkap suasana bermain di taman. Pada sudut kanan bidang gambar terdapat sekumpulan anak yang berbentuk lingkaran dan diungkap dalam letak rebah. Bagian kepala anak-anak tersebut digambar rebah ke pusat lingkaran. Bila dibanding dengan letak guru dan anak-anak lain dalam gambar tersebut, maka lingkaran anak tersebut menunjukkan adanya usaha untuk mengungkap kesan ruang melalui bentuk rebahan.

Menurut Lowenfeld & Brittain (1967) pada masa ini kebanyakan anak belum dapat mengungkap benda-benda yang terlihat saling menutup bila



Gambar 11

“Bermain di taman”

Kesan ruang dalam gambar diungkap dalam “letak rebah” pada sekumpulan anak berbentuk lingkaran. “Letak rebah” merupakan salah satu ciri gambar anak pada masa bagan. (Sumber : Lowenfeld & Brittain, 1967. *Creative and Mental Growth*. New York: Macmillan Publishing Co. p. 52.)

dipandang dari satu sisi. Terbatasnya konsep anak tentang ungkapan ruang tersebut, menyebabkan arah pandang gambar anak dapat berasal dari berbagai sisi. Selanjutnya dijelaskan pada taraf ini, konsep ruang anak adalah *body space*, yaitu ungkapan keruangan yang berkaitan dengan konsep diri. Konsep ini selanjutnya akan berkembang menjadi *object space*, yaitu ungkapan keruangan yang berkaitan dengan konsep gambar yang diungkap sesuai dengan tampak yang sebenarnya.

Pada dasarnya ungkapan rebanan dalam konsep ruang oleh anak pada taraf ini bukan disebabkan mereka tidak tahu bahwa yang di belakang suatu obyek itu tidak nampak tetapi dia yakin bahwa yang tidak nampak itu sebenarnya ada. Jadi pada masa ini konsep ruang anak lebih dipengaruhi oleh pengetahuan, pikiran dan gagasannya.

f. **Imbangan (*Proportion*)**

Umumnya pada masa ini, imbangan baik dari masing-masing obyek maupun gambar secara keseluruhan, tidak menuruti apa yang ada di sekitarnya. Yang dimaksud imbangan ialah perbandingan ukuran dari obyek-obyek dalam suatu bidang gambar.

Dalam tahap ini anak lebih mementingkan bentuk dan warna daripada ukuran (Goodnow, 1977). Walau anak pada masa ini sudah sadar akan ukuran obyek gambar dan hubungan perbedaan serta persamaannya, namun pada waktu mengungkapkan ke dalam bentuk gambar, pengaruh rasa dan pikir lebih besar daripada pengaruh tampakan. Suatu obyek akan digambar lebih besar bila obyek tersebut dianggap lebih penting daripada obyek lainnya. Lark, Horovitz, Lewis, dkk. (1967) mengemukakan hasil penelitian dari Luquet, bahwa anak menggambar tidak hanya apa yang dilihatnya tetapi lebih banyak pada apa yang dirasanya, sehingga gambar anak mengalami

pengubahan ukuran (*distortion*) dalam gambarnya.

g. **Gerakan dan Keluwesan Obyek**

Pada masa bagan, obyek gambar maupun gambar secara keseluruhan pada umumnya bersifat diam. Seakan-akan pada saat ini anak tidak memperhatikan keluwesan obyek gambarnya. Sebenarnya hal itu tidak benar, karena sejak masa mencoreng, kesadaran mereka akan gerak nampak jelas. Berkembangnya kemampuan motorik serta berpikir anak menyebabkan pusat perhatian anak lebih terarah kepada pembuatan bentuk obyeknya. Pada sebagian anak, ungkapan dari gerak pada obyek gambar diusahakan dengan cara membuat letak obyek berbeda, membuat goresan-goresan melingkar atau bergelombang pada obyek sehingga memberi kesan gerak.

h. **Pokok Masalah**

Uraian tentang ciri gambar anak yang berkaitan dengan pokok masalah akan membahas tentang **(1) gagasan, (2) peristiwa, dan (3) tema** (Wilson dalam Bloom, Hasting & Madaus, 1971).

(1) Gagasan

Dalam kegiatan menggambar, gagasan yang baik tidak akan terungkap bila tidak didukung oleh ketrampilan mengolah unsur bentuk dan media unkap yang digunakan. Oleh sebab itu kemampuan menuangkan gagasan ke bentuk gambar ditentukan oleh: **pertama**, ketrampilan mengolah unsur bentuk dan media unkap yang dipakai serta **kedua**, ketrampilan mengolah daya cipta.

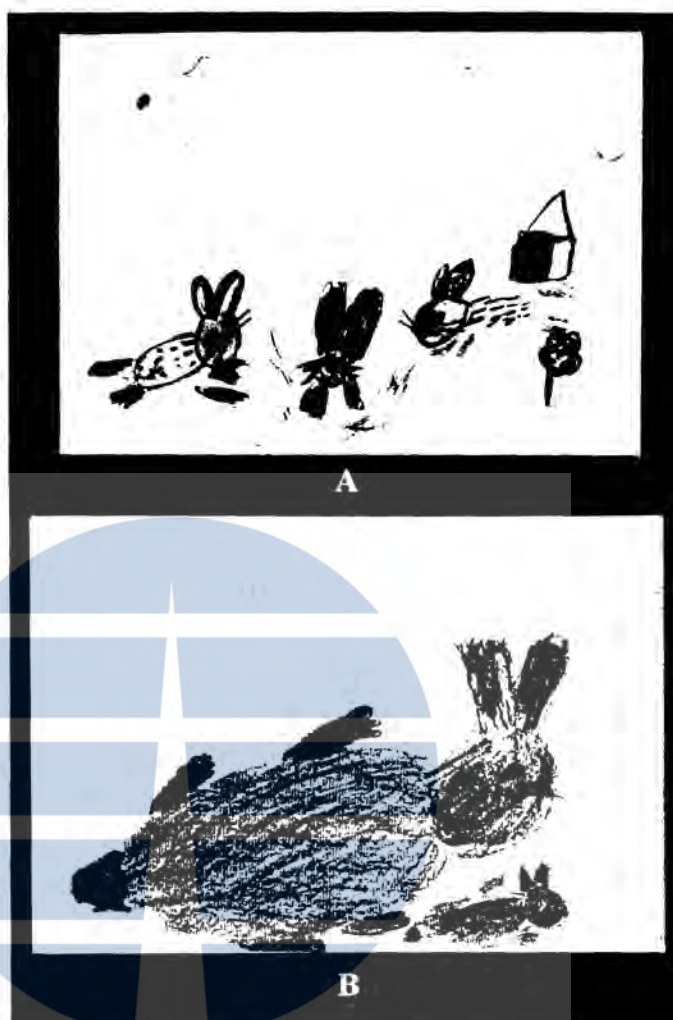
Pada masa ini, ketrampilan anak mengolah unsur-unsur bentuk gambar maupun media unkap masih belum sempurna mengingat kemampuan motorik halusny masih terbatas. Melalui latihan yang

bersinambung, kemampuan anak mengendalikan otot halusnya dapat ditingkatkan. Selain itu kepekaan anak terhadap unsur-unsur bentuk gambar dan media ungkap perlu ditingkatkan melalui berbagai latihan pula.

Kemampuan anak mengolah daya cipta pada masa ini sedang mencapai puncaknya. Kemampuan ini bila tidak terus dikembangkan akan mulai turun di awal anak masuk jenjang pendidikan dasar (Lowenfeld & Brittain, 1967). Kemampuan bercipta dalam menggambar berkaitan dengan jumlah gagasan, ketalaran, daya khayal atau citra, keaslian berpikir, dan srianya.

Anak pada masa ini umumnya mampu menghasilkan **gagasan berjumlah besar**, namun seringkali mereka mengalami kesulitan mengendalikannya. Hal ini terungkap ke dalam susunan gambar yang kacau dan tumpang-tindih. Keadaan ini dapat dihindari dengan seringkali berlatih menyusun gagasan dengan baik dan teratur. Kemampuan anak menghasilkan keberagaman gagasan dari satu macam obyek dapat dilihat pada **Gambar 12**. Gambar ini menunjukkan bahwa dalam waktu yang singkat, anak usia empat tahun mampu menghasilkan berbagai gagasan mengenai obyek yang sama (kelinci).

Gambar 12A mengungkap kelinci yang sedang bermain dengan teman-temannya di halaman. Pada gambar ini obyek disusun teratur dan sangat hidup. Sejam kemudian anak tersebut mampu menggambar dengan gagasan lain seperti yang terungkap pada **Gambar 12B**. Pada gambar ini anak mengungkap kasih sayang antara induk kelinci dengan anaknya. Obyek dalam gambar diungkap tidak sehidup dalam gambar pertama. Dalam gambar ini anak nampaknya lebih senang menghias



Gambar 12

“Mengungkap berbagai gagasan”

Melalui obyek gambar kelinci, anak berusia 4 tahun dalam waktu 1 jam mampu berungkap dengan gagasan yang berbeda. (Nesia, 4 tahun)

- 12A. “Kelinci dan kawannya”. Dalam gambar ini nampak kelinci bermain dengan kawan-kawannya di halaman. Obyek kelinci diungkap dalam susunan yang teratur dan sangat hidup.
- 12B. “Bunda kelinci dan anaknya”. Dalam gambar ini mengungkap kasih sayang antara induk kelinci dengan anaknya. Obyek kelinci digambar ini tidak diungkap sehidup gambar sebelumnya. Perhatian anak tertumpu pada kemampuannya menghias badan kelinci.

obyek gambarnya ke dalam barik sehingga menunjukkan kesan yang hidup.

Ketalaran (*spontaneity*) merupakan ciri khas gambar anak pada masa ini. Gagasan yang muncul umumnya talar sebagai hasil tanggapan

anak terhadap rangsangan-rangsangan yang diterima dari lingkungan sekitarnya. Ketalaran inipun diperkuat oleh faktor perasaan yang belum terkendali. Apabila seorang anak terangsang karena melihat suatu obyek atau film, maka dengan seketika muncul gagasan untuk berungkap ke gambar.

Daya khayal anak pada masa ini sedang mencapai puncaknya hingga gagasan yang dihasilkan sangat menarik dan unik. Gagasan yang muncul seringkali kurang dapat diterima pikiran orang dewasa namun bagi mereka yang terpenting hal itu sesuai dengan khayalannya sehingga menyenangkan dan memuaskan diri mereka. Contohnya adalah gagasan tentang kura-kura dan burung yang diungkap pada **Gambar 13**. Pada gambar ini, kura-kura digambar sedang bertelur dalam posisi melayang di atas permukaan air. Demikian pula burung digambar sedang terbang dalam posisi tegak dengan kaki berada di bawah.



Gambar 13

"Binatangku sayang"

Gagasan yang khayal nampak pada kura-kura yang bertelur dalam posisi melayang di atas air dan burung sedang terbang dalam posisi tegak dengan kaki ke arah bawah. Gagasan dicipta tanpa memperhatikan apakah hal tersebut diterima akal atau tidak, karena yang terpenting adalah perasaannya. (Rifky, 5 tahun)

Ungkapan-ungkapan tersebut secara sepintas nampak kurang masuk akal namun terungkap di sini bahwa kura-kura tidak bertelur di air.

Pada masa ini anak telah mampu mencipta **lambang-lambang baru** sesuai dengan kemampuan motorik, cerap dan pikirnya. Keinginan untuk selalu mencoba menggambar obyek-obyek baru, mendukung kemampuan mereka dalam mencipta. Setelah anak berhasil mencipta suatu lambang baru, maka pada setiap kesempatan berikutnya dia akan mengulang lambang tersebut. Peran lingkungan di sekitar anak amat besar untuk mengembangkan bentuk lambang baru yang pernah diciptanya. Tanpa adanya tanggapan dan dukungan dari lingkungannya, lambang-lambang baru tadi hanya akan diulang-ulang dalam bentuk yang sama dan tidak berkembang secara optimal.

Kemampuan anak **mengelola bidang gambarnya secara srinaya** atau (*esthetic*) masih sangat terbatas. Kemampuan ini pada awalnya muncul sewaktu anak mulai menggabung-gabungkan unsur-unsur bentuk gambar menjadi suatu lambang gambar baru. Setelah itu kemampuan ini diterapkan untuk menata keseluruhan bidang gambarnya. Pada masa ini kemampuan untuk menata bidang gambar bersifat terpusat dan setangkup. Anak-anak yang memiliki perkembangan gambar lebih cepat telah mampu membuat tataan senjang.

(2) Peristiwa

Peristiwa atau kejadian dalam gambar dikaitkan dengan alur cerita pada gambar yang dihasilkan. Alur cerita yang disusun dalam suatu gambar biasanya bersifat talar di mana alur cerita berkembang sewaktu proses pengungkapan gagasan ke dalam gambar berlangsung. Pada masa bagan penataan obyek gambar umumnya masih berdiri sendiri-sendiri.

Namun pada sebagian anak yang memiliki perkembangan yang lebih cepat, gambar yang dicipta telah mengungkap adanya alur cerita yang didukung oleh setiap obyek yang ada pada bidang gambar. Ciri lain pada masa ini yang berkaitan dengan peristiwa yang akan diungkapkan anak dalam gambar, adalah cerita berurut (berseri) (Lowenfeld & Brittain, 1967). Cerita berurut diungkapkan dalam gambar dengan tokoh gambar yang sama namun melakukan kegiatan yang berbeda dan diungkapkan dalam satu bidang gambar. Kian meningkat tingkat perkembangan anak, ciri ini kian memudar. Kemampuan menyusun alur cerita dalam suatu bidang gambar banyak dipengaruhi oleh kemampuan mereka dalam bernalar, kemampuan berkhayal dan perkembangan sosialisasi mereka.

(3) Tema

Tema atau pati adalah pokok masalah yang perlu dicerna dan dipecahkan ke dalam ungkapan gambar. Tema gambar di pendidikan prasekolah dapat diberikan oleh guru maupun ditentukan oleh anak sesuai dengan minatnya.

Tema yang diberikan oleh guru merupakan pokok masalah yang perlu dipecahkan berdasarkan ketentuan yang telah ditugaskan. Cara ini membutuhkan kemampuan yang baik dalam berpikir dan bercrepta. Sebelum mereka mengungkapkan tema ke bentuk gambar yang merupakan suatu usaha pemecahan masalah dari gagasan ke bentuk gambar, anak harus dapat memecahkan masalah tentang apa yang ditugaskan dalam tema yang diberikan guru. Kemampuan untuk mencerna dan bergagas merupakan salah satu kemampuan pikir yang harus dimiliki mereka. Setelah itu dalam berungkap mereka membutuhkan kemampuan bercrepta.

Tema yang ditentukan oleh anak memiliki tingkat kesukaran yang kurang dari tema yang diberikan guru. Dalam kegiatan ini anak merasa lebih bebas karena tidak perlu menafsirkan apa yang ditugaskan oleh guru. Kemampuan memecahkan masalah di sini hanya berkaitan dengan daya ciptanya. Menggambar jenis ini biasanya disebut sebagai menggambar bebas. Tema dalam menggambar bebas untuk masa bagan biasanya ditentukan oleh mereka setelah gambar tersebut selesai dikerjakan.

Berbagai penelitian tentang gambar anak membuktikan bahwa pada masa ini tema dari jenis gambar bebas berkisar tentang manusia, rumah, kereta api, pesawat terbang, kapal, mobil, binatang dan tumbuhan (Lark, Horovitz, Lewis, dkk, 1967). Di Indonesia selain tema yang disebut tadi terdapat pula pemandangan alam berupa gunung, sawah, matahari dan laut.

Tema yang disukai anak pada masa ini umumnya berpusat pada manusia dengan lingkungannya, seperti: manusia dengan binatang, manusia dengan tumbuhan dan rumah, manusia dengan kendaraan dan lain sebagainya.

Keseluruhan perkembangan gambar anak yang telah diuraikan tadi disarikan dalam intisari perkembangan gambar anak tahap bagan yang terdapat pada **Lampiran 1**.

Uraian tentang perkembangan gambar anak 5-6 tahun ini, dibutuhkan baik dalam pemilihan maupun perencanaan suatu carawarah serta dalam penentuan evaluasi hasil belajar menggambar. Tanpa acuan perkembangan gambar siswa yang benar, kebutuhan siswa yang berkaitan dengan bidang kajian menggambar tidak akan terpantau

secara utuh. Hal ini dapat mengakibatkan perencanaan carawarah maupun kriteria untuk evaluasi hasil belajar tidak sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa yang bersangkutan.

5. Carawarah Gambar

Carawarah memiliki arti yang sama dengan metode instruksional. Dalam kamus Webster (1990) metode memiliki arti sebagai berikut :

“method (n) :

1. *A procedure or process for attaining an object: as (1) A systematic procedure, technique, or mode of inquiry employed by or proper to a particular discipline of art. (2) A systematic plan followed in presenting material for instruction”*.

Dalam bahasa Indonesia, metode diartikan sebagai: “(1) cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud; (2) cara kerja yang ber-sistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan” (Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990).

Instruksional berasal dari kata *instruction* yang sama artinya dengan kata warah. Menurut Mardiwarsito (1986) warah berarti: “ .. nasihat .. , mengajari, men-ceritakan .. “. “Instruksional adalah sesuatu yang bersifat pengajaran, mengandung pelajaran atau petunjuk atau penerangan”. (Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990). Selanjutnya menurut Corey yang ditulis dalam *Educational Technology A Glossary of Terms* (AECT, 1977) istilah *instruc-tional* diartikan sebagai : “*The process whereby the environment of an indi-vidual is deliberately managed to enable him/her to learn to emit or engage in specified behaviors under specified conditions or as responses to specified situations; a specific subset of education”*

Berdasarkan uraian di atas, jelaslah bahwa kata instruksional memiliki arti yang sama dengan warah dan kata metode mempunyai arti yang sama dengan

cara. Dalam uraian selanjutnya, akan digunakan kata warah sebagai pengganti kata instruksional dan kata cara untuk menggantikan kata metode.

Berdasarkan pengertian cara dan warah yang telah diuraikan di atas, **maka carawarah memiliki pengertian sebagai cara yang teratur, terpikir baik-baik yang merupakan prosedur tertentu untuk memudahkan kegiatan belajar guna mencapai tujuan yang telah ditentukan.**

Menurut Reigeluth (1983), carawarah merupakan salah satu peubah pengajaran selain kondisi warah dan hasil warah. Peningkatan kualitas hasil warahan dapat dicapai bila peubah carawarah dan kondisi warah diperbaiki sehingga terjadi interaksi diantaranya. Adanya peubah-peubah pengajaran tersebut memberi arahan pengertian tentang carawarah yang lebih khusus, yaitu cara yang berbeda untuk mencapai hasil warah yang berbeda di bawah kondisi yang berbeda (Reigeluth, 1983). Hal tersebut di atas menunjukkan bahwa penerapan maupun rancangan suatu carawarah dipengaruhi oleh kondisi warah dan hasil warahan yang diperoleh sebelumnya. Selanjutnya Reigeluth menggolongkan carawarah ke dalam tiga macam strategi, yaitu: (1) penataan, (2) penyampaian dan (3) pengelolaan.

Strategi penataan isi warah dikenal juga sebagai strategi struktural (Degeng, 1989) yang merupakan cara untuk membuat urutan dan sintesa dari fakta, konsep, prosedur dan prinsip yang berkaitan dengan isi bidang kajian yang akan disampaikan. Tahap ini merupakan tahap yang amat penting dalam suatu rancangan warah. Penggarapan strategi penataan pengajaran beracu pada tujuan dan karakteristik struktur isi bidang kajian yang akan diajarkan serta karakteristik siswa.

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, kurikulum pendidikan Taman Kanak-kanak menggunakan pendekatan terpadu sehingga pelaksanaan proses warah ajarnya tidak seperti di jenjang pendidikan lainnya. Tujuan pendidikan di

Taman Kanak-kanak adalah mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimiliki anak didik sehingga kegiatan warah-ajarnya dijabarkan ke dalam bentuk-bentuk bidang pengembangan. Hal itu mengakibatkan tujuan kegiatan menggambar yang diajarkan di Taman Kanak-kanak tidak diuraikan secara jelas.

Menggambar adalah bagian dari Seni Rupa sehingga bidang kajian pendidikan Seni Rupa adalah akar pengetahuan dari kegiatan menggambar. Agar materi menggambar di Taman Kanak-kanak disampaikan sesuai dengan bidang kajiannya, maka penataan carawah menggambar perlu beracu pada tujuan dan ciri khas isi bidang kajiannya.

Menurut Eisner (1972), tujuan utama pendidikan Seni Rupa sebagai pengetahuan meliputi tiga aspek, yaitu: (1) mengembangkan kepekaan dan ketrampilan anak untuk menghasilkan karya-karya Seni Rupa, (2) mengembangkan kepekaan anak untuk menanggapi karya-karya Seni Rupa, (3) mengembangkan kemampuan menghargai karya-karya Seni Rupa hasil budaya bangsanya maupun bangsa lain.

Tujuan yang **pertama** disebut juga sebagai kemampuan berproduksi di mana anak diharapkan dapat mengembangkan kepekaan baik dalam segi indrawi maupun **emosi**; **kedua**, mengembangkan **ketrampilan** Seni Rupa yang meliputi ketrampilan dalam mengelola **media** ungkap dan unsur-unsur rupa, dan **ketiga**, mengembangkan daya cipta yang meliputi kemampuan menata dan mengelola unsur-unsur rupa dalam mencipta gambar yang bermutu baik dari segi estetis maupun ungunya. Keseluruhan kemampuan di atas dapat dikembangkan secara optimal melalui pengalaman-pengalaman langsung yang diperoleh anak didik dalam bentuk latihan-latihan menggambar secara sinambung. Pengembangan berbagai kemampuan yang diungkapkan oleh Eisner tersebut pada dasarnya berkaitan dengan konsep Seni Rupa dari Barrett yang telah diuraikan sebelumnya,

yang merupakan ciri khas isi bidang kajian Seni Rupa. Adapun ciri khas isi bidang kajian ini meliputi unsur grahita, unsur garap dan unsur tata.

Keseluruhan tujuan tersebut dapat tercapai bila kemampuan siswa yang dibutuhkan untuk menunjang tujuan tadi dapat dikembangkan sepenuhnya. Daya peka akan terasah tajam bila kemampuan siswa dalam mencerap bentuk dan kejadian-kejadian di sekelilingnya dapat dikembangkan secara optimal. Bila kepekaan indrawi dan rasa siswa telah berkembang dengan baik, maka pusa dan perasaan untuk mencipta gagasan akan muncul. Kemampuan pikir dan mental perlu dikembangkan agar siswa mampu mengolah dan merekam informasi-informasi yang datang hingga pengetahuan siswa akan benda dan kejadian-kejadian di sekelilingnya semakin luas. Selain rasa dan pikir, daya khayal perlu digali dan dikembangkan agar kepekaan dan pengetahuan yang telah dimiliki anak dapat menghasilkan gagasan baru yang unik.

Agar gagasan baru dan asli yang muncul dapat diungkapkan ke bentuk gambar yang bermutu, siswa perlu memiliki ketrampilan mengelola media ungkap yang digunakannya. Bila latihan mengelola media ungkap yang dipakai sinambung, maka kepekaan anak dalam mengenal media dapat diasah lebih tajam. Dengan demikian kemampuan siswa dalam mengendalikan dan mengolah media ungunya dapat ditingkatkan sehingga gambar-gambar yang diungkapkannya bermutu. yang bermutu. Ketrampilan mengelola media ungkap ini pada dasarnya meliputi pula penguasaan bahan dan teknik seperti yang dijelaskan dalam unsur garap.

Selain ketrampilan mengelola media ungkap, kemampuan untuk mencipta gambar berdasarkan unsur-unsur rupa perlu diasah hingga trampil. Kemampuan menata serta mengelola unsur-unsur rupa ini merupakan kemampuan estetika yang berperan penting dalam pengungkapan gagasan ke gambar. Ketrampilan

dalam pengelolaan unsur-unsur rupa ini pada dasarnya sama seperti yang dijelaskan dalam unsur tata. Pengelolaan unsur rupa ini mencakup kemampuan menganalisis dan mensintesis unsur-unsur rupa tersebut dari dan ke bentuk gambar. Ketrampilan mengelola media ungkap dan unsur rupa dapat optimal, bila kemampuan perseptual-motor anak berkembang dengan baik pula. Kemampuan bercipta sebenarnya telah mulai dikembangkan sejak siswa mengembangkan daya peka dan ketrampilan Seni Rupa.

Selanjutnya, usaha pengembangan daya cipta ditekankan pada pengembangan cara pikir bercipta yang menggunakan pikir pencar (*divergent thinking*). Latihan-latihan dilakukan untuk memecahkan masalah yang ada dalam proses menggambar guna memperoleh berbagai alternatif jawaban. Keseluruhan uraian di atas disarikan ke dalam bentuk perilaku berungkap seperti yang dikembangkan oleh Witkin, yang dikutip dalam Barrett (1982) ke dalam Bagan 2 berikut.

Berdasarkan uraian di atas, nampak bahwa pendidikan Seni Rupa tidak hanya mengembangkan kemampuan bercipta, tetapi mengembangkan kemampuan lainnya, seperti mencerap (*perceptual*), mental, emosional, intelektual, fisik (motorik), estetika dan sosial (Lowenfeld & Brittain, 1982).

Kedua keadaan tersebut memudahkan perencanaan dalam usaha menata strategi carawarah menggambar di jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak. Jadi bahan menggambar dapat disampaikan melalui bidang-bidang pengembangan yang tercantum di kurikulum Taman Kanak-kanak.

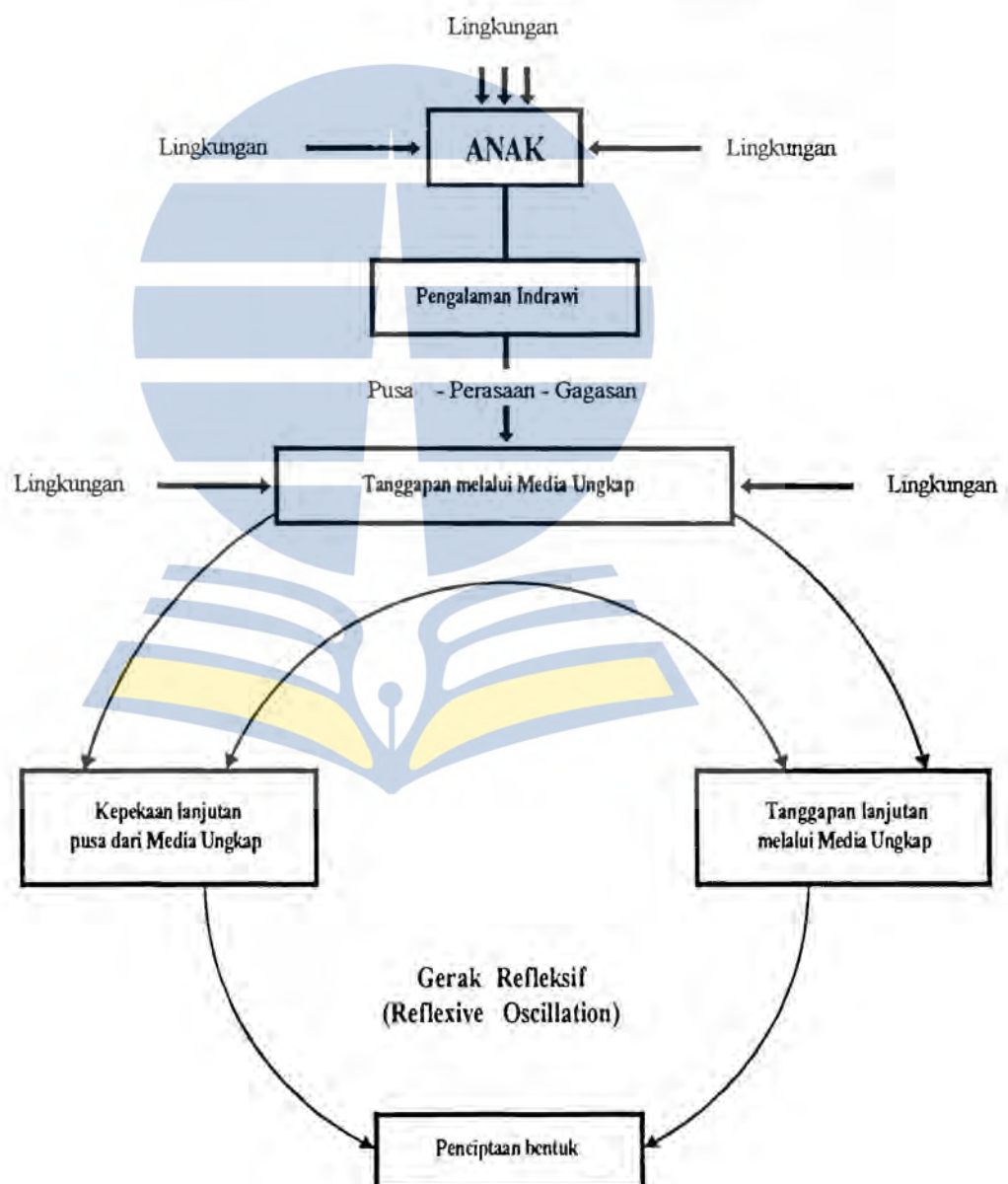
Ciri khas bidang kajian Seni Rupa di atas telah menggambarkan struktur isi dari bidang kajian menggambar. Hal ini merupakan acuan dalam perencanaan strategi penataan carawarah menggambar di mana urutan dan sintesis antar isi bidang kajian ini dapat ditata dengan baik dan benar.

Bentuk informasi pada isi bidang kajian Seni Rupa akan berpengaruh terhadap urutan penyajian isi yang akan disampaikan. Ciri isi bidang kajian Seni Rupa yang meliputi tiga unsur utama tersebut menyampaikan bentuk informasi

Bagan 2

Perilaku Berungkap

Adaptasi dari Witkin (1974) dalam Buku Barrett M. (1982)
Art education. London : Heineman Educational Books. p. 45



sebagai berikut : unsur grahita meliputi konsep dan prinsip. Unsur garap dan tata meliputi lelangkah atau prosedur. Eisner (1972) menjelaskan tentang jenis informasi untuk ranah produktif ini meliputi cara (*method*) dan bahan (*material*). Jadi prosedur di sini adalah bentuk informasi yang berkaitan dengan teknik, media dan bahan serta unsur rupa.

Susunan informasi yang ditata secara berurutan diharapkan dapat memberi kemudahan pengamatan kepada siswa untuk mencerap, mengerti dan mengolahnya. Agar topik-topik yang disampaikan menjadi bermakna bagi siswa, isi bidang kajian perlu ditata keterkaitannya antara konsep, prinsip dan prosedur yang terkandung dalam Seni Rupa sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa.

Uraian strategi **penataan carawarah** menggambar ini membahas tentang urutan bahan warah yang diberikan pada siswa dalam proses warah ajar. Urutan bahan warah tersebut berkaitan dengan unsur-unsur utama yang terdapat dalam konsep Seni Rupa yang mendasari terciptanya suatu karya seperti yang telah diuraikan sebelumnya. Unsur utama itu meliputi grahita, garap dan tata.

Agar informasi yang telah ditata dapat diterima oleh siswa, maka perlu disusun strategi penyampaiannya. Strategi ini berfungsi untuk (1) menyampaikan isi pengajaran kepada siswa dan (2) menyediakan informasi atau bahan yang dibutuhkan siswa agar mereka dapat menyatakan kinerja (Degeng, 1989). Jadi **strategi penyampaian** mencakup media, guru, buku teks dan sejenisnya. Oleh sebab itu media pengajaran merupakan unsur penting dalam strategi ini selain interaksi siswa dengan media dan bentuk warah ajar.

Kondisi siswa Taman Kanak-kanak yang masih berada pada tahap praoperasional memerlukan media warah yang sesuai dengan kondisinya. Di samping itu ciri khas bidang kajian menggambar juga berpengaruh terhadap bentuk media warah yang dibutuhkan siswa. Kedua hal itu menentukan bentuk

media warah yang akan dipakai dalam kegiatan belajar menggambar di kelas. Macam kegiatan belajar yang dilakukan di Taman Kanak-kanak yang berkaitan dengan menggambar dan peran media untuk meningkatkan kegiatan ini merupakan hal yang menentukan terjadinya interaksi antar media dengan siswa. Hal ini perlu diperhatikan karena dapat memberi gambaran tentang pengaruh apa yang dapat ditimbulkan oleh suatu media warah kepada siswa.

Bentuk warah ajar pada strategi penyampaian dalam carawarah, berkaitan dengan cara-cara untuk menampilkan suatu pengajaran. Di jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak, pengelolaan warah ajar di kelas diterapkan berdasarkan pusat minat. Ini menyebabkan pelaksanaannya di kelas dilakukan dalam kelompok-kelompok kecil atau individu. Keadaan ini kelak berpengaruh dalam cara menampilkan pengajaran menggambar di kelas.

a. Carawarah Bebas Terarah

Carawarah bebas terarah merupakan gubahan dari carawarah *Monart* yang dirancang oleh Brookes pada tahun 1979. Rancangan carawarah ini bertumpu pada pendapat Brookes bahwa setiap anak mampu menggambar bila kepada mereka diberi penjelasan tentang informasi-informasi penting yang berkaitan dengan media ungkap dan arahan yang tepat dalam cara menggambar. Pendekatan yang digunakan dalam proses warah ajar adalah pendekatan terpadu antara struktur dan proses gambar berdasarkan gerak hati (*intuition*). Carawarah menggambar ini bertujuan agar siswa trampil dalam teknik menggambar dan mampu mengembangkan daya ciptanya. Carawarah ini mengutamakan pula pembentukan sikap percaya diri melalui olah gambar. Melalui carawarah ini siswa diberi pengarahan tentang cara pengalihan gambar secara perorangan di dalam suasana yang tidak bersaing

dan tidak menghakimi. Suasana semacam ini menunjukkan bahwa menggambar adalah cara yang paling santai namun produktif dan menyenangkan dalam berkomunikasi dan berungkap diri.

Brookes (1986) menjelaskan bahwa pengajaran menggambar yang berstruktur tidak akan menghambat daya cipta anak bahkan dapat meningkatkannya. Selanjutnya ia menambahkan bahwa pengajaran menggambar yang melarang pengajaran teknik menggambar dapat menimbulkan sikap tidak percaya diri. Di usia kritis, rasa tidak percaya diri ini akan semakin merebak yang mengakibatkan anak enggan menggambar karena merasa tidak mampu menggambar seperti apa yang ada di lingkungan sekitarnya. Agar anak memiliki keberanian menggambar, mereka perlu mendapat pengajaran yang tepat dalam teknik menggambar. Setelah anak memiliki keberanian dan kepercayaan diri dalam menggambar, kemampuan berciptanya dikembangkan. Dengan demikian carawarah ini mengolah tiga unsur dasar Seni Rupa secara terpadu, terarah dan terstruktur.

Jadi, **carawarah bebas terarah merupakan carawarah menggambar yang mengembangkan daya cipta dan ketrampilan menggambar dengan mengolah ketiga unsur dasar Seni Rupa secara terpadu, terarah, terstruktur.** Berlandaskan pada hal-hal tersebut di atas, berikut ini akan diuraikan tentang strategi penataan, strategi penyampaian dan strategi pengelolaan dari carawarah bebas terarah.

Strategi Penataan Carawarah Bebas Terarah

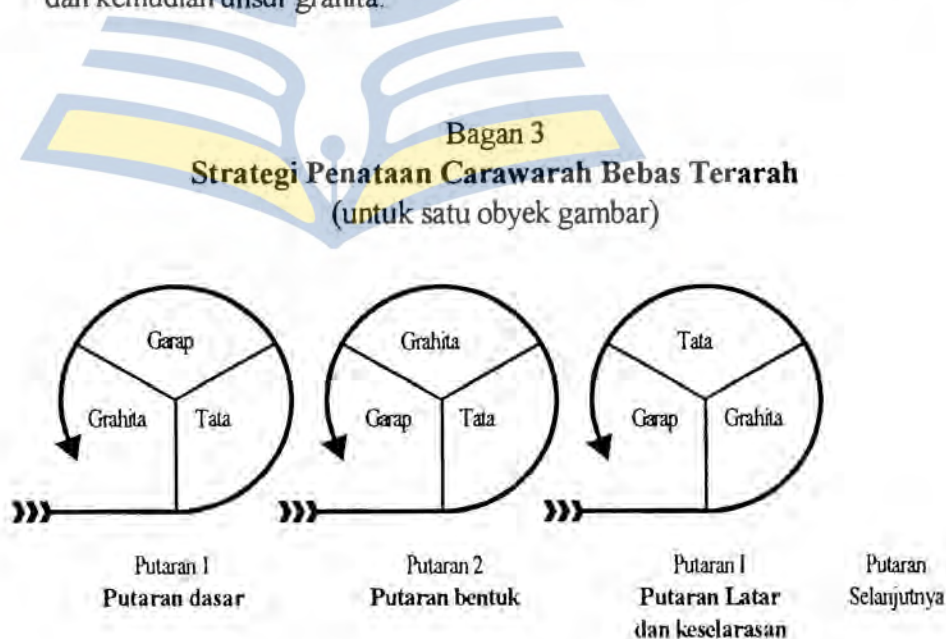
Pada carawarah bebas terarah, **strategi penataan** urutan unsur-unsur utama dalam konsep dasar menggambar pada dasarnya terdiri atas tiga putaran yang bersifat melingkar seperti spiral. **Putaran pertama** diawali dari

unsur tata, unsur garap dan kemudian unsur grahita. **Pada putaran kedua** diawali dengan unsur tata, unsur grahita dan kemudian unsur garap. Setelah itu **putaran ketiga** diawali dengan unsur grahita, unsur tata dan unsur garap.

Ketiga putaran di atas membahas satu jenis obyek gambar dan latarnya. Jadi dalam membahas satu jenis obyek gambar pada carawarah bebas terarah, siswa perlu mengikuti tahap pertama yang terdiri atas (1) putaran awal yang merupakan **putaran dasar** (2) putaran kedua yang merupakan **putaran bentuk** dan (3) putaran ketiga yang merupakan **putaran latar dan keselarasan**.

Penataan pada putaran awal hingga ke putaran ketiga berbeda dalam hal penyusunan urutan unsur-unsur konsep dasar menggambar serta tingkat kesulitan permasalahan yang dihadapi siswa. Keseluruhan penataan ini tergambar dalam Bagan 3 berikut ini.

Penataan unsur-unsur yang berkaitan dengan konsep dasar menggambar pada **putaran pertama** dimulai dari unsur tata, unsur garap dan kemudian unsur grahita.



Putaran Dasar

Pada putaran pertama, penataan unsur tata berkait dengan unsur-unsur dasar bentuk. Menurut Brookes (1986) unsur-unsur dasar bentuk terdiri dari kelompok bintik, lingkaran, garis lurus, garis lengkung dan garis patah (Gambar 14).



Gambar 14

"Lima unsur dasar bentuk"

Lima unsur dasar bentuk yang terdiri atas kelompok bintik, lingkaran, garis lurus garis lengkung dan garis patah. (Brookes, 1986. *Drawing with children: A creative teaching and learning method that works for adults, too.* p. 54).

Unsur dasar bentuk berperan penting sebagai dasar acuan bagi anak untuk dapat mencerap, mengamati, menganalisis dan menggabungkan kembali unsur-bentuk ke bentuk obyek gambarnya. Oleh karena itu, anak perlu menguasai pengetahuan dan ketrampilan menggambar unsur-unsur dasar bentuk tersebut sebelum mereka trampil menggarap media, bahan dan teknik untuk mengungkap perasaan dan gagasannya ke bentuk gambar (Brookes, 1986).

Siswa prasekolah usia 5-6 tahun, sesuai dengan tingkat perkembangan pada umumnya, telah mampu menggambar dengan menggunakan unsur dasar rupa. Namun kemampuan ini masih terbatas dan belum diikuti dengan kesadaran akan pengetahuan tentang unsur-unsur tersebut yang meliputi pengetahuan faktual dan konseptual.

Agar siswa trampil menggarap unsur dasar rupa ini ke dalam bentuk gambar, mereka perlu diberi informasi yang benar dengan cara sederhana sesuai dengan perkembangan usianya. Informasi tersebut meliputi pengetahuan faktual dan konseptual tentang (1) unsur-unsur dasar bentuk; (2) bangun bentuk obyek tak bermakna (3) pengetahuan yang menjelaskan bahwa setiap bentuk obyek di sekitar mereka merupakan susunan dari unsur-unsur dasar rupa dan lambang gambar yang mereka ciptakan merupakan gabungan dari unsur-unsur tersebut. Agar anak dapat menganalisa dan menggabungkan kembali unsur-unsur dasar rupa tersebut, mereka harus peka terhadap unsur-unsur tadi. Kepekaan itu dapat diperoleh melalui latihan untuk menajamkan pengamatan. Apabila kemampuan ini telah dikuasai, maka diharapkan daya cerap anak akan optimal terhadap bentuk-bentuk obyek di sekitarnya.

Penyampaian pengetahuan dan latihan ketrampilan tentang unsur-unsur dasar rupa dilakukan dalam bentuk permainan. Pengetahuan yang disampaikan berupa informasi faktual dan konseptual yang diberikan dalam bentuk bermain tersebut meliputi berlomba mencari bentuk dasar yang ada di sekitar anak, menebak teka-teki, menggambar di udara sambil bernyanyi dan lain sebagainya.

Latihan ketrampilan meliputi ketrampilan reproduktif dari unsur-unsur dasar bentuk dan struktur gabungan tanpa makna dari unsur-unsur

tersebut. Melalui latihan mereproduksi unsur-unsur dasar bentuk (bintik, lingkaran, garis lurus, garis lengkung, dan garis bersudut) ini kemampuan motorik anak prasekolah yang terbatas akan menjadi lebih mantap. Di samping itu, latihan mereproduksi bangun-bangun tanpa makna dilakukan agar supaya anak peka dalam mengamati dan mencerpah bentuk-bentuk obyek gambar yang berkenaan dengan bangunnya (**Gambar 15**). Latihan ini berguna pula untuk meningkatkan koordinasi mata-tangan dalam mengungkap gambar sehingga kemampuan senso-motorik anak dapat lebih matang.



Gambar 15

“Latihan menggambar bangun gambar tanpa makna”

Melalui latihan mencontoh bangun gambar tanpa makna, siswa diharapkan memiliki kepekaan dalam mengamati dan mencerpah bangun gambar dalam obyek gambarnya.
(Bahan perlakuan pada putaran dasar)

Dalam latihan mereproduksi tersebut anak diberi pedoman bagaimana cara membuat unsur-unsur dasar bentuk melalui langkah-langkah yang perlu mereka ikuti pada setiap kotak di lembar kerja. Latihan-latihan langsung dikerjakan dengan media unguap tertentu, sehingga anak akan dapat mengenali ciri media yang digunakan. Latihan selalu dilengkapi dengan informasi yang berkaitan dengan sifat dasar media unguap yang digunakan oleh anak dalam bekerja. Pengetahuan ini perlu disampaikan secara sederhana dengan disertai contoh-contoh agar siswa dapat mengetahui kemungkinan-kemungkinan yang dapat diungkapkannya melalui media tersebut.

Penataan unsur garap dalam putaran awal berkait dengan pengetahuan dan ketrampilan siswa tentang unsur dasar bentuk. Hal ini dimaksudkan agar mereka semakin mantap dengan ketrampilan membuat unsur-unsur dasar bentuk dan mengenal sifat-sifat dasar media unguap. Dalam latihan ini siswa mengisi bidang dengan satu jenis atau berbagai jenis unsur dasar bentuk yang telah dikenalnya dengan menggunakan media unguap tertentu (Gambar 16). Pada saat tersebut informasi tentang sifat dasar media unguap yang digunakan, macam dan sifat warna yang dapat diungkap oleh media unguap serta barik yang dapat dibuat untuk mengisi bidang-bidang yang ada disampaikan langsung pada anak. Setelah bahan dan latihan dari unsur tata dan garap dalam unsur dasar disampaikan, anak diharapkan telah siap untuk mengembangkan unsur grahita.

Penataan unsur grahita dalam putaran pertama berkait dengan ungkapan pusa dan rasa melalui unsur-unsur dasar bentuk yang telah dikuasai anak. Berbagai pusa untuk berungkap dalam gambar dan



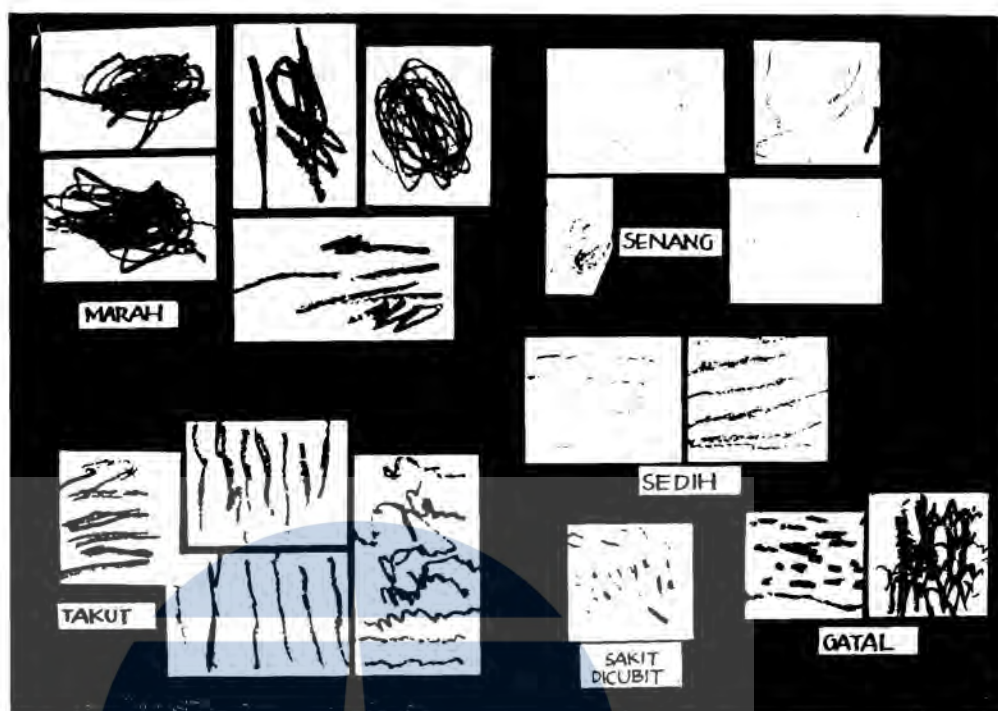
Gambar 16

“Pengisian bidang dengan unsur garis dan titik”

Kesan yang berbeda akan ditampilkan oleh media ungkap yang berbeda karena setiap media ungkap memiliki ciri tersendiri. (A) Media ungkap yang digunakan adalah krayon. (B) Media ungkap yang digunakan adalah cat tempera. Kesan licin dan padat tampil melalui ungkapan garis dan titik. (Bahan perlakuan pada putaran dasar).

perasaan seperti sedih, gembira, marah, dan lain sebagainya dilatihkan untuk diungkapkan melalui unsur-unsur dasar rupa dan bangun bentuk tanpa makna (Gambar 17). Melalui latihan ini diharapkan agar anak dapat meningkatkan kepekaan perasaannya untuk diungkap melalui unsur-unsur dasar bentuk dan bangun-nya serta media ungkap yang digunakan.

Berbagai perasaan dapat dikembangkan berdasarkan cerita-cerita yang disampaikan guru, nyanyian-nyanyian maupun kejadian yang merupakan pengalaman anak di rumah atau di sekolah. Guru berperan



Gambar 17

“Ungkapan rasa melalui garis”

Latihan berungkap berbagai rasa melalui unsur-unsur dasar rupa dapat meningkatkan kepekaan anak. Ungkapan rasa marah tercurah melalui garis-garis tebal dan keras. Umumnya garis berputar di satu titik atau bergeser di satu tempat. Ungkapan rasa senang tercurah melalui garis-garis yang tipis dan bergerak lepas. Ungkapan rasa takut tercurah melalui garis-garis tebal namun bergelombang atau mengungkapkan getaran. Ungkapan rasa sedih tercurah melalui garis-garis tipis namun bergelombang. Ungkapan rasa gatal tercurah melalui garis putus-putus keras dan tebal serta paduan garis-garis lengkung lurus dan bergelombang.

(Bahan perlakuan pada putaran bentuk)

memberikan rangsangan yang diharapkan dapat menghasilkan tanggapan yang berkaitan dengan pusa dan rasa. Setelah perasaan menjadi peka, guru memberi rangsangan lanjutan untuk mengembangkan daya khayal anak yang berkaitan dengan perasaan sebelumnya, yaitu mengungkapkan hal tersebut ke atas kertas melalui unsur-unsur dasar bentuk rupa dan media ungkap yang dipakainya.

Latihan-latihan semacam ini akan membuahkan hasil berupa ketrampilan untuk berungkap gagasan secara talar (*spontaneous*). Ketalaran dalam bergagas akan terujud bila siswa memiliki pengetahuan yang luas tentang unsur-unsur dasar bentuk, kepekaan terhadap media ungkap dan perasaan melalui unsur-unsur bentuk tersebut. Keseluruhan penataan pada putaran pertama ini dapat dilihat dalam Bagan 4 berikut ini.

Bagan 4
Putaran Dasar pada Carawarah Bebas Terarah



Penataan unsur-unsur yang berkaitan dengan konsep dasar menggambar pada putaran kedua diawali dari unsur tata, unsur grahita dan kemudian unsur garap. Penataan unsur tata pada putaran kedua, berkait dengan pengetahuan dan ketrampilan membangun bentuk obyek gambar yang bermakna, yang berada di sekitar anak.

Penentuan obyek gambar yang akan diungkap sebaiknya dipilih bersama siswa dengan panduan guru berdasarkan pokok bahasan yang sedang dibahas. Penentuan berdasarkan minat siswa ini penting agar dapat

meningkatkan motivasi mereka sewaktu menggambar. Jumlah obyek yang akan digambar disesuaikan dengan kemampuan siswa usia 5-6 tahun. Menurut Lark, Horovitz, Lewis, dkk, (1967), anak prasekolah usia 5-6 tahun pada umumnya telah mampu menggambar obyek utama dalam gambarnya sebanyak 3-6 buah.

Pengetahuan tentang obyek yang akan digambar dibahas dari segi raga obyek tersebut yang meliputi bentuk bangun, warna, barik dan keragaman bentuk dipandang dari sudut yang berbeda. Pengetahuan ini meliputi informasi faktual dan konseptual tentang raga obyek yang akan diungkap. Hal ini dibutuhkan siswa agar mereka dapat memperluas pengetahuannya tentang obyek tersebut sehingga akan memperkaya gagasan yang diungkapkannya kelak. Agar pengetahuan ini bermakna bagi siswa, informasinya disampaikan dalam bentuk yang sederhana sesuai dengan kemampuan berpikir anak pada usia tersebut.

Latihan ketrampilan meliputi ketrampilan reproduktif dari bangun obyek gambar yang telah ditentukan (**Gambar 18**). Melalui latihan ini, siswa diharapkan memperoleh panduan cara berpikir untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Adapun masalah tersebut adalah bagaimana cara menyusun bangun suatu bentuk obyek gambar tertentu berdasarkan unsur-unsur bentuk yang dimilikinya. Jadi pola berpikir itu berfungsi untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan penerjemahan dan penggabungan kembali unsur-unsur dasar bentuk dari trimatara ke dwimatra dan sebaliknya. Di samping itu melalui latihan tadi, siswa diharapkan akan memperoleh peningkatan kemampuan koordinasi mata-tangannya.

Dalam latihan mereproduksi ini siswa tidak perlu mencontoh gambar yang diberikan pada lembar kerja secara tepat. Latihan ini hanya



Gambar 18

“Menggambar obyek bermakna”

Melalui latihan mencontoh bangun-bangun bentuk bermakna, siswa diharapkan memperoleh panduan cara berpikir untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan penerjemahan dari bentuk trimatra dan penggabungan kembali unsur-unsur dasar bentuk ke bentuk dwimatra. (Bahan perlakuan pada putaran bentuk).

menekankan pada cara menata bangun obyek gambar tersebut ke dalam bentuk yang bermakna.

Contoh gambar obyek yang akan disalin diperlihatkan pada siswa terlebih dulu (**Gambar 18**). Setelah itu siswa mengikuti dan mengerjakan setiap langkah dalam panduan yang diberikan. Panduan pada setiap langkah dibuat dalam garis putus-putus dan siswa mengikutinya selangkah demi selangkah dari hal yang sederhana hingga ke bangun yang rumit. Sewaktu siswa mengisi langkah-langkah dalam lembar kerja, mereka dipandu pula oleh guru secara kata. Panduan kata ini sesuai dengan langkah-langkah pada lembar kerja dan berdasarkan unsur-unsur

dasar bentuk yang telah dikuasai siswa di putaran pertama. Agar siswa lebih trampil dalam menggambar bentuk obyek tadi, mereka diminta menggambarannya di lembar kosong tanpa panduan dari guru. Hal ini dilakukan tanpa bantuan katawi. Namun bila anak mengalami kesulitan, mereka diberi kesempatan untuk melihat kembali tahapan-tahapan di lembar kerja yang telah diselesaikannya.

Penataan unsur grahita pada putaran kedua, berkait dengan pengembangan perasaan dan gagasan yang berkaitan dengan obyek gambar yang dihasilkan anak. Penghayatan siswa terhadap obyek gambar yang akan diungkapkan sangat penting agar obyek gambar ini bermutu. Penghayatan terhadap obyek gambar tadi berupa penghayatan dari segi raga yang meliputi bentuk, warna, bangun dan barik serta penghayatan dari segi rasa.

Penghayatan yang berkaitan dengan segi raga obyek gambar, bila memungkinkan, dapat digali melalui pengalaman indrawi siswa yaitu dengan meraba, melihat, mendengar, mencium dan merasa obyek tersebut. Melalui pengalaman langsung ini penghayatan siswa terhadap obyek gambar diharapkan dapat optimal sehingga obyek-obyek gambarnya dapat diungkapkan secara rinci.

Pengembangan daya peka yang berkaitan dengan perasaan siswa terhadap ciri obyek gambar yang akan diungkapkan, dapat dilakukan dengan cara mengembangkan daya khayal mereka terhadap obyek gambar tersebut. Pengembangan daya khayal ini dapat dilakukan dengan cara bermain. Permainan ini berupa latihan penghayatan secara khayal terhadap obyek yang akan digambar. Bentuk latihan ini antara lain berupa (1) "andaikan saya menjadi burung" (2) "bagaimana perasaan saya bila bertemu pemburu yang membidikkan senjata", dan lain sebagainya. Pengembangan daya cipta atau

khayal berdasarkan perasaan ini dilakukan secara katawi, dengan gerak mimik dan seluruh gerak tubuh siswa. Setelah hal tersebut berhasil dilakukan, dan setelah siswa menghayati segi raga obyek maka selanjutnya siswa diminta mengungkap-kan obyek ke atas kertas. Bentuk latihan ketrampilan ini termasuk dalam bentuk produktif karena siswa terlebih dulu telah menyusun rancangan tentang perasaan macam apa yang akan diungkapkannya melalui obyek tersebut.

Penataan unsur garap di putaran kedua berkait dengan pengetahuan dan ketrampilan yang berkait dengan ciri media ungkap yang digunakan. Pengenalan ciri-ciri media pada putaran ini berkaitan dengan pengungkapan ciri dari obyek yang akan digambar.

Pengetahuan dan ketrampilan dalam menggarap media ungkap yang telah dimiliki siswa dari hasil putaran pertama, selanjutnya dikembangkan pada putaran ke dua. Permasalahan yang dihadapi pada putaran kedua ini berkaitan erat dengan penggarapan media untuk mengungkap ciri raga dari obyek gambar dan khayalan perasaan siswa tentang obyek gambarnya.

Penyampaian informasi tentang pengetahuan ciri media ungkap ini, dilakukan bersamaan dengan latihan sewaktu siswa menggambar bentuk obyek ke atas kertas. Melalui pengarahan guru dan pengalaman langsung menggarap media ungkap ke kertas untuk mengungkap suatu obyek gambar, siswa diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan untuk mengenali ciri-ciri media ungapnya. Hal ini dapat meningkatkan kepekaan mereka sewaktu menggarap media ungkap yang sesuai dengan ciri obyek gambarnya.

Setiap obyek gambar memiliki ciri yang berbeda sehingga siswa perlu mengungkap berbagai obyek gambar yang akan digambarnya satu persatu. Melalui cara ini siswa akan memperoleh pengalaman tentang perbedaan ciri yang diungkapkan melalui media yang serupa. Di samping itu, siswa perlu mengungkap suatu obyek gambar yang telah dipelajari bangun bentuknya dari berbagai sudut pandang, yaitu dari atas, samping, depan dan berbagai gerakan seperti terbang, makan, bertengger, menukik dan lain sebagainya. Latihan ini diberikan tanpa contoh. Siswa diharapkan dapat memecahkan masalah ini tanpa diberi contoh-contoh gambar karena mereka dianggap telah memiliki pengetahuan dan ketrampilan tentang bangun bentuk obyek yang akan digambarnya (**Gambar 19**).

Keseluruhan penataan pada putaran kedua ini dapat dilihat dalam Bagan 5.

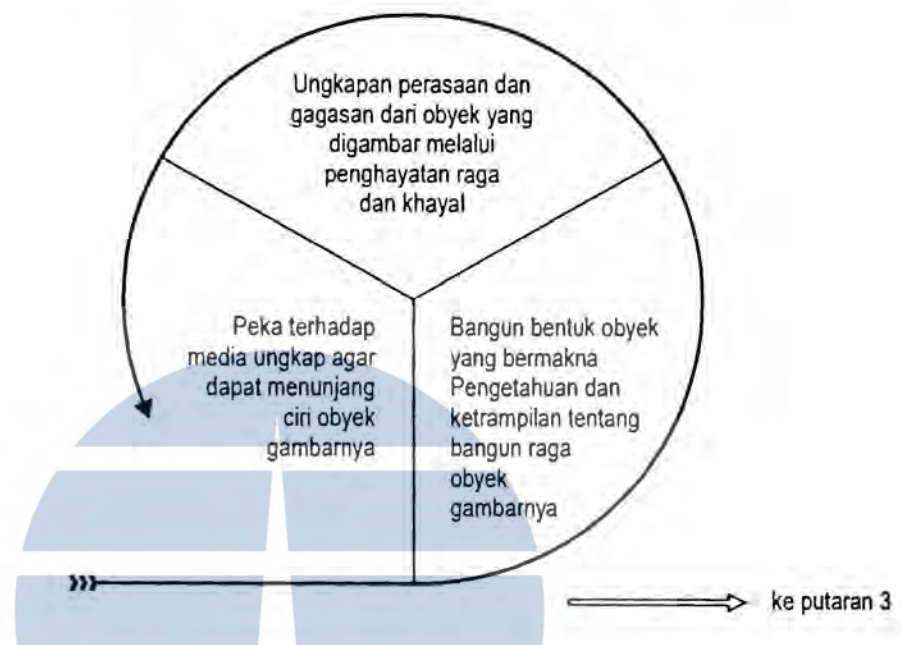


Gambar 19

“ **B u r u n g** “

Kemampuan bergagas anak berusia 4 tahun ini amat kaya. Ungkapan obyek burung dari berbagai sudut pandang menunjukkan kesan gerak yang hidup pada gambar ini. Gambar ini dibuat setelah anak mempelajari obyek gambar dari berbagai sudut pandang. (Nesia, 4 tahun)

Bagan 5

Putaran Bentuk pada Carawarah Bebas Terarah**Putaran Latar dan Keselarasan**

Penataan unsur yang berkaitan dengan konsep dasar gambar pada **putaran ketiga** dimulai dari unsur grahita, unsur tata kemudian unsur garap.

Setelah putaran pertama (dasar) dan kedua (bentuk), siswa diharapkan telah memiliki kemampuan membuat bangun obyek-obyek gambarnya secara rinci. Di samping itu telah dimiliki pula kemampuan menggarap media ungkap sehingga siswa telah mampu menggunakannya untuk mengungkap ciri obyek gambar. Kemampuan mengembangkan perasaan dan gagasan telah dimiliki namun masih terbatas pada obyek gambar.

Pada **putaran ketiga**, permasalahan yang perlu dipecahkan oleh siswa meliputi penataan obyek dan gagasan ke bidang gambar

berdasarkan tema yang diberikan atau diinginkan. Agar hal ini dapat dipecahkan, siswa perlu memiliki kemampuan bergagas dan berasa yang berkaitan dengan penataan gambar secara keseluruhan.

Secara alami anak prasekolah usia ini belum memiliki kesadaran untuk menata obyek gambarnya berdasarkan hubungan satu obyek dengan yang lain. Obyek-obyek yang diungkapkan umumnya berdiri sendiri-sendiri sehingga belum ada kaitan dengan alur ceritanya. Walau kepedulian siswa tentang hal ini secara alami belum ada, bukanlah berarti mereka tak memiliki kemampuan untuk menata (Lansing, 1976). Apabila pengetahuan dan ketrampilan diberikan pada anak secara sederhana dan langsung diterapkan ke dalam latihan maka diharapkan kesadaran mereka tersebut akan muncul.

Ketrampilan siswa untuk menciptakan gagasan dalam gambar secara keseluruhan memerlukan pengetahuan tentang latar keberadaan obyek yang akan digambarnya. Pengetahuan ini meliputi pengetahuan nyata dan pengetahuan khayali. Berdasarkan hal tersebut, maka dalam putaran ketiga ini penataan urutan dari **konsep dasar gambar dimulai dari unsur grahita.**

Penataan unsur grahita pada putaran ketiga berkait dengan pengembangan hubungan perasaan dan gagasan dari setiap obyek gambar yang diungkapkan ke gambar secara keseluruhan.

Agar siswa mampu melihat keterkaitan satu obyek dengan obyek yang lain, maka mereka memerlukan pengetahuan tentang: **Pertama**, latar keberadaan dari obyek yang digambarnya. Pengetahuan tentang latar keberadaan suatu obyek gambar akan memperluas wawasan berpikir siswa tentang obyek tersebut. Bila wawasan berpikir siswa cukup luas,

maka diharapkan mereka akan memiliki aneka gagasan baru yang berkaitan dengan hubungan suatu obyek dengan obyek lain di dalam gambarnya.

Pengetahuan tentang latar keberadaan obyek gambar di alam, berbeda antara makhluk hidup dan benda mati. Apabila obyek gambar tergolong makhluk hidup, maka pengetahuan tentang keberadaan yang diperlukan siswa meliputi cara hidupnya, makan dan minumannya, cara berkembang biak dan lain sebagainya. Apabila obyek gambar tergolong benda mati, maka pengetahuan yang dibutuhkan meliputi hal-hal tentang terbuat dari apakah benda itu, bagaimana membuatnya, apa manfaatnya bagi manusia, bagaimana sifat-sifatnya dan lain sebagainya.

Agar pengetahuan ini mudah dicerna dan diingat siswa, informasi perlu disampaikan secara sederhana dan dapat menarik minat siswa. Setelah itu anak diminta untuk mengungkapkannya ke bentuk gambar dengan media ungkap yang sama. Kedua, siswa memerlukan pengetahuan untuk mengembangkan daya khayal yang berkaitan dengan latar keberadaan obyek gambar. Pada awal bahasan tentang unsur grahita di putaran ke tiga ini, siswa telah memiliki pengetahuan nyata tentang latar keberadaan obyek gambarnya. Pengetahuan nyata ini menjadi salah satu kemampuan untuk pengembangan daya khayal siswa. Agar gagasan gambar yang diungkap oleh siswa bernilai khayali, maka alur cerita yang terkandung di dalamnya harus bernilai khayali pula. Oleh karenanya, perlu digali dan ditingkatkan daya khayal anak yang berkaitan dengan hal ini.

Usaha untuk meningkatkan daya khayal siswa tentang alur cerita dalam gambar, dilakukan dengan memberi informasi-informasi yang dapat menggugah perasaan siswa tentang hal itu. Melalui usaha ini,

diharapkan siswa dapat meningkatkan kepekaan terhadap lingkungan obyek gambarnya. Berdasarkan kepekaan yang dimiliki ini, selanjutnya siswa dilatih agar mampu menyusun alur cerita dengan obyek gambar sebagai tokoh-tokoh tertentu secara khayali. Bila kemampuan ini telah dimiliki, maka diharapkan siswa mampu menyusun aneka cerita baru yang khayali. Bila siswa telah memiliki kemampuan bercerita dengan alur cerita yang jelas, maka mereka diberi latihan untuk mengungkapkannya ke dalam gambar.

Kemampuan berkhayal siswa prasekolah usia 5-6 tahun ini sedang mencapai puncaknya (Linderman, 1981). Namun pada kondisi ini mereka tetap membutuhkan pengarah dan peningkatan daya khayalnya agar mereka mampu menyusun alur cerita khayali secara baik.

Unsur selanjutnya yang dibahas pada **putaran ketiga ini adalah unsur tata**. Di sini dibahas tentang pengetahuan dan ketrampilan dalam menata obyek-obyek gambar ke dalam tatanan gambar yang selaras.

Menata keselarasan obyek-obyek dalam bidang gambar membutuhkan pengetahuan dan ketrampilan tentang prinsip Seni Rupa yang menurut Feldman (1967) meliputi keseimbangan, irama, kesatuan dan proporsi. Mengingat anak pada masa ini belum mampu mencerap tentang hal imbangan dan lebih cenderung menggunakan perasaan dan pikir daripada tampakan, maka pengetahuan tentang prinsip Seni Rupa diberikan hanya terbatas pada keseimbangan, irama dan kesatuan di dalam bentuk yang sederhana.

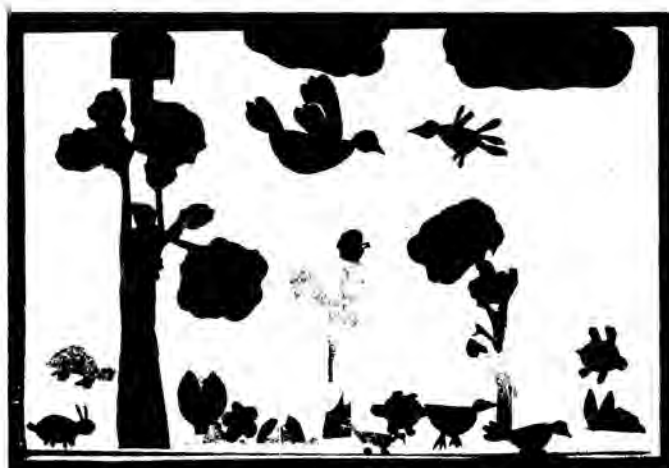
Keselarasan penataan obyek-obyek dalam suatu gambar berkaitan dengan konsep keindahan. Bagi siswa prasekolah yang masih berada pada tahap di mana segala sesuatu itu diamati dari dirinya atau serbadiri, maka

keindahan yang dilatihkan pada tahap ini disesuaikan dengan keinginan dan pendapat mereka tentang keindahan.

Pengetahuan tentang prinsip-prinsip Seni Rupa diberikan melalui berbagai kegiatan apresiasi terhadap karya-karya gambar anak yang bermutu. Tanya jawab dilaksanakan bersama guru untuk memilih gambar mana menurut siswa lebih baik. Kemudian dibahas mengapa gambar tersebut nampak lebih baik atau kurang baik dilihat dari segi penataannya yang meliputi bentuk, barik maupun warna.

Ketrampilan menata bidang gambar dapat diperoleh melalui latihan-latihan: (1) menyusun kemudian melekatkan obyek gambar dari bangun obyek yang telah tersedia dan (2) menggambar pada sebuah bidang gambar berdasarkan pengetahuan menata yang telah dimiliki (**Gambar 20**). Pada latihan ini pencerapan prinsip-prinsip Seni Rupa dapat dirancang sebelum dan sewaktu proses penataan berlangsung. Sebelumnya siswa dilatih membayangkan letak penataan obyek-obyek gambarnya. Melalui latihan ini mereka berlatih memperkirakan letak bentuk obyek gambar sesuai dengan alur cerita yang diinginkannya. Hal ini perlu dilakukan agar siswa memiliki perkiraan bayangan letak obyek-obyek pada bidang gambar yang ditatanya. Kemampuan tersebut diperlukan untuk menghindari rasa kecewa karena gagal menata obyek gambar ke dalam suatu tatanan yang selaras.

Bahasan tentang penataan ini berkaitan pula dengan barik, warna dan latar obyek. Obyek-obyek gambar yang telah diberi barik perlu diletakkan di atas bidang yang berlatar kosong atau sebaliknya. Obyek-obyek yang berwarna gelap akan lebih baik bila diletakkan di atas latar yang terang atau sebaliknya. Penataan bidang warna satu dengan yang lain sebaiknya



A



B

Gambar 20

“Latihan menata obyek ke bidang gambar”

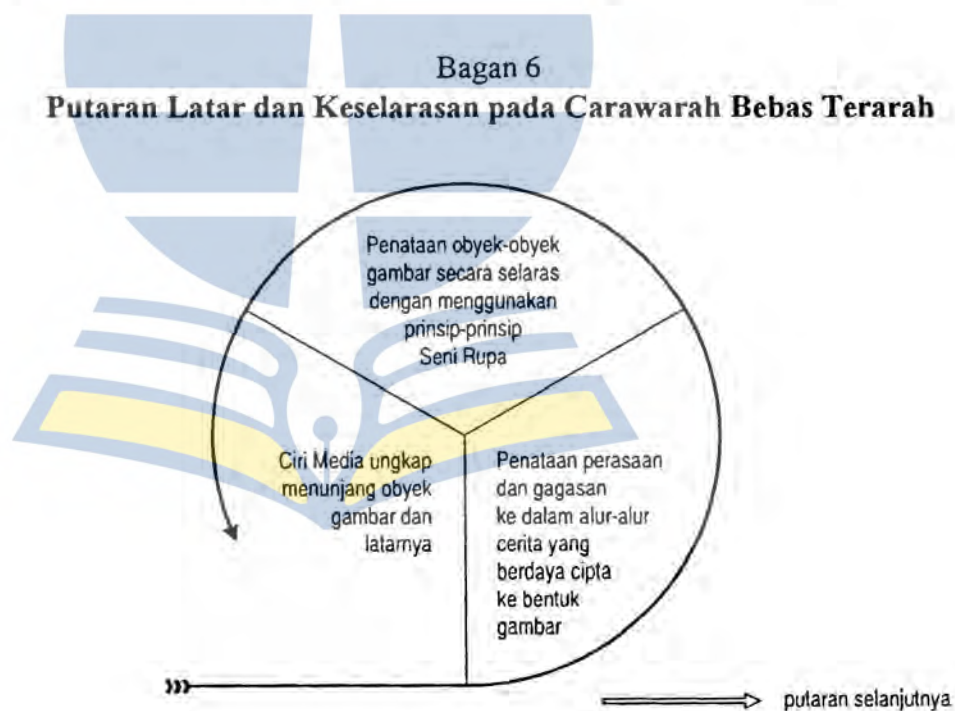
- A. Menata bidang gambar dari obyek-obyek yang telah disediakan. (Ayu, 5 tahun)
- B. Menata bidang gambar dengan menggambar langsung obyek gambarnya. (Ayu, 5 tahun)

menggunakan warna yang berbeda. Jadi, selain pengetahuan tentang bangun obyek gambar, siswa diberi pengetahuan dan latihan menata warna dan barik yang dipakai.

Penataan unsur garap di putaran ketiga berkait dengan pengetahuan dan ketrampilan yang berkaitan dengan ciri-ciri media ungap yang bersifat lebih khusus. Pengenalan ciri media ungap pada putaran ini berkait dengan pengungkapan ciri dari obyek dan latarnya.

Pengetahuan dan ketrampilan pada putaran ini merupakan kelanjutan dari putaran kesatu dan kedua namun lebih khusus, karena membahas seluruh bidang gambar yang meliputi obyek dan latarnya. Hal ini dibutuhkan agar siswa mampu mengungkap ciri obyek dan latarnya secara lebih khusus.

Pengetahuan dan ketrampilan tentang ciri media ungkap ini dilakukan secara bersamaan. Melalui cara ini siswa akan dapat menangkap ciri-ciri media ungkap lebih khusus sehingga kepekaan menggarap media ini kian tinggi. Pada latihan-latihan ini siswa perlu mengenali ciri media ungkapnya agar pengungkapan obyek dan latar dapat selaras. Keseluruhan penataan pada putaran ketiga ini dapat dilihat dalam Bagan 6 berikut ini.



Penataan bahan warah di atas dirancang untuk mengenalkan dan melatih siswa menggambar satu jenis obyek gambar yang terdapat pada

tema gambar dan menyusunnya ke dalam tatanan gambar yang selaras. Apabila obyek gambar yang dibahas lebih dari satu jenis, maka siswa perlu mengikuti tahap kedua yang terdiri atas (1) putaran empat yang merupakan putaran bentuk, (2) putaran lima yang merupakan putaran latar dan keselarasan dan (3) putaran gabungan. Jumlah tahap yang perlu diikuti siswa tergantung pada banyaknya obyek yang akan dibahas.

Putaran Gabungan

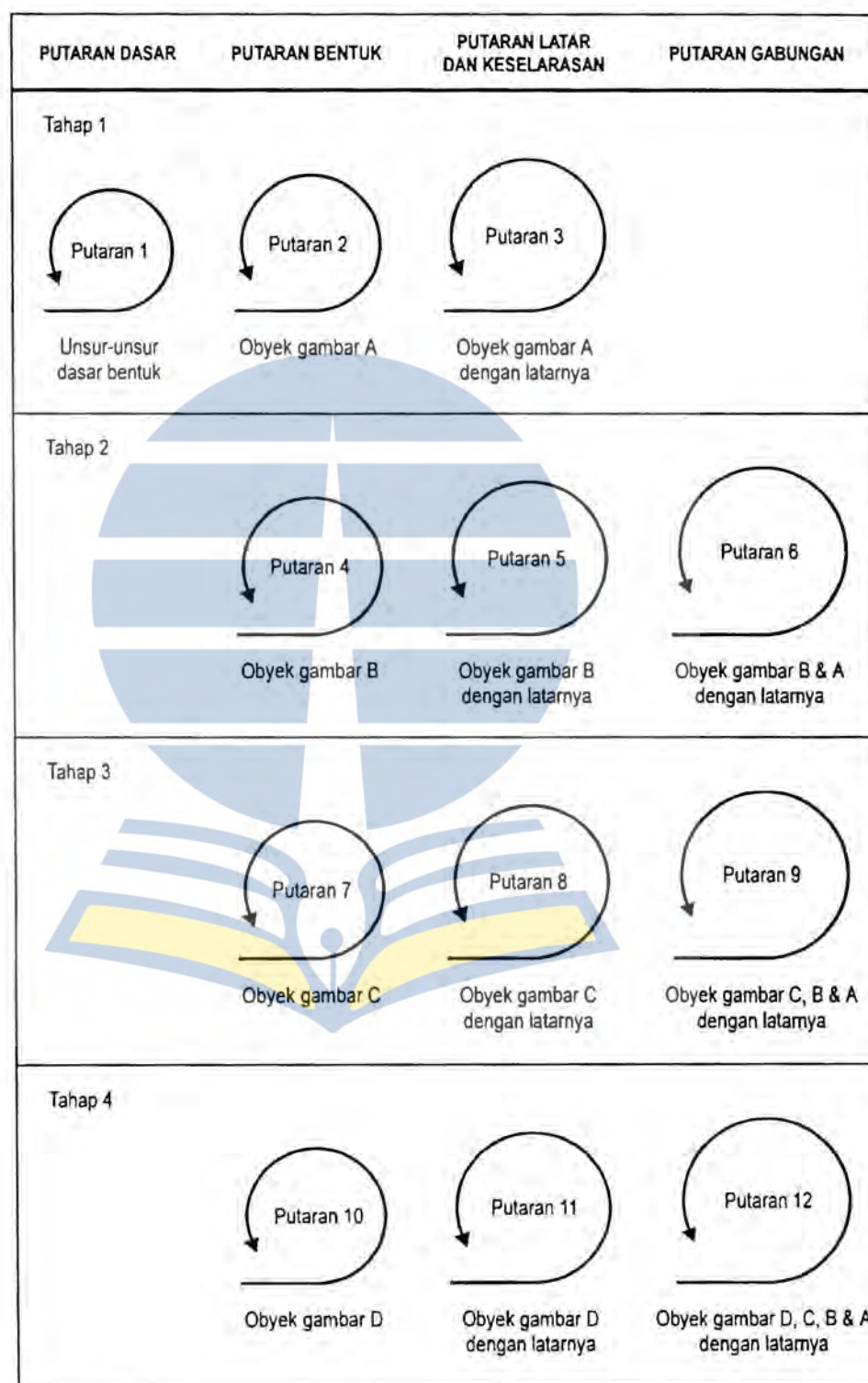
Putaran gabungan memiliki prinsip yang serupa dengan putaran latar dan keselarasan. Putaran ini terdiri dari unsur-unsur grahita, tata dan garap. Perbedaannya terletak pada jumlah obyek yang dibahas atau terletak pada tingkat kesukaran masalah yang akan dipecahkan.

Penataan unsur grahita dalam putaran gabungan ini berkait dengan hubungan antara obyek satu dengan obyek lain dalam hal persamaan maupun perbedaannya. Dibahas pula pengembangan daya khayal anak tentang hubungan obyek-obyek yang ada hingga mereka mampu mencurahkan ke gagasan yang khayali.

Penataan unsur tata dalam putaran gabungan berkait dengan prinsip-prinsip Seni Rupa yang digunakan untuk menata obyek-obyek gambar ke bidang gambar.

Penataan unsur garap dalam putaran ini berkait dengan latar gambar dan pemanfaatan media ungkap secara optimal.

Bagan 7
Strategi Penataan Bahan Warah
Carawarah Bebas Terarah



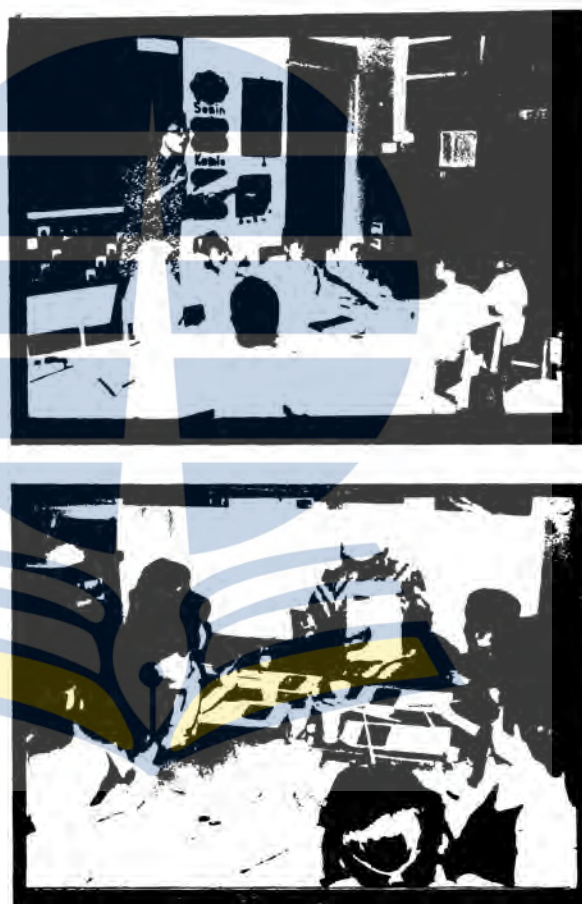
Catatan :

1. Putaran 4, 7 dan 10 pada prinsipnya sama dengan putaran 2 namun membahas obyek yang berbeda.
2. Putaran 5, 8 dan 11 pada prinsipnya sama dengan putaran 3 namun membahas obyek yang berbeda.
3. Putaran 6, 9 dan 12 pada prinsipnya sama dengan putaran 3 namun membahas obyek yang berbeda, dan lebih rumit
4. Pada penelitian ini obyek gambar terdiri dari 4 buah yaitu A = burung, B = kura-kura, C = kelinci, dan D = manusia

Strategi Penyampaian Carawarah Bebas Terarah

Strategi penyampaian suatu carawarah sangat dipengaruhi oleh bentuk strategi penataan isi bidang kajiannya. Pada carawarah bebas terarah, strategi penyampaiannya akan berkaitan erat dengan strategi penataan isi bidang kajian menggambar yang telah dibahas sebelumnya. Agar isi bidang kajian yang telah ditata tersebut dapat diterima dan mendapat tanggapan dari siswa, maka dalam penyampaiannya perlu diperhatikan komponen-komponen seperti: 1) media warah, 2) interaksi siswa dengan media dan 3) bentuk warah ajarnya (Reigeluth, 1983). Pendidikan pada jenjang prasekolah merupakan peralihan dari pendidikan informal di rumah ke pendidikan formal di sekolah. Keadaan ini menyebabkan siswa lebih banyak membutuhkan bimbingan dan perhatian dari guru sebagai pengganti orang tua di sekolah. Di samping itu jenjang pendidikan ini merupakan wadah untuk mempersiapkan anak belajar di Sekolah Dasar di mana kegiatan belajarnya menerapkan sistem belajar siswa aktif. Mengingat hal-hal tersebut maka dibutuhkan suatu pola warah yang memandang guru sebagai komponen utama dalam sistem warahan dengan menggunakan sumber belajar lain sebagai tambahan (bahan warah, perangkat keras, teknik, latar kegiatan belajar). Pola warahan ini menurut Morris, yang dikutip Miarso (1986), termasuk dalam pola **guru dengan media**.

Penyampaian isi bidang kajian menggambar dari putaran pertama hingga putaran ketiga pada siswa dilakukan dalam kelompok kecil dan perorangan. Pada waktu penyampaian pengetahuan faktual dan konseptual, para siswa dikelompokkan dalam kelompok kecil yang berjumlah l.k. 10 orang (**Gambar 21**). Pada waktu latihan ketrampilan, baik yang reproduktif maupun yang produktif, kegiatan disampaikan secara perorangan (**Gambar 22**).



Gambar 21

“Belajar dalam kelompok”

Siswa belajar dalam kelompok kecil berjumlah l.k. 10 orang sewaktu bahan warah berupa pengetahuan diberikan. (Perlakuan penelitian di TKI Al-Azhar Pusat)



Gambar 22

“Belajar mandiri”

Siswa belajar mandiri sewaktu latihan ketrampilan reproduktif maupun produktif.
(Perlakuan penelitian di TK Al-Azhar pusat).

Agar informasi yang disampaikan pada siswa dapat diterima dan ditanggapi dengan baik, maka media warah yang digunakan hendaknya dipilih dengan tepat. Faktor yang perlu dipertimbangkan di sini adalah : tujuan warah yang akan dicapai, ciri siswa, jenis rangsangan belajar yang diinginkan, keadaan latar dan lingkungan kondisi setempat, dan luas jangkauan yang diinginkan.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut di atas, maka media warah yang digunakan dalam carawarah ini meliputi (1) media cetak yang terdiri atas buku pengetahuan bergambar, buku cerita bergambar dan lembar kerja siswa, (2) benda nyata, dan (3) karya gambar. Secara rinci pemakaian media warah tersebut dapat dilihat pada **Lampiran 2**.

Orientasi kegiatan warah ajar di jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak bertumpu pada siswa. Di samping itu, kondisi siswa usia prasekolah masih memerlukan banyak pengarahan dalam membangun pola berpikirnya. Jadi dalam proses warah ajar, guru berperan sebagai

sumber belajar, pembangkit motivasi dan pembimbing siswa. Selain guru, dimanfaatkan pula sumber belajar lain seperti lembar kerja siswa, buku pengetahuan bergambar, buku cerita bergambar, karya gambar dan benda-benda nyata.

Penyampaian bahan warah yang meliputi informasi tentang pengetahuan faktual dan konseptual, dan prosedural, memanfaatkan guru sebagai sumber belajarnya. Mengingat kegiatan belajar bertumpu pada siswa, maka diupayakan agar dalam penyampaian informasi tersebut siswa tetap berperan aktif dalam kegiatan tanya jawab. Bahan warah yang meliputi ketrampilan disampaikan pada siswa melalui lembar kerja dan bimbingan. Berdasarkan hal tersebut, nampak bahwa siswa memperoleh pengetahuan dan ketrampilannya tidak semata-mata dari guru tetapi mencari pengetahuan dan memecahkan masalahnya dengan upaya sendiri sesuai dengan kemampuannya. Keseluruhan strategi penyampaian ini terdapat pada **Lampiran 2**.

Strategi Pengelolaan Carawarah Bebas Terarah

Pengelolaan bahan warah menggambar dalam carawarah bebas terarah beracu pada pendekatan yang ditetapkan dalam kurikulum Taman Kanak-kanak, yaitu pendekatan terpadu. Menggambar tidak semata-mata merupakan bidang kajian yang mengembangkan daya cipta siswa. Seperti yang telah diuraikan pada penataan bahan warah menggambar, bidang kajian ini mengembangkan pula bidang-bidang pengetahuan, kemampuan berbahasa, perasaan kemasyarakatan dan kesadaran lingkungan, serta jasmani dan kesehatan. Berdasarkan hal tersebut, maka dalam pengelolaan penyampaian bahan warah pada siswa, keseluruhan bidang pengembangan tersebut dapat dilakukan secara utuh

pengulangan agar diperoleh hasil yang optimal. Mewujudkan suasana bebas dari berbagai rasa tertekan ini akan membangkitkan rasa percaya diri pada anak. Kepercayaan diri ini sangat dibutuhkan siswa untuk mengembangkan kemampuan bercrepta.

b. Carawarah Bebas Ungkap

Carawarah ini telah diterapkan dalam kegiatan belajar menggambar di Taman Kanak-kanak sesuai dengan Kurikulum 1976 yang telah disempurnakan. Carawarah bebas ungkap ini lebih dikenal sebagai *Carawarah Bebas Ekspresi*.

Landasan berpikir dari carawarah ini berasal dari pendapat Lowenfeld & Brittain (1947) yang menyatakan bahwa karya gambar anak berbeda dengan karya orang dewasa. Oleh sebab itu, daya terpendam (*latent potential*) yang dimiliki oleh setiap anak perlu dikembangkan sesuai dengan perkembangan mereka. Selanjutnya ia menekankan bahwa ciri lugu dalam gambar anak perlu dihargai dan ketalaran kerjanya tidak dicampuri oleh pandangan-pandangan guru sebagai orang dewasa.

Pada dasarnya Lowenfeld & Brittain (1947) berpendapat bahwa meng-gambar merupakan suatu ungkapan kehidupan anak sehingga yang diutamakan adalah ungkapan diri. Ungkapan ini meliputi perasaan dan pikiran tentang sesuatu yang akan digambarkan anak. Kemampuan menggambar bentuk-bentuk yang artistik dan mengolah media ungkap yang dipakai merupakan kemampuan yang sangat pribadi sifatnya sehingga setiap anak akan memiliki perbedaan-perbedaan dalam hal tersebut. Oleh sebab itu, ungkapan diri dan dorongan untuk mengungkap pengalamannya ke bentuk gambar merupakan segi-segi yang lebih penting daripada

ungkapan tentang ketrampilan anak menggambar secara artistik dan kemampuan mengolah media ungkap ke bentuk gambar.

Daya cipta anak dalam menggambar akan berkembang secara penuh bila ia dapat mengembangkan kerangka acuan tentang pengalamannya terhadap suatu obyek gambar. Dalam bentuk apapun, guru tidak diperkenankan men-campuri usaha anak dalam menggambar. Hal ini dinilai dapat menghambat daya cipta anak karena pandangan mereka dapat dibebani oleh pandangan orang dewasa.

Pada carawarah ini siswa diberi kesempatan sebeb-as-bebasnya untuk berungkap diri yang berkaitan dengan pikir dan perasaan ke dalam bentuk gambar. Melalui hal itu daya yang ada pada diri anak diharapkan dapat terungkap ke bentuk gambar dengan upayanya sendiri. Dengan demikian carawarah ini hanya mengolah dua unsur dasar Seni Rupa, yaitu grahita dan garap.

Berdasarkan uraian di atas, maka carawarah bebas ungkap ini merupakan carawarah menggambar yang bertujuan mengembangkan kemampuan menggambar anak melalui pengolahan unsur grahita dan garap. Pengembangan ketrampilan menggambar bentuk dan mengolah media ungkap akan terujud melalui latihan-latihan yang dilakukan anak secara mandiri sewaktu berungkap diri ke bentuk gambar.

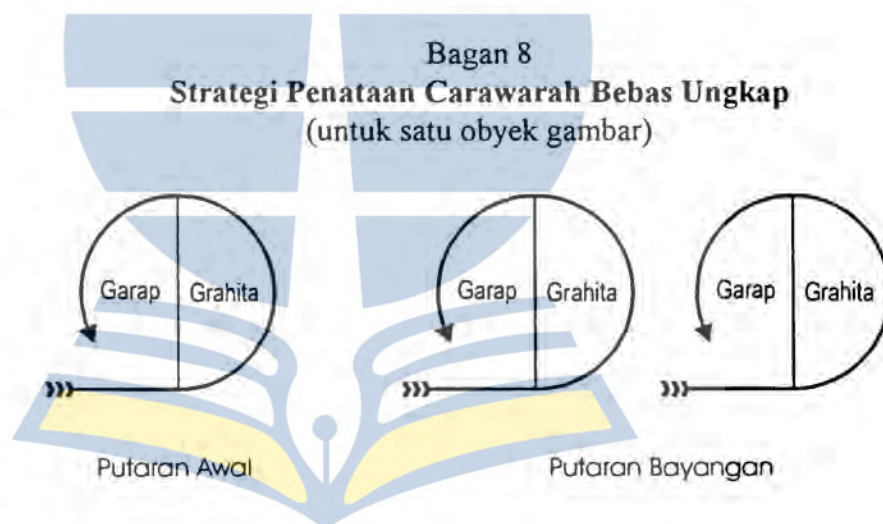
Berlandaskan hal-hal yang telah diuraikan, berikut ini akan dijelaskan tentang strategi penataan, strategi penyampaian dan strategi pengelolaan pada carawarah bebas ungkap.

Strategi Penataan Carawarah Bebas Ungkap

Konsep dasar carawarah bebas ungkap hanya membahas tentang unsur grahita dan garap. Unsur tata tidak dibahas karena carawarah ini beracu pada pandangan Lowenfeld & Brittain (1947), yaitu bahwa kemahiran teknik menggambar pada anak akan berkembang secara alami sejalan dengan tingkat perkembangan usianya. Apabila unsur tata yang membahas penyusunan bangun-bangun suatu bentuk gambar diajarkan pada anak, maka hasil gambarnya diduga akan dibebani oleh pandangan orang dewasa. Hal ini dapat menghambat daya cipta siswa dalam menggambar. Selain itu pengajaran cara menyusun bangun-bangun suatu bentuk gambar dapat menghilangkan ciri-ciri gambar anak, yaitu keluguan dan ketalaran kerjanya. Oleh sebab itu carawarah ini menekankan pada ketrampilan siswa dalam menyusun bangun-bangun bentuk gambar secara mandiri, sesuai dengan kemampuannya. Penataan unsur-unsur utama konsep dasar menggambar pada carawarah ini berbentuk lingkaran yang berputar seperti pilin (spiral). Untuk membahas suatu obyek gambar, siswa perlu mengikuti suatu tahap yang terdiri atas satu buah putaran awal dan dua buah putaran bayangan.

Putaran awal membahas unsur grahita dan unsur garap untuk suatu obyek gambar. Mengingat ketrampilan membangun bentuk suatu obyek gambar harus diperoleh siswa melalui usahanya sendiri maka mereka diberi kesempatan mengulang putaran awal tersebut dalam bentuk putaran bayangan. Jadi pada dasarnya, putaran bayangan membahas unsur grahita dan garap suatu obyek gambar yang sama dengan bahasan pada putaran awal sebelumnya, namun lebih menekankan pada latihan berungkap ke bentuk gambar. Putaran bayangan untuk setiap tahap

terdiri atas dua buah. Hal ini dimaksudkan untuk memberi waktu yang cukup bagi siswa memperoleh ketrampilan menggambarnya sesuai dengan kondisi yang ada. Kesempatan ini diberikan mengingat (1) waktu yang dibutuhkan untuk memperoleh suatu ketrampilan menggambar cukup lama, (2) masalah teknik menggambar harus dipecahkan oleh siswa melalui pengalaman-pengalaman yang pernah dialaminya, dan (3) kondisi siswa usia 5-6 tahun lebih cepat merasa jenuh dalam menghadapi suatu masalah yang sama. Strategi penataan carawarah bebas ungkap untuk tahap satu tersebut dapat dilihat pada Bagan 8 berikut. Pada carawarah bebas ungkap setiap putaran terdiri atas dua unsur, yaitu (1) grahita (*Synthetic*) dan (2) garap (*operation*).



Putaran Awal

Pada setiap putaran awal, unsur grahita dalam carawarah bebas ungkap membahas tentang pengembangan pusa, perasaan dan gagasan yang berkaitan dengan obyek gambar yang akan diungkapkan. Keseluruhan aspek tersebut dapat dikembangkan melalui pengasahan daya peka anak terhadap lingkungan di sekitarnya.

Agar anak dapat menghasilkan gambar yang bermutu, mereka memerlukan penghayatan yang tinggi terhadap obyek yang akan diungkapkan. Oleh sebab itu kemampuan anak menghayati obyek gambarnya dari (1) segi ragawi, (2) latar keberadaan dan (3) perasaannya, perlu digali secara mendalam.

Daya hayati siswa yang berkaitan dengan segi raga obyek gambar dapat dikembangkan melalui peningkatan daya cerap mereka terhadap bentuk raga dari obyek gambar tersebut. Pengetahuan faktual dan konseptual yang berkenaan dengan obyek gambar tersebut diperlukan oleh siswa agar penghayatannya dapat lebih mendalam. Penghayatan terhadap obyek gambar ini dapat kian mendalam bila siswa mengembangkan pula penghayatan tentang latar keberadaan obyek gambar tersebut. Apabila obyek gambarnya merupakan benda hidup, maka latar keberadaannya meliputi cara hidup, cara berkembang biak, makan dan minum, dan lain sebagainya. Apabila obyek gambarnya benda mati, maka latar keberadaannya meliputi informasi tentang terbuat dari apa benda tersebut, bagaimana sifat-sifatnya, apa manfaatnya bagi kehidupan manusia, dan lain sebagainya. Keseluruhan informasi tentang latar keberadaan suatu obyek gambar tersebut meliputi pengetahuan faktual dan konseptual.

Pengetahuan tersebut di atas dibutuhkan siswa untuk memperluas wawasan mereka tentang obyek gambar. Kian luas wawasan siswa tentang obyek gambar maka diharapkan gagasan yang diciptakan akan kian beragam. Agar penghayatan siswa terhadap obyek gambar dapat dikembangkan, maka siswa perlu dilatih mengembangkan kerangka acuan tentang pengalamannya terhadap suatu obyek gambar. Kerangka acuan ini kelak amat berperan terhadap pengembangan daya khayal mereka

tentang obyek gambar tersebut.

Pengembangan penghayatan selanjutnya adalah pengembangan perasaan siswa terhadap obyek gambar. Hal ini dapat diwujudkan melalui pengembangan kepekaan dan daya khayal mereka terhadap obyek gambar tersebut.

Pengembangan kepekaan siswa terhadap obyek gambar dapat dilakukan dengan cara memberi kesempatan pada mereka untuk berhubungan langsung dengan obyek tersebut. Melalui kegiatan ini anak dapat mengenal obyek gambarnya lebih dekat sehingga perasaan anak dapat ditumbuhkan. Guru dapat berperan sebagai pendorong dan pembimbing untuk menggali dan mengarahkan perasaan anak, sehingga mereka dapat mengungkapkannya secara katawi seluruh perasaan yang dirasakan tentang obyek tersebut.

Daya khayal anak perlu dikembangkan dengan arahan dan bimbingan guru sehingga mereka mampu menciptakan cerita-cerita khayali. Latihan secara katawi bersama guru dapat menggali dan meningkatkan kemampuan siswa menghasilkan cerita-cerita yang beralur baik dan khayali. Melalui pengembangan daya khayalnya, siswa akan memiliki kebebasan untuk mengungkap gagasan-gagasan yang alami maupun yang khayali. Hal ini diharapkan dapat menciptakan dan memantapkan rasa percaya diri siswa sehingga ketalaran bekerjanya tetap terungkap.

Unsur garap pada putaran awal membahas ketrampilan mengungkapkan gagasan ke gambar melalui media ungkap yang digunakan. Pada carawarah bebas ungkap, ketrampilan siswa dalam menerjemahkan gagasan ke bangun gambar dan mengolah media ungkap harus diperoleh siswa melalui usahanya secara mandiri. Apabila siswa

mengalami hambatan dalam mengungkapkan gagasannya maka guru hanya berperan mendorong semangat siswa agar tidak putus asa dalam memecahkan masalah tentang obyek gambar tersebut. Kesempatan siswa untuk memperoleh ketrampilan membangun obyek-obyek gambar dan mengelola media unguap diperoleh melalui latihan yang berulang.

Pemberian contoh dari guru tentang bangun suatu obyek gambar ataupun tentang suasana gambar secara keseluruhan tidak diperkenankan dalam cara-warah ini. Siswa diharapkan dapat memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan teknik menggambar ini secara mandiri sesuai dengan tingkat perkembangannya. Dengan cara ini diharapkan karya gambar anak tidak akan dibebani oleh pandangan-pandangan orang dewasa sehingga ciri karya gambar mereka yang lugu tetap terungkap. Keseluruhan putaran awal yang telah diuraikan di atas dapat dilihat pada Bagan 9.

Bagan 9
Putaran Awal pada Carawarah Bebas Ungkap



Berdasarkan uraian tentang putaran awal di atas, terlihat bahwa ketrampilan yang dilatihkan pada carawarah ini merupakan ketrampilan produktif. Pada awal kegiatan yaitu pada pembahasan unsur grahita, siswa memperoleh pengetahuan dan ketrampilan dari guru tentang pola pikir untuk menciptakan gagasan-gagasan baru yang khayali. Setelah itu pada pembahasan garap, siswa memperoleh ketrampilan mengungkapkan gagasan yang diperolehnya pada kegiatan awal ke dalam bentuk gambar. Usaha pengungkapan ini dilakukan sendiri oleh siswa tanpa bantuan siapapun dalam hal teknik gambar.

Jadi keseluruhan kegiatan ketrampilan dalam carawarah ini baik yang termasuk dalam unsur grahita maupun garap termasuk dalam ketrampilan produktif. Perbedaannya terletak pada bentuk ketrampilan produktif tersebut. Pada unsur grahita, kemampuan produktif yang dihasilkan dalam bentuk katawi dan pada unsur garap ketrampilan produktif dalam bentuk gambar.

Putaran Bayangan

Pada dua buah putaran bayangan berikutnya, penataan unsur grahita dan garap sama seperti pada putaran awal. Perbedaannya terletak pada pembahasan tentang unsur grahitanya, yaitu penyampaian pengetahuan untuk memperluas wawasan anak tentang obyek gambarnya tidak lagi dibahas secara khusus. Pembahasan pengetahuan tentang obyek gambar tetap diulas sedikit agar siswa tetap mengingat informasi yang telah diterimanya di putaran awal.

Pada putaran bayangan unsur grahita berkaitan dengan pengembangan perasaan dan daya khayal siswa yang berkaitan dengan

obyek gambar. Ketrampilan mencipta gagasan baru yang beragam tentang obyek gambar yang sama dikembangkan pula dalam bentuk ketrampilan produktif secara katawi.

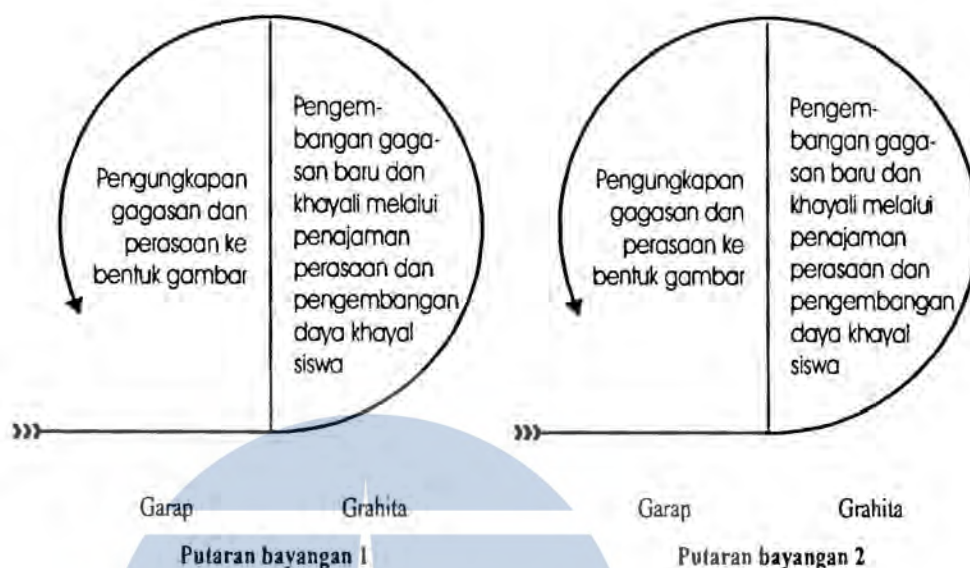
Unsur garap pada putaran bayangan sama seperti pada putaran awal. Pada unsur ini, siswa berlatih mengungkap gagasan yang telah diciptakannya di unsur grahita ke bentuk gambar. Ketrampilan membangun bentuk obyek gambar dan menggarap media ungkap dilatih dengan menggunakan obyek gambar yang sama namun berbeda gagasannya. Kesempatan mengulang kegiatan berungkap dengan obyek yang sama akan membuat siswa menemukan bangun obyek gambar secara lebih mantap. Dalam kegiatan berungkap ini, guru dianjurkan untuk mengarahkan siswa menggambar obyek yang berbeda dari putaran awal, agar dapat lebih memanfaatkan dan memperkaya perbendaharaan bangun bentuk obyek gambarnya.

Pada putaran bayangan kedua, penataan unsur grahita dan garap serta jenis obyek gambar yang dibahas, sama seperti pada putaran bayangan pertama. Perbedaannya terletak pada gagasan yang diungkapkan. Bahasan untuk unsur grahita dan garap pada dasarnya serupa dengan putaran bayangan pertama. Keseluruhan uraian tentang putaran bayangan satu dan dua dapat dilihat pada Bagan 10 berikut ini.

Keseluruhan putaran awal dan putaran bayangan yang telah diuraikan di atas dilakukan hanya untuk membahas satu obyek gambar. Apabila obyek gambar yang akan dibahas lebih dari satu, maka penataan carawarah bebas ungkap ini dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Pada tahap ke dua, penataan carawarah bebas ungkap terdiri atas satu putaran awal, dua putaran bayangan dan satu buah putaran

Bagan 10
Putaran Bayangan pada Carawarah Bebas Ungkap



gabungan. Penataan putaran awal dan putaran bayangan pada tahap ini serupa dengan tahap sebelumnya namun membahas obyek gambar yang berbeda.

Putaran Gabungan

Pada putaran gabungan, tatanannya sama seperti pada putaran awal namun membahas tentang hubungan dari obyek-obyek gambar yang telah dibahas di tahap satu dan dua. Dalam putaran gabungan ini, siswa memperoleh kesempatan berlatih untuk mengolah daya khayal dan pikirnya agar dapat menjalin obyek gambarnya ke dalam suatu cerita yang terpadu.

Unsur grahita pada putaran gabungan ini berkaitan dengan pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan siswa untuk dapat mewujudkan pola hubungan antar obyek-obyek gambar. Guru mengarahkan

siswa agar mampu mengarang cerita dengan menggunakan obyek gambarnya sebagai tokoh cerita tersebut.

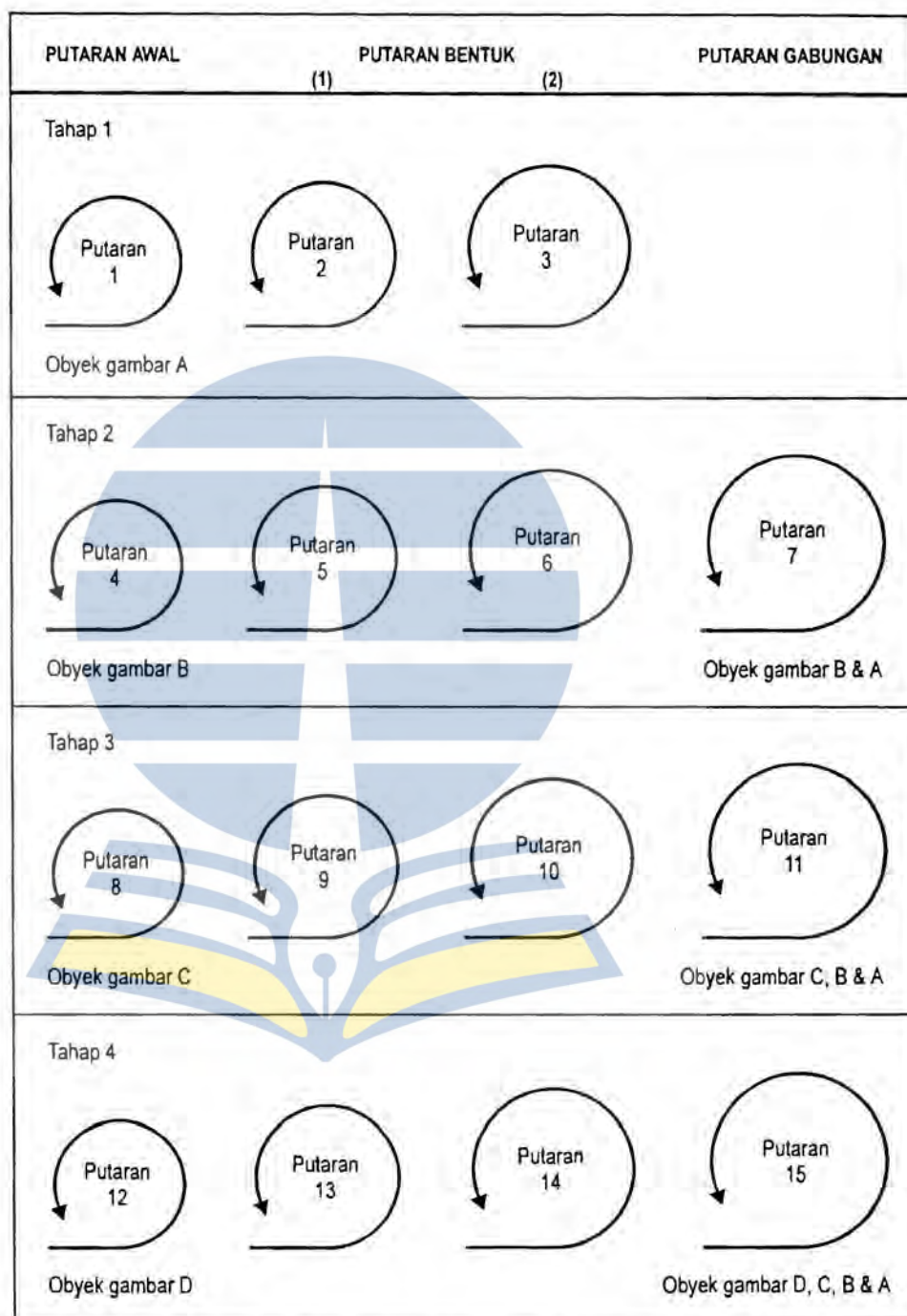
Unsur garap dari putaran gabungan ini berkaitan dengan ketrampilan anak mengungkapkan gagasan-gagasannya ke bentuk gambar. Seperti pada putaran lainnya, pada unsur garap ini anak harus mengungkapkan gagasan-gagasan tersebut secara mandiri tanpa mendapat bantuan teknis dari pihak guru ataupun media warah.

Mengingat obyek gambar yang dibahas dalam penelitian ini berjumlah empat buah, maka penataan carawarah bebas ungkap disusun dalam empat tahap. Keseluruhan penataan carawarah ini dapat dilihat pada Bagan 11 berikut ini.

Pada carawarah ini, kesempatan berungkap tentang suatu obyek gambar diberikan berulang kali agar anak secara mandiri mampu mencipta berbagai gagasan dari suatu obyek yang sama. **Gambar 23** berikut ini menunjukkan berbagai gagasan yang diciptakan anak dari obyek gambar kelinci melalui latihan di putaran awal, putaran bayangan satu dan dua. Gagasan yang muncul pada contoh di atas kurang beragam karena anak terpaku pada kegiatan berolah bentuk obyek yang harus diungkapnya. Hal ini terjadi mengingat mereka harus mencari dan memantapkan sendiri bentuk-bentuk obyek gambar kelinci.

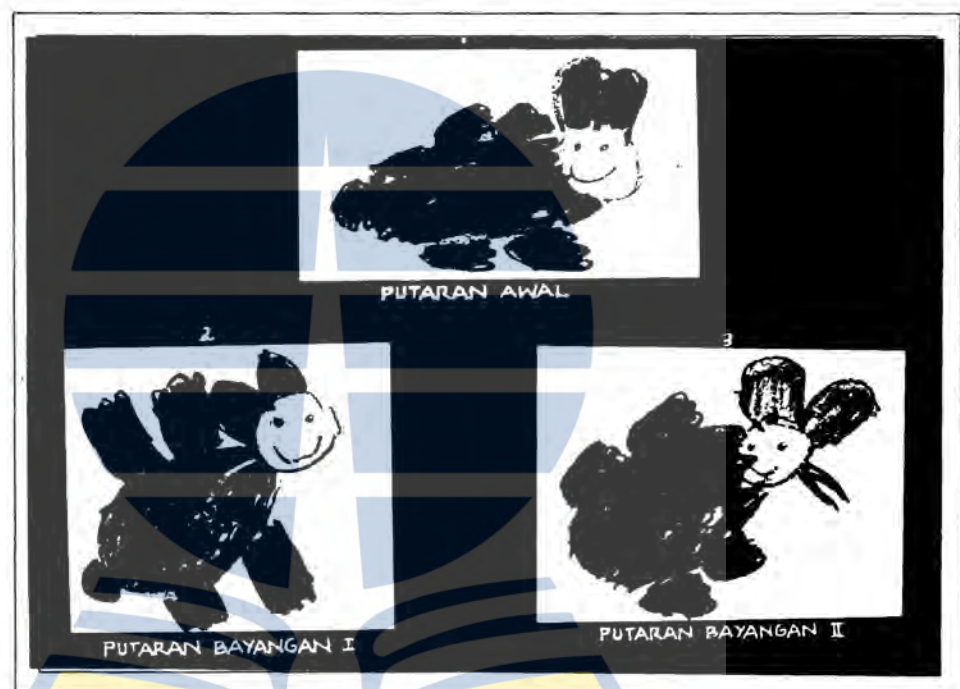
Penyusunan strategi penyampaian carawarah bebas ungkap berkaitan erat dengan strategi penataan bahan warah yang telah diuraikan sebelumnya. Pada carawarah ini, unsur-unsur utama dalam konsep gambar yang dibahas meliputi unsur-unsur grahita dan garap. Beracu pada prinsip dasar carawarah ini, maka strategi penyampaian bahan warah dipusatkan pada unsur grahita. Melalui unsur ini, pengembangan daya

Bagan 11
Strategi Penataan Carawarah Bebas Ungkap



Catatan :

1. Putaran 4, 8, 12 pada prinsipnya sama dengan putaran 1 namun membahas obyek yang berbeda.
2. Putaran 5, 9, 13 pada prinsipnya sama dengan putaran 2 namun membahas obyek yang berbeda.
3. Putaran 6, 10, 14 pada prinsipnya sama dengan putaran 3 namun membahas obyek yang berbeda.
4. Putaran 7, 11, 15 pada prinsipnya sama dengan putaran 3 namun membahas obyek yang berbeda dan lebih rumit.
5. Pada penelitian ini obyek gambar terdiri dari 4 buah, yaitu: A = Burung, B = Kura-kura, C = Kelinci, dan , D = orang



Gambar 23

"Kelinci"

Melalui latihan di putaran awal, putaran bayangan satu dan dua dalam carawah bebas ungkap kemampuan anak menggambar suatu obyek gambar dapat lebih mantap. Namun gagasan yang diungkapkannya menjadi kurang beragam. (Bahan warah pada carawah bebas ungkap)

cipta siswa digali untuk dikembangkan di unsur garap.

Dalam proses belajar yang berkaitan dengan unsur grahita, informasi masih diperkenankan diperoleh dari guru maupun media warah. Agar

siswa berperan aktif sewaktu menerima informasi tersebut, maka penyampaiannya dilakukan dalam bentuk tanya-jawab. Pada unsur grahita di setiap putaran, siswa berlatih mempertajam kepekaan perasaannya terhadap lingkungan di sekitar dan meningkatkan daya khayalnya agar mereka mampu mencipta gagasan-gagasan baru yang khayali. Kepekaan perasaan dibutuhkan oleh seorang anak agar mereka tanggap terhadap lingkungan di sekitarnya. Anak yang peka terhadap lingkungan sekitar akan segera tanggap untuk mencipta gagasan-gagasan baru.

Dalam kegiatan belajar yang berkenaan dengan hal itu, siswa diberi kesempatan memperoleh pengalaman dengan cara kontak langsung dengan obyek gambarnya dan pengalaman tak langsung yaitu melalui buku-buku pengetahuan bergambar yang membahas tentang obyek tersebut. Jadi media warah yang digunakan pada media belajar ini adalah benda nyata dan media cetak. Pengembangan daya khayal siswa dilaksanakan untuk menggali kemampuan siswa menyusun gagasan-gagasan baru yang khayali. Hal ini dapat diperoleh melalui latihan secara katawi, yaitu bercerita dengan obyek gambarnya sebagai tokoh cerita. Media warah yang digunakan adalah media cetak berupa buku-buku cerita bergambar. Media ini dapat berfungsi sebagai perangsang untuk pola pikir anak dalam mengarang cerita-cerita baru dan khayali.

Setelah siswa mampu mengarang cerita-cerita di unsur grahita, mereka diberi kesempatan mengungkapkannya ke gambar di unsur garap. Dalam proses belajar di unsur ini, siswa tidak diperkenankan mendapat arahan, bimbingan maupun informasi-informasi yang berkaitan dengan teknik menggambar. Oleh sebab itu, dalam kegiatan belajar pada unsur ini, media warah tidak digunakan. Siswa di sini berperan aktif

mengungkapkan gagasan-gagasannya ke bentuk gambar secara mandiri tanpa bantuan siapapun.

Penyampaian isi bahan warah menggambar pada carawarah bebas ungkap ini dilakukan dalam kelompok kecil dan perorangan. Pada waktu penyampaian informasi dan pelaksanaan tanya-jawab, siswa berada dalam kelompok kecil l.k 10 orang. Pada waktu anak diminta bercerita tentang obyek gambar yang dibahas dalam bentuk katawi, siswa melakukannya secara perorangan. Kegiatan berungkap ke bentuk gambar dilakukan pula secara perorangan.

Strategi Pengelolaan Carawarah Bebas Ungkap

Pengelolaan bahan warah dalam carawarah bebas ungkap mengacu pada pendekatan yang diterapkan dalam kurikulum Taman Kanak-kanak, yaitu pendekatan terpadu. Sebagian kegiatan menggambar dalam carawarah ini tidak semata merupakan bidang pengembangan daya cipta tetapi membahas pula bidang pengembangan lain seperti bidang pengembangan pengetahuan kemampuan berbahasa, perasaan kemasyarakatan dan kesadaran lingkungan. Kegiatan itu termasuk dalam segi grahita. Oleh karena itu dalam pengelolaan kegiatan belajarnya, bahan warah ini dapat dimasukkan ke bidang-bidang pengembangan di atas sehingga pelaksanaannya dapat dilakukan secara utuh. Mengingat unsur garap dalam carawarah ini hanya membahas tentang kegiatan berungkap ke gambar secara mandiri, maka pengelolaan pada unsur garap hanya dapat dimasukkan ke dalam bidang pengembangan daya cipta.

Suasana belajar menggambar dengan carawarah ini mengutamakan terwujudnya keadaan kelas yang bebas dari tekanan-tekanan yang berupa pengaruh pandangan orang dewasa, dalam hal ini guru, ke dalam hasil gambar anak. Melalui ini daya cipta anak dapat berkembang karena mereka dapat bebas berungkap diri sehingga perasaan percaya diri dapat terwujud.

c. Perbandingan carawarah bebas terarah dan carawarah bebas ungkap

Berdasarkan uraian tentang carawarah bebas terarah dan carawarah bebas ungkap pada Bab II bagian 4a dan 4b tersebut di atas, pada prinsipnya ke dua carawarah tersebut memiliki persamaan dan perbedaan. Pada uraian tentang carawarah menggambar, yang telah dibahas di Bab II bagian 4, suatu carawarah memiliki tiga macam strategi, yaitu penataan, penyampaian dan pengelolaan. Oleh sebab itu uraian tentang perbandingan dari kedua carawarah tersebut selain dibahas dari konsep dasar sebagai acuannya, juga dibahas dari sudut strategi penataan, penyampaian dan pengelolaannya. Uraian tentang perbandingan ke dua carawarah tersebut dirangkum ke dalam Tabel 2.

Tabel 2
Perbandingan Carawarah Bebas Terarah
dengan Carawarah Bebas Ungkap

BEBAS TERARAH	BEBAS UNGKAP
KONSEP DASAR	
Persamaan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar berfungsi sebagai media berungkap diri dan media komunikasi. 2. Bertujuan mengembangkan kemampuan menggambar dan daya cipta 3. Bertujuan menumbuhkan dan mengembangkan rasa percaya diri dan kesenangan menggambar. 	
Perbedaan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada prinsipnya setiap anak dapat menggambar apabila kepada mereka diberi penjelasan tentang informasi penting dan arahan yang tepat tentang media ungkap dan teknik estetik dalam menggambar. 2. Warahan menggambar diberikan melalui pendekatan terpadu dan bertahap dari ke tiga unsur dasar Seni Rupa (tata, grahita dan garap). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada prinsipnya setiap anak dapat menggambar apabila kepada mereka diberikan suasana bebas dari pengaruh pandangan orang dewasa sehingga teknik menggambar yang berkaitan dengan media dan estetik tidak diperkenankan untuk diberikan. 2. Warahan menggambar diberikan melalui pendekatan menyatu antara unsur garap dan grahita dengan mempertahankan ke gambar anak dan ketalaran kerjanya.
STRATEGI PENATAAN	
Persamaan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap pengajaran satu obyek gambar, diperlukan satu tahap awal. Bila obyek gambar berjumlah lebih dari satu maka tahap berikutnya perlu diikuti dengan satu putaran gabungan. 2. Perilaku bercrepta diperoleh dengan cara ; <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa dengan guru berlatih menggali dan mengembangkan pola berpikir ciptanya secara katawi. b. Siswa secara mandiri berlatih mengungkapkan kemampuan cipta ke bentuk gambar. 	

bersambung

sambungan

Perbedaan	
<p>1. Penataan bahan warah beracu pada tiga unsur dasar Seni Rupa, yaitu (1) tata (2) garap (3) grahita</p> <p>2. Ketiga unsur dari konsep dasar ditata ke dalam tahap yang terdiri dari putaran-putaran. Bahan warah pada setiap putaran dan tahap ditata secara terstruktur dan dimulai dari masalah yang paling mudah ke yang paling sukar yang berkaitan dengan ketiga unsur tersebut. Tahap satu terdiri dari putaran (1) dasar, (2) bentuk, (3) latar dan keselarasan. Tahap dua terdiri dari putaran (1) bentuk, (2) latar dan keselarasan dan (3) gabungan.</p> <p>3. Permasalahan dalam setiap putaran di bahas secara terstruktur bertahap yaitu :</p> <p>(1) putaran dasar berkaitan dengan masalah unsur-unsur dasar rupa.</p> <p>(2) putaran bentuk berkaitan dengan masalah bangun bentuk obyek gambar.</p> <p>(3) putaran latar dan keselarasan berkaitan dengan masalah penataan secara estetis seluruh bidang gambar.</p> <p>Pemisahan permasalahan dimaksudkan agar bagi siswa yang masih kurang dalam salah satu putaran, dapat mengulangi putaran tersebut.</p> <p>4. Perilaku ketrampilan yang berkaitan dengan unsur dasar rupa dan pengelolaan estetik serta pengolahan media ungkap sangat dibutuhkan untuk menunjang perilaku daya cipta.</p> <p>5. Perilaku ketrampilan diperoleh dengan cara mengajarkan pada siswa berupa :</p> <p>(1) Ketrampilan mengolah unsur-unsur dasar rupa sebagai dasar untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan bangun-bangun bentuk obyek gambar.</p>	<p>1. Penataan bahan warah beracu pada dua unsur konsep dasar Seni Rupa yaitu : (1) grahita dan (2) garap</p> <p>2. Kedua unsur konsep dasar ditata ke dalam tahap yang terdiri dari putaran-putaran. Bahan warah pada setiap putaran dalam tahap ditata secara menyatu dan diulang sebanyak dua kali dengan membahas obyek yang sama dengan permasalahan yang berbeda. Tahap satu terdiri dari putaran (1) awal, (2) bayangan satu, (3) bayangan dua. Tahap dua terdiri dari putaran (1) awal (2) bayangan satu, (3) bayangan dua, (3) gabungan.</p> <p>3. Permasalahan dalam setiap putaran dibahas secara menyeluruh sehingga setiap putaran membahas secara berulang unsur konsep dan garap. Pengulangan dalam membahas konsep dan garap suatu obyek diupayakan agar berbeda dalam permasalahannya. Pembahasan permasalahan secara menyeluruh dilakukan agar siswa mampu menerima konsep secara utuh.</p> <p>4. Perilaku ketrampilan yang berkaitan dengan unsur dasar rupa dan pengelolaan estetik serta pengelolaan media ungkap yang mumi datang dari diri anak melalui pengalamannya merupakan hal yang dibutuhkan untuk menunjang perilaku daya cipta.</p> <p>5. Perilaku ketrampilan yang berkaitan dengan media ungkap dan pengelolaan estetik tidak diajarkan. Siswa harus menggali sendiri pengetahuan dan ketrampilannya melalui pengalaman dalam latihan yang dilakukan.</p>

bersambung

sambungan

<p>(2) Pola belajar memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan (a) penerjemahan bangun-bangun bentuk obyek gambar dari trimatra ke dwimatra dan (b) pengolahan media ungkap hingga mampu mengungkap ciri obyek gambarnya</p> <p>(3) Latihan menerapkan ke permasalahan yang berbeda hingga dicapai tingkat otomatisasi.</p> <p>(4) Apabila perilaku telah mencapai tingkat otomatisasi, pengajaran pola belajar dapat dihilangkan secara bertahap.</p> <p>6. Perilaku bercipta diperoleh secara bertahap sesuai dengan permasalahan setiap putaran.</p> <p>7. Ketrampilan diolah dengan latihan pro duktif dan reproduktif.</p>	<p>6. Perilaku bercipta diperoleh secara menyeluruh disesuaikan dengan permasalahan dalam setiap putaran.</p> <p>7. Ketrampilan diolah dengan latihan produktif.</p>
STRATEGI PENYAMPAIAN	
<p>Persamaan</p> <p>1. Menggunakan media warah dari jenis benda nyata.</p> <p>2. Menggunakan media warah dari jenis media cetak berupa: (1) Buku pengetahuan bergambar dan (2) Buku cerita bergambar</p>	
Perbedaan	
<p>1. Latihan menggambar diawali dengan mencontoh tahapan-tahapan menggambar melalui lembar kerja siswa dan alat-alat peraga. Setelah itu menggambar dilakukan di atas lembar kosong tanpa bantuan guru.</p> <p>2. Peranan guru lebih besar karena berperan sebagai pengarah atau pembimbing dan penyaji informasi di ketiga unsumya, yaitu grahita, garap dan tata.</p>	<p>1. Latihan menggambar langsung di atas lembar kosong tanpa contoh maupun bantuan guru.</p> <p>2. Peran guru tidak terlalu besar hanya sebagai pengarah atau pembimbing di unsur garap serta pembimbing dan penyaji informasi di unsur grahita.</p>
STRATEGI PENGELOLAAN	
<p>Persamaan</p> <p>Menciptakan suasana bebas untuk menunjang pengembangan daya cipta siswa dalam bergagas.</p>	

bersambung

Perbedaan	
<p>1. Situasi pengajaran harus berada dalam:</p> <p>a. suasana bebas yang tidak menghakimi dan tidak bersaing. Suasana kebersamaan dapat mewujudkan suasana santai yang dapat menunjang terwujudnya percaya diri sehingga anak memiliki motivasi untuk bercrepta.</p> <p>b. Suasana tenang dibutuhkan untuk membangun konsentrasi siswa dalam pengamatan, pencerapan, koordinasi mata-tangan dan pikirannya</p> <p>2. Bahan warah mengembangkan bidang pengembangan daya cipta, pengetahuan, perkembangan bahasa, perasaan kemasyarakatan dan kesadaran lingkungan dan pendidikan jasmani dan kesehatan. Oleh sebab itu penyampaian bahan warah lebih banyak dapat dilakukan karena dapat mengisi bidang pengembangan lain selain daya cipta.</p>	<p>1. Situasi pengajaran harus bebas dari tekanan dalam bentuk pengaruh-pengaruh pandangan orang dewasa. Suasana bebas ini dapat menunjang terwujudnya rasa percaya diri sehingga motivasi siswa dalam bercrepta dapat terwujud.</p> <p>2. Bahan warah mengembangkan bidang pengembangan daya cipta, pengetahuan, perkembangan bahasa, perasaan kemasyarakatan dan kesadaran lingkungan. Pada dasarnya bahan warah ini lebih banyak melakukan menggambar langsung sehingga akan lebih banyak mengembangkan bidang pengembangan daya cipta, jadi waktu yang dapat digunakan lebih sedikit.</p>

6. Media unkap

Istilah media dikenal dan digunakan dalam bidang kaji Teknologi Pendidikan dan Seni Rupa namun memiliki pengertian yang berbeda. Dalam bidang kaji Teknologi Pendidikan dikenal istilah media warah yang menurut Olson (1974) adalah :

"Generally treated as a stimulation of one or more senses plus informational content".

Menurut Glossary of educational terms (UNESCO, 1987) adalah :

"1. Generic term for all of the forms and channels used in the transmission of information; 2. Educational media or audiovisual media; 3. Mass media".

Sedangkan Bretz (1983) menjelaskan tentang media warah sebagai berikut:

"A technological system for conveying messages, operating inter-mediatly between sender(s) and receiver(s), when they are seperated in space, time or both. This includes means for picking up the message, recording and transmitting it, and displaying it (usually) for the eye or for the ear of its intended recipient(s)".

Selanjutnya Romiszowski (1988) menjelaskan bahwa media warah adalah:

"Media" as the carriers of messages, from some transmitting source (which may be a human being or an inanimate object) to the receiver of the message (which in our case is the learner)".

Dalam bidang kaji Seni Rupa dikenal istilah media ungkap yang menurut Wilson dalam Bloom, Hasting & Madaus (1971) memiliki pengertian sebagai bahan yang digunakan seseorang untuk membentuk karya Seni Rupanya. Adapun bahan tersebut meliputi cat, pensil, krayon, kertas, kanvas, dan tinta. Selanjutnya menurut Witkin yang dikutip oleh Barrett (1982), media ungkap tidak hanya sekedar berperan sebagai bahan untuk pengungkap karya tetapi berperan pula sebagai sumber gagasan dalam berkarya.

Di bidang kaji Seni Rupa, peran media ungkap amat penting dalam mewujudkan gagasan ke bentuk gambar. Selain berperan sebagai pewujud gagasan, media ungkap dapat pula membangkitkan, mengulang dan menciptakan kembali pengalaman-pengalaman indrawi seorang anak ke bentuk gambar. Kegiatan bersama media ungkap ini dapat memperluas wawasan anak terhadap obyek gambarnya serta memperkenalkan lebih dekat ciri media ungkap yang digunakannya.

Istilah media ungkap seringkali dicampurbaurkan dengan alat ungkap. Menurut Wilson dalam Bloom, Hasting & Madaus (1971) alat ungkap merupakan perkakas yang digunakan seseorang untuk berkarya, seperti kuas, pena, palu, kamera dan lain sebagainya.

Dalam dunia Seni Rupa telah dikenal berbagai jenis media ungkap yang memiliki sifat dasar yang berbeda sehingga setiap media memiliki ciri yang berbeda pula. Agar gambar yang dihasilkan bermutu baik,

sebelum ber-ungkap siswa perlu mengenal ciri-ciri media ungkap yang digunakan agar mereka mampu sepenuhnya mengolah media tersebut.

Cara mengenal ciri suatu media dapat dilakukan secara langsung maupun tak langsung. Pengenalan secara langsung dapat dilakukan dengan mengolah media ungkap tersebut pada waktu mengungkapkan gagasannya ke bentuk gambar. Pengenalan tidak langsung dapat dilakukan melalui perolehan informasi dari buku, media warah, lingkungan sekitar dan lain sebagainya.

Pada dasarnya pengungkapan diri ke bentuk gambar melalui media ungkap merupakan proses yang bersifat sangat pribadi (Lark, Horovitz, Lewis, dkk, 1967). Gagasan yang sama dari dua orang anak akan terungkap secara berbeda ke gambar karena mereka memiliki pribadi yang berbeda. Bahkan karya dari seorang anak dengan gagasan yang sama tidak akan menghasilkan ungkapan yang sama. Hal itu dapat terjadi karena dalam proses berungkap terdapat berbagai kondisi yang mempengaruhi kemampuan seorang anak dalam mengolah media ungkap yang digunakan. Berbagai kondisi tersebut meliputi: (1) kondisi raga, (2) daya cerap dan (3) kondisi rasa (Lansing, 1967).

Anak usia 5-6 tahun memiliki kondisi raga yang berbeda dengan orang dewasa. Kemampuan motorik halus yang dibutuhkan anak untuk mengendalikan media ungkap yang dipakai masih terbatas (Lansing, 1976). Oleh karenanya anak membutuhkan media ungkap yang dapat mengatasi keterbatasan yang mereka miliki dan mampu menunjang perkembangan selanjutnya. Media ungkap tersebut hendaknya tidak mudah rusak, mudah dikendalikan, bentuknya sesuai dengan besar tangan anak, dan bersifat lunak.

Menurut Arnheim (1969), kemampuan mencerap anak pada usia ini masih berada pada taraf umum (global) karena kondisi pencerapannya belum sempurna (*rudimentary perception*). Hal ini nampak pada hasil gambar anak yang berbentuk sederhana, seperti gambar pohon hanya diungkapkan dalam bentuk batang yang tegak dan sebuah lingkaran di bagian atas sebagai paduan cabang dan daun. Untuk menghasilkan gambar, diperlukan kemampuan mencerap dan mengungkap benda-benda secara rinci. Lansing (1976) menjelaskan bahwa melalui pemakaian media ungkap yang tepat, ketak-sempurnaan pencerapan anak dapat dirangsang dan dikembangkan agar dapat mencapai tahap rinci. Sarana tersebut adalah media ungkap yang dapat merinci bentuk dasar secara jelas.

Perkembangan gambar anak usia 5-6 tahun pada umumnya berada pada tahap bagan. Menurut Lansing (1976) dan Lowenfeld & Brittain (1967) pada tahap ini ungkapan gambarnya berpusat pada unsur dasar garis. Unsur bidang sudah pula digunakan namun perannya tidak sekuat garis. Kondisi siswa tersebut membutuhkan media ungkap yang mampu menghasilkan goresan-goresan jelas dan tajam. Dukungan media yang berciri demikian akan mendukung anak berungkap bangun obyek gambar dengan garis-garis hidup secara sempurna. Hasil goresan garis-garis tersebut akan mudah dipelajari kembali oleh siswa sebagai umpan balik untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

Perasaan anak pada usia ini masih belum terkendali. Sifat mereka yang talar dalam bergagas dan berungkap membutuhkan media ungkap yang penggunaannya tidak rumit. Anak pada usia ini cenderung menyukai warna-warna cerah. Oleh sebab itu yang sesuai untuk mereka adalah

media unkap yang memiliki warna beragam dan mudah dipakai. Agar gambar yang diungkapkan anak dapat mencapai hasil optimal, maka media unkap yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan anak dan dapat menunjang perkembangan mereka selanjutnya.

Pemilihan media unkap secara tepat akan mendukung anak dalam mengembangkan konsepnya. Sebaliknya, pemilihan yang kurang tepat dapat menimbulkan rasa kecewa yang akan berkembang menjadi rasa tidak percaya diri pada anak. Apabila hal ini terus berlanjut, anak dikhawatirkan akan kehilangan keinginannya untuk bercrepta.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa yang sesuai dengan kebutuhan dan menunjang perkembangan anak adalah media unkap yang memiliki persyaratan sensori-motorik, rasa dan perkembangan menggambar seperti yang telah dibahas di atas. Adapun persyaratan tersebut adalah sebagai berikut: (a) tidak mudah rusak atau patah, (b) mudah dikendalikan, (c) ukuran dan bentuknya cocok dengan tangan anak, (d) menghasilkan garis yang jelas dan tajam, (e) mudah dipakai, tidak memerlukan lelangkah yang berbelit, (f) memiliki warna yang beragam, dan (g) tidak mengandung racun.

Pada dasarnya berbagai jenis media unkap yang ada pada saat ini ter-masuk dalam dua golongan yaitu padat dan cair. Kedua golongan ini memiliki sifat dasar yang sangat berbeda. Berbagai penelitian telah membuktikan adanya pengaruh penggunaan media unkap terhadap keberhasilan menggambar seorang anak. Penelitian yang dikemukakan oleh Lowenfeld & Brittain (1967) menunjukkan perbedaan hasil gambar dari anak usia lima tahun dan dua belas tahun yang menggunakan media cair.

Anak usia lima tahun mengalami kesulitan mengendalikan media cat air yang digunakan sehingga pengisian bidang-bidang warna nampak merembas ke luar garis batas obyek gambar. Hal ini dapat menimbulkan rasa kecewa pada diri anak. Bagi anak usia 12 tahun, kemampuan mengendalikan media cat air jauh lebih baik dibanding anak usia lima tahun sehingga gagasan yang diungkap dapat mencapai hasil maksimal (**Gambar 24**).

Mereka telah mampu mengolah media ungkapanya secara maksimal sehingga ciri media cat air yang dipakai dapat terungkap ke karya gambarnya (**Gambar 25**). Selain itu hasil penelitian tentang pemakaian



Gambar 24

“Pejalan (*The walking man*)”

Ketidakmampuan anak usia 5 tahun mengendalikan media ungkap cat terungkap pada cara pengecatan bagian kepala, jari tangan, badan, dan kaki yang merembas ke luar garis batas. Hal ini menunjukkan keterbatasan motoriknya (Lowenfeld & Brittain. 1967. Creative and mental growth. p. 52)



Gambar 25

“Gudang (Barns)”

Pada usia 12 tahun, anak telah mampu mengendalikan media cat tempera dengan baik walau belum diolah secara sempurna. Susunan obyek-obyek gambar belum menunjukkan adanya perspektif (Lowenfeld & Brittain. 1967. *Creative and Mental Growth*. p. 52)

media unguap yang berbeda oleh anak usia sebaya akan menunjukkan pula perbedaan pengaruhnya terhadap hasil gambarnya (Lark, Horovitz, Lewis, dkk, 1967). Media unguap krayon yang digunakan oleh anak usia 5 tahun akan memiliki pengaruh yang berbeda dengan media cat air. Kemampuan anak yang berada pada “tahap garis” akan berpengaruh lebih baik terhadap hasil gambar anak bila dibanding dengan media cat air. Pada **Gambar 26** nampak gambar krayon dari anak usia lima tahun berhasil mengungkap obyeknya secara rinci dan mantap sesuai dengan gagasannya. **Gambar 27** menunjukkan hasil unguapan anak sebaya yang menggunakan cat tempera. Nampak di sini bahwa anak sulit mengendalikan media unguapnya sehingga obyek tidak digambar secara rinci, dan cat merembas (mendelèr) ke luar bidang obyek gambar. Ini dapat membuat anak kecewa karena gagasannya tidak dapat diungkapkan dengan baik.

Mengingat keberhasilan menggambar seorang anak dapat dipengaruhi oleh media unguap yang digunakannya, berikut ini akan



Gambar 26
"Diriku"

Anak pada usia lima tahun semestinya telah mampu menggambarkan dirinya secara rinci. Kemampuan ini dapat terungkap ke gambar dengan baik karena media unguap krayon yang digunakannya menunjang keterbatasan motorik halus mereka.

- A. Bagian-bagian tubuh digambar secara rinci. Nampak bagian kaki yang diungkap terdiri dari tiga bagian. Bagian kepala dilengkapi dengan mata, hidung, mulut dan rambut. (Reza, 5 th)
- B. Bagian-bagian tubuh yang dibuat secara rinci hanya bagian kepala. Perhatian anak lebih terarah pada perlengkapan penghias tubuh seperti topi, pakaian dan sepatu. (Niken, 5 th)

dibahas dua macam media unguap yang paling sering dipakai dalam kegiatan belajar menggambar di Taman Kanak-kanak: krayon dan cat tempera. Krayon termasuk dalam golongan media padat, dan cat tempera dalam golongan media cair. Pembahasan ini dimaksudkan agar diperoleh kejelasan informasi tentang media manakah yang lebih sesuai bagi siswa Taman Kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun dalam berungkap ke gambar.

Agar pemilihan media unguap sesuai dengan kebutuhan anak bersangkutan, diperlukan informasi tentang (1) kriteria dari kebutuhan sifat



Gambar 27

"Diriku"

Anak pada usia 5 tahun semestinya telah mampu mengungkap dirinya secara lengkap. Pada gambar ini anak tidak berhasil menggambar karena menggunakan media cat yang kurang menunjang keadaan motorik halus mereka.

- A. Bagian tubuh dapat digambar lengkap kecuali muka dan jari tangan tidak dapat dibuat rinci
- B. Bagian tubuh digambar lengkap kecuali jari-jari tangan dibuat kurang rinci. Pada muka terjadi perembasan cat warna sehingga mengungkap kesan coreng. (Ismail, 5 tahun)

dasar media ungkap, (2) kelebihan dan kekurangan dari sifat-sifat dasar media dan kemampuan tekniknya terhadap perkembangan mental dan gaya menggambar anak.

a. Krayon

Krayon atau *crayon*, adalah salah satu jenis media ungkap Seni Rupa yang telah lama dikenal. Harga krayon tidak terlalu mahal, langsung dapat dipakai, dan beragam warnanya sehingga media ini paling disukai anak maupun orang dewasa. Pada hakikatnya krayon adalah media berbentuk batangan warna, bersifat padat dan

bahan dasarnya terdiri dari bahan pengikat berupa lilin atau lemak. (Lansing dan Richards, 1981). Dewasa ini dikenal berbagai krayon, yang pada dasarnya tergolong dalam tiga jenis, yaitu (1) krayon litografi (*lithographic crayon*), (2) krayon konte (*conte crayon*), (3) krayon lilin (*wax crayon*) dan krayon minyak (*oilbar*). Dari keempat jenis krayon tersebut, yang paling populer dan cocok untuk anak-anak adalah krayon lilin. Mengingat anak-anak banyak menggunakan jenis media ungkap ini, maka telah diproduksi jenis krayon khusus untuk anak, yaitu yang tidak mengandung racun dan bersifat lebih lunak karena lebih banyak mengandung minyak. Krayon ini dikenal dengan sebutan *craypass*.

Batang krayon yang tersedia di pasaran amat beragam ukuran maupun bentuk penampangnya. Bagi anak usia prasekolah, yang sesuai adalah yang berpenampang kecil, berujung runcing. Penampang kecil memungkinkan anak mengendalikan medianya lebih mudah sesuai dengan kekuatan memegang mereka sehingga hasilnya akan lebih baik (**Gambar 28**). Penampang krayon berujung runcing memberi kemungkinan pada anak untuk mengungkap garis-garis tajam, tegas dan hidup. Dengan krayon anak dapat menghasilkan bangun obyek gambar yang rinci dan jelas sehingga mereka dapat mengamati dan mengingat bangun-bangun bentuk obyek yang dihasilkannya. Kemampuan ini sangat dibutuhkan anak sebagai masukan untuk mengembangkan konsep bentuk selanjutnya. Selain itu, hasil gambar bergemaris jelas dan rinci dapat memberi kepuasan batin pada anak sehingga dapat mengembangkan konsep bentuk selanjutnya. Selain itu, hasil gambar bergemaris jelas dan



Gambar 28

“Media ungkap krayon”

Media ungkap krayon yang sesuai untuk anak usia 5-6 tahun adalah media yang berbentuk kecil, lunak, berujung tajam serta tidak mengandung racun. (Pribadi)

rinci dapat memberi kepuasan batin pada anak sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya diri mereka dalam menggambar (Lansing dan Richards 1981). Krayon lunak akan memberi kemudahan bagi anak dalam mengungkap garis dan bidang ke atas kertas tanpa perlu mengeluarkan tenaga besar. Ini mendukung kemampuan motorik halus anak yang belum sempurna sehingga anak tidak mudah lelah sewaktu berungkap.

Kebiasaan sebagian besar anak usia prasekolah ialah mengemut benda-benda atau jarinya. Mengingat hal itu, guru dianjurkan untuk memilih jenis krayon yang tidak beracun.

Beragamnya warna yang dimiliki krayon serta sifatnya yang dapat langsung dicampur di atas kertas, menyebabkan gambar yang dihasilkan mempunyai warna yang indah (Gambar 29). Ini memungkinkan anak mengungkap perasaannya melalui paduan warna yang dapat dihasilkan media ungkap ini. Sifat lainnya adalah



Gambar 29

“Bunda kelinci dan anaknya”

Media ungkap krayon dapat menghasilkan warna-warna campuran yang dapat diungkap langsung ke atas kertas sehingga menghasilkan warna-warna yang indah. (Nesia, 4 tahun)

memberi kesan padat sehingga warna terang dapat ditutup dengan warna gelap tapi tidak sebaliknya (**Gambar 30**). Ini memungkinkan anak mengisi bidang-bidang gambar dengan tegas dan mudah sehingga dapat mendukung pembentukan rasa percaya dirinya.



Gambar 30

“Burung pipit”

Ciri media ungkap krayon dapat menghasilkan bidang warna yang masif sehingga warna terang dapat ditutup dengan warna gelap. (Ardi, 5 tahun)

Ungkapan perasaan dan letak obyek dalam bidang gambar dapat didukung pula oleh kemampuan media ungkap ini melalui tebal tipisnya garis yang dihasilkan.

Perasaan marah diungkapkan dengan memberi tekanan yang kuat sewaktu menggores sehingga hasilnya terungkap dalam gemaris tebal, atau garis tebal diungkapkan ke bentuk-bentuk obyek yang dianggap sebagai pusat perhatian dalam gambarnya. Krayon dapat pula digunakan untuk mengungkap bintik berukuran besar maupun kecil. Bintik dapat pula digunakan untuk mengungkapkan perasaan anak ke bidang gambarnya. Bintik kecil dapat dihasilkan hanya dengan menekan ujung-ujung krayon ke atas kertas sedang bintik besar dengan menekan dan memutar ujung krayon tersebut. Pemanfaatan tebal tipisnya garis dan besar kecilnya bintik dapat dilihat pada **Gambar 31**.



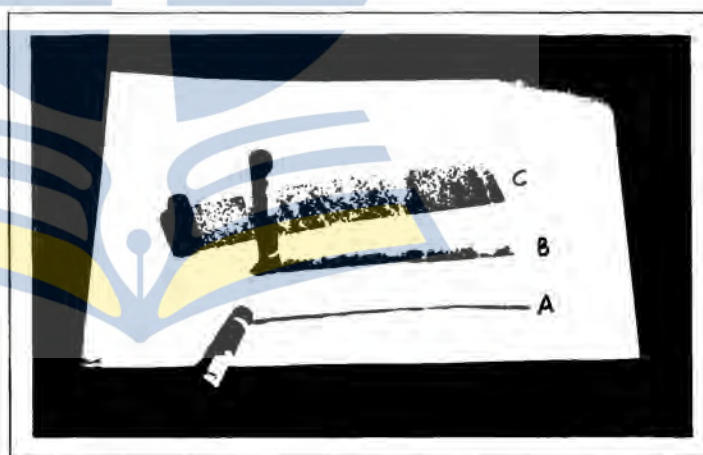
Gambar 31

“Bintik dan garis”

Ciri media ungkap krayon yang lunak namun padat dapat mengungkap bintik dan garis dengan ukuran kecil, sedang dan besar. (Pribadi)

Krayon tidak membutuhkan langkah berbelit sehingga anak dengan mudah dapat langsung menggores dan melihat hasilnya. Goresan krayon dapat menghasilkan berbagai macam ukuran garis. Melalui ujung krayon diperoleh goresan kecil dan tajam, melalui bagian belakang krayon diperoleh garis besar, dan melalui bagian sisi krayon diperoleh bidang-bidang lebar (**Gambar 32**). Ini memungkinkan anak berungkap dengan menggunakan garis yang beragam secara talar dan tangkas.

Keserbagunaan media krayon dapat menghasilkan kesan-kesan beragam sehingga daya khayal anak terdorong dan berkembang melalui pengalaman anak berjelajah lewat pengolahan media ungkapnya. Kesan *etsa* dapat dihasilkan dengan menutupi bidang warna terang dengan warna hitam, kemudian menggoreskan benda



Gambar 32

"Berbagai goresan dengan krayon"

Neka ukuran dapat dihasilkan dari sebuah batang krayon.

- A. Bagian ujung krayon dengan letak miring menghasilkan garis tipis.
- B. Bagian ujung krayon dengan letak tegak lurus dengan kertas menghasilkan garis sedang.
- C. Bagian sisi krayon dengan letak rebah menghasilkan garis lebar.

tajam di atasnya. Goresan-goresan ini ditata sehingga menghasilkan gambar berlatar hitam dengan obyek-obyek berwarna terang (**Gambar 33**). Kesan lain yang dapat diperoleh adalah kesan timbul. Ini diperoleh dengan cara meratakan bidang kertas di atas benda-benda seperti pasir, daun, dan lain sebagainya (**Gambar 34**). Kesan mengkilat dapat dihasilkan dengan menggosok permukaan bidang yang telah diberi warna (**Gambar 35**). Kesan sapuan kuas dapat diperoleh dengan menyapukan kuas berair ke permukaan bidang kertas yang sudah diberi krayon. Kesan ini biasanya digunakan untuk menunjukkan adanya gerakan atau jauh-dekatnya susunan obyek dalam suatu gambar (**Gambar 36**).

Krayon dapat dipadukan dengan media lain sehingga menghasilkan kesan yang berbeda. Krayon dapat dipadukan dengan cat

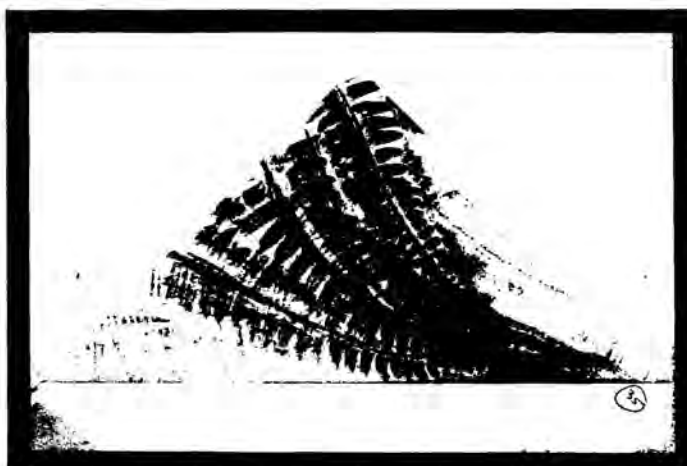


Gambar 33

“ N u r “

Sifat pejal dari media unguap krayon dimanfaatkan untuk menggarap kesan sinar lilin di atas latar gelap. Bidang-bidang warna terang ditutup dengan bidang hitam hingga tertutup. Kemudian bidang tersebut digores hingga muncul warna-warna terang sebagai sinar lilin. Teknik ini dikenal sebagai teknik etsa atau gores atau sqarfitto.

(Pelikan für die schule Fach Kunst: Wachsmalstife. p. 8)



Gambar 34

"Daun pakis"

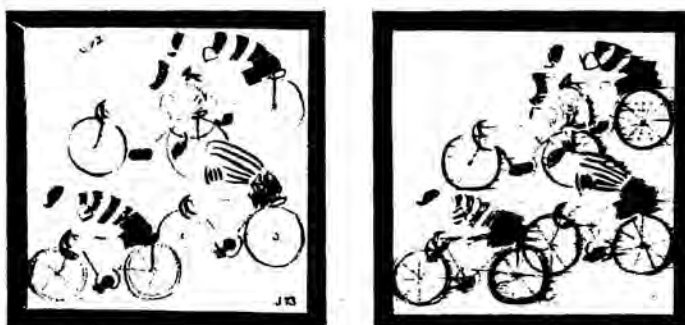
Ciri media ungkap krayon yang masif dapat menghasilkan teknik gambar timbul. Daun pakis diletakkan di bawah kertas, sisi batang krayon digoreskan di atas kertas. Dimulai dari warna muda ke warna tua. (Nesia, 4 tahun)



Gambar 35

"Bidang warna"

Ciri media ungkap krayon yang masif dapat mengungkap kesan mengkilat bila ditekan dengan kuat ke atas kertas dan digosok. (Pribadi)

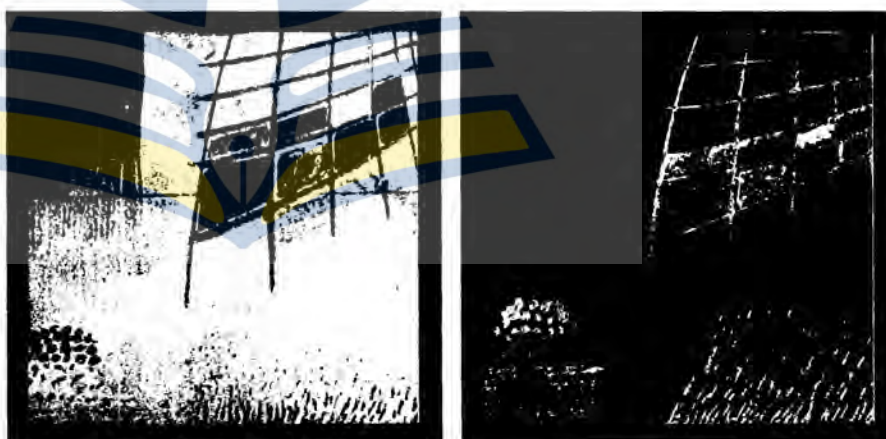


Gambar 36

“Balap sepeda”

Ciri media ungkap krayon dapat mengungkap kesan gerak dengan menyapukan kuas basah ke permukaan gambar. (Pelikan für die Schule. Fach Kunst: Wachsmalstifte, p. 11)

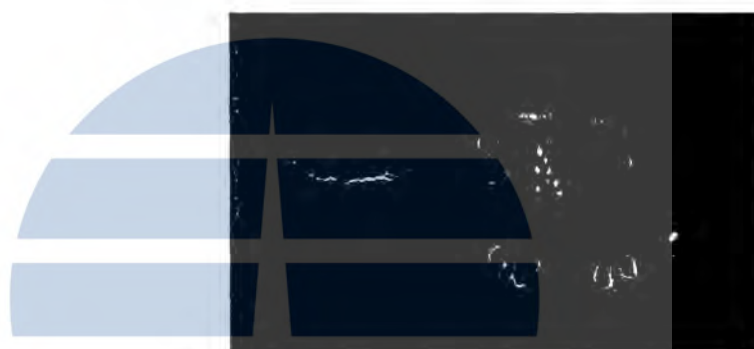
air, cat tempera, spidol, pensil berwarna, semir sepatu dan lain sebagainya (Gambar 37). Media krayon memiliki kelebihan lain, yaitu dapat dipakai di atas kertas aneka warna karena sifatnya yang padat hingga dapat menutup permukaan kertas dengan baik (Gambar 38).



Gambar 37

“Garis, Bidang dan Bintik”

Media ungkap krayon dapat dipadu dengan media ungkap cat (Pelikan für die schule. Fach kunst: Wachsmalstifte, p. 13)



Gambar 38

“Beraneka warna media ungkap krayon di atas kertas”

Ciri media ungkap krayon yang padat bersifat menutup pori-pori kertas yang dipakai. Hal ini memungkinkan krayon digunakan di atas kertas berwarna dan hitam. (Nesia, 4 tahun)

Selain memiliki kelebihan seperti tadi, **media krayon memiliki pula beberapa kelemahan** sebagai berikut: (1) sifat krayon yang lunak membuat batang krayon mudah patah, (2) serpih-serpihnya mudah mengotori bidang lain. Ini dapat diatasi dengan cara menutupi bidang-bidang lain yang belum digambar dengan kertas lain atau tisu.

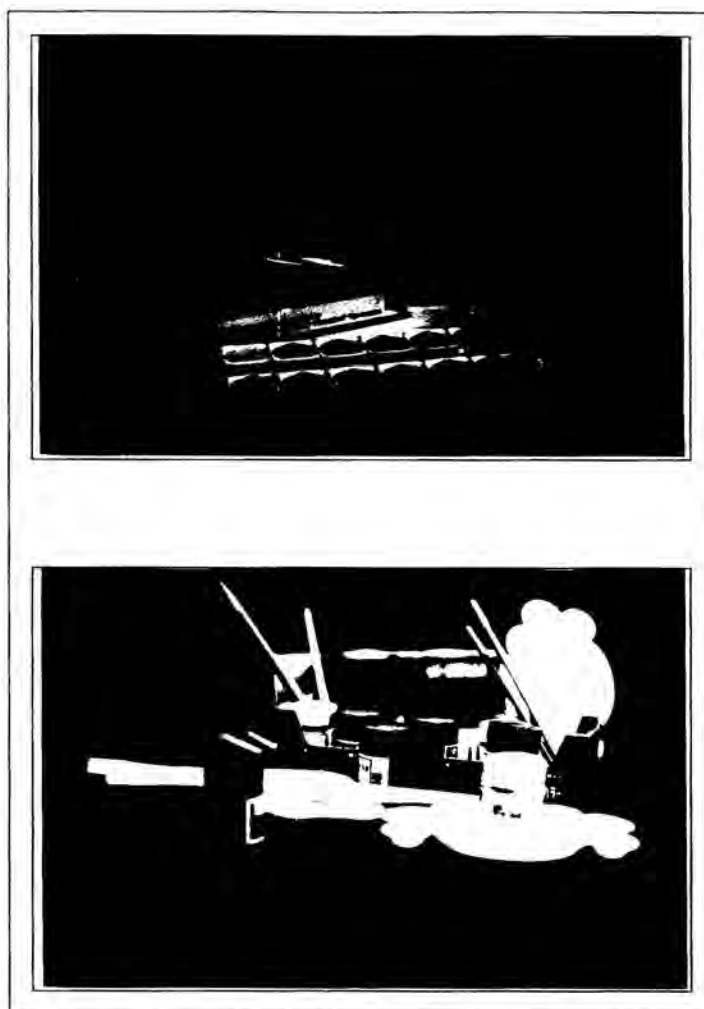
b. Cat tempera

Cat adalah satu jenis media ungkap yang telah dikenal di dunia Seni Rupa. Media ungkap ini disukai anak karena memiliki daya

pikatnya yang khas. Dikenal berbagai macam cat, namun yang sering digunakan di sekolah adalah cat air dan cat tempera. Kedua jenis cat tersebut memiliki sifat berbeda. Cat air bersifat tembus cahaya sedangkan tempera ber-sifat pejal atau tidak tembus cahaya. Di pasaran cat tempera atau cat plakat lebih dikenal dengan istilah *poster color* karena biasa digunakan untuk membuat poster yang mengungkap blok-blok warna dalam perencanaannya. Yang tersedia di pasaran berupa pasta dan lempengan warna (**Gambar 39**). Dari kedua bentuk cat tempera tersebut yang paling mudah digunakan anak ialah lempengan warna, setelah itu pasta. Cat berbentuk pasta harganya lebih murah sehingga lebih banyak digunakan anak Indonesia. Dalam pemakaiannya di atas kertas keseluruhan cat tempera ini harus dicampur dengan air atau cairan lain seperti vernis, alkohol, dan lain sebagainya. Untuk anak dianjurkan menggunakan air sebagai bahan pencampur karena tidak berbahaya dan tidak beracun.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa **cat tempera** adalah media ungkap berbentuk bubuk, pasta, dan lempengan bersifat cair bila digunakan serta menghasilkan garis dan bidang warna yang berkesan padat di atas bidang gambar. Sifat media cat tempera yang berkesan padat dan mampu menghasilkan berbagai kesan lain, dinilai lebih sesuai digunakan oleh anak-anak prasekolah daripada cat air.

Dalam pelaksanaannya, cat tempera memerlukan lelangkah yang agak rumit karena media ini membutuhkan alat pendukung untuk mengungkap gambar ke kertas, yaitu kuas. Oleh sebab itu



Gambar 39

"Media ungkap cat tempera dan kuas"

Jenis cat tempera yang sesuai untuk anak usia 5-6 tahun adalah yang berupa pasta dan lempengan. (Pribadi)

anak perlu mendapat pengarahannya yang benar tentang cara penanganan media cat tempera sebelum mereka mencobanya. Hal ini penting agar siswa mampu mengendalikan media ungkapannya sehingga tidak mengalami rasa kecewa pada waktu menggambar. Pengarahan tentang cara mengendalikan media cat tempera ini meliputi (1) penguasaan kuas yang akan dipakai sebelum, selama dan setelah menggambar, (2) penguasaan sifat cat tempera sebelum,

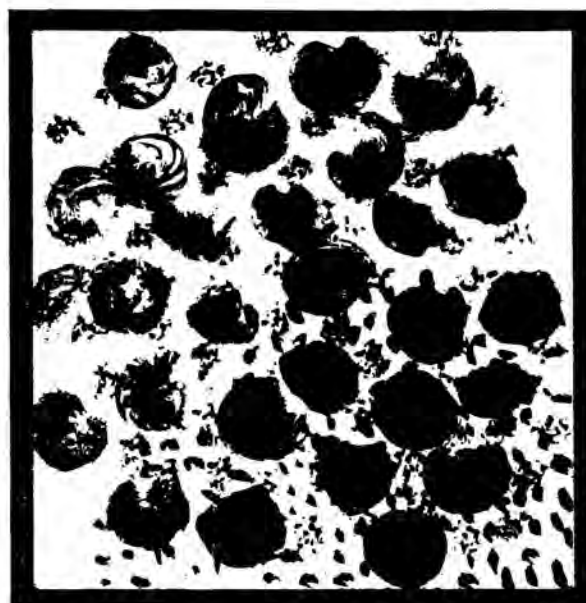
selama dan setelah menggambar.

Agar menghasilkan gambar yang bermutu, anak memerlukan pengetahuan dan ketrampilan pemakaian kuas dan cat tempera, yang meliputi penanganan cat dan kuas, sebelum, sewaktu dan sesudah pengecatan.

Setelah itu penggunaan media cat ke atas kertas dapat diarahkan dengan menunjukkan berbagai kesan yang dapat dihasilkan di atas kertas. Kesan tebal-tipisnya garis dapat ditimbulkan dari kuat tidaknya penekanan terhadap kuas yang dipakai. Kesan kecil besarnya bentuk dapat ditimbulkan dengan menitikkan ujung kuas atau menekan ujung kuas sambil diputar. Keseluruhan kesan tersebut dapat dilihat pada **Gambar 40**.

Bagi anak usia prasekolah, bentuk kuas yang dinilai sesuai dengan kemampuannya adalah kuas berujung bulat runcing untuk menghasilkan garis yang tajam dan tipis. Selain itu, kuas yang berujung pipih untuk menghasilkan bidang-bidang warna yang besar. Kuas berujung bulat dan runcing dikenal dengan sebutan “pit”, kuas cina, atau kuas biasa, sedang kuas berujung pipih dikenal dengan kuas pipih (**Gambar 41**). Kedua macam kuas tadi dianjurkan dipakai agar anak mampu menghasilkan gemaris yang beragam.

Garis hasil media cat tempera dapat tajam dan lebar. Hasil ini dapat dicapai bila anak telah mampu memperkirakan besarnya tekanan yang perlu di berikan pada kuas yang sedang dipakainya. Bagi anak prasekolah, kemampuan mengendalikan media ungkap masih terbatas serta kondisi ujung kuas yang lemah menyebabkan garis yang mereka hasilkan umumnya berukuran sedang sampai

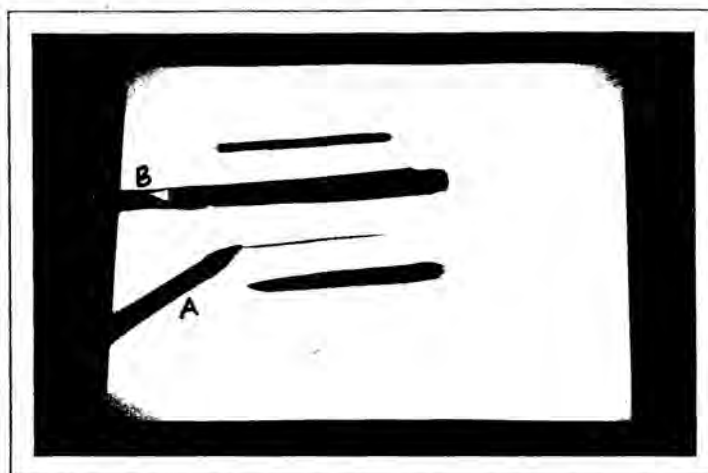


Gambar 40

“Bintik dan garis”

Tebal tipis garis dan besar kecilnya bintik dapat dihasilkan dengan membedakan tekanan yang diberikan pada kuas yang dipakai. (Bahan perlakuan)

besar. Akibatnya anak tidak dapat menggambar secara rinci sehingga perkembangan konsep gambarnya dapat terhambat dan seringkali menimbulkan rasa kecewa yang dapat mempengaruhi kepercayaan diri mereka dalam menggambar. (Lark, Horovitz, Lewis, dkk, 1967). Keterbatasan anak dalam berungkap melalui media cat tempera ini dapat dilihat pada **Gambar 42**.



Gambar 41

“Sapuan kuas yang berbeda”

(A) jenis kuas “pit” menghasilkan garis yang lebih kecil dan tajam
(B) jenis kuas pipih menghasilkan sapuan garis yang lebih lebar. (Pribadi)

Sifat cat yang tidak cepat kering sering menyebabkan bentuk obyek gambar yang dihasilkan anak tidak terkendali, berlumuran dan kotor sehingga ketalaran bekerjanya dapat terhambat dan menimbulkan kekecewaan. **Gambar 42** menunjukkan ketidakmampuan anak



Gambar 42

“Aku dan binatang”

Akibat ketidakmampuan anak mengolah media cat tempera dengan baik, gambar yang dihasilkan menunjukkan kesan berlumuran dan kotor. Bentuk obyek gambar tidak dapat diungkap dengan sempurna hanya gunung, matahari, awan yang nampak. (Fany, 5 tahun)

menggarap media ungunya dengan baik seperti yang diuraikan tadi. Namun bagi sebagian anak yang sudah mampu mengendalikan gejala perasaannya, hasil penumpukan warna-warna tempera menghasilkan nuansa-nuansa sangat indah (**Gambar 43**).



Gambar 43

" P o h o n "

Dedaunan pada pohon diungkap dengan memanfaatkan kesan bertumpuk dari warna hijau muda, hijau tua dan merah. Kemampuan menggarap ini diperoleh setelah anak mendapat latihan tentang media cat tempera. (Ayu, 5 tahun)

Media cat tempera yang bersifat cair, bila disapukan ke atas bidang kertas, akan merembas masuk ke dalam pori-pori kertas gambar. Ini menyebabkan media cat hanya dapat optimal, bila dipakai di atas kertas yang tidak terlalu licin, tetapi juga tidak terlalu berpori. Adanya daya rembas pada kertas menyebabkan media cat tempera kurang terungkap warnanya bila kertas yang digunakan berwarna gelap (**Gambar 44**).

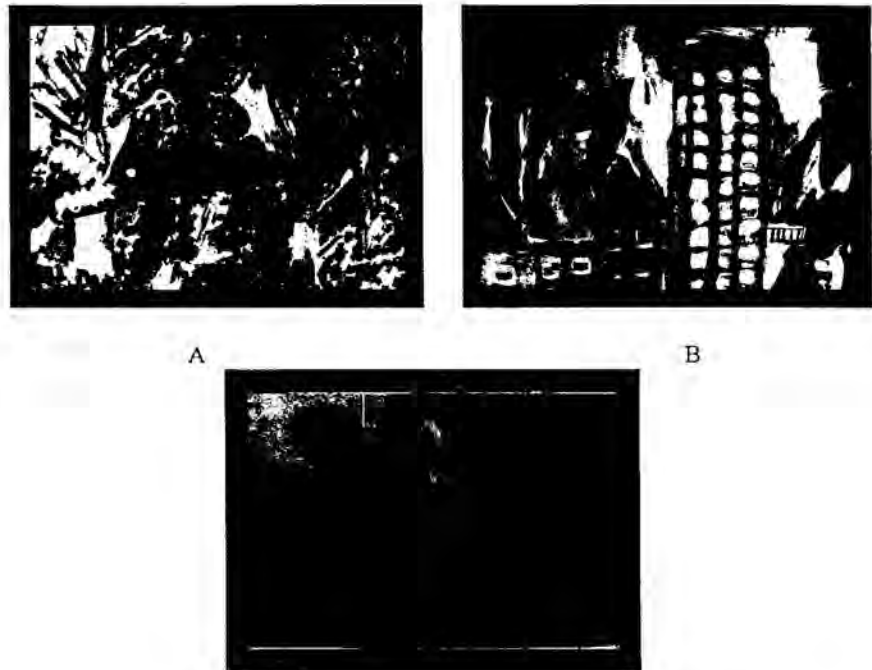


Gambar 44
" B u r u n g "

Warna yang diungkap melalui media cat tempera tidak optimal bila menggunakan kertas berwarna. Pada gambar (A) warna merah dan kuning nampak jelas karena menggunakan kertas putih. Namun pada gambar (B) warna kuning dan merah nampak tidak sejelas pada gambar (A) karena menggunakan kertas berwarna hijau. (Anin, 4 tahun)

Di samping kelemahan yang telah diuraikan di atas, media cat tempera memiliki beberapa kelebihan, yaitu: **Pertama**, tempera cair memungkinkan anak belajar mengenal pencampuran warna dengan jelas. Anak dapat melihat langsung perubahan yang terjadi ketika merah dicampur dengan kuning berubah menjadi jingga, dan ketika dicampur dengan biru menjadi ungu. Kuning bila dicampur biru, menjadi hijau.

Selain itu putih dan hitam dapat mengubah suatu warna menjadi pucat, abu-abu mengubahnya menjadi kusam, dan hitam mengubahnya menjadi gelap (**Gambar 45**). Pengalaman mencampur warna ketika menggambar memberi kemudahan bagi anak untuk menerima dan mengingat konsep warna asli dan campuran. Di samping itu pengalaman ini dapat menjadi pendorong bagi anak untuk berjelajah bersama media cat yang digunakannya. **Kedua**,



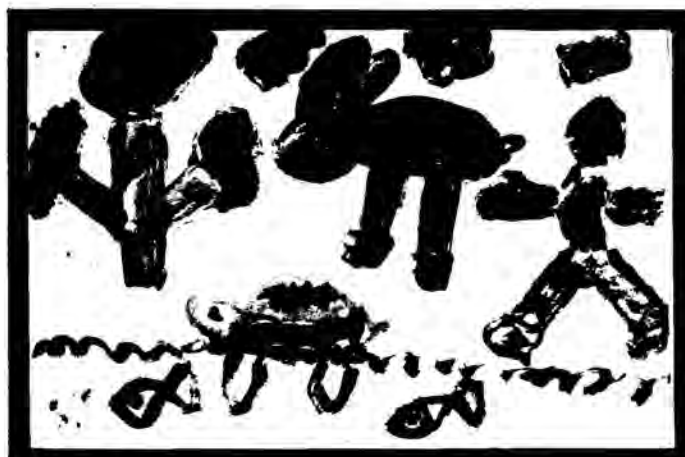
Gambar 45

“Pencampuran warna dapat diperkaya dengan menggunakan hitam, abu-abu dan putih”

(A) Gambar nampak gelap dan keras karena paduan warna yang digunakan dicampur dengan hitam. (B) Gambar nampak kusam dan sendu karena paduan warna yang digunakan dicampur dengan kelabu (C) Gambar nampak pucat dan dingin karena paduan warna yang digunakan dicampur putih. (Pelikan für die Schule, Fach Kunst: Deckfarben, p. 9-10)

media cat tempera disukai anak karena hasilnya dapat memberi kejutan di luar rancangannya sebelum menggambar. Kemudian hal ini dapat dipelajari oleh siswa dan dijadikan pengetahuan sehingga mereka kelak dapat mengulanginya dan dipakai untuk memperkaya rancangan gambar selanjutnya. Sapuan kuas yang menghasilkan nuansa-nuansa warna memberi kesan hidup pada gambar yang dihasilkan (Gambar 46).

Kesan kuas kering dapat dihasilkan melalui media ini untuk memberi kesan gerak pada obyek yang digambar. Selain itu kesan ini dapat dimanfaatkan untuk mengisi latar gambar, menggambar



Gambar 46

“Bermain dengan binatangku”

Media cat tempera dapat mengungkap keindahan nuansa-nuansa warna bila anak yang menggunakannya menguasai dengan baik teknik menggambar dengan cat. (Adhim Darda, 5.5 tahun)

permukaan tanah, rumput dan mengisi bidang sebagai barik (Gambar 47).

Media cat tempera dapat dipadu dengan media lain untuk memperkaya kesan dalam gambar. Oleh anak prasekolah media ini dapat dipakai dengan memanfaatkan ujung jari tangan hingga menghasilkan suatu gambar. Cetakan ujung-ujung jari anak di atas kertas akan menghasilkan kesan yang berbeda dengan hasil sapuan dari kuas, dan ini dapat dipakai untuk melatih motorik halus anak pada usia ini (Gambar 48). Media ini juga dapat dipadu dengan krayon hingga menghasilkan kesan batik dan spidol untuk memberi kesan rinci.

7. Kecerdasan Siswa

Padan kata kecerdasan ialah inteligensi, yang berasal dari kata latin *intellegere* yang berarti memahami (Compton's Pictured Encyclopedia,



Gambar 47

“ P o h o n ”

Rerumputan pada gambar ini diungkap dengan teknik kuas kering sehingga menimbulkan kesan yang lebih hidup. (Soraya, 5 tahun)

1962). Menurut Hadisubrata (1988), kata inteligensi atau *intellegens* adalah bentuk aktif dari kata *intellegere* sehingga pengertiannya menandakan sesuatu yang bersifat aktif. Jadi kecerdasan atau inteligensi merupakan aktivitas atau perilaku yang merupakan perwujudan dari daya untuk memahami.

Dalam bidang psikologi, kata kecerdasan atau inteligensi mempunyai beberapa pengertian yang belum disepakati oleh pakarnya. Perbedaan pendapat tersebut terletak pada peubah-peubah yang digunakan untuk mengukur kecerdasan yang menunjukkan adanya perkembangan konsep dari sejak Galton hingga Guilford. Namun pada dasarnya, menurut Bruno



Gambar 48

“Teknik tekan dengan ujung jari”

Media cat tempera dapat digunakan tanpa menggunakan kuas. Pada gambar ini kuas digantikan dengan ujung-ujung jari dan menggunakan teknik tekan. Melalui cara ini koordinasi tangan anak dapat ditingkatkan.

- A. Gambar mengungkap suatu pemandangan dengan paduan warna tanpa bentuk obyek-obyek yang rinci.
 - B. Gambar mengungkap obyek gambar dan paduan warna dengan jelas.
- (Pelikan Für die schule, Fach kunts: Deckfarben, p. 16)

(1989), kecerdasan berkaitan dengan sifat-sifat sebagai berikut :

- (1) kemampuan untuk belajar dengan cepat dalam mengambil manfaat dari pengalaman, (2) kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan situasi yang baru, (3) kemampuan untuk menggunakan penalaran secara abstrak, (4) kemampuan untuk memahami konsep katawi dan matematika, dan (5) kemampuan untuk memotivasi diri guna melaksanakan tugas yang perlu diselesaikan secara tepat.

Dari berbagai konsep dan pengukuran kecerdasan, Wechsler merancang suatu alat khusus yang dapat digunakan untuk mengukur kecerdasan anak usia 4-6,5 tahun dan dikenal sebagai WPPSI atau *Wechsler Preschool and Primary Scale of Intelligence*. Alat ini digunakan untuk mengukur kemampuan secara individu yang dikembangkan dari alat WISC atau *Wechsler Intelligence Scale for Children*.

Pada dasarnya David Wechsler sependapat dengan Binet bahwa kecerdasan sebagai perwujudan daya cerdas merupakan aktivitas atau perilaku kecerdasan pokok, terutama tentang pemahaman, penilaian dan penalaran. (Hadisubrata, 1988). Perbedaan konsep dengan Binet terletak pada pendapatnya bahwa memperoleh informasi tentang kemampuan tertentu seharusnya dilakukan dengan memisahkan butir soal menjadi beberapa kelompok dan menilainya secara terpisah. Hal ini terwujud dalam pengukuran pada alat-alat Wechsler seperti (1) kemampuan berbahasa (*verbal scale*) dan (2) kemampuan kinerja (*performance scale*). Jadi, berdasarkan konsep dari Wechsler, mengukur kecerdasan anak berarti menentukan secara kuantitatif seberapa jauh ia dapat memahami, menilai dan menalar kenyataan-kenyataan yang ada dalam lingkungannya ke dalam bentuk kemampuan berbahasa dan kinerja yang diwujudkan ke dalam suatu kecerdasan umum.

Dalam kaitannya dengan belajar, kecerdasan adalah kemampuan seorang anak menggunakan daya cerdasnya untuk belajar. Hasil belajar diperoleh melalui pengalaman dria, pencerapan, daya khayal, konsentrasi, abstraksi, penilaian dan penalaran. Proses mencapai suatu hasil belajar meliputi pula ingatan untuk menyimpan bahan-bahan yang diperolehnya

dari pengalaman dria kemudian mengingatnya kembali untuk diproses lebih lanjut. Jadi **kecerdasan dapat diartikan** sebagai kumpulan dari kemampuan-kemampuan di atas dalam suatu keterpaduan yang mewujudkan suatu kecerdasan umum.

Dalam proses belajar menggambar, seorang anak membutuhkan kemampuan umum yang meliputi kemampuan berbahasa dan kinerja. Kemampuan ini digunakan untuk mengembangkan konsep mereka tentang lingkungan sekitar, lambang-lambang gambar, serta tatanan gambar yang bermutu.

Kecerdasan merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan seseorang dalam menggambar (Lansing, 1976). Adanya hubungan yang berarti antara kecerdasan dengan menggambar telah banyak dibuktikan melalui berbagai penelitian. Florence Goodenough dalam Lansing (1976) berpendapat bahwa terdapat pengaruh yang berarti antara kecerdasan dengan gambar anak karena perkembangan konsep dan kognisi berperan besar terhadap hasil gambar anak.

Selain kemampuan mencerap citra dan koordinasi mata-tangan menurut Lansing (1976), perkembangan konsep pada anak bergantung pada kemampuannya untuk menganalisa benda-benda yang dilihat, menemukan unsur-unsur yang penting, serta melihat hubungan antara unsur-unsur tersebut. Hal ini tercermin pada gambar yang memiliki jumlah dan keberagaman obyek yang diungkapkan dan cara penataan obyek-obyek tersebut di atas bidang gambar.

Berdasarkan pendapatnya, Goodenough yang dikutip oleh Aiken (1967), mengemukakan suatu alat yang dikenal sebagai "*Draw-A-Man*" *test* untuk mengukur kecerdasan seorang anak melalui menggambar. Nilai

tertinggi diberikan pada gambar yang mengungkap kerincian dan ketepatan dari susunan dan proporsi gambar yang diciptakan anak. Gagasan ini kemudian dikembangkan oleh Dale Harris dengan memberi penjelasan-penjelasan yang lebih luas tentang teori-teori yang berpengaruh terhadap gambar anak. Dari uraian tadi nampak bahwa lambang-lambang gambar yang diciptakan seseorang dipengaruhi oleh perkembangan konsep yang dimilikinya.

Hasil penelitian dari Munro yang dikutip oleh Lark, Horovitz, Lewis, dkk, (1967) menyimpulkan bahwa rerata kecerdasan anak berbakat seni jauh lebih tinggi dibanding kecerdasan anak-anak seusianya. Selanjutnya dikutip pula oleh Lark, Horovitz, Lewis, dkk, tentang penelitian dari Russell yang membuktikan adanya hubungan yang berarti antara kemampuan menggambar dengan kemampuan membaca, hasil belajar secara keseluruhan di sekolah dan kecerdasan siswa.

Berdasarkan pendapat dan penelitian yang dibahas tadi nampak bahwa agar seorang anak dapat berhasil mencipta gambar yang bermutu dibutuhkan kecerdasan yang meliputi kemampuan berbahasa dan kinerjanya.

8. Kemampuan Awal

Kemampuan awal berperan penting dalam suatu proses belajar karena hal itu dapat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang terhadap sesuatu hal yang dipelajarinya. Suatu informasi baru akan dapat diterima seseorang secara optimal bila hal tersebut dapat dikaitkan dengan kemampuan yang telah dimiliki sebelumnya (Klausmeir, 1985). Jadi keberhasilan seseorang dalam belajar selain dipengaruhi oleh

informasi yang diterimanya, juga oleh pengetahuan awal yang terkait.

Berdasarkan konsep Seni Rupa dari Barrett (1982), kemampuan awal yang perlu dimiliki seseorang dalam menggambar tercermin dari unsur tata, unsur garap dan unsur grahita. Kemampuan awal yang berkaitan dengan unsur tata adalah kemampuan tentang ketrampilan anak mengungkapkan unsur-unsur dasar bentuk dan menggabungkannya ke dalam bangun bentuk suatu obyek gambar yang bermakna. Kemampuan awal yang berkaitan dengan unsur garap berkenaan dengan ketrampilan mengenal dan mengolah media ungkap. Kemampuan awal yang berkaitan dengan unsur grahita berkenaan dengan ketrampilan mengolah pusa, perasaan ke dalam gagasan dan alur-alur cerita yang khayali dan unik.

Kemampuan mengungkap dan menggabung unsur-unsur dasar bentuk ke dalam suatu bangun obyek gambar diperlukan anak agar mereka mampu mengungkap makna dari gambar yang diciptakannya. Anak pada usia 5-6 tahun pada umumnya telah mampu menjaga koordinasi mata-tangan dan mewujudkan pikirannya dengan baik. Lark, Horovitz, Lewis, dkk, (1967) menjelaskan bahwa anak-anak yang memiliki pengalaman untuk lebih banyak melatih sensori-motoriknya, akan lebih trampil menggunakan dan menggabungkan unsur-unsur bentuk menjadi suatu bangun yang bermakna, dibanding dengan anak lain usia sebayanya. Kemampuan mengolah unsur-unsur bentuk ini sangat dibutuhkan anak untuk dapat mengungkap gagasannya sehingga merupakan prasyarat bagi seorang anak untuk menentukan kesiapan belajar menggambar.

Kemampuan mengenal dan mengolah media ungkap dibutuhkan anak untuk menyampaikan gagasannya ke bentuk gambar. Tanpa adanya

ketrampilan menggarap yang digunakan, maka anak tidak mungkin mewujudkan gagasan-gagasan yang dimilikinya ke bentuk gambar. Oleh sebab itu media unkap berperan penting sebagai perantara bagi anak dengan gambar ciptaannya. Agar gagasan yang diungkap ke gambar bermakna dan sesuai dengan ungkapan dirinya, anak perlu memiliki kemampuan untuk mengendalikan media unkapnya. Gagasan yang sangat baik tidak mungkin terwujud dengan baik bila tidak disertai dengan kemahiran mengelola media unkapnya. Di samping itu kemahiran mengolah media unkap ini dapat merupakan sumber ilham dalam menciptakan gagasan selanjutnya.

Kemampuan mengolah unsur-unsur dasar bentuk dan media unkap merupakan prasyarat untuk dapat mengungkap gagasan ke bentuk gambar. Kemampuan mengolah pusa, perasaan dan daya khayal dibutuhkan anak untuk menghasilkan beragam gagasan baru yang khayali. Kepekaan perasaan terhadap lingkungan sekitar akan menjadikan anak memiliki kemampuan menghasilkan gagasan-gagasan yang memiliki kadar rasa yang tinggi. Di samping itu adanya daya khayal yang tinggi memungkinkan anak mencipta beragam gagasan yang baru dan khayali. Suatu gambar dikatakan bermutu bila di dalamnya tercakup ungkapan perasaan-perasaan sehingga konsep yang disampaikan memiliki keunikan tersendiri. Kepekaan dan daya khayal ini merupakan prasyarat untuk menunjang keberhasilan anak dalam menggambar.

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa **kemampuan mengungkap dan menggabung unsur-unsur dasar bentuk, kemampuan mengenal dan mengolah media unkap serta kemampuan mengolah pusa, perasaan dan daya khayal merupakan**

kemampuan awal yang dibutuhkan siswa untuk mengungkap gagasannya melalui gambar. Ketiga kemampuan tadi terwujud secara menyatu ke dalam suatu karya gambar anak. Jadi melalui karya gambar seorang anak, kemampuan-kemampuan prasyarat tersebut dapat dipantau.

9. Hasil Belajar Menggambar

Belajar merupakan suatu proses yang memungkinkan seorang anak mengubah perilakunya hingga menghasilkan suatu perubahan yang relatif menetap. Menurut Gagnè dan Briggs (1979) belajar ialah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi dari lingkungan dengan beberapa tahapan pengolahan informasi yang dibutuhkan untuk memperoleh kapabilitas yang baru. Winkel (1987) menjelaskan secara lebih rinci bahwa belajar adalah suatu kegiatan mental dan fisik yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap. Perubahan ini bersifat relatif menetap dan berbekas. Selanjutnya ditambahkan bahwa perubahan yang terjadi akibat proses tersebut dapat berupa suatu hasil yang baru sifatnya atau penyempurnaan terhadap hasil yang telah diperoleh.

Menurut Gagnè (1975), hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal (*capability*) yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan memungkinkan orang itu melakukan sesuatu atau menunjukkan kinerja tertentu (*performance*). Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar.

Wilson dalam Bloom, Hasting & Madaus (1971) mengemukakan tujuh ranah hasil belajar dalam Seni Rupa, yaitu (1) pencerapan (*percep-*

tion), (2) pengetahuan (*knowledge*), (3) pemahaman (*comprehension*), (4) analisis (*analysis*), (5) evaluasi (*evaluation*), (6) apresiasi (*apreciation*) dan (7) produksi (*production*). Sesuai dengan batasan masalah yang telah diungkapkan pada Bab I, maka pembahasan tentang hasil belajar yang dibahas pada penelitian ini dibatasi pada ranah produksi seperti yang dikemukakan Wilson di atas.

Hasil belajar, menurut Reigeluth (1983), merupakan salah satu aspek hasil warah, yang dapat ditinjau dari segi keefektifan, efisiensi dan daya tarik pengajaran. Kemanjuran suatu pengajaran dinilai dari segi keberhasilan siswa mencapai taraf prestasi yang telah ditentukan. Hasil belajar yang pada umumnya dinyatakan dalam angka diperoleh siswa setelah mereka menyelesaikan suatu program pengajaran.

Di bidang Seni Rupa tujuan belajar dikaitkan dengan karya yang dihasilkan oleh siswa. Wilson dalam Bloom, Hasting & Madaus (1971) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan produksi atau hasil karya dalam Seni Rupa adalah suatu hasil yang dibentuk berdasarkan penataan segi-segi artistik. Namun tujuan belajar tidak selamanya dikaitkan dengan hasil atau produksi. Ada yang beranggapan bahwa hasil karya merupakan tujuan kedua setelah proses berkarya (Lowenfeld & Brittain, 1967).

Dalam menggambar, sebagian aspek perilaku yang terdapat pada ranah produksi adalah ketrampilan yang merupakan komponen belajar motorik. Oleh sebab itu hasil gambar diperlukan sebagai bukti belajar dari belajar motorik. Berkaitan dengan hal tersebut, Wachowiak dan Ramsay, yang dikutip oleh Bloom, Hasting & Madaus (1971), menyatakan bahwa hasil karya dalam bidang Seni Rupa umumnya dan menggambar khususnya berperan amat penting karena melalui hasil tersebut guru dapat

langsung memberi masukan untuk meningkatkan daya cipta artistik dalam karya gambar siswanya.

Pada uraian tentang menggambar di Bab II bagian 2, telah dijelaskan bahwa menggambar merupakan suatu usaha menyusun kembali konsep dan emosi ke dalam suatu bentuk gambar baru, berdasarkan prosedur tertentu yang membutuhkan ketrampilan estetis, serta hasilnya memiliki bangun yang menyenangkan bagi diri maupun pengamatnya. Berdasarkan hal tersebut maka gambar adalah suatu bangun yang menyenangkan diri penggambar dan pengamatnya, dan merupakan suatu susunan baru berupa ungkapan dari konsep dan rasa, yang disusun berdasarkan prosedur estetis tertentu. Agar gambar yang dihasilkan sesuai dengan batasan yang diutarakan tersebut, Eisner (1972) menyatakan bahwa terdapat tiga segi perilaku yang perlu dikembangkan, yaitu segi ketrampilan, estetika dan ungkapan, serta daya khayal yang berdaya cipta. Beberapa segi perilaku yang perlu dikembangkan tadi diperkuat oleh Wilson, dalam Bloom, Hasting & Madaus (1971) yang menyatakan bahwa segi perilaku produktif adalah: (1) ketrampilan (*skill*) dan (2) daya cipta (*creativity*). Kedua segi perilaku ini pada pelaksanaan pengukurannya digabung dengan isi kajian Seni Rupa yang meliputi (1) media, alat dan proses pembentukan, (2) bangun rupa, (3) pokok masalah, (4) bentuk Seni Rupa, (5) kaitan budaya, (6) teori dan kritik seni. Keseluruhan isi kajian Seni Rupa tadi pada dasarnya sama dengan aspek estetika dan ungkapan menurut Eisner tersebut di muka.

Dalam menggambar, segi-segi perilaku pada ranah produksi serupa dengan segi perilaku pada Seni Rupa, yaitu (1) ketrampilan dan (2) daya cipta. Isi bidang kajian menggambar memiliki ciri yang lebih khusus

sifatnya, yang mengarah ke pembahasan karya dwimatra sehingga segi yang dinilai adalah (1) media, alat dan teknik, (2) bangun gambar dan (3) pokok masalah. Kesemua aspek dari perilaku dalam ranah produksi maupun isi bidang kajian menggambar terdiri dari beberapa segi. Segi perilaku ketrampilan terdiri dari (1) keahlian atau ketrampilan siswa dalam mengendalikan media unguap dan (2) ketepatan siswa mengungkap bangun bentuk obyek gambar. Ketrampilan mengendalikan media dan alat gambar yang digunakan siswa dalam berkarya berpengaruh terhadap kualitas gambar yang dihasilkan. Pada pembahasan tentang konsep dasar menggambar, Barrett (1982) memasukkan kemahiran mengendalikan media unguap ke dalam unsur garap. Kemahiran mengungkap bangun bentuk obyek gambar termasuk ke dalam unsur tata. Berdasarkan perkembangan gambar anak, hasil belajar menggambar yang berkaitan dengan ketrampilan motorik meliputi (1) teknik, (2) warna, (3) garis, (4) bentuk, (5) barik, (6) pengelompokan dan penyusunan, (7) kejelasan, (8) gagasan, (9) peristiwa, (10) tema dan (11) rasa.

Perilaku trampil merupakan hasil belajar sensori-motorik yang berkaitan dengan media unguap dan alat gambar, serta kemampuan mencipta bangun bentuk obyek gambar. Menurut Wilson dalam Bloom, Hasting & Madaus (1971) ketrampilan merupakan keahlian secara teknis dalam mengolah alat dan bahan secara fisik hingga menghasilkan karya yang berkualitas. Secara lebih terarah, Lansing (1976) menyatakan bahwa ketrampilan merupakan kemahiran yang berkaitan dengan hal teknis atau kemahiran mengolah alat dan bahan untuk mengungkap daya cipta ke dalam bentuk karya atau produk sehingga orang lain dapat mengerti

konsep dan perasaan yang diungkapkan oleh perupa. Selanjutnya ia menambahkan bahwa dalam bidang Seni Rupa, ketrampilan berperan penting karena merupakan syarat dasar untuk pengungkapan daya cipta.

Menurut Block yang dikutip dalam Winkel (1987), belajar sensori-motorik merupakan bentuk belajar yang meliputi kegiatan mental dan fisik. Dalam belajar ini, kegiatan mengamati melalui alat dria (sensorik) maupun gerak dan menggerakkan (motorik) berperan penting. Pearreren dalam Winkel (1987) mengemukakan bahwa proses belajar ketrampilan motorik atau sensori-motorik meliputi (1) tahap kognitif, (2) tahap latihan dan (3) tahap otomatisasi. Tahap kognitif berkaitan dengan berbagai pengetahuan yang berkaitan dengan ketrampilan tertentu; tahap latihan berkaitan dengan latihan untuk mendarah dagingkan ketrampilan tertentu; dan tahap otomatisasi berkaitan dengan seluruh rangkaian gerak-gerik yang berlangsung secara lancar. Selanjutnya Winkel menjelaskan bahwa :

“Otomatisasi dalam ketrampilan motorik merupakan ciri khas yang merupa-kan rangkaian gerak-gerik yang berlangsung secara teratur, berjalan lancar dan luwes, tanpa dibutuhkan refleksi-refleksi tentang apa yang harus dilakukan dan mengapa diikuti urutan gerak gerik tertentu”.

Jadi perilaku otomatisasi merupakan rangkaian gerak dan perbuatan yang terkoordinasi satu sama lain, berlangsung seolah-olah dengan sendirinya tanpa disertai kesadaran tinggi tentang jalannya program tersebut walaupun orang tersebut berada dalam keadaan sadar.

Belajar ketrampilan motorik disebut oleh pakar psikologi belajar sebagai *perceptual motor skills* atau *psychomotor skills*. Sebabnya, ketrampilan belajar motorik tidak hanya menuntut kemampuan gerakan otot, urat dan persendian dalam tubuh, tetapi membutuhkan pula pengamatan melalui alat dria dan pengolahan secara kognitif yang

melibatkan pengetahuan dan pemahaman (Winkel, 1987). Oleh sebab itu, dalam belajar ketrampilan motorik, gerakan fisik, pencerapan, konsep dan kaidah, pengetahuan, bahkan sikap semuanya berperan, namun pengaturan gerakan fisik dan koordinasi antara gerakan pada berbagai anggota badan memegang peran utama. Oleh sebab itu, menurut Gagnè (1975), ketrampilan motorik merupakan kemampuan dasar yang mendasari pelaksanaan perbuatan raga secara mulus. Selain itu belajar sensori-motorik merupakan dasar dalam belajar berpikir (Piaget, 1977) dan perkembangan sikap seseorang (Winkel, 1987).

Menurut Maxim (1980) pengembangan ketrampilan motorik anak prasekolah meliputi ketrampilan motorik kasar (*gross motor skill*) dan ketrampilan motorik halus (*fine motor skill*). Pada umumnya perkembangan ketrampilan motorik anak usia 5-6 tahun memiliki pola yang dapat diramalkan sehingga memiliki norma tertentu seperti yang diungkapkan oleh Smart & Smart (1977), Maxim(1980) serta Hurlock (1978). Keseluruhan norma tersebut menjelaskan tentang norma perkembangan anak usia 5 - 6 tahun pada umumnya ditinjau dari segi perkembangan motorik kasar dan halus (terdapat pada **Lampiran 3**). Norma-norma tersebut dapat dijadikan panduan dalam setiap kegiatan belajar ketrampilan motorik. Selain itu perbedaan individu dan dukungan lingkungan sekitar anak juga berpengaruh terhadap kegiatan belajar ketrampilan motorik (Hurlock, 1987). Selanjutnya dijelaskan pula bahwa dalam belajar ketrampilan motorik perlu memperhatikan hal-hal penting sebagai berikut : (1) kesiapan belajar, (2) kesempatan belajar, (3) kesempatan berlatih, (4) model yang baik, (5) bimbingan, (6) motivasi, (7) belajar secara individu, dan (8) ketrampilan sebaiknya dipelajari satu

demisatu. Dalam belajar ketrampilan motorik terdapat dua segi penting yang perlu diperhatikan yaitu bantuan dan hambatan yang dapat mempengaruhi penguasaan tugas-tugas perkembangan motorik anak agar dapat mencapai hasil yang optimal (**Lampiran 4**)

Khususnya dalam menggambar, ketrampilan motorik yang dipelajari meliputi gerakan fisik terutama yang berkaitan dengan mata-tangan, pencerapan, konsep dan kaidah, pengetahuan, dan sikap. Ketrampilan motorik dalam menggambar lebih ditekankan pada pengaturan gerak mata dan tangan. Jadi dalam menggambar, ketrampilan yang dipelajari tidak semata-mata merupakan kemahiran secara fisik tetapi kepekaan anak dalam mencerap konsep dan perasaan dalam gambar yang diterimanya serta kepekaan dalam menanggapi rangsangan-rangsangan yang dicerap ke dalam ungkapan bentuk gambar yang diciptakannya. Melalui ketrampilan motorik yang meliputi (1) ketrampilan produktif berupa (a) kemampuan mengolah media ungkap dan (b) kemahiran mengungkap bangun bentuk obyek gambar serta (2) ketrampilan apresiatif berupa (a) kemampuan mencerap dan (b) menanggapi hal-hal yang berkaitan dengan konsep dan perasaan dalam suatu karya, maka segi ketrampilan menggambar dapat dicapai hingga tahap otomatisasi.

Ketrampilan dalam bidang Seni Rupa merupakan hal penting, seperti yang telah diuraikan di atas. Namun peningkatan kemampuan ini harus dilakukan dengan tepat, yaitu melalui pengembangan pengetahuan dan sikap yang berkaitan dengan ketrampilan. Tanpa pengetahuan dan sikap yang tepat, motivasi siswa dapat menurun sehingga daya cipta yang dibutuhkan untuk berungkap dapat terhambat.

Jadi ketrampilan dalam menggambar tidak hanya berkaitan dengan

kemahiran koordinasi mata-tangan untuk mengolah berbagai macam alat, media dan bahan secara efisien, tetapi juga merupakan kemahiran mengolah alat dan bahan sebagai sumber ilham untuk meningkatkan mutu hasil gambar.

Segi berikutnya dalam ranah produksi adalah segi daya cipta yang kadarnya dapat berpengaruh terhadap mutu gambar yang dihasilkan anak. Pada konsep dasar Seni Rupa yang dikemukakan Barrett (1982), segi daya cipta dikembangkan di semua unsur Seni Rupa bersamaan dengan pengembangan segi ketrampilan.

Daya cipta memiliki pengertian yang beragam. Munandar (1988) menjelaskan bahwa keragaman pengertian daya cipta yang dikemukakan para ahli pada dasarnya menunjukkan kecenderungan yang saling terkait dan terdiri dari empat faktor yang dikenal sebagai "4P", yaitu (1) pribadi yang berdaya cipta, (2) pendorong terwujudnya daya cipta, (3) proses berdaya cipta dan (4) produk daya cipta.

Pada penelitian ini, faktor daya cipta yang dibahas dalam hasil belajar menggambar termasuk ranah produksi. Oleh karena itu daya cipta yang dibahas dalam penelitian ini cenderung pada pengertian daya cipta sebagai produk, tanpa mengabaikan faktor pribadi, pendorong dan proses. Ke tiga faktor terakhir, pada dasarnya dikembangkan pula dalam pelaksanaan guna mencapai hasil gambar yang berdaya cipta tinggi.

Secara umum Baron yang dikutip dalam Munandar (1988) mengemukakan pengertian daya cipta sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu hasil yang baru. Selanjutnya dijelaskan bahwa suatu karya itu baru dan bermakna bagi penciptanya dan bukan untuk orang lain. Hurlock (1991) menjelaskan pengertian daya cipta sebagai

kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Semiawan, Munandar dan Munandar (1984) mengemukakan bahwa daya cipta ialah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Lansing (1976) menjelaskan pengertian daya cipta secara lebih rinci sebagai suatu kemampuan menyusun kembali konsep dan perasaan yang telah dimiliki seseorang ke dalam bentuk baru.

Gambar anak sebagai hasil daya cipta merupakan ciptaan baru dan bermakna bagi dirinya. Dalam gambar terkandung kemampuan untuk menyusun kembali konsep dan perasaan yang dimiliki anak ke bentuk baru. Gambar dapat terwujud sebagai hasil dari suatu proses bercrepta yang membutuhkan hasrat pribadi dan dukungan dari lingkungan. Suatu hasil yang berdaya cipta akan mengungkap ciri-ciri khusus yang merupakan ciri bercrepta. Melalui pikir cipta yang dikenal sebagai pikir pencar atau *divergent thinking*, anak memiliki kemampuan melihat berbagai kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah.

Menurut Guilford (1964), yang dikutip dalam Lowenfeld & Brittain (1967), ciri-ciri bercrepta meliputi (1) kelancaran berpikir (*fluency*), (2) kelenturan berpikir (*flexibility*), (3) keaslian berpikir (*originality*), dan (4) kerincian berpikir (*elaboration*).

Berdasarkan ciri bercrepta seperti yang telah diuraikan tadi, ciri bidang kajian Seni Rupa serta ciri anak prasekolah usia 5-6 tahun, maka segi daya cipta dalam penelitian ini meliputi : (1) jumlah gagasan, (2) ketalaran (*spontaneity*), (3) daya khayal, (4) keaslian berpikir, dan (5) sri naya (penataan estetik).

Jumlah gagasan merupakan perwujudan dari kelancaran berpikir (*fluency thinking*) yang merupakan salah satu ciri berpikir cipta. Kelancaran berpikir merupakan kemampuan seseorang menghasilkan keberagaman gagasan dalam menjawab suatu permasalahan pada rentang waktu tertentu (Lowenfeld & Brittain, 1967). Penekanan cara berpikir ini terletak pada jumlah gagasan yang dihasilkan, kesesuaian hubungan-hubungan dengan permasalahan yang dihadapi (Lewy, 1991).

Makin banyak gagasan yang dikemukakan anak ke bentuk gambar yang selaras dengan permasalahan yang dihadapi, maka hasil gambarnya akan lebih bermutu. Dalam penelitian ini, jumlah gagasan dikaitkan dengan warna, garis, bentuk, pengelompokan dan penyusunan serta tema.

Ketalaran atau spontanitas merupakan cerminan dari kelenturan berpikir (*flexibility thinking*) sebagai salah satu ciri berpikir cipta (Lewy, 1991). Munandar (1985) menyatakan bahwa kelenturan berpikir merupakan kemampuan untuk menemukan berbagai kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah yang penekanannya terletak pada kualitas, ketepatangunaan dan keberagaman jawaban lain dari pola yang biasanya berlaku. Berpikir lentur yang berkaitan dengan ketalaran merupakan suatu kemampuan seseorang dalam menanggapi suatu masalah secara cepat dan tepat berdasarkan kata hati tanpa dirancang lebih dulu (Lark, Horovitz, Lewis, dkk, 1967).

Dalam menggambar, ketalaran merupakan suatu ketrampilan seseorang menanggapi suatu rangsangan yang datang dari luar secara cepat kemudian mewujudkannya secara cepat dan tepat ke bentuk gambar (Brookes, 1986). Rangsangan yang datang dari luar tersebut dapat berupa gambar maupun katawi. Tanggapan ini berwujud kemahiran

dalam mengambil keputusan untuk mencerap, menafsir dan memecahkan permasalahan yang dihadapi secara cepat dan tepat, kemudian mencipta bentuk obyek gambar yang bermakna sesuai dengan gagasan yang muncul sebagai pemecahan masalahnya. Dalam penelitian ini, ketalaran sebagai produk berkaitan dengan (1) warna, (2) garis, dan (3) bentuk.

Daya khayal merupakan cerminan dari kelenturan (*flexibility thinking*) dan keaslian berpikir (*original thinking*) yang merupakan ciri berpikir cipta. Daya khayal merupakan suatu proses mental yang terdiri dari gambaran-gambaran yang dihasilkan oleh khayalan atau citra seseorang yang sifatnya berbeda bahkan dapat berlawanan dengan yang dihasilkan oleh panca indra (Bruno, 1989). Menurut Lark, Horovitz, Lewis, dkk, (1967) kemampuan berkhayal seorang anak dalam gambar merupakan kemampuan mengungkap gambaran-gambaran atau citra yang kemudian diungkapkannya ke bentuk gambar berdasarkan pengetahuan yang telah dimilikinya. Kemampuan berkhayal ini juga dipengaruhi oleh pengalaman yang pernah dimiliki anak sebelumnya. Seperti yang dikemukakan oleh Munandar (1988), daya khayal merupakan suatu proses di mana unsur-unsur pengalaman digabung dengan citra untuk membentuk hasil-hasil baru.

Dari uraian di atas nampak bahwa daya khayal berperan penting dalam kemampuan mencipta gambar-gambar yang unik atau baru. Melalui kemampuan ini, anak dapat membayangkan kejadian-kejadian mendatang dan dapat mempersiapkan diri untuk menghadapinya (Ross, 1982). Daya khayal anak usia prasekolah sedang mencapai puncaknya, namun daya ini perlu terus digali dan dikembangkan agar mereka peka dan mahir memanfaatkannya untuk mencipta. Pengembangan daya ini

dapat diupayakan dengan meningkatkan kepekaan perasaan dan daya ciptanya, melatih berpikir khayali dan meningkatkan ketrampilannya mengungkap daya tersebut ke gambar.

Dalam penelitian ini, kemampuan berkhayal terwujud ke dalam gagasan yang khayali yang berkaitan dengan (1) teknik pengolahan media unkap, (2) bentuk, (3) barik, (4) susunan yang berhubungan dengan keruangan dan kedalaman, (5) gagasan, dan (6) peristiwa.

Keaslian berpikir (*original thinking*) merupakan salah satu ciri dalam berpikir cipta yang merupakan kemampuan mencipta sesuatu yang baru yang berbeda dari biasanya dan bukan merupakan pengulangan dari hal-hal yang telah ada (Lewy, 1991). Kemampuan ini biasanya berkaitan dengan hasil pikiran yang merupakan jawaban dari suatu permasalahan, cara kerja, gagasan yang unik (Maxim, 1980). Keaslian berpikir lebih ditekankan dalam bentuk hasil yang diperoleh siswa.

Dalam menggambar, keaslian berpikir merupakan suatu kemampuan seseorang menghasilkan gagasan baru yang unik yang merupakan gabungan dari konsep dan perasaannya (Lansing, 1976). Gagasan tersebut diwujudkan ke dalam lambang-lambang gambar baru berdasarkan kemampuan yang telah dimilikinya. Bentuk lambang-lambang baru yang dihasilkan tersebut merupakan pengayaan dari bentuk-bentuk lambang yang ada. Dalam penelitian ini keaslian berpikir berkaitan dengan (1) warna, (2) bentuk, (3) kejelasan, dan (4) peristiwa.

Srinaya atau keselarasan penataan artistik merupakan cerminan dari kemampuan pikir babar (*elaboration thinking*) atau pembabaran yang merupakan ciri berpikir cipta. Kemampuan ini berkait dengan keselarasan rancangan dan penataan suatu gagasan serta kerincian berpikir (Lewy,

1991). Eisner (1972) mengungkapkan bahwa kemampuan menggabung dan menata obyek gambar atau keseluruhan bidang gambar secara selaras merupakan salah satu ciri dari daya cipta yang dibutuhkan dalam bidang Seni Rupa. Kemampuan mengambil keputusan tentang keselarasan penataan bidang gambar ini berbeda dengan kemampuan dari ciri daya cipta yang lain. Pada ciri ini bentuk, obyek, gagasan, yang telah dihasilkan pada ciri lainnya ditata secara selaras dengan mengacu pada kaidah-kaidah Seni Rupa seperti proporsi, keseimbangan, irama dan kesatuan. Dalam penelitian ini, srinaya berkaitan dengan (1) warna, (2) bentuk, (3) pengelompokan dan penyusunan dan (4) emosi. Srinaya dalam bidang menggambar merupakan bagian penting karena didalamnya terkandung proses pengambilan keputusan akhir dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi yaitu pemecahan masalah yang berkaitan dengan kaidah-kaidah estetis.

Perilaku cipta (*creative behavior*) merupakan hasil belajar cipta. Dalam belajar cipta perlu dikembangkan cara berpikir memusat (*convergent*), memencar (*divergent*) dan kritis (Semiawan, Munandar dan Munandar, 1984). Menurut Jung yang dikutip oleh Clark (1983), daya cipta mencakup empat fungsi dasar, yaitu (1) berpikir rasional, (2) perkembangan pada tingkat tinggi dari emosi atau perasaan, (3) bakat khusus dan perkembangan mental dan fisik tingkat tinggi, (4) kesadaran tingkat tinggi yang dihasilkan oleh penggunaan daya khayal, khayalan dan penerobosan terhadap kondisi ambang kesadaran dan ketaksadaran. Keseluruhan fungsi dasar tersebut diungkap dalam bagan tentang lingkaran daya cipta berikut ini. Ke empat fungsi tersebut, masing-masing memiliki ciri serta kekuatan dan kelebihan tersendiri dalam mewujudkan

daya cipta dalam diri seseorang. Agar potensi bercrepta seseorang dapat terwujud, dibutuhkan pertumbuhan dan fungsi ke empat faktor di atas dalam bentuk interaksi secara utuh.

Daya cipta dimiliki oleh setiap anak dengan kadar yang berbeda. Daya ini dapat berkembang secara optimal bila dilatih terus menerus dan didukung oleh lingkungan yang kondusif. Melalui berbagai tahapan dan proses yang bertingkat dan urutan yang berjenjang, daya cipta sebagai produk dapat diwujudkan.

Bagan 12
Lingkaran Daya Cipta



Sumber : Adaptasi dari Clark (1983). *Growing up gifted: Developing the potential of children at home and at school* (ed. kedua) Columbus: Charles E. Merrill.

B. Kerangka Berpikir

1. Perbedaan pengaruh penggunaan carawarah bebas terarah dengan carawarah bebas ungkap terhadap hasil belajar menggambar

Berdasarkan penjelasan teoritis yang telah dikemukakan, menggambar berperan penting dalam kehidupan anak. Hal ini nampak pada fungsi gambar

bagi kehidupan anak, yaitu sebagai (1) alat untuk berungkap diri yang berkaitan dengan konsep dan emosi anak, (2) alat untuk berkomunikasi dengan lingkungannya dan (3) alat untuk mengembangkan berbagai kemampuan belajar anak. Agar keseluruhan fungsi tadi dapat terwujud dibutuhkan usaha untuk menggali dan mengembangkan cara yang tepat untuk menunjangnya.

Pandangan pendidikan prasekolah di jenjang pendidikan Taman kanak-kanak, pada dasarnya beracu pada pengembangan secara utuh bidang pengembangan daya pikir, sosio-emosional, ketrampilan dan daya cipta. Pandangan tadi mewujudkan tujuan pendidikan Taman Kanak-kanak yang pada hakikatnya membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta yang dibutuhkan anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan pertumbuhan serta pengembangan selanjutnya.

Melihat uraian tersebut, menggambar dapat dimanfaatkan untuk menunjang tujuan pendidikan prasekolah. Pada dasarnya melalui menggambar, kemampuan anak yang meliputi sikap, pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta yang dibutuhkan anak dapat digali dan dikembangkan.

Agar menggambar dapat menunjang keberhasilan proses belajar di Taman Kanak-kanak, maka dibutuhkan usaha untuk menggali dan mengembangkan daya anak dalam menggambar. Menggali dan mengembangkan kemampuan menggambar dapat diupayakan melalui pemilihan carawarah menggambar yang sesuai dengan ciri bidang serta tujuan pendidikan Taman Kanak-kanak.

Suatu proses belajar menggambar dikatakan optimal bila gambar yang dihasilkan siswa di jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak memiliki mutu

yang baik. Suatu gambar dikatakan bermutu baik, bila mengungkap (1) kemampuan mengolah bangun bentuk secara estetik, (2) kemampuan mengolah media ungkap dan (3) kemampuan mengolah daya khayal dan perasaannya ke dalam gagasan-gagasan baru yang khayali dan unik.

Keberhasilan belajar menggambar selain dipengaruhi oleh informasi baru yang diterima juga oleh kemampuan awal yang dimiliki siswa. Kemampuan awal tersebut meliputi ketrampilan mengolah bentuk rupa secara estetik, mengendalikan dan mengolah media ungkap yang dipakai dan mengolah daya khayal dan perasaannya.

Kecerdasan merupakan kemampuan umum yang sangat dibutuhkan anak untuk mencipta suatu gambar yang bermutu. Dalam belajar menggambar kemampuan kinerja maupun katawi dibutuhkan untuk mengembangkan konsep mereka tentang dunia di sekitarnya sehingga mampu mengembangkan lambang-lambang dan tatanan gambar yang bermutu.

Agar siswa mampu mencerna seluruh bahan warah yang diberikan dan mencapai hasil yang optimal maka dibutuhkan carawarah menggambar yang tepat. Carawarah berfungsi tidak sekedar sebagai alat dalam proses penyampaian informasi tentang bahan warah yang akan diberikan pada siswa, tetapi lebih berperan sebagai suatu strategi yang berkaitan dengan penataan, penyampaian dan pengelolaan suatu bahan warah.

Suatu carawarah dikatakan sesuai atau tepat digunakan untuk suatu pengajaran bila (1) sesuai dengan ciri bidang kajiannya, (2) sesuai dengan ciri siswanya dan (3) sesuai dengan tujuan kurikulum di mana pengajaran tersebut dilaksanakan dan (4) sesuai dengan kendala yang ada.

Carawarah bebas terarah merupakan carawarah menggambar yang penataan bahan warahnya beracu pada konsep dasar Seni Rupa yang meliputi

unsur tata, garap dan grahita. Dalam carawarah ini, ketrampilan mengolah unsur dasar rupa dan bangun bentuk obyek gambar serta ketrampilan mengolah media ungkap secara estetis merupakan dasar ketrampilan yang perlu dimiliki siswa agar mereka mampu mengembangkan daya ciptanya secara optimal, sehingga menghasilkan karya gambar yang bermutu.

Penataan carawarah bebas terarah dibuat secara terstruktur dan terpadu guna mengembangkan kemampuan gambar anak secara rinci. Pengembangan kemampuan tersebut tertata dalam putaran dasar, bentuk, serta latar dan keselarasan. Melalui hal ini siswa diharapkan mampu mencerap, mengerti, mengingat dan mengungkap seluruh bahan warah secara optimal. Pada carawarah ini siswa dipandu dan dilatih memecahkan permasalahan yang berkenaan dengan penganalisaan dan penggabungan unsur rupa ke dalam bangun bentuk obyek gambar secara estetis. Panduan pada siswa diberikan melalui contoh-contoh cara membangun bentuk obyek yang bermakna maupun yang tak bermakna berdasarkan unsur dasar rupa. Selain cara menerjemahkan bangun-bangun obyek trimatra ke bentuk dwimatra yang dilakukan melalui percontohan pada lembar kerja, siswa berlatih pula mengamati dan menganalisa hasil-hasil gambar bermutu yang ada di sekelilingnya (buku, kartu, majalah dan lain sebagainya).

Pada carawarah bebas ungkap penataan bahan warahnya hanya beracu pada dua unsur dalam konsep dasar Seni Rupa, yaitu unsur grahita dan garap. Pengembangan unsur grahita merupakan dasar penataan dari carawarah ini. Pengembangan kepekaan perasaan dan daya khayal dilakukan dengan banyak memberi rangsang dari pihak guru agar daya cipta anak berkembang secara katawi. Gagasan yang terwujud kemudian diungkapkan ke dalam bentuk gambar dengan menggunakan media ungkap tertentu. Pengembangan unsur

garap ini dikembangkan oleh siswa secara mandiri tanpa adanya campur tangan dari guru. Hal ini dilakukan berulang kali agar melalui pengalaman tersebut, siswa diharap mampu memecahkan permasalahan secara mandiri tentang penerjemahan bentuk dari trimatra ke dwimatra.

Dalam carawarah bebas ungkap pengembangan kedua unsurnya ditata secara menyeluruh meliputi perasaan dan daya khayal serta pengolahan media ungkap. Melalui penataan bahan warah secara menyeluruh, siswa diharapkan dapat memecahkan permasalahannya secara menyeluruh sejak awal.

Kemampuan fisik, mental serta rasa pada anak usia 5-6 tahun masih terbatas. Agar kemampuan mereka dalam mencerap, mengerti, mengingat dan memecahkan masalah dapat optimal, diperlukan suatu tatanan bahan warah yang terstruktur, terarah dan seimbang. Tatanan seperti itu akan lebih memudahkan siswa belajar sehingga hasil yang diperoleh akan lebih mendalam dan tepat sasaran. Mengingat carawarah bebas terarah memiliki tatanan bahan warah seperti yang dibutuhkan oleh siswa usia prasekolah, maka carawarah bebas terarah lebih baik dari carawarah bebas ungkap.

Dalam penyampaian bahan warah, peran guru pada carawarah bebas terarah cukup besar, namun diimbangi dengan pemakaian lembar-lembar kerja dan latihan secara mandiri. Anak usia prasekolah masih lebih banyak membutuhkan perhatian dan bimbingan dari guru sebagai pengganti orang tuanya di sekolah. Siswa aktif bekerja dengan lembar-lembar kerja dan latihan mandiri sewaktu menggambar dan berdiskusi bersama guru untuk mendapatkan pengetahuan dan ketrampilan yang berkaitan dengan ketiga unsur dari konsep dasar Seni Rupa. Sementara itu guru menanamkan kerangka acuan berpikir yang benar yang berkaitan dengan fakta dan konsep dari unsur-unsur Seni Rupa tersebut.

Pada carawarah bebas ungap siswa lebih banyak bekerja secara mandiri tanpa adanya campur tangan dari guru. Siswa bekerja giat menemukan kerangka acuan berpikir guna memecahkan permasalahan yang dihadapinya melalui pengalamannya.

Kerja mandiri yang memegang peran di carawarah bebas ungap sebenarnya merupakan hal yang sangat baik untuk mencapai kemampuan dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam menggambar. Namun kondisi anak prasekolah dan bentuk penataan bahan warahnya yang bersifat menyeluruh menyebabkan siswa sulit memperoleh kerangka acuan yang tepat dan benar dari pengalaman-pengalamannya. Di samping itu pencapaian hasil yang optimal melalui carawarah bebas ungap membutuhkan waktu yang lama. Oleh sebab itu, walau dalam carawarah bebas terarah peran guru lebih besar dibanding dengan carawarah bebas ungap, namun hasil belajar siswa yang diajar melalui carawarah bebas terarah akan lebih baik daripada hasil belajar siswa yang diajar melalui carawarah bebas ungap.

Pada carawarah bebas terarah, suasana tenang dan bebas ditumbuhkan dalam proses belajar menggambar. Suasana tenang dibutuhkan agar siswa mampu berkonsentrasi. Melalui suasana yang tenang, anak dapat mengembangkan ketrampilan koordinasi mata-tangan, mengingat dan berpikir sehingga ketrampilan membangun obyek gambar dan mengelola media ungap dapat terwujud. Suasana bebas dari keputusan guru yang menghakimi dan tidak bersaing antar kawan akan mendukung terciptanya suasana santai. Suasana kebersamaan dalam carawarah bebas terarah diutamakan, agar siswa dapat bekerja dalam suasana santai yang dibutuhkan untuk mengembangkan daya cipta. Melalui kebersamaan itu, guru dan siswa diharapkan dapat berdiskusi tentang masalah-masalah yang dihadapi sewaktu menggambar.

Motivasi siswa dapat terwujud bila siswa menyenangi kegiatan ini.

Pada carawarah bebas ungkap, suasana yang ditumbuhkan agar daya cipta siswa dapat terwujud, adalah suasana bebas dari pengaruh pandangan orang dewasa. Oleh sebab itu guru tidak diperkenankan mencampuri gambar yang diungkapkan anak.

Berdasarkan uraian di atas, pada carawarah bebas terarah suasana tentram dan bebas yang ditumbuhkan, siswa diharap dapat membangun suasana yang santai namun produktif. Jadi hasil belajar menggambar yang berdaya cipta dan indah dapat diwujudkan. Oleh sebab itu hasil belajar menggambar siswa dengan carawarah bebas terarah akan lebih mendukung terciptanya daya cipta daripada hasil belajar menggambar dengan carawarah bebas ungkap.

Bertolak dari kerangka berpikir yang telah dikemukakan di atas dapat diduga bahwa hasil belajar menggambar dengan carawarah bebas terarah akan lebih tinggi hasilnya bila dibanding dengan carawarah bebas ungkap.

2. Perbedaan pengaruh pemakaian media ungkap krayon dengan cat tempera terhadap hasil belajar menggambar

Beracu pada penjelasan teoritis mengenai media ungkap dalam belajar menggambar, diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil menggambar dengan menggunakan media ungkap krayon dan cat tempera. Setiap media ungkap memiliki ciri yang berbeda dan sangat berpengaruh terhadap suatu hasil gambar. Pemakaian media ungkap yang kurang tepat akan mengakibatkan hasil yang kurang baik sehingga dapat menimbulkan kekecewaan pada siswa. Rasa kecewa dapat berakibat kurang baik bagi kemampuan menggambar anak, karena akan muncul rasa tidak percaya diri terhadap kemampuan meng-

gambar. Perasaan ini selanjutnya dapat mengurangi bahkan menghilangkan kemauan anak untuk menggambar. Oleh sebab itu, perlu dipilih media unguap yang sesuai dengan ciri anak dan dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan dasar mereka ke jenjang yang lebih tinggi.

Kondisi jari dan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun masih terbatas, sehingga dapat berpengaruh terhadap kemampuan mengendalikan media unguap yang digunakan. Mengingat hal itu maka ciri media unguap yang dibutuhkan adalah padat, mantap, tidak mudah patah, mudah digunakan. Krayon sebagai media unguap memiliki ciri-ciri tersebut karena terdiri dari batangan warna yang sesuai dengan ukuran genggamannya. Cat tempera sebagai media unguap memiliki ciri cair, labil, tidak langsung dapat digunakan karena membutuhkan langkah tertentu. Di samping itu media cat menggunakan kuas yang cukup sulit untuk dikendalikan. Jadi, dalam belajar menggambar bila ditinjau dari kebutuhan fisik siswa, media unguap krayon lebih tepat digunakan oleh siswa prasekolah daripada media cat tempera.

Kemampuan siswa usia ini dalam mencerap masih terbatas pada hal-hal yang bersifat umum atau global. Agar kemampuan tersebut dapat dikembangkan menjadi lebih rinci, maka siswa diarahkan mencerap dan menggambar secara rinci. Untuk itu media unguap yang diberikan adalah media yang dapat mengungkap garis maupun bentuk yang rinci.

Krayon menghasilkan goresan yang sempit dan tajam sehingga memungkinkan diperolehnya hasil gambar yang rinci. Cat tempera melalui sapuan kuasnya yang berujung tajam, yaitu kuas pit, menghasilkan sapuan yang agak tajam bila tidak mendapat tekanan terlalu besar. Namun bagi anak usia prasekolah tekanan pada kuas yang digunakan tidak dapat dilakukan secara mantap sehingga sapuan cat yang dihasilkannya berukuran sedang atau

lebar. Jadi, bila ditinjau dari kemampuan mencerapnya, krayon lebih tepat digunakan oleh siswa prasekolah dalam belajar menggambar daripada cat tempera.

Gambar anak usia 5-6 tahun berada pada tahap bagan. Pada tahap ini garis berperan penting dalam ungkapan gambar anak. Melalui garis yang digoreskan atau disapukannya, anak dapat mengembangkan perbendaharaan bentuk obyek gambarnya. Guna mendukung kebutuhan tersebut diperlukan media ungkap yang dapat menghasilkan goresan dalam garis-garis yang jelas dan tajam. Media ungkap krayon dapat mengungkap garis-garis yang tegas, jelas dan tajam sehingga kebutuhan siswa berungkap dengan garis dapat dipenuhi. Media cat tempera dapat mengungkap garis-garis yang tegas, jelas dan tajam tetapi ungkapan itu hanya dapat dihasilkan oleh anak yang telah matang motorik halusny sehingga mampu mengendalikan media tersebut secara tepat. Bagi anak prasekolah hasil ungkapan dengan media cat tempera akan menghasilkan sapuan yang melebar sehingga hasilnya kurang jelas. Jadi, bila ditinjau dari perkembangan menggambar, media ungkap krayon lebih tepat digunakan oleh siswa prasekolah daripada media cat tempera dalam belajar menggambar.

Perkembangan perasaan anak pada usia ini masih belum terkendali. Hal ini tercermin pada hasil gambarnya yang memiliki ketalaran dalam bergagas dan berungkap. Oleh sebab itu, siswa membutuhkan media ungkap yang tidak memerlukan langkah pengerjaan yang berbelit. Media ungkap krayon memiliki langkah yang tidak rumit oleh karena anak dapat langsung menggores batang-batang krayon ke atas kertas dan memperoleh hasilnya. Media ungkap cat tempera memerlukan langkah kerja yang agak panjang dan rumit karena media ini membutuhkan air sebagai campurannya serta kuas sebagai pelengkap.

Oleh sebab itu, pemakaian media cat tempera memerlukan persiapan dalam jangka waktu tertentu sebelum dapat digunakan. Selain itu anak harus menguasai teknik pencampuran yang tepat dari perbandingan jumlah air dan cat yang digunakan sehingga memperoleh campuran yang bersifat kental. Agar dapat menghasilkan sapuan-sapuan cat yang baik, pada waktu menggambar anak harus sabar menunggu keringnya sapuan-sapuan cat sebelumnya sehingga tidak terjadi perembesan-perembesan warna dalam gambar. Ketakmampuan siswa mengikuti langkah yang berbelit dapat mengakibatkan mereka sering gagal dalam mendapatkan kekentalan cat yang akan dipakainya dan mengungkapkan sapuan-sapuan kuas yang baik ke atas kertas.

Melalui media unguap, perasaan dan daya khayal siswa dapat digugah dan dikembangkan untuk mendapatkan kemampuan bercrepta yang optimal. Media unguap krayon memiliki ciri yang dapat menggugah pusa siswa untuk menghasikan gagasan-gagasan gambar yang berciri padat, penuh, nekawarna dan mengkilat. Media unguap cat memiliki pula ciri yang dapat menggugah desakan hati siswa dalam menghasikan kesan yang padat, nekawarna, dan dapat menunjukkan proses pencampuran warna sebelum dan sewaktu menggambar di atas kertas. Jadi pada dasarnya kedua media unguap ini memiliki ciri yang berbeda namun memiliki daya yang sama untuk dapat menggugah desakan hati, perasaan dan daya khayal anak dalam menggambar.

Bertolak dari kerangka berpikir yang telah dikemukakan di atas, dapat diduga bahwa hasil belajar menggambar yang menggunakan media unguap krayon akan lebih tinggi hasilnya bila dibanding dengan yang menggunakan media cat tempera.

3. Interaksi antara carawarah menggambar dengan media unkap terhadap hasil belajar menggambar

Berdasarkan penjelasan dalam kerangka berpikir pada butir satu dan dua di atas, telah dikemukakan adanya alasan mengapa hasil belajar menggambar yang dipengaruhi oleh carawarah bebas terarah diduga akan lebih tinggi daripada yang dipengaruhi oleh carawarah bebas unkap serta mengapa hasil belajar menggambar yang menggunakan media unkap krayon lebih tinggi daripada yang menggunakan media cat tempera. Jadi dari uraian tadi, nampak adanya pengaruh dari carawarah maupun media unkap terhadap hasil belajar menggambar.

Dalam menggambar, hasil belajar tidak semata-mata ditentukan oleh tepatnya pemilihan suatu carawarah untuk mengajarkan bidang kaji itu. Ini karena media unkap berperan penting dalam mewujudkan gagasan siswa ke bentuk gambar. Ketrampilan siswa mengolah media unkap akan sangat berpengaruh terhadap hasil gambar. Setiap media unkap memiliki ciri khusus yang dapat mendukung diungkapkannya ciri suatu obyek gambar. Oleh sebab itu pemilihan yang tepat terhadap media unkap akan mendukung keberhasilan carawarah menggambar yang digunakan untuk menyampaikan bahan warah pada siswa.

Kaitan antara carawarah dengan media unkap terhadap hasil belajar menggambar akan dibahas dari segi konsep dasar Seni Rupa yang digunakan dalam strategi penataan carawarah bebas terarah dan carawarah bebas unkap.

Pengembangan unsur tata yang membahas unsur-unsur dasar rupa dan bangun bentuk obyek secara estetis pada siswa usia prasekolah membutuhkan media unkap yang memiliki ciri-ciri tertentu. Unsur tata yang dikembangkan pada anak usia prasekolah dipusatkan pada pengembangan unsur-unsur dasar

bentuk dan bangun obyek gambar. Agar pengembangan ke dua hal tersebut dapat mencapai hasil yang optimal, media unguap yang dibutuhkan untuk mendukung pengungkapan unsur tata ini adalah yang berciri tajam dan jelas sehingga dapat mengungkap bentuk-bentuk yang rinci. Selain itu, hasil media unguap berciri ini akan dapat digunakan sebagai umpan balik oleh siswa untuk meningkatkan kemampuannya mengungkap bangun bentuk obyek gambar sehingga perbendaharaan bangun bentuknya semakin kaya.

Pengembangan unsur garap yang membahas pengolahan media unguap dan teknik menggambar pada siswa usia prasekolah, menekankan kemampuan anak mengendalikan dan mengolah media unguap yang digunakan untuk menunjang pengembangan unsur-unsur dasar bentuk dan bangun-bangun obyek secara estetis. Mengingat kondisi motorik halus, siswa yang belum matang secara sempurna, maka pemilihan media unguap tertentu harus sesuai dengan kemampuan anak menangani media tersebut.

Kemampuan mengolah media unguap berkaitan dengan pengembangan kemampuan teknis menggambar siswa. Mengingat kondisi siswa prasekolah yang belum mampu berolah media secara rumit, maka pengembangan kemampuan teknik menggambarinya tidak bersifat mendalam. Beberapa teknik perlu dikuasai siswa agar mereka mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi terutama yang berkaitan dengan segi teknik gambar dari berbagai segi.

Melalui krayon, siswa tidak hanya mampu mengungkap teknik-teknik datar dan padat saja, tetapi mampu juga mengungkap teknik yang berongga melalui paduan titik dengan titik ataupun titik dengan garis. Melalui media unguap cat tempera siswa diharapkan mampu mengungkap teknik-teknik lain selain mengisi bidang dengan sapuan-sapuan kuas yang penuh, juga

mengisi dengan sapuan-sapuan kuas yang kering.

Pengembangan unsur grahita yang membahas tentang pusa, perasaan dan gagasan pada anak usia prasekolah, menekankan pengembangan kemampuan siswa dalam bercrepta. Agar siswa mampu bercrepta, kepekaan dan daya khayal perlu digali dan dikembangkan. Hal ini dapat diupayakan melalui pemilihan media yang tepat.

Bertolak dari uraian di atas, dapat diduga bahwa terdapat interaksi antara carawarah, dengan media unkap terhadap hasil belajar menggambar.

C. Pengajuan Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah menghasilkan dugaan-dugaan seperti yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. Hasil belajar menggambar kelompok siswa yang diajar dengan carawarah bebas terarah lebih tinggi daripada yang diajar dengan carawarah bebas unkap.
2. Hasil belajar menggambar siswa yang menggunakan media unkap krayon lebih tinggi daripada yang menggunakan media unkap cat tempera.
3. Ada interaksi antara carawarah menggambar dan media unkap yang dapat memberikan perbedaan pengaruh terhadap hasil belajar menggambar.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan operasional penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Keunggulan Hasil Belajar Menggambar yang dipengaruhi oleh Carawarah Bebas Terarah dengan Carawarah Bebas Ungkap.
2. Keunggulan Hasil Belajar Menggambar dengan Media Ungkap Krayon dan Media Ungkap Cat Tempa.
3. Adanya interaksi antara Carawarah Menggambar dengan Media Ungkap yang dapat memberikan perbedaan pengaruh terhadap Hasil Belajar Menggambar.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelompok usia 5-6 tahun Taman Kanak-kanak Islam Al-Azhar Pusat dan Al-Azhar Jaka Permai. Penelitian ini dilaksanakan pada cawu kedua tahun ajaran 1989-1990, yaitu bulan November 1989 hingga Januari 1990. Pemilihan waktu di atas dianggap tepat mengingat pada waktu itu siswa sudah terbiasa dengan kondisi dan situasi di lingkungan sekolahnya setelah satu cawu

Cawu = Catur wulan

berada di kelasnya. Di samping itu, bahan warah yang akan diajarkan pada cawu kedua antara lain membahas jenis binatang yang sama seperti bahan warah yang akan diterapkan pada penelitian ini.

C. Populasi dan Sampel

Populasi sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelompok usia 5-6 tahun Taman Kanak-kanak Yayasan Pesantren Islam Al-Azhar. Secara sengaja Taman Kanak-kanak Yayasan Pesantren Islam Al-Azhar dipilih sebagai tempat pelaksanaan penelitian dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan, yaitu (1) berdasarkan informasi yang ada di Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kantor Wilayah DKI Jakarta dan Jawa Barat, bahwa Taman Kanak-kanak Islam Al-Azhar termasuk salah satu sekolah Taman Kanak-kanak yang baik; (2) Taman Kanak-kanak Islam AL-Azhar yang berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Islam Al-Azhar telah memiliki delapan cabang sehingga mudah menentukan sampel secara acak.

Taman Kanak-kanak Islam Al-Azhar memiliki ciri yang khas yaitu : (1) Pendidikan berlandaskan pada ajaran agama Islam, (2) Sebagian siswa berasal dari golongan sosial ekonomi menengah keatas, (3) Perbandingan Jumlah guru dan siswa adalah 1 : 15, (4) Kualitas guru yang baik, (5) Sekolah dilengkapi dengan prasarana dan sarana yang cukup baik meliputi peralatan sekolah, halaman sekolah, tempat bermain dengan peralatannya, perpustakaan, media belajar dan lain-lain.

Untuk menyamakan kelompok dalam penelitian ini, selanjutnya digunakan teknik pemilihan kelompok secara acak dengan tahap-tahap sebagai berikut:

1. Untuk menentukan sampel sekolah, dipilih dua sekolah dari delapan Cabang Taman Kanak-kanak Islam Al-Azhar secara acak. Kemudian dilakukan pengacakan kedua dengan undian untuk mendapatkan kelompok perlakuan A yang diajar dengan carawarah bebas terarah dan kelompok perlakuan B yang

- diajar dengan carawarah bebas unkap.
2. Setelah melalui pengacakan ke tiga dari sekolah perlakuan A terpilih kelas C_2 sebagai kelas yang menggunakan media unkap krayon, dan C_5 sebagai kelas yang menggunakan media cat tempera. Dari sekolah perlakuan B terpilih kelas C_3 sebagai kelas yang menggunakan media unkap krayon dan kelas C_1 sebagai kelas yang menggunakan media cat tempera.
 3. Sampel terpilih untuk setiap kelas sebesar 27 anak yang dilakukan secara acak dengan undian. Distribusi siswa di dalam setiap kelompok nampak pada Tabel 3 berikut ini:

Tabel 3
Distribusi Siswa Menurut Media Ungkap pada Kelompok Carawarah Bebas Terarah (CBT) dan Kelompok Carawarah Bebas Ungkap (CBU)

Media unkap Kelompok Penelitian	Krayon (KR)	Cat Tempera (CT)
Carawarah Bebas Terarah	27 (CBT)	27
Carawarah Bebas Ungkap	27 (CBU)	27

D. Peubah Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua peubah bebas, yaitu (1) carawarah menggambar, dan (2) media unkap yang masing-masing memiliki dua taraf. Peubah carawarah menggambar terdiri dari carawarah bebas terarah (CBT) dan carawarah bebas unkap

(CBU). Peubah media unkap terdiri dari media unkap krayon (KR) dan media unkap cat tempera (CT).

Peubah terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar menggambar yang angkanya diperoleh setelah perlakuan dilaksanakan.

Selain peubah bebas dan terikat, penelitian ini menggunakan peubah bantu (*covariat*) bagi peubah terikat, yaitu kecerdasan siswa dan kemampuan awal menggambar siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar menggambar (Lansing 1976 dan Klausmeir, 1980).

Kecerdasan merupakan nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti uji kecerdasan yang dilaksanakan sebelum uji kemampuan awal dimulai. Kemampuan awal menggambar merupakan nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti uji kemampuan awal menggambar yang diperoleh sebelum perlakuan dimulai. Nilai kecerdasan dan kemampuan awal ini digunakan untuk mengoreksi angka hasil belajar menggambar.

E. Definisi Operasional Peubah Penelitian

Definisi operasional peubah penelitian meliputi (1) carawarah menggambar, (2) carawarah bebas terarah, (3) carawarah bebas unkap, (4) media unkap, (5) media unkap krayon, (6) media unkap cat tempera, (7) kecerdasan, (8) kemampuan awal dan (9) hasil belajar menggambar.

1. Carawarah menggambar merupakan suatu cara yang teratur, terpikir baik-baik, dan merupakan prosedur tertentu untuk memudahkan kegiatan belajar menggambar guna mencapai tujuan yang telah ditentukan.
2. Carawarah bebas terarah merupakan carawarah menggambar yang mengembangkan daya cipta dan ketrampilan menggambar dengan mengolah ketiga unsur dasar Seni Rupa secara terpadu, terarah, terstruktur dan bertahap.

3. Carawarah bebas ungkap merupakan carawarah menggambar yang bertujuan mengembangkan kemampuan menggambar anak melalui pengolahan unsur grahita dan garap secara terpadu dan bertahap.
4. Media ungkap merupakan bahan yang digunakan oleh seseorang untuk mengungkap karya Seni Rupanya.
5. Krayon merupakan media ungkap berbentuk batangan warna yang bersifat padat dan bahan dasarnya terdiri dari bahan pengikat berupa lilin atau lemak.
6. Cat tempera merupakan media ungkap berbentuk bubuk, pasta atau lempengan yang bersifat cair bila digunakan dan menghasilkan kesan padat pada bidang gambar.
7. Kecerdasan siswa merupakan kemampuan umum terutama yang meliputi kemampuan untuk memahami, menilai dan menalar kenyataan-kenyataan yang ada pada lingkungannya ke dalam bentuk kemampuan berbahasa dan motorik yang diwujudkan dalam bentuk kemampuan umum.
8. Kemampuan awal menggambar adalah kemampuan mengungkap dan menggabung unsur-unsur bentuk dasar, kemampuan mengenal dan mengolah media ungkap serta kemampuan mengolah pusa, perasaan dan daya khayal yang merupakan kemampuan awal yang dibutuhkan siswa untuk mengungkap dirinya melalui gambar.
9. Hasil belajar merupakan suatu taraf kemampuan yang dicapai siswa dalam kegiatan belajar menggambar yang meliputi perilaku ketrampilan menggambar dan kemampuan bercrepta.

F. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan suatu penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan rancangan faktorial 2 x 2 sesuai dengan jumlah peubah bebas dan tingkatannya serta dua buah peubah bantu. Pola rancangan ini ditampilkan dalam Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4
Pola Rancangan Faktorial 2 x 2

Media Unkap	Carawarah belajar gambar	Carawarah Bebas Terarah (CBT)	Carawarah Bebas Ungkap (CBU)
Krayon (MU-KR)		\bar{Y}'_{11}	\bar{Y}'_{12}
Cat Tempera (MU-CT)		\bar{Y}'_{21}	\bar{Y}'_{22}

Keterangan:

\bar{Y}'_{11} = Skor hasil belajar menggambar dengan media unkap krayon melalui carawarah bebas terarah yang telah disesuaikan

\bar{Y}'_{21} = Skor hasil belajar menggambar dengan media unkap cat tempera melalui carawarah bebas terarah yang telah disesuaikan

\bar{Y}'_{12} = Skor hasil belajar menggambar dengan media unkap krayon melalui carawarah bebas unkap yang telah disesuaikan.

\bar{Y}'_{22} = Skor hasil belajar menggambar dengan media unkap cat tempera melalui carawarah bebas unkap yang telah disesuaikan.

Matriks data yang digunakan untuk melakukan perhitungan dalam penelitian ini tergambar pada Tabel 5.

Tabel 5

Matriks Data untuk Rancangan Faktorial 2 X 2 dengan Dua Peubah Bantu

Media Ungkap	Carawarah Menggambar	Carawarah Bebas Terarah (CBT)	Carawarah Bebas Ungkap (CBU)
Cat Tempera (MU-CT)		X_{k11}	X_{k12}
		X_{ka11}	X_{ka12}
		Y_{11}	Y_{12}
		Y'_{11}	Y'_{12}
Cat Tempera (MU-CT)		X_{k21}	X_{k22}
		X_{ka21}	X_{ka22}
		Y_{21}	Y_{22}
		Y'_{21}	Y'_{22}

Keterangan:

X_{k11} = Skor kecerdasan siswa dengan media ungkap krayon melalui carawarah bebas terarah.

X_{ka11} = Skor kemampuan awal siswa dengan media ungkap krayon melalui carawarah bebas terarah.

Y_{11} = Skor prestasi belajar menggambar siswa dengan media ungkap krayon melalui carawarah bebas terarah.

Y'_{11} = Skor prestasi belajar menggambar dengan media ungkap krayon melalui carawarah bebas terarah yang telah disesuaikan.

X_{k21} = Skor kecerdasan siswa dengan media ungkap cat tempera melalui carawarah bebas terarah

X_{ka21} = Skor kemampuan awal siswa dengan media ungkap cat tempera melalui carawarah bebas terarah.

Y_{21} = Skor prestasi belajar menggambar siswa dengan media ungkap cat tempera melalui carawarah bebas terarah

Y'_{21} = Skor prestasi belajar menggambar siswa dengan media ungkap cat tempera melalui carawarah bebas terarah yang telah disesuaikan

X_{k12} = Skor kecerdasan siswa dengan media ungkap krayon melalui carawarah bebas ungkap.

X_{ka12} = Skor kemampuan awal siswa dengan media ungkap krayon melalui carawarah bebas ungkap

Y_{12} = Skor prestasi belajar menggambar siswa dengan media ungkap krayon melalui carawarah bebas ungkap.

- Y_{12} = Skor prestasi belajar menggambar siswa dengan media ungap krayon melalui carawarah bebas ungap yang telah disesuaikan.
- X_{k22} = Skor kecerdasan siswa dengan media ungap cat tempera melalui carawarah bebas ungap
- X_{ka22} = Skor kemampuan awal siswa dengan media ungap cat tempera melalui carawarah bebas ungap
- Y_{22} = Skor prestasi belajar menggambar siswa dengan media ungap cat tempera melalui carawarah bebas ungap.
- Y'_{22} = Skor prestasi belajar menggambar siswa dengan media ungap cat tempera melalui 22 carawarah bebas ungap yang telah disesuaikan.

G. Kesahihan Rancangan Penelitian

1. Kesahihan internal

Pengendalian kesahihan internal rancangan penelitian diperlukan untuk menghindari adanya pengaruh peubah lain sehingga hasil gambar yang diperoleh dalam penelitian ini adalah benar-benar merupakan akibat dari pengaruh peubah carawarah gambar dan media ungap yang diteliti. Berbagai pengaruh peubah lain diupayakan dapat terkendali dengan cara sebagai berikut:

- a. Pengaruh kematangan fisik maupun mental selama perlakuan, serta kejenuhan terhadap bahan perlakuan dan kemungkinan terjadinya peristiwa lain selama perlakuan yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar menggambar, dikendalikan dengan cara melaksanakan perlakuan dalam waktu yang pendek.
- b. Pengaruh prauji terhadap pasca uji dapat dikendalikan dengan memberi kesibukan berolah gambar melalui tugas-tugas baru yang menarik selama perlakuan.
- c. Pengaruh kehilangan peserta perlakuan dikendalikan dengan mengusahakan agar seluruh tugas dalam perlakuan dapat diselesaikan walau kadangkala terjadi ketakhadiran siswa pada hari latihan dilakukan.
- d. Pengaruh pencemaran (kontaminasi) antara kelas perlakuan dikendalikan dengan tidak memberi penjelasan pada guru kelompok perlakuan mana yang

diunggulkan, dan dengan menjelaskan kepada guru agar melaksanakan proses warah ajar sesuai dengan pola dan tahapan yang telah diberikan.

- e. Pengaruh pengukuran dikendalikan dengan tidak mengubah soal maupun pedoman penilaian yang dipakai serta tidak mengubah susunan regu penilai hasil belajar menggambar.

2. Kesahihan eksternal

Pengendalian kesahihan eksternal rancangan penelitian diupayakan agar hasil penelitian dapat dirampatkan (digeneralisasikan) ke populasi penelitian. Upaya pengendalian ini meliputi pengendalian terhadap kesahihan populasi dan kesahihan ekologi.

a. **Kesahihan populasi** dikendali dengan cara :

- 1) Sampel diambil sesuai dengan ciri populasi penelitian.
- 2) Sampel diambil secara acak
- 3) Perlakuan yang akan dikenakan pada kelompok perlakuan dilakukan melalui undian.

b. **Kesahihan ekologi** keterkaitan dengan rampatan (*generalization*) hasil perlakuan kesituasi lingkungan yang lain. Pengendalian dilakukan dengan cara :

- 1) Siswa tidak diberitahu sedang menjadi obyek penelitian dan seluruh siswa di kelas diberi perlakuan.
- 2) Suasana kelas dikondisikan sama dengan keadaan sehari-hari.
- 3) Menggunakan guru kelas yang sama tetapi sudah dilatih menggunakan carawarah bebas terarah maupun bebas ungkap selama l.k 1 bulan.
- 4) Bahan warah disesuaikan dengan bahan yang diberikan untuk cawu kedua.

H. Bahan Perlakuan

Bahan perlakuan untuk carawarah bebas terarah maupun carawarah bebas ungkap disusun berdasarkan (1) tujuan dan konsep dasar Seni Rupa yang melandasi kedua carawarah menggambar tersebut, (2) ciri siswa usia 5-6 tahun, dan (3) kendala yang ada. Selain itu bahan warah dari kedua carawarah tadi disesuaikan dengan pokok bahasan yang diberikan di cawu kedua, yaitu binatang dan kehidupannya. Untuk menentukan jenis binatang yang akan dibahas, siswa diberi kesempatan memilih jenis binatang yang mereka ingin gambar dengan panduan guru. Binatang yang hidup di udara, siswa menentukan burung; yang hidup di air, kura-kura; dan yang hidup di darat, kelinci. Kemudian obyek gambar diperkaya dengan menambah orang dalam bahan warah yang diberikan.

Mengingat obyek gambar yang dibahas berjumlah empat buah, maka penataan bahan pada carawarah bebas terarah maupun carawarah bebas ungkap disusun dalam empat tahap. Landasan konsep Seni Rupa dari kedua carawarah tersebut berbeda maka putaran-putaran yang ada disetiap tahap memiliki perbedaan dalam hal konsep maupun jumlah putarannya.

Pada carawarah bebas terarah, yang merupakan carawarah perlakuan, seluruh bahan warah ditata ke dalam 12 buah putaran yang tergambar pada Bagan 7. Sebelum disampaikan kepada kelompok perlakuan, bahan warah ini diberikan kepada beberapa orang ahli pendidikan Seni Rupa anak dan pendidikan anak untuk dinilai. Setelah dilakukan beberapa perbaikan sesuai dengan saran para ahli, bahan warah tersebut dilatihkan pada guru. Latihan dilakukan sebanyak 12 kali, setiap kali pertemuan membahas putaran-putaran yang ada pada bahan perlakuan pada carawarah bebas terarah.

Secara rinci keseluruhan bahan warah dan keseluruhan latihan yang disampaikan pada siswa melalui carawarah bebas terarah tertera pada **Lampiran 5**.

Sebelum perlakuan ini dilaksanakan, tingkat kecerdasan dan kemampuan awal siswa diukur. Setelah perlakuan diberikan, kemampuan menggambar siswa diukur.

Pada kelompok carawarah bebas ungkap, bahan warah tidak dirancang oleh peneliti, tetapi bahan yang biasa digunakan oleh sekolah Taman Kanak-kanak Islam Al-Azhar yang ditata ke dalam 15 buah putaran seperti yang tergambar pada Bagan 11.

I. Alat Ukur

Penelitian ini menggunakan dua macam alat ukur, yaitu untuk mengukur (1) taraf kecerdasan siswa, serta (2) kemampuan awal gambar dan hasil belajar gambar.

1. Alat ukur kecerdasan siswa

Alat ukur WPPSI (*Wechsler Preschool and Primary Scale of Intelligence*) yang dirancang oleh David Wechsler khusus untuk mengukur taraf kecerdasan anak usia 4-6,5 tahun secara individual. (Aiken, 1987). Uji ini merupakan pengembangan dari alat uji WISC (*Wechsler Intelligence Scale for Children*). Seperti halnya WISC, alat WPPSI mengukur dua segi kemampuan yang meliputi kemampuan berbahasa yang dijabarkan ke dalam skala katawi (*verbal scale*) dan kemampuan motorik yang dijabarkan ke dalam skala kinerja (*performance scale*). Dalam WPPSI terdapat tiga bagian uji yang berubah dari yang ada pada WISC, yaitu (1) kalimat (*sentences*) menggantikan deret angka (*digit span*) untuk skala katawi serta (2) rumah hewan (*animal house*) menggantikan deret lambang (*digit symbol*), dan (3) rancang geometris (*geometric design*) menggantikan merakit benda (*object assembly*), keduanya untuk skala kinerja (Aiken, 1987). Secara menyeluruh bagian uji WPPSI untuk skala katawi meliputi (1) pengetahuan umum (*information*), (2) kosakata (*vocabulary*), (3) kecekatan hitung (*arithmetic*), (4) persamaan (*similarities*),

(5) pengertian umum (*comprehension*), (6) kalimat (*sentences*), serta untuk skala kinerja (perbuatan) meliputi (1) rumah hewan (*animal house*), (2) melengkapi gambar (*picture completion*), (3) jalinan jalan (*maze*), (4) rancang geometris (*geometric design*) dan (5) menyusun balok (*block design*). Secara utuh penjelasan tentang keseluruhan bagian uji ini terdapat pada **Lampiran 6.1**.

Hasil penilaian dari bagian-bagian uji WPPSI menghasilkan nilai mentah (*raw score*) yang perlu dikonversikan menjadi nilai skala. Nilai skala dari enam bagian uji katawi kemudian dijumlah dan dikonversikan dengan suatu skala IQ katawi hingga menghasilkan IQ untuk nilai katawi. Nilai skala dari lima bagian uji kinerja dijumlah dan dikonversikan dengan suatu skala IQ kinerja hingga menghasilkan IQ untuk nilai kinerja. Nilai skala dari sebelas bagian uji katawi dan kinerja dijumlah dan dikonversikan dengan suatu skala IQ penuh. Kemudian hasil ini dapat diinterpretasikan dengan cara melihatnya ke tabel klasifikasi menurut David Wechsler seperti yang terdapat pada **Lampiran 6.2**.

WPPSI merupakan uji standar dengan koefisien keterandalan untuk IQ skala katawi sebesar $r = 0,94$, untuk IQ skala kinerja sebesar $r = 0,93$ dan untuk IQ skala utuh sebesar $r = 0,96$. (Aiken, 1987. Hlm. 184). Kesahihan alat iniditunjukkandengan besarnya korelasi antara uji WPPSI dari IQ skala katawi, kinerja dan utuh dengan uji Stanford-Binet masing-masing sebesar $r = 0,76$; $0,56$ dan $0,76$.

Uji ini telah diIndonesiakan dan telah digunakan secara resmi oleh lembaga maupun pakar-pakar yang terkait dengan pengukuran taraf kecerdasan anak usia 4-6,5 tahun. Pelaksanaan pengukuran dan penilaian dengan alat ini hanya dapat dilakukan oleh orang-orang yang telah dilatih secara khusus, sehingga dalam penelitian ini hal itu diserahkan pada Lembaga Bimbingan dan Konseling (LBK) IKIP Jakarta.

2. Alat ukur kemampuan menggambar dan Pedoman penilaiannya.

Alat ukur ini merupakan pengukur kemampuan awal gambar dan hasil belajar gambar di akhir perlakuan. Alat ini dan pedoman penilaiannya dirancang sendiri oleh peneliti. Bentuk alat ukur ini adalah uji kinerja (*performance test*) (**Lampiran 7**). Untuk menanggulangi kelemahan subyektivitas dalam proses penilaian dengan alat ukur ini, digunakan cara analitik (*analytical method*) atau yang dikenal sebagai *atomistic method* (Mehrens & Lehmann, 1978). Melalui cara ini, keandalan penilaian dari uji kinerja ini dapat dioptimalkan (Nitko, 1987).

Penilaian dilakukan dengan menggunakan suatu pedoman penilaian (Mehrens & Lehmann, 1978) yang mencakup harapan-harapan ideal yang seharusnya ada dalam gambar yang akan dinilai. Harapan ideal yang digunakan beracu pada perkembangan menggambar anak usia 5-6 tahun (lihat intisari perkembangan gambar terdapat pada **Lampiran 1**). Nilai siswa didasarkan pada jumlah butir khusus yang terkandung dalam gambar yang dihasilkannya.

Penilaian dilakukan dengan bantuan sebuah pedoman yang disusun sesuai dengan tujuan, yakni (1) ketrampilan serta (2) daya cipta seperti yang tercantum dalam Garis-garis Besar Program Pengajaran Kurikulum Taman Kanak-kanak 1986. Disamping itu, pedoman penilaian ini merupakan hasil gubahan dari tabel spesifikasi penilaian di bidang Seni Rupa yang diajukan oleh Wilson, dalam Bloom, Hasting dan Madaus, (1971).

Hasil belajar gambar dalam penelitian ini ditinjau dari matra produksi yang menurut Wilson terdiri atas dua aspek perilaku, yaitu perilaku ketrampilan menggambar dan perilaku bercipta. Aspek ketrampilan menggambar terdiri atas dua sub-aspek, yaitu (1) penguasaan media dan alat gambar serta (2) ketepatan menggambar obyek.

Aspek kemampuan bercipta terdiri atas lima sub-aspek, yaitu (1) jumlah

gagasan, (2) ketalaran (*spontaneity*), (3) daya khayal, (4) keaslian berpikir dan (5) sri daya (pengelolaan estetika). Dalam pedoman ini terdapat tiga pokok bahasan yang berkaitan dengan bidang kaji menggambar, yaitu pertama adalah media, alat dan teknik, kedua adalah struktur ruang, dan ketiga adalah pokok masalah. Pokok bahasan pertama terdiri atas subpokok bahasan teknik. Pokok bahasan kedua terdiri atas subpokok bahasan mutu dria (*sensory*) yang meliputi warna, garis, bentuk dan barik (*texture*) serta subpokok bahasan komposisi yang meliputi pengelompokan dan penyusunan, kejelasan dan keruangan. Pokok bahasan yang ketiga terdiri atas subpokok bahasan obyek, tema dan peristiwa yang meliputi gagasan, peristiwa dan tema serta subpokok bahasan ungkapan yang meliputi emosi. Pedoman penilaian ini terdiri atas 40 buah indikator dengan rincian 14 buah dari aspek ketrampilan dan 26 buah dari aspek daya cipta.

Keseluruhan alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 6 berikut ini :

Tabel 6

Alat Ukur Penelitian

Macam Alat Ukur	Kemampuan yang dinilai	Segi yang dinilai	Keterangan
WPPSI	Taraf kecerdasan siswa	1. Kemampuan berbahasa. 2. Kemampuan motorik.	Pengukuran dan penilaian dilakukan oleh tim penilai dari LBK IKIP Jakarta
Uji kemampuan gambar	1. Kemampuan awal gambar 2. Hasil belajar gambar	1. Ketrampilan 2. Daya cipta	- Alat ukur dan pedoman penilaian dirancang sendiri. - Pengukuran dilakukan oleh guru kelas. - Penilaian dilakukan oleh dua orang penilai yang ahli dalam bidang Seni Rupa anak.

Untuk memudahkan cara kerja serta meningkatkan obyektivitas pengukuran, pedoman penilaian untuk uji kemampuan awal gambar dan hasil belajar gambar dirancang sebagai berikut. Bagian pertama terdiri dari tabel spesifikasi penilaian (**Lampiran 8.1**) dan pengertian operasional dari setiap aspek, sub aspek dan pokok bahasan yang terdapat pada pedoman penilaian (**Lampiran 8.2**). Bagian kedua terdiri atas indikator-indikator yang disusun ke dalam bentuk kartu-kartu penilaian. Setiap kartu terdiri atas satu indikator yang dilengkapi dengan perilaku dan pokok bahasan apa yang akan diukur, rentang nilai, patokan penilaian dan cara menilainya (**Lampiran 8.3**). Setiap hasil gambar memperoleh 40 angka penilaian dari setiap indikator. Hasil akhirnya adalah jumlah seluruh hasil tersebut dibagi dengan 40.

Sebelum dilakukan ujicoba untuk memperoleh data empirik, pedoman penilaian ini diberikan kepada pakar Seni Rupa anak untuk diminta penilaiannya. Berdasarkan masukan yang diperoleh, diadakan perbaikan pada pedoman penilaian tersebut. Sebelum alat ukur ini digunakan, diadakan penyesuaian pedoman penilaian yang disusun dengan hasil yang diperoleh. Caranya ialah dengan mengambil beberapa sampel gambar yang terbaik dan terjelek, yang kemudian disesuaikan dengan pedoman penilaian tersebut.

a. Kesahihan alat ukur kemampuan gambar.

Kesahihan alat ukur ini dilakukan dengan pengujian kesahihan isi (*content validity*). Hal ini dapat diketahui dengan mencocokkan aspek penilaian yang digunakan dengan tujuan pengembangan kemampuan gambar anak usia 5-6 tahun. Setelah tabel spesifikasi pedoman penilaian uji kemampuan menggambar anak usia 5-6 tahun ini diperiksa oleh tiga orang pakar gambar anak, ternyata alat ini memiliki kesahihan isi yang baik.

b. Keandalan alat ukur kemampuan menggambar.

Keandalan (*reliability*) alat ukur ini diteliti melalui suatu ujicoba yang dilakukan pada tanggal 7 Januari 1988, yaitu bersamaan dengan pelaksanaan ujicoba bahan perlakuan. Siswa yang digunakan untuk ujicoba ini adalah siswa Taman Kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun dari kelas yang berbeda dengan kelas yang akan digunakan dalam kelas perlakuan. Walau dalam proses penilaian telah digunakan pedoman penilaian, pengukuran kemampuan menggambar dengan uji ini tidak berakhir pada jawabannya saja, tetapi tergantung pada tingkat keluasan penilaiannya (Mehrens dan Lehmann, 1978). Oleh sebab itu penilai kemampuan menggambar anak haruslah seorang yang ahli dalam bidang Seni Rupa anak.

Penilaian dari kemampuan menggambar tergantung pada tingkat keluasan penilaiannya sehingga dibutuhkan pakar khusus untuk dapat menilai kemampuan ini. Mengingat hal tersebut serta adanya faktor subyektivitas yang tinggi dalam penilaian kemampuan ini maka dalam penelitian ini penilaian dilakukan oleh dua orang pakar Seni Rupa anak.

Agar penilaian dalam penelitian ini terhindar dari berbagai faktor subyektivitas, diupayakan untuk menghindari dampak praba (*halo effect*) dan dampak bawaan (*carry-over effect*) yang biasanya ada pada proses penilaian di bidang Seni Rupa. Untuk menghindari dampak praba, nomor pada lembar gambar yang dinilai ditutup dan diganti dengan nomor tertentu yang merupakan nomor hasil pengacakan. Untuk menghindari dampak bawaan, penilaian dilakukan dengan menilai satu indikator untuk seluruh siswa kemudian dilanjutkan dengan indikator berikutnya. Demikian seterusnya hingga diperoleh nilai untuk 40 indikator. Mengingat jumlah gambar yang diperiksa dan indikator yang dinilai cukup banyak, penilai

diharapkan menyelesaikan penilaian setiap satu indikator untuk seluruh responden sebelum melakukan istirahat.

Mengingat menggambar termasuk dalam bidang Seni Rupa yang memiliki faktor subyektivitas yang tinggi sehingga faktor kesalahan dalam penilaian di bidang ini memerlukan pengujian kemantapan antar penilai (*interrater/interjudge/interscorer reliability*) (Gay, 1987). Oleh sebab itu untuk menentukan keandalan alat ukur ini yang berkaitan dengan kemantapan antar penilainya digunakan teknik antar penilai (*interrater*) dengan menggunakan rumus Koefisien Alpha Cronbach. Hasil dari tiga orang penilai dianalisis sehingga diperoleh koefisien korelasi sebesar $r = 0,90$. (perhitungan pada **Lampiran 9**). Untuk menguji keandalan yang berkaitan dengan kemantapan internal alat penilaian, digunakan rumus koefisien alpha Cronbach. Darianalisis diperoleh koefisien korelasi sebesar $r = 0,93$. (perhitungan pada **Lampiran 10**).

J. Teknik Pengumpulan Data

Sebelum perlakuan dimulai dilakukan lebih dulu pengambilan data tentang taraf kecerdasan siswa kemudian pengetahuan awal gambar. Setelah perlakuan selesai diberikan, dilakukan pengambilan data tentang hasil belajar gambar (**Lampiran 11**).

K. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, data hasil belajar diolah dengan teknik sebagai berikut : **Pertama**, dilakukan analisis data secara deskriptif dengan tujuan memperoleh gambaran mengenai ciri peubah penelitian, yaitu Carawarah Menggambar dan Media Ungkap. Dalam analisis ini ditentukan kecenderungan sentral (nilai rerata), simpangan baku, serta distribusi frekuensi dari data di atas.

Kedua, dilakukan pengujian persyaratan analisis kovariansi yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas variansi, uji kelinieran persamaan regresi dan uji homogenitas koefisien regresi.

Ketiga, dilakukan pengujian hipotesis penelitian menggunakan Anakova dua jalur dengan skor kemampuan awal dan kecerdasan sebagai peubah bantu. Analisis ini digunakan untuk meningkatkan efisiensi rancangan penelitian, meningkatkan kuasa uji (*power*) dan mengurangi penyimpangan (*bias*) secara statistik yang terjadi pada peubah bebas terhadap peubah terikat. Penggunaan analisis ini dapat terwujud bila asumsi dari model Anakova pada butir 2 di atas dapat dipenuhi. Adanya asumsi dari model Anakova tersebut menyebabkan analisis ini membutuhkan perhitungan yang lebih rumit daripada Anova. Sebelum dilakukan analisis tersebut, hipotesis penelitian dirumuskan ke dalam hipotesis statistika seperti nampak pada tabel 7.

Tabel 7

Rumusan Statistik Hipotesis Penelitian

HIPOTESIS PENELITIAN	HIPOTESIS STATISTIK
1. Hasil belajar menggambar kelompok siswa yang diajar dengan CBT lebih tinggi daripada yang diajar dengan CBU	Ho : $\mu'CBT - \mu'CBU = 0$ H1 : $\mu'CBT - \mu'CBU > 0$
2. Hasil belajar menggambar kelompok siswa yang menggunakan MU-KR lebih tinggi daripada yang menggunakan MU-CT	Ho : $\mu'MU-KR - \mu'MU-CT = 0$ H1 : $\mu'MU-KR - \mu'MU-CT > 0$
3. Ada interaksi antara CM dengan MU yang dapat memberikan perubahan pengaruh terhadap hasil belajar menggambar siswa.	Ho : $\mu'CBT \times MU-KR : \mu'CBT \times MU-CT : \mu'CBU \times MU-KR : \mu'CBU \times MU-CT = 0$ H1 : $\mu'CBT \times MU-KR : \mu'CBT \times MU-CT : \mu'CBU \times MU-KR : \mu'CBU \times MU-CT \neq 0$

Keterangan :

- CBT : Carawarah Bebas Terarah
 CBU : Carawarah Bebas Ungkap
 CM : Carawarah Menggambar
 MU : Media Ungkap
 MU-KR : Media Ungkap Krayon
 MU-CT : Media Ungkap Cat Tempura

- μ' CBT : Rerata Hasil Belajar Carawarah Bebas Terarah yang telah disesuaikan
- μ' CBU : Rerata Hasil Belajar Carawarah Bebas Ungkap yang telah disesuaikan
- μ' MU-KR : Rerata Hasil Belajar Media Ungkap Krayon yang telah disesuaikan
- μ' MU-CT : Rerata Hasil Belajar Media Ungkap Cat Tempera yang telah disesuaikan

Keempat, karena terdapat interaksi antara carawarah menggambar dengan media ungkap maka dilakukan analisis Perbandingan Ganda (*Post-hoc*) dengan menggunakan *Duncan Multiple Range Test*. Analisis ini dilakukan untuk melihat interaksi mana dari kedua peubah dalam penelitian ini yang berbeda secara nyata dibanding dengan interaksi lain.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN INTERPRETASINYA

A. Deskripsi Data

1. Hasil Uji Kecerdasan

Rentang nilai hasil uji kecerdasan siswa pada kelompok bermedia ungkap krayon yang diajar melalui carawarah bebas terarah adalah 91 sampai 138. Deskripsi frekuensi data hasil uji kecerdasan tersebut terdapat pada **Lampiran 12.1**. Rerata, simpangan baku dan variansi yang diperoleh dari kelompok ini dapat dilihat pada Tabel 8.

Rentang nilai hasil uji kecerdasan siswa pada kelompok bermedia ungkap cat tempera yang diajar melalui carawarah bebas terarah adalah 76 sampai 130. Distribusi frekuensi data hasil uji kecerdasan tersebut terdapat pada **Lampiran 12.2**. Rerata, simpangan baku dan variansi yang diperoleh dari kelompok ini dapat dilihat pada Tabel 8.

Rentang nilai uji kecerdasan siswa pada kelompok bermedia ungkap krayon yang diajar melalui carawarah bebas ungkap adalah 89 sampai 141. Distribusi frekuensi data hasil uji kecerdasan tersebut terdapat pada **Lampiran 12.3**. Rerata, simpangan baku dan variansi yang diperoleh dari kelompok ini dapat dilihat pada Tabel 8.

Rentang nilai uji kecerdasan siswa pada kelompok bermedia ungkap cat tempera yang diajar melalui carawarah bebas ungkap adalah 90 sampai 144. Distribusi frekuensi data hasil uji kecerdasan tersebut terdapat pada **Lampiran 12.4**. Rerata, simpangan baku dan variansi yang diperoleh dari kelompok ini dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8 berikut ini menunjukkan rangkuman hasil perhitungan nilai rerata, simpangan baku dan variansi hasil uji kecerdasan siswa dari ke empat kelompok penelitian.

Tabel 8
**Nilai Rerata, Simpangan Baku dan Variansi
 Hasil Uji Kecerdasan dari Empat Kelompok Penelitian**

Kelompok Penelitian	Nilai Rerata	Simpangan Baku	Variansi
X_{k1} (CBT - KR)	117,1	10,65	113,42
X_{k21} (CBT - CT)	112,7	12,11	146,65
X_{k12} (CBU - KR)	112,6	12,14	147,38
X_{k22} (CBU - CT)	121,1	12,34	152,28

2. Uji Kemampuan Awal

Hasil uji kemampuan awal menggambar pada siswa dengan kelompok media ungu krayon melalui carawah bebas terarah memiliki rentang nilai sebesar 32,7 sampai 65,41. Distribusi frekuensi data hasil uji kemampuan awal tersebut terdapat pada **Lampiran 13.1**. Rerata, simpangan baku dan variansi yang diperoleh dari kelompok ini dapat dilihat pada Tabel 9.

Hasil uji kemampuan awal menggambar pada kelompok siswa bermedia ungu krayon yang diajar melalui carawah bebas terarah memiliki rentang nilai sebesar 32,38 sampai 54,01. Distribusi frekuensi data hasil uji kemampuan awal tersebut terdapat pada **Lampiran 13.2**. Rerata, simpangan baku dan variansi dari

kelompok ini dapat dilihat pada Tabel 9.

Hasil uji kemampuan awal menggambar pada kelompok siswa bermedia ungu krayon yang diajar melalui carawarah bebas ungu memiliki rentang nilai sebesar 33,80 sampai 59,83. Distribusi frekuensi data hasil uji kemampuan awal tersebut terdapat pada **Lampiran 13.3**. Rerata, simpangan baku dan variansi yang diperoleh dari kelompok ini dapat dilihat pada Tabel 9.

Hasil uji kemampuan awal menggambar pada kelompok siswa bermedia ungu cat tempera yang diajar melalui carawarah bebas ungu memiliki rentang nilai sebesar 22,09 sampai 48,23. Distribusi frekuensi data hasil uji kemampuan awal tersebut terdapat pada **Lampiran 13.4**. Rerata, simpangan baku dan variansi yang diperoleh dari kelompok ini dapat dilihat pada Tabel 9. Tabel 9 berikut ini menunjukkan rangkuman hasil perhitungan nilai rerata, simpangan baku dan variansi hasil uji kemampuan awal dari ke empat kelompok penelitian.

Tabel 9
Nilai Rerata, Simpangan Baku dan Variansi
Hasil Uji Kemampuan Awal dari ke 4 Kelompok Penelitian

Kelompok Penelitian	Nilai Rerata	Simpangan Baku	Variansi
X_{ka11} (CBT - KR)	49,25	8,81	77,6
X_{ka21} (CBT - CT)	43,22	6,53	42,64
X_{ka12} (CBU - KR)	45,75	6,82	46,51
X_{ka22} (CBU - CT)	45,75	7,41	54,91

3. Hasil Uji Belajar Menggambar

Rentang nilai hasil uji belajar menggambar pada kelompok siswa bermedia ungu krayon yang diajar melalui carawarah bebas terarah adalah 66,83 sampai 91,78. Distribusi frekuensi data hasil uji kemampuan awal tersebut terdapat pada **Lampiran 14.1**. Rerata, simpangan baku dan variansi yang diperoleh dari kelompok ini dapat dilihat pada Tabel 10.

Hasil uji belajar menggambar pada kelompok siswa bermedia ungu cat tempera yang diajar melalui carawarah bebas terarah adalah 41,50 sampai 76,78. Distribusi frekuensi data hasil uji kemampuan awal tersebut terdapat pada **Lampiran 14.2**. Rerata, simpangan baku dan variansi yang diperoleh dari kelompok ini dapat dilihat pada Tabel 10.

Nilai hasil uji belajar menggambar pada kelompok siswa bermedia ungu krayon yang diajar melalui carawarah bebas ungu adalah 36,21 sampai 75,96. Distribusi frekuensi data hasil uji kemampuan awal tersebut terdapat pada **Lampiran 14.3**. Rerata, simpangan baku dan variansi yang diperoleh dari kelompok ini dapat dilihat pada Tabel 10.

Hasil hasil uji belajar menggambar pada kelompok siswa bermedia ungu cat tempera yang diajar melalui carawarah bebas ungu adalah 35,13 sampai 61,01. Distribusi frekuensi data hasil uji kemampuan awal tersebut terdapat pada **Lampiran 14.4**. Rerata, simpangan baku dan variansi yang diperoleh dari kelompok ini dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10 berikut ini menunjukkan rangkuman hasil perhitungan nilai rerata, simpangan baku dan variansi hasil uji belajar menggambar dari ke empat kelompok penelitian.

Tabel 10
Nilai Rerata, Simpangan Baku, dan Variansi Hasil Uji Hasil Belajar Menggambar dari Ke Empat Kelompok Penelitian

Kelompok Penelitian	Nilai Rerata	Simpangan Baku	Variansi
Y_{11} (CBT - KR)	79,66	5,55	30,80
Y_{21} (CBT - CT)	60,63	9,27	85,9
Y_{12} (CBU - KR)	55,59	8,67	75,17
Y_{22} (CBU - CT)	47,92	7,04	49,56

B. Uji Persyaratan Analisis

Pada penelitian ini dilakukan empat macam pengujian persyaratan analisis, yang meliputi: (1) uji kekeliruan (residual) berdistribusi normal, (2) uji homogenitas kelompok, (3) uji keberartian koefisien regresi, dan (5) uji homogenitas koefisien-koefisien regresi dalam tiap kelompok.

1. Uji Normalitas Data

Pada pembahasan mengenai metodologi penelitian, telah dikemukakan bahwa terdapat 12 kelompok data hasil uji yang akan diuji kenormalan distribusinya. Hasil pengujian menggunakan uji normalitas dengan Chi-Kuadrat.

- a. Uji normalitas pada hasil uji Kecerdasan berdasarkan kelompok carawarah dan media ungkap, yang terdapat pada (Lampiran 15) dapat dilihat pada Tabel 11 berikut.

Tabel 11
**Uji Normalitas terhadap Hasil Uji Kecerdasan Siswa
 Kelompok Taraf Macam Carawarah dan Media Ungkap**

Kelompok	r.Q hitung	r.Q tabel	Keputusan
CBT-KR	0,99	0,97	Normal
CBT-CT	0,97	0,97	Normal
CBU-KR	0,98	0,97	Normal
CBU-CT	0,98	0,97	Normal

Pengujian normalitas terhadap data hasil uji kecerdasan siswa menunjukkan bahwa sampel sebagai sumber data berasal dari populasi berdistribusi normal.

- b. Uji normalitas hasil uji Kemampuan Awal berdasarkan kelompok carawarah bebas terarah dan ungkap serta media ungkap krayon dan cat tempera yang terdapat pada (**Lampiran 16**) terlihat pada tabel berikut.

Tabel 12
**Uji Normalitas terhadap Hasil Uji Kemampuan Awal
 Kelompok Taraf Macam Carawarah dan Media Ungkap**

Kelompok	r.Q hitung	r.Q tabel	Keputusan
CBT-KR	0,99	0,97	Normal
CBT-CT	0,98	0,97	Normal
CBU-KR	0,99	0,97	Normal
CBU-CT	0,99	0,97	Normal

Pengujian normalitas terhadap data hasil uji ke mampuan awal menunjukkan bahwa sampel sebagai sumber data berasal dari populasi berdistribusi normal.

- c. Uji normalitas hasil uji belajar menggambar (pascauji) berdasarkan kelompok carawarah bebas terarah dan bebas ungkap serta media ungkap krayon dan cat tempera yang terdapat pada (**Lampiran 17**) terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 13
Uji Normalitas terhadap Hasil Uji Belajar Menggambar Kelompok Taraf Macam Carawarah dan Media Ungkap

Kelompok	r.Q hitung	r.Q tabel	Keputusan
CBT-KR	0,99	0,97	Normal
CBT-CT	0,98	0,97	Normal
CBU-KR	0,98	0,97	Normal
CBU-CT	0,98	0,97	Normal

Keterangan :

- CBT-KR : Carawarah bebas terarah dengan media ungkap krayon.
 CBT-CT : Carawarah bebas terarah dengan media ungkap cat tempera
 CBU-KR : Carawarah bebas ungkap dengan media ungkap krayon
 CBU-CT : Carawarah bebas ungkap dengan media cat tempera

Pengujian normalitas terhadap data hasil uji belajar menggambar menunjukkan bahwa sampel sebagai sumber data berasal dari populasi berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas Variansi

Pada keempat kelompok kecerdasan (X_{k11} , X_{k12} , X_{k21} , X_{k22}) lihat pada **Lampiran 18** dan keempat kelompok kemampuan awal (X_{ka11} , X_{ka12} , X_{ka21} , X_{ka22}) lihat pada **Lampiran 19** sebagai kovariat dan keempat kelompok hasil belajar menggambar (Y_{11} , Y_{12} , Y_{21} , Y_{22}) lihat pada **Lampiran 20** dilakukan uji homogenitas dengan Bartlett program IOWA. Hasil pengujian homogenitas variansi pada keseluruhan kelompok tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 14
**Uji Homogenitas Kelompok Berdasarkan Carawarah
 dan Media Ungkap dari Uji Hasil Menggambar;
 Kecerdasan, dan Kemampuan Awal**

Peubah	d.b	Chi-kuadrat hitung	p	Keputusan
Kecerdasan	3	0,78	0,085	non-signifikan
Kemampuan awal	3	2,81	0,042	non-signifikan
Hasil belajar menggambar	3	7,63	0,054	non-signifikan

Hasil pengujian homogenitas variansi kelompok menunjukkan bahwa Chi-kuadrat hitung adalah non signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelompok uji hasil belajar menggambar, kecerdasan dan kemampuan awal berdasarkan carawarah dan media ungkap adalah homogen.

3. Uji Keberartian Koefisien Regresi

$H_0 : \beta_i = 0$ Regresi tidak berarti

$H_1 : \beta_i \neq 0$ Regresi berarti

Berdasarkan hasil perhitungan uji keberartian taraf regresi memberikan harga-harga F observasi sebesar 150,96 untuk kemampuan awal dan 5,48 untuk kecerdasan (Tabel 15).

Dari tabel tersebut nampak bahwa H_0 untuk β_i (koefisien peubah kemampuan awal) ditolak dengan taraf signifikan $p < 0,01$. Demikian juga halnya dengan peubah kecerdasan ditolak pada taraf signifikansi $p = 0,02$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua koefisien regresi tersebut signifikan.

4. Uji Homogenitas Koefisien-koefisien Regresi dalam tiap kelompok

$$H_0 : \epsilon \quad \beta \quad i = 0, i = 1, 2, 3, 4$$

H_1 : Salah satu tanda tidak berlaku

Berdasarkan hasil perhitungan dengan merujuk pada Tabel 15 diperoleh $F = 2,70$ (Lampiran 21).

Dengan demikian H_0 diterima (gagal ditolak), yang menunjukkan bahwa koefisien-koefisien regresi dalam tiap kelompok adalah homogen.

C. Pengujian Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian diuji dengan menggunakan uji analisis kovariansi dua jalur. Hasil pengujian adalah seperti tampak pada Tabel 15 (perhitungan hipotesis dapat dilihat pada Lampiran 22).

Tabel 15
Hasil Analisis Kovariansi Dua Jalur dengan Data
Hasil Belajar Menggambar

Sumber Variasi	Jumlah Kuadrat	Rerata dk	Kuadrat	F	p
Peubah bantu	29756,498	2	14878,249	95,484	0,000
Kemampuan awal	23521,682	1	23521,682	150,955	0,000
Kecerdasan	853,559	1	853,559	5,478	0,021
Efek utama	27815,099	2	13907,549	89,254	0,000
Carawarah	24158,945	1	24158,945	155,045	0,000
menggambar					
Media unkap	8931,073	1	8931,073	57,317	0,000
Interaksi 2 jalur	4992,597	1	4992,597	32,041	0,000
Carawarah meng-	4992,597	1	4992,597	32,041	0,000
gambar X Media					
ungkap					
Explained	62564,194	5	12512,839	80,304	0,000
Residual	15893,571	102	155,819		
Total	78457,765	107	733,250		

Catatan : Pengujian dilakukan dengan menggunakan program SPSS/PC (+).

1. **Hasil Belajar Menggambar kelompok siswa yang diajar dengan Carawarah Bebas Terarah lebih tinggi daripada yang diajar dengan Carawarah Bebas Ungkap.**

Hasil analisis untuk pengujian hipotesis pertama memberikan harga F observasi sebesar 155,05. Angka ini lebih besar daripada harga F tabel pada taraf signifikansi $p < 0,01$.

Jadi dapat dinyatakan bahwa hipotesis nol yang pertama **ditolak**, dan hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa hasil belajar menggambar dengan carawarah bebas terarah lebih tinggi daripada yang diajar dengan carawarah bebas ungkap dapat **diterima**.

2. **Hasil Belajar Menggambar kelompok siswa yang menggunakan Media Ungkap Krayon lebih tinggi daripada yang menggunakan Cat Tempera.**

Hasil analisis untuk pengujian hipotesis nol kedua memberikan harga F observasi sebesar 57,32. Angka ini lebih besar dari harga F tabel dengan taraf signifikansi $p < 0,01$.

Jadi dapat dinyatakan bahwa hipotesis nol yang kedua **ditolak**, dan hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa hasil belajar menggambar yang menggunakan media ungkap krayon lebih tinggi daripada yang menggunakan cat tempera dapat **diterima**.

3. **Interaksi antara Carawarah Menggambar dengan Media Ungkap terhadap Hasil Belajar Menggambar Siswa.**

Hasil analisis untuk pengujian hipotesis nol ketiga memberikan harga F observasi sebesar 32,04. Angka ini lebih besar dari harga F tabel dengan taraf signifikansi $p < 0,01$.

Jadi dapat dinyatakan bahwa hipotesis nol yang ketiga **ditolak**, dan hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa interaksi antara carawarah menggambar dengan media ungkap terhadap hasil belajar menggambar siswa dapat **diterima**.

D. Interpretasi Hasil Pengujian Hipotesis

Nilai rerata hasil belajar menggambar yang telah disesuaikan dari setiap kelompok penelitian dapat dilihat pada Tabel 16 berikut ini.

Tabel 16
Data Nilai Rerata Hasil Belajar Menggambar yang Telah Disesuaikan dari Setiap Kelompok Penelitian

Carawarah menggambar Media Ungkap	CBT (Carawarah bebas terarah)	CBU (Carawarah bebas Ungkap)
KR (Krayon)	$\bar{Y}'_{11} = 157,02$ (n = 27)	$\bar{Y}'_{12} = 119,19$ (n = 27)
CT (Cat tempera)	$\bar{Y}'_{21} = 107,88$ (n = 27)	$\bar{Y}'_{22} = 94,93$ (n = 27)

Dari pengujian **hipotesis pertama**, nampak bahwa hasil belajar menggambar siswa yang menggunakan media krayon dan cat tempera yang diajar melalui carawarah bebas terarah **lebih tinggi** daripada yang diajar melalui carawarah bebas ungkap ($F = 155,045$; $p < 0,01$ lihat Tabel 15).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa carawarah bebas terarah dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik bagi kelompok bermedia krayon maupun cat tempera daripada yang diajar melalui carawarah bebas ungkap. Nilai rerata hasil belajar menggambar kelompok siswa bermedia krayon maupun cat tempera yang

diajar melalui carawarah bebas terarah adalah 138,10 dan yang diajar melalui carawarah bebas unkap adalah 101,41 (lihat **Lampiran 22.1**). Perbedaan nilai yang diperoleh di sini tidak terjadi secara kebetulan tetapi disebabkan oleh perbedaan perlakuan dalam carawarah menggambar.

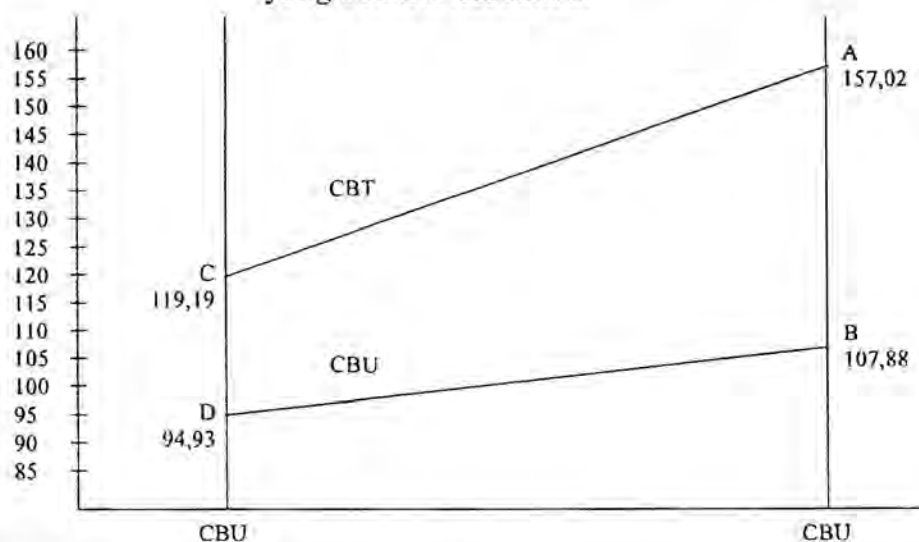
Dari pengujian **hipotesis kedua**, nampak bahwa hasil belajar menggambar kelompok siswa yang menggunakan media krayon **lebih tinggi** daripada yang menggunakan media cat tempera ($F = 157,02$; $p < 0,01$ lihat Tabel 15). Jadi dapat dikatakan bahwa pemakaian media unkap krayon dapat meningkatkan hasil belajar menggambar **lebih baik** daripada pemakaian media unkap cat tempera, baik melalui carawarah bebas terarah ataupun carawarah bebas unkap. Nilai rerata hasil belajar menggambar dengan media unkap krayon baik yang diajar melalui carawarah bebas terarah maupun carawarah bebas unkap adalah 132,45 dan yang menggunakan media cat tempera adalah 107,06 (lihat **Lampiran 22.1**). Pada Tabel 16 nampak bahwa nilai rerata hasil belajar menggambar kelompok siswa yang menggunakan media unkap krayon yang diajar dengan carawarah bebas terarah adalah 157,02 dan yang diajar dengan carawarah bebas unkap adalah 119,19. Nilai rerata hasil belajar menggambar kelompok siswa yang menggunakan media unkap cat tempera yang diajar dengan carawarah bebas terarah adalah 107,88 dan yang diajar dengan carawarah bebas unkap adalah sebesar 94,93 (**Lampiran 22.1**). Berdasarkan hasil pengujian hipotesis ternyata perbedaan nilai yang diperoleh tidak terjadi secara kebetulan tetapi merupakan akibat adanya perbedaan pemakaian media unkap dalam menggambar.

Dari pengujian **hipotesis ketiga** telah diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa ada interaksi antara carawarah menggambar dengan media unkap yang memberikan perbedaan pengaruh terhadap hasil belajar menggambar siswa. Dalam pengujian untuk keberartian Anakova pada Tabel 15 nampak adanya interaksi antara carawarah menggambar dengan media unkap ($F = 32,04$; $p < 0,01$, lihat **Lampiran 22.2**).

Jadi dapat dikatakan bahwa perbedaan hasil belajar menggambar dipengaruhi oleh carawarah dan media ungkap secara bersamaan.

Selanjutnya pada Tabel 16 nampak bahwa terdapat perbedaan hasil belajar menggambar antara kelompok siswa yang menggunakan media ungkap krayon dan diajar melalui carawarah bebas terarah dengan yang diajar melalui carawarah bebas untkap sebesar $157,02 - 119,19 = 37,83$. Selain itu terdapat pula perbedaan hasil belajar menggambar antara kelompok siswa yang menggunakan media ungkap cat tempera dan diajar melalui carawarah bebas terarah dengan yang diajar melalui carawarah bebas untkap sebesar $107,88 - 94,93 = 12,95$. Perhitungan tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang agak besar dari hasil belajar antara kelompok krayon yang diajar melalui carawarah bebas terarah dan carawarah bebas untkap dengan kelompok cat tempera yang diajar melalui carawarah bebas terarah dan carawarah bebas untkap seperti nampak pada Gambar 49 berikut ini.

Gambar 49
Gambaran Hasil Belajar Menggambar
yang Telah Disesuaikan



Keterangan :

CBT : Carawarah Bebas Terarah

MU-KR : Media Ungkap Krayon

MU-CT : Media Ungkap Cat Tempera

Pada gambar 49 nampak bahwa terjadi perbedaan hasil belajar menggambar baik untuk kelompok siswa bermedia krayon maupun kelompok bermedia cat tempera yang diajar melalui carawarah bebas terarah bila dibanding dengan kelompok yang diajar dengan carawarah bebas unkap. Perbedaan nilai pada kelompok siswa bermedia unkap krayon lebih besar daripada perbedaan nilai pada kelompok siswa bermedia cat tempera. Dalam grafik tersebut nampak bahwa garis AB tidak sejajar dengan garis CD sehingga hal ini mencerminkan bahwa terdapat interaksi ordinal antara carawarah menggambar dengan media unkap yang digunakan (Glass & Hopkins, 1984, hlm. 408). Jadi terdapat perbedaan antara selisih nilai rerata hasil belajar menggambar yang diajar dengan carawarah bebas terarah dengan carawarah bebas unkap di mana kelompok krayon lebih tinggi daripada kelompok cat tempera. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis ketiga perbedaan dari selisih nilai rerata hasil belajar menggambar tidak terjadi secara kebetulan tetapi merupakan akibat dari pemakaian carawarah dan media unkap yang secara ber samaan mempengaruhi hasil belajar menggambar.

Karena diperoleh hasil pengujian hipotesis ketiga yang menunjukkan adanya interaksi yang signifikan antara carawarah menggambar dengan media unkap yang memberi perbedaan pengaruh terhadap hasil belajar menggambar, selanjutnya dilakukan analisis perbandingan ganda *Post-hoc* dengan menggunakan *Duncan Multiple Range Test* terhadap rerata ke empat kelompok penelitian (Edwards, 1968). Hal ini dilakukan untuk mengetahui keunggulan atau kelemahan setiap kelompok penelitian dibanding dengan kelompok lainnya. Hasil analisis tersebut memberikan data seperti nampak dalam Tabel 17 berikut ini. (Perhitungan lengkap terdapat pada **Lampiran 23**).

Tabel 17
**Hasil Analisis Perbandingan Ganda (*Post-hoc*)
 dengan *Duncan Multiple Range Test* terhadap
 Empat Kelompok Penelitian**

Rerata	(1) A 157,02	(2) B 119,19	(3) C 107,88	(4) D 94,93	(5) SSR
A = 157,02	-	37,83*	49,14*	62,09*	$R_2 = 8,86$
B = 119,19	-	-	11,31*	24,26*	$R_3 = 9,23$
C = 107,88	-	-	-	12,95*	$R_4 = 9,49$

Keterangan:

A = CBT KR

B = CBT CT

C = CBU KR

D = CBU CT

SSR = Shortest Significant Ranges

* = Signifikan pada $p = 0,01$

Dari Tabel 17 nampak bahwa :

1. Perbandingan antara kelompok A dengan B menunjukkan harga R adalah sebesar 37,83 yang lebih besar daripada batas kritis R tabel sebesar 8,86. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok A dengan B pada $p = 0,01$. Ini berarti bahwa hasil belajar kelompok siswa bermedia krayon yang diajar melalui carawarah bebas terarah lebih baik daripada kelompok bermedia cat tempera yang diajar melalui carawarah bebas terarah.
2. Perbandingan antara kelompok A dengan C menunjukkan harga R adalah sebesar 49,14 yang lebih besar daripada batas kritis R tabel sebesar 8,86. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok A dengan C pada $p = 0,01$. Ini berarti bahwa hasil belajar kelompok siswa bermedia krayon yang diajar melalui

carawarah bebas terarah lebih baik daripada kelompok bermedia krayon yang diajar melalui carawarah bebas ungkap.

3. Perbandingan antara kelompok A dengan D menunjukkan harga R adalah sebesar 62,09 yang lebih besar daripada batas kritis R tabel sebesar 8,86. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok A dengan D pada $p = 0,01$. Ini berarti bahwa hasil belajar kelompok siswa bermedia krayon yang diajar melalui carawarah belajar bebas terarah lebih baik daripada kelompok bermedia cat tempera yang diajar melalui carawarah bebas ungkap.
4. Perbandingan antara kelompok B dengan C menunjukkan harga R adalah sebesar 11,31 yang lebih besar daripada batas kritis R tabel sebesar 9,23. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok B dengan C pada $p = 0,01$. Ini berarti bahwa hasil belajar kelompok siswa bermedia cat tempera yang diajar melalui carawarah bebas terarah lebih baik dari pada kelompok bermedia krayon yang diajar melalui carawarah bebas ungkap.
5. Perbandingan antara kelompok B dengan D menunjukkan harga R adalah sebesar 24,26 yang lebih besar daripada batas kritis R tabel sebesar 9,23. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok B dengan D pada $p = 0,01$. Ini berarti bahwa hasil belajar kelompok siswa bermedia cat tempera yang diajar melalui carawarah bebas terarah lebih baik daripada kelompok bermedia cat tempera yang diajar melalui carawarah bebas ungkap.
6. Perbandingan antara kelompok C dengan D menunjukkan harga R adalah sebesar 12,95 yang lebih besar dari pada batas kritis R tabel sebesar 9,49. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok C dengan D pada $p = 0,01$. Ini berarti bahwa hasil belajar kelompok siswa bermedia krayon yang diajar melalui carawarah bebas ungkap lebih baik daripada kelompok siswa bermedia cat tempera yang diajar melalui carawarah bebas ungkap.

Hasil analisis perbandingan ganda tersebut menunjukkan bahwa semua perbandingan signifikan. Ini berarti bahwa kelompok A memberikan hasil belajar yang paling baik secara signifikan dibanding dengan kelompok-kelompok yang lain. Setelah itu menyusul kelompok B dan kemudian kelompok C memberikan hasil belajar yang signifikan dibanding dengan kelompok lain. Kelompok D memberikan hasil belajar yang paling rendah secara signifikan dibanding dengan kelompok-kelompok yang lain.

E. Diskusi

1. Hasil pengujian hipotesis pertama **dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar menggambar siswa yang diajar dengan carawarah bebas terarah lebih tinggi daripada yang diajar dengan carawarah bebas ungkap. Penemuan ini mendukung pendapat bahwa carawarah menggambar dapat mempengaruhi hasil belajar menggambar siswa serta hasil belajar yang diajar melalui carawarah bebas terarah lebih baik daripada yang diajar melalui carawarah bebas ungkap.**

Penyebab lebih baiknya carawarah bebas terarah dalam meningkatkan hasil belajar menggambar di Taman Kanak-kanak disebabkan oleh adanya penataan carawarah bebas terarah yang beracu pada tiga unsur utama dalam konsep dasar rinupa, yaitu tata, garap dan grahita (Barrett, 1982). Pengembangan secara utuh ketiga unsur tersebut menyebabkan siswa yang diajar dengan carawarah bebas terarah mampu mengembangkan aspek ketrampilan estetis dan daya ciptanya secara optimal. Sebaliknya, pada penataan carawarah bebas ungkap, unsur utama rinupa yang dikembangkan hanya unsur garap dan grahita (Lowenfeld & Brittain, 1947). Dengan demikian hasil belajar menggambar yang diajar dengan carawarah bebas ungkap tidak dapat mencapai hasil seoptimal seperti yang diajar dengan carawarah bebas terarah.

Apabila hasil belajar siswa yang diajar dengan carawarah bebas terarah dan carawarah bebas ungkap dibahas dari segi (a) ketrampilan estetis dan (b) kemampuan mencipta gambar, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

a. **Carawarah Menggambar Ditinjau dari Segi Ketrampilan Menggambar**

Melalui pengujian lanjutan dengan Anakova dua jalur terhadap hasil belajar ketrampilan estetis menggambar, diperoleh harga $F = 175,61$ pada taraf signifikansi $p < 0,01$ (**Lampiran 24.2**). Harga rerata kelompok siswa yang diajar melalui carawarah bebas terarah adalah sebesar 64,87 dan yang diajar melalui carawarah bebas ungkap sebesar 47,79 (**Lampiran 24.1**).

Hal ini menunjukkan bahwa secara nyata hasil belajar ketrampilan menggambar pada kelompok siswa yang diajar melalui carawarah bebas terarah **lebih baik** daripada yang diajar melalui carawarah bebas ungkap.

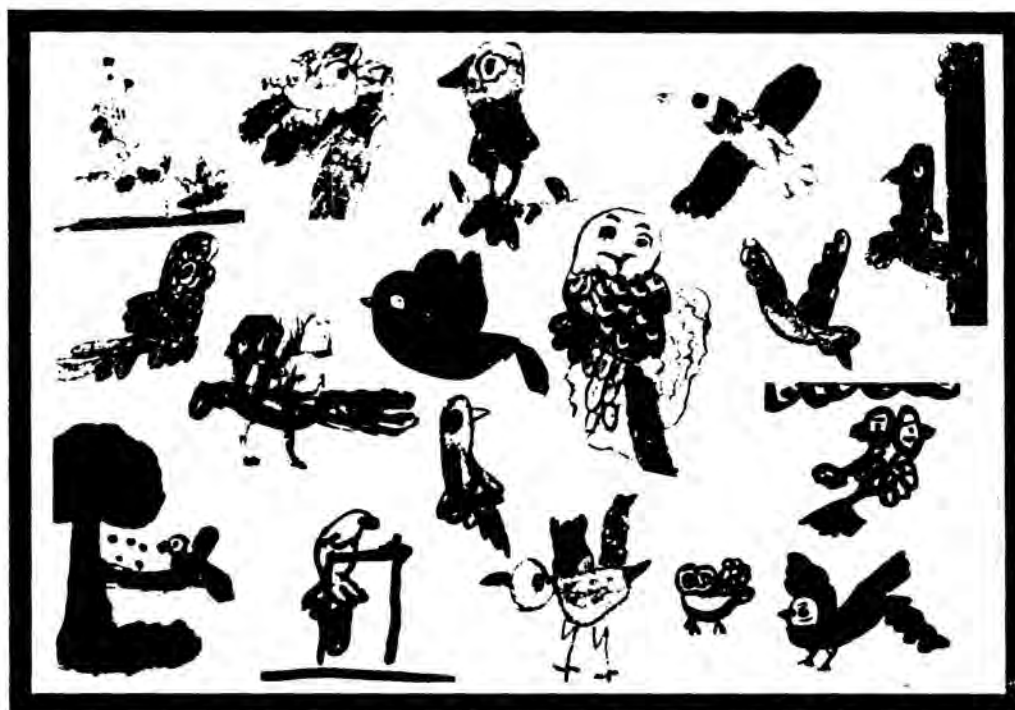
Hasil belajar ketrampilan menggambar meliputi ketrampilan mengolah bentuk obyek gambar dan mengolah media ungkap yang digunakan. Dari segi **ketrampilan menggambar**, hasil menggambar kelompok siswa yang diajar dengan carawarah bebas terarah **lebih baik** karena carawarah ini mengolah unsur tata secara terpadu, terarah dan terstruktur. Pengolahan unsur ini berkaitan dengan unsur-unsur dasar rupa, bentuk-bentuk obyek yang bermakna dan keselarasan penataan bidang gambar yang tercermin dalam putaran dasar, bentuk serta latar dan keselarasan yang ada pada setiap tahap dalam carawarah bebas terarah.

Penemuan ini mendukung pendapat Brookes (1986) yang menyatakan bahwa pengembangan kemampuan mengolah unsur-unsur dasar bentuk penting dilakukan diawal kegiatan menggambar agar siswa memiliki kesiapan belajar untuk mengolah bentuk-bentuk obyek gambar selanjutnya. Penemuan ini mendukung pula pendapat Brookes selanjutnya tentang perlunya

pengarahan yang sistematis terhadap ketrampilan menerjemahkan bentuk-bentuk trimatra ke bentuk-bentuk dwimatra melalui pemberian contoh tentang tahapan menggambar suatu obyek dalam suatu lembar kerja. Pola berpikir ini dibutuhkan oleh siswa untuk dapat mengembangkan kemampuannya dalam mengolah obyek gambar selanjutnya.

Segi ketrampilan menggambar pada kelompok siswa yang diajar dengan carawarah bebas terarah **lebih baik** dari yang diajar dengan carawarah bebas unkap terutama dalam hal :

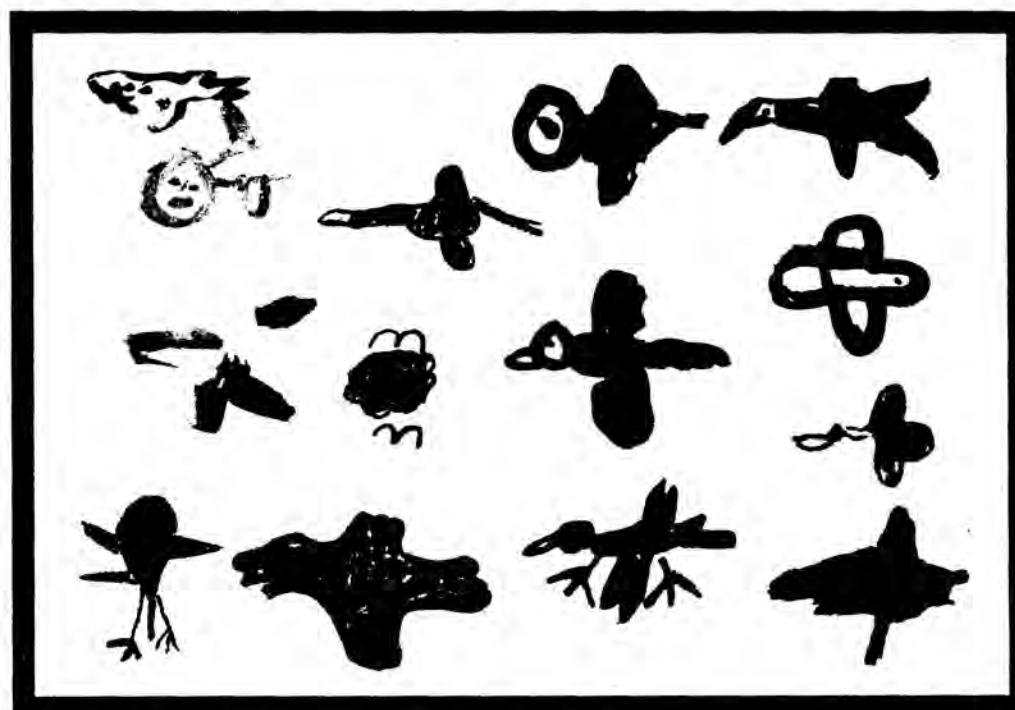
- (1) Kerincian bentuk dan kebermaknaan obyek gambar yang diungkap. Melalui **Gambar 50, 51, 52 dan 53** berikut ini ditampilkan perbedaan hasil menggambar bentuk obyek-obyek burung, kura-kura, kelinci dan manusia dari kelompok yang diajar melalui carawarah bebas terarah dan carawarah bebas unkap yang berkaitan dengan kerincian dan kebermaknaan dari obyek-obyek gambar tersebut.
- (2) Keragaman dan kerincian jenis barik yang diungkap. **Gambar 54** menampilkan perbedaan hasil gambar tentang pengisian bidang obyek maupun latar dengan barik dari kelompok yang diajar melalui carawarah bebas terarah dan carawarah bebas unkap.
- (3) Keselarasan penataan obyek-obyek gambar ke dalam bidang gambar secara keseluruhan.



Gambar 50A

“Burung dari kelompok Carawarah Bebas Terarah”

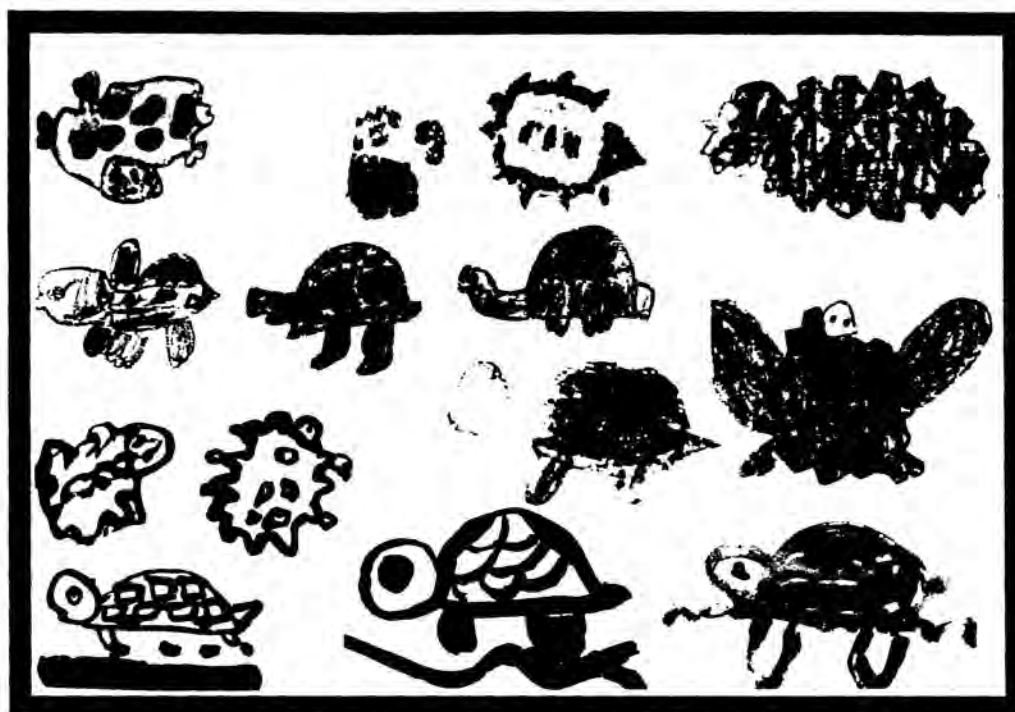
Bentuk obyek burung dari kelompok ini lebih rinci. Nampak pada gambar, bentuk burung diungkap secara rinci dari bagian paruh, kepala, mata, sayap, badan, ekor, bulu dan kaki dengan menggunakan bidang-bidang berwarna maupun barik yang beragam. Melalui kerincian bentuk yang diungkap ini, kebermaknaan obyek gambar dapat terungkap dengan jelas.



Gambar 50B

“Burung dari kelompok Carawarah Bebas Ungkap”

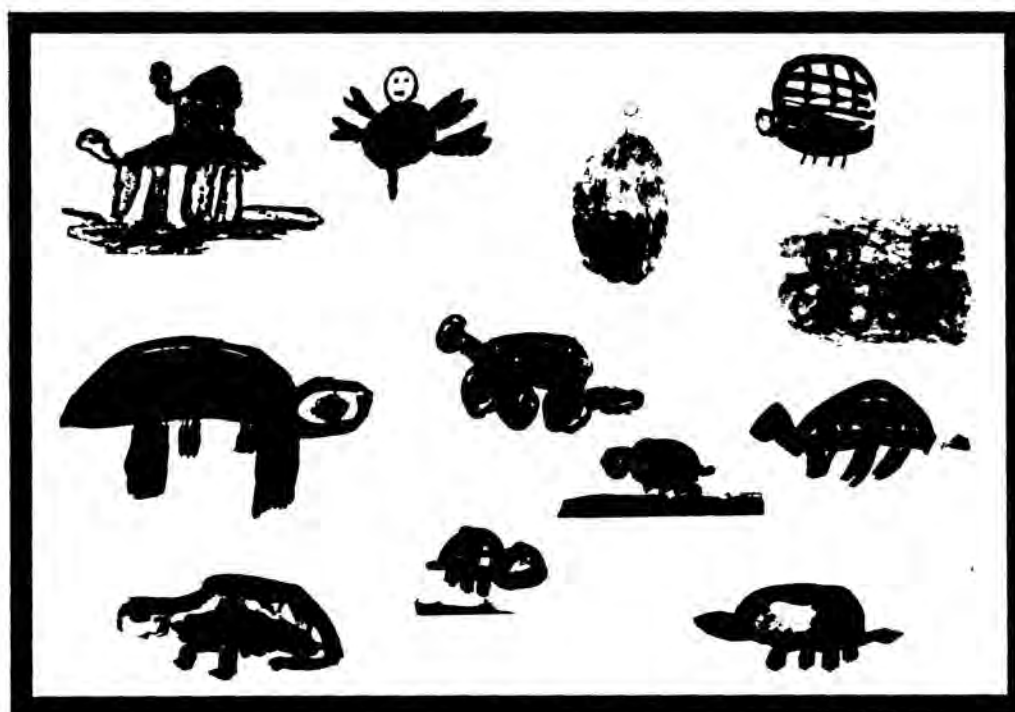
Pada umumnya bentuk obyek burung dari kelompok ini kurang rinci bila dibanding dengan bentuk dari kelompok carawarah bebas terarah. Hal ini terjadi karena pada kelompok carawarah bebas ungkap, unsur tata tidak diolah sehingga siswa kurang memiliki kemampuan untuk menerjemahkan bentuk-bentuk trimatra ke dwimatra secara optimal.



Gambar 51A

"Kura-kura dari kelompok Carawarah Bebas Terarah"

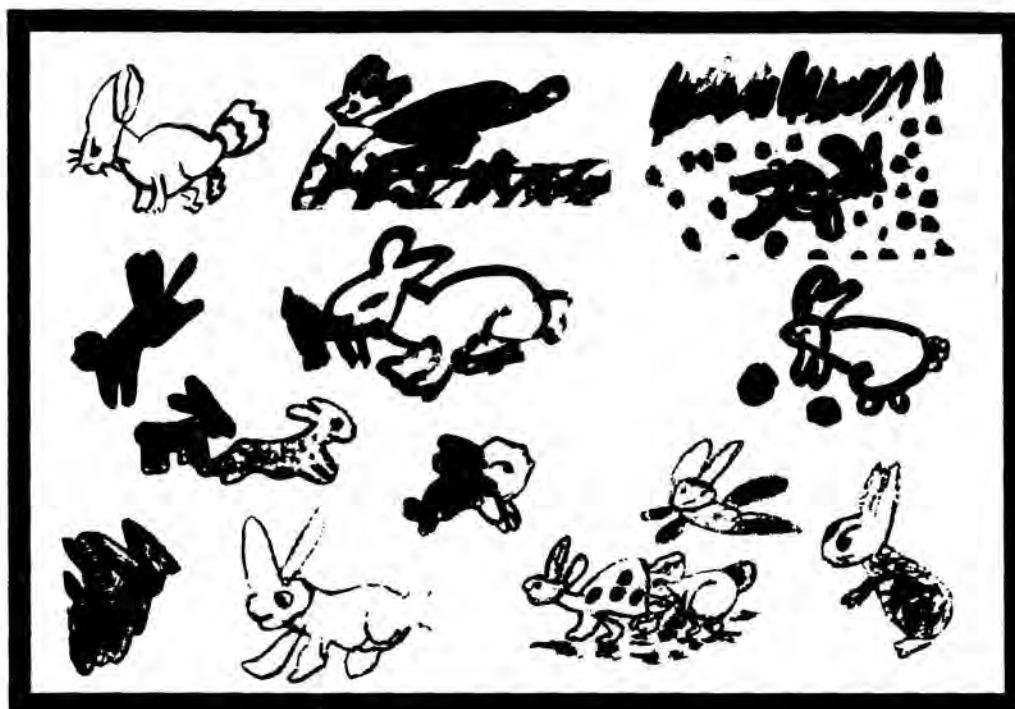
Bentuk obyek kura-kura dari kelompok ini diungkap secara rinci. Nampak pada gambar bentuk kura-kura diungkap dari bagian kepala, badan, kaki, ekor serta pola-pola pada badan secara rinci. Kebermaknaan obyek tetap terungkap dengan jelas walau seringkali proporsi keseluruhan bentuk obyek kura-kura kurang diperhatikan.



Gambar 51B

"Kura-kura dari kelompok Carawarah Bebas Ungkap"

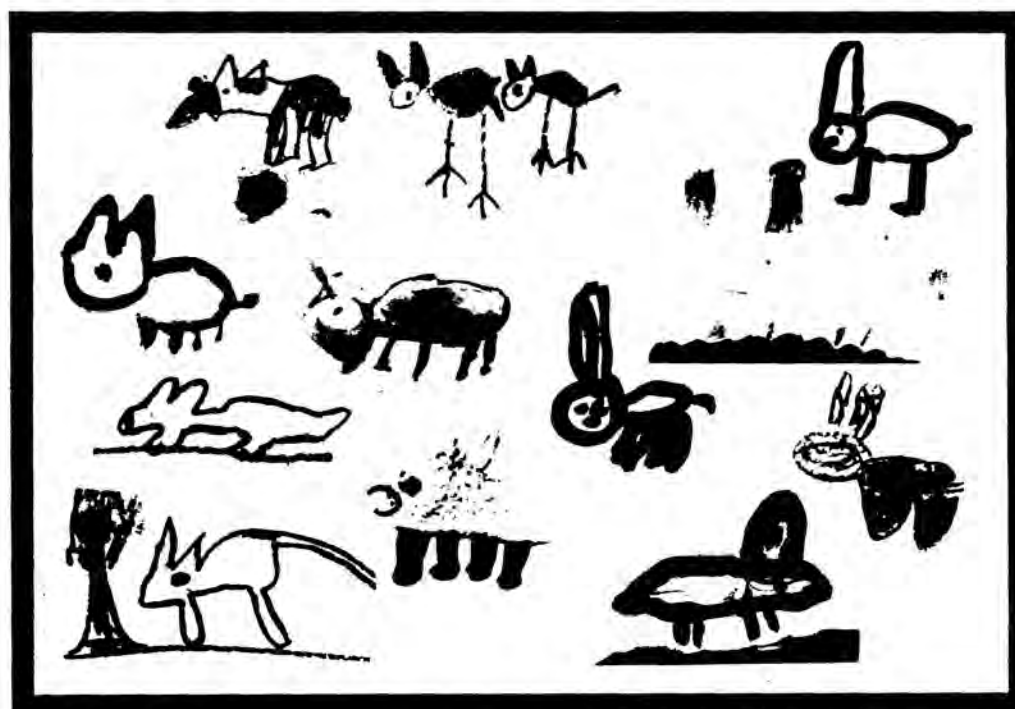
Pada umumnya bentuk kura-kura dari kelompok ini kurang rinci dibanding dengan bentuk dari kelompok carawarah bebas terarah. Bentuk pola pada tempurung sebagai ciri dari obyek ini jarang diungkap. Selain itu proporsi antara badan dan kaki tidak diperhatikan sehingga kebermaknaan obyek ini tidak terungkap dengan jelas.



Gambar 52A

“Kelinci dari kelompok Carawarah Bebas Terarah”

Bentuk obyek kelinci dari kelompok ini diungkap lebih rinci. Nampak dalam gambar kelinci diungkap dari kepala, mata, telinga, badan, ekor, kaki dan kesan bulunya dengan menggunakan bidang-bidang warna maupun barik yang beragam. Melalui kerincian bentuk yang diungkap ini, kebermaknaan obyek gambar dapat terungkap dengan jelas walau seringkali proporsi bentuknya kurang diperhatikan.



Gambar 52B

“Kelinci dari kelompok Carawarah Bebas Ungkap”

Bentuk obyek gambar kelinci dari kelompok ini diungkap kurang rinci dibanding dengan kelompok carawarah bebas terarah. Tingkat kesulitan pada obyek ini cukup tinggi sehingga banyak ditemukan siswa yang kurang mampu mengungkap kebermaknaan obyek tersebut.



Gambar 53A

“Manusia dari kelompok Carawarah Bebas Terarah”

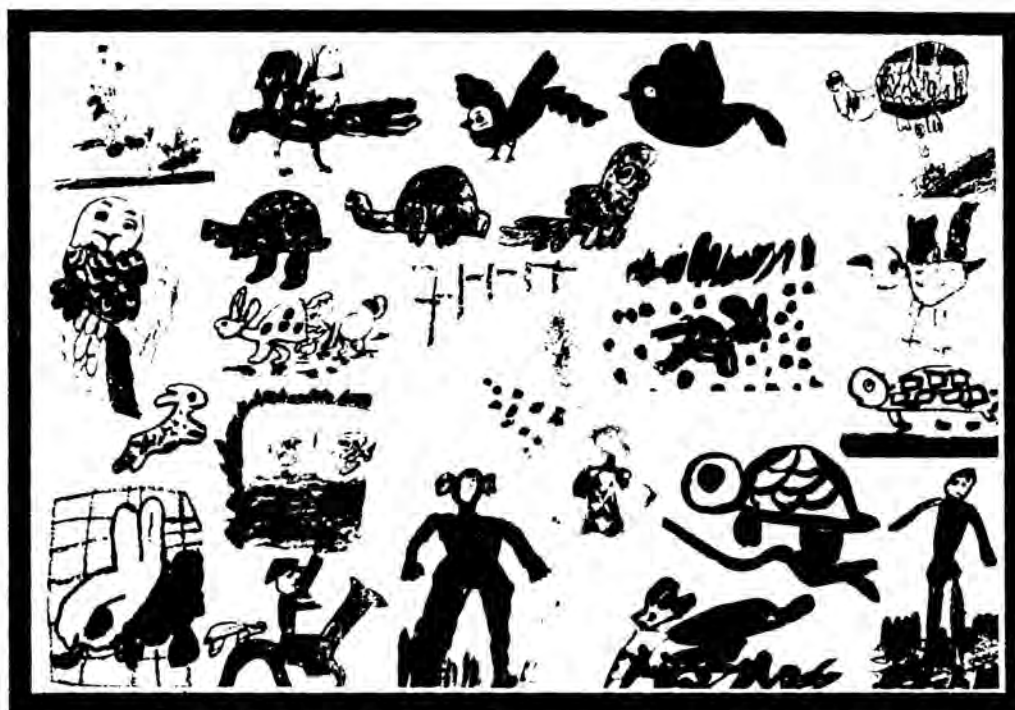
Bentuk obyek manusia dari kelompok ini diungkap secara rinci dan proporsi bentuknya nampak lebih baik daripada kelompok carawarah bebas ungkap. Kerincian bentuk yang dihasilkan kelompok ini mengungkap bentuk mata, hidung, mulut, telinga dan kepala, badan, tangan, kaki bahkan sampai pada pelengkap busana, seperti topi, sepatu, pakaian, alat penyelam dan lain sebagainya. Ketrampilan yang diungkap sangat tinggi sehingga melebihi kemampuan siswa seusianya.



Gambar 53B

“Manusia dari kelompok Carawarah Bebas Ungkap”

Pada umumnya bentuk manusia dari kelompok ini diungkap kurang rinci dibanding dengan kelompok carawarah bebas terarah. Bahkan terdapat beberapa siswa yang mengungkap bentuk obyek ini jauh dari kemampuan menggambar anak seusianya.



Gambar 54A
 “Kemampuan mengungkap barik pada obyek dan latar gambar dari kelompok Carawah Bebas Terarah”

Pada gambar di atas nampak kelompok carawah bebas terarah mengungkap barik dengan rinci dan beragam. Kemampuan mengungkap barik tersebut dalam mengisi bidang-bidang obyek gambar dan latar serta mengungkap kesan-kesan tertentu seperti air, hujan, sinar matahari merupakan salah satu ketrampilan siswa dalam mengolah media ungkap.



Gambar 54B
 “Kemampuan mengungkap barik pada obyek dan latar gambar dari kelompok Carawah Bebas Ungkap”

Pada gambar di atas nampak ketrampilan kelompok carawah bebas ungkap dalam mengungkap barik kurang daripada carawah bebas terarah. Umumnya bidang-bidang obyek gambar hanya diisi dengan bidang datar yang beraneka warna. Kerincian dan keragaman barik pada obyek dan latar jarang diungkap.

Ditinjau dari segi **ketrampilan penggunaan media unkap**, hasil belajar menggambar kelompok siswa yang diajar dengan carawarah bebas terarah **lebih baik** karena carawarah ini mengolah unsur garap secara terpadu, bertahap dan rinci. Pengolahan unsur ini berkaitan dengan pengenalan terhadap sifat-sifat dasar media unkap yang digunakan, pengolahan rasa melalui media unkap tersebut serta pengungkapan sifat-sifat dasar media unkap seoptimal mungkin untuk menunjang gagasan dalam gambar yang tercermin dalam putaran dasar, bentuk serta latar dan keselarasan yang ada pada setiap tahap dalam carawarah bebas terarah.

Penemuan ini sejalan dengan pendapat Lansing (1976) yang menyatakan bahwa ketrampilan berolah media dapat dimiliki anak melalui latihan-latihan yang terarah. Penemuan ini mendukung pula pendapat Lark, Horovitz, Lewy, dkk. (1967) yang menyatakan bahwa melalui pengarahan yang tepat terhadap pemakaian suatu media unkap, dapat menghasilkan gambar-gambar yang unik karena melalui media unkap anak dapat mengungkap dirinya secara berbeda. Pada hasil gambar kelompok siswa yang diajar melalui carawarah bebas terarah nampak kemampuan mengolah media unkap lebih berhasil daripada yang diajar dengan carawarah bebas unkap terutama dalam menggambar suasana seperti kesan hujan, air, sinar matahari sebagai pengisi dan penghias bidang gambar.

b. Carawarah Menggambar Ditinjau dari Segi Daya Cipta

Melalui pengujian lanjutan dengan Anakova dua jalur terhadap hasil belajar bercrepta gambar diperoleh harga $F = 107,96$ pada taraf signifikansi $p < 0,01$ (**Lampiran 25**). Harga rerata kelompok siswa yang diajar dengan carawarah bebas terarah adalah sebesar 73,23 dan yang diajar dengan carawarah bebas unkap sebesar 53,62 (**Lampiran 25.1**). Hal ini

menunjukkan bahwa secara nyata rerata hasil belajar bercrepta gambar pada kelompok siswa yang diajar melalui carawarah bebas terarah **lebih tinggi** daripada yang diajar melalui carawarah bebas unkap.

Hasil belajar bercrepta gambar meliputi daya khayal, ketalaran, jumlah gagasan, keaslian berpikir dan srinaya. Dari segi bercrepta gambar, hasil menggambar kelompok siswa yang diajar dengan carawarah bebas terarah **lebih baik** karena carawarah ini mengolah unsur grahita dan garap secara terpadu, terarah dan terstruktur. Pengolahan unsur grahita berkaitan dengan pengolahan kepekaan yang berkaitan dengan faktor perasaan yang diungkap melalui unsur-unsur dasar rupa, bentuk obyek gambar dan latar gambar yang tercermin dalam putaran dasar, bentuk serta latar dan keselarasan yang ada pada setiap tahap dalam carawarah bebas terarah. Pengolahan unsur garap berkaitan dengan pengolahan pengenalan sifat-sifat dasar media unkap yang digunakan, pengolahan rasa melalui media unkap tersebut serta pengolahan media unkap untuk menunjang gagasan dalam gambar yang tercermin dalam putaran dasar, bentuk serta latar dan keselarasan yang ada pada setiap tahap dalam carawarah bebas terarah.

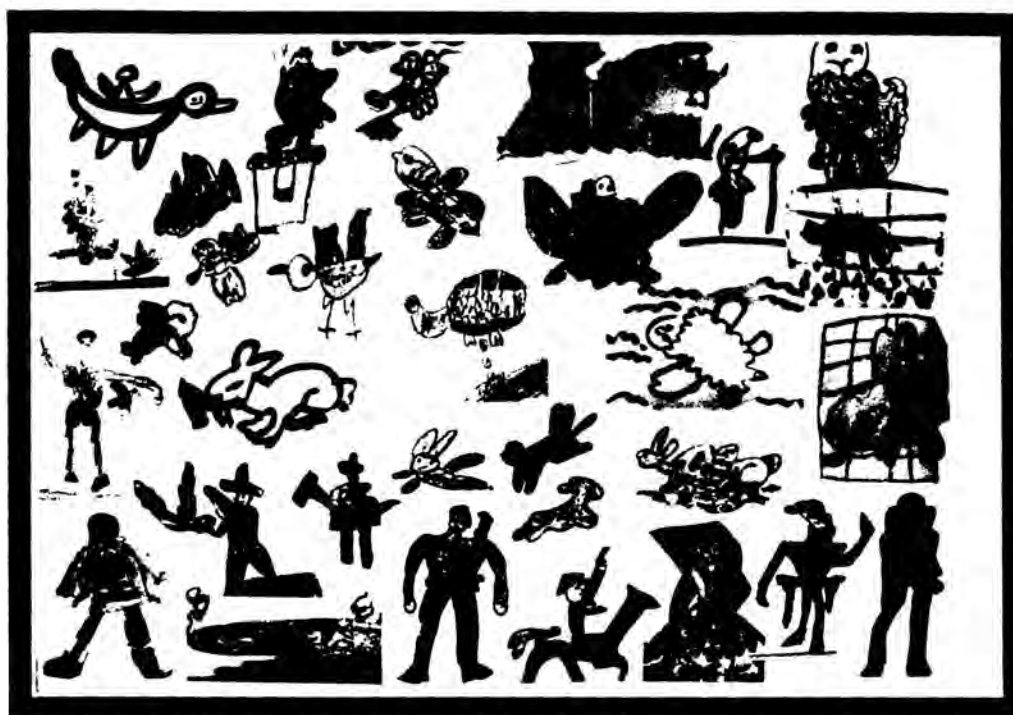
Melalui pengolahan unsur grahita dan garap pada kelompok siswa yang diajar dengan carawarah bebas terarah dapat dicapai hasil yang optimal karena ketrampilan menggambar telah diolah lebih dulu dalam unsur tata. Ini berarti bahwa kemampuan bercrepta dapat berkembang secara optimal bila ketrampilan menggambar siswa telah dikembangkan lebih dulu. Dalam Seni Rupa atau menggambar kemampuan bercrepta tidak dapat terwujud secara optimal bila tidak didukung oleh ketrampilan menggambar yang baik. Sebaliknya ketrampilan menggambar yang baik tidak akan menghasilkan gambar yang bercrepta tinggi bila unsur grahita dan garap tidak diolah secara optimal.

Penemuan ini mendukung pendapat Brookes (1986) yang menyatakan bahwa kemampuan bercrepta dapat berkembang secara optimal bila ketrampilan menggambarnya telah dikuasai. Sebaliknya penemuan ini menyanggah pendapat Lowenfeld & Brittain (1967) yang menyatakan bahwa kemampuan bercrepta seorang anak akan terhambat bila pada mereka diberi pengarahan tentang teknis menggambar.

Segi bercrepta gambar pada hasil belajar menggambar dari kelompok siswa yang diajar dengan carawarah bebas terarah **lebih baik** daripada yang diajar dengan carawarah bebas ungkap dalam hal: (1) khayalan yang diciptakan, (2) jumlah gagasan yang dihasilkan, (3) keunikan gagasan yang dicipta, (4) ketalaran gagasan yang dicipta, dan (5) kesrinayaan gagasan yang dihasilkan. Keseluruhan kelebihan tersebut dapat dilihat pada **Gambar 55 dan 56**.

2. **Hasil pengujian hipotesis kedua** dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar menggambar kelompok siswa yang menggunakan media ungkap krayon lebih baik daripada yang menggunakan cat tempera. Penemuan ini mendukung pendapat Lansing & Richards (1981) yang menyatakan bahwa media ungkap krayon lebih tepat digunakan oleh anak usia 5-6 tahun dalam meningkatkan hasil gambarnya daripada media cat. Penyebab lebih tepatnya penggunaan media ungkap krayon dalam meningkatkan hasil belajar menggambar di Taman Kanak-kanak adalah karena media ini memiliki ciri yang sesuai dengan kriteria media ungkap yang dibutuhkan oleh anak usia prasekolah. Kondisi siswa usia prasekolah baik raga maupun mental berpengaruh terhadap pemilihan media ungkap yang digunakannya dalam menggambar.

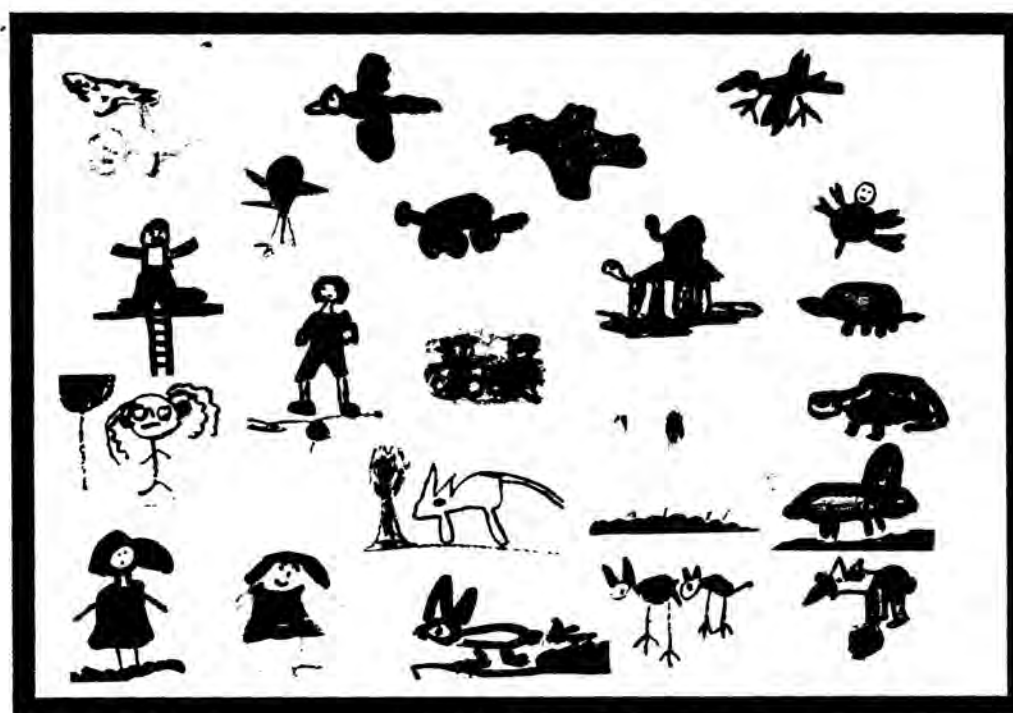
Krayon merupakan media ungkap berbentuk batangan yang bersifat padat namun cukup empuk untuk digoreskan serta tidak mudah patah. Hasil goresannya



Gambar 55A

“Kemampuan mencipta berbagai gagasan dari obyek burung, kura-kura, kelinci dan manusia oleh kelompok Carawarah Bebas Terarah”

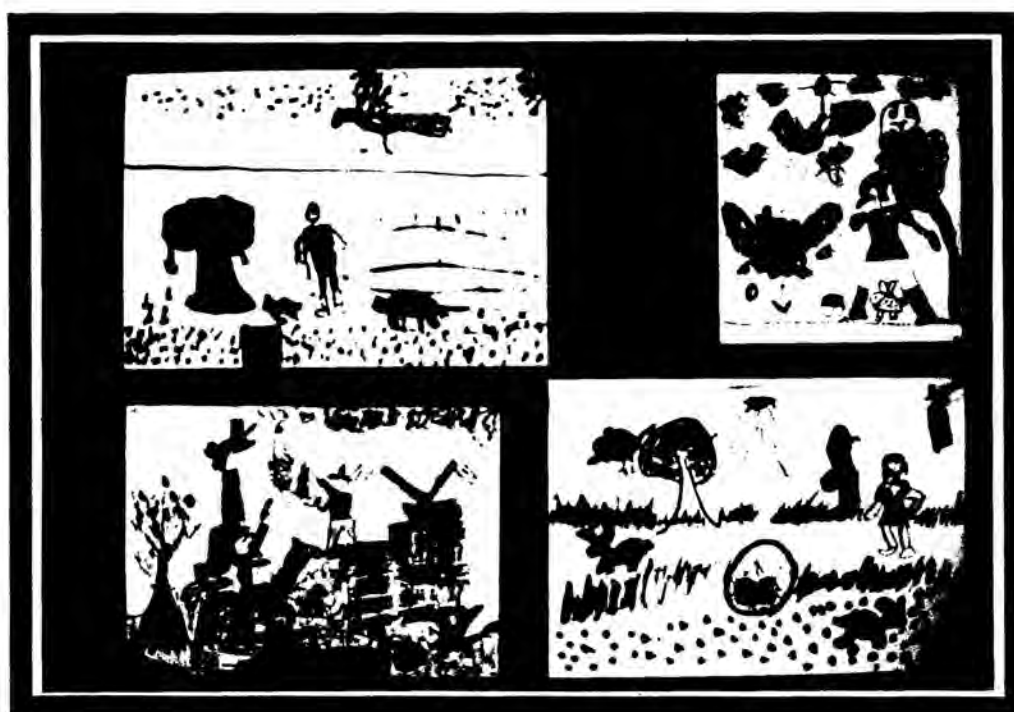
Pada gambar di atas nampak obyek burung, kura-kura, kelinci dan manusia berhasil diungkap dalam berbagai gagasan yang unik dan khayali oleh kelompok carawarah bebas terarah. Pada obyek kelinci dan manusia yang memiliki tingkat kesulitan lebih tinggi dalam hal bentuknya, nampak obyek-obyek tersebut tetap dapat diungkap dalam gagasan yang kaya, unik dan khayali.



Gambar 55B

“Kemampuan mencipta berbagai gagasan dari obyek burung, kura-kura, kelinci dan manusia oleh kelompok Carawarah Bebas Ungkap”

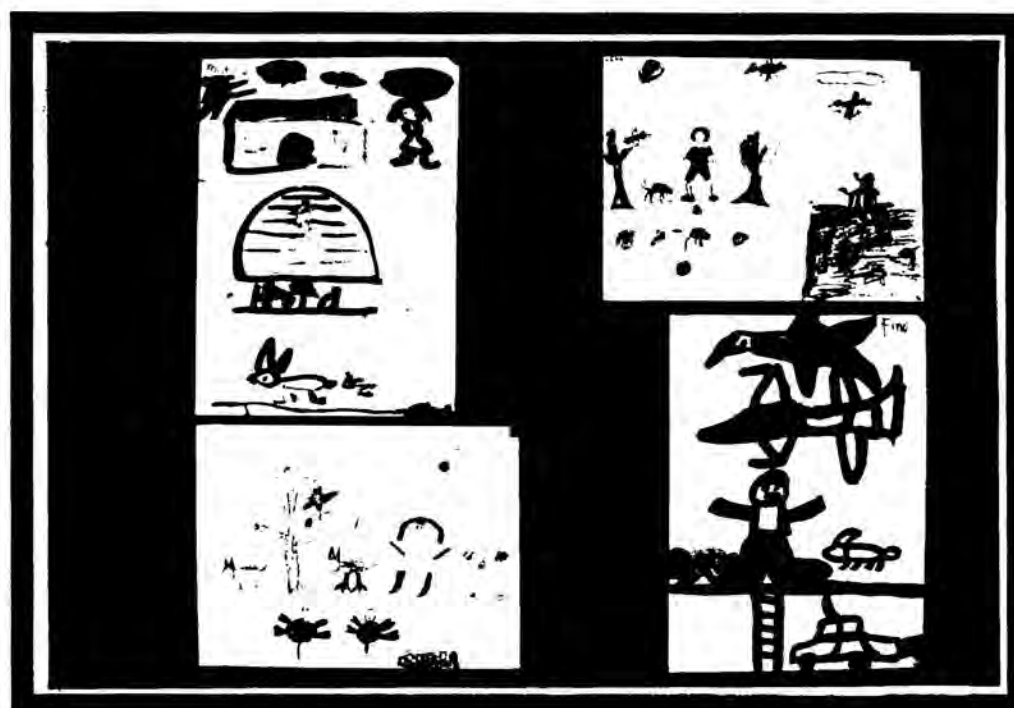
Pada gambar di atas nampak gagasan dari obyek gambar burung, kura-kura, kelinci dan manusia kurang kaya, unik dan khayali bila dibanding dengan hasil kelompok carawarah bebas terarah. Perbedaan ini tampak jelas pada obyek kelinci dan manusia.



Gambar 56A

"Kemampuan mencipta berbagai gagasan secara keseluruhan oleh kelompok Carawarah Bebas Terarah"

Pada gambar di atas nampak kelompok carawarah bebas terarah berhasil mengungkap gagasan secara unik, khayali dan beragam.



Gambar 56B

"Kemampuan mencipta berbagai gagasan secara keseluruhan oleh kelompok Carawarah Bebas Ungkap"

Pada gambar di atas nampak kelompok carawarah bebas ungkap mengungkap gagasannya kurang unik, khayali dan beragam bila dibanding kelompok carawarah bebas terarah.

berciri tajam, tegas dan jelas sehingga melalui media ini anak mampu mengungkap obyek dengan rinci. Krayon memiliki nekawarna serta prosedur yang sederhana sehingga dapat memenuhi kebutuhan emosi anak dalam berungkap. Keseluruhan ciri krayon tersebut sangat mendukung kondisi anak dalam segi sensori-motorik, rasa dan perkembangan menggambar. Dengan demikian ciri media krayon sesuai dengan kriteria media ungkap yang dibutuhkan oleh anak usia prasekolah. Oleh sebab itu kelompok siswa yang menggunakan media ungkap krayon dapat mencapai hasil menggambar yang optimal dalam mengungkap bentuk obyek-obyek gambar dan latar sehingga gagasan yang diciptakannya dapat diungkapkan secara utuh.

Media ungkap cat tempera memiliki ciri yang kurang dapat mendukung kondisi anak usia prasekolah untuk mencapai hasil belajar menggambar secara optimal (Lowenfeld & Brittain, 1967). Ini adalah karena ciri media cat tempera yang tidak stabil, cair, dan membutuhkan prosedur yang agak rumit sehingga seringkali menyulitkan siswa dalam mengungkap gagasan-gagasan mereka ke bentuk gambar. Sifat cat tempera yang labil ini menyulitkan siswa usia prasekolah yang masih terbatas perkembangan motorik halusnya dalam menghasilkan garis-garis yang tajam dan jelas sehingga hasil gambarnya seringkali berlumur, kotor dan tidak mengungkap makna gagasan-gagasannya dengan jelas. Melalui media ungkap yang berbeda seperti yang telah dijelaskan di atas dapat mengakibatkan perbedaan hasil belajar menggambar (**Gambar 57, 58, 59 dan 60**).

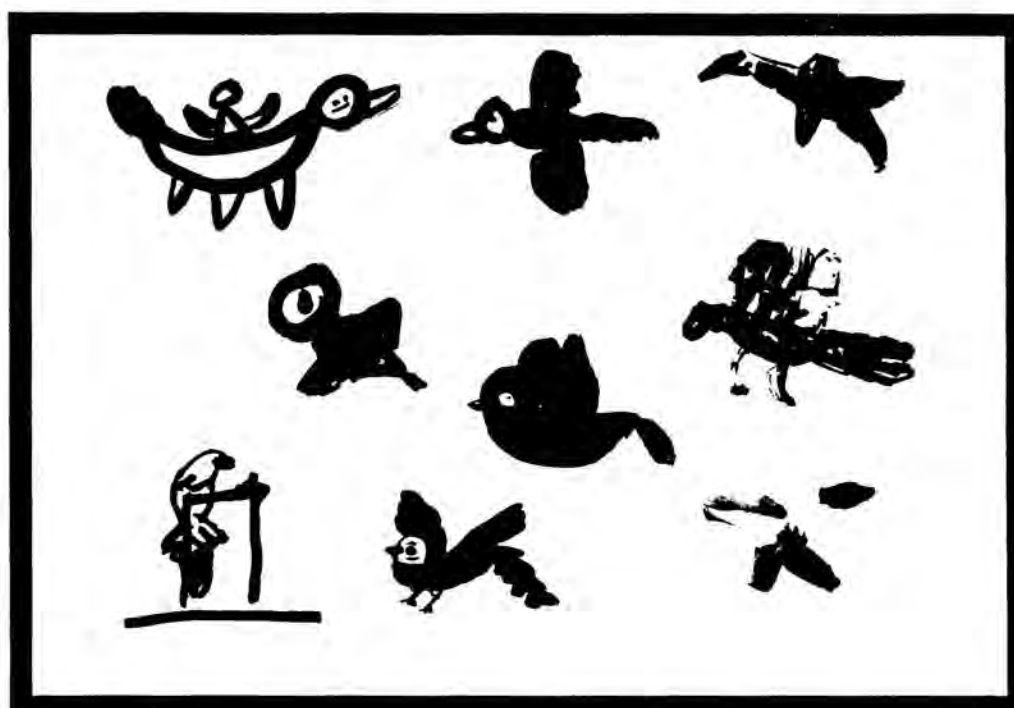
Di samping ciri yang kurang menunjang kondisi anak usia prasekolah, media cat tempera memiliki ciri khas yang mampu menghasilkan campuran-campuran warna langsung di atas kertas hingga menghasilkan nuansa-nuansa warna yang sangat indah. Ciri ini dapat memenuhi kebutuhan perasaan anak sehingga cat tempera cukup disenangi oleh siswa usia prasekolah meskipun sulit dalam



Gambar 57A

“Burung dari kelompok yang menggunakan media ungkap krayon”

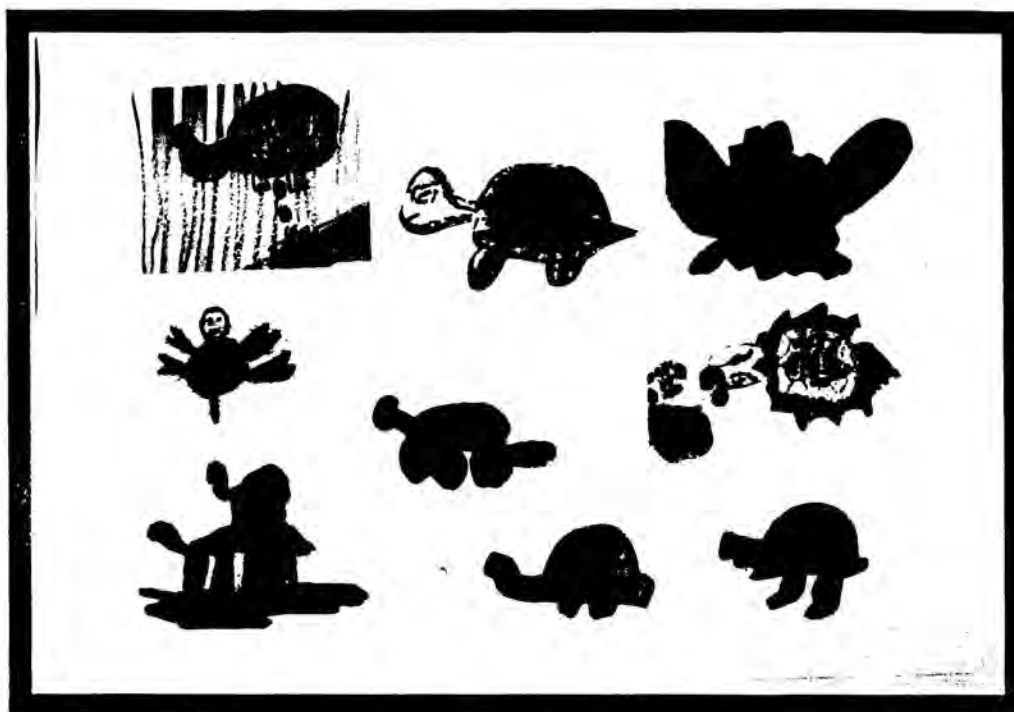
Media krayon dapat mendukung ketrampilan estetis yang lebih baik daripada media cat tempera. Melalui media ini gambar obyek burung yang dihasilkan memiliki bentuk-bentuk yang rinci dan barik yang beragam dan rinci.



Gambar 57B

“Burung dari kelompok yang menggunakan media ungkap cat tempera”

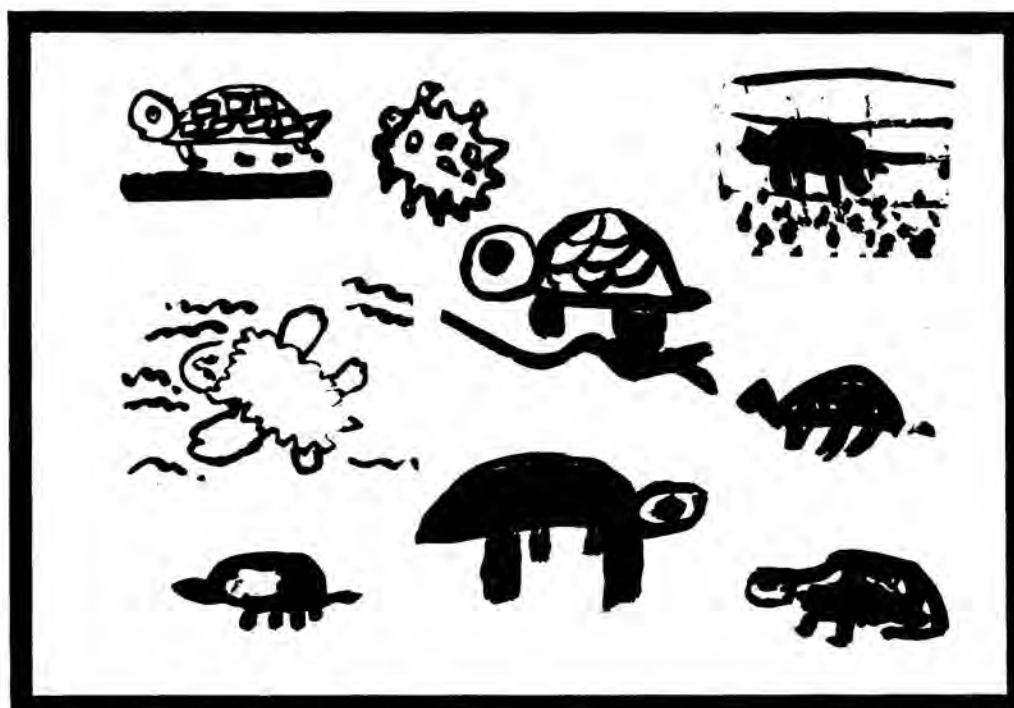
Melalui media cat tempera, bentuk obyek burung yang diungkap nampak kurang rinci dan barik-barik yang dihasilkan kurang rinci dan beragam pula.



Gambar 58A

“Kura-kura dari kelompok yang menggunakan media ungkap krayon”

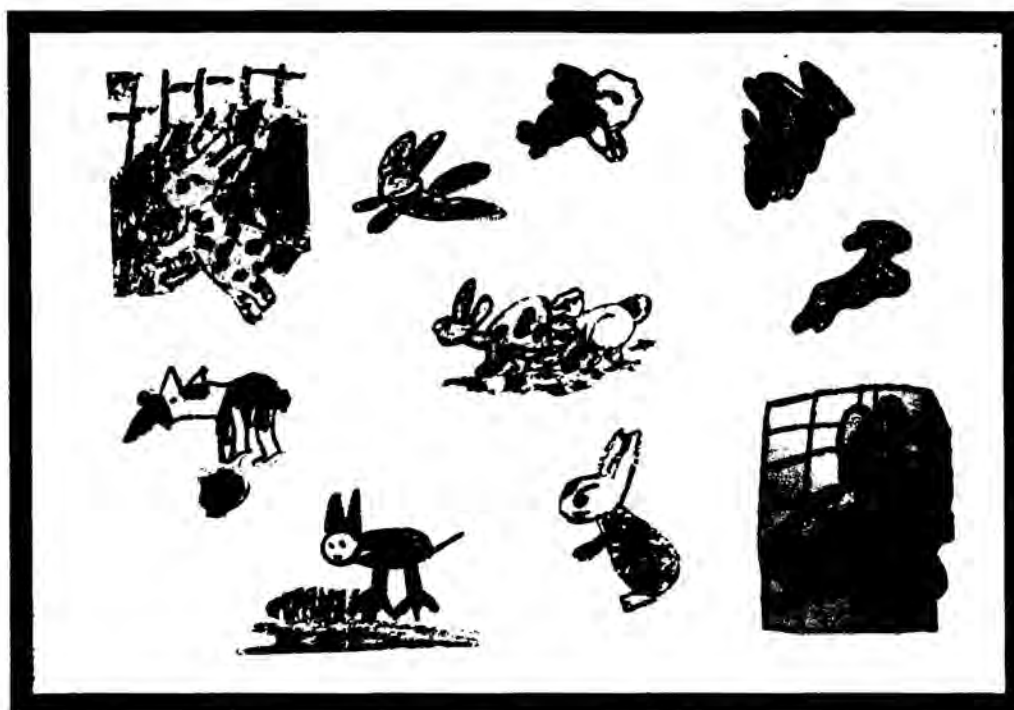
Melalui media ungkap krayon, bentuk obyek kura-kura yang dihasilkan nampak rinci dan digambar dari posisi yang beragam. Tempurung kura-kura diungkap dalam barik yang beragam dan rinci.



Gambar 58B

“Kura-kura dari kelompok yang menggunakan media ungkap cat tempera”

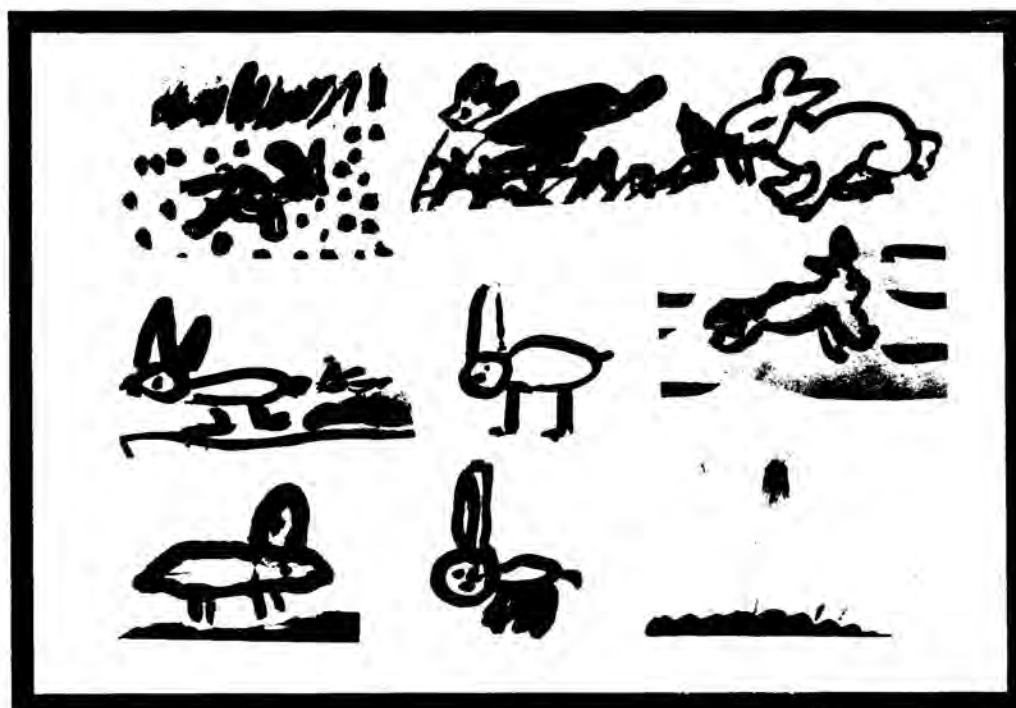
Melalui media cat tempera, bentuk obyek kura-kura yang dihasilkan nampak kurang rinci bila dibanding dengan kelompok krayon. Bagian tempurung kura-kura jarang diungkap dengan rinci.



Gambar 59A

“Kelinci dari kelompok yang menggunakan krayon”

Kelinci merupakan obyek gambar yang memiliki tingkat kesulitan cukup tinggi. Namun pada gambar di atas nampaknya kelompok bermedia krayon tidak mendapat kesulitan dalam berungkap bahkan menunjukkan ketrampilan yang baik dalam berungkap bentuk dengan barik-barik yang rinci dan bermakna.



Gambar 59B

“Kelinci dari kelompok yang menggunakan media ungkap cat tempera”

Pada gambar di atas nampak bahwa kelompok ini mengalami kesulitan dalam berungkap karena selain tingkat kesulitannya tinggi, ciri media cat tempera bersifat labil sehingga menambah tingkat kesulitan dari bentuk obyek tersebut.



Gambar 60A

"Manusia dari kelompok yang menggunakan krayon"

Kelompok bermedia krayon nampaknya tidak mengalami kesulitan berungkap bentuk obyek manusia bahkan mereka mampu menggambarinya dengan rinci hingga pelengkap busana mampu mereka ungkap dengan baik.



Gambar 60B

"Manusia dari kelompok yang menggunakan cat tempera"

Kelompok bermedia cat tempera nampaknya mengalami hambatan dalam berungkap obyek manusia secara rinci bila dibanding dengan kelompok bermedia krayon.

pemakaiannya. Mengingat hal tersebut maka penggunaan cat tempera sebagai media ungkap gambar oleh anak-anak usia prasekolah memerlukan usaha yang lebih terarah agar keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki media ini tidak menjadi penghambat kemampuan anak dalam berungkap gambar. Untuk anak-anak usia prasekolah media cat tempera dapat dimanfaatkan untuk menunjang peningkatan kemampuan berolah cipta melalui paduan-paduan warna beserta nuansa-nuansanya.

Apabila hasil belajar siswa yang menggunakan media ungkap krayon dan cat tempera dibahas dari (a) segi ketrampilan estetis dan (b) kemampuan bercrepta gambar maka diperoleh hasil sebagai berikut :

a. Media Ungkap Ditinjau dari Segi Ketrampilan Menggambar

Melalui pengujian lanjutan dengan Anakova dua jalur terhadap hasil belajar ketrampilan estetis menggambar diperoleh harga $F = 52,85$ pada taraf signifikansi $p < 0,01$ (**Lampiran 24.2**). Harga rerata kelompok siswa yang menggunakan media krayon adalah sebesar 61,91 dan yang menggunakan cat tempera sebesar 50,75 (**Lampiran 24.1**). Hal ini menunjukkan bahwa secara nyata rerata hasil belajar ketrampilan menggambar dari kelompok siswa yang menggunakan krayon **lebih tinggi** daripada yang menggunakan media cat tempera.

Hasil belajar ketrampilan estetis menggambar yang meliputi ketrampilan mengolah bentuk obyek gambar dan mengolah media yang digunakan oleh kelompok siswa yang menggunakan krayon **lebih baik** daripada yang menggunakan cat tempera. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, krayon memiliki ciri-ciri yang sesuai dengan kriteria media ungkap yang dibutuhkan oleh siswa usia pra-sekolah sehingga media ini lebih mudah dikendalikan oleh mereka untuk mengungkap obyek-obyek gambarnya. Bentuk-bentuk obyek

yang dihasilkan kelompok siswa yang menggunakan krayon lebih baik dan lebih rinci daripada kelompok siswa yang menggunakan cat tempera.

Kemampuan mencipta bentuk-bentuk obyek yang jelas dan rinci tersebut memungkinkan mereka untuk menganalisis gambar yang dihasilkan sehingga dapat meningkatkan mutu obyek gambarnya. Ketrampilan siswa yang baik dalam mengolah bentuk obyek gambarnya, memberi kemungkinan pula pada mereka untuk mengolah keselarasan penataan obyek-obyek gambarnya secara keseluruhan.

Kematangan motorik halus anak usia prasekolah yang masih terbatas sehingga seringkali merasa cepat lelah bila menggambar obyek yang rinci, dapat diimbangi oleh media krayon yang bersifat padat dan mudah dikendalikan serta tidak memerlukan prosedur yang rumit sehingga pengolahannya lebih mudah. Melalui media krayon hasil gambar siswa dapat mengungkap barik secara rinci dan beragam sehingga bidang-bidang obyek gambar tidak hanya diisi dengan permukaan yang berkesan datar saja, tetapi dapat diisi dengan barik yang beragam (**Gambar 61**).

Penemuan ini mendukung pendapat Lansing & Richard (1981) yang menyatakan bahwa krayon merupakan media ungkap yang lebih sesuai untuk dipakai oleh anak-anak usia prasekolah dalam menggambar sehingga mereka mampu mengungkap obyek-obyek gambar secara rinci dan bermakna.

b. Media Ungkap Ditinjau dari Segi Daya Cipta

Melalui pengujian lanjutan dengan Anakova dua jalur terhadap hasil belajar bercipta gambar diperoleh harga $F = 48,29$ pada taraf signifikansi $p < 0,01$ (**Lampiran 25.2**). Harga rerata kelompok siswa yang menggunakan krayon adalah sebesar 70,54 dan yang menggunakan cat tempera sebesar 56,31 (**Lampiran 25.1**). Hal ini menunjukkan bahwa secara nyata rerata



Gambar 61A
“Kemampuan mengungkap barik pada obyek dan latar gambar dari kelompok bermedia krayon”

Dengan menggunakan media ungkap krayon ketrampilan siswa mengungkap barik dapat dikembangkan secara optimal sehingga barik pada obyek dan latar gambar dapat diungkap secara rinci dan beragam.



Gambar 61B
“Kemampuan mengungkap barik pada obyek dan latar gambar dari kelompok bermedia cat tempera”

Kemampuan mengungkap barik pada obyek dan latar gambar pada kelompok ini tidak dapat berkembang secara optimal karena media ini memiliki ciri yang labil sehingga hasilnya kurang rinci dan beragam bila dibanding dengan kelompok bermedia krayon.

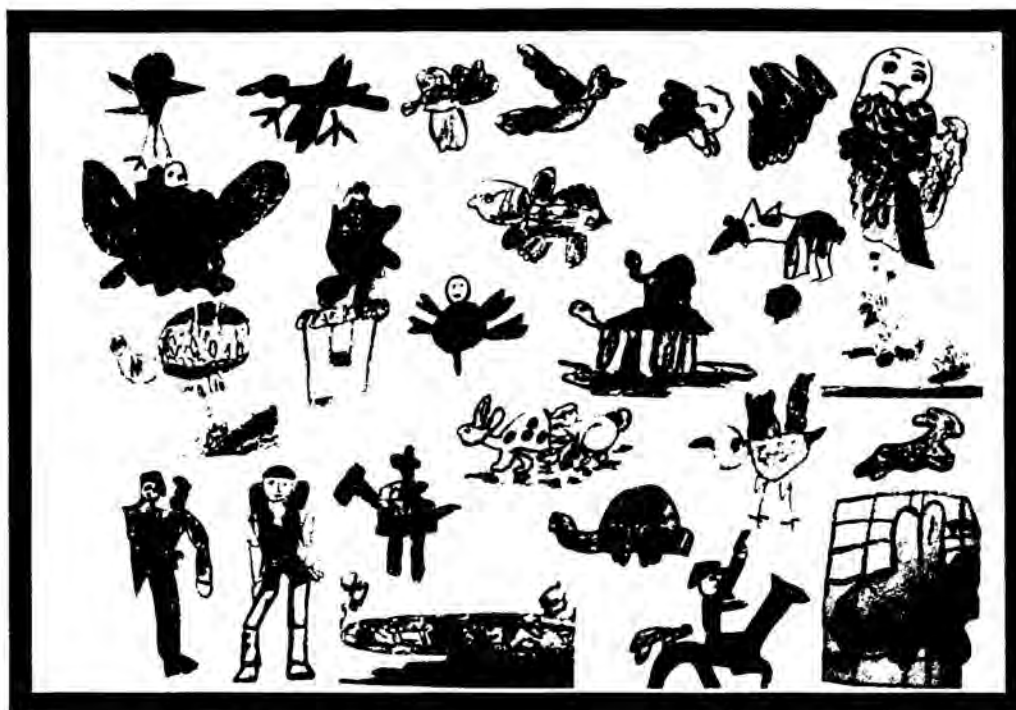
hasil belajar bercrepta gambar dari kelompok siswa yang menggunakan media unkap krayon **lebih tinggi** daripada yang menggunakan media unkap cat tempera.

Keberhasilan siswa dalam bercrepta gambar dipengaruhi oleh ketrampilan menggambar yang dimilikinya. Jadi ketrampilan menggambar siswa merupakan faktor penunjang keberhasilan mereka dalam segi kemampuan bercrepta gambar.

Melalui penggunaan media unkap krayon, hasil belajar menggambar dari segi ketrampilan estetis siswa **lebih baik** daripada yang menggunakan cat tempera sehingga keberhasilan bercrepta gambar kelompok siswa yang menggunakan media krayon **lebih baik** dari pada yang menggunakan cat tempera. Kelebihan hasil belajar kelompok siswa yang menggunakan media krayon meliputi: (1) daya khayal yang diciptakan, (2) jumlah gagasan yang dihasilkan, (3) keunikan gagasan yang dicipta, (4) ketalaran gagasan yang dicipta, dan (5) kesrinayaan gagasan yang dihasilkan. Keberhasilan tersebut dapat dilihat pada **Gambar 62 dan 63**.

3. **Hasil pengujian hipotesis ketiga** menunjukkan adanya interaksi yang bersifat ordinal (lihat **Gambar 50**) antara carawarah menggambar dengan media unkap terhadap hasil belajar menggambar siswa Taman Kanak-kanak.

Hal tersebut membuktikan bahwa melalui pemilihan media unkap dan carawarah yang tepat akan diperoleh hasil belajar menggambar yang lebih baik. Hasil pengujian tersebut mendukung pendapat Barrett (1982) dan Brookes (1986) yang menyatakan bahwa carawarah menggambar yang mengolah unsur tata, garap dan grahita secara terpadu, terarah dan terstruktur serta memperhatikan ciri media unkap yang tepat dapat memberikan hasil belajar menggambar yang lebih baik.



Gambar 62A

“Kemampuan mencipta berbagai gagasan dari obyek burung, kura-kura, kelinci dan manusia oleh kelompok bermedia krayon”

Kemudahan mengolah media ungkap krayon menunjang kemampuan siswa usia prasekolah dalam mengungkap gagasannya ke bentuk gambar. Nampak pada gambar di atas gagasan-gagasan yang dicipta oleh kelompok bermedia krayon lebih kaya, unik dan khayali.



Gambar 62B

“Kemampuan mencipta berbagai gagasan dari obyek burung, kura-kura, kelinci dan manusia oleh kelompok bermedia cat tempera”

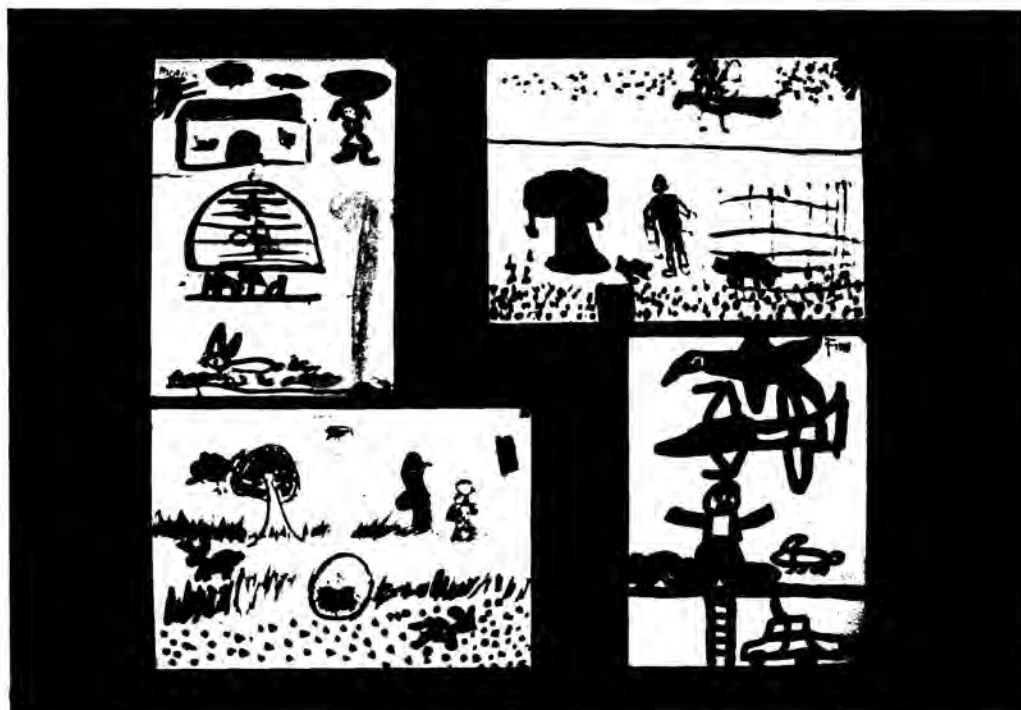
Ciri media ungkap cat tempera kurang sesuai untuk menunjang keberhasilan siswa usia prasekolah dalam mengungkap gagasannya ke bentuk gambar. Hal ini nampak pada hasil gambar kelompok siswa bermedia cat tempera di mana gagasan yang diungkapkan kurang unik, kaya dan khayali.



Gambar 63A

"Kemampuan mencipta berbagai gagasan secara keseluruhan oleh kelompok bermedia krayon"

Kemampuan yang optimal dalam mencipta gagasan secara keseluruhan dari kelompok bermedia krayon disebabkan melalui media ini siswa dapat mengungkap obyek-obyek gambar secara optimal sehingga gagasan yang diungkapkannya dapat terungkap dengan jelas dan bermakna.



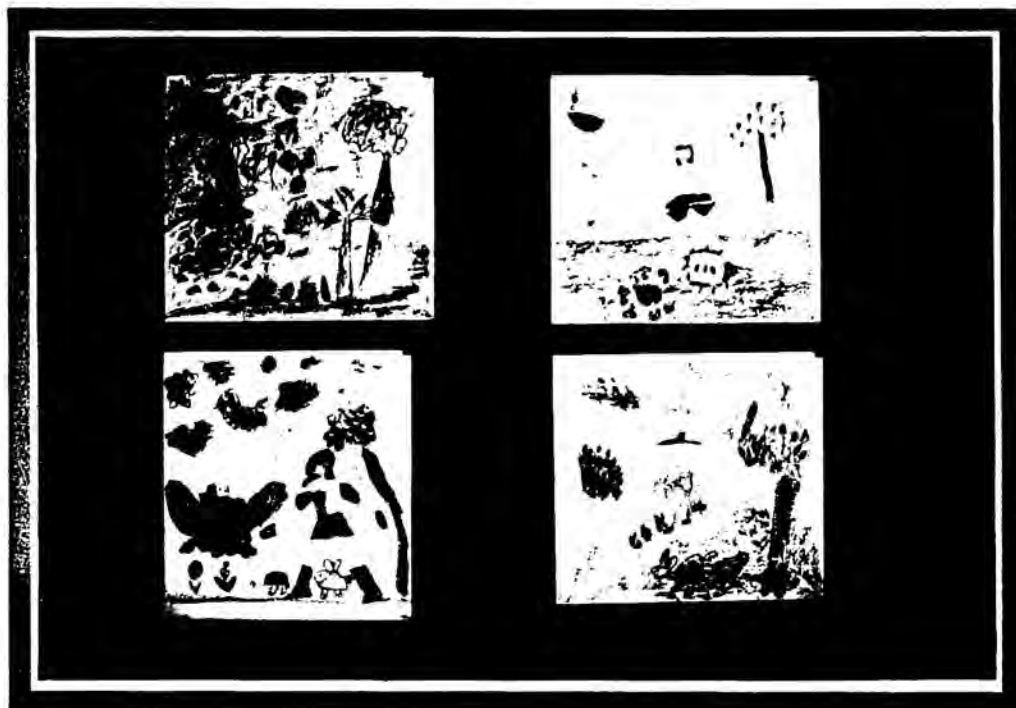
Gambar 63B

"Kemampuan mencipta berbagai gagasan secara keseluruhan oleh kelompok bermedia cat tempera"

Kemampuan mencipta gagasan secara keseluruhan dari kelompok bermedia cat tempera kurang kaya, unik dan khayali bila dibanding dengan kelompok bermedia krayon. Hal ini disebabkan ciri media tersebut kurang mendukung keberhasilan siswa mengungkap obyek-obyek gambar dengan baik.

Perolehan hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok siswa bermedia krayon yang diajar dengan carawarah bebas terarah merupakan kelompok yang hasil belajarnya paling tinggi. Hal ini terjadi karena dalam carawarah bebas terarah, kemampuan siswa dalam mengolah unsur garap, tata dan grahita dikembangkan secara terpadu, terarah dan terstruktur sehingga mereka mampu mengungkap gagasannya ke dalam bentuk gambar yang rinci dan selaras serta ciri media krayon mampu menunjangnya hingga hasil gambarnya dapat berkembang secara optimal. Di samping itu krayon merupakan media ungkap yang mampu mendukung kondisi siswa usia prasekolah, sehingga melalui media krayon siswa mampu mengungkap obyek-obyek gambar secara baik dan rinci serta mampu mengungkap gagasan-gagasan yang berdaya cipta tinggi. Oleh karenanya hasil belajar kelompok carawarah bebas terarah bermedia krayon menempati peringkat yang tertinggi di antara kelompok lain (**Gambar 64**).

Kelompok siswa bermedia cat tempera yang diajar dengan carawarah bebas terarah merupakan kelompok yang memperoleh hasil belajar lebih rendah daripada kelompok bermedia krayon yang diajar dengan carawarah bebas terarah atau berada pada peringkat kedua setelah kelompok siswa bermedia krayon yang diajar melalui carawarah bebas terarah. Hal ini terjadi karena media cat tempera kurang sesuai dengan kondisi siswa usia prasekolah sehingga media ini sering menjadi faktor penghambat pengungkapan gagasan ke bidang gambar. Walau melalui media cat tempera anak dapat berjelajah dengan warna yang beragam, namun kemampuan mereka dalam berolah bentuk gambar tidak dapat berkembang secara optimal sehingga gagasan-gagasannya tidak dapat terungkap dengan jelas. Oleh sebab itu kelompok siswa bermedia cat tempera yang diajar melalui carawarah bebas terarah menunjukkan hasil yang kurang bila dibanding dengan kelompok siswa bermedia krayon yang diajar melalui carawarah bebas



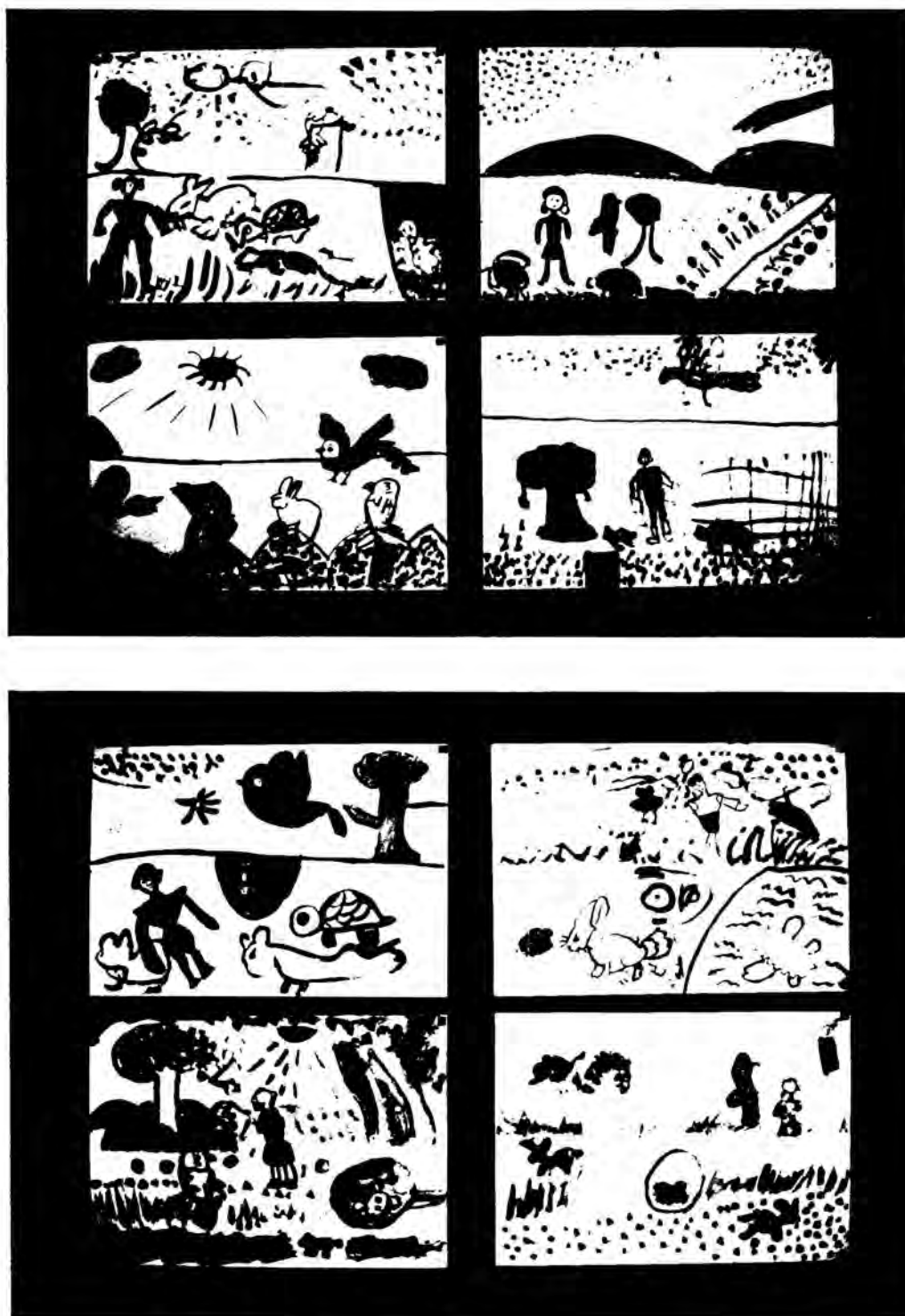
Gambar 64
“Hasil belajar kelompok siswa bermedia krayon yang diajar melalui
Carawarah Bebas Terarah”

Perolehan rerata hasil belajar kelompok ini berada pada peringkat teratas bila dibanding dengan kelompok lainnya. Hal ini terjadi karena kelompok ini menggunakan media ungkap krayon yang dapat mendukung keberhasilan menggambar siswa usia prasekolah serta diajar melalui Carawarah Bebas Terarah yang mengolah ketiga unsur dasar rinupa dalam kegiatan warah ajarnya secara terpadu, terarah dan terstruktur.

terarah (Gambar 65).

Dibanding dengan kelompok siswa bermedia krayon atau cat tempera yang diajar melalui carawarah bebas ungkap kelompok siswa bermedia cat tempera yang diajar melalui carawarah bebas terarah menunjukkan perolehan yang lebih tinggi. Hal ini terjadi karena carawarah bebas terarah mengolah secara terarah dan terpadu unsur-unsur tata, garap dan grahitanya sehingga siswa mampu mengembangkan pengolahan media ungkap dan gagasannya secara lebih baik. Oleh karenanya hasil belajar kelompok siswa bermedia cat tempera yang diajar dengan carawarah bebas terarah menunjukkan hasil yang lebih baik daripada kelompok siswa bermedia krayon atau cat tempera yang diajar melalui carawarah bebas ungkap.

Kelompok siswa bermedia krayon yang diajar melalui carawarah bebas ungkap merupakan kelompok yang hasil belajarnya menduduki peringkat ke tiga atau memiliki hasil yang kurang daripada kelompok siswa bermedia cat tempera yang diajar melalui carawarah bebas terarah. Ini terjadi karena carawarah bebas ungkap merupakan carawarah yang tidak mengembangkan secara sistematis keseluruhan unsur tata, garap dan grahita. Dalam carawarah bebas ungkap unsur tata dan garap dikembangkan oleh siswa secara mandiri berdasarkan pengalamannya. Ketrampilan mengolah bentuk dan media ungkap diharapkan dapat diperoleh siswa melalui pengalaman-pengalamannya dan bukan arahan dari guru. Mengingat kondisi siswa usia Taman Kanak-kanak yang masih kecil dan lamanya waktu yang dibutuhkan seseorang untuk memperoleh ketrampilan mengolah bentuk dan media ungkap, maka kemampuan kelompok ini kurang dapat mengembangkan kemampuannya untuk mengungkap bentuk gambar dengan baik. Oleh karenanya gagasan-gagasannya kurang dapat diungkap ke dalam gambar dengan jelas. Namun kelompok siswa bermedia krayon yang diajar



Gambar 65
"Hasil belajar kelompok siswa bermedia cat tempera yang diajar melalui Carawarah Bebas Terarah"

Perolehan rerata hasil belajar menggambar kelompok ini menempati peringkat kedua dari keseluruhan kelompok. Hal ini terjadi karena kelompok ini menggunakan media ungkap cat tempera yang kurang dapat mendukung keberhasilan belajar menggambar siswa usia prasekolah, namun diajar melalui Carawarah Bebas Terarah yang mengolah ketiga unsur dasar rinupa dalam kegiatan warah ajarnya secara terpadu, terarah dan terstruktur.

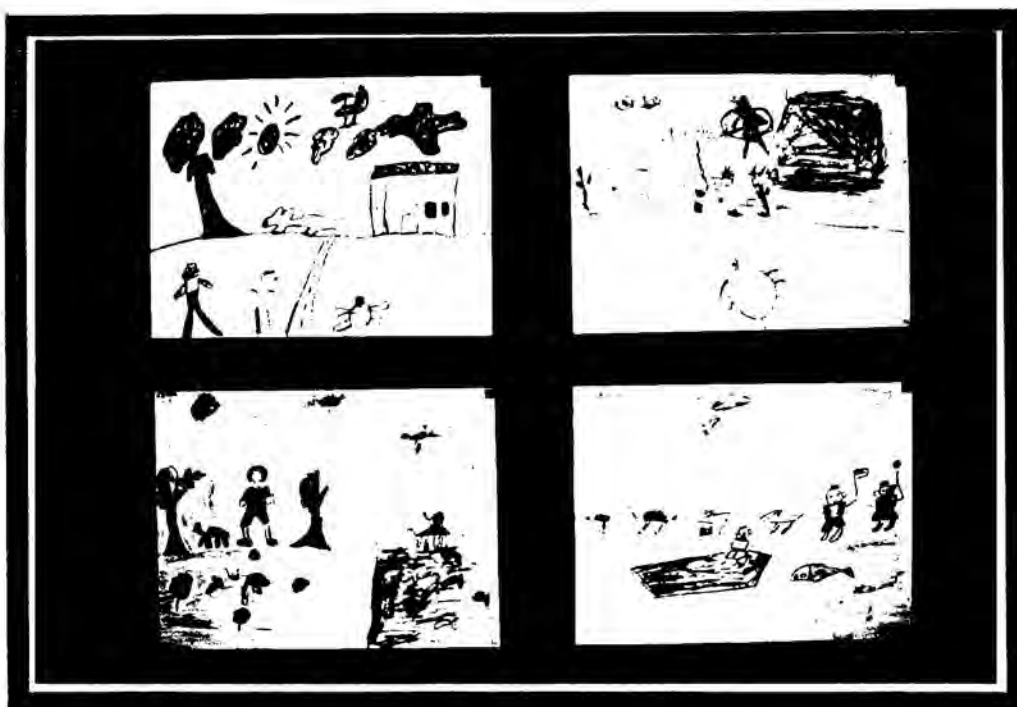
dengan carawarah bebas ungkap menunjukkan hasil yang lebih baik daripada kelompok yang bermedia cat tempera karena krayon merupakan media ungkap yang lebih sesuai dengan kondisi anak usia prasekolah. Hal ini memungkinkan karena berolah gambar dengan menggunakan krayon lebih mudah bagi siswa pada usia ini daripada menggunakan cat tempera (**Gambar 66**).

Kelompok siswa bermedia cat tempera yang diajar melalui carawarah bebas ungkap merupakan kelompok yang hasil belajarnya menduduki peringkat terakhir. Hal ini terjadi karena kedua faktor baik carawarah maupun media ungkap yang digunakan secara bersama-sama tidak mendukung kondisi anak dalam belajar menggambar. Carawarah bebas ungkap tidak mengolah secara keseluruhan unsur-unsur tata, garap dan grahita secara sistematis, serta cat tempera merupakan media ungkap yang kurang sesuai dengan ciri anak usia prasekolah karena kurang dapat mendukung kondisi mereka untuk berolah bentuk gambar dan berungkap gagasan dengan jelas. Oleh karenanya kelompok ini menunjukkan hasil belajar yang paling rendah bila dibanding dengan kelompok lain (**Gambar 67**).

Selanjutnya apabila hasil belajar menggambar kelompok-kelompok siswa bermedia krayon dan cat tempera yang diajar dengan carawarah bebas terarah dan carawarah bebas ungkap dibahas dari (a) segi ketrampilan estetis dan (b) kemampuan bercrepta gambar, maka diperoleh hasil sebagai berikut :

a. Interaksi Carawarah dan Media Ungkap Ditinjau dari Segi Ketrampilan Menggambar

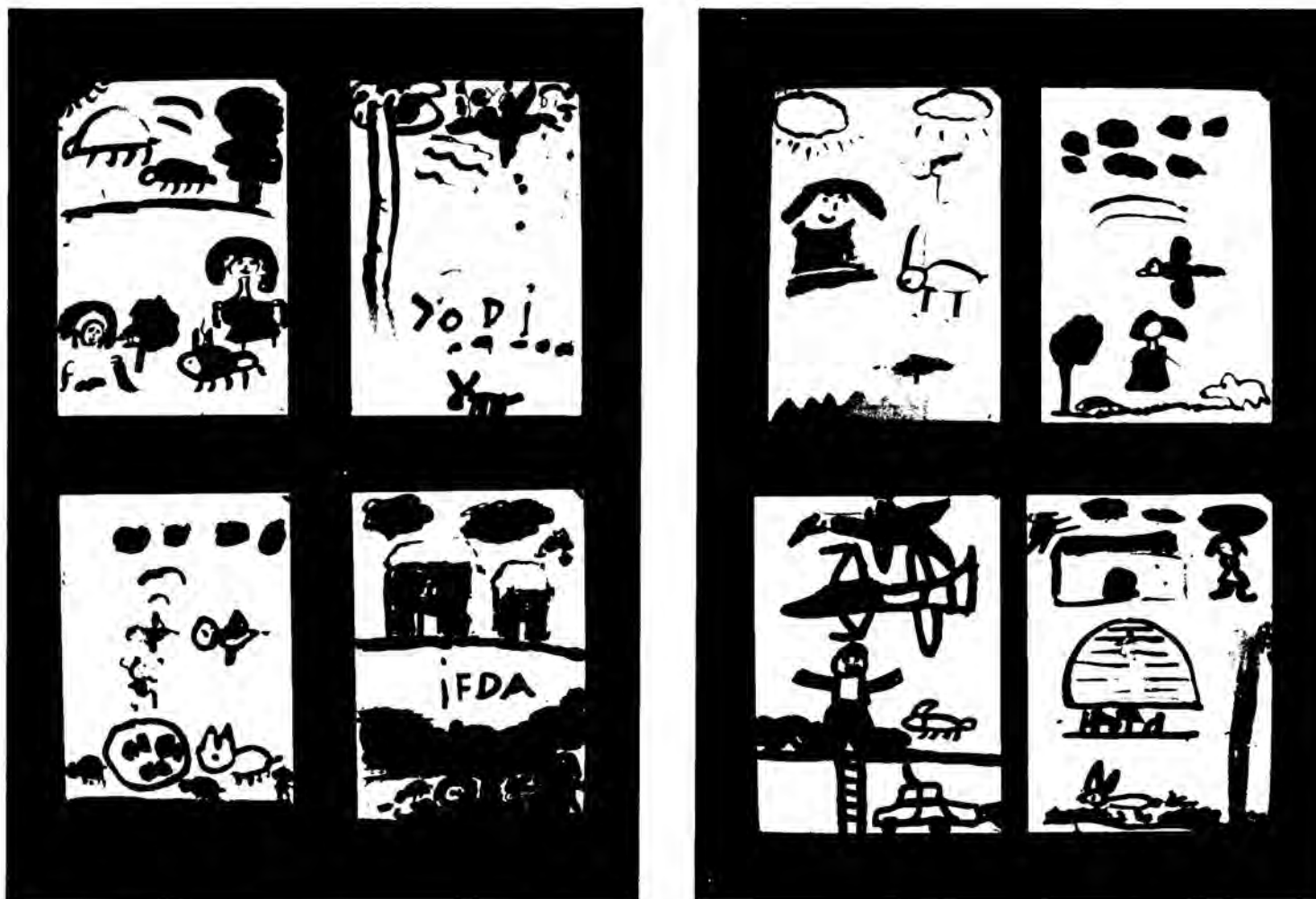
Melalui pengujian lanjutan dengan Anakova dua jalur terhadap hasil belajar ketrampilan estetis menggambar diperoleh hasil yang menunjukkan adanya interaksi antara carawarah dengan media ungkap yang digunakan sebesar 44,43 pada taraf signifikansi $p < 0,01$ (**Lampiran 24.2**). Ini menandakan bahwa dalam belajar ketrampilan menggambar hasilnya



Gambar 66

“Hasil belajar menggambar kelompok siswa bermedia krayon yang diajar melalui Carawah Bebas Ungkap”

Perolehan rerata hasil belajar kelompok ini menempati peringkat ketiga dalam keseluruhan kelompok. Hal ini terjadi karena kelompok ini menggunakan media ungkap krayon yang dapat mendukung keberhasilan belajar menggambar siswa usia prasekolah namun diajar melalui Carawah Bebas Ungkap yang tidak mengolah seluruh unsur dasar rinupa dalam kegiatan warah ajarnya.



Gambar 67

“Hasil belajar menggambar kelompok siswa bermedia cat tempera yang diajar melalui Carawarah Bebas Ungkap”

Perolehan rerata hasil belajar kelompok ini menempati peringkat terakhir dalam kelompoknya. Hal ini terjadi karena kelompok ini menggunakan media ungkap cat tempera yang kurang mendukung hasil belajar menggambar siswa usia prasekolah dan diajar melalui Cara warah Bebas Ungkap yang tidak mengolah seluruh unsur rinupa dalam kegiatan warah ajarnya.

dipengaruhi oleh carawarah menggambar dan media ungkap secara bersamaan. Hal tersebut membuktikan bahwa melalui pemilihan media ungkap dan carawarah yang tepat akan diperoleh hasil belajar ketrampilan menggambar yang lebih baik.

Jadi temuan ini mengukuhkan penemuan ketiga dalam penelitian ini yaitu perbedaan hasil belajar ketrampilan estetis menggambar yang merupakan bagian dari keberhasilan belajar menggambar dipengaruhi pula oleh carawarah dan media ungkap yang berinteraksi.

Pada kelompok siswa bermedia krayon yang diajar melalui carawarah bebas terarah, rerata hasil belajar ketrampilan menggambar menunjukkan nilai tertinggi dibanding tiga kelompok lainnya. Peringkat berikutnya ialah kelompok siswa bermedia cat tempera yang diajar dengan carawarah bebas terarah. Selanjutnya kelompok siswa bermedia krayon yang diajar dengan carawarah bebas ungkap berada pada peringkat ketiga dan peringkat terakhir ialah kelompok siswa bermedia cat tempera yang diajar dengan carawarah bebas ungkap. Keadaan peringkat dari keempat kelompok ini serupa dengan keadaan hasil pengujian ketiga pada penelitian ini. Hal tersebut semakin menguatkan penemuan ke tiga dari penelitian ini, yaitu melalui carawarah dan media ungkap yang tepat perolehan hasil belajar gambar akan mencapai tingkat yang optimal.

b. Interaksi Carawarah dan Media Ungkap Ditinjau dari Segi Kemampuan Bercipta Gambar

Melalui pengujian lanjutan dengan Anakova terhadap hasil belajar kemampuan bercipta gambar diperoleh hasil yang menunjukkan adanya interaksi antara carawarah dengan media ungkap yang digunakan sebesar 16,71 pada taraf signifikansi $p < 0,01$ (Lampiran 25.2). Ini menandakan

bahwa dalam belajar bercipta gambar, hasilnya dipengaruhi oleh carawarah menggambar dan media ungkap secara bersamaan. Hal tersebut membuktikan bahwa melalui pemilihan carawarah dan media ungkap yang tepat akan diperoleh hasil belajar bercipta gambar yang lebih baik. Temuan tersebut mendukung penemuan ketiga dalam penelitian ini yaitu perbedaan hasil belajar bercipta gambar yang merupakan bagian dari keberhasilan belajar menggambar, dipengaruhi pula oleh carawarah dan media ungkap yang berinteraksi.

Pada kelompok siswa bermedia krayon yang diajar melalui carawarah bebas terarah, rerata hasil belajar ketrampilan menggambar menunjukkan nilai tertinggi dibanding tiga kelompok lainnya. Peringkat berikutnya ialah kelompok siswa bermedia cat tempera yang diajar dengan carawarah bebas terarah. Kemudian kelompok siswa bermedia krayon yang diajar dengan carawarah bebas ungkap berada pada peringkat ketiga dan peringkat terakhir adalah kelompok siswa bermedia cat tempera yang diajar dengan carawarah bebas ungkap. Keadaan peringkat dari keempat kelompok ini serupa dengan keadaan hasil pengujian ketiga pada penelitian ini. Hal tersebut semakin menguatkan penemuan ketiga dari penelitian ini, yaitu melalui carawarah dan media ungkap yang tepat perolehan hasil belajar gambar akan mencapai tingkat yang optimal.

4. Sebagai **tambahan informasi** untuk mendukung hasil penelitian ini, dilakukan analisis dengan membandingkan hasil prauji (*pre test*) dengan hasil pascauji (*post test*), di mana diperoleh **nilai tambah** (*gain score*). Melalui pengujian dengan Nilai Tambah seperti nampak pada **Lampiran 26**, diperoleh hasil (1) untuk kelompok siswa yang menggunakan media ungkap krayon dan diajar dengan carawarah bebas terarah sebesar 30,41; (2) untuk kelompok siswa yang menggunakan cat tempera dan diajar dengan

carawarah bebas terarah sebesar 17,80; (3) untuk kelompok siswa yang menggunakan media krayon dan diajar dengan carawarah bebas ungkap sebesar 9,87; dan (4) untuk kelompok siswa yang menggunakan media cat tempera dan diajar dengan carawarah bebas ungkap sebesar 11,32. Keseluruhan hasil analisis di atas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 18

Hasil Analisis Berupa Nilai Tambah dari Perbandingan Hasil Prauji dengan Pascauji dari Empat Kelompok Penelitian

\bar{X}_A CBT KR 30,41	\bar{X}_B CBT CT 17,80
\bar{X}_C CBU KR 9,87	\bar{X}_D CBU CT 11,32

Berdasarkan perolehan dari analisis kovariat pada Tabel 15 dan nilai tambah pada Tabel 18 maka dapat disimpulkan bahwa :

- Kelompok siswa bermedia krayon yang diajar melalui carawarah bebas terarah merupakan kelompok yang memiliki nilai rerata hasil belajar dan nilai tambah tertinggi dibanding kelompok lainnya.
- Kelompok siswa bermedia cat tempera yang diajar melalui carawarah bebas terarah merupakan kelompok yang memiliki rerata hasil belajar dan nilai tambah yang berada pada peringkat kedua setelah kelompok bermedia krayon yang diajar melalui carawarah bebas terarah.
- Kelompok siswa bermedia krayon yang diajar melalui carawarah bebas ungkap merupakan kelompok yang memiliki rerata hasil belajar yang berada

pada peringkat ketiga namun memiliki nilai tambah yang terkecil dibanding kelompok lainnya.

- d. Kelompok siswa bermedia cat tempera yang diajar melalui carawarah bebas terarah merupakan kelompok yang memiliki rerata hasil belajar terkecil namun memiliki nilai tambah yang berada pada peringkat ketiga bila dibanding dengan kelompok lainnya.

Adanya perbedaan hasil analisis antara Anakova dengan Nilai tambah (*gain score*) seperti yang telah diutarakan di atas diduga disebabkan oleh adanya: (1) Data kemampuan awal yang diperoleh dari setiap kelompok perlakuan memberikan gambaran yang tidak homogen atau berbeda sehingga hasil nilai tambah yang diperoleh kemungkinan tidak linier dan (2) Pengaruh peubah kecerdasan terhadap hasil belajar menggambar kelompok siswa usia prasekolah sehingga dalam penelitian carawarah dan media ungkap terhadap hasil belajar menggambar peubah ini perlu dipertimbangkan. Walau perlu disadari bahwa hasil pengukuran kecerdasan pada kelompok usia ini menunjukkan fluktuasi yang tinggi. Perbedaan Nilai Tambah pada setiap kelompok penelitian dapat dilihat pada beberapa contoh gambar pada halaman berikut (**Gambar 68, 69, 70, 71**).

5. **Carawarah bebas terarah** yang digunakan dalam kelas-kelas perlakuan pada penelitian ini merupakan carawarah yang dirancang sendiri oleh peneliti. Rancangan ini beracu pada konsep dasar Seni Rupa dari Barrett (1982) dan konsep Brookes (1986) tentang strategi pengelolaan mengajar menggambar. Rancangan ini disesuaikan pula dengan tujuan pendidikan Seni Rupa, konsep dasar Seni Rupa, taraf perkembangan anak usia prasekolah, budaya Indonesia dan isi kurikulum Taman Kanak-Kanak. Mengingat rancangan ini baru pertama kali dicobakan maka untuk itu diundang adanya penelitian serupa pada Taman Kanak-Kanak lain untuk melihat apakah hasil yang diperoleh di sini dapat dirampatkan kepopulasi dengan diperoleh hasil yang berbeda.
6. **Bahan warah** yang digunakan dalam penelitian ini digubah dari bahan warah yang

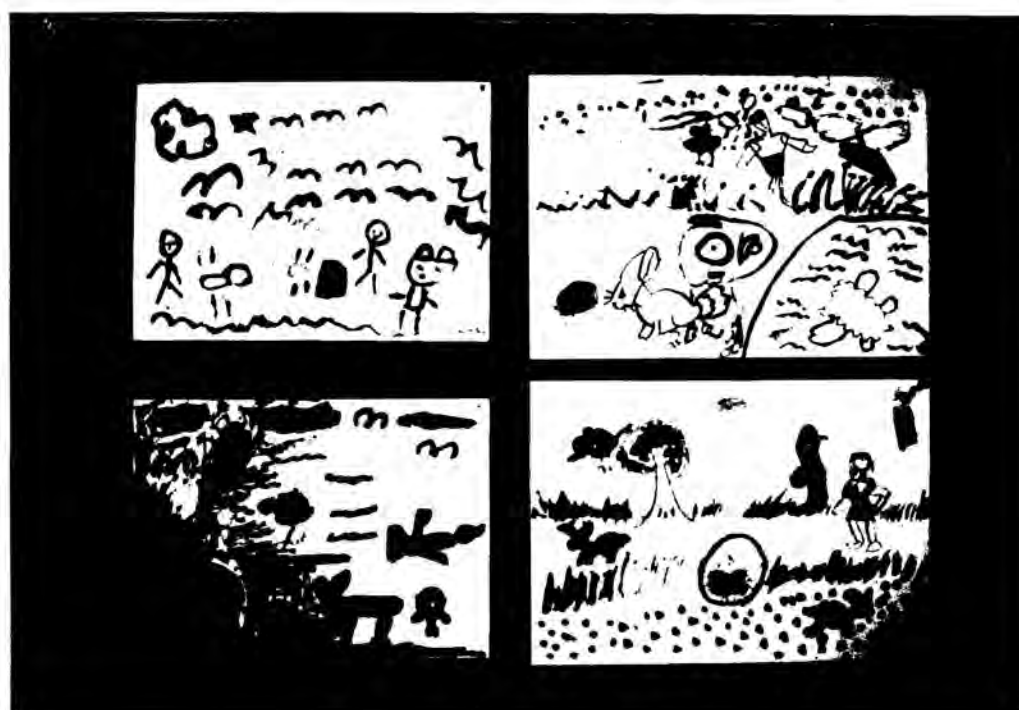


Sebelum perlakuan

Sesudah perlakuan

Gambar 68

Peningkatan kemampuan menggambar kelompok siswa yang menggunakan media ungu krayon dan diajar melalui Carawarah Bebas Terarah.



Sebelum perlakuan

Sesudah perlakuan

Gambar 69

Peningkatan kemampuan menggambar kelompok siswa yang menggunakan media unguap cat tempera dan diajar melalui Carawarah Bebas Terarah.

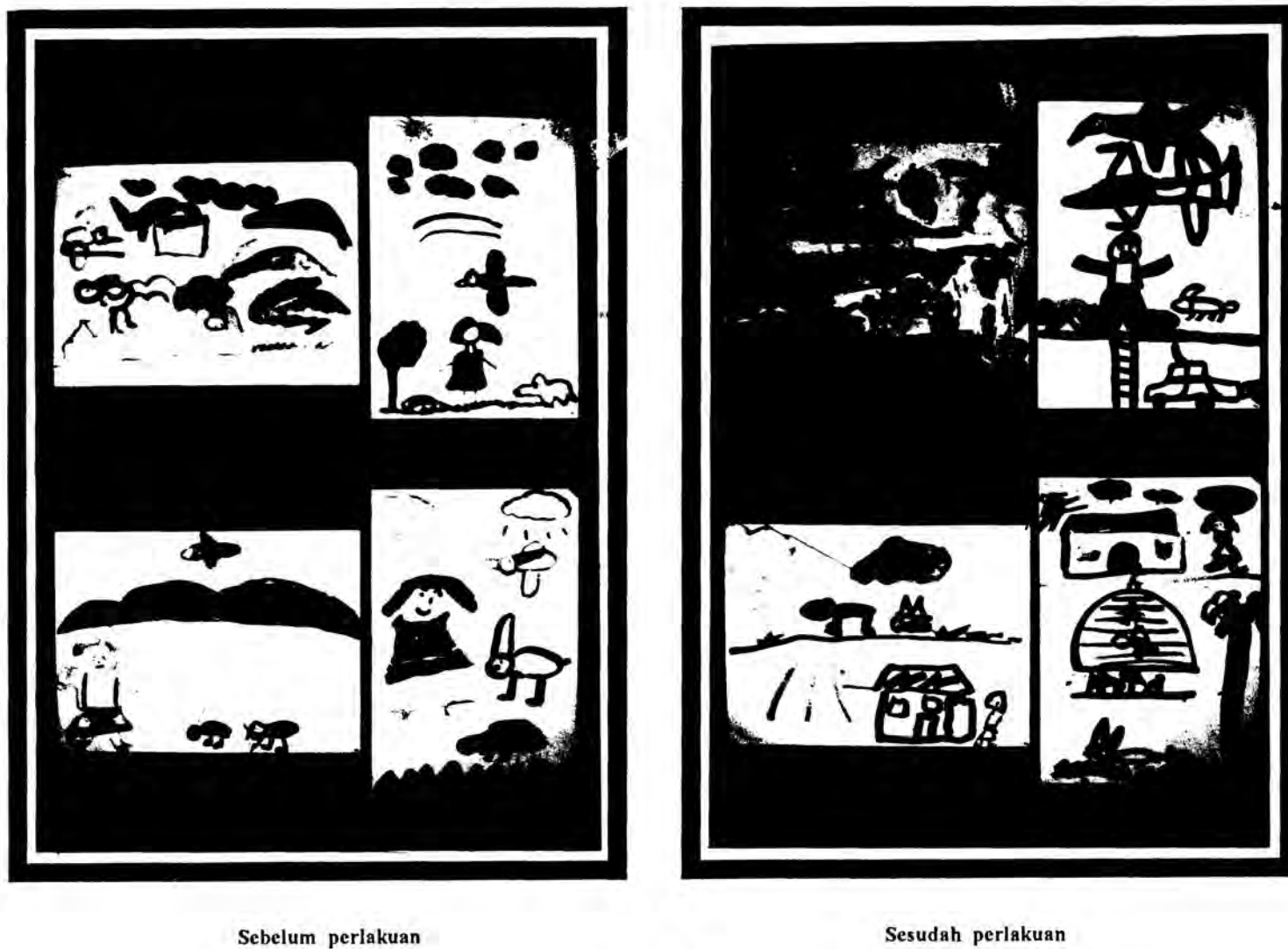


Sebelum perlakuan

Setelah perlakuan

Gambar 70

Peningkatan kemampuan menggambar kelompok siswa yang menggunakan media ungkap krayon dan diajar melalui Carawahar Bebas Ungkap.



Gambar 71

Peningkatan kemampuan menggambar kelompok siswa yang menggunakan media unguap cat tempera dan diajar melalui Carawah Bebas Ungkap.

digunakan pada carawarah "Monart" (Brookes, 1986) yang dipadu dengan isi pokok bahasan pada catur wulan ke dua dalam kurikulum TK, berdasarkan konsep dasar Seni Rupa dari Barrett (1982). Mengingat bahan warah ini baru pertama kali dicobakan maka mungkin saja diperoleh hasil hasil yang berbeda bila diterapkan pada populasi serta kondisi dan situasi yang lain. Untuk itu diundang adanya penelitian serupa dengan menggunakan populasi atau kondisi dan situasi yang berbeda agar dapat dilihat apakah hasil yang diperoleh di sini dapat dirampatkan pada populasi yang berlainan.

7. **Alat ukur** yang digunakan pada penelitian ini ialah alat yang dikembangkan sendiri oleh peneliti berdasarkan acuan dari teori Wilson seperti yang diungkap dalam Bloom, Hasting, Madaus (1971) dan Barrett (1986). Sampai saat ini belum ada alat ukur baku untuk pengukuran karya gambar anak-anak. Oleh sebab itu dirasa perlu dilakukan ujicoba berulang-ulang supaya alat ini dapat digunakan sebagai alat ukur baku. Untuk itu diperlukan adanya penelitian-penelitian dan ujicoba lain.
8. **Obyek gambar** yang dibahas dalam bahan warah pada penelitian ini terbatas pada obyek hewan (burung, kura-kura dan kelinci) serta manusia. Mengingat adanya pengaruh dari perbedaan jenis kelamin terhadap minat obyek gambar yang diungkap maka mungkin saja diperoleh hasil yang berbeda bila obyek gambar yang dibahas berbeda. Untuk itu diundang adanya penelitian lain yang membahas jenis obyek gambar yang berbeda dari penelitian ini.
9. **Hasil belajar menggambar** kelompok siswa yang diajar melalui carawarah bebas terarah berada di atas rerata tingkat perkembangan gambar anak usia 5-6 tahun, baik dari segi ketrampilan menggambar maupun ketrampilan berciptanya. Adanya perkembangan yang lebih cepat pada anak dari pola perkembangan rerata kelompok usia sebaya memungkinkan timbulnya dampak positif dan negatif pada diri anak baik secara fisik maupun mental. Dampak positif yang diperoleh, ialah siswa memperoleh :
(1) Kesempatan lebih baik dalam mengolah ketrampilan sensori motorik dan

kemampuan bercrepta di tahap perkembangan selanjutnya, (2) kepercayaan diri yang lebih baik dalam menghadapi berbagai masalah baru dan (3) motivasi yang tinggi dalam belajar dan berkarya di berbagai bidang pengembangan. Dampak negatif yang mungkin terjadi adalah adanya hambatan bahkan kemunduran dari tahap perkembangan di mana anak berada. Agar dampak positif dapat dipertahankan bahkan lebih ditingkatkan dan dampak negatif dihindari maka perlu diperhatikan laju pola perkembangan untuk setiap tahap dapat berjalan lancar dan sinambung. Lingkungan di sekitar anak (guru, sekolah maupun orang tua) perlu memberi perhatian khusus agar waktu untuk setiap tahap perkembangan yang dilalui anak tidak terlalu lama. Mengingat hal tersebut, berbagai upaya dapat dilakukan dengan cara: (1) memantau secara teratur hasil belajar menggambar siswa. Bila terjadi perkembangan ketrampilan menggambar dan bercrepta lebih cepat, siswa perlu diberi latihan-latihan tambahan dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Apabila terjadi hambatan bahkan kemunduran dalam hal tersebut, maka siswa perlu diberi latihan-latihan ulang dari putaran dasar, bentuk serta latar dan keselarasan di tahap satu, (2) memberi latihan-latihan yang bersifat menantang dan sesuai dengan minat dan kebutuhan anak, (3) meningkatkan motivasi siswa dalam berolah rupa dengan memberi kesempatan sebanyak mungkin pada siswa dalam mengolah media ungkap, daya cipta dan ketrampilan berolah bentuk obyek gambar yang beragam.

F. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang terdiri atas :

1. Subyek penelitian ini pada umumnya berasal dari golongan sosial ekonomi menengah ke atas. Hal ini jelas akan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar menggambar karena penerimaan rangsangan pada tingkat sosial ekonomi tertentu pada umumnya lebih baik daripada kelompok sosial ekonomi yang lebih rendah. Karenanya hasil

penelitian perlu ditafsirkan secara hati-hati. Untuk dapat merampatkan hasil tersebut maka penelitian ini perlu dilanjutkan dengan subyek dari Taman Kanak-kanak lain yang mempunyai status sosial ekonomi berbeda.

2. Sistem penyampaian isi kurikulum di jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak terdiri atas berbagai bidang pengembangan sehingga penyampaian materi perlakuan penelitian ini diintegrasikan ke berbagai bidang pengembangan tersebut. Mengingat hal tadi, maka diduga terdapat adanya pengaruh guru sebagai faktor pelaksana dalam hasil yang diperoleh. Walau diawal penelitian faktor guru sebagai pelaksana telah diupayakan terkendali dengan cara memilihnya secara acak, namun agar lebih memantapkan hasil penelitian ini diperlukan penelitian lanjutan dengan mempertimbangkan faktor karakteristik guru sebagai pelaksana.
3. Kelemahan lain yang terdapat dalam penelitian ini berkaitan dengan alat ukur keberhasilan belajar menggambar dan kemampuan awal. Dalam bidang kajian Seni Rupa, faktor subyektif dari penilai seringkali sulit dihindari sehingga dapat mempengaruhi hasil penilaian yang diperoleh. Walau diawal penilaian telah diupayakan pengendaliannya melalui (a) pemakaian metode analitik dalam penilaian hasil belajar gambar, (b) menggunakan penilai lebih dari satu orang; namun dapat saja penilaian tetap mengandung unsur subyektivitas.
4. Penilaian ini hanya menggunakan dua macam media unguap tertentu, yaitu krayon dan cat tempera. Apakah akan diperoleh hasil yang sama andaikata digunakan media lain (spidol, pensil warna, cat air dan sebagainya) untuk itu perlu diteliti lebih lanjut.
5. Penelitian ini dilaksanakan pada subyek yang berlatar budaya heterogen. Andaikata penelitian ini dilakukan di suatu daerah dengan latar budaya tertentu seperti Yogya, Solo dan sebagainya, di mana ragam hias tertentu seperti batik memegang peran dalam kehidupan sehari-hari, maka mungkin saja hasil yang diperoleh berbeda (Lansing, 1976). Untuk itu diundang adanya penelitian-penelitian baru.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian terapan yang dilaksanakan untuk mendapatkan data empiris guna mengukuhkan bahwa carawarah menggambar bebas terarah memiliki pengaruh yang lebih tinggi daripada carawarah bebas unkap terhadap peningkatan hasil belajar menggambar siswa Taman Kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun. Selain itu, penelitian ini juga untuk mengukuhkan bahwa media unkap krayon yang digunakan memiliki pengaruh yang lebih tinggi daripada media unkap cat tempera dalam meningkatkan hasil belajar menggambar. Kemudian yang terakhir, penelitian ini dilaksanakan untuk mengukuhkan adanya interaksi antara carawarah menggambar dengan media unkap terhadap hasil belajar menggambar siswa Taman Kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun. Melalui pengujian hipotesis, penelitian ini memperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

1. Secara keseluruhan, carawarah menggambar bebas terarah memiliki pengaruh yang lebih tinggi terhadap hasil belajar menggambar di Taman Kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun daripada carawarah bebas unkap. Kesimpulan ini diperoleh dari hasil analisis yang membuktikan ditemukannya secara signifikan bahwa pengaruh carawarah bebas terarah terhadap peningkatan hasil belajar

menggambar lebih tinggi daripada pengaruh carawarah bebas unkap.

2. Media unkap krayon yang digunakan dalam menggambar oleh siswa Taman Kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun memiliki pengaruh yang lebih tinggi terhadap hasil belajar menggambar daripada media unkap cat tempera. Kesimpulan ini didapat dari hasil analisis yang membuktikan ditemukannya secara signifikan bahwa pengaruh media unkap krayon terhadap hasil belajar menggambar lebih tinggi daripada media unkap cat tempera.
3. Ada interaksi antara carawarah menggambar dengan media unkap terhadap hasil belajar menggambar. Penelitian ini mengukuhkan bahwa selain pengaruh carawarah menggambar, media unkap berperan dalam meningkatkan hasil belajar menggambar siswa Taman Kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun. Keunggulan media unkap krayon daripada cat tempera dalam meningkatkan hasil belajar menggambar ditemukan secara signifikan melalui carawarah bebas terarah maupun carawarah bebas unkap walau media unkap krayon melalui carawarah bebas unkap kurang pengaruhnya bila dibanding dengan pengaruh media cat tempera pada carawarah bebas terarah.
4. Dari ketiga kesimpulan penelitian yang telah diuraikan di atas dapat dirangkum bahwa carawarah menggambar dan media unkap baik sendiri-sendiri maupun bersamaan berpengaruh terhadap hasil belajar menggambar siswa Taman Kanak-kanak.
5. Rampatan dari hasil penelitian ini berlaku bagi siswa Taman Kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun di Yayasan Pesantren Islam Al-Azhar. Mengingat ciri populasi dalam penelitian ini berciri khas seperti yang telah diuraikan dalam bab 3, maka kemungkinan rampatannya sangat terbatas atau hanya pada populasi yang memiliki ciri-ciri yang serupa dengan ciri dari populasi yang digunakan dalam penelitian ini.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Di jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak menggambar tidak merupakan mata ajar yang berdiri sendiri. Namun melalui pengajaran menggambar yang efektif dan terpadu ke dalam berbagai bidang pengembangan yang ada siswa akan memperoleh kesempatan untuk mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki seperti motorik, cerap, pikir, rasa, cipta, dan sosial. Hal ini dapat diwujudkan mengingat hampir keseluruhan bidang pengembangan yang dikembangkan di Taman Kanak-kanak menggunakan menggambar dalam kegiatan warahnya. Melihat peran menggambar tersebut maka informasi yang berkaitan dengan usaha untuk meningkatkan hasil menggambar akan berdampak pula terhadap peningkatan mutu pendidikan menggambar khususnya dan Taman Kanak-kanak pada umumnya.

Berlandaskan pada hasil penelitian tentang keunggulan carawarah bebas terarah dalam meningkatkan hasil belajar menggambar diperoleh beberapa informasi penting sebagai berikut:

1. Perlunya pengolahan unsur tata dalam suatu carawarah menggambar secara terarah dan sistematis yang terdiri dari pengolahan unsur dasar rupa, bentuk serta latar dan keselarasan. Pengolahan unsur dasar rupa dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berolah dasar-dasar bentuk sehingga mereka memiliki ketrampilan dasar untuk belajar menggambar. Pengolahan bentuk dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam menerjemahkan bentuk-bentuk trimatra ke bentuk dwimatra di atas kertas. Pola berpikir ini perlu diolah melalui pemberian contoh tentang pentahapan menggambar suatu bentuk obyek gambar yang bermakna sehingga siswa memiliki pola berpikir menerjemahkan bentuk obyek dari trimatra ke dwimatra dengan benar. Agar kemampuan siswa menggambar bentuk-bentuk obyek gambar tidak sebatas seperti bentuk-bentuknya yang dicontohkan, maka selanjutnya perlu diberi latihan-latihan tentang

mengolah bentuk tersebut dari berbagai sudut pandang. Pengolahan latar dan keselarasan dapat mengembangkan kemampuan siswa menata obyek-obyek gambarnya di dalam suatu suasana tertentu secara selaras.

2. Perlunya pengolahan unsur garap dalam suatu carawarah menggambar yang sesuai dengan kebutuhan agar siswa dapat mengembangkan kemampuan menggambar seoptimal mungkin dalam (a) mengolah media unguap yang digunakan dalam menggambar dan (b) mengolah gagasan baru yang berasal dari pengolahan media unguap yang digunakan.
3. Perlunya pengolahan unsur grahita yang tepat dalam suatu carawarah menggambar agar kemampuan bercipta gambar dapat dikembangkan secara optimal hingga siswa mampu menghasilkan gagasan-gagasan yang berdaya cipta tinggi.
4. Perlunya pengolahan unsur-unsur dasar Seni Rupa yang terdiri dari tata, garap dan grahita secara terarah, terpadu, bertahap dan terstruktur di dalam suatu perencanaan carawarah menggambar. Melalui pengolahan unsur tata dan garap yang baik, siswa dapat memperoleh ketrampilan menggambarnya secara optimal. Melalui pengolahan unsur grahita yang benar siswa dapat mengembangkan kemampuannya bercipta gambar secara optimal pula. Kemampuan bercipta tidak dapat berkembang secara optimal bila siswa tidak memiliki ketrampilan menggambar yang baik. Sebaliknya melalui ketrampilan menggambar yang tinggi tanpa mengembangkan kemampuan bercipta secara optimal, siswa tidak dapat menghasilkan gambar yang berdaya cipta tinggi.

Jadi carawarah menggambar yang efektif adalah carawarah yang mengolah unsur-unsur tata, garap dan grahitanya secara terarah, terpadu dan terstruktur. Oleh karena carawarah bebas terarah merupakan carawarah yang mengolah ketiga unsur tata, garap dan grahita secara terarah, terpadu dan seimbang maka diharapkan hal ini dapat diketahui, difahami dan diterapkan oleh pelaksana, pengelola dan perencana dalam

kegiatan warah ajar di jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak.

Keempat informasi tentang carawarah menggambar umumnya dan carawarah bebas terarah, khususnya perlu diketahui, dipahami dan diterapkan pelaksana, pengelola dan perencana pendidikan di jenjang Taman Kanak-kanak agar hal tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan Taman Kanak-kanak dalam kegiatan warah ajar di jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak.

Berlandaskan pada hasil penelitian selanjutnya tentang keunggulan media ungap krayon dalam meningkatkan hasil belajar menggambar, diperoleh beberapa informasi penting yang berkaitan dengan hal-hal berikut :

1. Perlu dipilih jenis media ungap yang tepat bagi siswa untuk memperoleh hasil belajar menggambar yang optimal. Pemilihan media yang tepat tersebut beracu pada kondisi fisik dan mental siswa yang memakainya.
2. Bila dibanding dengan cat tempera, krayon merupakan media ungap yang lebih tepat digunakan oleh siswa usia prasekolah untuk menunjang pencapaian secara optimal hasil belajar menggambar. Ini karena krayon memiliki ciri-ciri yang sesuai dengan ciri-ciri media ungap yang dibutuhkan siswa usia prasekolah.
3. Bila dibandingkan dengan krayon, cat tempera merupakan media ungap yang kurang tepat digunakan oleh siswa usia prasekolah untuk menunjang pencapaian secara optimal hasil belajar menggambar. Walau kurang dapat menunjang keberhasilan menggambar siswa namun media ini tetap perlu dikenalkan pada peserta didik untuk digunakan dalam kegiatan berolah warna dan berolah neka-media.

Ketiga informasi tentang media ungap pada umumnya, krayon serta cat tempera pada khususnya perlu diketahui, dipahami dan diterapkan guna meningkatkan hasil belajar menggambar oleh pelaksana, pengelola dan perencana dalam kegiatan warah ajar di jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak.

Berlandaskan hasil penelitian terakhir tentang terdapatnya interaksi antara carawarah menggambar dengan media unkap yang digunakan oleh siswa terhadap hasil belajar menggambar di Taman Kanak-kanak diperoleh beberapa informasi penting yang berkaitan dengan :

1. Penerapan suatu carawarah menggambar tidak akan efektif bila tidak didukung oleh pemilihan media unkap yang tepat. Sebaliknya pemilihan media unkap yang tepat tidak dapat mendukung keberhasilan menggambar siswa bila tidak didukung oleh carawarah yang tepat.
2. Carawarah bebas terarah bila didukung oleh media krayon menunjukkan hasil belajar yang paling tinggi. Setelah itu carawarah bebas terarah bila didukung oleh media cat tempera menunjukkan hasil belajar yang menduduki peringkat kedua. Carawarah bebas unkap bila didukung oleh media krayon menunjukkan hasil belajar yang menduduki peringkat ketiga. Selanjutnya carawarah bebas unkap bila didukung oleh media cat tempera menunjukkan hasil belajar yang paling rendah.

Kedua informasi tentang interaksi antara Carawarah dengan media unkap terhadap hasil belajar menggambar perlu diketahui, difahami dan diterapkan oleh pelaksana, pengelola dan perencana pendidikan di jenjang Taman Kanak-kanak agar hal tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan menggambar khususnya dan mutu pendidikan Taman Kanak-kanak pada umumnya.

C. S a r a n

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dari hasil penelitian yang telah dikemukakan, berikut ini diajukan beberapa saran.

1. Disarankan bagi perancang kurikulum agar carawarah bebas terarah dapat dimasukkan dalam kurikulum di jenjang pendidikan (a) Taman Kanak-kanak dan

- (b) pendidikan Tinggi sebagai wadah calon guru.
2. Disarankan bagi perencana, pengelola dan pelaksana yang berkaitan dengan pendidikan di jenjang Taman Kanak-kanak agar menerapkan carawarah bebas terarah untuk meningkatkan mutu pendidikan Taman Kanak-kanak pada umumnya serta kemampuan menggambar siswa Taman Kanak-kanak khususnya. Agar penerapan Carawarah Bebas Terarah dapat dilakukan dengan baik, dibutuhkan tindakan-tindakan sebagai berikut:
 - a. Perlu dilakukan pelatihan guru Taman Kanak-kanak yang telah ada tentang pemakaian carawarah bebas terarah di jenjang Taman Kanak-kanak agar dapat meningkatkan kemampuan menggambar siswa usia 5-6 tahun sehingga mampu menunjang bidang-bidang pengembangan lainnya yang ada dalam kurikulum Taman Kanak-kanak.
 - b. Perlu mengenalkan dan melatih carawarah bebas terarah pada para dosen maupun para calon guru di jurusan Seni Rupa dan Kerajinan, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan agar mereka terbiasa menggunakannya. Kemampuan ini dapat berguna untuk meningkatkan kemampuan menggambar dan mengajar menggambar kepada siswa.
 - c. Guru maupun calon guru Taman Kanak-kanak dan Seni Rupa perlu menguasai dengan baik tentang psikologi perkembangan dan perkembangan seni rupa anak. Hal ini penting sebagai landasan berpikir mereka dalam melaksanakan pengajaran menggambar dan penilaian proses dan hasil belajar siswa secara tepat.
 3. Bagi penentu kebijakan, pengelola dan pelaksana pendidikan di jenjang Taman Kanak-kanak perlu menyadari peran media ungkap bagi keberhasilan menggambar peserta didiknya. Hal ini penting mengingat setiap media ungkap mempunyai ciri dan keunggulan tersendiri yang dapat mempengaruhi keberhasilan

menggambar peserta didiknya. Sehingga diharapkan mereka dapat menyediakan berbagai media unkap yang memadai bagi keberhasilan pelaksanaan proses warah ajar di jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak.

- a. Disarankan bagi pengelola dan pelaksana pendidikan di jenjang Taman Kanak-kanak untuk lebih menekankan penggunaan media unkap krayon dalam kegiatan warah ajarnya daripada media cat tempera karena media tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar menggambar peserta didiknya. Walaupun pemakaian media cat tempera kurang dapat menunjang keberhasilan menggambar siswa prasekolah, namun media ini tetap perlu dikenalkan pada peserta didik untuk dimanfaatkan dalam kegiatan berolah warna dan berolah neka media unkap dalam menggambar.
 - b. Agar penggunaan media unkap krayon maupun cat tempera dapat menunjang keberhasilan siswa prasekolah dalam menggambar dibutuhkan tindakan-tindakan sebagai berikut :
 - (1) Perlu melakukan pelatihan bagi guru Taman Kanak kanak yang telah ada tentang pemahaman mereka terhadap ciri dari neka media unkap yang sesuai maupun yang kurang sesuai bagi siswa usia prasekolah serta meningkatkan ketrampilan para guru dalam mengolah media unkap tersebut secara optimal.
 - (2) Perlu mengenalkan dan melatih berbagai macam media unkap yang sesuai bagi siswa usia prasekolah seperti krayon, spidol, pensil warna, cat tempera, cat air pada para calon guru Taman Kanak-kanak agar mereka dapat mengenal dan meningkatkan kemampuannya mengolah berbagai media unkap guna menunjang keberhasilan menggambarnya.
4. Mengingat carawahar menggambar dan media unkap berpengaruh baik secara sendiri-sendiri maupun bersamaan terhadap hasil belajar menggambar siswa

Taman Kanak-kanak, maka disarankan bagi perencana dan pelaksana pendidikan di jenjang Taman Kanak-kanak agar dalam memilih carawarah menggambar perlu mempertimbangkan faktor media ungkap yang digunakan siswa, demikian sebaliknya sehingga dapat diperoleh hasil gambar yang optimal.

5. Agar anak dapat berkembang seutuhnya, maka lingkungan di sekitar perlu mendukung perkembangan berbagai kemampuan yang dibutuhkan anak secara seimbang dan selaras. Oleh karena itu perlu dihindari adanya kecenderungan pada anak yang hanya menyukai satu bidang pengembangan saja. Menggambar merupakan kegiatan yang disenangi anak dan melalui carawarah bebas terarah hasil belajar menggambar yang dicapai dapat optimal sehingga menambah minat mereka dalam menggambar. Mengingat hal tersebut maka disarankan bagi guru untuk menerapkan pengajaran menggambar secara terpadu ke dalam seluruh bidang-bidang pengembangan yang ada di kurikulum Taman Kanak-kanak seperti yang telah diterapkan dalam carawarah bebas terarah. Dengan demikian keseluruhan bidang pengembangan dapat ditingkatkan bersamaan dengan kemampuan menggambar sehingga anak dapat berkembang secara utuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Aiken, L. R. (1987). Assessment of intellectual functioning. Boston: Allyn and Bacon, Inc.
- Arnheim, R. (1969). Visual thinking. Berkeley: University California Press.
- Association for Educational Communications and Technology. Task Force on Definition and Terminology (AECT). (1979). Educational technology a glossary of terms. Washington, D.C. : AECT.
- (1986). The definition of educational technology. (Terjemahan Yusufhadi Miarso). Jakarta: CV. Rajawali.
- Barrett, M. (1982). Art education, A strategy for course design. London: Heinemann Educational Books.
- Bloom, B. S., Hasting, J. T., Madaus, G. F. (1971). Handbook on formative and summative evaluation of student learning. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Bretz, R., Schmidbaner, M. (1983). Media for interactive communication. Beverly Hills, California: Sage Publication, Inc.
- Brookes, Mona. (1986). Drawing with children, A creative teaching and learning method that works for adults too. Los Angeles: Jeremy P. Tarcher.
- Brown, A. B., Farwell, D., & Fortson, L. R. dkk. (1958). Nursery-kindergarten education. New York: McGraw-Hill Book Company, Inc.
- Bruner, J. S. (1975). Toward a theory of instruction. Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Bruno, F. J. (1989). Dictionary of key words in psychology. (terjemahan). Yogyakarta: Percetakan Kanisius.

- Clark, B. (1983). Growing up gifted: Developing the potential of children at home and at school (2nd ed.). Columbus: Charles E. Merrill Publ.
- Compton's: Pictured encyclopedia. (1962). Chicago: F.E Compton & Co.
- Degeng, I. N. S. (1989). Ilmu pengajaran taksonomi variabel. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Ditjen Dikti, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1986). Kurikulum Taman Kanak-kanak (TK), Landasan, Program, dan Pengembangan. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dewantara, K. Hajar. (1977). Pendidikan. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Ebel, R. L. (1979). Essentials of educational measurement (3rd ed.). Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall.
- Edwards, B. (1986). Drawing on the artist within. New York: Simon and Schuster.
- Eisner, E. W. (1972). Educating artistic vision. New York: The Macmillan Company.
- Ellington, H., Harris, D. (1986). Dictionary of instructional technology. New York: Nicholas Publishing Co.
- Feldman, E. B. (1967). Art as image and idea. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, Inc.
- Field, D. (1972). Change in art education. London: Routledge & Kegan Paul.
- Fisher, E. F. (1978). Aesthetic awareness and the child. Itasca, Illinois: F. E. Peacock Publishers, Inc.
- Fontana, D. (1978). The education of the young child. London: Open Books Publishing Limited.
- Gagné, R. (1975). Essentials of learning for instruction. Hinsdale, Illinois: The Dryden Press.
- Gagné, R. M & Briggs, L. J. (1979). Principles of instructional design. New York: Rinehart and Winston.
- Gaitskell, C. D., & Hurwitz, A. (1975). Children and their art, Methods for the elementary school. New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc.
- Gay, L. R. (1987). Educational research, Competencies for analysis and application (3rd ed.). Columbus: Merrill Publishing Company.

- Glass, G. V. and Hopkins, K. D. (1984). Statistical methods in education and psychology (2nd ed.). Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Goodnow, J. (1977). Children's drawing. London: Open Books Publishing Limited.
- Gredler, M. E. B. (1991). Learning and instruction theory into practice. (terjemahan Munandir). Jakarta: CV. Rajawali
- Gronlund, N. E. (1982). Constructing achievement tests (3Ed). Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Hadisubrata, M. S. (1988). Meningkatkan inteligensi anak balita, Pola pendidikan untuk lebih mencerdaskan anak balita. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Hurlock, E. B. (1978). Child development (6th ed.). Singapore: McGraw-Hill Book Company.
- _____ (1991). Child development. (terjemahan jilid 1 dan 2). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Klausmeier, H. J. (1985). Educational psychology (5th ed.). New York: Harper & Row, Publishers.
- Lansing, K. M. (1976). Arts, artists, and art education. Dubuque, IOWA: Kendall/Hunt Publishing Company.
- Lansing, K. M., & Richards, A. E. (1981). The elementary teacher's art handbook. New York: CBS College Publishing Holt, Rinehart and Winston The Dryden Press Saunders College Publishing.
- Lark, B. Horovitz, Lewis, H., dkk. (1967). Understanding children's art for better teaching. Columbus, Ohio : Charles E. Merrill Books, Inc.
- Larkin, D. (1981). Art learning and teaching. County, Dublin, Ireland: Wolfhound Press.
- Lasky, L., & Mukerji, R. (1984). Art for young children Washington DC: The National Association for the Education of Young Children.
- Lewy, A. (1991). The international encyclopedia of curriculum. Oxford: Pergamon Press.
- Linderman, M. M. (1981). Art in the elementary school, Drawing, painting and creating for the classroom (2nd ed.). Dubuque, IOWA: Wm. C. Brown Company Publishers.
- Lowenfeld, V., & Brittain, W. L. (1947). Creative and mental growth (2nd ed.). New York: MacMillan Publishing Co., Inc.

- (1967). Creative and mental growth (6th printing). New York: Macmillan Publishing Co., Inc.
- (1982). Creative and mental growth (7th ed.). New York: Macmillan Publishing Co., Inc.
- Mardiwarsito, L. (1990) Kamus Jawa Kuna Indonesia. Flores: Penerbit Nusa Indah.
- Martin, J. (1986). Longman dictionary of art. A handbook of terms, techniques, materials, equipment and processes. Essex: Longman group limited.
- Maxim, G. W. (1980). The very young: Guiding children from infancy through the early years. Belmont, California: Wadsworth Publishing Company.
- Mehrens, W. A., & Lehmann, I. J. (1978). Measurement and evaluation in education and psychology (2nd ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Munandar, S. C. U. (1985). Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah, Petunjuk bagi para guru dan orang tua. Jakarta: PT. Gramedia.
- (1988). Kreativitas sepanjang masa. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Neufeldt, V. (Ed). (1988). Webster's New World Dictionary of American English. New York: Webster's New World Cleveland.
- Nitko, A. J. (1983). Educational test and measurement an introduction. New York: Harcourt Brace Jovanovich Inc.
- Olson, D. E. (Ed). (1974). Media and symbols: The forms of expression, communication, and education. Chicago, Illinois: The University of Chicago Press.
- Pelikan. (1980^a). Pelikan für die schule. Fach kunts: Deckfarben.
- (1980^b). Pelikan für die schule. Fach kunts: Wachsmastifte.
- Primadi, Udanarto, & Suwaji Bastomi. (1981). Metode pendidikan seni rupa untuk sekolah dasar. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Pendidikan dan Pembinaan Tenaga Tehnis Kebudayaan.
- Read, H. (1968). Art now and introduction to the theory of modern painting and sculpture. New York: Pitman Publishing Corporation.
- (1970). Education through art. London: Faber and Faber Limited.
- Read, K., & Patterson, J. (1980). The nursery school & Kindergarten, Human relationships and learning (7th ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston.

- Reigeluth, C. M. (Eds.). (1983). Instructional-design theories and models: An overview of their current status. Hillsdale, N. J: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Ross, M. (eds). (1982). The aesthetic imperative. Relevance and responsibility in arts education. Oxford: Pergamon Press.
- Runes, D. D., Schrickel, H. G. (1984). Encyclopedia of the arts. New York: Philosophical Library.
- Semiawan, C., Munandar A. S, dan Munandar S. C. U. (1984). Memupuk bakat dan kreativitas siswa sekolah menengah. Petunjuk bagi Guru dan Orang tua. Jakarta: Gramedia.
- Sharpe, D. T. (1981). The psychology of color and design. Totowa, New Jersey: Littlefield, Admas. Co.
- Smart M. S. & Smart R. C. (1977). Children: Development and relationships. New York: MacMillan Publishing
- Sparkes, R. (1973). Teaching art basics. London: BT Batsford Limited.
- Sudono, A. (1991). Pedoman pendidikan prasekolah. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Supriadi D. (1992). Kreativitas, pendidikan dan iklim lingkungan sosial budaya. Bandung: Pusat Penelitian Teknologi Institut Teknologi Bandung.
- The American heritage Dictionary. (1982). Boston: Houghton Mifflin Company.
- Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (1987). Glossary of educational technology terms. (2nd. ed.). Paris : UNESCO.
- Webster's ninth new collegiate dictionary. (1990). Springfield: A Merriam - Webster Inc.
- Winkel, W. S. (1987). Psikologi pengajaran. Jakarta: PT. Gramedia.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran I

INTISARI PERKEMBANGAN GAMBAR ANAK TAHAP BAGAN (5-6) TAHUN

Gubahan dari Lowenfeld, V. (1967) dan Lansing, K. M. (1976)

Ciri	Garis	Bentuk	Warna	Barik	Komposisi	Proporsi	Gerakan	Pokok Masalah
Anak menemukan hubungan antara menggambar, berpikir dan lingkungannya.	Garis dalam gambar sudah terarah dan dapat dijaga.	Obyek gambar dibuat dari garis bentuk yang berupa bagan.	Pada awalnya konsep warna tidak berhubungan dengan alam.	Pada awalnya, barik belum ada pada obyek gambar sehingga bidang-bidang gambar dibuat tanpa warna atau berwarna penuh	Pada awalnya, belum ada kesadaran untuk menata bidang gambarnya Kemudian, anak mulai menyadari penataan bidang gambarnya walau dilakukan secara sederhana.	Proporsi bentuk gambar belum diperhatikan karena belum dapat mengungkapkan ke dalam gambar.	Obyek gambar bersifat diam Gerak pada gambar dibuat dengan cara:	Gagasan yang diungkapkan berdasarkan pengetahuan aktif dan kepribadian anak.
Lambang bentuk diulang-ulang untuk mencari konsep bentuk.	Sifat garis tegas tanpa memikirkan tebal tipisnya.	Obyek gambar berbentuk pictorial dan dekoratif.	Pemakaian warna lebih berkaitan dengan emosi dan perasaan	Kemudian barik mulai digunakan dalam obyek gambar dalam bentuk garis, lingkaran, titik, garis putus, dan paduan dari bentuk-bentuk tersebut.	Susunan Bagian obyek gambar disusun tidak sama dengan alam. Segi emosional lebih besar pengaruhnya dalam penyusunan obyek gambar.	Penyimpangan ukuran obyek gambar dibuat bagi benda-benda yang menjadi pusat perhatiannya serta obyek yang kurang diperhatikannya.	1. Letak obyek dibedakan. 2. Bagian obyek gambar dibuat dari garis-garis yang melingkar.	Gagasan anak berdaya khayal tinggi sehingga muncul gagasan-gagasan khayali dalam gambar. contoh : Kura-kura diberi sayap agar dapat terbang.
Bentuk bagan sudah dapat dimengerti orang lain.	Garis tipis dan ragu muncul bila anak tidak yakin akan konsep obyek yang digambarnya	Obyek gambar yang pertama adalah manusia. Seiring dengan berkembangnya konsep, obyek yang diciptakan semakin beragam.	Konsep warna berkembang, yaitu terdapat hubungan antara warna dengan bentuk.	Hubungan antara bentuk barik dengan sifat dasar obyek belum ada.	Obyek disusun tersebar di seluruh bidang gambar tanpa adanya hubungan satu dengan yang lain. Kemudian berkembang hingga gambar disusun terpusat, dimana obyek gambar yang dianggap penting diletakkan sebagai titik pusat penataan.		3. Penambahan atribut khusus.	Suatu lambang gambar tertentu dapat mengungkapkan berbagai gagasan yang berbeda.
Dalam menggambar obyek anak lebih mengutamakan bentuk, setelah itu warna, kemudian baru ukurannya.			Warna yang sama untuk bentuk yang sama.		Susunan obyek dibuat setangkup secara vertikal. Bagi anak-anak yang lebih cepat perkembangannya, penataan obyek gambarnya kadang dibuat tidak setangkup.			Pengulangan yang diikuti dengan sedikit tambahan untuk suatu lambang gambar tertentu, merupakan tahapan anak mengembangkan keaslian berpikir mereka.

Sambungan

Ciri	Garis	Bentuk	Warna	Barik	Komposisi	Proporsi	Gerakan	Pokok Masalah
	Jenis garis yang dibuat terdiri dari garis lurus, lengkung, patah putus-putus dan bersambung.	Pada awalnya, bentuk obyek gambar belum lengkap hanya berupa penggalan bentuk dari obyek gambar tsb. Penyimpangan bentuk obyek dalam ukuran, proporsi dan komposisi sebagai akibat dari adanya penyimpangan pengalaman emosional terhadap konsep obyek yang digambarnya. Perhatian lebih besar pada obyek, bentuk akan ditingkatkan. Sebaliknya, bila obyek dianggap kurang penting, bentuk akan diabaikan. Bentuk obyek gambar dibuat tembus pandang.	Penyimpangan bagan warna sebagai akibat pengalaman emosional. Warna dipilih sesuai dengan kehendak hati & kesenangan semata. Warna-warna terang terutama merah merupakan warna kegemarannya. Komposisi warna biasanya kontras. Jumlah warna yang dipakai lebih dari empat macam.	Barik dibuat untuk menghias obyek gambarnya agar nampak lebih menarik.	Latar gambar Latar gambar belum mendapat perhatian. Ada sebagian anak-anak yang sudah mengolah latar gambarnya dengan membuat barik sebagai pengisi latar. Tujuannya untuk menghias atau untuk mengungkap suasana seperti hujan, angin ribut dan lain sebagainya. Ruang Pada awalnya hubungan dengan konsep ruang belum berkembang dengan baik, obyek digambar sendiri-sendiri seperti : ini meja, ini orang, ini pohon dan lain sebagainya. Menemukan hubungan antara benda dengan lingkungannya. Konsep ruang pertama muncul dalam bentuk garis pijak. Garis pijak mengungkap adanya dua daerah bidang gambar, yaitu: 1. Bidang di atas garis pijak. 2. Bidang di bawah garis pijak. Semakin berkembang konsep ruang dan kedalaman, garis pijak dibuat lebih dari dua buah bahkan ada yang berlapis-lapis.			Ketalaran gagasan berungkap nampak dalam bentuk garis, bentuk, warna, barik, dari obyek gambar yang dibuatnya. Srinaya dalam gambar pada dasarnya masih sangat sederhana dan lebih dipengaruhi oleh emosi anak. Alur cerita dalam gambar disusun secara talar. Cerita berkembang sewaktu proses menggambar berlangsung. Pada umumnya obyek gambar masih berdiri sendiri. Namun ada sebagian anak yang sudah dapat menggambar dengan alur cerita di dalamnya.

Sambungan

Ciri	Garis	Bentuk	Warna	Barik	Komposisi	Proporsi	Gerakan	Pokok Masalah
					<p>Perspektifnya masih bersifat linier.</p> <p>Terdapat gambar rebahan (folding over) sebagai salah satu bentuk ungkapan ruang.</p> <p>Belum menyadari adanya benda-benda yang saling menutup bila dipandang dari satu sudut.</p> <p>Konsep berkaitan dengan dirinya atau disebut sebagai body space.</p>			<p>Cerita berseri dalam gambar sering muncul yaitu obyek gambar yang sama dengan mengungkapkan kegiatan beragam dalam satu bidang gambar.</p> <p>Tema gambar dibuat oleh anak bila gambar sudah selesai.</p> <p>Temanya berkisar tentang manusia, rumah, tumbuhan, binatang, kereta api, kapal, pesawat, mobil dan lain sebagainya.</p> <p>Tema yang disukai anak berpusat pada manusia dan lingkungannya.</p>

Lampiran 2

STRATEGI PENYAMPAIAN CARAWARAH BEBAS TERARAH

BAHAN WARAH	MEDIA WARAH	SISWA
Putaran Pertama		
Unsur Tata Pengetahuan faktual dan konseptual tentang berbagai unsur rupa dasar bentuk (bintik, lingkaran, garis lurus, garis patah dan garis lengkung)	Guru kelas dengan bantuan alat peraga berbentuk unsur-unsur rupa dasar bentuk dalam dwimatra dan trimatra. Dwimatra dibuat dari karton neka-warna. Trimatra dari benda nyata nekawarna	Kelompok kecil
Ketrampilan reproduktif dari berbagai rupa dasar bentuk	Guru kelas lembar kerja siswa	Perorangan
Ketrampilan reproduktif dari bangun obyek tanpa makna	Guru kelas lembar kerja siswa	Perorangan
Unsur garap Pengetahuan faktual dan konseptual tentang sifat-sifat dasar media unkap yang akan digunakan	Guru kelas dengan bantuan alat peraga berupa contoh-contoh karya yang menggunakan media unkap yang akan digunakan. Contoh-contoh karya yang akan menggunakan media unkap lain.	Kelompok kecil
Ketrampilan produktif mengisi bidang dengan neka unsur dasar bentuk untuk mengenal sifat-sifat dasar media unkap.	Guru kelas lembar kerja siswa	Perorangan
Unsur grahita Pengetahuan faktual dan konseptual tentang perasaan baik nyata maupun khayali	Guru kelas dengan bantuan buku cerita bergambar.	Kelompok kecil
Ketrampilan produktif mengungkapkan perasaan seperti sedih, senang, benci, marah, takut dlsb. dengan menggunakan unsur-unsur rupa bentuk dan media unkap.	Guru kelas Lembar kerja siswa	Perorangan

bersambung

sambungan

BAHAN WARAH	MEDIA WARAH	SISWA
Putaran Kedua (Putaran Bentuk)		
Unsur tata		
Pengetahuan faktual dan konseptual tentang bangun bentuk-bentuk obyek bermakna sesuai dengan minat siswa ditinjau dari segi fisik. (Obyek gambar burung)	Guru kelas dengan bantuan (1) buku pengetahuan bergambar tentang obyek ybs. (2) benda nyata	Kelompok kecil
Ketrampilan reproduktif membuat bangun-bangun obyek bermakna (obyek gambar burung)	Guru kelas Kembar kerja siswa	Perorangan
Unsur grahita		
Pengetahuan faktual dan konseptual tentang penghayatan fisik obyek secara nyata dan khayal.	Guru kelas dengan bantuan cerita-cerita yang dapat menggugah perasaan siswa	Kelompok kecil
Ketrampilan produktif mengungkap perasaan tentang obyek gambarnya secara katawi	- Guru kelas dengan bantuan cerita yang berkaitan dengan perasaan tentang obyek gambar. - Karya siswa	Perorangan
Unsur garap		
Pengetahuan faktual dan konseptual tentang ciri media unkap yang dipakai untuk menunjang ciri obyek gambarnya.	Guru kelas dengan bantuan karya-karya yang dapat mengungkap ciri-ciri media unkap.	Kelompok kecil
Ketrampilan produktif menggarap media unkap untuk mengungkap ciri-ciri fisik setiap obyek gambarnya.	Guru kelas Lembar kerja siswa Karya siswa	Perorangan
Putaran ke tiga (Putaran latar dan Keselaran)		
Unsur grahita		
Pengetahuan faktual dan konseptual tentang latar keberadaan obyek gambarnya (cara hidup, cara berkembang biak, makanan dan lain sebagainya).	Guru kelas dengan bantuan: (1) buku-buku pengetahuan bergambar, (2) benda nyata	
Pengetahuan untuk pengembangan daya khayal	Guru kelas dengan bantuan buku cerita bergambar	Kelompok kecil

bersambung

sambungan

BAHAN WARAH	MEDIA WARAH	SISWA
Ketrampilan produktif menyusun alur cerita dengan menggunakan obyek-obyek gambarnya sebagai tokoh dalam cerita tersebut. Dilakukan secara katawi.	Guru kelas	Perorangan atau kelompok kecil
Ketrampilan produktif mengungkap hubungan antara obyek gambar dalam alur cerita yang khayali ke dalam bentuk gambar.	Guru kelas lembar kerja siswa	Perorangan
Unsur tata Pengetahuan faktual dan konseptual tentang penataan bidang gambar secara keseluruhan dengan menerapkan prinsip-prinsip Seni Rupa	Guru kelas dengan bantuan karya-karya gambar baik dari siswa maupun karya perupa lain.	Kelompok kecil
Ketrampilan produktif untuk menata obyek-obyek gambar yang telah disiapkan ke dalam tatanan gambar yang selaras.	Guru kelas Lembar kerja siswa Hasil karya siswa	Perorangan
Ketrampilan produktif untuk mencipta gambar dalam tatanan yang selaras.	Guru kelas Lembar kerja siswa	Perorangan
Unsur garap Pengetahuan faktual dan konseptual tentang ciri media ungap yang digunakan untuk menunjang keselarasan gambar secara keseluruhan.	Guru kelas Lembar kerja siswa	Perorangan
Ketrampilan produktif untuk mencipta gambar dengan menggarap media ungap secara maksimal untuk menunjang gagasan dan keselarasan gambar secara keseluruhan.	Guru kelas Lembar kerja siswa	Perorangan
Tahap ke dua Putaran ke empat (Putaran Bentuk)		
Pada prinsipnya sama dengan putaran kedua yang meliputi unsur tata, grahita dan garap. Perbedaannya terletak pada obyek gambarnya, yaitu kura-kura.	sama dengan putaran ke dua	sama dengan putaran ke dua

bersambung

sambungan

BAHAN WARAH	MEDIA WARAH	SISWA
<p>Putaran ke lima (Putaran Latar dan Keselarasan)</p> <p>Pada prinsipnya sama dengan putaran ketiga yang meliputi unsur grahita dan garap. Perbedaannya terletak pada obyek gambarnya, yaitu kura-kura dengan latarnya.</p>	sama dengan putaran ke tiga	sama dengan putaran ke tiga
<p>Putaran ke enam (Putaran Gabungan)</p> <p>Pada prinsipnya sama dengan putaran ketiga yang meliputi unsur grahita, tata dan garap. Perbedaannya terletak pada obyek gambarnya, yaitu burung dan kura-kura dengan latarnya.</p>	sama dengan putaran ke tiga	sama dengan putaran ke tiga
<p>Tahap tiga</p>		
<p>Putaran ke tujuh (Putaran Bentuk)</p> <p>Pada prinsipnya sama dengan putaran kedua yang meliputi unsur tata, grahita dan garap. Perbedaannya terletak pada obyek gambarnya, yaitu kelinci.</p>	sama dengan putaran ke dua	sama dengan putaran ke dua
<p>Putaran ke delapan (putaran Latar dan Keselarasan)</p> <p>Pada prinsipnya sama dengan putaran ketiga yang meliputi unsur grahita, tata dan garap. Perbedaannya terletak pada obyek gambarnya, yaitu kelinci dengan latarnya.</p>	sama dengan putaran ke tiga	sama dengan putaran ke tiga
<p>Putaran ke sembilan (Putaran Gabungan)</p> <p>Pada prinsipnya sama dengan putaran ketiga yang meliputi unsur grahita, tata dan garap. Perbedaannya terletak pada obyek gambarnya, yaitu kelinci, kura-kura dan burung dengan latarnya.</p>	sama dengan putaran ke tiga	sama dengan putaran ke tiga

bersambung

sambungan

BAHAN WARAH	MEDIA WARAH	SISWA
<p>Tatap empat</p> <p>Putaran ke sepuluh (Putaran Bentuk)</p> <p>Pada prinsipnya sama dengan putaran kedua yang meliputi unsur tata, grahita dan garap. Perbedaannya terletak pada obyek gambarnya yaitu manusia.</p> <p>Putaran ke sebelas (Putaran Latar dan Keselarasan)</p> <p>Pada prinsipnya sama dengan putaran ketiga yang meliputi unsur grahita, tata dan garap. Perbedaannya terletak pada obyek gambarnya, yaitu orang dengan latarnya.</p> <p>Putaran ke duabelas (Putaran Gabungan)</p> <p>Pada prinsipnya sama dengan putaran ketiga yang meliputi unsur grahita, tata dan garap. Perbedaannya terletak pada obyek gambarnya, yaitu manusia, kelinci, kura-kura dan burung</p>	<p>sama dengan putaran ke dua</p> <p>sama dengan putaran ke tiga</p> <p>sama dengan putaran ke tiga</p>	<p>sama dengan putaran ke dua</p> <p>sama dengan putaran ke tiga</p> <p>sama dengan putaran ke tiga</p>

Lampiran 3**PERKEMBANGAN MOTORIK
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Gubahan dari Smart & Smart (1977) dan Maxim (1980)

I. MOTORIK HALUS (KOORDINASI MATA-TANGAN)

1. Melipat kertas menjadi dua lipatan segi tiga.
2. Mencontoh dan membuat bentuk-bentuk segi empat dan segi tiga.
3. Mencontoh suatu rancangan, huruf dan angka.
4. Menangkap, melempar bola kecil dengan tangkas.
5. Mengancing baju dan celana.
6. Mengikat tali sepatu.
7. Mengkoordinasi gerak dalam irama

II. MOTORIK KASAR (DAYA GERAK = *LOCOMOTION*)

1. Pengendalian diri dari segi pengontrolan gerak baik.
2. Berdiri dengan seksama.
3. Melompat, memanjat, melompat dengan rintangan dengan koordinasi yang baik.
4. Berjalan dengan satu kaki dalam 10 langkah s/d lebih.
5. Naik turun tangga dengan mudah.
6. Berjalan di garis lurus, lompat tali.
7. Mengendarai sepeda roda dua.
8. Memakai sepatu, mengikat tali sepatu.

Lampiran 4**BANTUAN & HAMBATAN DALAM PENGUASAAN
TUGAS PERKEMBANGAN MOTORIK**

(Sumber : Hurlock, Child Development, (1987))

I. BANTUAN DALAM MENGUASAI

1. Perkembangan fisik yang dipercepat.
2. Kekuatan dan energi di atas rata-rata untuk usia tertentu.
3. Kecerdasan di atas rata-rata.
4. Lingkungan yang memberikan kesempatan untuk belajar.
5. Bimbingan belajar dari orang tua dan guru.
6. Motivasi kuat untuk belajar.
7. Kreativitas yang disertai kemauan untuk berbeda.

II. HAMBATAN DALAM MENGUASAI

1. Kelambatan dalam tingkat perkembangan, baik fisik maupun mental.
2. Kesehatan buruk yang mengakibatkan energi dan tingkat kekuatan rendah.
3. Cacat tubuh yang mengganggu.
4. Kurangnya kesempatan untuk belajar apa yang diharapkan kelompok sosial.
5. Kurangnya bimbingan dalam belajar.
6. Kurangnya motivasi untuk belajar.
7. Rasa takut untuk berbeda.

Lampiran 5

INTISARI
BAHAN PERLAKUAN CARAWARAH BEBAS TERARAH
(Bahan perlakuan secara lengkap dan lampiran-lampiran bahan perlakuan
disusun dalam buku tersendiri)

T A H A P 1*Putaran 1***A. Putaran Dasar****1. U n s u r T a t a****a. Mengenal konsep unsur dasar bentuk gambar**

Kelima unsur dasar bentuk tersebut meliputi:

- (1) Kelompok bintik,
- (2) lingkaran,
- (3) garis lurus
- (4) garis lengkung, dan
- (5) garis bersudut

Guru menggunakan bahan penunjang terlampir pada lampiran 1.1

b. Berlatih konsep unsur dasar bentuk gambar**(1) Latihan 1.1** (lampiran 1.2)

- (a) Apa dan Mengapa
- (b) Temukan yang lain
- (c) Terdiri dari apa sajakah benda ini ?
- (d) Apakah nama benda ini ?

c. Berlatih membuat kelompok unsur dasar bentuk**(1) Latihan 1.2** (lampiran 1.3)

Membuat 5 kelompok unsur dasar bentuk

- (1) Kelompok bintik
- (2) Kelompok lingkaran
- (3) Kelompok garis lurus

(4) Kelompok garis lengkung

(5) Kelompok garis bersudut

d. Berlatih membuat bangun gambar tanpa makna

(1) Latihan 1.3 (lampiran 1.4)

(a) Mencontoh bentuk gambar

(b) Mencocokkan gambar

(c) Menggambar balik cermin

(d) Menggambar abstrak

2. Unsur Garap

a. Mengisi bidang dengan macam-macam bentuk bintik.

Menggunakan media ungap krayon atau cat dengan warna lebih dari dua macam. Mengenalkan ciri media ungap yang digunakan bersamaan dengan latihan-latihan pengisian bidang. Guru menggunakan bahan penunjang tentang ciri media ungap yang digunakan pada lampiran 1.5, buku

(1) Latihan 1.4 (lampiran 1.6)

Kelompok Bintik

(a) Bintik Bulat

Mengisi bidang dengan bintik bulat

- Kecil

- Besar

- Paduan kecil dan besar

(b) Bintik Lonjong

Mengisi bidang dengan bintik lonjong

- Kecil

- Besar

- Paduan kecil dan besar

(c) Bintik kacang dan perpaduannya

Mengisi bidang dengan bintik kacang

- Kecil

- Besar

- Mengisi bidang dengan paduan dari bentuk dan ukuran bintik.

- b. Mengisi bidang dengan beragam bentuk dan ukuran lingkaran.**
Menggunakan media ungkap yang sama dengan latihan sebelumnya dan memakai warna lebih dari 2 macam

(1) Latihan 1.5 (lampiran 1.7)

Kelompok Lingkaran

(a) Lingkaran bulat

Mengisi bidang dengan lingkaran bulat

- Kecil
- Besar
- Paduan kecil dan besar

(b) Lingkaran lonjong

Mengisi bidang dengan lingkaran lonjong

- Kecil
- Besar
- Paduan kecil dan besar

(c) Lingkaran kacang dan perpaduannya

Mengisi bidang dengan lingkaran kacang

- Kecil
- Besar
- Mengisi bidang dengan paduan dari bentuk dan ukuran lingkaran

- c. Mengisi bidang dengan beragam bentuk dan ukuran garis lurus.**
Menggunakan media ungkap yang sama dengan latihan sebelumnya dan memakai warna lebih dari 2 macam.

(1) Latihan 1.6 (lampiran 1.8)

(a) Garis lurus mendatar (horizontal)

Mengisi bidang dengan garis lurus mendatar

- Tipis
- Tebal
- Paduan tipis dan tebal

(b) Garis lurus tegak (vertikal)

Mengisi bidang dengan garis lurus tegak

- Tipis

- Tebal
- Paduan tipis dan tebal

(c) Garis lurus miring (diagonal)

Mengisi bidang dengan garis lurus miring

- Tipis
- Tebal
- Paduan tipis dan tebal

(d) Garis lurus putus-putus

Mengisi bidang dengan garis lurus putus-putus

- Mendatar (horizontal)
- Tegak (vertikal)
- Miring (diagonal)

(e) Paduan bentuk dan ukuran

- Mengisi bidang dengan berbagai ragam garis lurus dari berbagai bentuk dan ukuran.
- Mengisi bidang dengan berbagai ragam garis lurus, bintik dan lingkaran dari berbagai bentuk dan ukuran.

d. Mengisi bidang dengan beragam bentuk garis lengkung. Menggunakan media ungkap yang sama dengan latihan sebelumnya dan memakai lebih dari 2 macam warna.

(1) Latihan 1.7 (lampiran 1.9)

Kelompok garis lengkung

- (a) Garis lengkung bersambung tak beraturan.** Mengisi bidang dengan garis lengkung bersambung tak beraturan.
- (b) Garis lengkung beraturan bersambung memotong.** Mengisi bidang dengan garis lengkung beraturan bersambung memotong.
- Menghadap ke atas.
 - Menghadap ke bawah.
- (c) Garis lengkung beraturan bersambung bersinggungan.** Mengisi bidang dengan garis lengkung beraturan bersambung bersinggungan.
- Menghadap ke atas
 - Menghadap ke bawah

- (d) **Garis lengkung beraturan bersambung dengan garis lurus**
 - Menghadap ke atas
 - Menghadap ke bawah
 - (e) **Garis lengkung beraturan tak bersambung.** Mengisi bidang dengan garis lengkung beraturan tak bersambung berbentuk:
 - Hurus S
 - Sular
 - Melingkar
 - (f) **Paduan garis lengkung beraturan**
 - Mengisi bidang dengan paduan dari beragam bentuk dan ukuran garis lengkung beraturan.
 - Mengisi bidang dengan paduan dari beragam bentuk dan dari garis lurus dan garis lengkung beraturan.
- e. **Mengisi bidang dengan beragam bentuk garis bersudut.** Menggunakan media ungu yang serupa dengan yang digunakan sebelumnya serta menggunakan lebih dari 2 macam warna.

(1) Latihan 1.8 (lampiran 1.10)

Kelompok garis bersudut

(a) Tajam bersambung

Mengisi bidang dengan garis bersudut tajam bersambung.

- Menghadap ke atas
- Menghadap ke bawah

(b) Siku-siku bersambung

Mengisi bidang dengan garis bersudut siku-siku

- Bersambung
- Tak bersambung

(c) Lebar bersambung

Mengisi bidang dengan garis bersudut lebar bersambung

- Menghadap ke atas
- Menghadap ke bawah

(d) Gabungan garis bersudut

Mengisi bidang dengan gabungan garis bersudut

- Tajam
- Siku-siku

- Lebar dengan garis lurus
- (e) **Gabungan garis bersudut, garis lurus, garis lengkung, bintik dan lingkaran.** Mengisi bidang dengan gabungan beragam bentuk dan ukuran garis-garis bersudut, lurus, lengkung, bintik dan lingkaran.

3. Unsur Grafika

- a. **Mengungkap berbagai perasaan melalui unsur dasar bentuk ke atas kertas.**
 - (1) *Latihan 1.9* (lampiran 1.11)
 - (a) Mengungkap rasa lembut dan kasar
 - (b) Mengungkap rasa sedih dan senang
 - (c) Mengungkap rasa sakit dan marah
- b. **Mengungkap berbagai perasaan melalui warna ke atas kertas**
 - (1) *Latihan 1.10* (lampiran 1.12)
 - (a) Mengungkap rasa marah dan senang
 - (b) Mengungkap rasa dingin dan panas
 - (c) Mengungkap rasa sedih
- c. **Mengungkap keadaan sekeliling melalui unsur dasar bentuk dan warna ke atas kertas.**
 - (1) *Latihan 1.11* (lampiran 1.13)
 - (a) Mengungkap suasana hujan
 - (b) Mengungkap suasana gelap di malam hari
 - (c) Mengungkap suasana badai
 - (d) Mengungkap suasana dalam air

Putaran 2

B. Putaran Bentuk (burung)

1. Unsur Tata

a. Mengetahui konsep fisik obyek gambar burung pipit dan parkit meliputi:

- (1) Bangun bentuk fisik
- (2) Barik
- (3) Warna
- (4) Berbagai posisi dari obyek gambar

Guru menggunakan buku-buku pengetahuan bergambar sebagai bahan penunjang, yaitu:

- (a) Ardley, N. 1987. **Kehidupan Burung** (terjemahan dari Bird Life). Jakarta: Aqua Press. Bab 1, 2, 11 s.d 13.
- (b) Gramedia, 1982. **Burung dan Migrasinya**. Seri Pustaka Dasar No 34. Jakarta: Gramedia.
- (c) Ardley, N. 1986. **Burung** (terjemahan dari Bird). Jakarta: PT Widyadara. hlm. 3 s.d 9

b. Berlatih menggambar bangun bentuk obyek burung

(1) Latihan 1.12

- (a) Menggambar burung pipit dengan bantuan lembar kerja (lampiran 1.14)
- (b) Menggambar burung pipit di atas kertas kosong
- (c) Menggambar burung pipit dari berbagai sudut pandang dan posisi yang berbeda.

(2) Latihan 1.13

- (a) Menggambar burung parkit dengan bantuan lembar kerja (lampiran 1.15)
- (b) Menggambar burung parkit di atas lembar kosong.
- (c) Menggambar burung parkit dari berbagai sudut pandang.

2. Unsur Grahita

- a. **Menghayati fisik obyek burung**
- b. **Menghayati fungsi perasaan obyek burung** melalui ungkapan raga dan suara)

(1) Latihan 1.14

- (a) Andaikan saya seekor burung
- (b) Bagaimana dan mengapa burung merasa senang, sedih, takut, dan lain sebagainya.
- (c) Menggambar kesan (melalui ungkapan raga dan suara) burung sedang ketakutan, senang, dan kedinginan

3. Unsur Garap

Mengungkap ciri obyek burung dengan memanfaatkan media ungkap secara optimal.

a. Latihan 1.15

Menggambar burung secara rinci hingga mengungkapkan gambaran fisik burung secara jelas.

Putaran 3

C. Putaran Latar dan Keselarasan (burung)

1. Unsur Grahita

- a. Mengenalkan konsep latar dan keberadaan obyek burung** yang meliputi:

cara berkembang biak, cara hidup berpindah dan lain sebagainya.

Guru menggunakan bahan penunjang buku pengetahuan bergambar sama dengan buku pada unsur sintetik diputaran ke dua.

- b. Menggali daya khayal anak yang berkaitan dengan latar keberadaan obyek burung**, melalui cerita-cerita fiksi tentang obyek burung.

Guru menggunakan bahan penunjang berupa buku-buku cerita bergambar, yaitu: Shogo Hirata. Buku-Buku Pinjaman. Buku dongeng Anak-anak bergambar Seri 8. Jakarta: Alex Media Komputindo.

(1) Latihan 1.16

- (a) Bercerita dengan burung sebagai tokoh utamanya. (ungkapan kata)
- (b) Menggambarkannya ke bidang gambar dengan gagasan yang khayali.

2. Unsur Tata

- a. Mengenalkan konsep menata obyek gambar ke dalam tatanan yang selaras** (dengan menggunakan prinsip-prinsip Seni Rupa: keseimbangan, irama, kesatuan). Proporsi untuk usia ini dikenalkan namun tidak mendapatkan penekanan, mengingat pada saat ini, faktor emosi lebih berperan.

- b. Berlatih menata obyek gambar burung dan benda-benda di sekitarnya.**

(1) Latihan 1.17

Menata bidang gambar dari obyek-obyek gambar burung dan lainnya. Obyek dibuat dari guntingan kertas berwarna atau kertas bekas berwarna, pola beragam baik bentuk maupun ukurannya.

Tahap Satu : 283

3. Unsur Garap

Mengungkap latar gambar dengan memanfaatkan media ungkap secara optimal.

(1) Latihan 1.18

- (a) Mengenalkan teknik tertentu yang dapat menunjang suasana yang akan diungkapkan.
- (b) Menggambar burung dengan menata latarnya sesuai dengan gagasan yang diinginkan.

(1) Latihan 2.3

- (a) Andaikan saya seekor kura-kura (melalui ungkapan raga dan suara)
- (b) Bagaimana dan mengapa kura-kura merasa sedih, senang, takut dan lain sebagainya (melalui ungkapan raga dan suara)
- (c) Menggambar kura-kura sedang ketakutan, senang, sedih dan lain sebagainya.

3. U n s u r G a r a p

Mengungkap ciri obyek kura-kura dengan memanfaatkan media ungkap secara optimal

(1) Latihan 2.4

Menggambar kura-kura secara rinci hingga mengungkapkan gambaran fisik kura-kura secara jelas.

T A H A P 2

Putaran 4

A. Putaran Bentuk (Kura-kura)

1. U n s u r T a t a

a. Mengetahui konsep fisik obyek gambar kura-kura meliputi:

- (1) Bangun bentuk fisik
- (2) Barik
- (3) Warna
- (4) Berbagai posisi obyek gambar

Guru menggunakan buku-buku pengetahuan bergambar sebagai bahan penunjang, yaitu:

- (a) **Dunia Bintang**. Seri Hastakarya Anak-anak Pustaka. Bagaimana dan mengapa (terjemahan Child craft : The How and why library). 1986. Jakarta: Tira Pustaka, hlm. 82, 86, 87, 243, 311, 312.
- (b) **Ulah Bintang**. Seri Widyawiyata Pertama Anak-Anak. 1989. Jakarta: Tira Pustaka. hlm. 42, 44, 45.

b. Berlatih menggambar bangun bentuk obyek kura-kura.

(1) Latihan 2.1

- (a) Menggambar kura-kura dari samping dengan bantuan lembar kerja (lampiran 2.1)
- (b) Menggambar kura-kura dari samping di atas kertas kosong.

(2) Latihan 2.2

- (a) Menggambar kura-kura dari atas dengan bantuan lembar kerja (lampiran 2.2)
- (b) Menggambar kura-kura dari atas dilembar kosong.
- (c) Menggambar kura-kura dengan berbagai sudut pandang dan bentuk yang berbeda.

2. U n s u r G r a h i t a

- a. Menghayati fungsi fisik obyek kura-kura
- b. Menghayati perasaan obyek kura-kura

(1) Latihan 2.3

- (a) Andaikan saya seekor kura-kura (melalui ungkapan raga dan suara)
- (b) Bagaimana dan mengapa kura-kura merasa sedih, senang, takut dan lain sebagainya (melalui ungkapan raga dan suara)
- (c) Menggambar kura-kura sedang ketakutan, senang, sedih dan lain sebagainya.

3. Unsur Garap

Mengungkap ciri obyek kura-kura dengan memanfaatkan media ungkap secara optimal

(1) Latihan 2.4

Menggambar kura-kura secara rinci hingga mengungkapkan gambaran fisik kura-kura secara jelas.

Putaran 5**B. Putaran Latar dan Keselarasan (Kura-kura)****1. Unsur Grahita**

- a. **Mengenalkan konsep latar keberadaan obyek kura-kura** yang meliputi cara : makan, berkembang biak, hidup, berpindah dan lain sebagainya.

Guru menggunakan buku pengetahuan bergambar sama dengan buku pada unsur sintetik diputaran ke 4.

- b. **Menggali daya khayal anak yang berkaitan dengan latar keberadaan obyek kura-kura** melalui cerita-cerita fiksi tentang kura-kura.

Guru menggunakan bahan penunjang berupa buku cerita bergambar yaitu: Blyto, E. 1986. **Bung Kelinci dan Teman-temannya**. "Pak Kura-kura memerlukan kekuatannya". (terjemahan dari Brer Rabbit Book). Jakarta: Gramedia.

(1) Latihan 2.5

- (a) Bercerita dengan tokoh utamanya adalah kura-kura (ungkapan kata)

(b) Menggambarkan kura-kura dengan gagasan yang khayali.

2. U n s u r T a t a

a. **Mengenalkan konsep menata obyek gambar ke dalam tatanan yang selaras** (dengan menggunakan prinsip Seni Rupa: keseimbangan, irama dan kesatuan).

b. **Berlatih menata obyek gambar kura-kura dan benda di sekelilingnya**
(1) *Latihan 2.6*

(a) Menata bidang gambar dari obyek-obyek gambar kura-kura, dan obyek-obyek di sekitarnya. Obyek dibuat dari guntingan kertas berwarna atau kertas bekas berwarna, berpola beragam baik ukuran maupun bentuknya.

3. U n s u r G a r a p

Mengungkap latar gambar dengan memanfaatkan media ungkap secara optimal

(1) *Latihan 2.7*

(a) Mengenalkan teknik tertentu yang dapat menunjang suasana yang akan diungkapkan.

(b) Menggambar burung dengan menata latarnya sesuai dengan gagasan yang diinginkan.

Putaran 6

C. Putaran Gabungan (burung dan kura-kura)

1. U n s u r G r a h i t a

a. **Mengenalkan konsep latar keberadaan dan keterkaitan antara obyek gambar burung dan kura-kura.** Penjelasan tentang persamaan dan perbedaan dalam hal fisik maupun latar keberadaannya seperti cara hidup, berkembang biak dan lain sebagainya.

Guru menggunakan bahan penunjang buku pengetahuan bergambersama dengan buku pada unsur sintetik diputaran ke dua dan ke empat.

(1) Latihan 2.8

Menggambar keterkaitan obyek-obyek gambar kura-kura dan burung secara fisik dan latar keberadaannya.

- b. **Menggali daya khayal anak** tentang hubungan dari kedua obyek gambar (burung dan kura-kura).

Guru menggunakan bahan penunjang buku cerita bergambar:

Hirata, S. (1989). **Kura-kura terbang di langit**. Buku dongeng bergambar Seri 10. Jakarta : Alex Media Komputindo.

(1) Latihan 2.9

- (a) Bercerita khayali dengan tokoh utamanya adalah burung dan kura-kura (ungkapan dengan kata)
- (b) Menggambarkan gagasan khayali tentang hubungan obyek burung dan kura-kura.

2. Unsur Tata

Melatih siswa menerapkan prinsip-prinsip Seni Rupa (irama, keseimbangan, kesatuan, ke dalam penataan bidang gambar dengan obyek burung dan kura-kura.

(1) Latihan 2.10

Menata bidang gambar dengan obyek-obyek gambar burung, kura-kura dan obyek lainnya. Obyek dibuat dari guntingan kertas berwarna atau kertas bekas berwarna, berpola beragam baik bentuk maupun ukurannya.

3. Unsur Garap

Mengungkap latar gambar dengan memanfaatkan media ungkap secara optimal.

(1) Latihan 2.11

Menggambar burung dan kura-kura dalam gagasan yang khayali dengan mengungkap ciri obyek melalui media ungkap yang digunakan.

T A H A P 3

Putaran 7

A. Putaran Bentuk (kelinci)

1. U n s u r T a t a

a. Mengenal konsep fisik obyek gambar kelinci meliputi:

- (1) Bangun bentuk fisik
- (2) Barik
- (3) Warna
- (4) Berbagai posisi obyek gambar

Guru menggunakan bahan penunjang buku pengetahuan bergambar, yaitu:

- (a) **Bintang Sahabat kita**. Seri Widya Wiyata Pertama Anak. 1989. Jakarta: Tira Pustaka. hlm. 7, 20, 21.
- (b) **Ulah Binatang**. Seri Widya Wiyata Pertama Anak-Anak. 1989. Jakarta: Tira Pustaka. Hlm. 70, 71.
- (c) Richard Scarry. 1990. **Buku Si kelinci** (terjemahan dari The burry book). Jakarta: Gaya Favorit Press.

b. Berlatih menggambar bangun bentuk obyek gambar kelinci

(1) Latihan 3.1

- (a) Menggambar kelinci duduk dengan bantuan lembar kerja (lampiran 3.1)
- (b) Menggambar kelinci duduk di atas lembar kosong.

(2) Latihan 3.2

- (a) Menggambar kelinci loncat dengan bantuan lembar kerja. (lampiran 3.2)
- (b) Menggambar kelinci loncat di atas lembar kosong.
- (c) Menggambar kelinci dari berbagai sudut pandang dan posisi yang berbeda.

2. U n s u r G r a h i t a

- a. Menghayati fungsi fisik obyek kelinci
- b. Menghayati perasaan obyek kelinci

(1) Latihan 3.3

- (a) Andaikan saya seekor kelinci (ungkapan dengan raga, rasa dan suara).
- (b) Bagaimana dan mengapa kelinci merasa takut, senang, sedih, dan lain sebagainya. (ungkapan dengan rasa, raga dan suara).
- (c) Menggambar kelinci ketakutan, senang dan sedih.

3. Unsur Garap

Mengungkap ciri obyek kelinci dengan memanfaatkan media ungkap secara optimal

(1) Latihan 3.4

Menggambar kelinci secara rinci hingga mengungkapkan gambaran fisik kelinci secara jelas.

Putaran 8**B. Putaran Latar dan Keselarasan (kelinci)****1. Unsur Grahita**

- a. **Mengenalkan konsep latar keberadaan obyek kelinci** yang meliputi cara: makan, berkembang biak, hidup, pindah dan lain sebagainya sebagainya.
- b. **Menggali daya khayal anak yang berkaitan dengan latar keberadaan obyek kelinci** melalui cerita-cerita fiksi tentang kelinci.

Guru menggunakan bahan penunjang berupa buku cerita bergambar, yaitu: Lexau, J.M. (1991) **Oh, Kelinci Kecil!** (terjemahan dari Oh, little Rabbit). Seri Pustaka Kecil. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

(1) Latihan 3.5

- (a) Bercerita dengan tokoh utamanya adalah kelinci.
- (b) Menggambar kelinci dengan gagasan yang khayali.

2. Unsur Tata

- a. Mengenalkan konsep menata obyek gambar ke dalam tatanan yang selaras (keseimbangan, kesatuan dan irama).
- b. Berlatih menata obyek gambar kelinci dan benda di sekelilingnya.

(1) Latihan 3.6

Menata bidang gambar dari obyek kelinci dan obyek-obyek gambar di sekitarnya. Obyek dibuat dari guntingan kertas berwarna, berpola, beragam dalam bentuk dan ukurannya.

3. Unsur Garap

Mengungkap latar gambar dengan memanfaatkan media ungkap secara optimal.

(1) Latihan 3.7

- (a) Mengenalkan teknik tertentu yang dapat menunjang suasana yang akan diungkapkan.
- (b) Menggambar burung dengan menata latarnya sesuai dengan gagasan yang diinginkan.

Putaran 9

C. Putaran Gabungan (burung, kura-kura dan kelinci)

1. Unsur Grahita

- a. Mengenalkan konsep latar keberadaan dan keterkaitan antara obyek gambar burung, kura-kura dan kelinci. Penjelasan tentang persamaan dan perbedaan dalam hal fisik dan latar keberadaannya seperti cara hidup, cara berkembang biak, dan lain sebagainya. Guru menggunakan bahan penunjang berupa buku pengetahuan bergambar sama dengan buku pada unsur sintetik putaran tujuh.

(1) Latihan 3.8

- (1) Menggambar keterkaitan obyek-obyek kelinci, kura-kura dan burung secara fisik dan latar keberadaannya.
- b. Menggali daya khayal anak tentang hubungan dari ketiga obyek

gambar (burung, kura-kura dan kelinci). Guru menggunakan bahan penunjang buku cerita bergambar, yaitu: Hirata, S. 1989. **Kelinci dan Kura-kura**. Buku dongeng bergambar Anak-anak Seri 9. (terjemahan). Jakarta: Alex Media Komputindo.

(1) Latihan 3.9

- (a) Bercerita khayali dengan tokoh utamanya adalah burung, kura-kura dan kelinci (ungkapan dengan kata)
- (b) Menggambarkan gagasan khayali tentang hubungan obyek gambar burung, kura-kura dan kelinci.

2. Unsur Tata

Melatih siswa menerapkan prinsip-prinsip Seni Rupa dalam menata bidang gambarnya dengan obyek gambar burung, kura-kura dan kelinci.

(1) Latihan 3.10

Menata bidang gambar dengan obyek-obyek gambar burung, kura-kura dan kelinci serta obyek-obyek lainnya. Obyek dibuat dari guntingan kertas berwarna atau kertas bekas berwarna, berpola beragam dalam bentuk dan ukurannya.

3. Unsur Garap

Mengungkap latar gambar dengan memanfaatkan media ungkap secara optimal.

(1) Latihan 3.11

Menggambar burung, kura-kura dan kelinci dalam gagasan yang khayali dengan mengungkap ciri obyek melalui media ungkap yang digunakan.

T A H A P 4

Putaran 10

A. Putaran Bentuk (manusia)

1. Unsur Tata

a. Mengenal konsep fisik obyek gambar manusia meliputi:

- (1) Bangun bentuk fisik
- (2) Barik
- (3) Warna
- (4) Berbagai posisi obyek gambar

Guru menggunakan bahan penunjang buku pengetahuan bergambar, yaitu:

- (a) **Tubuh Kita**. Seri Widya Wiyata Pertama Anak-Anak. 1989. Jakarta: Tira Pustaka. Hlm 12, 20, 22, 32, 34.
- (b) **Tentang Aku**. Seri Hastakarya Anak-Anak (terjemahan dari About Me, Childcraft. The How and Why Library). 1985. Jakarta: Tira Pustaka.

b. Berlatih menggambar bangun obyek gambar manusia.

(1) Latihan 4.1

- (a) Menggambar muka manusia dengan bantuan lembar kerja (lampiran 4.1)
- (b) Menggambar muka manusia di atas lembar kosong.

(2) Latihan 4.2

- (a) Menggambar manusia secara keseluruhan dengan bantuan lembar kerja.
- (b) Menggambar manusia secara keseluruhan di atas kertas kosong.
- (c) Menggambar manusia dengan berbagai sudut pandang dan gerakan.

2. Unsur Grahita

- (a) Menghayati fungsi fisik obyek manusia
- (b) Menghayati perasaan obyek manusia

(1) Latihan 4.3

- (a) Andaikan saya menjadi orang miskin atau kaya (berungkap rasa, kata).
- (b) Bagaimana dan mengapa manusia merasa takut, senang, sedih, dan lain sebagainya.

3. Unsur Garap

Mengungkap ciri obyek manusia dengan memanfaatkan media ungkap secara optimal.

(1) Latihan 4.4

Menggambar manusia secara rinci hingga mengungkap gambaran fisik secara jelas.

Putaran 11**B. Putaran Latar dan Keselarasan (manusia)****1. Unsur Grahita**

- a. **Mengenalkan konsep latar keberadaan obyek manusia** yang meliputi berbagai budaya, kehidupan dan lain sebagainya.

Guru menggunakan buku pengetahuan bergambar sebagai bahan penunjang.

- b. **Menggali daya khayal anak yang berkaitan dengan latar keberadaan obyek manusia** melalui cerita-cerita fiksi tentang manusia.

Guru menggunakan bahan penunjang buku cerita bergambar, yaitu: Hirata, S. 1989. **Burung Biru**. Buku dongeng anak-anak bergambar seri 30 (terjemahan). Jakarta: Alex Media Komputindo.

(1) Latihan 4.5

- (a) Bercerita dengan tokoh utamanya adalah manusia.
- (b) Menggambar manusia dengan gagasan yang hayali.

2. Unsur Tata

- a. **Mengenalkan konsep menata obyek gambar ke dalam tatanan yang selaras** (keseimbangan, kesatuan, warna).

- b. **Berlatih menata obyek gambar manusia dan benda-benda di sekitarnya.**

(1) Latihan 4.6

Menata bidang gambar dari obyek-obyek gambar manusia dan obyek-obyek di sekitarnya. Obyek dibuat dari guntingan berwarna berpola beragam dalam ukuran dan kedudukan.

3. U n s u r G a r a p

Mengungkap latar gambar dengan memanfaatkan media ungkap secara optimal.

(1) Latihan 4.7

- (a) Mengenalkan teknik tertentu yang dapat menunjang suasana yang akan diungkapkan.
- (b) Menggambar manusia dengan menata latarnya sesuai dengan gagasan yang diinginkan.

Putaran 12

C. Putaran Gabungan (burung, kura-kura, kelinci dan manusia)

1. U n s u r G r a h i t a

- a. **Mengenalkan konsep latar keberadaan dan keterkaitan antara obyek gambar burung, kura-kura, kelinci dan manusia.** Penjelasan tentang persamaan dan perbedaan cara hidup, cara berkembang biak, dan lain sebagainya.

(1) Latihan 4.8

Menggambar keterkaitan antara obyek-obyek manusia, kelinci, kura-kura dan burung secara fisik dan latar keberadaannya.

- b. **Menggali daya khayal anak tentang hubungan dari keempat obyek gambar (burung, kura-kura kelinci dan manusia).**

(1) Latihan 4.9 (lampiran 4.9)

- (a) Bercerita dengan tokoh utamanya adalah burung, kura-kura, kelinci dan manusia.

- (b) Menggambar gagasan khayali tentang hubungan obyek gambar burung, kura-kura, kelinci dan manusia.

Guru menggunakan bahan penunjang buku cerita bergambar, yaitu: Marlier, M. 1982. **Robi dan Susi di Pegunungan**. (terjemahan) Jakarta: PT. Gramedia.

2. **U n s u r T a t a**

Melatih siswa menerapkan prinsip-prinsip Seni Rupa dalam menata bidang gambarnya dengan obyek gambar burung, kura-kura, kelinci dan manusia.

(1) Latihan 4.10

Menata bidang gambar dengan obyek-obyek gambar burung, kelinci dan manusia serta obyek-obyek gambar lainnya. Obyek dibuat dari guntingan kertas berwarna atau kertas bekas berwarna, berpola beragam, dalam bentuk dan ukurannya.

3. **U n s u r G a r a p**

Mengungkap latar gambar dengan memanfaatkan media ungkap secara optimal

(1) Latihan 4.11

Menggambar manusia, burung, kura-kura dan kelinci dalam gagasan khayali dengan mengungkap ciri khasnya yang berbeda melalui media ungkap yang digunakan.

Lampiran 6

ALAT UKUR WPPSI

6.1 KISI-KISI UJI WPPSI

UJI	URAIAN
<u>Skala Katawi</u>	
1. Pengetahuan umum (<i>information</i>)	Pertanyaan mengenai informasi umum; mengukur kemampuan mengingat.
2. Perbendaharaan kata (<i>vocabulary</i>)	Mengukur pengetahuan tentang kata; mengukur perkembangan bahasa.
3. Kecekatan hitung (<i>arithmetic</i>)	Soal-soal katawi yang mengukur penalaran aritmatika.
4. Persamaan (<i>similarities</i>)	Menanyakan kesamaan obyek atau konsep tertentu; serta mengukur pemikiran abstrak.
5. Pengertian umum (<i>comprehension</i>)	Mengukur informasi praktis dan kemampuan untuk mengevaluasi pengalaman masa lampau.
6. Kalimat (<i>sentences</i>)	Serangkaian kata yang disajikan secara auditoris yang diulang dari depan atau dari belakang; mengukur perhatian dan ingatan luar kepala.
<u>Skala Kinerja</u>	
7. Rumah binatang (<i>animal house</i>)	Tugas untuk mengasosiasikan warna dengan beragam bentuk binatang; mengukur kecepatan belajar.
8. Melengkapi gambar (<i>picture completion</i>)	Melengkapi bagian gambar yang hilang dengan cara mencari dan menyebutkan; mengukur kewaspadaan gambar, ketajaman pengamatan dan ingatan gambar.
9. Jalanan jalan (<i>maze</i>)	Serangkaian jalinan jalan yang harus ditelusuri hingga mencapai suatu obyek; mengukur pemahaman tentang situasi lingkungan dan kemampuan mengantisipasi.
10. Rancang geometris (<i>geometric design</i>)	Suatu pola atau susunan pola geometris yang tergambar harus ditiru dengan menggambarkannya kembali ke kertas; kemampuan untuk memahami dan menganalisis pola dan kemampuan motorik untuk menggambarkannya.
11. Menyusun balok (<i>Block design</i>)	Potongan-potongan bentuk yang harus disatukan untuk membuat suatu pola yang sempurna; mengukur kemampuan yang berkaitan dengan hubungan bagian - keseluruhan.

Sumber: Lewis R. Aiken. (1987). *Assessment of intellectual functioning*. Boston: Allyn and Bacon, Inc. hlm. 181 - 183 dan Rita L. Atkinson, Richard C. Atkinson & Ernest R. Hilgard. (1991). *Introduction to psychology*. (terjemahan). Jakarta: Erlangga. hlm. 113.

6.2 KLASIFIKASI IQ MENURUT DAVID WECHSLER

IQ	KLASIFIKASI
130 ke atas	Very superior
120 - 129	Superior
110 - 119	Bright normal
90 - 109	Average
80 - 89	Dull normal
70 - 79	Border line
69 ke bawah	Mental defective

Sumber: Wechsler dalam Aiken. (1987). *Assessment of intellectual functioning*. Boston: Allyn and Bacon, Inc. hlm. 184

Lampiran 7**UJI KEMAMPUAN MENGGAMBAR**

WAKTU : 45 menit

Soal :

Gambarlah dengan menggunakan media ungap yang telah disediakan, sebuah gambar bertema **AKU DAN BINATANG KESAYANGANKU**".

Binatang yang harus digambar paling sedikit berjumlah tiga, yaitu:

- (1) Burung
- (2) Kura-kura
- (3) Kelinci

Kalian diizinkan menambah jumlah maupun jenis obyek lain yang diinginkan ke dalam gambarmu, tetapi tidak boleh mengurangi tiga obyek binatang yang telah disebutkan di atas.

“Selamat menggambar”

Petunjuk untuk guru

1. Siapkan media ungap dan kertas gambar yang akan digunakan siswa di atas meja mereka secara lengkap.
2. Ciptakan suasana yang menyenangkan anak sebelum uji ini dimulai. Bangun kepercayaan diri siswa dengan penjelasan bahwa semua anak mampu menggambar.
3. Bacakan isi soal dengan jelas pada siswa.
4. Guru diharapkan tidak memberi pengarahan maupun komentar-komentar atau contoh-contoh sewaktu uji ini dikerjakan siswa.

Lampiran 8**PEDOMAN PENILAIAN ALAT UKUR
KEMAMPUAN MENGGAMBAR**

- 8.1 Tabel Spesifikasi Penilaian Menggambar
Anak Usia 5-6 Tahun
- 8.2 Pengertian Operasional dari Aspek, Sub Aspek dan Pokok
Bahasan dalam Pedoman Penilaian
- 8.3 Indikator Penilaian Kemampuan Menggambar
Siswa Usia 5-6 Tahun

Lampiran 8.1

**TABEL SPESIFIKASI
PENILAIAN MENGGAMBAR ANAK USIA 5 - 6 TAHUN**

PERILAKU YANG DIUKUR		HASIL GAMBAR							JUMLAH	
		A KETRAMPILAN		B DAYA CIPTA						
		PENGUSAHAAN MEDIA & ALAT A1	KETEPATAN MENGGAMBAR OBJEK A2	DAYA KHAYAL B1	JUMLAH GAGASAN B2	KEASLIAN BERPIKIR B3	KETALARAN B4	SRINAYA B5		
POKOKBAHASAN		NOMOR INDIKATOR								
MEDIA ALAT DAN TEKNIK	1.1.1 TEKNIK		6	15					2	
2. BANGUN GAMBAR	2.1 KUALITAS DIRA	2.1.1 WARNA	1	7		21	27	32	35/36	7
		2.1.2 GARIS	2	8		22		33		4
		2.1.3 BENTUK	3	9	16	23/24	28	34	37/38	9
		2.1.4 BARIK	4		17					2
	2.2 KOMPOSI	2.2.1 PENGELOMPOKAN PENYUSUNAN	5			25			39	3
		2.2.2 KEJELASAN		10			29			2
		2.2.3 KERUANGAN & KEDALAMAN			18					1
3. POKOK MASALAH	3.1 OBJEK, TEMA & PERISTIWA	3.1.1 GAGASAN		11	19		30			3
		3.1.2 PERISTIWA		12	20		31			3
		3.1.3 TEMA		13		26				2
	3.2 UNGKAPAN	3.2.1 EMOSI		14					40	2
JUMLAH BUTIR PENILAIAN PER INDIKATOR		5	9	6	6	5	3	6		
JUMLAH BUTIR PENILAIAN PER SUB ASPEK		14		26						
JUMLAH TOTAL BUTIR PENILAIAN									40	

Gubahan dari :

Wilson (1971), "Evaluation of learning in art".
Bloom, Hasting, Mardaus (1971), "Handbook
on formative and summative evaluation of
student learning", N.Y. : McGraw Hill.

Lampiran 8.2

PENGERTIAN OPERASIONAL DARI ASPEK, SUB ASPEK DAN POKOK BAHASAN DALAM PEDOMAN PENILAIAN

Pedoman penilaian dibutuhkan dalam pengukuran hasil karya di bidang Seni Rupa karena subyektivitas amat berperan di dalamnya. Di samping itu jenis alat ukur yang biasa digunakan untuk mengukur suatu karya seni adalah uji kinerja yang memiliki subyektivitas yang tinggi pula. Faktor subyektivitas dalam pengukuran harus selalu dibatasi bahkan bila mungkin ditiadakan semaksimal mungkin mengingat hasil suatu pengukuran haruslah bersifat obyektif. Mengingat hal tersebut di atas maka cara pengukuran untuk suatu karya seni (dalam hal ini menggambar) yang digunakan dalam penelitian ini adalah cara analitik. Dalam cara analitik digunakan pedoman penilaian agar hasil penilaian yang diperoleh seobyektif mungkin.

Pemakaian pedoman penilaian untuk alat ukur kemampuan menggambar ini beracu pada perkembangan menggambar anak usia 5-6 tahun. Pada usia ini anak umumnya berada pada tahap Bagan sampai tahap campuran Bagan dan Realita. Pedoman penilaian ini terdiri atas penjelasan tentang aspek, sub aspek, indikator, deskriptor dari kemampuan perilaku yang diukur dan bidang kajian dari apa yang diukur, serta bagaimana mengukurnya. Seluruh indikator berjumlah 40 buah, dengan rincian 14 buah dari aspek ketrampilan dan 26 buah dari aspek daya cipta, sehingga perbandingan antara jumlah indikator tersebut adalah 1 : 2. Perbandingan ini sengaja dirancang dengan pemikiran bahwa penilaian suatu karya gambar (produk seni) anak usia 5-6 tahun harus beracu pada kemampuan dasar anak usia tersebut. Pada usia ini ketrampilan terutama yang berkaitan dengan kemampuan sensomotorik anak masih belum berkembang secara optimal sedang daya ciptanya tengah berkembang pada tingkat yang optimal.

Tema untuk gambar yang dinilai ini telah ditentukan, yaitu **Aku dan Binatang Kesayanganku** dengan jenis binatangnya **burung, kura-kura dan kelinci**. Ketentuan ini diberikan dengan tujuan agar terdapat persamaan di awal gagasan dan persamaan pada bobot masalah yang perlu dipecahkan anak. Ketentuan terhadap jenis binatang (burung, kura-kura dan kelinci), diperoleh dari penggalan minat anak terhadap binatang-binatang kesayangan mereka sebelum mereka mulai menggambar dengan tema ini dan pokok bahasan pada waktu perlakuan dilaksanakan.

Media ungkap yang digunakan telah ditentukan pula, yaitu krayon dari jenis

craypass untuk kelas krayon dan cat tempera untuk kelas cat. Alat gambarnya adalah kertas gambar leces dan kuas jenis pipih dengan ukuran 2,4 dan 6 serta kuas pit ukuran kecil. Sebelum pedoman penilaian ini digunakan, pelajarialah terlebih dahulu aspek-aspek beserta sub aspek yang digunakan dalam pengukuran kemampuan menggambar ini serta pokok bahasan yang berkaitan dengan aspek-aspek tadi. Berikut ini adalah tabel spesifikasi penilaian menggambar pada anak usia 5-6 tahun. Tabel ini menggambarkan kaitan-kaitan antara aspek, sub aspek dengan pokok bahasan yang diukur hingga menghasilkan 40 buah indikator penilaian.

ASPEK, SUB ASPEK DAN INDIKATOR PENILAIAN MENGGAMBAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

Bidang Penilaian Perilaku : Produksi

Aspek perilaku	:	A. Ketrampilan Menggambar
Sub Aspek		A.1 Pengendalian media dan alat gambar A.2 Ketepatan menggambar
Aspek perilaku	:	B. Daya Cipta (Bercipta Gambar)
Sub Aspek		B.1 Jumlah gagasan B.2 Ketalaran (Spontanitas) B.3 Daya khayal B.4 Keaslian berpikir B.5 Srinaya (Penataan estetik)
Aspek Isi	:	1. Media, Alat dan Proses
		1.1.1 Teknik
		2. Struktur Gambar
		2.1 Kualitas dria (sensory)
		2.1.1 Warna
		2.1.2 Garis
		2.1.3 Bentuk
		2.1.4 Barik

- 2.2 Komposisi
 - 2.2.1 Pengelompokan dan penyusunan
 - 2.2.2 Kejelasan
 - 2.2.3 Keruangan dan kedalaman
- 3. **Pokok Masalah**
 - 3.1 Obyek, Tema dan Peristiwa
 - 3.1.1 Gagasan
 - 3.1.2 Peristiwa
 - 3.1.3 Tema
 - 3.2 Ungkapan
 - 3.2.1 Emosi

PERILAKU PRODUKTIF

A. Aspek Perilaku Ketrampilan Menggambar

Ini merupakan aspek yang berkaitan dengan keahlian atau ketrampilan siswa dalam mengendalikan media dan alat gambar serta ketepatan menggambar untuk menciptakan obyek gambarnya.

A.1 Sub Aspek Pengendalian Media dan Alat Gambar

Merupakan sub aspek ketrampilan yang berkaitan dengan kemampuan siswa mengendalikan media dan alat gambar yang mereka gunakan.

Bila siswa menggunakan krayon, ia harus dapat menampilkan karakteristik (sifat dasar) krayon dalam karyanya. Adapun sifat dasar tersebut antara lain:

- (1) Mampu menampilkan garis yang berukuran kecil, sedang dan lebar.
- (2) Mampu mengisi bidang berukuran kecil hingga lebar.
- (3) Mampu menampilkan garis dan bidang yang berkesan padat dan berongga.
- (4) Mampu menampilkan kerincian bentuk-bentuk obyek gambar.
- (5) Mampu menampilkan barik dengan bentuk yang kecil dan rumit.
- (6) Mampu menampilkan permukaan bidang yang berkesan mengkilat, timbul dan etsa.
- (7) Mampu menampilkan campuran warna dalam bintik, garis, bidang dan bentuk lain.
- (8) Mampu menampilkan nuansa warna dengan memupuk warna dari muda ke tua.

Bila siswa menggunakan cat, ia harus dapat menampilkan ciri cat dalam karyanya. Adapun ciri tersebut antara lain:

- (1) Mampu menampilkan garis berukuran sedang hingga lebar tetapi sulit untuk ukuran kecil.
- (2) Mampu menampilkan garis dan bidang yang berkesan padat dan lembut.
- (3) Mampu mengisi bidang sedang hingga besar tetapi sulit untuk bidang yang kecil.
- (4) Mampu menampilkan bentuk-bentuk obyek yang sedang dan besar.
- (5) Mampu menampilkan barik yang rumit melalui bintik-bintik, garis-garis warna.
- (6) Mampu menampilkan permukaan bidang berkesan padat dan cetak.
- (7) Mampu menampilkan campuran warna dalam bintik, garis dan bidang.
- (8) Mampu menampilkan nuansa-nuansa warna walau membutuhkan prosedur yang agak lama.

Jadi kemampuan siswa dapat memanfaatkan secara optimal media dan alat gambar yang digunakannya untuk menghasilkan karya gambarnya.

A.2 Sub Aspek Ketepatan Menggambar

Merupakan sub aspek ketrampilan yang berkaitan dengan kemampuan siswa mengungkap kebermaknaan suatu obyek gambar melalui bentuk yang baik. Kemampuan mengungkap bangun obyek-obyek gambar sangat berpengaruh terhadap hasil gambar. Suatu hasil gambar selain bermakna untuk diri anak juga harus bermakna untuk pengamatnya, karena gambar berfungsi sebagai (1) ungkapan diri dan (2) alat komunikasi. Melalui menggambar anak dapat mengungkap konsep dan perasaannya.

B. Perilaku Daya Cipta (Bercipta Gambar)

Secara operasional daya cipta dirumuskan sebagai suatu kemampuan yang mencerminkan kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*) dalam berpikir serta kemampuan untuk membabarkan (*elaboration*) suatu gagasan (Lowenfeld, 1975). Dalam karya gambar, ciri-ciri bercipta tadi tercermin dalam sub aspek (1) jumlah gagasan, (2) ketalaran, (3) Daya khayal, (4) keaslian berpikir dan (5) srinaya (penataan estetik).

B.1 Sub Aspek Jumlah Gagasan

Jumlah gagasan merupakan cerminan dari kelancaran berpikir cipta. Hal ini merupakan kemampuan seorang anak untuk menghasilkan keragaman gagasan untuk menjawab suatu permasalahan dalam rentang waktu tertentu. Penekanan sub aspek ini terletak pada jumlah gagasan yang dihasilkan dan kesesuaian hubungan-hubungannya dengan permasalahan yang dihadapi. Pada gambar hal ini diwujudkan ke dalam unsur-unsur rupa, susunan gambar dan ungkapan dari tema yang telah diberikan.

B.2 Sub Aspek Ketalaran (Spontanitas)

Ketalaran merupakan cerminan dari kelenturan berpikir sebagai salah satu ciri berpikir cipta. Ketalaran merupakan suatu kemampuan seseorang dalam menanggapi suatu masalah secara cepat dan tepat berdasarkan kata hati tanpa dirancang terlebih dulu. Dalam gambar tanggapan tadi diwujudkan ke dalam unsur-unsur rupa atau bangun-bangun obyek gambar atau gagasan-gagasan yang bermakna.

B.3 Sub Aspek Daya Khayal

Daya khayal merupakan cerminan dari kelenturan dan keaslian berpikir yang merupakan ciri berpikir cipta. Daya khayal merupakan suatu proses mental yang terdiri dari gambaran-gambaran yang dihasilkan oleh khayalan seseorang yang sifatnya berlawanan dengan yang dihasilkan oleh pancaindra. Dalam karya gambar kemampuan berkhayal ini terwujud ke dalam teknik, bentuk, barik, keruangan, gagasan dan peristiwa.

B.4 Sub Aspek Keaslian Berpikir (Keunikan)

Keaslian berpikir merupakan salah satu ciri dalam berpikir cipta yang merupakan kemampuan mencipta sesuatu yang baru yang berbeda dari biasanya, dan bukan merupakan pengulangan dari hal yang telah ada. Dalam gambar kemampuan ini berwujud suatu hasil dalam hal warna, bentuk, kejelasan, gagasan, peristiwa.

B.5 Sub Aspek Srinaya (Penataan Estetik)

Srinaya merupakan cerminan dari kemampuan membabarkan (elaborasi) suatu gagasan sebagai salah satu ciri berpikir cipta. Kemampuan ini berkaitan dengan

keselarasan rancangan dan penataan suatu gagasan.

Dalam gambar, hal ini merupakan kemampuan menggabungkan dan menata (1) unsur-unsur rupa ke dalam suatu obyek gambar dan (2) obyek-obyek gambar ke dalam suatu bidang gambar secara keseluruhan. Keselarasan penataan ini harus beracu pada kaidah-kaidah Seni Rupa, yaitu keseimbangan, irama dan kesatuan.

ASPEK ISI

1. Aspek Media, Alat dan Proses

Aspek media, alat dan proses merupakan urutan isi aspek pertama dalam Seni Rupa.

1.01 Sub Aspek Teknik

Merupakan cara yang digunakan seseorang yang berkaitan dengan media dan alat dalam proses pembentukan karya. Pembuatan dengan media dan alat tertentu memerlukan teknik-teknik tertentu yang mengacu pada sifat dasar dari media dan alat yang digunakan.

2. Aspek Struktur Gambar

2.01 Sub Aspek Kualitas dria (sensory).

Kualitas dria berkaitan dengan unsur rupa dasar yang membentuk suatu karya Seni Rupa. Adapun unsur rupa dasar tersebut adalah: warna, garis, bentuk dan barik.

2.1.1 Warna

Adalah tanggapan dari sinar yang datang pada pikiran dan mata seseorang. Setiap warna memiliki kesan yang unik terhadap setiap manusia. Warna yang disukai dan sering digunakan oleh anak adalah warna yang sesuai dengan kepribadiannya.

Kualitas warna yang ada pada karya rupa anak usia 5-6 tahun adalah : Warna asli dan bukan warna campuran, warna yang diterapkan tidak sama dengan keadaan yang sebenarnya, warna yang dipilih sangat dipengaruhi keadaan perasaannya, sangat menyukai tata warna beragam.

2.1.2 Garis

Adalah ungkapan diri yang paling dini dari seseorang dalam bentuk rupa. Garis selalu berawal dari satu titik dan berakhir pada titik yang lain. Garis selalu memberi arah dan dapat disusun menjadi bentuk, bidang hingga ruang. Jenis garis terdiri atas: Garis lurus, garis lengkung, garis bersudut. Di samping itu dikenal macam garis berdasarkan letak kedudukannya seperti: Garis horizontal, garis diagonal dan garis vertikal. Macam garis dapat dibedakan berdasarkan sifatnya seperti : Garis keras, garis lembut, garis tajam dan garis halus, garis tebal dan tipis, panjang dan pendek, bersambung dan putus. Mutu garis pada anak usia 5-6 tahun berkaitan dengan jenis pribadinya. Garis tebal dan padat menggambarkan rasa percaya diri yang tinggi akan kemampuannya menggambar. Garis yang tipis dan terputus-putus menggambarkan ketidakpercayaan dirinya dalam menuangkan gagasannya ke dalam bentuk gambar.

2.1.3 Bentuk

Bentuk merupakan paduan dari berbagai macam jenis garis yang bersambungan dan berakhir pada titik awalnya. Berbagai bentuk rupa tidak hanya berbeda dari apa yang diketahui, tetapi juga tergantung dari bagaimana seseorang memandangnya dan dimana benda tersebut berada.

Bentuk memiliki keberagaman seperti: Bentuk geometris, dan bentuk organis (bentuk-bentuk yang alami). Berdasarkan sifatnya, bentuk dapat pula dibedakan menjadi bentuk besar dan kecil, bentuk terang dan gelap, bentuk dalam dan luar serta bentuk halus dan kasar.

Kualitas bentuk pada anak usia 5-6 tahun sudah memiliki kerumitan dan kebaruan. Bentuk muka sudah dilengkapi dengan mata, hidung, mulut, gigi, kuping dan rambut. Tangan sudah dilengkapi dengan jari. Gambar manusia sudah dilengkapi dengan baju, sepatu dan perlengkapan lain seperti topi dan pita. Pada usia ini bentuk-bentuk obyek yang seringkali dibuat adalah: bunga, binatang, perabot rumah, manusia dan pohon.

Bagi anak laki-laki, yang dihasilkan adalah bentuk-bentuk yang mengarah ke obyek yang bergerak dan binatang. Anak perempuan lebih cenderung menggambar makhluk hidup. Bentuk yang telah diciptakan biasanya akan digambar dalam bentuk-bentuk pengulangan, dan biasanya melalui pengulangan bentuk ini anak akan memperkaya bentuk tersebut.

2.1.4 Barik

Barik adalah sifat permukaan benda. Sifat permukaan tersebut dapat bersifat kasar, licin, kusam, mengkilat, polos dan bergurat. Macam barik adalah: (a) barik alami, yaitu sifat permukaan yang terdapat pada benda alam, (b) barik buatan mesin, yaitu sifat permukaan yang terjadi karena proses produksi, (c) barik buatan manusia, yaitu sifat permukaan yang terdapat pada benda-benda dalam gambar. Kualitas barik yang dimiliki oleh anak usia 5-6 tahun adalah polos. Tetapi dengan adanya penguasaan unsur dasar gambar, bimbingan guru dan sejalan dengan perkembangan anak maka barik polos tersebut akan berubah menjadi barik yang terdiri atas unsur-unsur dasar bentuk.

2.2 Sub Aspek Komposisi

Merupakan suatu cara penyusunan unsur-unsur rupa dasar menjadi suatu obyek gambar atau penyusunan obyek-obyek gambar ke dalam bidang gambar. Komposisi meliputi berbagai aspek seperti nilai kontras, gerak terarah, tekanan, letak, ukuran, tempat, pola, keseimbangan, bentuk dan latar. Komposisi dikendalikan oleh perasaan estetik, keberartian dan gaya rupa dari seseorang.

2.2.1 Pengelompokan dan Penyusunan.

Pengelompokan dan penyusunan unsur-unsur rupa dasar ke suatu obyek gambar maupun pengelompokan dan penyusunan bentuk obyek-obyek gambar ke bidang gambar keseluruhan merupakan bagian dari sub aspek komposisi.

Anak usia 5-6 tahun menyusun bidang gambar secara penuh. Penyusunan dan pengelompokan ini seringkali dikerjakan sesuai dengan minat dan perasaannya saja tanpa memperhatikan persyaratan-persyaratan komposisi yang baik. Secara keseluruhan bentuk obyek gambar disusun terpisah dan diletakkan menyebar pada bidang gambar. Belum ada hubungan yang baik antara satu obyek dengan lainnya sehingga sering nampak kacau. Penataan bidang gambarnya, susunannya cenderung setangkup dan mengitari garis tengah tegak. Penataan semacam ini menimbulkan kesan statis. Tapi pada sebagian anak ada yang telah berhasil mengungkapkan adanya kegiatan pada obyeknya hingga gambar nampak lebih dinamis. Umumnya gerakan pada susunan keseluruhan bidang gambar tidak nampak namun telah terungkap kegiatan pada obyek dengan menyusun letak yang berbeda dan berirama.

Kadangkala obyek gambar diberi tambahan gegaris bergelombang atau lingkaran yang diulang sehingga menunjukkan adanya gerakan. Pemakaian atribut-atribut tambahan maupun goresan berputar diberikan pada obyek gambar mereka agar nampak bergerak.

2.2.2 Kejelasan

Kejelasan adalah jelas samarnya obyek yang digambar dengan latarnya. Umumnya anak pada usia ini menggambar obyek di atas latar yang kosong karena perhatian mereka masih berpusat pada obyek gambar. Pada umumnya latar gambar belum diperhatikan, namun terdapat beberapa anak yang sudah mulai membagi perhatiannya antara obyek dan latar. Selain itu, kejelasan meliputi kejelasan bentuk obyek yang digambar, seperti kejelasan makna obyek serta ciri dari setiap obyek yang diungkapkan.

2.2.3 Keruangan dan Kedalaman

Gambaran ruang pada anak usia 5-6 tahun secara perspektif belum nampak. Namun dari berbagai penelitian ditemukan bahwa sejak masa mencoreng anak telah menyadari dan menafsirkan secara verbal tentang ruang dan jarak walau mereka cenderung tidak memberi buktinya. Pada masa 5-6 tahun anak telah menyatakan penafsiran mereka terhadap ruang dengan membuat garis pijak (garis tanah). Perspektifnya masih bersifat gemaris. Mereka menata keruangan dalam dua daerah, yaitu daerah di atas garis pijak sebagai tempat dari bumi ke langit dan daerah tanah ke horizon. Untuk membedakan kejadian atau bagian lain dari cerita umumnya mereka membuat garis pijak lebih dari satu. Banyak pula ditemukan adanya kecenderungan perspektif terbalik dimana bagian yang jauh, kelihatan lebih besar dari yang dekat. Garis-garis vertikal tegak digambar rebah dan seringkali membentuk lingkaran. Anak belum menyadari adanya benda-benda yang bertumpuk dan saling menutup. Mereka juga belum membuat obyek-obyek jauh dekat memiliki ukuran yang berbeda atau berbeda warna.

3. Aspek Pokok Masalah

Aspek ini biasanya berkaitan dengan gagasan, obyek, kejadian atau peristiwa, tema, lambang dan kiasan dalam gambar.

3.01 Sub Aspek Obyek, Tema dan Peristiwa.

Obyek, tema dan peristiwa dalam gambar merupakan paduan yang biasanya dapat terungkap dalam bentuk gambar dengan baik bila berkaitan dengan minat anak. Pada anak usia 5-6 tahun obyek gambar yang mereka minati berbeda antara anak laki dan perempuan. Anak laki senang dengan obyek yang bergerak dan perempuan senang dengan obyek yang berasal dari makhluk hidup. Di samping itu obyek yang disenangi anak dapat muncul dari film kesukaannya. Tema gambar diberikan anak di awal pembuatan karyanya. Kemudian biasanya mereka menambahkan tema tersebut setelah mereka selesai membuat karya. Pada kesempatan ini tema dan obyek dan obyek gambar telah ditetapkan, yaitu: **Aku dan binatang kesayanganku** dan obyeknya ialah manusia sebagai aku dan burung, kura-kura, kelinci sebagai binatang kesayangan. Penentuan batasan ini tetap memperhatikan minat anak seperti yang telah dijelaskan pada pembahasan di awal.

3.1.1 Gagasan

Merupakan suatu hasil pikiran, perasaan dan kesadaran yang menyatu kedalam suatu kesatuan yang utuh (Wilson, 1971).

Jadi bergagas dalam menggambar adalah proses yang berkaitan dengan suatu kemampuan seseorang untuk menerima, mencerna dan mengolah masalah yang dihadapi berdasarkan pikiran, perasaan dan kesadaran yang dimilikinya. Kemudian ia mencipta suatu gagasan yang dituangkan ke bentuk gambar.

Anak berusia 5-6 tahun pada umumnya sudah dapat menuangkan gagasannya kedalam bentuk gambar walau masih dalam bentuk-bentuk yang sederhana. Makna bentuk yang digambarkannya sudah dapat dipahami oleh orang lain. Namun sering ditemukan pula adanya anak yang putus asa atau kecewa karena jumlah dan jenis gagasan yang dimiliki tidak dapat dituangkan ke bentuk gambar yang bermakna karena adanya keterbatasan dalam pengetahuan tentang obyek yang bersangkutan, kematangan struktur ruang dan motorik halusny. Kekecewaan ini akan terwujud dalam gambar yang cemoreng.

Umumnya bila mereka berhasil menuangkan gagasan ke bentuk gambar, mereka menggambar obyek-obyek yang memiliki kadar khayali yang tinggi.

3.1.2 Peristiwa.

Peristiwa atau kejadian dalam gambar dikaitkan dengan alur cerita yang ada pada gambar tersebut. Apakah alur cerita yang diungkap berkaitan dengan tema dalam gambar yang ditugaskan Apakah alur cerita tersebut ada pada gagasan yang diungkap? Apakah alur cerita yang diungkap ini memiliki daya khayal yang sangat baik? Dan apakah secara keseluruhan alur ceritanya memiliki keunikan?

Pada anak usia 5-6 tahun alur cerita yang diungkap dalam gambarnya umumnya masih berdiri terpisah. Namun kenyataannya kemampuan anak yang baik dalam memberi tanggapan dan mencerna masalah yang diberikan akan mampu pula mengungkapkan gambar yang memiliki alur cerita yang utuh dan bersikait serta mendukung tema yang diberikan.

3.1.3 Tema

Tema atau topik gambar merupakan pokok masalah yang perlu dicerna dan dipecahkan ke dalam bentuk gambar. Tema dalam menggambar dapat diberikan dan dapat pula ditentukan oleh anak tersebut. Umumnya pada anak usia 5-6 tahun tema gambar dapat ditambahkan setelah gambarnya diselesaikan. Dalam kesempatan ini tema gambar telah ditetapkan seperti pada uraian terdahulu.

3.2 Ungkapan

3.2.1 Emosi

Secara psikologi, emosi merupakan reaksi yang terungkap karena adanya perasaan yang sangat menyenangkan atau sangat tidak menyenangkan. Dalam gambar ungkapan perasaan ini penting perannya karena Pada anak usia 5-6 tahun ungkapan perasaan ke dalam bentuk gagasan lebih diutamakan dari bentuk itu sendiri. Ungkapan perasaan ke bentuk gambar ini berwujud distorsi bentuk, warna dan komposisi.

Distorsi bentuk adalah usaha memperbesar, menciut atau mempertegas ukuran obyek, menghilangkan bagian atau keseluruhan dari suatu obyek.

Distorsi warna adalah usaha menerapkan warna-warna yang sangat suram, sangat cerah, dan warna yang berbeda dengan warna alam.

Distorsi komposisi adalah susunan yang tidak setangkup atau adanya pusat figur sebagai penekanan susunan. Ungkapan perasaan ke dalam bentuk gambar ini dapat diwujudkan baik dalam bentuk setiap obyek maupun bentuk keseluruhan gambar.

Lampiran 8.3

INDIKATOR PENILAIAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR SISWA USIA 5-6 TAHUN

A.1 - 2.1.1 PENGENDALIAN MEDIA & ALAT GAMBAR DENGAN KUALITAS WARNA			
NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
1	Teknik pencampuran warna	1 - 10 11 - 25 26 - 40 41 - 65 66 - 80 81 - 100	Obyek berkontur tanpa pengisian bidang. Bidang obyek berwarna primer. Bidang obyek berwarna campuran dari warna campuran yang tersedia. Bidang obyek berwarna campuran dari warna campuran yang dibuat sendiri. Bidang obyek berwarna campuran dari campuran bintik dengan garis warna; atau dari garis dengan garis warna; atau dari bidang dengan bidang warna; atau dari bentuk lainnya. Bidang obyek berwarna campuran dari campuran bintik dengan garis warna; atau campuran dari bintik dengan bidang warna; atau campuran dari bintik dengan bentuk lain warna; atau campuran dari bidang dengan garis warna; atau campuran dari bidang dengan bentuk lain warna; atau campuran dari garis dengan bentuk lain warna.

Cara menilai :

1. Setiap obyek gambar yang ada di lembar gambar dinilai dengan rentang nilai di atas.
2. Bila pada gambar terdapat 1 jenis obyek berjumlah lebih dari 3 buah, ambillah 3 buah obyek yang terbaik untuk dinilai.
3. Jumlah nilai yang diperoleh dibagi dengan jumlah obyek gambar yang dinilai, hasilnya merupakan nilai dari indikator ini.

A.1 - 2.1.2 PENGENDALIAN MEDIA & ALAT GAMBAR DENGAN KUALITAS GARIS			
NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
2	Pemakaian paduan garis tipis tebal dalam obyek gambar untuk memperkuat karakter gambar.	1 - 20 21 - 40 41 - 60 61 - 80 81 - 100	Sangat kurang memakai garis tipis tebal. Kurang memakai garis tipis tebal. Cukup memakai garis tipis tebal. Memakai garis tipis tebal dengan baik. Sangat baik memakai garis tipis tebal.

Cara menilai :

1. Setiap obyek gambar yang ada di lembar gambar dinilai dengan rentang nilai di atas.
2. Jumlah nilai yang diperoleh dibagi dengan jumlah obyek gambar yang dinilai, hasilnya merupakan nilai dari indikator ini.

A.1 - 2.1.3 PENGENDALIAN MEDIA & ALAT GAMBAR DENGAN KUALITAS BENTUK			
NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
3	Kerapihan pengisian bidang obyek gambar.	1 - 20 21 - 40 41 - 60 61 - 80 81 - 100	Bidang obyek tidak diisi hanya berkontur. Bidang obyek diisi namun keluar dari garis tepi obyek. Bidang obyek diisi tidak keluar garis tepi. Bidang obyek diisi tidak keluar garis dan sesuai dengan bentuk obyek. Bidang obyek diisi tidak keluar garis tepi dan memperhatikan gelap terang obyek.

Cara menilai :

1. Setiap obyek gambar yang ada di lembar gambar dinilai dengan rentang nilai di atas.
2. Jumlah nilai yang diperoleh dibagi dengan jumlah obyek gambar yang dinilai, hasilnya merupakan nilai dari indikator ini.

A.1 - 2.1.4 PENGENDALIAN MEDIA & ALAT GAMBAR DENGAN KUALITAS BARIK			
NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
4	Paduan unsur-unsur gambar untuk barik.	1 - 10 11 - 40 41 - 70 71 - 100	Bidang pada obyek gambar kosong tanpa barik. Bidang pada obyek gambar diisi dengan warna polos. Bidang pada obyek gambar diisi dengan 1 macam jenis barik. Bidang pada obyek gambar diisi dengan paduan lebih dari 1 jenis barik. Paduan dari garis dengan bidang, atau paduan dari garis dengan bintik, atau paduan dari garis dengan garis, paduan dari garis dengan bentuk lain, atau paduan dari bidang dengan bintik, atau paduan dari bidang dengan bentuk lain, atau paduan dari bentuk lain dengan bintik, atau paduan dari bentuk lain dengan garis.

Cara menilai :

1. Setiap obyek gambar yang ada di lembar gambar dinilai dengan rentang nilai di atas.
2. Jumlah nilai yang diperoleh dibagi dengan jumlah obyek gambar yang dinilai, hasilnya merupakan nilai dari indikator ini.

A.1 - 2.2.1 PENGENDALIAN MEDIA & ALAT GAMBAR DENGAN PENGELOMPOKAN DAN PENYUSUNAN			
NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
5	Gerakan pada obyek gambar.	1 - 20 21 - 40 41 - 60 61 - 80 81 - 100	Obyek gambar tidak bergerak. Gerakan pada obyek gambar kurang dinamis. Gerakan pada obyek gambar cukup dinamis. Gerakan pada obyek gambar dinamis. Gerakan pada obyek gambar sangat dinamis.
<p>Cara menilai :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap obyek gambar yang ada di lembar gambar dinilai dengan rentang nilai di atas. 2. Penilaian hanya diberikan pada obyek gambar yang memiliki kemungkinan bergerak. 3. Jumlah nilai yang diperoleh dibagi dengan jumlah obyek gambar yang dinilai, hasilnya merupakan nilai dari indikator ini. 			

A.2 - 1.1.1 KETEPATAN MENGGAMBAR OBYEK DENGAN TEKNIK PENGUASAAN MEDIA GAMBAR			
NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
6	Kejelasan bentuk obyek gambar dengan latarnya.	1 - 20 21 - 40 41 - 60 61 - 80 81 - 100	Bentuk obyek gambar dengan latar tidak jelas berbeda. Bentuk obyek gambar dengan latar kurang jelas berbeda. Bentuk obyek gambar dengan latar berbeda cukup jelas. Bentuk obyek gambar dengan latar berbeda jelas. Bentuk obyek gambar dengan latar berbeda sangat jelas.
<p>Cara menilai :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap obyek gambar yang ada di lembar gambar dinilai dengan rentang nilai di atas. 2. Hasil nilai yang diperoleh merupakan nilai dari indikator ini. 			

A.2 - 2.1.1

KETEPATAN MENGGAMBAR OBYEK DENGAN KUALITAS WARNA

NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
7	Perbedaan bidang warna	1 - 20	Kedua bidang obyek gambar yang bersebelahan berwarna serupa dan kedua bidang tersebut hanya dibedakan oleh garis tepi obyek gambar yang berwarna sama dengan bidang obyek tersebut.
		21 - 40	Kedua bidang obyek gambar yang bersebelahan berwarna sama dan kedua bidang tersebut dibedakan dengan kontur yang berbeda warna.
		41 - 60	Kedua bidang obyek gambar yang bersebelahan berwarna sejenis dengan tone yang berbeda.
		61 - 80	Kedua bidang obyek gambar yang bersebelahan berbeda dengan warna putih.
		81 - 100	Kedua bidang obyek gambar yang bersebelahan berbeda warnanya.

Cara menilai :

1. Setiap obyek gambar yang ada di lembar gambar dinilai dengan rentang nilai di atas.
2. Jumlah nilai yang diperoleh dibagi dengan jumlah obyek gambar yang dinilai, hasilnya merupakan nilai dari indikator ini.

A.2 - 2.1.2

KETEPATAN MENGGAMBAR OBYEK DENGAN KUALITAS GARIS

NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
8	Penciptaan obyek gambar dari garis yang tegas mantap	1 - 20	Garis pada obyek gambar sangat kurang tegas.
		21 - 40	Garis pada obyek gambar kurang tegas.
		41 - 60	Garis pada obyek gambar cukup tegas.
		61 - 80	Garis pada obyek gambar tegas.
		81 - 100	Garis pada obyek gambar sangat tegas.

Cara menilai :

1. Setiap obyek gambar yang ada di lembar gambar dinilai dengan rentang nilai di atas.
2. Jumlah nilai yang diperoleh dibagi dengan jumlah obyek gambar yang dinilai, hasilnya merupakan nilai dari indikator ini.

A.2 - 2.1.3

KETEPATAN MENGGAMBAR OBYEK DENGAN KUALITAS BENTUK

NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
9	Penciptaan obyek gambar secara rinci.	1 - 20	Obyek gambar sangat kurang rinci.
		21 - 40	Obyek gambar kurang rinci.
		41 - 60	Obyek gambar cukup rinci.
		61 - 80	Obyek gambar rinci.
		81 - 100	Obyek gambar sangat rinci.

Cara menilai :

1. Setiap obyek gambar yang ada di lembar gambar dinilai dengan rentang nilai di atas.
2. Jumlah nilai yang diperoleh dibagi dengan jumlah obyek gambar yang dinilai, hasilnya merupakan nilai dari indikator ini.

A.2 - 2.2.2

KETEPATAN MENGGAMBAR OBYEK DENGAN KUALITAS BENTUK

NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
10	Karakteristik setiap obyek gambar dalam tema.	1 - 20	Karakter obyek sangat kurang kuat.
		21 - 40	Karakter obyek kurang kuat.
		41 - 60	Karakter obyek cukup kuat.
		61 - 80	Karakter obyek kuat.
		81 - 100	Karakter obyek sangat kuat.

Cara menilai :

1. Obyek gambar yang dinilai hanyalah obyek gambar yang telah ditentukan dalam tema (manusia, burung, kura-kura dan kelinci) 4 buah obyek gambar.
2. Bila pada gambar yang dinilai hanya terdapat 3 atau 2 obyek dalam tema maka jumlah nilai yang diperoleh tetap dibagi dengan 4 dan hasilnya merupakan nilai indikator ini.
3. Bila pada gambar yang dinilai terdapat lebih dari 1 buah obyek gambar untuk setiap jenis obyek dalam tema, maka ambil satu buah yang terbaik dari setiap jenis obyek untuk dinilai.

A.2 - 3.1.1 KETEPATAN MENGGAMBAR OBYEK DENGAN GAGASAN			
NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
11	Perwujudan gagasan yang jelas ke dalam bentuk gambar.	1 - 20	Gagasan obyek ke bentuk gambar sangat kurang jelas.
		21 - 40	Gagasan obyek ke bentuk gambar kurang jelas.
		41 - 60	Gagasan obyek ke bentuk gambar cukup jelas.
		61 - 80	Gagasan obyek ke bentuk gambar jelas.
		81 - 100	Gagasan obyek ke bentuk gambar sangat jelas.

Cara menilai :

1. Setiap obyek gambar yang ada di lembar gambar dinilai dengan rentang nilai di atas.
2. Bila pada gambar terdapat 1 jenis obyek berjumlah lebih dari 3 buah, ambillah 3 buah obyek yang terbaik untuk dinilai.
3. Jumlah nilai yang diperoleh dibagi dengan jumlah obyek gambar yang dinilai, hasilnya merupakan nilai dari indikator ini.

A.2 - 3.1.2 KETEPATAN MENGGAMBAR OBYEK DENGAN PERISTIWA DALAM GAMBAR			
NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
12	Penyusunan obyek dalam alur cerita yang jelas.	1 - 25	Setiap obyek memiliki cerita terpisah-pisah.
		26 - 50	Obyek gambar disusun dalam bagian-bagian cerita.
		51 - 75	Obyek gambar disusun dalam satu cerita namun tidak mendukung tema.
		76 - 100	Obyek gambar disusun dalam satu cerita yang sesuai dengan tema.

Cara menilai :

1. Gambar dinilai secara keseluruhan berdasarkan rentang nilai di atas.
2. Tema yang diberikan adalah Aku dan binatang-binatang kesayanganku (manusia, burung, kura-kura dan kelinci).
3. Hasil nilai yang diperoleh merupakan nilai dari indikator ini.

A.2 - 3.1.3

KETEPATAN MENGGAMBAR OBYEK DENGAN TEMA GAMBAR

NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
13	Penerjemahan obyek gambar dari tema.	1 - 20	Penerjemahan obyek dari tema sangat kurang jelas.
		21 - 40	Penerjemahan obyek dari tema kurang jelas.
		41 - 60	Penerjemahan obyek dari tema cukup jelas.
		61 - 80	Penerjemahan obyek dari tema jelas.
		81 - 100	Penerjemahan obyek dari tema sangat jelas.

Cara menilai :

1. Indikator ini hanya menilai obyek gambar yang ada pada tema (4 macam obyek : manusia, burung, kura-kura dan kelinci).
2. Bila pada gambar terdapat 1 jenis obyek berjumlah lebih dari 1 buah, ambillah 1 buah obyek yang terbaik.
3. Jumlah nilai yang diperoleh dibagi dengan jumlah obyek gambar yang dinilai (dibagi 4) kemudian hasilnya merupakan nilai dari indikator ini.

A.2 - 3.2.1

KETEPATAN MENGGAMBAR OBYEK DENGAN EMOSI

NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
14	Perwujudan emosi ke dalam gambar.	1 - 20	Terdapat distorsi bentuk atau warna atau komposisi dalam gambar.
		21 - 40	Terdapat distorsi bentuk dan warna.
		41 - 60	Terdapat distorsi warna dan komposisi.
		61 - 80	Terdapat distorsi bentuk dan komposisi.
		81 - 100	Terdapat distorsi bentuk, warna dan komposisi.

Distorsi bentuk adalah ukuran obyek yang diperbesar atau diperkecil atau mempertegas suatu obyek.
Distorsi warna adalah warna yang sangat suram, sangat cerah, warna yang berbeda dengan warna alam.
Distorsi komposisi adalah susunan yang tidak setangkup; adanya figur sentral sebagai penekanan susunan.

Cara menilai :

1. Seluruh obyek yang mengalami distorsi dinilai dengan menggunakan rentang nilai di atas.
2. Bila terdapat bentuk obyek gambar sejenis yang mengalami distorsi yang sama dan mengalami distorsi yang berbeda, ambil 1 saja yang terbaik untuk dinilai.
3. Hasil nilai yang diperoleh merupakan nilai dari indikator ini.

B.1 - 1.1.1

DAYA KHAYAL DENGAN TEKNIK PENGUASAAN MEDIA DAN ALAT GAMBAR

NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
15	Teknik gambar yang mendukung daya khayal.	1 - 20	Teknik gambar sangat kurang mendukung daya khayal.
		21 - 40	Teknik gambar kurang mendukung daya khayal.
		41 - 60	Teknik gambar cukup mendukung daya khayal.
		61 - 80	Teknik gambar mendukung daya khayal.
		81 - 100	Teknik gambar sangat mendukung daya khayal.

Cara menilai :

1. Sebelum penelitian dimulai, penilai harus mengamati secara seksama khayalan apa yang ada pada gambar yang dinilai. Amati dan perhatikan apakah khayalan yang diungkapkan anak muncul secara maksimal karena adanya dukungan teknik gambar yang dikuasai anak. Setelah itu baru lakukan penilaian berdasarkan rentang nilai di atas.
2. Penilaian diberikan secara keseluruhan berdasarkan rentang nilai di atas.
3. Hasil nilai yang diperoleh merupakan nilai dari indikator ini.

B.1 - 2.1.3

DAYA KHAYAL DENGAN KUALITAS BENTUK

NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
16	Jumlah obyek gambar yang khayali.	1 - 20	Bentuk obyek gambar sangat kurang khayali.
		21 - 40	Bentuk obyek gambar kurang khayali.
		41 - 60	Bentuk obyek gambar cukup khayali.
		61 - 80	Bentuk obyek gambar baik khayali.
		81 - 100	Bentuk obyek gambar sangat khayali.

Cara menilai :

1. Pilihlah 5 buah obyek yang menurut anda berbentuk paling khayali dalam gambar yang dinilai.
2. Beri nilai masing-masing obyek (maksimal 5 buah) sesuai dengan rentang nilai di atas.
3. Bila terdapat bentuk obyek gambar sejenis yang sama dan mempunyai kadar khayali yang berbeda, ambil 1 saja yang terbaik untuk dinilai.
4. Hasil penilaian dari ke 5 obyek tadi dijumlahkan dan kemudian dibagi dengan 5.
5. Apabila menurut anda jumlah obyek yang memiliki kadar khayali seperti rentang nilai di atas kurang dari 5, maka berilah nilai nol untuk obyek yang tidak khayali tersebut.
Ingat! Jumlah nilai tetap dibagi dengan 5 untuk memperoleh nilai akhir.

B.1 - 2.1.4
DAYA KHAYAL DENGAN KUALITAS BARIK

NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
17	Jumlah obyek yang berbarik khayali sehingga memperkuat karakter obyek gambar.	1 - 20	Barik pada obyek gambar sangat kurang kadar kekhayaliannya.
		21 - 40	Barik pada obyek gambar kurang kadar kekhayaliannya.
		41 - 60	Barik pada obyek gambar cukup kadar kekhayaliannya.
		61 - 80	Barik pada obyek gambar baik kadar kekhayaliannya.
		81 - 100	Barik pada obyek gambar sangat baik kadar kekhayaliannya.

Cara menilai :

1. Pilihlah 5 buah obyek yang menurut anda berbentuk paling khayali dalam gambar yang dinilai.
2. Beri nilai masing-masing obyek (maksimal 5 buah) sesuai dengan rentang nilai di atas.
3. Bila terdapat bentuk obyek gambar sejenis yang sama dan mempunyai kekhayalian barik yang beda, ambil 1 saja yang terbaik untuk dinilai.
4. Hasil penilaian dari ke 5 obyek tadi dijumlahkan dan kemudian dibagi dengan 5.
5. Apabila menurut anda jumlah obyek yang memiliki barik khayali seperti rentang nilai di atas kurang dari 5, maka berilah nilai nol untuk obyek yang tidak berbarik khayali tersebut. Ingat! Jumlah nilai tetap dibagi dengan 5 untuk memperoleh nilai akhir.

B.1 - 2.2.3
DAYA KHAYAL DENGAN KERUANGAN

NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
18	Jumlah garis pijak mendatar dalam gambar.	1 - 20	Terdapat 1 garis pijak mendatar.
		21 - 40	Terdapat 2 garis pijak mendatar.
		41 - 60	Terdapat 3 garis pijak mendatar.
		61 - 80	Terdapat 4 garis pijak mendatar.
		81 - 100	Terdapat lebih dari 4 garis pijak mendatar.

Cara menilai :

1. Gambar dinilai secara keseluruhan berdasarkan rentang nilai di atas.
2. Bentuk garis pijak mendatar tidak perlu digores dalam bentuk garis nyata namun dapat berbentuk garis khayal.
3. Hasil nilai yang diperoleh merupakan nilai dari indikator ini.

B.1 - 3.1.1

DAYA KHAYAL DENGAN GAGASAN

NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
19	Jumlah gagasan yang khayali.	1 - 20	Gagasan pada obyek gambar sangat kurang khayali.
		21 - 40	Gagasan pada obyek gambar kurang khayali.
		41 - 60	Gagasan pada obyek gambar cukup khayali.
		61 - 80	Gagasan pada obyek gambar baik khayali.
		81 - 100	Gagasan pada obyek gambar sangat khayali.

Cara menilai :

1. Pilihlah 5 buah obyek yang menurut anda bergagasan paling khayali dalam gambar yang dinilai.
2. Beri nilai masing-masing obyek (maksimal 5 buah) sesuai dengan rentang nilai di atas.
3. Bila terdapat bentuk obyek gambar sejenis yang sama dan mempunyai gagasan kekhayalian yang berbeda, ambil 1 saja yang terbaik untuk dinilai.
4. Hasil penilaian dari ke 5 obyek tadi dijumlahkan dan kemudian dibagi dengan 5.
5. Apabila menurut anda jumlah obyek yang memiliki gagasan khayali seperti rentang nilai di atas kurang dari 5, maka berilah nilai nol untuk obyek yang tidak bergagasan khayali tersebut. Ingat! Jumlah nilai tetap dibagi dengan 5 untuk memperoleh nilai akhir.

B.1 - 3.1.2

DAYA KHAYAL DENGAN PERISTITWA DALAM GAMBAR

NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
20	Alur cerita yang khayali.	1 - 20	Alur cerita dalam gambar sangat kurang kadar khayalinya.
		21 - 40	Alur cerita dalam gambar kurang kadar khayalinya.
		41 - 60	Alur cerita dalam gambar cukup kadar khayalinya.
		61 - 80	Alur cerita dalam gambar baik kadar khayalinya.
		81 - 100	Alur cerita dalam gambar sangat baik kadar khayalinya.

Cara menilai :

1. Gambar dinilai secara keseluruhan berdasarkan rentang nilai di atas.
2. Hasil nilai yang diperoleh merupakan nilai dari indikator ini.

B.2 - 2.1.1

JUMLAH GAGASAN DENGAN KUALITAS WARNA





NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
21	Jumlah warna dalam gambar.	10 20 30 40 50 60 70 80 90 100	Memakai 1 macam warna. Memakai 2 macam warna. Memakai 3 macam warna. Memakai 4 macam warna. Memakai 5 macam warna. Memakai 6 macam warna. Memakai 7 macam warna. Memakai 8 macam warna. Memakai 9 macam warna. Memakai lebih dari 10 macam warna.

Cara menilai :

1. Setiap jenis warna yang ada pada gambar dihitung dan gambar dinilai berdasarkan rentang nilai di atas.
2. Nilai yang diperoleh merupakan nilai dari indikator ini.

B.2 - 2.1.2

JUMLAH GAGASAN DENGAN KUALITAS GARIS

NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
22	Jumlah macam garis dalam gambar.	25	Setiap 1 macam garis mendapat nilai 20. Macam garis : 1. Garis lengkung :  2. Garis lurus :  3. Garis patah :  4. Garis putus-putus :  5. Lingkaran :

Cara menilai :

1. Setiap jenis garis yang ada pada gambar dinilai dengan rentang nilai di atas.
2. Jumlah nilai yang diperoleh merupakan nilai dari indikator ini.

B.2 - 2.1.3 JUMLAH GAGASAN DENGAN KUALITAS BENTUK			
NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
23	Jumlah jenis bentuk obyek gambar di luar tema.	10	Setiap jenis bentuk obyek gambar di luar tema memiliki nilai 10. Adapun bentuk dalam tema : Orang, kelinci, kura-kura dan burung.
<p>Cara menilai :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk obyek gambar yang dinilai adalah bentuk obyek gambar yang selesai dan bukan bentuk yang dicoret-coret. 2. Setiap bentuk obyek gambar yang ada dan selesai di lembar gambar dinilai dengan rentang nilai di atas. 3. Bila pada gambar terdapat 1 jenis obyek berjumlah lebih dari 1 buah, ambillah 1 buah obyek yang terbaik untuk dinilai. 4. Jumlah nilai yang diperoleh merupakan nilai dari indikator ini. 			

B.2 - 2.1.3 JUMLAH GAGASAN DENGAN KUALITAS BENTUK			
NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
24	Jumlah obyek dalam gambar.	5	Setiap obyek pada gambar bernilai 5. Catatan : Obyek yang dinilai adalah obyek yang selesai dikerjakan dan bukan obyek yang tidak selesai dan obyek yang dicoret-coret.
<p>Cara menilai :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap obyek gambar yang ada dan memenuhi persyaratan, dinilai dengan rentang nilai di atas. 2. Bila pada gambar terdapat 1 jenis obyek berjumlah lebih dari 1 buah, ambillah 1 buah obyek yang terbaik untuk dinilai. 3. Jumlah nilai yang diperoleh merupakan nilai dari indikator ini. 			

B.2 - 2.2.1

JUMLAH GAGASAN DENGAN SUSUNAN OBYEK GAMBAR

NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
25	Penyusunan obyek secara keseluruhan.	1 - 20	Susunan obyek secara keseluruhan sangat kacau.
		21 - 40	Susunan obyek secara keseluruhan kacau.
		41 - 60	Susunan obyek secara keseluruhan statis.
		61 - 80	Susunan obyek secara keseluruhan dinamis.
		81 - 100	Susunan obyek secara keseluruhan sangat dinamis.

Cara menilai :

1. Gambar dinilai secara keseluruhan berdasarkan rentang nilai di atas.
2. Hasil nilai yang diperoleh merupakan nilai dari indikator ini.

B.2 - 3.1.3

JUMLAH GAGASAN DAN TEMA GAMBAR

NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
26	Pengayaan tema dengan gagasan baru.	1 - 20	Gagasan baru sangat kurang mendukung tema.
		21 - 40	Gagasan baru kurang mendukung tema.
		41 - 60	Gagasan baru cukup mendukung tema.
		61 - 80	Gagasan baru mendukung tema.
		81 - 100	Gagasan baru sangat mendukung tema.

Cara menilai :

1. Gambar dinilai secara keseluruhan berdasarkan rentang nilai di atas.
2. Gagasan baru yang dimaksud pada penilaian ini adalah situasi yang mendukung tema, yaitu Aku dan Binatang kesayanganku (burung, kura-kura, kelinci dan manusia).
3. Hasil nilai yang diperoleh merupakan nilai dari indikator ini.

B.3 - 2.1.1 KEASLIAN BERPIKIR DENGAN KUALITAS WARNA			
NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
27	Jumlah obyek berwarna unik.	10	<p>Setiap obyek gambar yang berwarna unik mendapat nilai 10.</p> <p>Obyek berwarna unik adalah obyek yang memiliki warna dari paduan warna yang tidak sama dengan paduan warna pada benda di alam.</p> <p>Contoh : Pohon tidak berdaun hijau tetapi berdaun ungu, jingga, perak dll Kura-kura berwarna merah muda dan hijau.</p>







Cara menilai :

1. Setiap obyek gambar yang ada di lembar gambar dinilai berdasarkan rentang nilai di atas.
2. Bila terdapat satu jenis obyek dengan warna yang serupa berjumlah lebih dari satu buah, maka ambil satu saja untuk dinilai.
3. Jumlah nilai yang diperoleh merupakan nilai dari indikator ini.

B.3 - 2.1.3 KEASLIAN BERPIKIR DENGAN KUALITAS BENTUK			
NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
28	Jumlah bentuk obyek yang unik.	1 - 20 21 - 40 41 - 60 61 - 80 81 - 100	Bentuk obyek gambar sangat kurang unik. Bentuk obyek gambar kurang unik. Bentuk obyek gambar cukup unik. Bentuk obyek gambar unik. Bentuk obyek gambar sangat unik.

Bentuk obyek unik adalah bentuk obyek yang dihasilkan dari pembentukan lambang gambar baru sebagai hasil dari keaslian berpikir anak dan bukan lambang gambar yang berbentuk klise.

Contoh bentuk klise a.l :

- burung		- matahari	
- gunung		- rumput	
- rumah		- gunung & matahari	

Cara menilai :

1. Pilihlah 5 buah obyek yang menurut anda berbentuk paling unik dalam gambar yang dinilai.
2. Beri nilai masing-masing obyek (maksimal 5 buah) sesuai dengan rentang nilai di atas.
3. Bila terdapat bentuk obyek gambar sejenis yang sama dan mempunyai keunikan yang berbeda, ambil 1 saja yang terbaik untuk dinilai.
4. Hasil penilaian dari ke 5 obyek tadi dijumlahkan dan kemudian dibagi dengan 5.
5. Apabila menurut anda jumlah obyek yang memiliki kadar keunikan seperti rentang nilai di atas kurang dari 5, maka berilah nilai nol untuk obyek yang tidak unik tersebut.
Ingat! Jumlah nilai tetap dibagi dengan 5 untuk memperoleh nilai akhir.

B.3 - 2.2.2

KEASLIAN BERPIKIR DENGAN KEJELASAN OBYEK GAMBAR

NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
29	Kejelasan makna dari jenis obyek gambar yang ada	1 - 20	Kebermaknaan obyek sangat tidak jelas.
		21 - 40	Kebermaknaan obyek kurang jelas.
		41 - 60	Kebermaknaan obyek cukup jelas.
		61 - 80	Kebermaknaan obyek jelas.
		81 - 100	Kebermaknaan obyek sangat jelas.

Cara menilai :

1. Setiap macam obyek yang ada di lembar gambar dinilai berdasarkan rentang nilai di atas.
2. Bila pada gambar terdapat 1 jenis obyek berjumlah lebih dari 3 buah, ambillah 3 buah obyek yang terbaik untuk dinilai.
3. Jumlah nilai yang diperoleh dibagi dengan jumlah obyek gambar yang dinilai, hasilnya merupakan nilai dari indikator ini.

B.3 - 3.1.1

KEASLIAN BERPIKIR DENGAN GAGASAN

NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
30	Keunikan gagasan dalam gambar secara keseluruhan.	1 - 20	Gagasan dalam gambar keseluruhan klise.
		21 - 40	Gagasan dalam gambar keseluruhan unik tetapi tidak mendukung tema.
		41 - 60	Gagasan dalam gambar keseluruhan cukup unik dan mendukung tema.
		61 - 80	Gagasan dalam gambar keseluruhan unik dan mendukung tema.
		81 - 100	Gagasan dalam gambar keseluruhan sangat unik dan mendukung tema.

Cara menilai :

1. Gambar dinilai secara keseluruhan berdasarkan rentang nilai di atas.
2. Tema yang diberikan pada gambar yang dinilai adalah Aku dan binatang-binatang kesayanganku (manusia, burung, kura-kura dan kelinci).
3. Hasil nilai yang diperoleh merupakan nilai dari indikator ini.

B.3 - 3.1.2 KEASLIAN BERPIKIR DENGAN PERISTIWA DALAM GAMBAR			
NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
31	Keunikan alur cerita secara keseluruhan.	1 - 20	Alur cerita dalam gambar tiruan (klise).
		21 - 40	Alur cerita dalam gambar kurang unik dan mendukung tema cerita.
		41 - 60	Alur cerita dalam gambar unik kurang mendukung tema cerita.
		61 - 80	Alur cerita dalam gambar unik dan mendukung tema cerita.
		81 - 100	Alur cerita dalam gambar sangat unik dan mendukung cerita.

Cara menilai :

1. Gambar dinilai secara keseluruhan berdasarkan rentang nilai di atas.
2. Tema yang diberikan adalah Aku dan binatang-binatang kesayanganku (manusia, burung, kura-kura dan kelinci).
3. Hasil nilai yang diperoleh merupakan nilai dari indikator ini.

B.4 - 2.1.1 KETALARAN DENGAN KUALITAS WARNA			
NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
32	Ketalaran warna obyek gambar (kualitas ketalarannya).	1 - 20	Warna obyek gambar sangat kurang talar.
		21 - 40	Warna obyek gambar kurang talar.
		41 - 60	Warna obyek gambar cukup talar.
		61 - 80	Warna obyek gambar talar.
		81 - 100	Warna obyek gambar sangat talar.

Cara menilai :

1. Pilihlah 5 buah obyek yang menurut anda memiliki ketalaran warna yang paling baik dalam gambar yang dinilai.
2. Beri nilai setiap obyek (maksimal 5 buah) sesuai dengan rentang nilai di atas.
3. Bila terdapat obyek gambar sejenis yang sama dan memiliki ketalaran warna yang berbeda, ambil 1 saja yang terbaik untuk dinilai.
4. Hasil penilaian dari ke 5 obyek tadi dijumlahkan dan kemudian dibagi dengan 5.
5. Apabila menurut anda jumlah obyek yang memiliki ketalaran warna seperti rentang di atas kurang dari 5, maka berilah nilai nol untuk obyek yang tidak talar tersebut. Ingat! Jumlah nilai tetap dibagi dengan 5 untuk memperoleh nilai akhir.

B.4 - 2.1.2 KETALARAN DENGAN KUALITAS GARIS			
NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
33	Ketalaran garis pada obyek gambar.	1 - 20	Garis pada obyek gambar sangat kurang talar.
		21 - 40	Garis pada obyek gambar kurang talar.
		41 - 60	Garis pada obyek gambar cukup talar.
		61 - 80	Garis pada obyek gambar talar.
		81 - 100	Garis pada obyek gambar sangat talar.

Cara menilai :

1. Pilihlah 5 buah obyek yang menurut anda memiliki garis paling talar dalam gambar yang dinilai.
2. Beri nilai setiap obyek (maksimal 5 buah) sesuai dengan rentang nilai di atas.
3. Bila terdapat obyek gambar sejenis yang sama dan memiliki ketalaran garis yang berbeda, ambil 1 saja yang terbaik untuk dinilai.
4. Hasil penilaian dari ke 5 obyek tadi dijumlahkan dan kemudian dibagi dengan 5.
5. Apabila menurut anda jumlah obyek yang memiliki ketalaran garis seperti rentang di atas kurang dari 5, maka berilah nilai nol untuk obyek yang tidak talar tersebut. Ingat! Jumlah nilai tetap dibagi dengan 5 untuk memperoleh nilai akhir.

B.4 - 2.1.3 KETALARAN DENGAN KUALITAS BENTUK			
NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
34	Ketalaran bentuk obyek gambar.	1 - 20	Bentuk obyek gambar sangat kurang talar.
		21 - 40	Bentuk obyek gambar kurang talar.
		41 - 60	Bentuk obyek gambar cukup talar.
		61 - 80	Bentuk obyek gambar talar.
		81 - 100	Bentuk obyek gambar sangat talar.

Cara menilai :

1. Pilihlah 5 buah obyek yang menurut anda berbentuk paling talar dalam gambar yang dinilai.
2. Beri nilai masing-masing obyek (maksimal 5 buah) sesuai dengan rentang nilai di atas.
3. Bila terdapat bentuk obyek gambar sejenis yang sama dan mempunyai ketalaran bentuk yang berbeda, ambil 1 saja yang terbaik untuk dinilai.
4. Hasil penilaian dari ke 5 obyek tadi dijumlahkan dan kemudian dibagi dengan 5.
5. Apabila menurut anda jumlah obyek yang memiliki ketalaran bentuk seperti rentang di atas kurang dari 5, maka berilah nilai nol untuk obyek yang tidak talar tersebut. Ingat! Jumlah nilai tetap dibagi dengan 5 untuk memperoleh nilai akhir.

B.5 - 2.1.1 SRINAYA DENGAN KUALITAS WARNA			
NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
35	Srinaya paduan warna pada setiap obyek gambar.	1 - 20	Paduan warna pada obyek gambar sangat kurang selaras.
		21 - 40	Paduan warna pada obyek gambar kurang selaras.
		41 - 60	Paduan warna pada obyek gambar cukup selaras.
		61 - 80	Paduan warna pada obyek gambar selaras.
		81 - 100	Paduan warna pada obyek gambar sangat selaras.
Srinaya meliputi kesatuan, irama, komposisi, keseimbangan dari paduan warna yang digunakan.			
<p>Cara menilai :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk penilaian gambar dengan teknik cat, paduan warna dari kontur obyek sama dengan paduan warna dari pengisian bidang pada gambar dengan teknik krayon. 2. Setiap obyek gambar yang ada di lembar gambar dinilai dengan rentang nilai di atas. 3. Bila pada gambar terdapat 1 jenis obyek berjumlah lebih dari 3 buah, ambillah 3 buah obyek yang terbaik untuk dinilai. 4. Jumlah nilai yang diperoleh dibagi dengan jumlah obyek gambar yang dinilai, hasilnya merupakan nilai dari indikator ini. 			

B.5 - 2.1.1 SRINAYA DENGAN KUALITAS WARNA			
NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
36	Srinaya paduan warna seluruh bidang gambar.	1 - 20	Paduan warna seluruh bidang gambar sangat kurang selaras.
		21 - 40	Paduan warna seluruh bidang gambar kurang selaras.
		41 - 60	Paduan warna seluruh bidang gambar cukup selaras.
		61 - 80	Paduan warna seluruh bidang gambar selaras.
		81 - 100	Paduan warna seluruh bidang gambar sangat selaras.
<p>Cara menilai :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar dinilai secara keseluruhan berdasarkan rentang nilai di atas. 2. Hasil nilai yang diperoleh merupakan nilai dari indikator ini. 			

B.5 - 2.1.3 SRINAYA DENGAN KUALITAS BENTUK			
NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
37	Srinaya bentuk pada setiap obyek gambar.	1 - 20	Bentuk obyek gambar sangat kurang selaras.
		21 - 40	Bentuk obyek gambar kurang selaras.
		41 - 60	Bentuk obyek gambar cukup selaras.
		61 - 80	Bentuk obyek gambar selaras.
		81 - 100	Bentuk obyek gambar sangat selaras.

Cara menilai :

1. Setiap obyek gambar yang ada di lembar gambar dinilai dengan rentang nilai di atas.
2. Bila pada gambar terdapat 1 jenis obyek berjumlah lebih dari 3 buah, ambillah 3 buah obyek yang terbaik untuk dinilai.
4. Jumlah nilai yang diperoleh dibagi dengan jumlah obyek gambar yang dinilai, hasilnya merupakan nilai dari indikator ini.

B.5 - 2.1.3 SRINAYA DENGAN KUALITAS BENTUK			
NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
38	Srinaya bentuk seluruh bidang gambar.	1 - 20	Bentuk pada seluruh bidang gambar sangat kurang selaras
		21 - 40	Bentuk pada seluruh bidang gambar kurang selaras.
		41 - 60	Bentuk pada seluruh bidang gambar cukup selaras.
		61 - 80	Bentuk pada seluruh bidang gambar selaras.
		81 - 100	Bentuk pada seluruh bidang gambar sangat selaras.

Cara menilai :

1. Gambar dinilai secara keseluruhan berdasarkan rentang nilai di atas.
2. Hasil nilai yang diperoleh merupakan nilai dari indikator ini.

B.5 - 2.2.1

SRINAYA DENGAN PENGELOMPOKAN OBYEK GAMBAR

NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
39	Srinaya gambar secara keseluruhan dalam warna dan bentuk.	1 - 20	Warna dan bentuk pada obyek gambar secara keseluruhan sangat kurang selaras.
		21 - 40	Warna dan bentuk pada obyek gambar secara keseluruhan kurang selaras.
		41 - 60	Warna dan bentuk pada obyek gambar secara keseluruhan cukup selaras.
		61 - 80	Warna dan bentuk pada obyek gambar secara keseluruhan selaras.
		81 - 100	Warna dan bentuk pada obyek gambar secara keseluruhan sangat selaras.

Cara menilai :

1. Gambar dinilai secara keseluruhan berdasarkan rentang nilai di atas.
2. Hasil nilai yang diperoleh merupakan nilai dari indikator ini.

B.5 - 3.2.1

SRINAYA DENGAN UNGKAPAN EMOSI

NO	INDIKATOR	NILAI	KRITERIA PENILAIAN
40	Srinaya ungkapan emosi ke dalam paduan gambar secara keseluruhan	1 - 20	Ungkapan emosi ke dalam paduan gambar sangat kurang selaras.
		21 - 40	Ungkapan emosi ke dalam paduan gambar kurang selaras.
		41 - 60	Ungkapan emosi ke dalam paduan gambar cukup selaras.
		61 - 80	Ungkapan emosi ke dalam paduan gambar selaras.
		81 - 100	Ungkapan emosi ke dalam paduan gambar sangat selaras.

Cara menilai :

1. Gambar dinilai secara keseluruhan berdasarkan rentang nilai di atas.
2. Hasil nilai yang diperoleh merupakan nilai dari indikator ini.

Lampiran 9

**PENENTUAN KOEFISIEN RELIABILITAS BERDASARKAN
KONSISTENSI INTERRATER DENGAN 3 PENILAI**

RESPONDEN	PENILAI			NILAI TOTAL
	I	II	III	
1	62	62	67	191
2	63	59	66	188
3	70	73	71	214
4	57	65	57	179
5	58	49	62	169
6	49	48	60	157
7	65	64	60	189
8	52	64	60	176
9	72	64	67	203
10	66	54	65	185
11	59	63	66	188
12	48	41	53	142
13	60	54	60	174
14	73	66	73	212
15	50	48	58	156
16	43	45	51	139
17	61	64	68	193
18	61	67	71	199
19	60	60	69	189
20	63	51	63	177
21	59	45	70	174
22	58	53	59	170
23	60	59	61	180
24	64	55	66	185
25	44	45	52	141
26	60	56	63	179
27	43	41	55	139
28	53	47	62	162
29	44	40	58	142
30	53	46	56	155
31	51	51	57	159
32	38	32	48	118
σ	8.65	9.55	6.20	22.63
$(SDi)^2$	74,88	91,27	38,40	$(SDx)^2 = 512,17$
$(SDi)^2 = 74.88 + 91.27 + 38.40 = 204,55$				
$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{(SDi)^2}{(SDx)^2} \right] = \left[\frac{3}{3-1} \right] \left[1 - \frac{204,55}{512,17} \right] = (1,5)(1-0,40)$ $\alpha = \frac{0,90}{0,90}$				

Lampiran 11

**DESKRIPSI DATA MENTAH
NILAI KECERDASAN, KEMAMPUAN AWAL DAN
HASIL BELAJAR MENGGAMBAR
DARI 108 SAMPEL TERPILIH**

11.1 Kelompok Carawarah Bebas Terarah Bermedia Krayon

11.2 Kelompok Carawarah Bebas Terarah Bermedia Cat Tempera

11.3 Kelompok Carawarah Bebas Ungkap Bermedia Krayon

11.4 Kelompok Carawarah Bebas Ungkap Bermedia Cat Tempera

Lampiran 11.1

**KELOMPOK CARAWARAH BEBAS TERARAH
BERMEDIA KRAYON**

NO. URUT	K O D E	IQ	CBT-KR1			CBT-KR2		
			KEMAMPUANAWAL			HASIL BELAJAR		
			Ket.	DC	KKM	Ket.	DC	KKM
1	111	VS138	47,25	58,92	54,84	78,68	88,51	84,84
2	112	VS134	50,50	54,44	53,06	77,50	83,37	81,88
3	113	VS129	56,39	66,63	63,05	73,39	79,23	77,19
4	114	VS129	54,32	56,42	55,69	74,39	82,77	79,84
5	115	S127	45,00	51,98	49,54	77,82	87,92	84,39
6	116	S126	38,93	45,62	43,28	75,82	86,67	82,88
7	117	S125	46,37	63,13	57,26	66,32	75,00	71,96
8	119	S123	50,32	73,54	65,41	72,07	84,79	80,34
9	1110	S123	44,64	56,46	52,33	77,79	90,04	85,75
10	1111	S122	52,18	52,17	52,18	74,61	82,31	79,61
11	1112	S122	37,39	41,51	40,13	76,00	77,77	77,15
12	1113	S121	43,96	50,38	48,15	73,32	84,40	80,53
13	1114	HA 116	51,93	70,81	64,20	84,04	95,94	91,78
14	1115	HA 116	36,96	43,73	41,36	71,07	83,81	79,35
15	1116	HA 116	35,50	41,85	39,63	74,64	77,21	75,75
16	117	HA 116	54,21	59,60	57,71	76,00	86,44	83,68
17	1119	HA 115	46,07	56,15	52,63	75,46	76,19	75,94
18	1121	HA 112	44,64	53,92	50,68	74,96	86,94	82,75
19	1122	HA 112	46,04	46,75	46,50	78,61	86,73	83,89
20	1123	HA 112	52,89	53,96	53,59	65,29	74,62	71,35
21	1124	HA 111	48,25	56,83	53,83	75,82	93,44	87,28
22	1125	A 109	33,32	39,77	37,51	76,39	77,44	77,08
23	1126	A 107	37,21	54,96	48,85	77,75	87,52	84,10
24	1127	A 104	32,50	40,38	37,63	66,53	75,77	72,54
25	1128	A 104	38,39	43,17	41,50	65,68	67,54	66,89
26	1129	A 103	31,64	39,25	36,59	71,89	74,27	73,44
27	1132	A 91	30,21	34,05	32,71	74,36	81,00	78,68

Keterangan :

- IQ : Kecerdasan
 CBT KR : Kelompok Carawarah Bebas Terarah bermedia krayon
 Ket. : Ketrampilan estetik
 DC : Daya Cipta (kemampuan bercrepta gambar)
 KKM : Keseluruhan Kemampuan Menggambar
 VS : Very Superior
 S : Superior
 HA : High AVERAGE
 A : Average

Lampiran 11.2

**KELOMPOK CARAWARAH BEBAS TERARAH
BERMEDIA CAT TEMPERA**

NO. URUT	K O D E	IQ	CBT-CT1			CBT-CT2		
			KEMAMPUANAWAL			HASIL BELAJAR		
			Ket.	DC	KKM	Ket.	DC	KKM
1	121	VS 130	51,61	55,31	54,01	64,43	74,96	71,28
2	122	VS 129	38,43	44,38	42,30	51,68	52,92	52,49
3	123	S 127	30,14	35,02	33,31	54,18	59,56	57,68
4	124	S 126	42,36	51,90	48,56	63,43	74,75	70,79
5	125	S 124	41,82	52,54	48,79	60,50	65,52	63,76
6	126	S 123	31,07	34,52	33,31	61,79	70,17	67,24
7	127	S 122	35,86	38,46	37,55	67,00	72,08	70,30
8	128	S 122	35,04	47,96	43,44	58,71	74,38	68,90
9	1210	S 121	37,64	41,69	40,28	62,25	65,37	64,28
10	1211	HA 117	35,50	59,00	50,79	59,64	71,36	67,26
11	1212	HA 116	44,00	52,29	49,39	72,75	78,17	76,28
12	1213	HA 115	32,82	41,85	38,69	53,00	64,04	60,18
13	1214	HA 114	42,21	58,85	53,03	56,75	60,75	59,35
14	1215	HA 113	34,96	39,48	37,90	33,96	45,56	41,50
15	1216	HA 112	38,93	43,08	41,63	51,21	57,17	55,09
16	1217	HA 112	36,71	38,85	38,10	54,71	59,19	57,63
17	1218	HA 111	48,00	50,40	49,56	57,79	63,48	61,49
18	1220	A 110	30,89	33,17	32,38	50,68	57,73	55,26
19	1221	A 109	41,14	50,88	47,48	62,21	75,63	70,94
20	1222	A 109	39,61	49,81	45,98	55,61	74,81	72,19
21	1224	A 108	42,29	50,21	47,44	61,82	71,88	68,36
22	1225	A 102	40,64	53,54	49,03	55,32	54,79	54,98
23	1226	A 101	36,07	58,52	50,66	41,25	60,19	53,56
24	1227	A 101	35,29	36,75	36,24	40,82	44,87	43,45
25	1228	A 97	30,39	39,77	36,49	50,14	56,25	54,11
26	1229	A 95	33,18	38,67	36,75	51,43	52,56	52,16
27	1232	BL 76	41,54	45,00	43,79	39,86	50,19	46,58

Keterangan :

- IQ : Kecerdasan
 CBT CT : Kelompok Carawarah Bebas Terarah bermedia Cat Tempora
 Ket. : Ketrampilan estetik
 DC : Daya Cipta (kemampuan bercrepta gambar)
 KKM : Keseluruhan Kemampuan Menggambar
 VS : Very Superior
 S : Superior
 HA : High AVERAGE
 A : Average
 BL : Border Line

Lampiran 11.3

**KELOMPOK CARAWARAH BEBAS UNGKAP
BERMEDIA KRAYON**

NO. URUT	K O D E	IQ	CBU-KR1			CBU-KR2		
			KEMAMPUAN AWAL			HASIL BELAJAR		
			Ket.	DC	KKM	Ket.	DC	KKM
1	211	VS 141	53,29	63,35	59,83	65,64	81,51	75,96
2	212	VS 134	42,86	48,02	46,21	49,29	63,25	58,36
3	213	VS 129	42,82	40,52	41,33	46,04	56,77	53,01
4	214	VS 128	35,21	35,40	35,34	49,89	59,44	56,10
5	215	S 125	39,04	45,92	43,51	53,18	52,62	52,81
6	216	S 124	51,04	56,96	54,89	54,54	58,77	57,29
7	217	HA 116	38,43	54,31	48,75	49,07	50,19	49,80
8	218	HA 115	46,03	51,38	49,51	55,39	68,29	63,78
9	219	HA 115	38,32	48,29	44,80	52,04	61,54	58,21
10	2110	HA 114	39,68	44,87	43,05	53,86	65,05	61,14
11	2111	HA 114	46,75	49,58	48,59	62,14	68,79	66,46
12	2112	HA 113	33,82	43,04	39,81	32,07	41,79	38,39
13	2113	HA 113	51,18	61,48	57,88	51,11	58,55	55,95
14	2114	HA 112	40,29	44,04	42,73	49,93	62,37	58,01
15	2115	HA 111	35,57	44,98	41,69	38,43	43,08	41,58
16	2116	HA 111	50,18	54,60	53,05	53,25	67,81	62,71
17	2117	A 110	41,00	48,62	45,95	53,43	58,19	56,53
18	2118	A 108	45,93	51,62	49,63	56,68	70,33	65,55
19	2119	A 108	41,04	48,08	45,61	45,39	59,13	54,33
20	2120	A 108	30,82	37,85	35,39	36,96	35,81	36,21
21	2121	A 107	51,79	58,56	56,19	50,21	53,56	52,39
22	2122	A 105	31,96	34,79	33,80	40,00	52,94	48,41
23	2123	A 104	44,64	50,21	48,26	61,21	66,50	64,15
24	2125	A 98	37,07	48,19	44,30	51,96	65,62	60,84
25	2126	A 96	41,00	51,37	47,74	45,32	49,63	48,13
26	2127	A 91	36,57	43,15	40,85	51,14	53,75	52,84
27	2128	DN 89	33,93	38,12	36,65	41,39	57,70	52,00

Keterangan :

- IQ : Kecerdasan
 CBU KR : Kelompok Carawarah Bebas Ungkap bermedia Krayon
 Ket. : Ketrampilan estetis
 DC : Daya Cipta (kemampuan bercrepta gambar)
 KKM : Keseluruhan Kemampuan Menggambar
 VS : Very Superior
 S : Superior
 HA : High Arerage
 A : Average
 DN : Dull Normal

Lampiran 11.4

**KELOMPOK CARAWARAH BEBAS UNGKAP
BERMEDIA CAT TEMPERA**

NO. URUT	K O D E	IQ	CBU-CT1			CBU-CT2		
			KEMAMPUANAWAL			HASIL BELAJAR		
			Ket.	DC	KKM	Ket.	DC	KKM
1	221	VS 144	34,54	34,54	43,04	49,64	55,60	53,51
2	222	VS 138	37,36	37,36	38,64	40,07	44,71	43,09
3	223	S 125	36,82	36,82	41,90	47,75	44,46	45,61
4	224	S 124	37,57	37,57	44,59	43,11	42,62	42,79
5	225	S 122	41,50	41,50	48,23	47,32	53,58	51,39
6	226	HA 119	28,07	28,07	34,96	38,25	50,00	45,90
7	227	HA 118	31,79	31,79	36,91	49,32	50,23	49,91
8	228	HA 116	32,25	32,25	43,05	53,29	58,85	56,90
9	229	HA 116	32,71	32,71	37,58	55,11	64,19	61,01
10	2210	HA 115	29,93	29,93	32,24	44,75	51,67	49,25
11	2211	HA 113	19,75	19,75	22,09	49,29	53,42	51,98
12	2212	HA 113	28,71	28,71	29,66	36,32	35,81	35,99
13	2213	HA 113	36,07	36,07	40,30	35,75	43,85	41,01
14	2214	HA 112	29,29	29,29	31,84	46,00	48,88	47,88
15	2215	HA 111	32,82	32,82	36,48	43,21	48,81	46,85
16	2216	A 110	43,82	43,82	48,15	50,36	60,44	56,91
17	2217	A 110	28,57	28,57	38,38	43,14	60,83	54,64
18	2218	A 110	28,00	28,00	29,40	44,82	41,69	42,79
19	2219	A 108	37,75	37,75	39,33	44,11	39,85	41,34
20	2220	A 108	26,68	26,68	30,88	48,71	48,29	48,44
21	2221	A 104	42,50	42,50	44,53	55,11	57,21	56,48
22	2222	A 102	34,32	34,32	41,74	49,04	48,42	48,64
23	2223	A 100	22,64	22,64	25,01	39,36	40,67	40,21
24	2224	A 98	28,04	28,04	29,25	59,43	48,58	52,38
25	2225	A 94	23,04	23,04	24,36	39,57	32,73	35,13
26	2226	A 93	40,89	40,89	46,29	49,82	61,08	57,14
27	2227	A 90	26,32	26,32	29,46	37,75	36,23	36,76

Keterangan :

- IQ : Kecerdasan
 CBU CT : Kelompok Carawarah Bebas Ungkap bermedia Cat Tempera
 Ket. : Ketrampilan estetis
 DC : Daya Cipta (kemampuan bercrepta gambar)
 KKM : Keseluruhan Kemampuan Menggambar
 VS : Very Superior
 S : Superior
 HA : High Arerage
 A : Average

Lampiran 12**DISTRIBUSI FREKUENSI
DATA HASIL UJI KECERDASAN
DARI EMPAT KELOMPOK PENELITIAN**

- 12.1 Kelompok Siswa Bermedia Krayon Diajar Melalui Carawarah Bebas Terarah**
- 12.2 Kelompok Siswa Bermedia Cat Tempera Diajar Melalui Carawarah Bebas Terarah**
- 12.3 Kelompok Siswa Bermedia Krayon Diajar Melalui Carawarah Bebas Ungkap**
- 12.4 Kelompok Siswa Bermedia Cat Tempera Diajar Melalui Carawarah Bebas Ungkap**

Lampiran 12.1

**Distribusi Frekuensi Data Hasil Uji Kecerdasan
Kelompok Siswa dengan Media Ungkap Krayon
Diajar Melalui Carawarah Bebas Terarah (X_{k11})**

No.	Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1.	90 - 97	1	3,7
2.	98 - 105	3	11,1
3.	106 - 113	7	25,9
4.	114 - 121	9	33,3
5.	122 - 129	5	18,6
6.	130 - 139	2	7,4
	Jumlah	27	100,-

Lampiran 12.2

**Distribusi Frekuensi Data Hasil Uji Kecerdasan
Kelompok Siswa dengan Media Ungkap Cat Tempura
Diajar Melalui Carawarah Bebas Terarah (X_{k12})**

No.	Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1.	75 - 83	2	7,4
2.	84 - 92	2	7,4
3.	93 - 101	3	11,1
4.	102 - 110	7	25,9
5.	111 - 119	8	29,7
6.	120 - 128	4	14,8
7.	129 - 137	1	3,7
	Jumlah	27	100,-

Lampiran 12.3

**Distribusi Frekuensi Data Hasil Uji Kecerdasan
Kelompok Siswa dengan Media Ungkap Krayon
Diajar Melalui Carawarah Bebas Ungkap (X_{k21})**

No.	Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1.	87 - 95	2	7,4
2.	96 - 104	4	14,8
3.	105 - 113	6	22,2
4.	114 - 122	9	33,3
5.	123 - 131	5	18,6
6.	132 - 141	1	3,7
	Jumlah	27	100,-

Lampiran 12.4

**Distribusi Frekuensi Data Hasil Uji Kecerdasan
Kelompok Siswa dengan Media Ungkap Cat Tempora
Diajar Melalui Carawarah Bebas Ungkap (X_{k22})**

No.	Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1.	89 - 97	1	3,7
2.	98 - 106	2	7,4
3.	107 - 115	5	18,6
4.	116 - 124	10	37,0
5.	125 - 133	6	22,2
6.	134 - 142	2	7,4
7.	143 - 151	1	3,7
	Jumlah	27	100,-

Lampiran 13**DISTRIBUSI FREKUENSI
DATA HASIL UJI KEMAMPUAN AWAL
DARI EMPAT KELOMPOK PENELITIAN**

- 13.1 Kelompok Siswa Bermedia Krayon Diajar Melalui Carawarah Bebas Terarah**
- 13.2 Kelompok Siswa Bermedia Cat Tempera Diajar Melalui Carawarah Bebas Terarah**
- 13.3 Kelompok Siswa Bermedia Krayon Diajar Melalui Carawarah Bebas Ungkap**
- 13.4 Kelompok Siswa Bermedia Cat Tempera Diajar Melalui Carawarah Bebas Ungkap**

Lampiran 13.1

**Distribusi Frekuensi Data Hasil Uji Kemampuan Awal
Kelompok Siswa dengan Media Ungkap Krayon
Diajar Melalui Carawarah Bebas Terarah (X_{k11})**

No.	Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1.	32 - 37	2	7,4
2.	38 - 43	4	14,8
3.	44 - 49	10	37,0
4.	50 - 55	6	22,3
5.	56 - 61	3	11,1
6.	62 - 67	2	7,4
	Jumlah	27	100,-

Lampiran 13.2

**Distribusi Frekuensi Data Hasil Uji Kemampuan Awal
Kelompok Siswa dengan Media Ungkap Cat Tempera
Diajar Melalui Carawarah Bebas Terarah (X_{k12})**

No.	Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1.	29 - 33	1	3,7
2.	34 - 38	3	11,1
3.	39 - 41	8	29,6
4.	42 - 46	8	29,6
5.	47 - 51	5	18,6
6.	52 - 56	2	7,4
	Jumlah	27	100,-

Lampiran 13.3

**Distribusi Frekuensi Data Hasil Uji Kemampuan Awal
Kelompok Siswa dengan Media Ungkap Krayon
Diajar Melalui Carawarah Bebas Ungkap (X_{ka27})**

No.	Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1.	33 - 37	2	7,4
2.	38 - 42	6	22,3
3.	43 - 46	9	33,2
4.	47 - 52	5	18,6
5.	53 - 57	3	11,1
6.	58 - 62	2	7,4
	Jumlah	27	100,-

Lampiran 13.4

**Distribusi Frekuensi Data Hasil Uji Kemampuan Awal
Kelompok Siswa dengan Media Ungkap Cat Tempera
Diajar Melalui Carawarah Bebas Ungkap (X_{ka2})**

No.	Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1.	21 - 25	2	7,4
2.	26 - 30	2	7,4
3.	31 - 35	7	25,9
4.	36 - 41	8	29,6
5.	41 - 47	6	22,3
6.	48 - 52	2	7,4
	Jumlah	27	100,-

Lampiran 14**DISTRIBUSI FREKUENSI
DATA HASIL UJI BELAJAR MENGGAMBAR
DARI EMPAT KELOMPOK PENELITIAN**

- 14.1 Kelompok Siswa Bermedia Krayon Melalui Carawarah Bebas Terarah**
- 14.2 Kelompok Siswa Bermedia Cat Tempera Melalui Carawarah Bebas Terarah**
- 14.3 Kelompok Siswa Bermedia Krayon Melalui Carawarah Bebas Ungkap**
- 14.4 Kelompok Siswa Bermedia Cat Tempera Melalui Carawarah Bebas Ungkap**

Lampiran 14.1

**Distribusi Frekuensi Data Hasil Uji Belajar Menggambar
Kelompok Siswa dengan Media Ungkap Krayon
Diajar Melalui Carawarah Bebas Terarah (Y_{11})**

No.	Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1.	65 - 69	1	3,7
2.	70 - 74	3	11,1
3.	75 - 79	7	25,9
4.	80 - 84	10	37,0
5.	85 - 89	5	18,6
6.	90 - 95	1	3,7
	Jumlah	27	100,-

Lampiran 14.2

**Distribusi Frekuensi Data Hasil Uji Belajar Menggambar
Kelompok Siswa dengan Media Ungkap Cat Tempera
Diajar Melalui Carawarah Bebas Terarah (Y_{12})**

No	Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1.	38 - 44	2	7,4
2.	45 - 51	2	7,4
3.	52 - 58	8	29,6
4.	59 - 67	9	33,4
5.	68 - 74	5	18,5
6.	75 - 79	1	3,7
	Jumlah	27	100,-

Lampiran 14.3

**Distribusi Frekuensi Data Hasil Uji Belajar
Menggambar Kelompok Siswa dengan Media Ungkap Krayon
Diajar Melalui Carawarah Bebas Ungkap (Y_{21})**

No.	Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1.	35 - 41	2	7,4
2.	42 - 48	2	7,4
3.	49 - 55	7	25,9
4.	56 - 62	10	37,0
5.	63 - 69	5	18,6
6.	70 - 76	1	3,7
	Jumlah	27	100,-

Lampiran 14.4

**Distribusi Frekuensi Data Hasil Uji Belajar
Menggambar Kelompok Siswa dengan Media Ungkap Cat Tempera
Diajar Melalui Carawarah Bebas Ungkap (Y_{22})**

No.	Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1.	34 - 38	3	11,1
2.	39 - 43	6	22,2
3.	44 - 48	8	29,6
4.	49 - 53	5	18,6
5.	54 - 58	4	14,8
6.	59 - 63	1	3,7
	Jumlah	27	100,-

Lampiran 15

**PENGUJIAN NORMALITAS
DISTRIBUSI SKOR MENTAH
UJI KECERDASAN 4 KELOMPOK PENELITIAN**

- 15.1 Pengujian Normalitas Distribusi Skor Mentah Uji Kecerdasan Kelompok CBT-KR**
- 15.2 Pengujian Normalitas Distribusi Skor Mentah Uji Kecerdasan Kelompok CBT-CT**
- 15.3 Pengujian Normalitas Distribusi Skor Mentah Uji Kecerdasan Kelompok CBU-KR**
- 15.4 Pengujian Normalitas Distribusi Skor Mentah Uji Kecerdasan Kelompok CBT-CT**

Lampiran 15.1**PENGUJIAN NORMALITAS DISTRIBUSI SKOR MENTAH
UJI KECERDASAN KELOMPOK CBT-KR**

VARIABLE NAME : IQ N = 27

CLASS : CBT - KR

BEGINNING CASE NO. = 1, ENDING CASE NO. = 27

NORMAL DISTRIBUTION GOODNESS OF FIT TEST:

**THE HYPOTHESIS THAT THE POPULATION IS NORMAL OF MEAN
117.14814814815 AND STD. DEV. 10.549165857304 CANNOT BE REJECTED AT
THE 95% CONFIDENCE LEVEL**

CHI SQUARE = 7.074, D.F. = 5, P = .2152

Lampiran 15.2**PENGUJIAN NORMALITAS DISTRIBUSI SKOR MENTAH
UJI KECERDASAN KELOMPOK CBT-CT**

VARIABLE NAME : IQ N = 27

CLASS : CBT - CT

BEGINNING CASE NO. = 28, ENDING CASE NO. = 54

NORMAL DISTRIBUTION GOODNESS OF FIT TEST:

**THE HYPOTHESIS THAT THE POPULATION IS NORMAL OF MEAN
112.66666666667 AND STD. DEV. 12.111659989131 CANNOT BE REJECTED AT
THE 95% CONFIDENCE LEVEL**

CHI SQUARE = 7.667, D.F. = 5, P = .1756

Lampiran 15.3**PENGUJIAN NORMALITAS DISTRIBUSI SKOR MENTAH
UJI KECERDASAN KELOMPOK CBU-KR**

VARIABLE NAME : IQ N = 27
CLASS : CBU - KR

BEGINNING CASE NO. = 55, ENDING CASE NO. = 81

NORMAL DISTRIBUTION GOODNESS OF FIT TEST:

**THE HYPOTHESIS THAT THE POPULATION IS NORMAL OF MEAN
112.55555555556 AND STD. DEV. 12.14126255421 CANNOT BE
REJECTED AT THE 95% CONFIDENCE LEVEL**

CHI SQUARE = 10.630, D.F. = 5, P = .0592

Lampiran 15.4**PENGUJIAN NORMALITAS DISTRIBUSI SKOR MENTAH
UJI KECERDASAN KELOMPOK CBU-CT**

VARIABLE NAME : IQ N = 27
CLASS : CBU - CT

BEGINNING CASE NO. = 82, ENDING CASE NO. = 108

NORMAL DISTRIBUTION GOODNESS OF FIT TEST:

**THE HYPOTHESIS THAT THE POPULATION IS NORMAL OF MEAN
112.07407407407 AND STD. DEV. 12.341069414845 CANNOT BE
REJECTED AT THE 95% CONFIDENCE LEVEL**

CHI SQUARE = 4.111, D.F. = 5, P = .5335

Lampiran 16

**PENGUJIAN NORMALITAS
DISTRIBUSI SKOR MENTAH
UJI KEMAMPUAN AWAL 4 KELOMPOK
PENELITIAN**

- 16.1 Pengujian Normalitas Distribusi Skor Mentah Uji Kemampuan Awal Kelompok CBT-KR**
- 16.2 Pengujian Normalitas Distribusi Skor Mentah Uji Kemampuan Awal Kelompok CBT-CT**
- 16.3 Pengujian Normalitas Distribusi Skor Mentah Uji Kemampuan Awal Kelompok CBU-KR**
- 16.4 Pengujian Normalitas Distribusi Skor Mentah Uji Kemampuan Awal Kelompok CBU-CT**

Lampiran 16.1

**PENGUJIAN NORMALITAS SKOR MENTAH
UJI KEMAMPUAN AWAL KELOMPOK CBT-KR**

VARIABLE NAME : Kemampuan Awal N = 27

CLASS : CBT - KR

ARITHMETIC MEAN = 49.24962962963
 SAMPLE STD. DEV. = 8.8122080885562
 SAMPLE VARIANCE = 77.655011396015
 COEFFICIENT OF VARIATION = 17.892942860335%
 POPULATION STD. DEV. = 8.6474793936054
 POPULATION VARIANCE = 74.77889986283
 COEFFICIENT OF VARIATION = 17.558465837483%
 STANDARD ERROR OF THE MEAN = 1.695910237361
 MINIMUM = 32.71
 MAXIMUM = 65.41
 SUM = 1329.74
 SUM OF SQUARES = 67508.2328
 DEVIATION SS = 2019.03029629664

1ST MOMENT = 0

2ND MOMENT = 74.77889986283

3RD MOMENT = -18.51310103712

MOMENT COEFFICIENT OF SKEWNESS = -2.8629289091817E-02

4TH MOMENT = 12211.445421307

MOMENT COEFFICIENT OF KURTOSIS = 2.183780228056

NORMAL DISTRIBUTION GOODNESS OF FIT TEST :

THE HYPOTHESIS THAT THE POPULATION IS NORMAL OF MEAN 49.24962962963 AND STD. DEV. 8.8122080885562 CANNOT BE REJECTED AT THE 95% CONFIDENCE LEVEL

CHI SQUARE = 8.852, D.F. = 5, P = .1151

Lampiran 16.2

**PENGUJIAN NORMALITAS SKOR MENTAH
UJI KEMAMPUAN AWAL KELOMPOK CBT-CT**

VARIABLE NAME : Kemampuan Awal N = 27

CLASS : CBT - CT

ARITHMETIC MEAN	=	43.217777777778
SAMPLE STD. DEV.	=	6.5334266738493
SAMPLE VARIANCE	=	42.685664102565
COEFFICIENT OF VARIATION	=	15.117451682601%
POPULATION STD. DEV.	=	6.411295780125
POPULATION VARIANCE	=	41.104713580248
COEFFICIENT OF VARIATION	=	14.834857574333%
STANDARD ERROR OF THE MEAN	=	1.2573585496258
MINIMUM	=	32.38
MAXIMUM	=	54.01
SUM	=	1166.88
SUM OF SQUARES	=	51539.787800001
DEVIATION SS	=	1109.8272666667

1ST MOMENT = 0

2ND MOMENT = 41.104713580248

3RD MOMENT = -18.08463567628

MOMENT COEFFICIENT OF SKEWNESS = -6.8623414671748E-02

4TH MOMENT = 2894.2051619673

MOMENT COEFFICIENT OF KURTOSIS = 1.7129554220881

NORMAL DISTRIBUTION GOODNESS OF FIT TEST :

THE HYPOTHESIS THAT THE POPULATION IS NORMAL OF MEAN 43.217777777778 AND STD. DEV. 6.5334266738493 CANNOT BE REJECTED AT THE 95% CONFIDENCE LEVEL

CHI SQUARE = 8.852, D.F. = 5, P = .1151

Lampiran 16.3

**PENGUJIAN NORMALITAS SKOR MENTAH
UJI KEMAMPUAN AWAL KELOMPOK CBU-KR**

VARIABLE NAME : Kemampuan Awal N = 27

CLASS : CBU - KR

ARITHMETIC MEAN = 45.7533333333333
 SAMPLE STD. DEV. = 6.8192374940312
 SAMPLE VARIANCE = 46.502
 COEFFICIENT OF VARIATION = 14.904351218194%
 POPULATION STD. DEV. = 6.6917638708867
 POPULATION VARIANCE = 44.779703703704
 COEFFICIENT OF VARIATION = 14.625740647428%
 STANDARD ERROR OF THE MEAN = 1.3123628676156
 MINIMUM = 33.8
 MAXIMUM = 59.83
 SUM = 1235.34
 SUM OF SQUARES = 57729.9748
 DEVIATION SS = 1209.052

1ST MOMENT = 0

2ND MOMENT = 44.779703703704

3RD MOMENT = 66.54575325927

MOMENT COEFFICIENT OF SKEWNESS = .22207441254374

4TH MOMENT = 5052.1484436141

MOMENT COEFFICIENT OF KURTOSIS = 2.5194959893671

NORMAL DISTRIBUTION GOODNESS OF FIT TEST :

THE HYPOTHESIS THAT THE POPULATION IS NORMAL OF MEAN 45.7533333333333 AND STD. DEV. 6.8192374940312 CANNOT BE REJECTED AT THE 95% CONFIDENCE LEVEL

CHI SQUARE = 4.111, D.F. = 5, P = .5335

Lampiran 16.4

**PENGUJIAN NORMALITAS SKOR MENTAH
UJI KEMAMPUAN AWAL KELOMPOK CBU-CT**

VARIABLE NAME : Kemampuan Awal N = 27

CLASS : CBU - CT

ARITHMETIC MEAN = 36.603333333333
 SAMPLE STD. DEV. = 7.4244305660952
 SAMPLE VARIANCE = 55.122169230769
 COEFFICIENT OF VARIATION = 20.283482103894%
 POPULATION STD. DEV. = 7.2856439253787
 POPULATION VARIANCE = 53.080607407407
 COEFFICIENT OF VARIATION = 19.904318164226%
 STANDARD ERROR OF THE MEAN = 1.4288323286382
 MINIMUM = 22.09
 MAXIMUM = 48.23
 SUM = 988.289999999999
 SUM OF SQUARES = 37607.8846999999
 DEVIATION SS = 1433.1764

1ST MOMENT = 0

2ND MOMENT = 53.080607407407

3RD MOMENT = -87.85580066671

MOMENT COEFFICIENT OF SKEWNESS = -.22717817958779

4TH MOMENT = 5758.1951933051

MOMENT COEFFICIENT OF KURTOSIS = 2.0436880940042

NORMAL DISTRIBUTION GOODNESS OF FIT TEST :

**THE HYPOTHESIS THAT THE POPULATION IS NORMAL OF MEAN
36.6033333333333 AND STD. DEV. 7.4244305660952 CANNOT BE REJECTED
AT THE 95% CONFIDENCE LEVEL**

CHI SQUARE = 4.704, D.F. = 5, P = .4531

Lampiran 17**PENGUJIAN NORMALITAS DISTRIBUSI
SKOR MENTAH UJI HASIL BELAJAR
MENG GAMBAR 4 KELOMPOK PENELITIAN**

- 17.1 Pengujian Normalitas Distribusi Skor Mentah Uji Hasil Belajar Menggambar Kelompok CBT-KR**
- 17.2 Pengujian Normalitas Distribusi Skor Mentah Uji Hasil Belajar Menggambar Kelompok CBT-CT**
- 17.3 Pengujian Normalitas Distribusi Skor Mentah Uji Hasil Belajar Menggambar Kelompok CBU-KR**
- 17.4 Pengujian Normalitas Distribusi Skor Mentah Uji Hasil Belajar Menggambar Kelompok CBU-CT**

Lampiran 17.1

**PENGUJIAN NORMALITAS DISTRIBUSI SKOR MENTAH
UJI HASIL BELAJAR MENGGAMBAR KELOMPOK CBT-KR**

VARIABLE NAME : Hasil Belajar Menggambar **N** = 27
CLASS : CBT - KR

ARITHMETIC MEAN = 79.661481481481
SAMPLE STD. DEV. = 5.5510232623599
SAMPLE VARIANCE = 30.81385925926
COEFFICIENT OF VARIATION = 6.968265162945%

POPULATION STD. DEV. = 5.4472566685095
POPULATION VARIANCE = 29.672605212621
COEFFICIENT OF VARIATION = 6.8380057302548%

STANDARD ERROR OF THE MEAN = 1.0682949249338

MINIMUM = 66.89
MAXIMUM = 91.78

SUM = 2150.86
SUM OF SQUARES = 172141.8544
DEVIATION SS = 801.16034074076

1ST MOMENT = 0
2ND MOMENT = 29.672605212621
3RD MOMENT = -32.658382989383
MOMENT COEFFICIENT OF SKEWNESS = -.20205107253242
4TH MOMENT = 2527.2335523711
MOMENT COEFFICIENT OF KURTOSIS = 2.8703444856856

NORMAL DISTRIBUTION GOODNESS OF FIT TEST :

THE HYPOTHESIS THAT THE POPULATION IS NORMAL OF MEAN 79.661481481481 AND STD. DEV. 5.5510232623599 CANNOT BE REJECTED AT THE 95% CONFIDENCE LEVEL

CHI SQUARE = 3.519, D.F. = 5, P = .6206

Lampiran 17.2

**PENGUJIAN NORMALITAS DISTRIBUSI SKOR MENTAH
UJI HASIL BELAJAR MENGGAMBAR KELOMPOK CBT-CT**

VARIABLE NAME : Hasil Belajar Menggambar N = 27
CLASS : CBT - CT

ARITHMETIC MEAN	=	60.632962962963
SAMPLE STD. DEV.	=	9.2708491913817
SAMPLE VARIANCE	=	85.948644729342
COEFFICIENT OF VARIATION	=	15.290114054041%
POPULATION STD. DEV.	=	9.0975470095636
POPULATION VARIANCE	=	82.765361591219
COEFFICIENT OF VARIATION	=	15.00429232713%
STANDARD ERROR OF THE MEAN	=	1.7841757587535
MINIMUM	=	41.5
MAXIMUM	=	76.28
SUM	=	1637.09
SUM OF SQUARES	=	101496.2821
DEVIATION SS	=	2234.6647629629

1ST MOMENT = 0

2ND MOMENT = 82.765361591219

3RD MOMENT = - 217.782878944

MOMENT COEFFICIENT OF SKEWNESS = -.28923497612476

4TH MOMENT = 15208.98623749

MOMENT COEFFICIENT OF KURTOSIS = 2.2202559028464

NORMAL DISTRIBUTION GOODNESS OF FIT TEST :

THE HYPOTHESIS THAT THE POPULATION IS NORMAL OF MEAN 60.632962962963 AND STD. DEV. 9.2708491913817 CANNOT BE REJECTED AT THE 95% CONFIDENCE LEVEL

CHI SQUARE = 10.630, D.F. = 5, P = .0592

Lampiran 17.3

**PENGUJIAN NORMALITAS DISTRIBUSI SKOR MENTAH
UJI HASIL BELAJAR MENGGAMBAR KELOMPOK CBU-KR**

VARIABLE NAME : Hasil Belajar Menggambar N = 27
CLASS : CBU - KR

ARITHMETIC MEAN = 55.59037037037
SAMPLE STD. DEV. = 8.6854367418117
SAMPLE VARIANCE = 75.436811396012
COEFFICIENT OF VARIATION = 15.6239950983333%

POPULATION STD. DEV. = 8.5230778136998
POPULATION VARIANCE = 72.642855418381
COEFFICIENT OF VARIATION = 15.331932053906%

STANDARD ERROR OF THE MEAN = 1.6715130803048

MINIMUM = 36.21
MAXIMUM = 75.96

SUM = 1500.94
SUM OF SQUARES = 85399.167599999
DEVIATION SS = 1961.3570962963

1ST MOMENT = 0
2ND MOMENT = 72.642855418381
3RD MOMENT = -133.4093453579
MOMENT COEFFICIENT OF SKEWNESS = -.21547500163588
4TH MOMENT = 17951.861650771
MOMENT COEFFICIENT OF KURTOSIS = 3.4019167279226

NORMAL DISTRIBUTION GOODNESS OF FIT TEST :

**THE HYPOTHESIS THAT THE POPULATION IS NORMAL OF MEAN
55.59037037037 AND STD. DEV. 8.6854367418117 CANNOT BE
REJECTED AT THE 95% CONFIDENCE LEVEL**

CHI SQUARE = 3.519, D.F. = 5, P = .6206

Lampiran 17.4

**PENGUJIAN NORMALITAS DISTRIBUSI SKOR MENTAH
UJI HASIL BELAJAR MENGGAMBAR KELOMPOK CBU-CT**

VARIABLE NAME : Hasil Belajar Menggambar N = 27

CLASS : CBU - CT

ARITHMETIC MEAN = 47.9233333333333
 SAMPLE STD. DEV. = 7.043544780643
 SAMPLE VARIANCE = 49.611523076923
 COEFFICIENT OF VARIATION = 14.697526842825%
 POPULATION STD. DEV. = 6.9118781282123
 POPULATION VARIANCE = 47.774059259259
 COEFFICIENT OF VARIATION = 14.42278248914%
 STANDARD ERROR OF THE MEAN = 1.3555308250511
 MINIMUM = 35.13
 MAXIMUM = 61.01
 SUM = 1293.93
 SUM OF SQUARES = 63299.3383
 DEVIATION SS = 1289.8996

1ST MOMENT = 0

2ND MOMENT = 47.774059259259

3RD MOMENT = -32.579714518526

MOMENT COEFFICIENT OF SKEWNESS = -9.8664077261831E-02

4TH MOMENT = 4853.3668025033

MOMENT COEFFICIENT OF KURTOSIS = 2.1264678810275

NORMAL DISTRIBUTION GOODNESS OF FIT TEST :

**THE HYPOTHESIS THAT THE POPULATION IS NORMAL OF MEAN
47.9233333333333 AND STD. DEV. 7.043544780643 CANNOT BE
REJECTED AT THE 95% CONFIDENCE LEVEL**

CHI SQUARE = 5.296, D.F. = 5, P = .3808

Lampiran 18

**PENGUJIAN HOMOGENITAS VARIANSI
SKOR HASIL UJI KECERDASAN SISWA**

ONE WAY AOV

VARIABLE	MEAN	SAMPLE SIZE	GROUP VARIANCE
I1	117.1	27	111.3
I2	112.7	27	146.7
I3	112.6	27	147.4
I4	112.1	27	152.3
TOTAL	113.6	108	

SOURCE	DF	SS	MS	F	P
BETWEEN	3	455.7	151.9	1.09	0.3575
WITHIN	104	1.450E+04	139.4		
TOTAL	107	1.496E+04			

	CHI SQ	DF	P
BARLETT'S TEST OF EQUAL VARIANCES	0.78	3	0.8542

COCHRAN'S Q	0.2731
LARGEST VAR / SMALLEST VAR	1.369

COMPONENT OF VARIANCE FOR BETWEEN GROUPS	4.626E-01
EFFECTIVE CELL SIZE	27.0

CASES INCLUDED 108 MISSING CASES 0

Lampiran 19

**PENGUJIAN HOMOGENITAS VARIANSI
SKOR UJI KEMAMPUAN AWAL**

ONE WAY AOV

VARIABLE	MEAN	SAMPLE SIZE	GROUP VARIANCE
PT1	49.25	27	77.65
PT2	43.22	27	42.69
PT3	45.75	27	46.50
PT4	36.59	27	54.97
TOTAL	43.70	108	

SOURCE	DF	SS	MS	F	P
BETWEEN	3	2.318E+03	772.8	13.94	0.0000
WITHIN	104	5.767E+03	55.45		
TOTAL	107	8.085E+03			

	CHI SQ	DF	P
BARLETT'S TEST OF EQUAL VARIANCES	2.81	3	0.4226

COCHRAN'S Q	0.3501
LARGEST VAR / SMALLEST VAR	1.819

COMPONENT OF VARIANCE FOR BETWEEN GROUPS	26.57
EFFECTIVE CELL SIZE	27.0

CASES INCLUDED 108 MISSING CASES 0

Lampiran 20

**PENGUJIAN HOMOGENITAS VARIANSI SKOR UJI
HASIL BELAJAR MENGGAMBAR**

ONE WAY AOV

VARIABLE	SAMPLE MEAN	GROUP SIZE	VARIANCE
X1	79.66	27	30.81
X2	60.63	27	85.95
X3	55.59	27	75.44
X4	47.92	27	49.61
TOTAL	60.95	108	

SOURCE	DF	SS	MS	F	P
BETWEEN	3	1.481E+04	4.938E+03	81.68	0.0000
WITHIN	104	6.287E+03	60.45		
TOTAL	107	2.110E+04			

	CHI SQ	DF	P
BARLETT'S TEST OF EQUAL VARIANCES	7.63	3	0.0544

COCHRAN'S Q 0.3554
LARGEST VAR/ SMALLEST VAR 2.789

COMPONENT OF VARIANCE FOR BETWEEN GROUPS 180.6
EFFECTIVE CELL SIZE 27.0

CASES INCLUDED 108 MISSING CASES 0

Lampiran 21

**PENGUJIAN HOMOGENITAS KOEFISIEN-KOEFISIEN
REGRESI DALAM TIAP KELOMPOK**

***** REGRESSION ANALYSIS *****

NUMBER OF CASES : 108 NUMBER OF VARIABLES : 4

INDEX	NAME	MEAN	STD. DEV.
1	IQ	117.15	10.55
2	Pretest	49.26	8.81
DEP. VAR.	Posttest	79.67	5.56

DEPENDENT VARIABLE : Posttest

VARIANCE	REGRESSION COEFFICIENT	STD.ERROR	F(DF= 105)	PROB.	PARTIAL r ²
IQ	5.570E-02	.12	.461	.64929	.0088
Pretest	.22	.14	1.498	.14717	.0855
CONSTANT	62.46				

STD. ERROR OF EST. = 5.26

ADJUSTED R SQUARED = .10

R SQUARED = .17

MULTIPLE R = .42

ANALYSIS OF VARIANCE TABLE

SOURCE	SUM OF SQUARES	D.F.	MEAN SQUARE	F RATIO	PROB.
REGRESSION	138.32	2	69.16	2.499	.1033
RESIDUAL	664.10	24	27.67		
TOTAL	802.42	26			

***** REGRESSION ANALYSIS *****

DEPENDENT VARIABLE : Posttest

VARIANCE	REGRESSION COEFFICIENT	STD.ERROR	F(DF=105)	PROB.	PARTIAL r^2
IQ	.3797	.1195	3.177	.00406	.2961
Pretest	.5389	.2218	2.430	.02295	.1974
CONSTANT	-5.4502				

STD. ERROR OF EST. = 7.3610

ADJUSTED R SQUARED = .3696

R SQUARED = 1.4181

MULTIPLE R = .6466

SOURCE	SUM OF SQUARES	D.F.	MEAN SQUARE	F RATIO	PROB.
REGRESSION	934.2460	2	467.1230	8.621	1.508E-03
RESIDUAL	1300.4187	24	54.1841		
TOTAL	2234.6648	26			

***** REGRESSION ANALYSIS *****

NUMBER OF CASES : 108 NUMBER OF VARIABLES : 4

INDEX	NAME	MEAN	STD. DEV.
1	IQ	112.5556	12.1413
2	Pretest	45.7533	6.8192
DEP. VAR	Posttest	55.5904	8.6854

DEPENDENT VARIABLE : Posttest

VARIANCE	REGRESSION COEFFICIENT	STD.ERROR	F(DF= 105)	PROB.	PARTIAL r^2
IQ	.1145	.1223	.936	.35876	.0352
Pretest	.6760	.2178	3.104	.00484	.2864
CONSTANT	11.7763				

STD. ERROR OF EST. = 7.2537

ADJUSTED R SQUARED = .3025

R SQUARED = .3562

MULTIPLE R = .5968

ANALYSIS OF VARIANCE TABLE

SOURCE	SUM OF SQUARES	D.F.	MEAN SQUARE	F RATIO	PROB.
REGRESSION	698.5577	2	349.2788	6.638	5.074E-03
RESIDUAL	1262.7994	24	52.6166		
TOTAL	1961.3571	26			

***** REGRESSION ANALYSIS *****

NUMBER OF CASES : 108 NUMBER OF VARIABLES : 4

INDEX	NAME	MEAN	STD. DEV.
1	IQ	112.0741	12.3411
2	Pretest	36.6033	7.4244
DEP. VAR.	Posttest	47.9233	7.0435

DEPENDENT VARIABLE : Posttest

VARIANCE	REGRESSION COEFFICIENT	STD.ERROR	F(DF= 105)	PROB.	PARTIAL r ²
IQ	-.0186	.1086	-.171	.86557	.0012
Pretest	.47592	.1806	2.636	.01449	.2245
CONSTANT	32.5856				

STD. ERROR OF EST. = 6.3866

ADJUSTED R SQUARED = .1778

R SQUARED = .2411

MULTIPLE R = .4910

ANALYSIS OF VARIANCE TABLE

SOURCE	SUM OF SQUARES	D.F.	MEAN SQUARE	F RATIO	PROB.
REGRESSION	310.9774	2	155.4887	3.812	.0365
RESIDUAL	978.9222	24	40.7884		
TOTAL	1289.8996	26			

***** REGRESSION ANALYSIS *****

NUMBER OF CASES : 108 NUMBER OF VARIABLES : 4

INDEX	NAME	MEAN	STD. DEV.
1	IQ	113.6111	11.8225
2	Pretest	43.7118	8.6918
DEP. VAR.	Posttest	60.9531	14.0447

DEPENDENT VARIABLE : Posttest

VARIANCE	REGRESSION COEFFICIENT	STD.ERROR	F(DF= 105)	PROB.	PARTIAL r^2
IQ	.1535	.0985	1.558	.12220	.0226
Pretest	.8847	.1340	6.605	.00000	.2935
CONSTANT	4.8472				

STD. ERROR OF EST. = 11.2922

ADJUSTED R SQUARED = .3536

R SQUARED = .3656

MULTIPLE R = .6047

ANALYSIS OF VARIANCE TABLE

SOURCE	SUM OF SQUARES	D.F.	MEAN SQUARE	F RATIO	PROB.
REGRESSION	7717.1876	2	3858.5938	30.260	4.195E-11
RESIDUAL	13388.9138	105	127.5135		
TOTAL	21106.1013	107			

Pengujian hipotesis tentang homogenitas koefisien regresi dalam kelompok.

$$F = \frac{(E'_{yy} - S_2) / (k - 1)}{S_1 / (k(n - 1) - k)}$$

Variasi residual terdiri atas :

$$E'_{yy} = S_1 + S_2$$

$$E'_{yy} = \text{jumlah kuadrat residual dalam kelompok}$$

$$S_1 = \text{variasi residual dalam kelompok garis regresi dengan Slap } b_{Ej}$$

$$S_2 = \text{perbedaan antara } b_{Ej} \text{ dengan } b_E$$

$$E'_{yy} = 15,893,5710$$

$$S_2 = 298,497$$

$$S_1 = 15598,075$$

$$F = \frac{295,497/3}{15,598,075/100} = 0,6315$$

$$F_{0,05} (3;100) = 2,70$$

Jadi H_0 diterima.

Lampiran 22

**PENGUJIAN ANALISIS KOVARIANSI
DUA JALUR UNTUK DATA
HASIL BELAJAR MENGGAMBAR**

Lampiran 22.1

ANOVA POSTES BY CARA (1,2) MEDIA (1,2) WITH PRETES
IQ / STAT 3

*** CELL MEANS ***

		POSTTES BY CARA MEDIA	
TOTAL POPULATION			
		119.75 (108)	
CARA			
	1		2
	138.10 (54)		101.41 (54)
MEDIA			
	1		2
	132.45 (54)		107.06 (54)
		MEDIA	
		1	2
	1	157.02 (27)	119.19 (27)
CARA	2	107.88 (27)	94.93 (27)

Lampiran 22.2

ANALYSIS OF VARIANCE

BY POSTTES
 CARA
 MEDIA
 WITH PRETES
 IQ

Source of Variation	Sum of Squares	DF	Mean Square	F	Signif of F
Covariates	29756.498	2	14878.249	95.484	.000
PRETES	23521.682	1	23521.682	150.955	.000
IQ	853.559	1	853.559	5.478	.021
Main Effects	27815.099	2	13907.549	89.254	.000
CARA	24158.945	1	24158.945	155.045	.000
MEDIA	8931.073	1	8931.073	57.317	.000
2-way Interactions	4992.597	1	4992.597	32.041	.000
CARA MEDIA	4992.597	1	4992.597	32.041	.000
Explained	62564.194	5	12512.839	80.304	.000
Residual	15893.571	102	155.819		
Total	78457.765	107	733.250		

108 Cases were processed.

0 Cases (.0 PCT) were missing.

Lampiran 23

**Analisis Perbandingan Ganda (post-hoc)
dengan Duncan Multiple Range Test**

(Edwards, A, 1968, pp. 131 - 135)

Rerata Kelompok			
\bar{X}_A (CBT-KR)	\bar{X}_B (CBT-KR)	\bar{X}_C (CBT-KR)	\bar{X}_D (CBT-KR)
157,02	119,19	107,88	94,93

A. $\bar{X}_A - \bar{X}_B = 37,83$ $\bar{X}_B - \bar{X}_C = 11,31$ $\bar{X}_C - \bar{X}_D = 12,95$

$\bar{X}_A - \bar{X}_C = 49,14$ $\bar{X}_B - \bar{X}_D = 24,26$

$\bar{X}_A - \bar{X}_D = 62,09$

B. Standard Error of Single Mean

$$S_x = \frac{S}{\sqrt{n}} \quad S = 155,819 \text{ (lihat tabel 26)}$$

$$= \frac{155,89}{\sqrt{27}}$$

$$= \frac{155,89}{5,77}$$

$$= 2,402$$

$$df = N - 4$$

Harga SSR (Significant studentize Ranges) pada $p = 0,01$

K	2	3	4
df=	3,687	3,843	3,95

Harga SSR (Shortest significant Ranges)

$$R_2 = 3,678 \times 2,402$$

$$= 8,86$$

$$R_3 = 3,843 \times 2,402$$

$$= 9,23$$

$$R_4 = 3,95 \times 2,402$$

$$= 9,49$$

**Hasil Analisis Perbandingan Ganda
(Post-hoc) Dengan Duncan Multiple Range
Test Terhadap Rerata Empat Kelompok Penelitian**

(1) Rerata 157,02	(2) A 119,19	(3) B 107,88	(4) C 94,93	(5) D	SSR
A = 157,02	-	37,83*	49,14*	62,09*	R = 8,86
B = 119,19	-	-	11,31*	24,26*	R = 9,23
C = 107,88	-	-	-	12,95*	R = 9,49

Analisis perbandingan ganda dengan Duncan Multiple Range Test terhadap rerata empat kelompok penelitian menghasilkan perbandingan ganda rerata antara kelompok yang semuanya signifikan.

Lampiran 24

**PENGUJIAN ANALISIS
KOVARIANSI DUA JALUR UNTUK
DATA KETRAMPILAN MENGGAMBAR**

Lampiran 24.1

**ANOVA POSTKET BY CARA (1,2) MEDIA (1,2) WITH PREKET
IQ / STAT 3**

*** CELL MEANS ***

POSTKET
BY CARA
MEDIA

TOTAL POPULATION

56.33
(108)

CARA

1	2
64.87 (54)	47.79 (54)

MEDIA

1	2
61.91 (54)	50.75 (54)

MEDIA

	1	2
1	74.20 (27)	55.55 (27)
2	49.63 (27)	45.94 (27)

CARA

Lampiran 24.2

ANALYSIS OF VARIANCE

BY POSTKET
 CARA
 MEDIA
 WITH PREKET
 IQ

Source of Variation	Sum of Squares	DF	Mean Square	F	Signif of F
Covariates	4974.244	2	2487.122	71.238	.000
PREKET	3647.782	1	3647.782	104.482	.000
IQ	181.643	1	181.643	5.203	.025
Main Effects	7083.819	2	3541.909	101.450	.000
CARA	6131.158	1	6131.158	175.612	.000
MEDIA	1845.033	1	1845.033	52.847	.000
2-way Interactions	1551.293	1	1551.293	44.433	.000
CARA MEDIA	1551.293	1	1551.293	44.433	.000
Explained	13609.355	5	2721.871	77.962	.000
Residual	3561.127	102	34.913		
Total	17170.482	107	160.472		

108 Cases were processed.

0 Cases (.0 PCT) were missing.

Lampiran 25**PENGUJIAN ANALISIS KOVARIANSI
DUA JALUR UNTUK DATA
KEMAMPUAN BERCIPTA GAMBAR**

Lampiran 25.1

ANOVA POSTDC BY CARA (1,2) MEDIA (1,2) WITH PREDC
IQ / STAT 3

*** CELL MEANS ***

POSTDC
BY CARA
MEDIA

TOTAL POPULATION

63.42
(108)

CARA

	1	2
	73.23 (54)	53.62 (54)

MEDIA

	1	2
	70.54 (54)	56.31 (54)

MEDIA

		1	2
CARA	1	82.82 (27)	63.64 (27)
	2	58.25 (27)	48.99 (27)

Lampiran 25.2

ANALYSIS OF VARIANCE

BY POSTDC
 CARA
 MEDIA
 WITH PREDC
 IQ

Source of Variation	Sum of Squares	DF	Mean Square	F	Signif of F
Covariates	9679.923	2	4839.961	84.583	.000
PREDC	7870.252	1	7870.252	137.540	.000
IQ	347.186	1	347.186	6.067	.015
Main Effects	7320.387	2	3660.194	63.965	.000
CARA	6177.725	1	6177.725	107.961	.000
MEDIA	2762.971	1	2762.971	48.285	.000
2-way Interactions	955.922	1	955.922	16.706	.000
CARA MEDIA	955.922	1	955.922	16.706	.000
Explained	17956.232	5	3591.246	62.760	.000
Residual	5836.602	102	57.222		
Total	23792.834	107	222.363		

108 Cases were processed.

0 Cases (.0 PCT) were missing.

Lampiran 26

**HASIL PENGUJIAN DENGAN NILAI TAMBAH
(GAIN SCORE) DARI DATA NILAI PRAUJI DAN PASCA UJI**

VARIABLE NAME : Gain **N = 27**
CLASS : CBT - KR

BEGINNING CASE NO. = 1, ENDING CASE NO. = 27

ARITHMETIC MEAN = 30.408148148148
SAMPLE STD. DEV. = 8.2927591386133
SAMPLE VARIANCE = 68.769854131054
COEFFICIENT OF VARIATION = 27.271503342496%
STANDARD ERROR OF THE MEAN = 1.5959422403344

MINIMUM = 14.14
MAXIMUM = 45.97

NORMAL DISTRIBUTION GOODNESS OF FIT TEST :

THE HYPOTHESIS THAT THE POPULATION IS NORMAL OF MEAN 30.408148148148 AND STD. DEV. 8.2927591386133 CANNOT BE REJECTED AT THE 95% CONFIDENCE LEVEL

CHI SQUARE = 8.259, D.F. = 5, P = .1425

VARIABLE NAME : Gain **N = 27**
CLASS : CBT - CT

BEGINNING CASE NO. = 28, ENDING CASE NO. = 54

ARITHMETIC MEAN = 17.400370370372
SAMPLE STD. DEV. = 8.8411913926901
SAMPLE VARIANCE = 78.166665242177
COEFFICIENT OF VARIATION = 50.810363253786%
STANDARD ERROR OF THE MEAN = 1.7014880768422

MINIMUM = 2.79
MAXIMUM = 33.93

NORMAL DISTRIBUTION GOODNESS OF FIT TEST:

THE HYPOTHESIS THAT THE POPULATION IS NORMAL OF MEAN 17.400370370372 AND STD. DEV. 8.8411913926901 CANNOT BE REJECTED AT THE 95% CONFIDENCE LEVEL

CHI SQUARE = 7.667, D.F. = 5, P = .1756

VARIABLE NAME : Gain N = 27
 CLASS : CBU - KR

BEGINNING CASE NO. = 55, ENDING CASE NO. = 81

ARITHMETIC MEAN = 9.8370370370369
 SAMPLE STD. DEV. = 7.3222851702158
 SAMPLE VARIANCE = 53.615860113962
 COEFFICIENT OF VARIATION = 74.435880871924%
 STANDARD ERROR OF THE MEAN = 114091744380357
 MINIMUM = -3.8
 MAXIMUM = 20.76

NORMAL DISTRIBUTION GOODNESS OF FIT TEST :

THE HYPOTHESIS THAT THE POPULATION IS NORMAL OF MEAN 9.8370370370369 AND STD. DEV. 7.3222851702158 CANNOT BE REJECTED AT THE 95% CONFIDENCE LEVEL

CHI SQUARE = 17.148, D.F. = 5, P = 4.227E-03

VARIABLE NAME : Gain N = 27
 CLASS : CBU - CT

BEGINNING CASE NO. = 82, ENDING CASE NO. = 108

ARITHMETIC MEAN = 11.32
 SAMPLE STD. DEV. = 7.3129200734044
 SAMPLE VARIANCE = 53.4788
 COEFFICIENT OF VARIATION = 641101767432901%
 STANDARD ERROR OF THE MEAN = 1.4073721243141
 MINIMUM = -1.8
 MAXIMUM = 29.89

NORMAL DISTRIBUTION GOODNESS OF FIT TEST:

THE HYPOTHESIS THAT THE POPULATION IS NORMAL OF MEAN 11132 AND STD. DEV. 7.3129200734044 CANNOT BE REJECTED AT THE 95% CONFIDENCE LEVEL

CHI SQUARE = 1.148, D.F. = 5, P = .9498

RIWAYAT HIDUP

Cut Kamaril Wardani lahir di Jakarta pada tanggal 28 Maret 1954, adalah puteri ketiga dari dr. Teuku Jusuf (alm) dan Prof. Dr. Maftuchah Jusuf.

Pendidikan dimulai dari SR di Budi Waluyo Jakarta tamat tahun 1965, SMP Negeri XIII Jakarta tamat tahun 1968, SMA Negeri III Jakarta tamat tahun 1971, dan kemudian melanjutkan studi pada Jurusan Disain Tekstil Fakultas Seni Rupa dan Disain, Institut Teknologi Bandung tamat tahun 1979. Pada tahun 1984 mendapat kesempatan untuk melanjutkan studi ke program S2 pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Pasca Sarjana IKIP Jakarta, dan pada tahun 1985 ditransfer ke program S3 pada Jurusan yang sama.

Pengalaman bekerja sebagai Dosen pada Jurusan Seni Rupa IKIP Jakarta sejak tahun 1981 sampai sekarang. Pada tahun 1990 bekerja sebagai penasehat ahli pada Pusat Sumber Belajar Taman Kanak-kanak Islam Al-Azhar Pusat. Pada tahun yang sama menatar guru-guru Taman Kanak-kanak Islam Al-Azhar seluruh cabang dalam rangka "Pemanfaatan Kegiatan Rinupa dalam Proses Belajar di Kelas". Pada tahun 1992 diangkat sebagai tim kreativitas di "Alif", buku serial anak kreatif Indonesia pada PT Cinta Anak Kreatif. Pada tahun 1992 menatar pada lokakarya "Peningkatan Kreativitas Guru" di SDI Al-Azhar Pusat.

Beberapa publikasi ilmiah yang pernah dikerjakan antara lain sebagai tim penyusun media instruksional dan buku "Program PKB untuk Kursus-kursus Asuhan Majelis Perguruan Swasta", dan "Buku Bacaan PKB/PKLH Integratif Dalam Pelajaran Agama Islam, Kristen dan Katholik (MPS-BKKBN Pusat 1987)".

Menikah dengan Drs. Koes Surono pada tahun 1981 dan pada tahun 1983 dikarunia seorang putra, Prasandhya Astagiri Yusuf dan di tengah masa studi pada tahun 1988 dikarunia seorang putri, Nesia Anindita.

**BAHAN PERLAKUAN
CARAWARAH BEBAS TERARAH**

**CUT KAMARIL WARDANI SURONO
70185333365**



**Bagian dari Disertasi yang Ditulis untuk Memenuhi
Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar
Doktor Pendidikan**

**PROGRAM PASCA SARJANA
INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN JAKARTA
1994**

BAHAN PERLAKUAN

CARAWARAH BEBAS TERARAH

T A H A P 1

Putaran 1

A. P u t a r a n D a s a r

1. U n s u r T a t a

a. Mengenal konsep unsur dasar bentuk gambar

Kelima unsur dasar bentuk tersebut meliputi:

(1) Kelompok bintang, (2) lingkaran, (3) garis lurus (4) garis lengkung, dan (5) garis bersudut

Guru menggunakan bahan penunjang terlampir pada lampiran 1.1

b. Berlatih konsep unsur dasar bentuk gambar

(1) *Latihan 1.1* (lampiran 1.2)

(a) Apa dan Mengapa

(b) Temukan yang lain

(c) Terdiri dari apa sajakah benda ini ?

(d) Apakah nama benda ini ?

c. Berlatih membuat kelompok unsur dasar bentuk

(1) *Latihan 1.2* (lampiran 1.3)

Membuat 5 kelompok unsur dasar bentuk

(1) Kelompok bintang

(2) Kelompok lingkaran

(3) Kelompok garis lurus

(4) Kelompok garis lengkung

(5) Kelompok garis bersudut

d. Berlatih membuat bangun gambar tanpa makna

(1) *Latihan 1.3* (lampiran 1.4)

- (a) Mencontoh bentuk gambar
- (b) Mencocokkan gambar
- (c) Menggambar balik cermin
- (d) Menggambar abstrak

2. U n s u r G a r a p

a. Mengisi bidang dengan macam-macam bentuk bintik.

Menggunakan media ungu krayon atau cat dengan warna lebih dari dua macam. Mengenalkan ciri media ungu yang digunakan bersamaan dengan latihan-latihan pengisian bidang. Guru menggunakan bahan penunjang tentang ciri media ungu yang digunakan pada lampiran 1.5, buku

(1) *Latihan 1.4* (lampiran 1.6)

Kelompok Bintik

(a) **Bintik Bulat**

Mengisi bidang dengan bintik bulat

- Kecil
- Besar
- Paduan kecil dan besar

(b) **Bintik Lonjong**

Mengisi bidang dengan bintik lonjong

- Kecil
- Besar
- Paduan kecil dan besar

(c) **Bintik kacang dan perpaduannya**

Mengisi bidang dengan bintik kacang

- Kecil
- Besar
- Mengisi bidang dengan paduan dari bentuk dan ukuran bintik.

b. Mengisi bidang dengan beragam bentuk dan ukuran lingkaran. Menggunakan media ungu yang sama dengan latihan sebelumnya dan memakai warna lebih dari 2 macam

(1) *Latihan 1.5* (lampiran 1.7)

Kelompok Lingkaran

(a) Lingkaran bulat

Mengisi bidang dengan lingkaran bulat

- Kecil
- Besar
- Paduan kecil dan besar

(b) Lingkaran lonjong

Mengisi bidang dengan lingkaran lonjong

- Kecil
- Besar
- Paduan kecil dan besar

(c) Lingkaran kacang dan perpaduannya

Mengisi bidang dengan lingkaran kacang

- Kecil
- Besar
- Mengisi bidang dengan paduan dari bentuk dan ukuran lingkaran

c. Mengisi bidang dengan beragam bentuk dan ukuran garis lurus. Menggunakan media ungu yang sama dengan latihan sebelumnya dan memakai warna lebih dari 2 macam.

(1) *Latihan 1.6* (lampiran 1.8)

(a) Garis lurus mendatar (horizontal)

Mengisi bidang dengan garis lurus mendatar

- Tipis
- Tebal
- Paduan tipis dan tebal

(b) Garis lurus tegak (vertikal)

Mengisi bidang dengan garis lurus tegak

- Tipis
- Tebal
- Paduan tipis dan tebal

(c) Garis lurus miring (diagonal)

Mengisi bidang dengan garis lurus miring

- Tipis
- Tebal
- Paduan tipis dan tebal

(d) Garis lurus putus-putus

Mengisi bidang dengan garis lurus putus-putus

- Mendatar (horizontal)
- Tegak (vertikal)
- Miring (diagonal)

(e) Paduan bentuk dan ukuran

- Mengisi bidang dengan berbagai ragam garis lurus dari berbagai bentuk dan ukuran.
- Mengisi bidang dengan berbagai ragam garis lurus, titik dan lingkaran dari berbagai bentuk dan ukuran.

d. Mengisi bidang dengan beragam bentuk garis lengkung. Menggunakan media ungkap yang sama dengan latihan sebelumnya dan memakai lebih dari 2 macam warna.

(1) Latihan 1.7 (lampiran 1.9)

Kelompok garis lengkung

(a) Garis lengkung bersambung tak beraturan.

Mengisi bidang dengan garis lengkung bersambung tak beraturan.

- (b) **Garis lengkung beraturan bersambung memotong.** Mengisi bidang dengan garis lengkung beraturan bersambung memotong.
 - Menghadap ke atas.
 - Menghadap ke bawah.
 - (c) **Garis lengkung beraturan bersambung bersinggungan.**
Mengisi bidang dengan garis lengkung beraturan bersambung bersinggungan.
 - Menghadap ke atas
 - Menghadap ke bawah
 - (d) **Garis lengkung beraturan bersambung dengan garis lurus**
 - Menghadap ke atas
 - Menghadap ke bawah
 - (e) **Garis lengkung beraturan tak bersambung.**
Mengisi bidang dengan garis lengkung beraturan tak bersambung berbentuk:
 - Hurus S
 - Sulur
 - Melingkar
 - (f) **Paduan garis lengkung beraturan**
 - Mengisi bidang dengan paduan dari beragam bentuk dan ukuran garis lengkung beraturan.
 - Mengisi bidang dengan paduan dari beragam bentuk dan dari garis luran garis lengkung beraturan.
- e. **Mengisi bidang dengan beragam bentuk garis bersudut.** Menggunakan media unkap yang serupa dengan yang digunakan sebelumnya serta menggunakan lebih dari 2 macam warna.

(1) *Latihan 1.8* (lampiran 1.10)

Kelompok garis bersudut

(a) **Tajam bersambung**

Mengisi bidang dengan garis bersudut tajam bersambung.

- Menghadap ke atas
- Menghadap ke bawah

(b) **Siku-siku bersambung**

Mengisi bidang dengan garis bersudut siku-siku

- Bersambung
- Tak bersambung

(c) **Lebar bersambung**

Mengisi bidang dengan garis bersudut lebar bersambung.

- Menghadap ke atas
- Menghadap ke bawah

(d) **Gabungan garis bersudut**

Mengisi bidang dengan gabungan garis bersudut

- Tajam
- Siku-siku
- Lebar dengan garis lurus

(e) **Gabungan garis bersudut, garis lurus,**

garis lengkung, bintik dan lingkaran.

Mengisi bidang dengan gabungan beragam bentuk dan ukuran garis-garis bersudut, lurus, lengkung, bintik dan lingkaran.

3. U n s u r G r a h i t a

- a. Mengungkap berbagai perasaan melalui unsur dasar bentuk ke atas kertas.

(1) *Latihan 1.9* (lampiran 1.11)

- (a) Mengungkap rasa lembut dan kasar
- (b) Mengungkap rasa sedih dan senang
- (c) Mengungkap rasa sakit dan marah

b. Mengungkap berbagai perasaan melalui warna ke atas kertas

(1) *Latihan 1.10* (lampiran 1.12)

- (a) Mengungkap rasa marah dan senang
- (b) Mengungkap rasa dingin dan panas
- (c) Mengungkap rasa sedih

c. Mengungkap keadaan sekeliling melalui unsur dasar bentuk dan warna ke atas kertas.

(1) *Latihan 1.11* (lampiran 1.13)

- (a) Mengungkap suasana hujan
- (b) Mengungkap suasana gelap di malam hari
- (c) Mengungkap suasana badai
- (d) Mengungkap suasana dalam air

*Putaran 2***B. P u t a r a n B e n t u k (b u r u n g)****1. U n s u r T a t a**

a. Mengenal konsep fisik obyek gambar burung pipit dan parkit meliputi:

- (1) Bangun bentuk fisik
- (2) Barik
- (3) Warna
- (4) Berbagai posisi dari obyek gambar

Guru menggunakan buku-buku pengetahuan bergambar sebagai bahan penunjang, yaitu:

- (a) Ardley, N. 1987. *Kehidupan Burung* (terjemahan dari *Bird Life*). Jakarta: Aqua Press. Bab 1, 2, 11 s.d 13.
- (b) Gramedia, 1982. *Burung dan Migrasinya*. Seri Pustaka Dasar, No 34. Jakarta: Gramedia.
- (c) Ardley, N. 1986. *Burung* (terjemahan dari *Bird*). Jakarta: PT Widyadara. hlm. 3 s.d 9

b. Berlatih menggambar bangun bentuk obyek burung

(1) Latihan 1.12

- (a) Menggambar burung pipit dengan bantuan lembar kerja (lampiran 1.14)
- (b) Menggambar burung pipit di atas kertas kosong
- (c) Menggambar burung pipit dari berbagai sudut pandang dan posisi yang berbeda.

(2) Latihan 1.13

- (a) Menggambar burung parkit dengan bantuan lembar kerja (lampiran 1.15)
- (b) Menggambar burung parkit di atas lembar kosong.

- (c) Menggambar burung parkit dari berbagai sudut pandang.

2. U n s u r G r a h i t a

- a. Menghayati fisik obyek burung
- b. Menghayati fungsi perasaan obyek burung melalui ungkapan raga dan suara)

(1) Latihan 1.14

- (a) Andaikan saya seekor burung
- (b) Bagaimana dan mengapa burung merasa senang, sedih, takut, dan lain sebagainya.
- (c) Menggambar kesan (melalui ungkapan raga dan suara) burung sedang ketakutan, senang, dan kedinginan

3. U n s u r G a r a p

Mengungkap ciri obyek burung dengan memanfaatkan media ungkap secara optimal.

a. Latihan 1.15

Menggambar burung secara rinci hingga mengungkapkan gambaran fisik burung secara jelas.

Putaran 3

C. Putaran Latar dan
Keselarasannya (burung)

1. Unsur Grahit a

- a. Mengenalkan konsep latar dan keberadaan obyek burung yang meliputi:

cara berkembang biak, cara hidup berpindah dan lain sebagainya.

Guru menggunakan bahan penunjang buku pengetahuan bergambar sama dengan buku pada unsur sintetik diputar ke dua.

- b. Menggali daya khayal anak yang berkaitan dengan latar keberadaan obyek burung, melalui cerita-cerita fiksi tentang obyek burung.

Guru menggunakan bahan penunjang berupa buku-buku cerita bergambar, yaitu: Shogo Hirata. Buku-Buku Pinjaman. Buku dongeng Anak-anak bergambar Seri 8. Jakarta: Alex Media Komputindo.

(1) Latihan 1.16

- (a) Bercerita dengan burung sebagai tokoh utamanya. (ungkapan kata)
 (b) Menggambarkannya ke bidang gambar dengan gagasan yang khayali.

2. Unsur T a t a

- a. Mengenalkan konsep menata obyek gambar ke dalam tatanan yang selaras (dengan menggunakan prinsip-prinsip rinupa: keseimbangan, irama, kesatuan). Proporsi untuk usia ini dikenalkan namun tidak mendapatkan penekanan, mengingat pada saat ini, faktor emosi lebih berperan.

- b. Berlatih menata obyek gambar burung dan benda-benda di sekitarnya.

(1) Latihan 1.17

Menata bidang gambar dari obyek-obyek gambar burung dan lainnya. Obyek dibuat dari guntingan kertas berwarna atau kertas bekas berwarna, pola beragam baik bentuk maupun ukurannya.

3. U n s u r G a r a p

Mengungkap latar gambar dengan memanfaatkan media ungkap secara optimal.

(1) Latihan 1.18

- (a) Mengenalkan teknik tertentu yang dapat menunjang suasana yang akan diungkapkan.
- (b) Menggambar burung dengan menata latarnya sesuai dengan gagasan yang diinginkan.

**DAFTAR LAMPIRAN
BAHAN PERLAKUAN CARAWARAH
BEBAS TERARAH
TAHAP SATU**

No. Lamp.	Nomor Latihan	Keterangan	Halaman
1.1		Mengenal Lima Unsur Dasar Bentuk gambar (Pedoman Guru)	16 - 20
1.2	1.1	Mengenal Lima Unsur Dasar Bentuk gambar a. Apa dan mengapa b. Temukan yang lain c. Terdiri dari apa sajakah benda ini d. Apakah nama benda ini.	21 - 24
1.3	1.2	Membuat Lima Unsur Dasar Bentuk: a. Kelompok Bintik b. Kelompok Lingkaran c. Kelompok Garis Lurus d. Kelompok Garis Lengkung e. Kelompok Garis Bersudut	25 - 27 28 - 33 34 - 39 40 - 48 49 - 56 57 - 65
1.4	1.3	Membuat bangun tanpa makna a. Mencontoh bentuk gambar b. Mencocokkan gambar c. Menggambar Balik Cermin d. Menggambar Abstrak.	66 - 76 77 - 85 86 - 97 98 - 100
1.5		Mengenal Ciri Media Ungkap a. Krayon b. Cat tempera (diberikan sesuai dengan media ungkap yang digunakan)	101 - 104 105 - 108
1.6	1.4	Mengisi bidang dengan kelompok Bintik: a. Bintik Bulat b. Bintik Lonjong c. Bintik kacang dan paduannya.	109 - 112
1.7	1.5	Mengisi bidang dengan kelompok Lingkar- an: a. Lingkaran bulat b. Lingkaran Lonjong c. Lingkaran kacang dan paduannya.	113 - 116

No. Lamp.	Nomor Latihan	Keterangan	Halaman
1.8	1.6	Mengisi bidang dengan kelompok Garis Lurus a. Mendatar b. Tegak c. Miring d. Putus-putus e. Paduan bentuk dan ukuran garis lurus	117 - 122
1.9	1.7	Mengisi bidang dengan kelompok garis lengkung a. Garis lengkung bersambung tak beraturan b. Garis lengkung beraturan bersambung memotong c. Garis lengkung beraturan bersambung bersinggungan d. Garis lengkung beraturan bersambung dengan garis lurus e. Garis lengkung beraturan tak bersambung f. Paduan garis lengkung beraturan.	123 - 128
1.10	1.8	Mengisi Bidang dengan kelompok garis bersudut a. Tajam bersambung b. Siku-siku bersambung c. Lebar bersambung d. Gabungan garis bersudut, lurus, lengkung, dan lingkaran.	129 - 134
1.11	1.9	Mengungkap berbagai perasaan melalui unsur dasar bentuk: a. Rasa lembut dan kasar b. Rasa sedih dan senang c. Rasa sakit dan marah	135 - 138
1.12	1.10	Mengungkap berbagai perasaan melalui warna. a. Rasa marah dan senang b. Rasa dingin dan panas c. Rasa sedih.	139 - 141

No. Lamp.	Nomor Latihan	Keterangan	Halaman
1.13	1.11	Mengungkap keadaan sekeliling melalui unsur dasar bentuk dan warna a. Suasana hujan b. Suasana gelap di malam hari c. Suasana badai d. Suasana dalam air	142 - 144
1.14	1.12	Menggambar burung pipit.	145 - 148
1.15	1.13	Menggambar burung parkit.	149 - 152

Lampiran 1.1

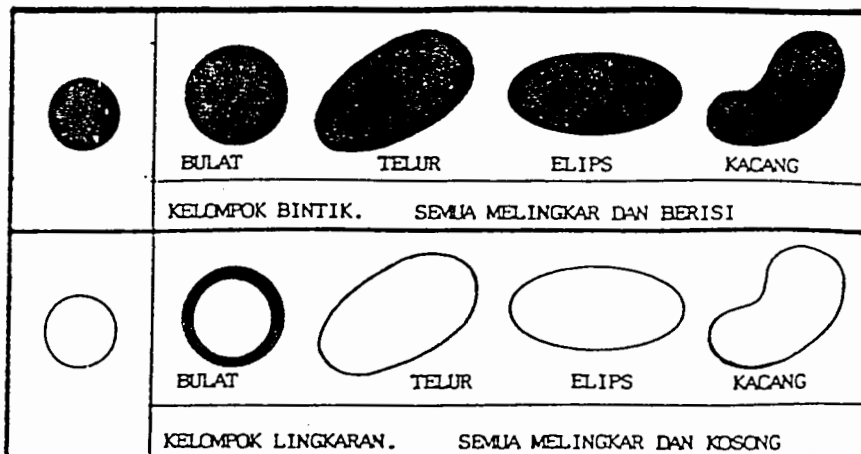
Pedoman Guru

MENGENAL LIMA UNSUR DASAR BENTUK GAMBAR

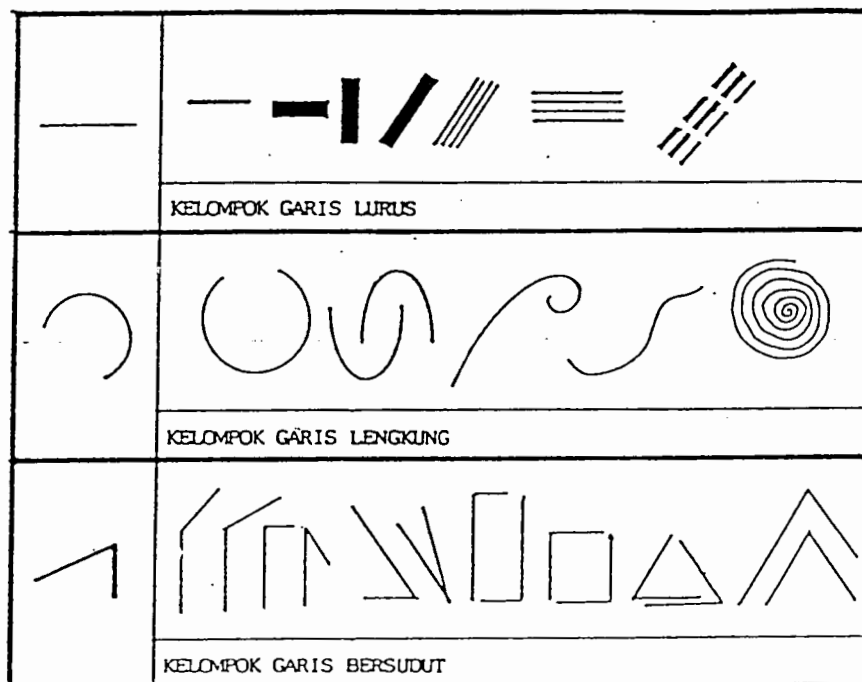
Apabila kita amati lebih seksama setiap gambar atau benda yang ada di sekitar kita, maka pada dasarnya benda tersebut terdiri dari gabungan lima unsur bentuk dasar gambar. Kelima unsur bentuk dasar gambar tersebut meliputi (1) kelompok bentuk, (2) kelompok lingkaran, (3) kelompok garis lurus, (4) kelompok garis lengkung dan (5) kelompok garis bersudut. Setiap kelompok di atas terdiri dari beragam bentuk yang dapat dilihat pada bagan berikut ini.

BAGAN LIMA UNSUR DASAR BENTUK GAMBAR

KELOMPOK BINTIK DAN LINGKARAN



KELOMPOK GARIS



Sumber : Mona Brookes. 1986. Drawing with children. Los Angeles :
Jeremy P. Tarcher. Hlm.54

1. Kelompok Bintik

Semua benda atau gambar yang termasuk kelompok ini memiliki ciri berdinding lengkung dan bersambung, serta berisi. Bintik dapat berbentuk benar-benar bulat atau sedikit berlekuk atau berlekuk banyak, di dalamnya berisi tekstur atau warna dan tidak memiliki titik akhir. Pada umumnya bintik selalu di bayangkan berukuran kecil atau sangat kecil. Hal ini kurang benar karena dapat membatasi khayalan kita tentang bentuk. Kenyataannya bintik berukuran dari sangat kecil seperti butir pasir atau biji lada hingga sangat besar seperti bongkaran batu Gunung atau dunia.

Bintik berbeda dengan lingkaran karena bintik berisi barik atau warna sedangkan lingkaran tidak berisi.

Contoh:

Butir pasir, biji lada, kacang-kacangan, batu-batuan, kapsul obat, permen, bola masif, dunia dan lain-lain.

2. Kelompok Lingkaran

Unsur lingkaran mempunyai jenis yang sama ragam bentuk dan ukurannya yang serupa dengan unsur bintik. Ciri kelompok lingkaran berdinding lengkung, bersambung hingga tidak mempunyai titik akhir dan tidak berisi atau kosong.

Ukuran diameter lingkaran dapat kecil atau besar. Lingkaran dapat berdinding tipis atau tebal, benar-benar bulat atau berlekuk dan tidak mempunyai titik akhir.

Contoh:

Gelang, Cincin, ban mobil, dan lain-lain.

3. Kelompok Garis Lurus

Pada umumnya orang berpikir bahwa garis lurus hanyalah sebuah garis yang tipis. Nyatanya sebuah garis lurus memiliki berbagai ketebalan dan ukuran panjang.

Ciri kelompok garis lurus adalah garis yang bersifat lurus, beragam ukuran lebar dan panjangnya serta beragam arahnya.

Contoh:

Garis langit-langit rumah, daun pintu, garis kursi, daun meja, penggaris dan lain-lain.

4. Kelompok Garis Lengkung

Garis lengkung adalah garis melengkung namun kedua ujungnya tidak bersambungan. Kelompok ini ber-ciri lengkung dan tidak bersambung, beragam ukuran lebar dan panjangnya serta beragam arah lengkungannya.

Garis ini bila digabung akan menghasilkan bentuk yang lebih rumit, misalnya huruf S. Bentuk garis kelompok ini banyak ditemukan di alam sekitar. Tubuh manusia dan hewan juga merupakan paduan dari berbagai garis lengkung. Contoh:

Garis tepi wajah manusia, alis mata, hidung, bibir, kuping, kelopak bunga dan lain-lain.

5. Kelompok Garis Bersudut

Garis bersudut atau garis patah tersusun dari dua garis lurus yang bertemu pada satu titik dan membentuk suatu sudut. Keragaman garis ini nampak pada beragamnya ukuran sudut, lebar dan panjang garis lurus.

Apabila garis bersudut ini dipadukan dapat mem-

bentuk tiga atau empat sudut yang dikenal dengan bentuk segitiga segiempat, kubus, jajaran genjang, dan lain-lain.

Contoh:

Lengan anak dengan titik sudutnya adalah siku-siku tangan dapat membuat garis bersudut yang beragam, garis tepi suatu ruangan dan lain sebagainya.

Kelima unsur bentuk dasar di atas perlu dikenalkan dan dilatihkan pada anak sejak dini agar mereka memiliki ketrampilan dasar dalam menganalisa dan menggabung benda-benda yang ada disekitarnya ke bentuk gambar.

Lampiran 1.2

Latihan 1.1

**MENGENAL LIMA UNSUR
DASAR BENTUK**

- a. **APA DAN MENGAPA**
- b. **TEMUKAN YANG LAIN**
- c. **TERDIRI DARI APA SAJAKAH
BENDA INI**
- d. **APAKAH NAMA BENDA INI**

PEDOMAN GURU

a. APA DAN MENGAPA

Tujuan

Latihan ini bertujuan agar anak mampu menyebutkan ke 5 unsur dasar bentuk gambar beserta sub unsurnya. Latihan ini bertujuan pula agar anak mampu menjelaskan secara verbal ke 5 unsur serta sub unsurnya dari dasar bentuk gambar.

C a r a :

Tunjukkan salah satu unsur dasar dan minta pada anak untuk menyebutkan apa bentuk dasar tersebut dan mengapa disebut demikian.

Dalam latihan ini guru mengajukan 5 macam unsur bentuk dasar dalam satu kelompok. Apabila jumlah anak dalam kelompok besar, maka contoh yang ditunjukkan pada anak diperbanyak macamnya. Berilah giliran setiap anak.

b. TEMUKAN YANG LAIN

Tujuan :

Latihan ini bertujuan agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya tentang ke 5 unsur dan sub unsur dasar bentuk dengan benda-benda di sekitarnya.

C a r a :

Berikan suatu permainan "persamaan bentuk" pada siswa. Sebutkanlah salah satu dari unsur dasar bentuk pada anak (perlihatkan contoh bentuk tersebut dengan alat bantu yang ada) kemudian tanyakan benda apa yang ada di sekeliling mereka yang memiliki bentuk seperti yang ditunjukkan tadi.

Contoh :

Lingkaran besar : simpai

Lingkaran kecil : cincin dan seterusnya.

c. TERDIRI DARI APA SAJAKAH BENDA INI

Tujuan

Latihan ini bertujuan agar anak mampu menguraikan bentuk yang ada pada sebuah benda di sekelilingnya berdasarkan atas pengetahuan mereka tentang 5 buah unsur bentuk dasar gambar.

C a r a :

Pilihlah sebuah benda bersama siswa yang ada di sekitar anak. Guru dan siswa bersama-sama menguraikan dasar bentuk yang ada pada benda tersebut secara verbal. Selain mengambil benda dapat pula digunakan gambar di sekitar mereka yang terdapat di dalam kelas.

d. APAKAH NAMA BENDA INI

Tujuan

Latihan ini bertujuan agar anak mampu menyimpulkan keterangan yang diberikan padanya tentang bentuk yang ada pada sebuah benda berdasarkan ke 5 unsur bentuk dasar gambar.

*Latihan 1.1: 24***C a r a :**

Latihan ini berbentuk teka-teki.

Jelaskan pada anak secara verbal tentang konstruksi sebuah benda berdasarkan ke 5 unsur bentuk dasar.

Bicarakanlah anak untuk berlomba menebaknya.

Berikan beberapa buah benda untuk ditebak, apabila ada diantara mereka yang ingin membuat teka-teki tersebut, berikanlah kesempatan ini.

Untuk setiap kelompok berikan 3 macam benda.

Ambillah benda yang telah dikenal anak sehari-hari (sikat gigi, gelas, piring makan dan lain sebagainya).

Contoh teka-teki :

Ada 2 buah bintik yang besarnya l.k sebesar lingkaran jari telunjuk dengan jempol yang dilengkungkan. Di-tengah-tengah bintik terdapat garis lurus pendek yang menghubungkan kedua bintik tadi. Disamping kedua bintik tadi masing-masing melekat garis lurus yang diteruskan dengan garis lengkung di belakangnya. Coba tebak apa benda itu ?

Lampiran 1.3

Latihan 1.2

**MEMBUAT LIMA UNSUR DASAR
BENTUK GAMBAR**

- a. **KELOMPOK BINTIK**
- b. **KELOMPOK LINGKARAN**
- c. **KELOMPOK GARIS LURUS**
- d. **KELOMPOK GARIS LENGKUNG**
- e. **KELOMPOK GARIS BERSUDUT**

Latihan 1.2 : 26

PEDOMAN GURU

MEMBUAT 5 UNSUR DASAR BENTUK GAMBAR

Tujuan :

Latihan ini bertujuan :

1. Agar anak dapat mengenal dengan baik ke 5 macam unsur bentuk dasar gambar beserta sub unsurnya.
2. Agar anak mampu membuat ke 5 macam unsur bentuk dasar gambar beserta sub unsurnya.

Bahan :

Latihan ini terdiri atas 18 lembar kerja. Masing-masing lembar kerja berisi latihan untuk membuat ke 5 macam unsur bentuk dasar gambar beserta sub unsurnya.

Keseluruhan latihan ini terdiri atas lembar kerja :

1. Latihan membuat kelompok Bintik : 5 lembar.
2. Latihan membuat kelompok Lingkaran : 5 lembar.
3. Latihan membuat kelompok Garis Lurus : 8 lembar.
4. Latihan membuat kelompok Garis Lengkung : 8 lembar.
5. Latihan membuat kelompok Garis bersudut : 8 lembar.

C a r a :

1. Anak ditugaskan untuk membuat keseluruhan unsur dasar bentuk gambar yang dimulai dari kelompok bintik hingga kelompok garis bersudut.
2. Pada setiap lembar kerja terdapat contoh yang harus dibuat oleh anak di kotak yang telah disediakan pada masing-masing lembar kerja. Pada lembar kerja tersebut pula panduan kerja dari contoh tersebut dalam bentuk garis putus-putus dari rapat hingga semakin renggang.

Latihan 1.2 : 27

Setelah itu anak diminta mengisi keseluruhan kotak kosong pada lembar kerja sesuai dengan contoh yang diberikan.

Anak tidak perlu mencontoh persis sama dengan contoh yang diberikan. Yang terpenting adalah karakter bentuk harus sama.

3. Gunakan alat yang sama dengan alat yang telah dilatihkan sebelumnya.

CATATAN BAGI GURU

Dalam kesempatan latihan ini terdapat beberapa hal yang mendasar yang perlu diperhatikan dan diajarkan secara khusus pada anak. Latihan khusus ini ialah cara mengisi bintik dan cara membuat garis bersudut.

1. Mengisi Bintik

Biasanya anak akan mengisi bintik dengan garis lurus. Cara yang benar adalah mengisinya dengan garis lengkung yang dimulai dari tepi garis bintik secara perlahan dan bergerak ke tengah dengan gerakan yang lebih cepat.

2. Membuat Garis Bersudut

Biasanya anak membuat garis patah dengan bentuk sudut yang membulat atau melengkung dan tidak patah. Hal ini disebabkan oleh karena mereka tidak menyadari bahwa garis patah merupakan gabungan dari 2 buah garis lurus yang bertemu pada satu titik yang membentuk suatu sudut. Jadi agar anak dapat membuat patahan garis dengan benar, maka guru dianjurkan untuk mengarahkan anak membuatnya dari satu garis lurus, berhenti dan mulai lagi membuat garis lurus yang lain dari titik akhir garis sebelumnya sehingga membentuk sebuah sudut.

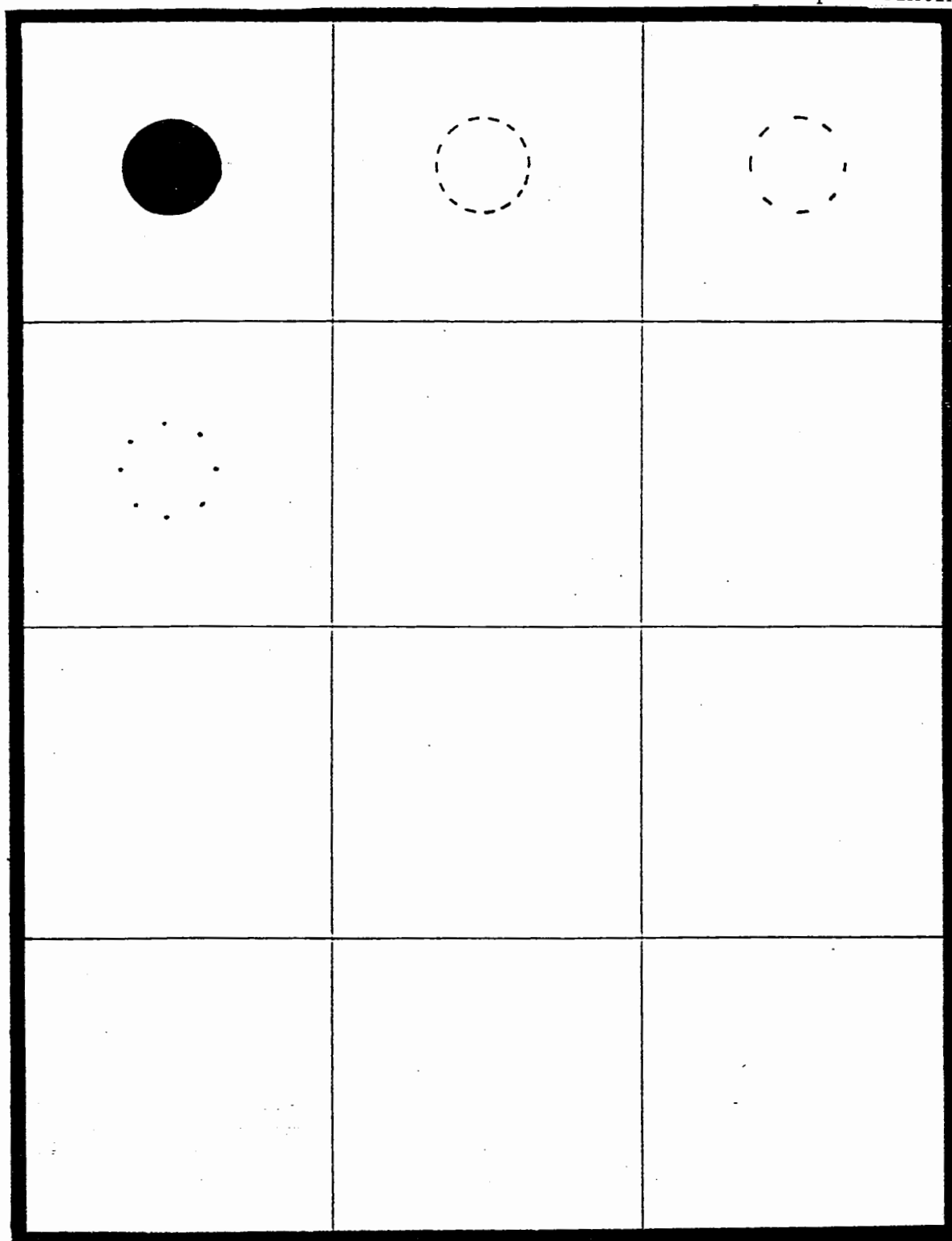
Latihan 1.2 : 28

Membuat Lima Unsur Dasar Bentuk

a. KELOMPOK BINTIK

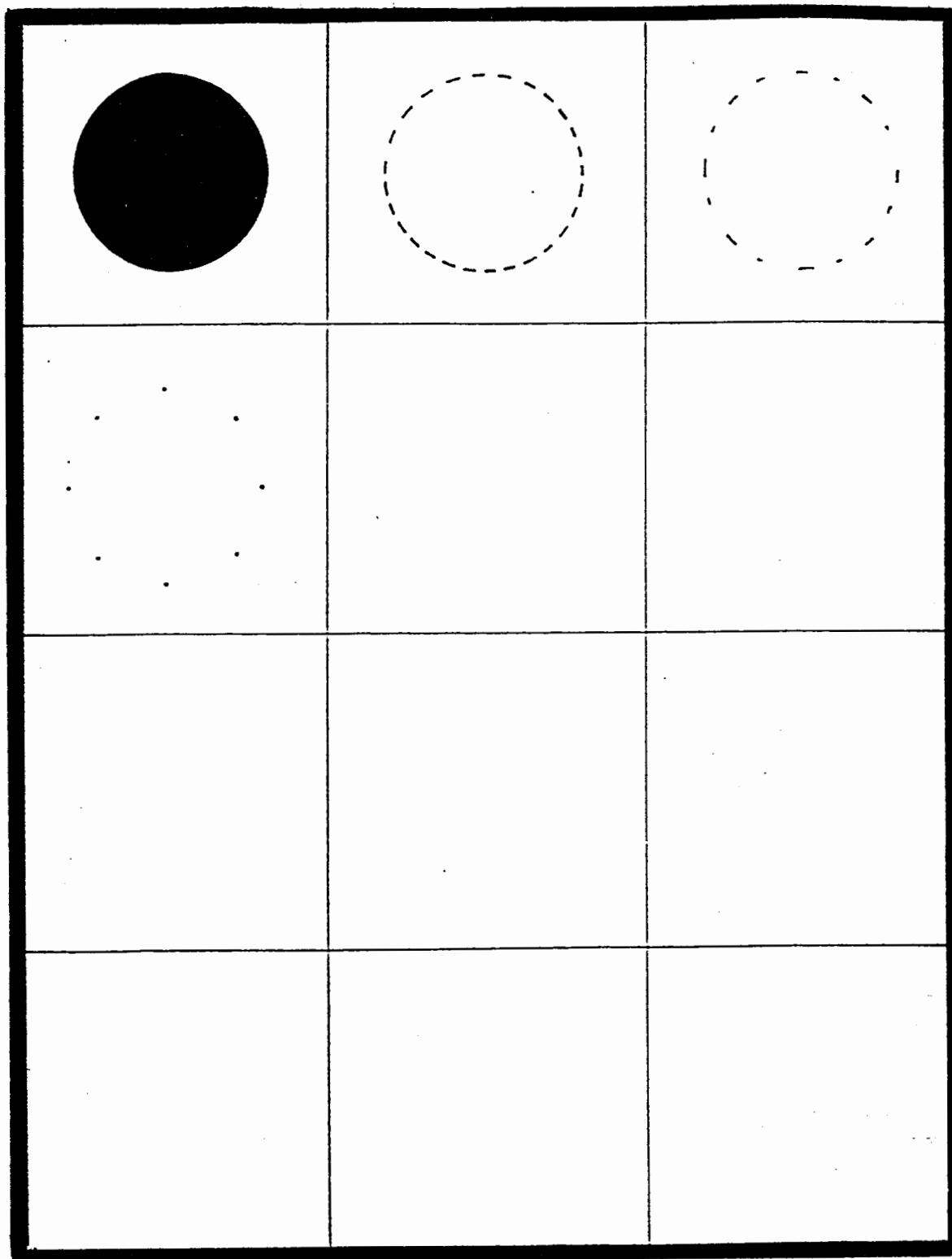
Latihan 1.2 : 29

Kelompok Bintik



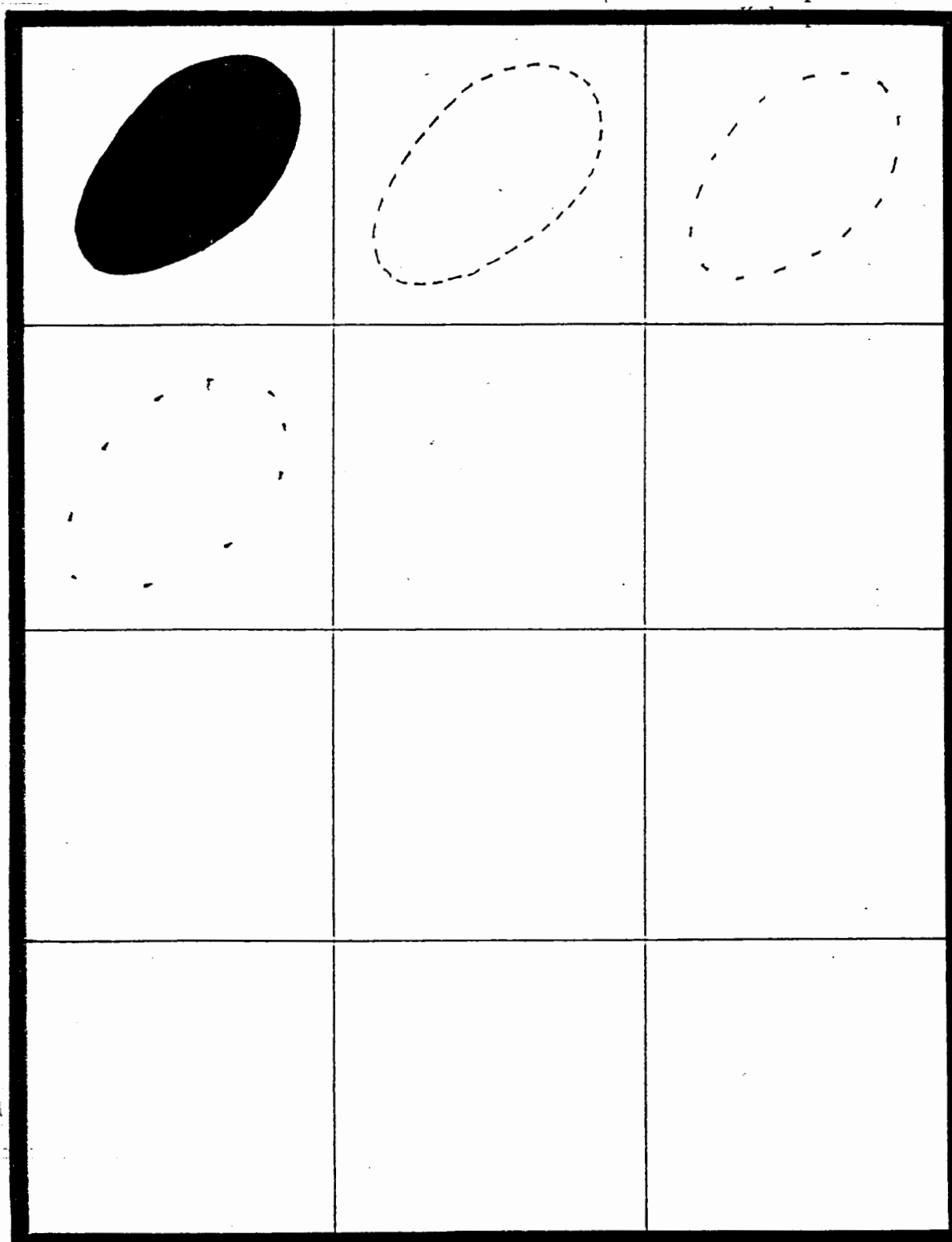
Latihan 1.2 : 30

Kelompok Bintik



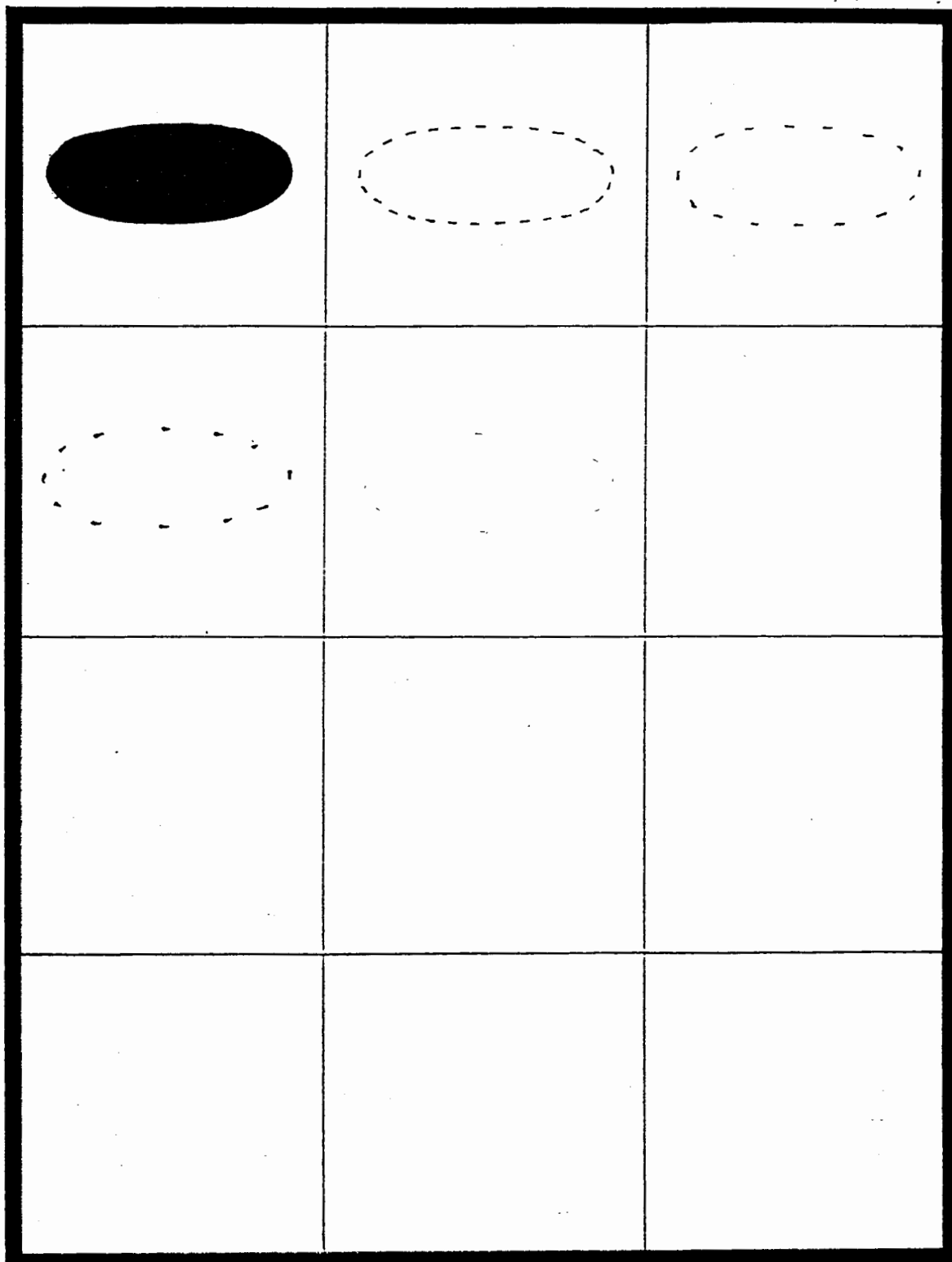
Latihan 1.2 : 31

Kelompok Bintik



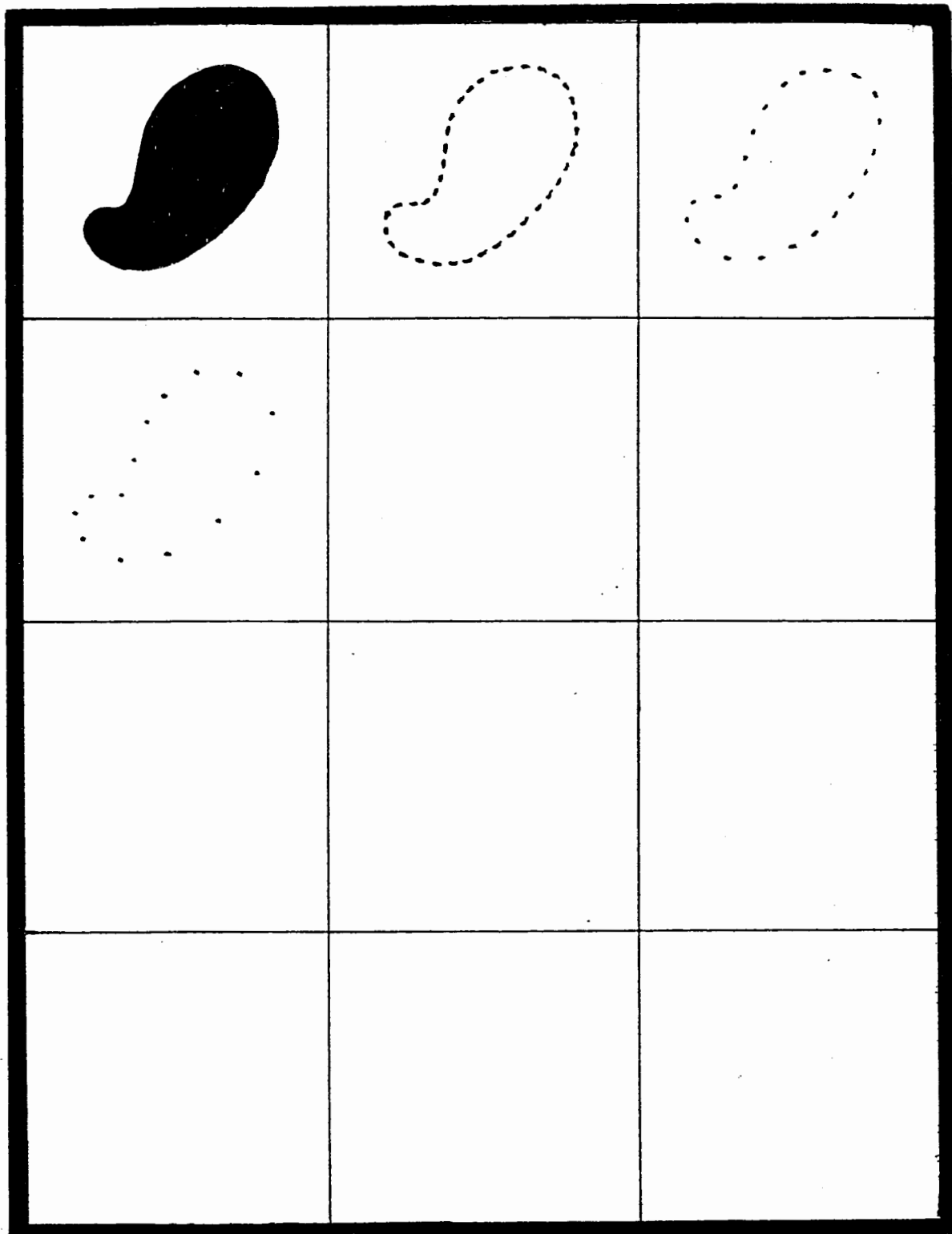
Latihan 1.2 : 32

Kelompok Bintik



Latihan 1.2 : 33

Kelompok Bintik



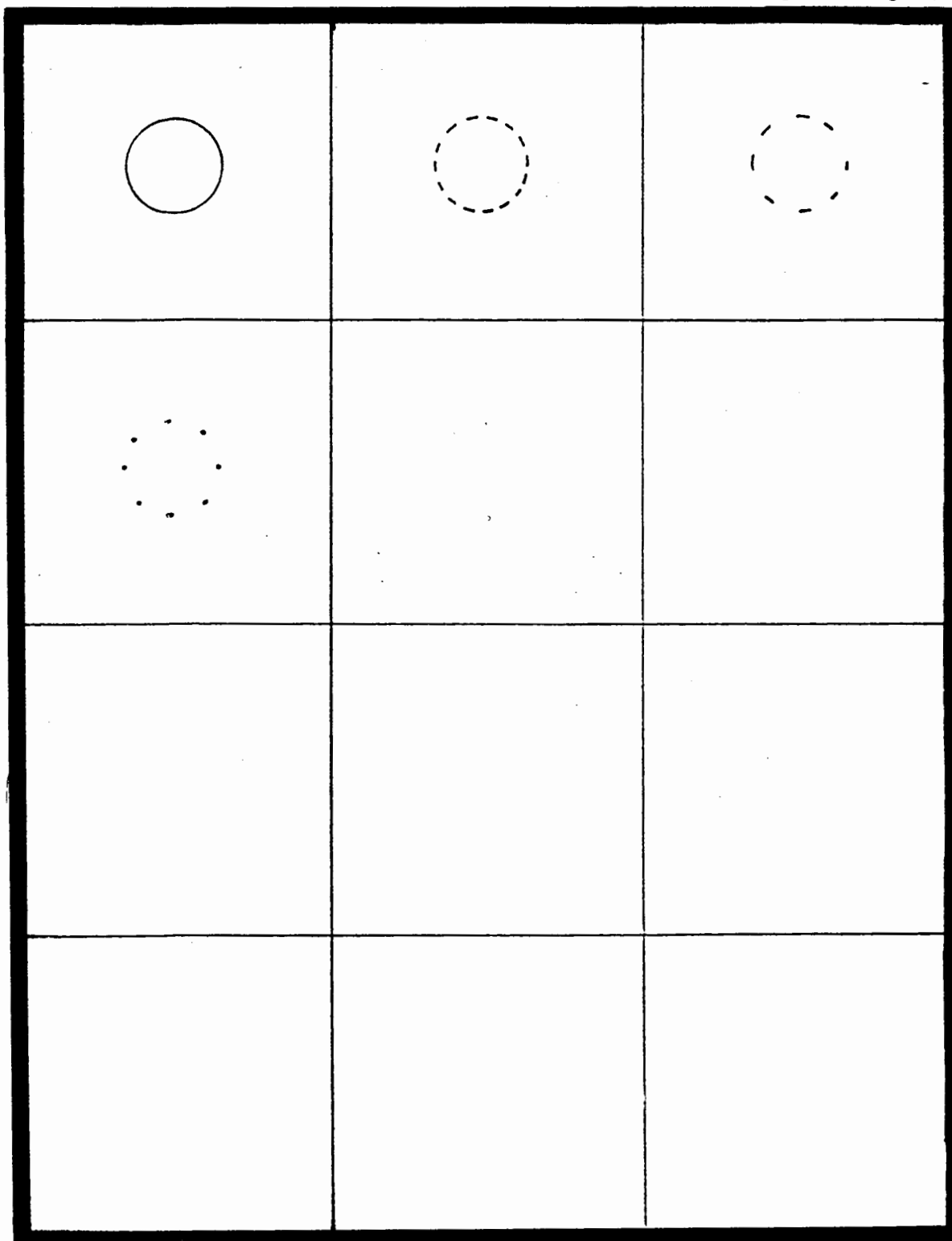
Latihan 1.2 : 34

Membuat Lima Unsur Dasar Bentuk

b . KELOMPOK LINGKARAN

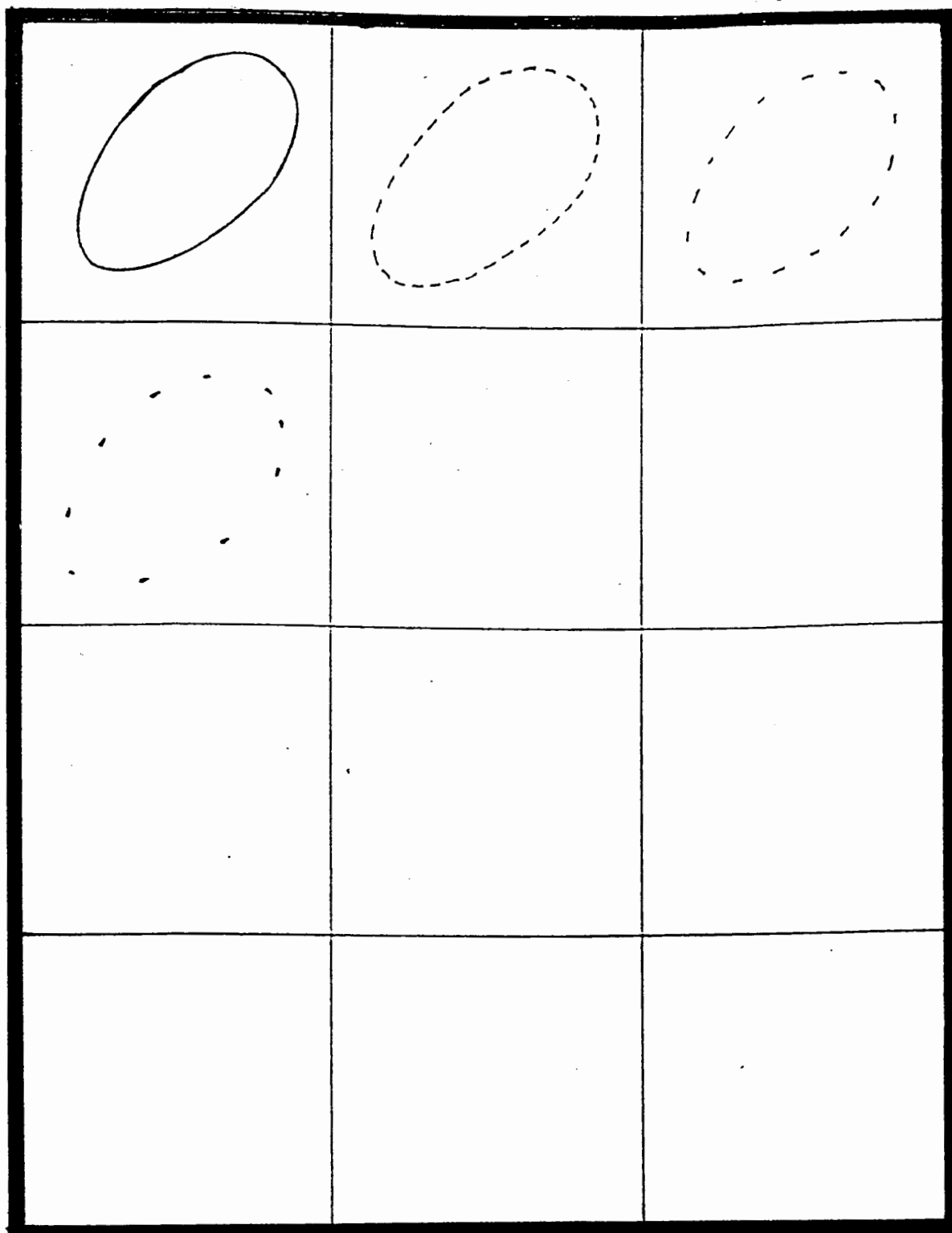
Latihan 1.2 : 35

Kelompok Lingkaran



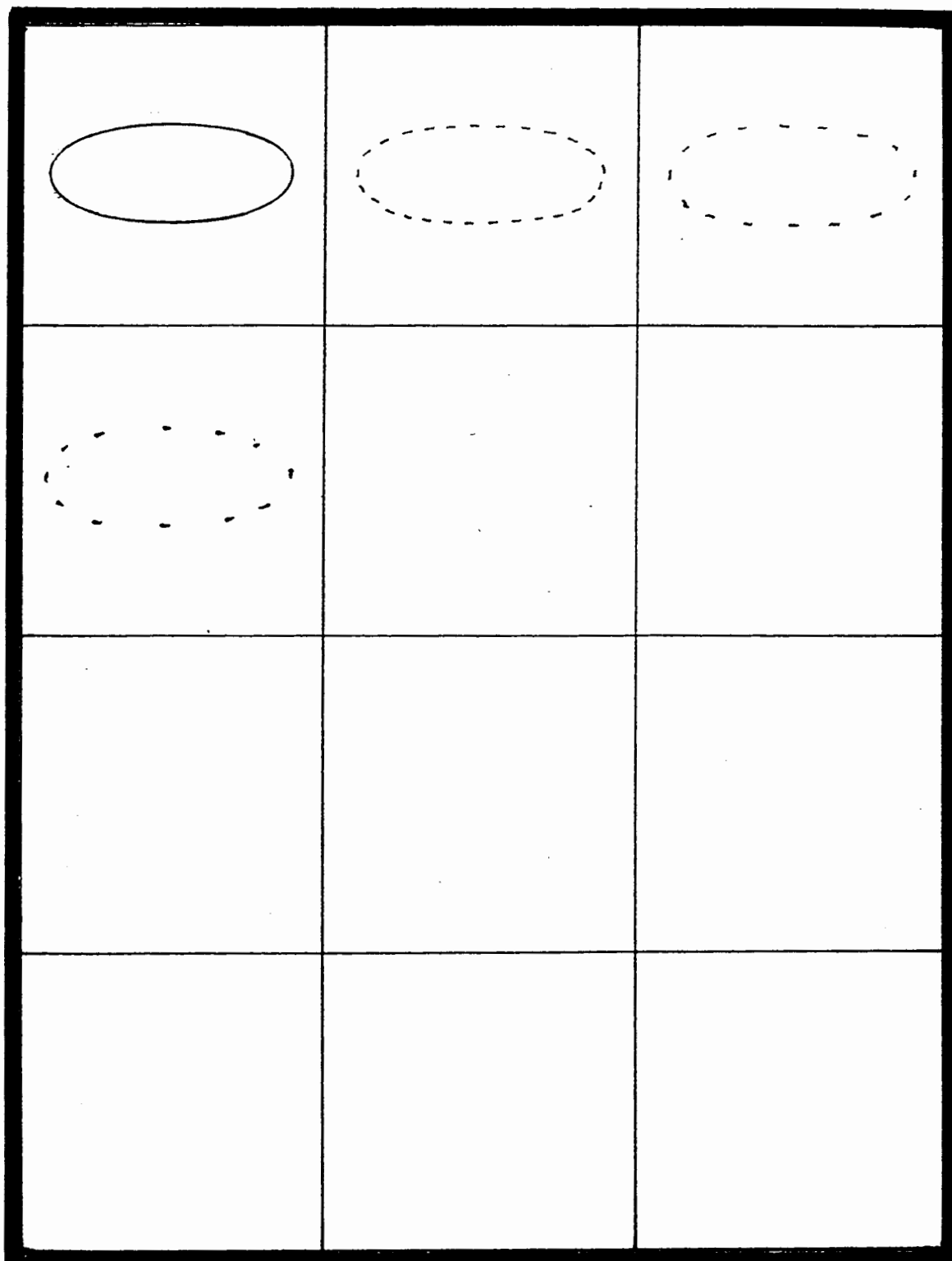
Latihan 1.2 : 37

Kelompok Lingkaran



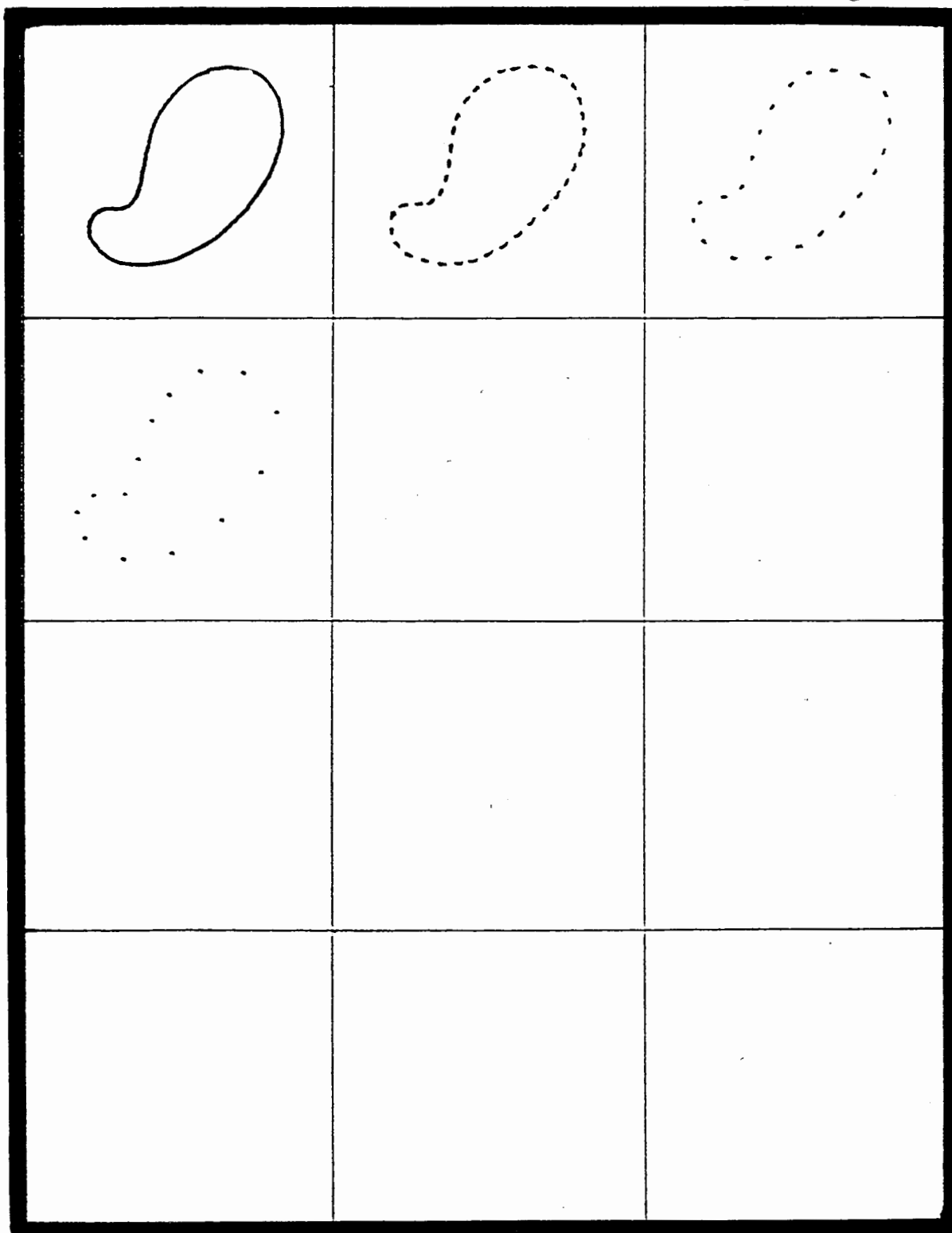
Latihan 1.2 : 38

Kelompok Lingkaran



Latihan 1.2 : 39

Kelompok Lingkaran







Latihan 1.2 : 40

Membuat Lima Unsur Dasar Bentuk

c . KELOMPOK GARIS LURUS

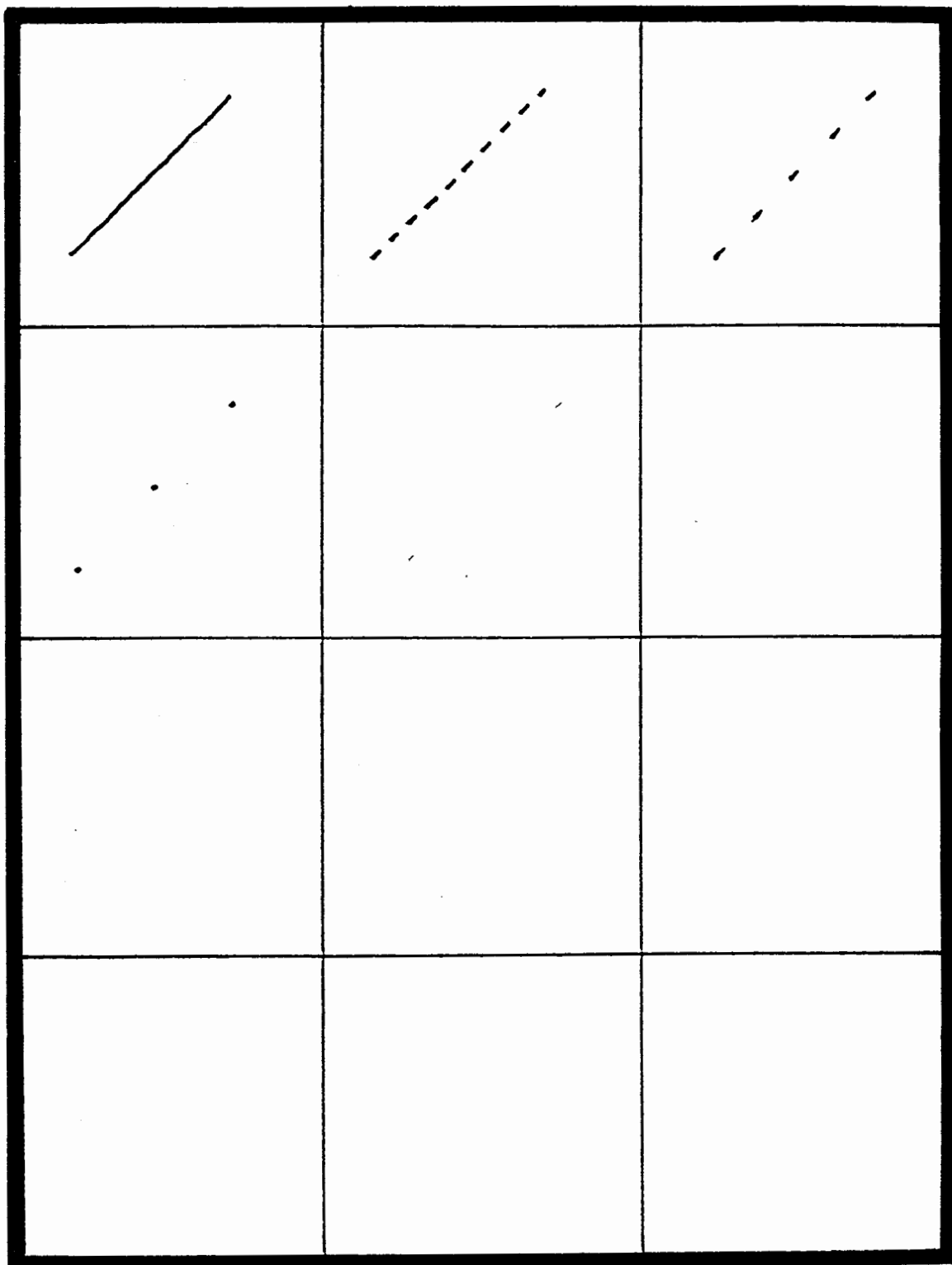
Latihan 1.2 : 41

Kelompok Garis Lurus





Latihan 1.2 : 42

Kelompok Garis Lurus



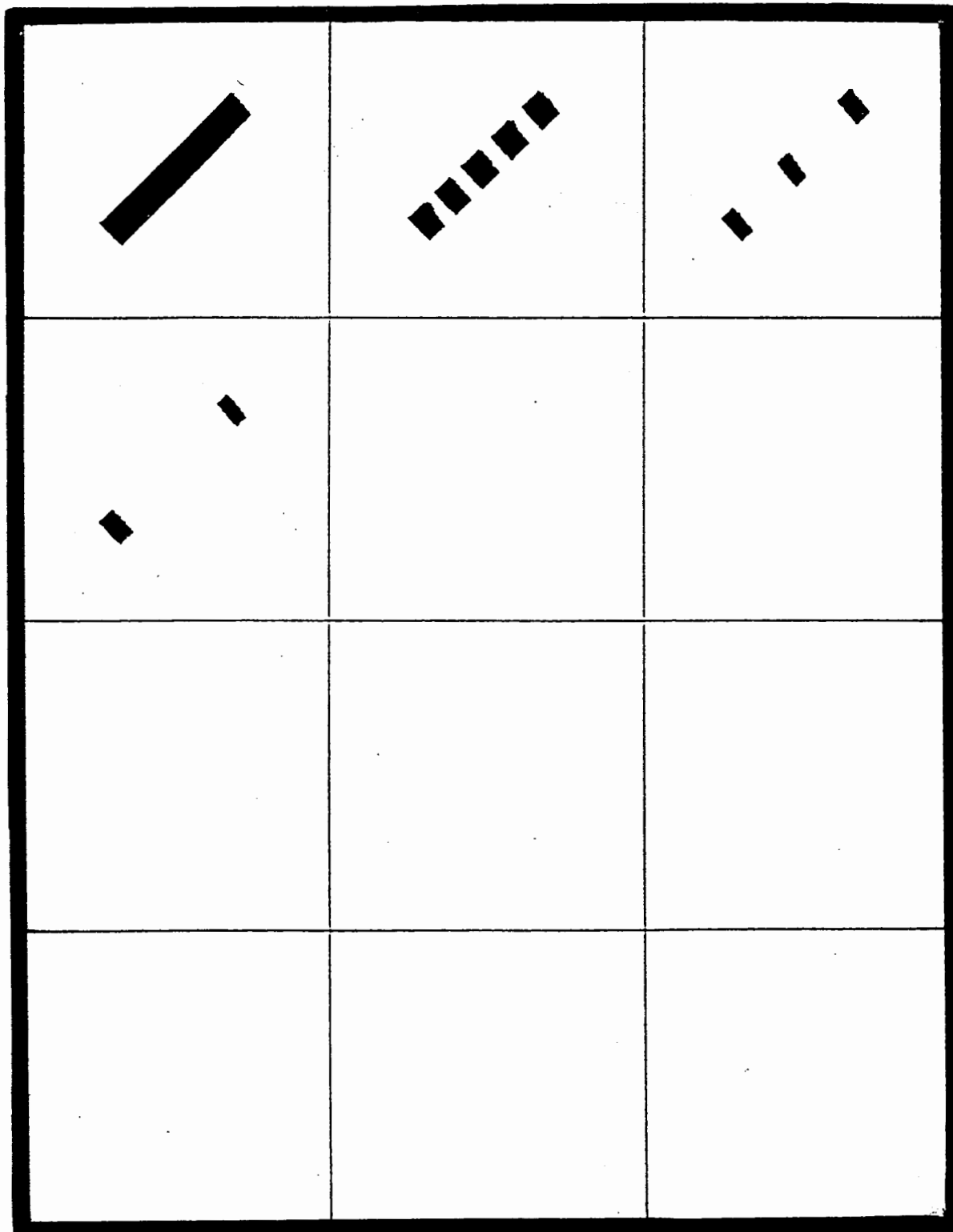
Latihan 1.2 : 43

Kelompok Garis Lurus





Latihan 1.2 : 44

Kelompok Garis Lurus



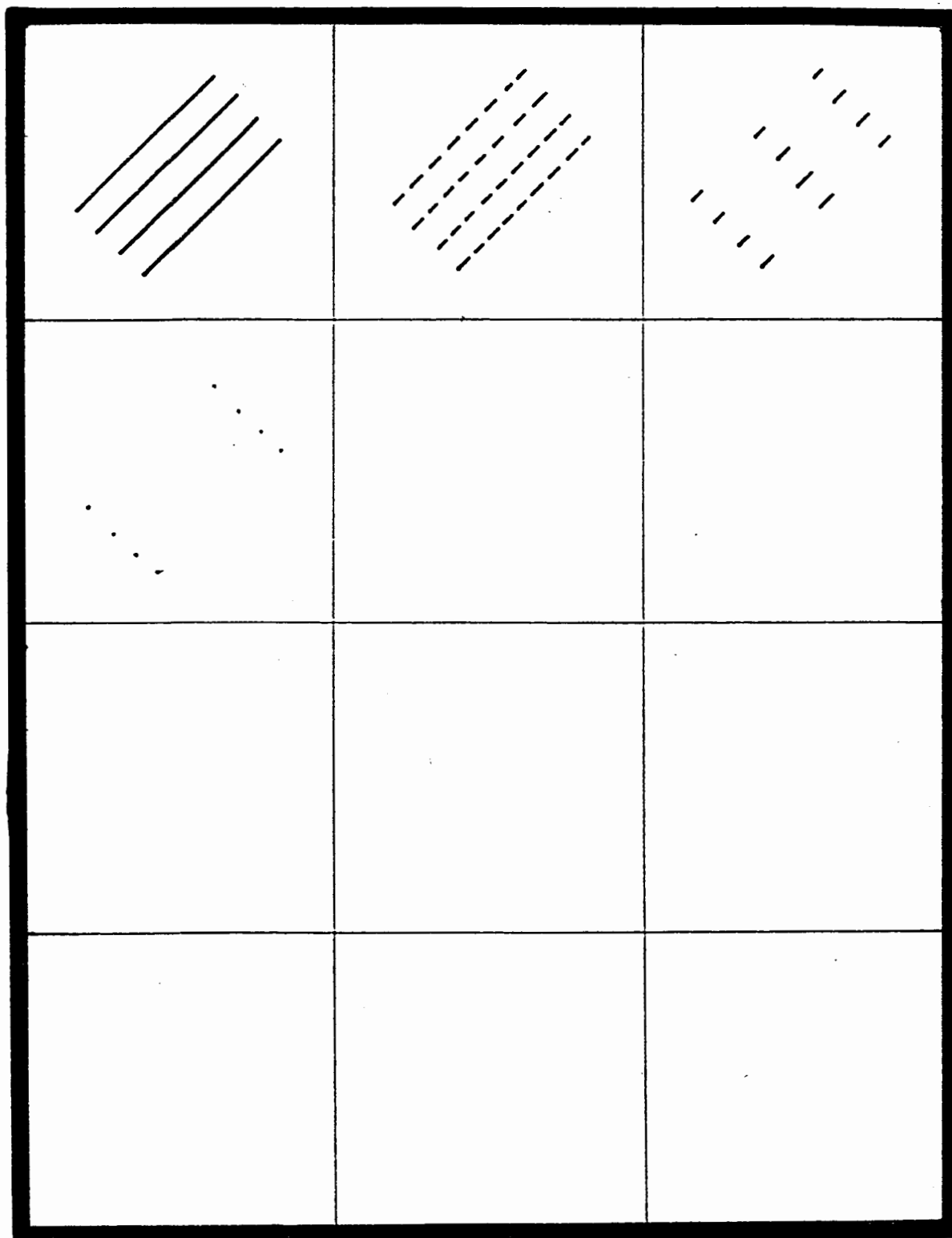
Latihan 1.2 : 45

Kelompok Garis Lurus

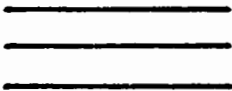

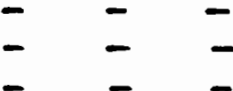

Latihan 1.2 : 46

Kelompok Garis Lurus



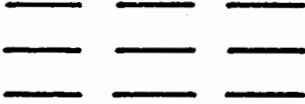
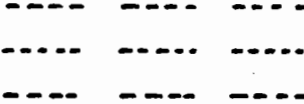

Latihan 1.2 : 47

Kelompok Garis Lurus

Latihan 1.2 : 48

Kelompok Garis Lurus

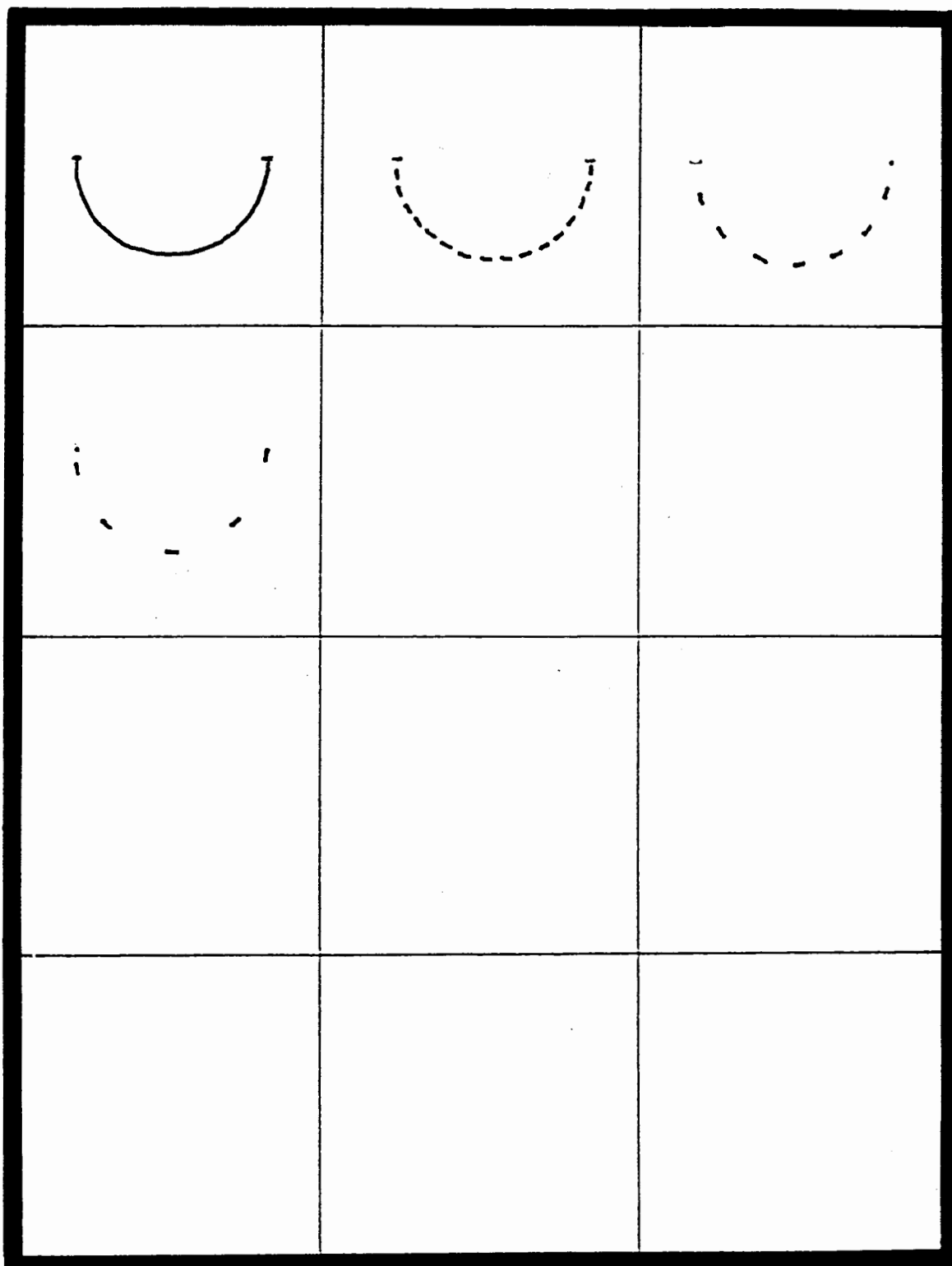
Latihan 1.2 : 49

Membuat Lima Unsur Dasar Bentuk

d . KLEOMPOK GARIS LENGKUNG





Latihan 1.2 : 50

Kelompok Garis Lengkung



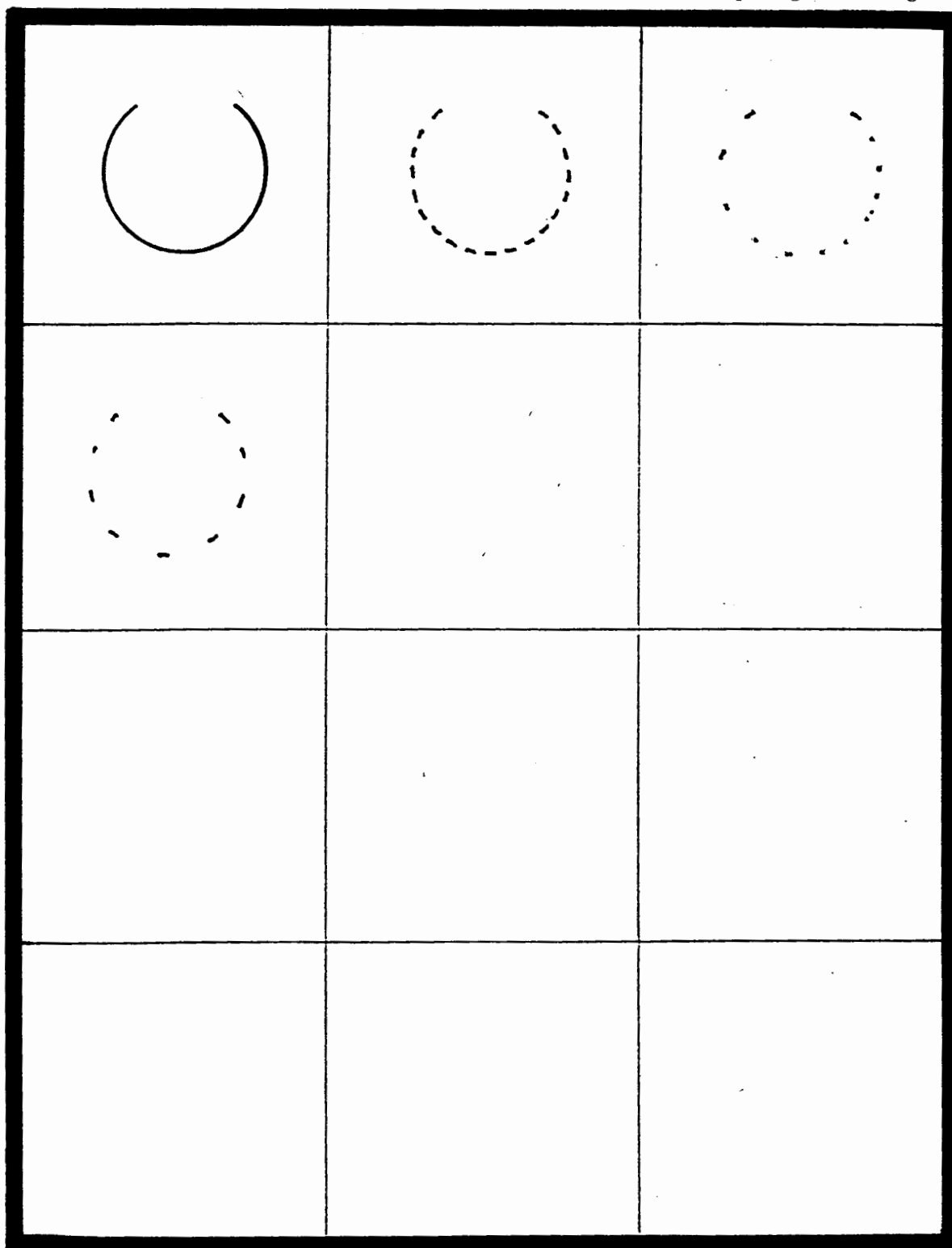
Latihan 1.2 : 51

Kelompok Garis Lengkung

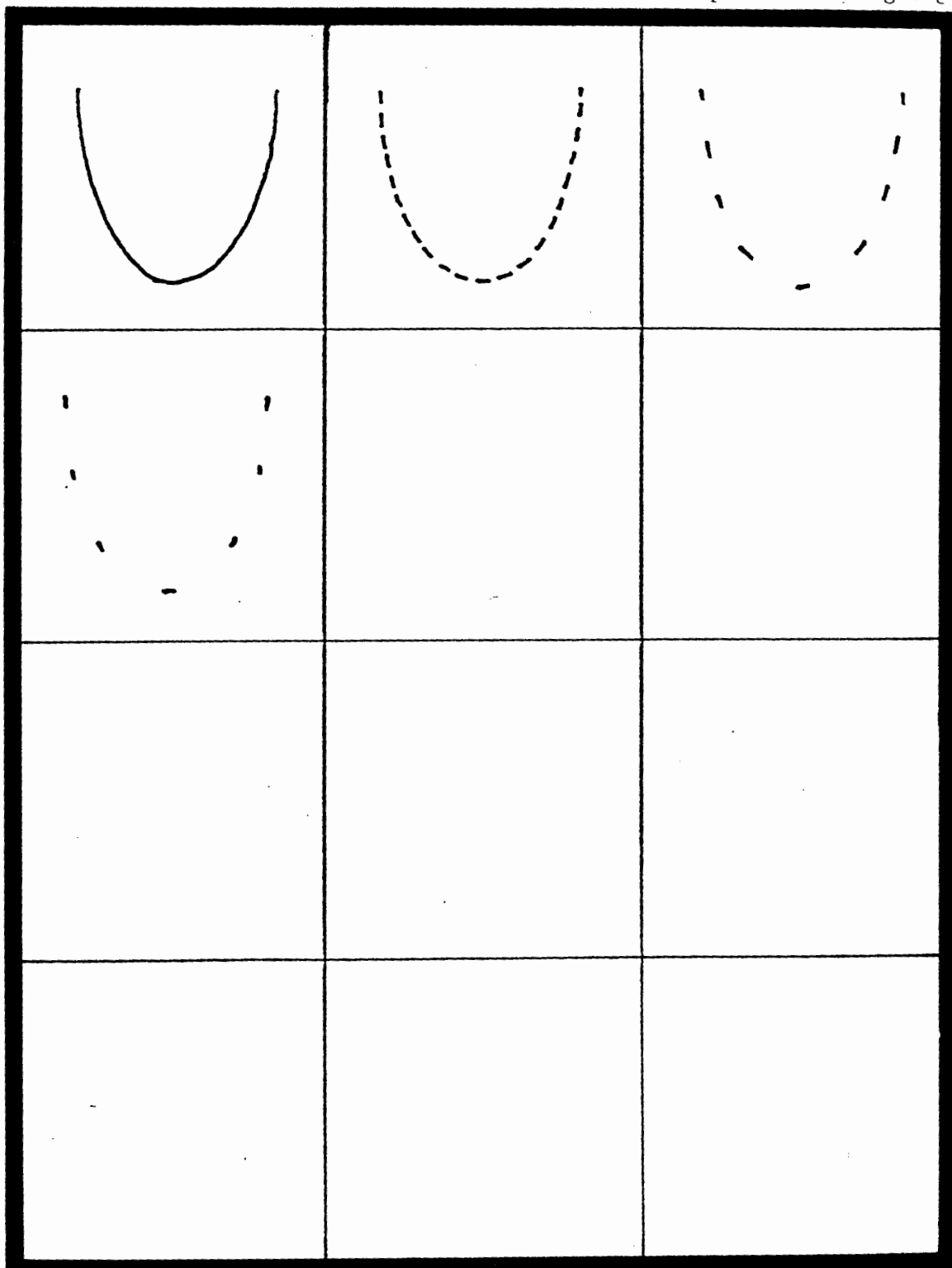
Latihan 1.2 : 52

Kelompok garis Lengkung



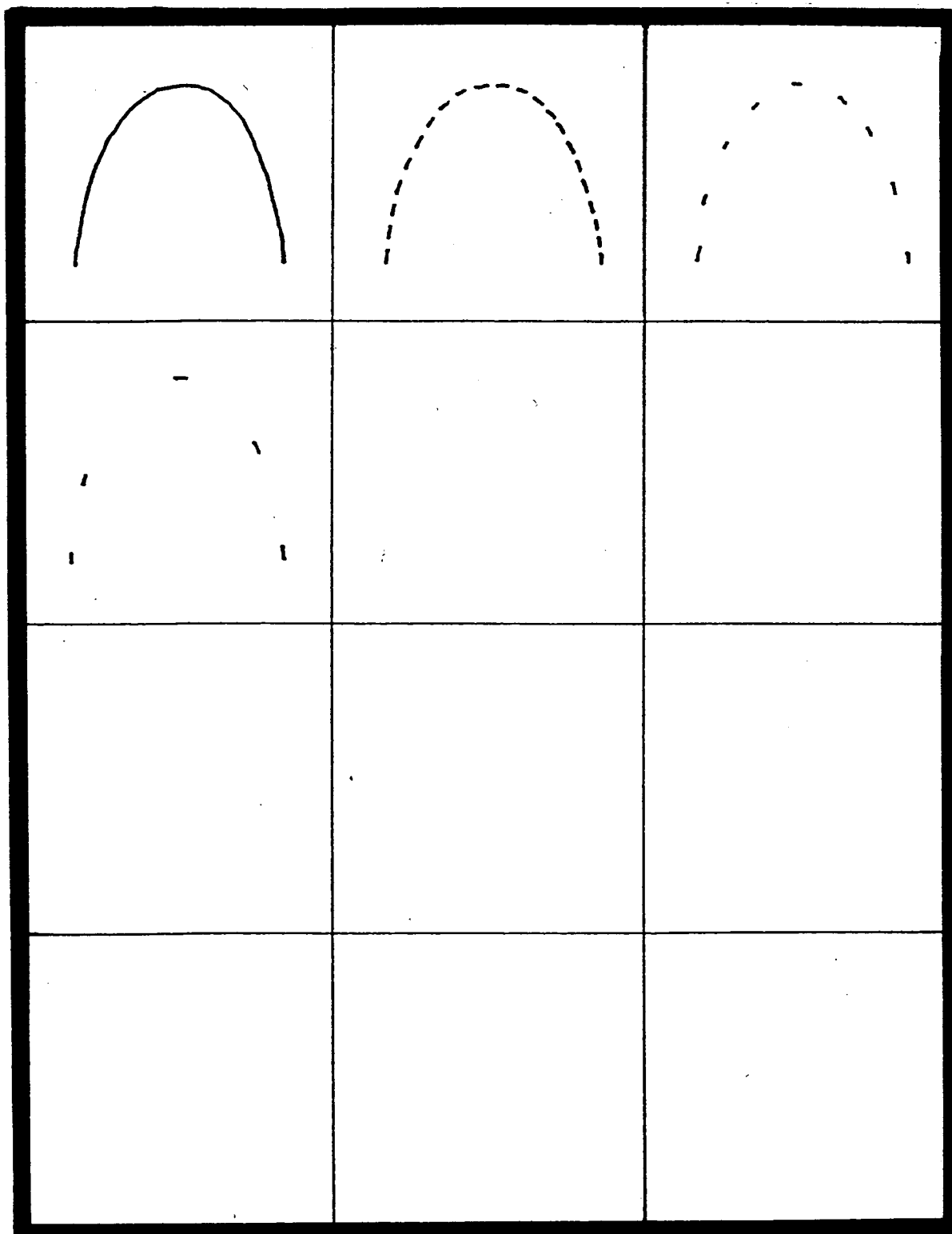
Latihan 1.2 : 53

Kelompok Garis Lengkung



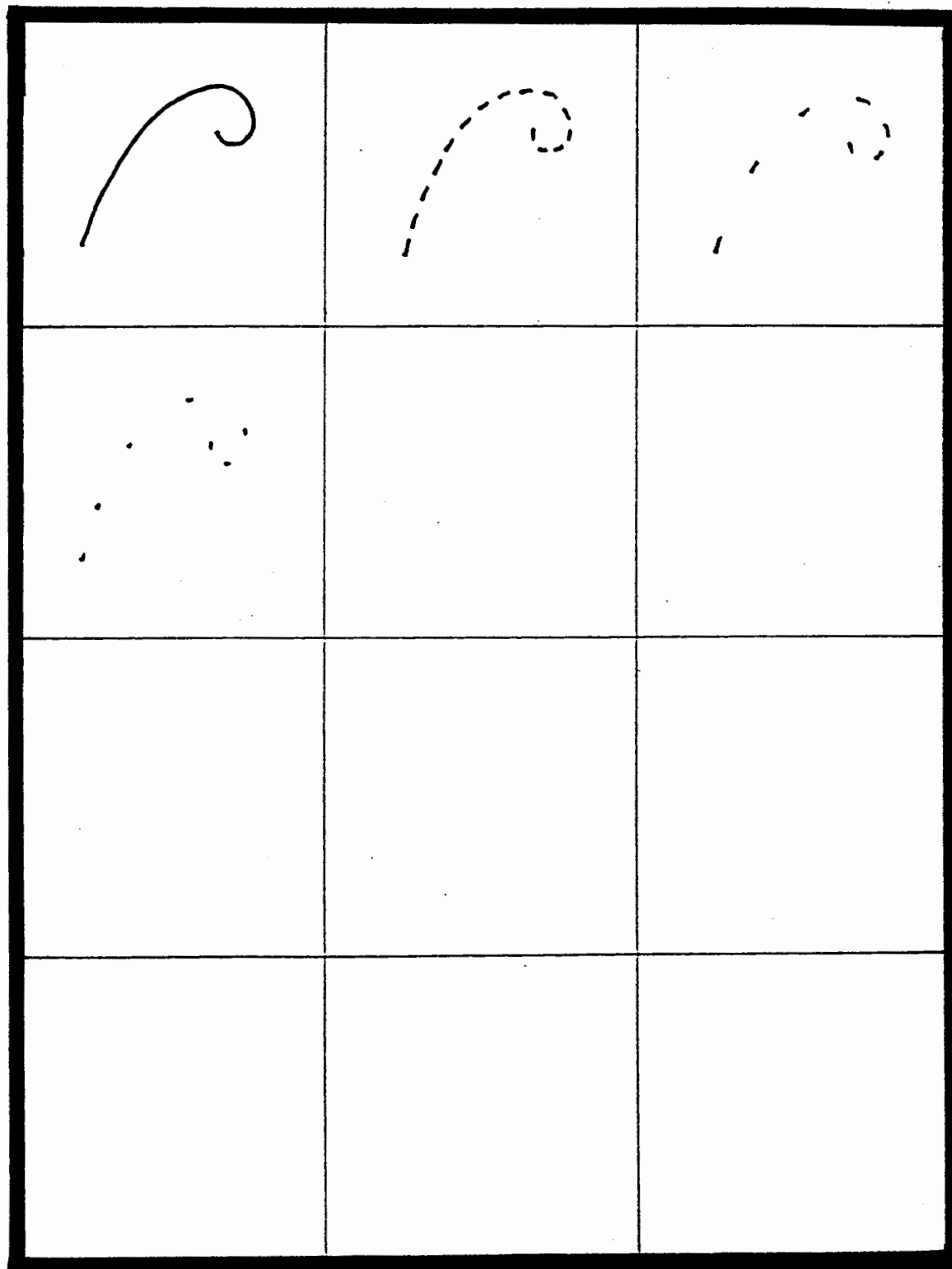
Latihan 1.2 : 54

Kelompok Garis Lengkung



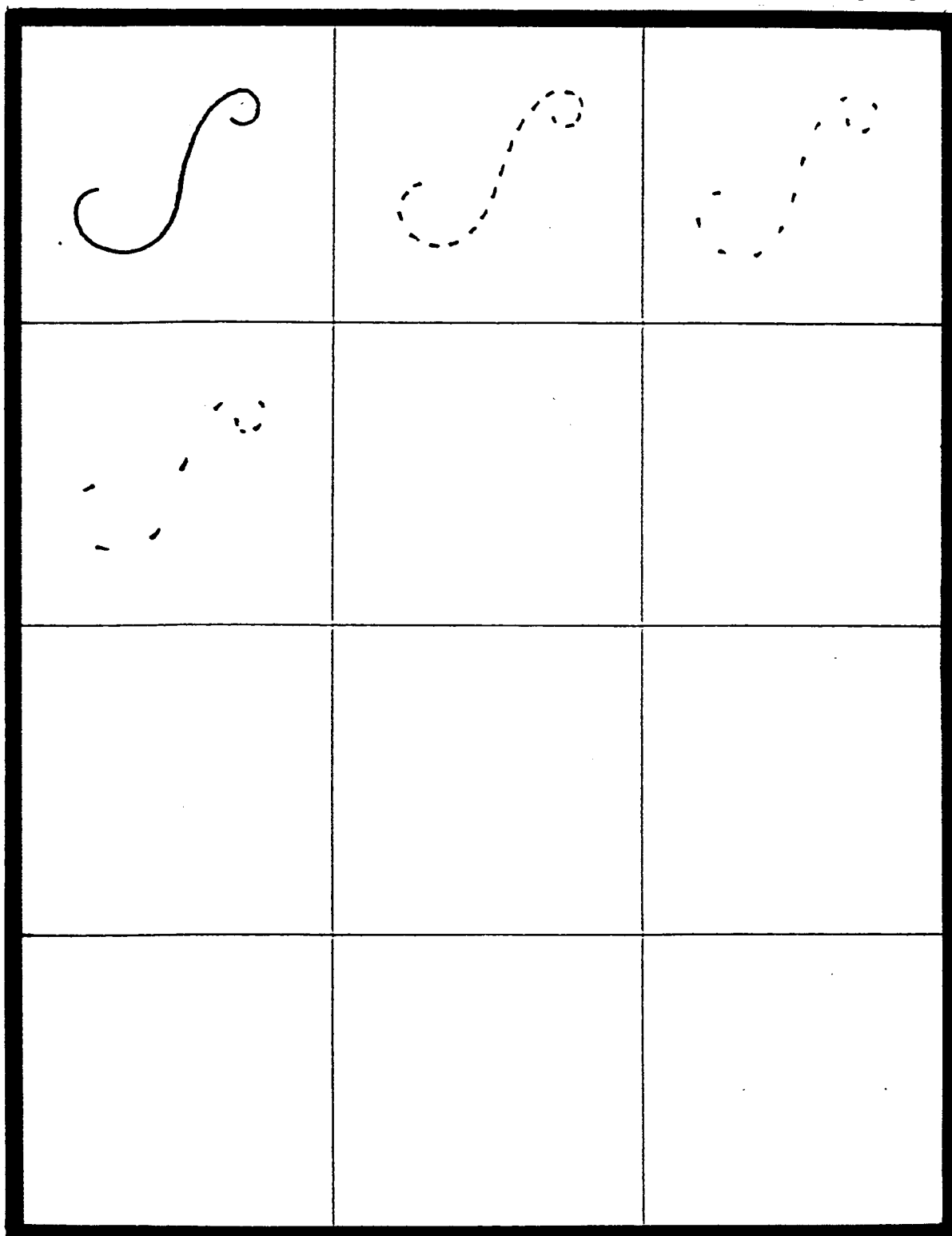
Latihan 1.2 : 55

Kelompok Garis Lengkung



Latihan 1.2 : 56

Kelompok Garis Lengkung



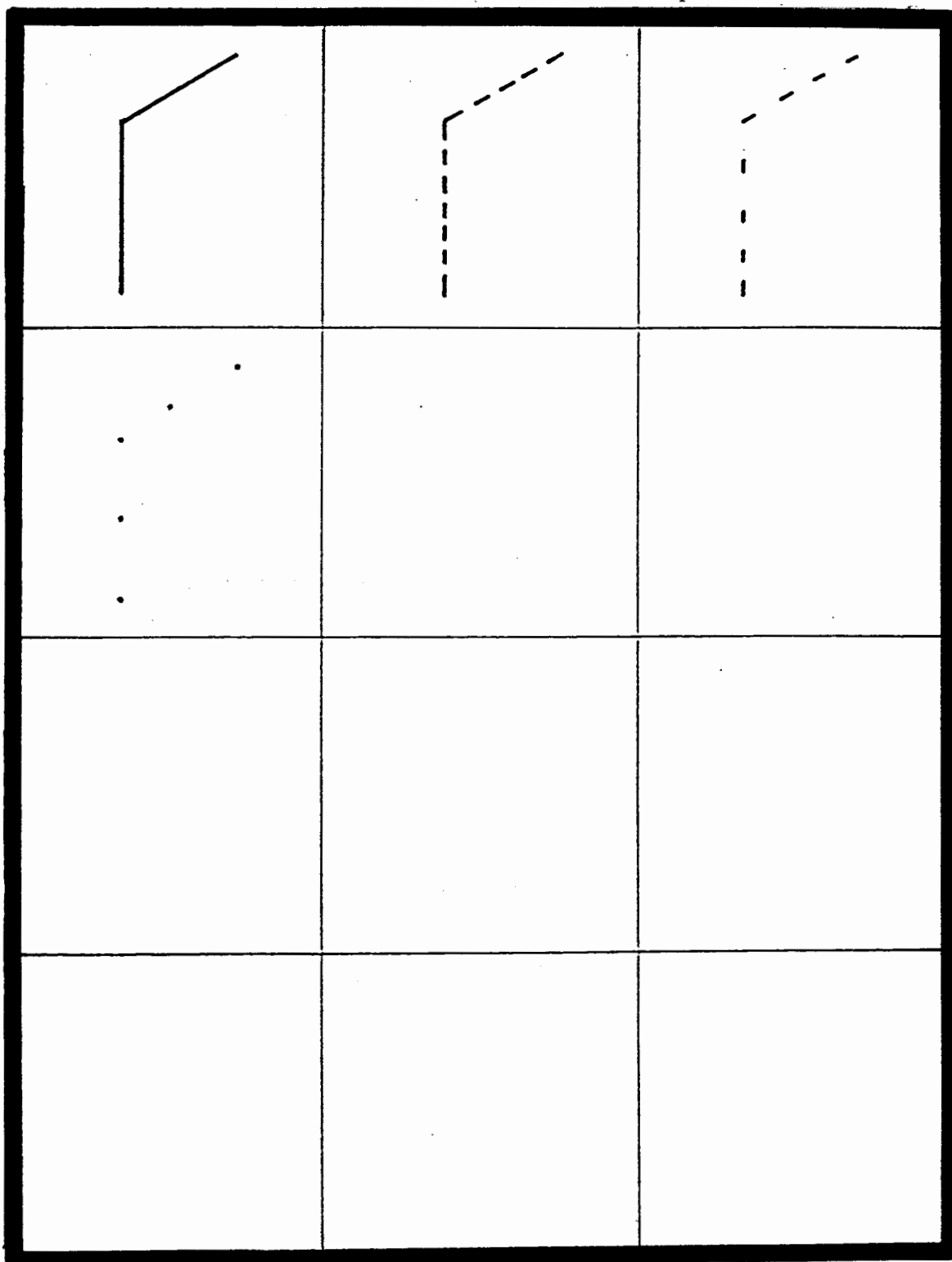
Latihan 1.2 : 57

Membuat Lima Unsur Dasar Bentuk

e. KELOMPOK GARIS BERSUDUT

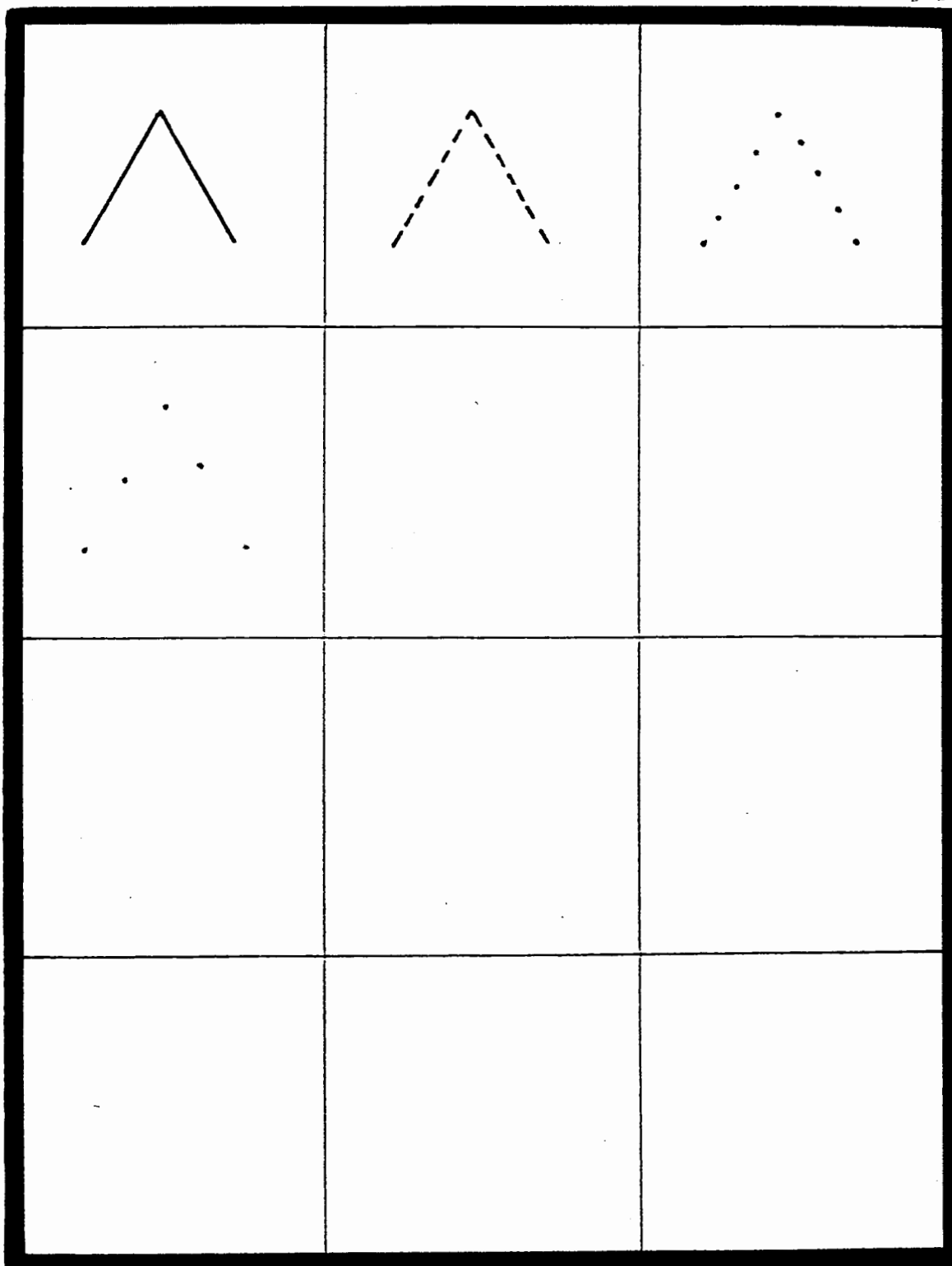
Latihan 1.2 : 59

Kelompok Garis Bersudut.



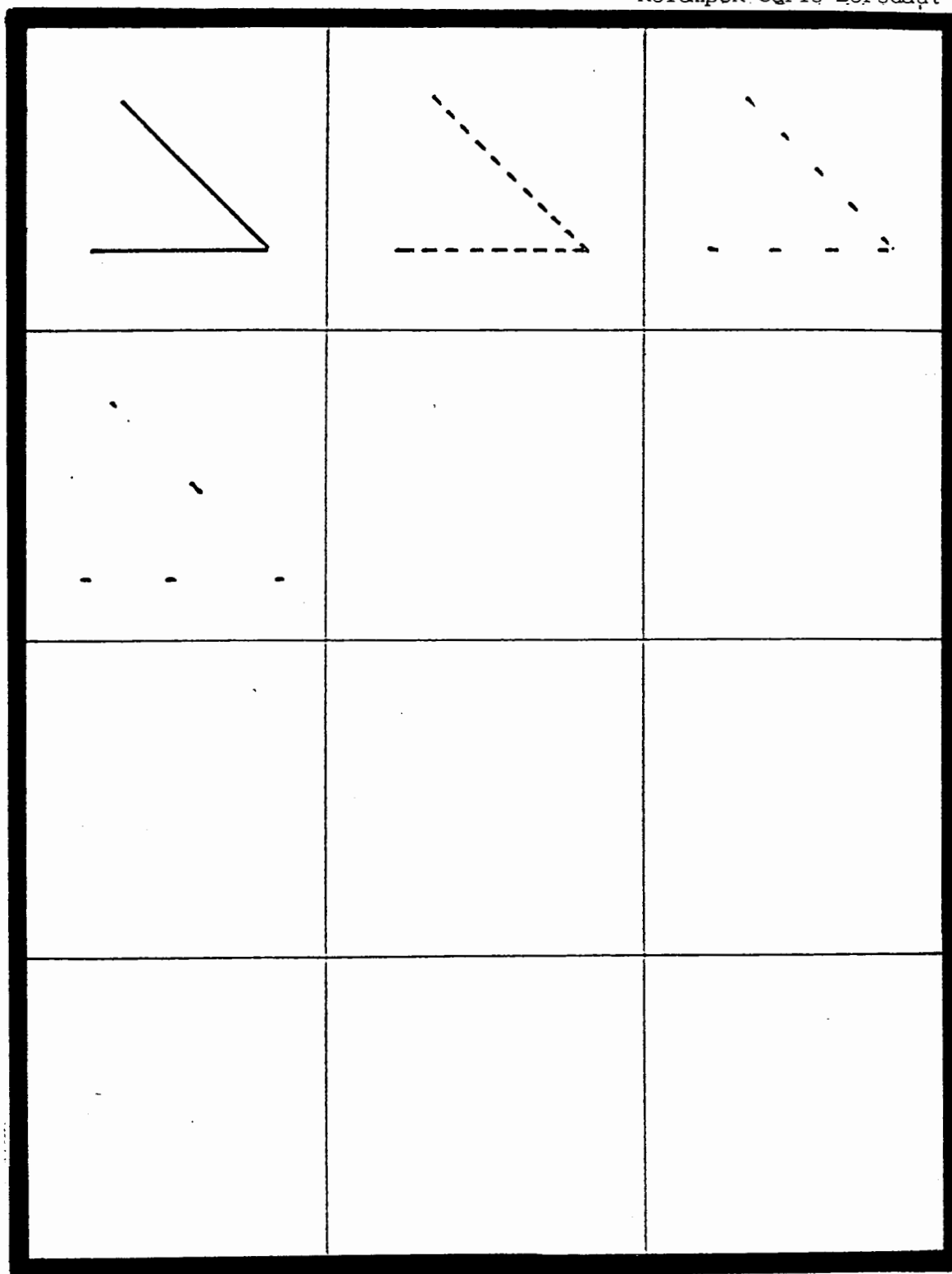
Latihan 1.2 : 60

Kelompok Garis Bersudut



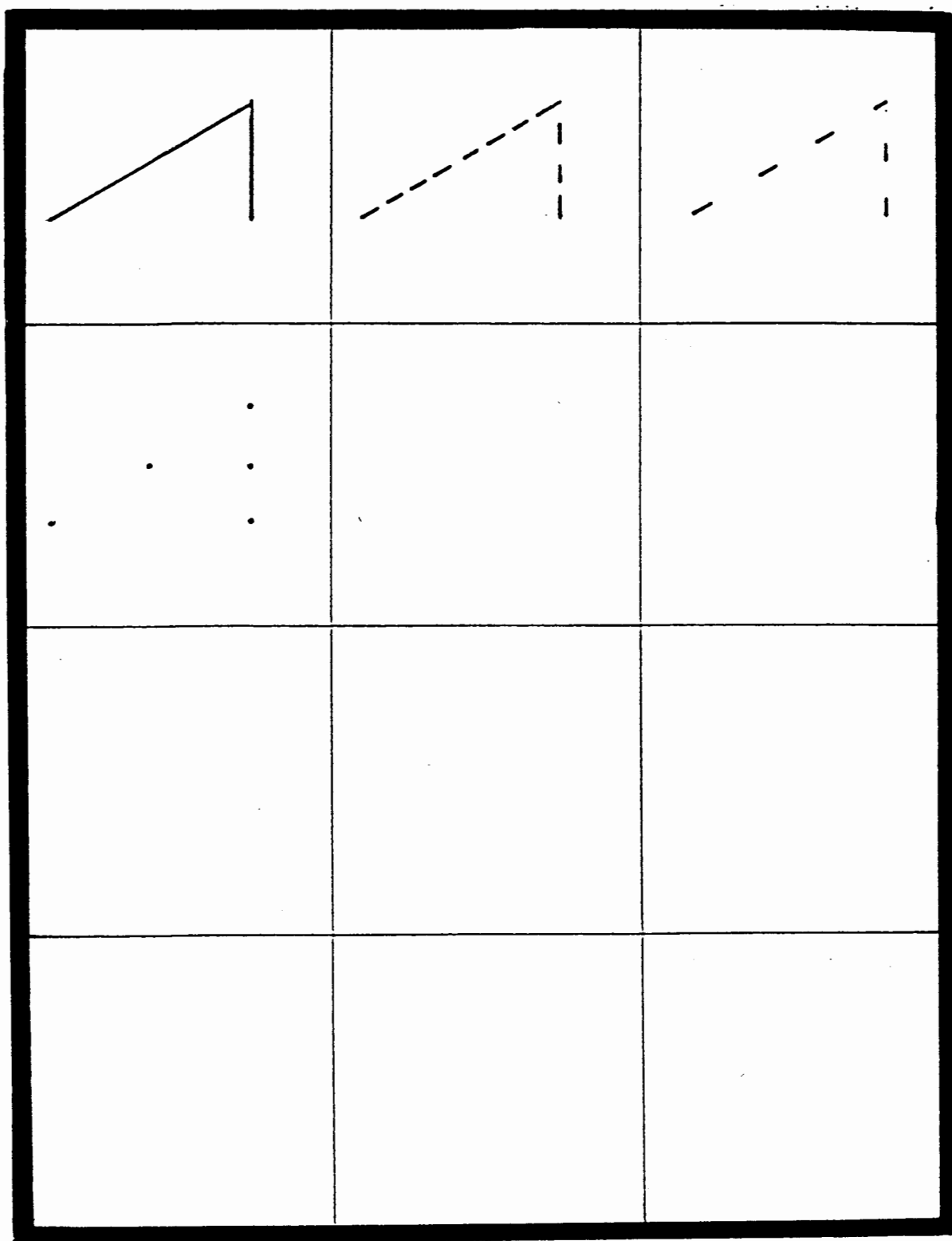
Latihan 1.2 : 61

Kelompok Garis Bersudut



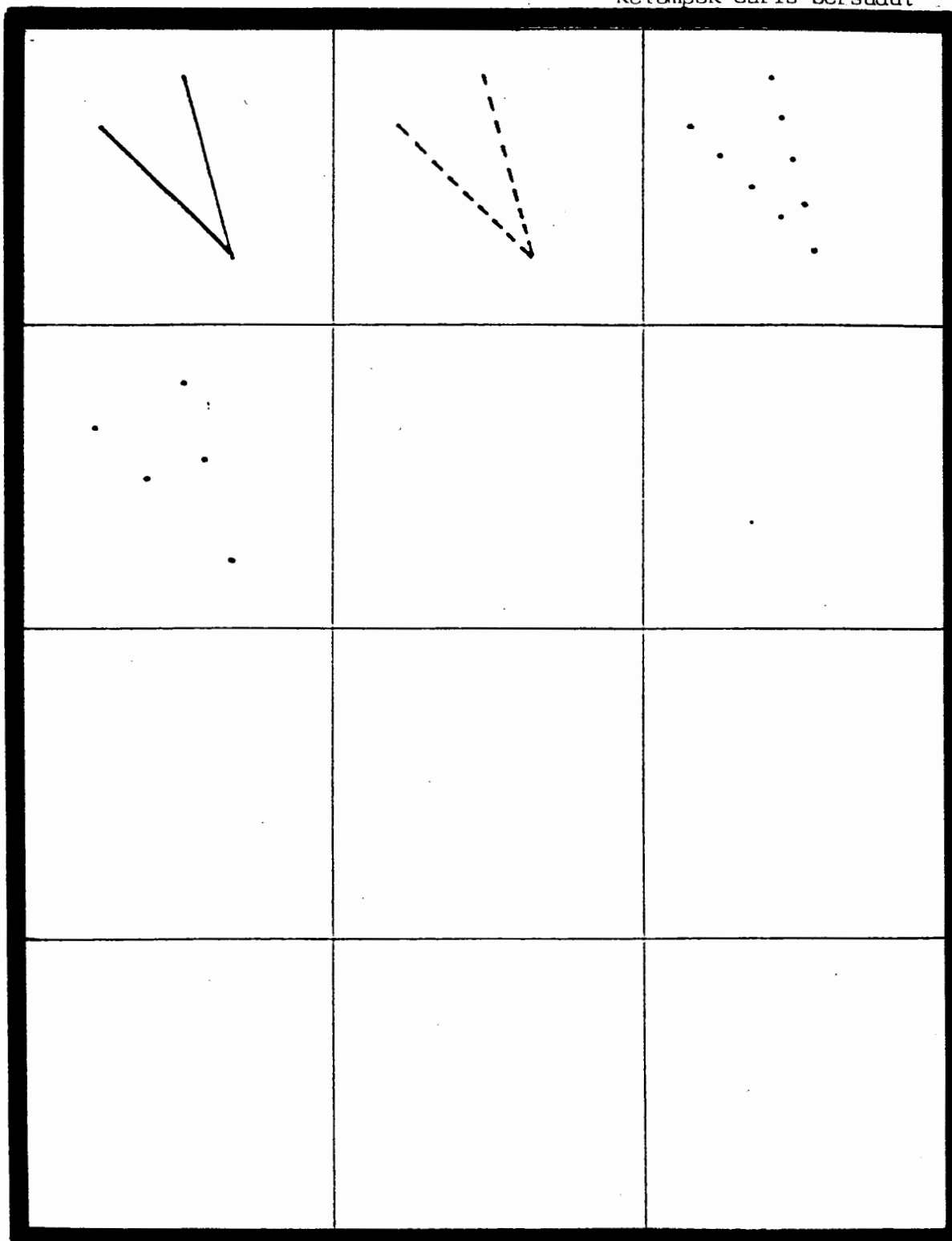
Latihan 1.2 : 62

Kelompok Garis Bersudut



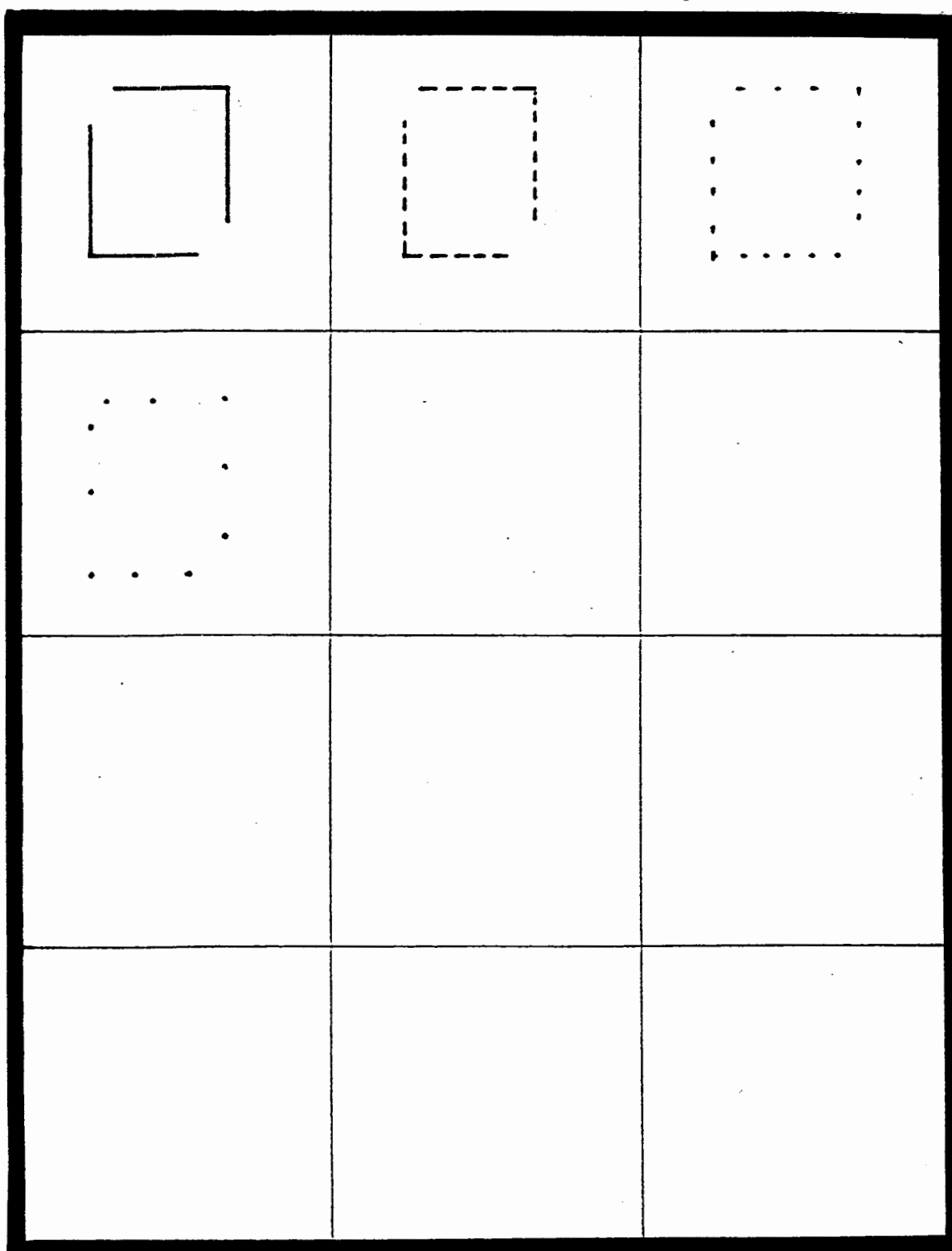
Latihan 1.2 : 63

Kelompok Garis bersudut



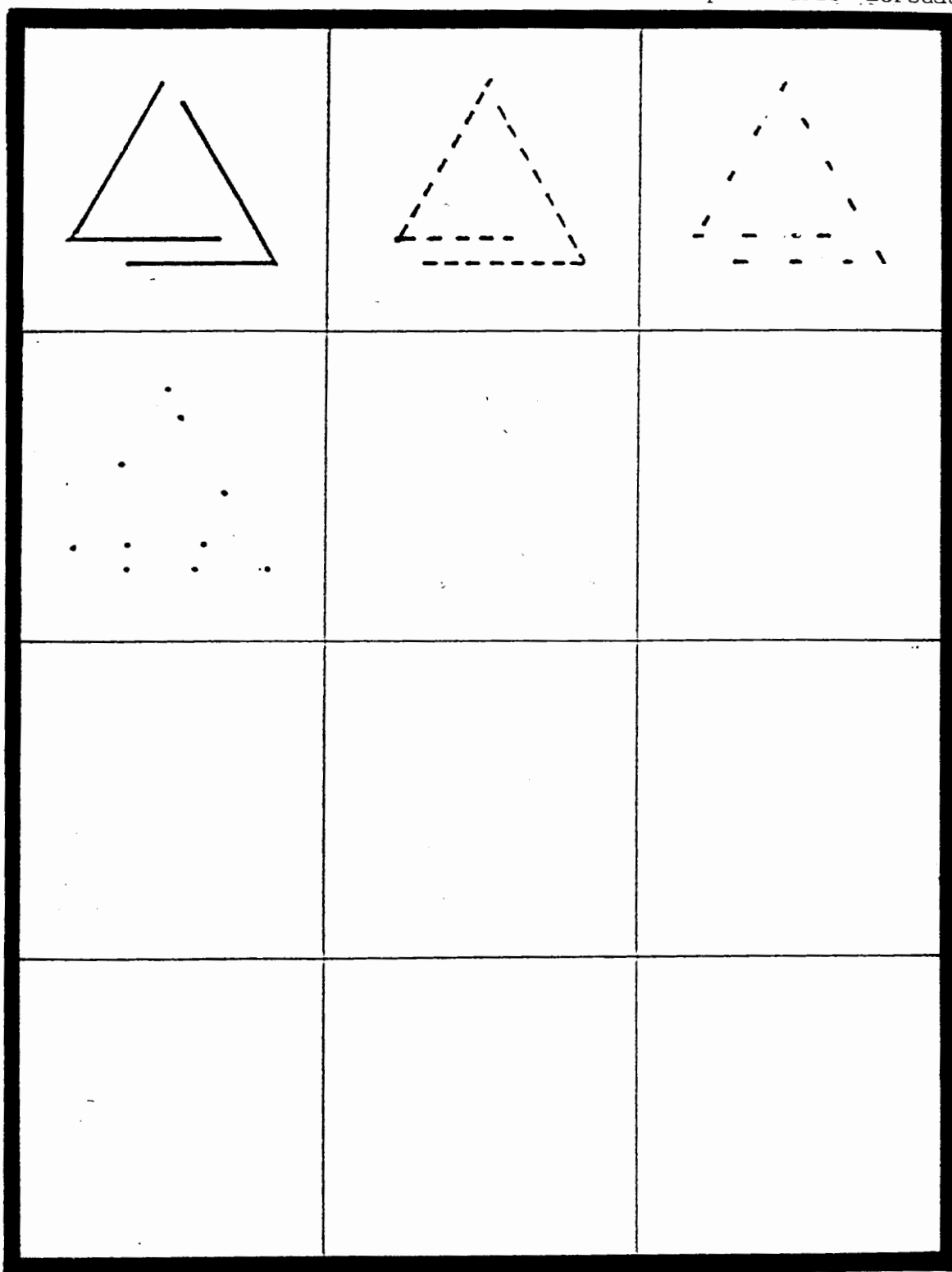
Latihan 1.2 : 64

Kelompok Garis Bersudut



Latihan 1.2 : 65

Kelompok Garis Bersudut



Lampiran 1.4

Latihan 1.3

MEMBUAT BANGUN TANPA MAKNA

- a. MENCONTOH BENTUK GAMBAR
- b. MENCOCOKKAN GAMBAR
- c. MENGGAMBAR BALIK CERMIN
- d. MENGGAMBAR ABSTRAK

Latihan 1.3 : 67

lampiran 1.4

(a) MENCONTOH BENTUK GAMBAR

PEDOMAN GURU

MENCONTOH BENTUK GAMBAR

Tujuan :

Latihan ini bertujuan melatih anak agar mampu menyalin atau mencontoh gambar berdasarkan struktur gambar yang dilihatnya.


Cara :

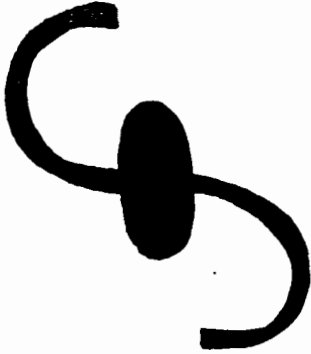
1. Dalam latihan ini anak diminta mencontoh atau menyalin bentuk gambar yang terletak di kotak paling kiri ke kotak-kotak lain di sebelahnya sebanyak 3 buah.
Salinlah struktur gambar dari bentuk gambar yang ada sehingga bayangan bentuk gambar tersebut dapat dipindahkan ke kotak kosong lainnya.
2. Waktu untuk melaksanakan latihan ini tidak terbatas karena untuk dapat menyalin gambar dengan baik dibutuhkan waktu yang cukup lama.
3. Sebelum menyalin, anak diminta mengamati bentuk-bentuk dasar yang ada pada contoh gambar yang diberikan.
Analisislah bentuk gambar tersebut, terdiri dari unsur bentuk dasar apa sajakah contoh gambar tersebut ?
Kemudian salinlah contoh gambar tadi sesuai dengan struktur gambarnya.
4. Gunakanlah alat gambar yang sama dengan alat yang dilatihkan pemakaiannya.


CATATAN BAGI GURU :

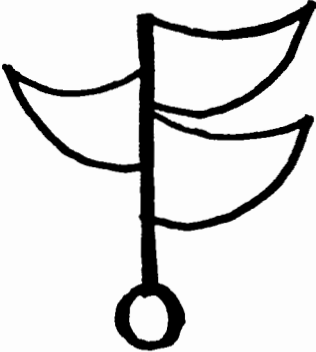
1. Pada latihan ini yang terpenting anak dapat menyalin struktur gambar dari contoh yang diberikan berdasarkan unsur bentuk dasar yang telah dikenalnya.
Analisislah struktur gambar tersebut bersama anak, agar mereka dapat belajar bagaimana menganalisa struktur tersebut dengan benar.
2. Dalam menggambar, menyalin bentuk gambar merupakan hal yang penting. Kemampuan mengkoordinasi tangan dan mata serta kemampuan mengamati dan menganalisa struktur bentuk gambar perlu ditingkatkan. Hal ini dapat diwujudkan melalui latihan menyalin bentuk gambar seperti ini.
Bagi pelajaran lain mungkin hal ini tidak diperkenankan. Namun dalam menggambar seseorang anak perlu belajar menyalin bentuk gambar yang dilihatnya.

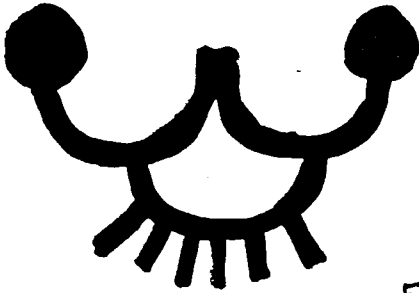
MENCONTOH


 1

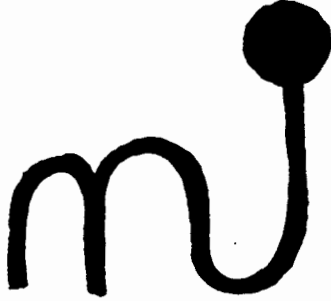
 2


 <p>3</p>

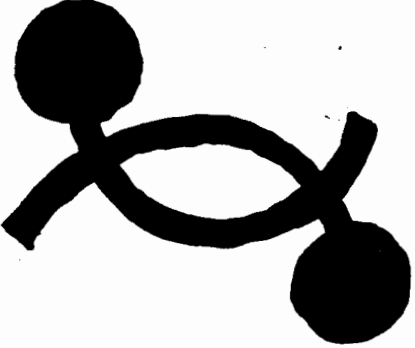
 <p>4</p>


 <p>5</p>

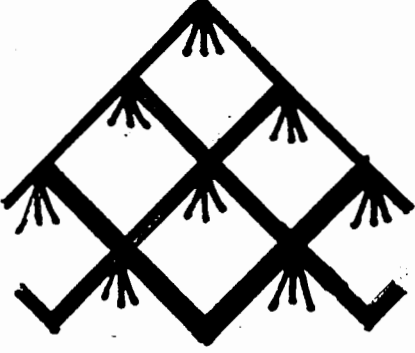
 <p>6</p>


 7

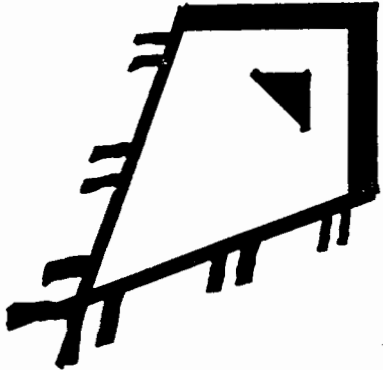
 8

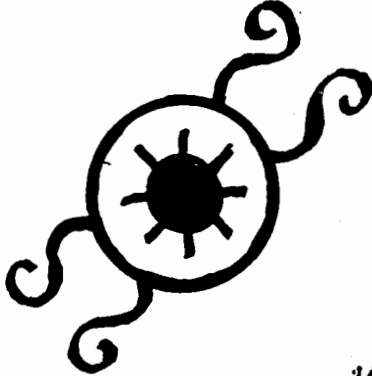
 <p>9</p>

 <p>10</p>

 <p>11.</p>

 <p>12.</p>

 <p>13</p>

 <p>14</p>

Lampiran 1.4

(b) MENCOCOKKAN GAMBAR

MENCOCOKKAN GAMBAR**Tujuan Instruksional**

Latihan bertujuan agar anak mampu mempertajam pengamatan gambarnya dengan mengamati struktur gambar berdasarkan pengetahuan tentang unsur bentuk dasar gambar yang telah dimilikinya.

Cara

1. Latihan ini merupakan latihan pengamatan gambar melalui cara mencocokkan contoh gambar yang diberikan dengan alternatif gambar lain yang ada di sampingnya
Dalam setiap soal hanya terdapat 2 buah gambar yang sama. Anak diminta memberi tanda (V) pada gambar yang dianggap sama dengan contoh gambar yang berada di kotak paling kiri.
2. Latihan ini terdiri atas 18 buah soal.
Pada lembar pertama terdapat contoh soal dan satu buah soal untuk pra latihan.
3. Waktunya tidak terbatas.
4. Sebelum latihan dimulai lakukanlah relaksasi terlebih dahulu.

CATATAN BAGI GURU :

1. Anak diminta mengamati contoh gambar yang diberikan, yaitu yang terletak di kotak paling kiri. Analisalah struktur bentuk gambarnya ber-

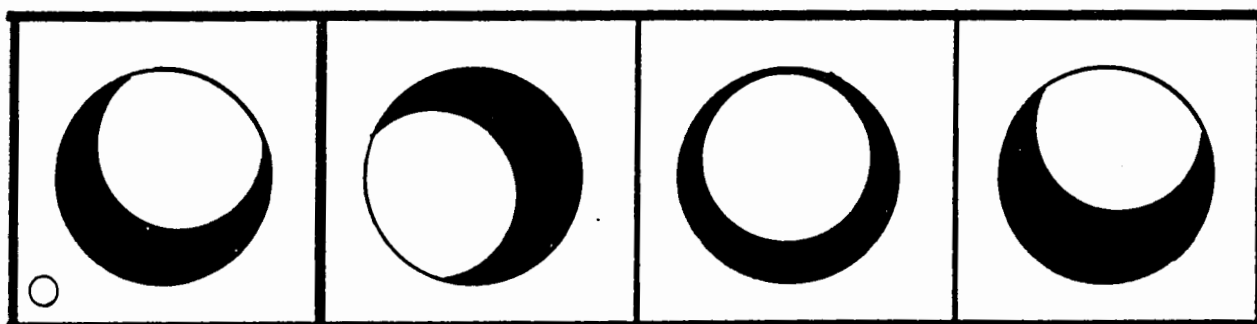
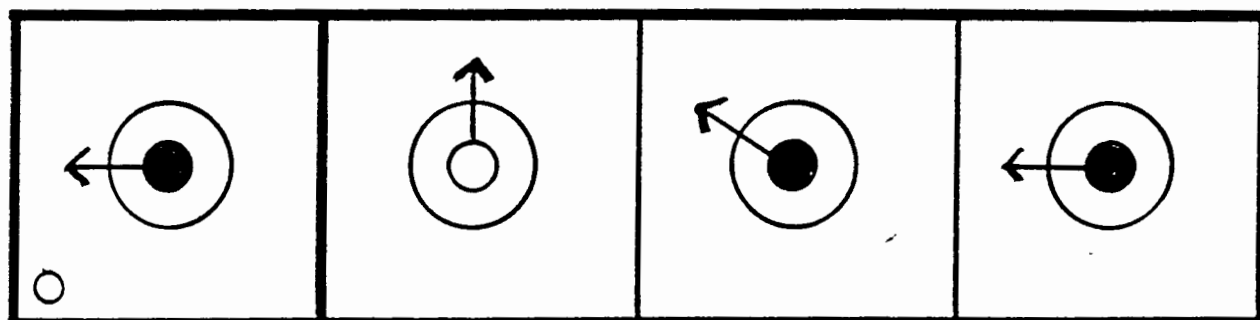
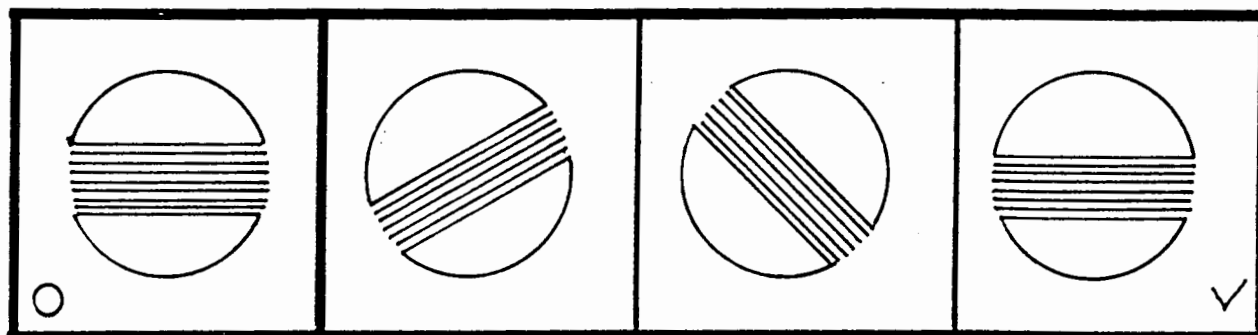
dasarkan pengetahuan tentang bentuk dasar yang telah mereka miliki. Hal ini dilakukan anak bersama guru.

2. Hitunglah setiap bentuk dasar yang ada dan cocokkanlah dengan gambar alternatif lain yang ada di sebelahnya. Apabila ada yang cocok maka berilah tanda (V).

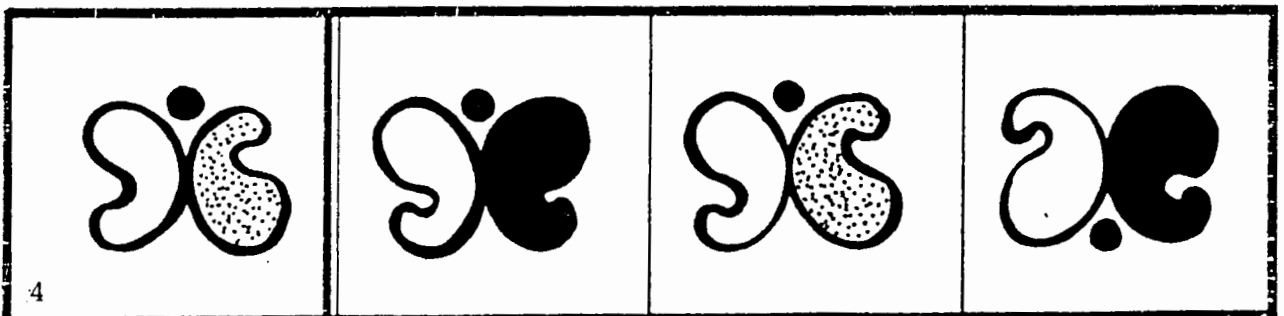
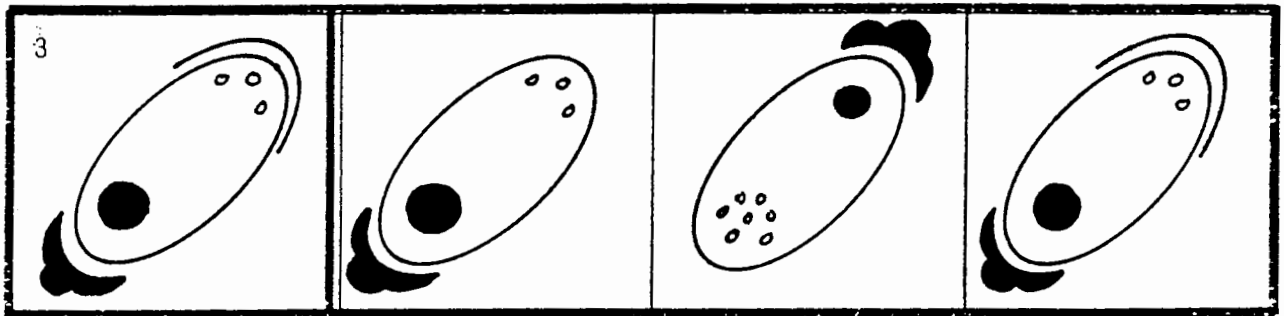
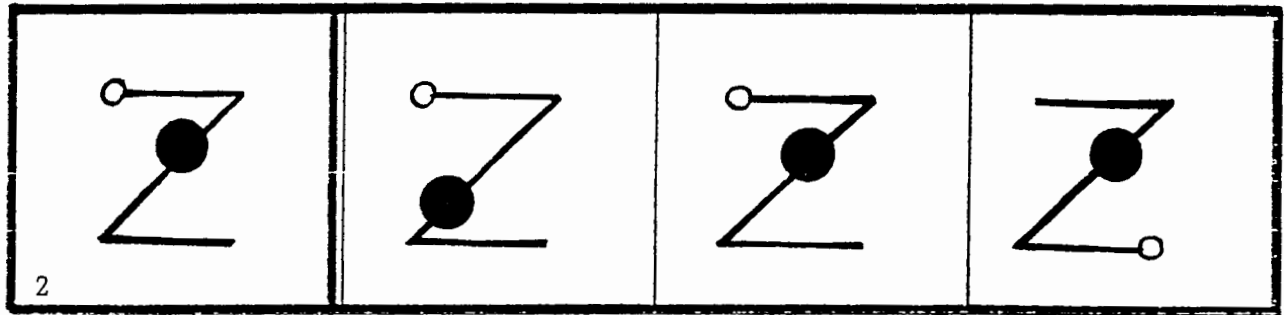
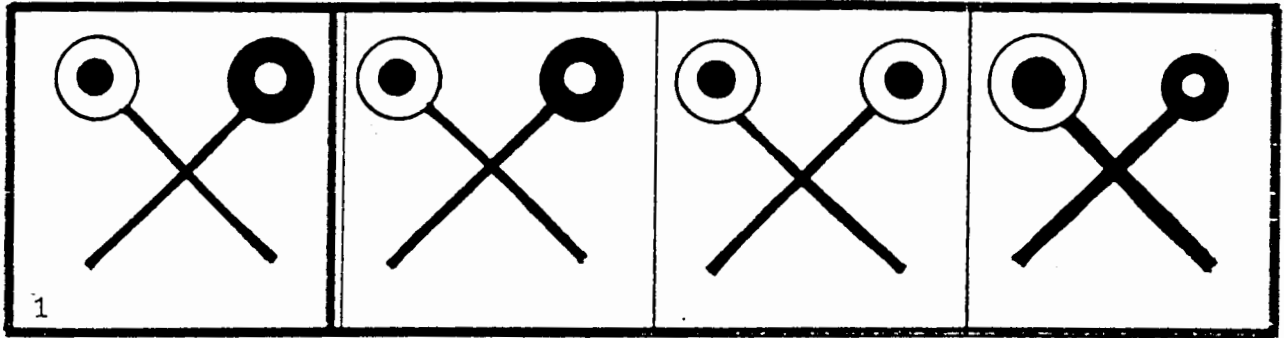
MENCOCOKKAN GAMBAR

LEMBAR KERJA SISWA

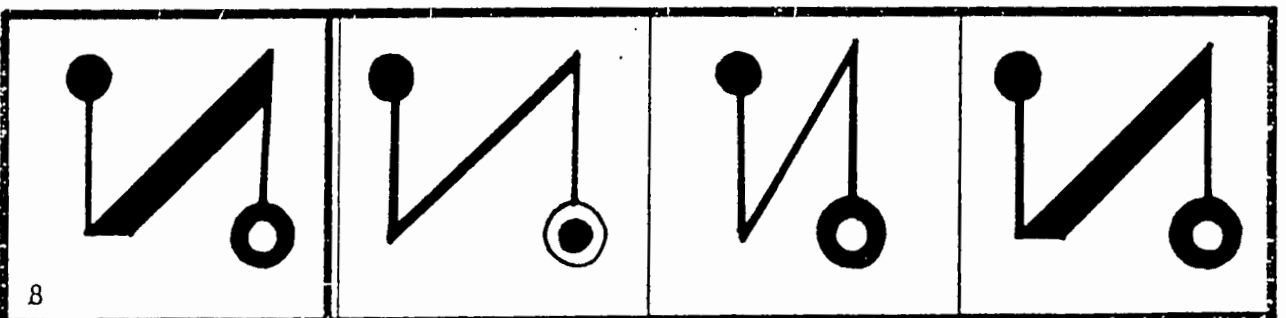
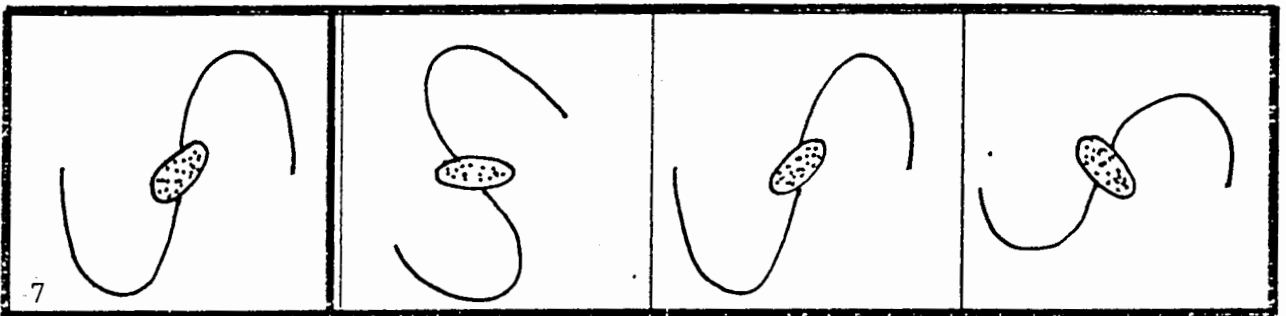
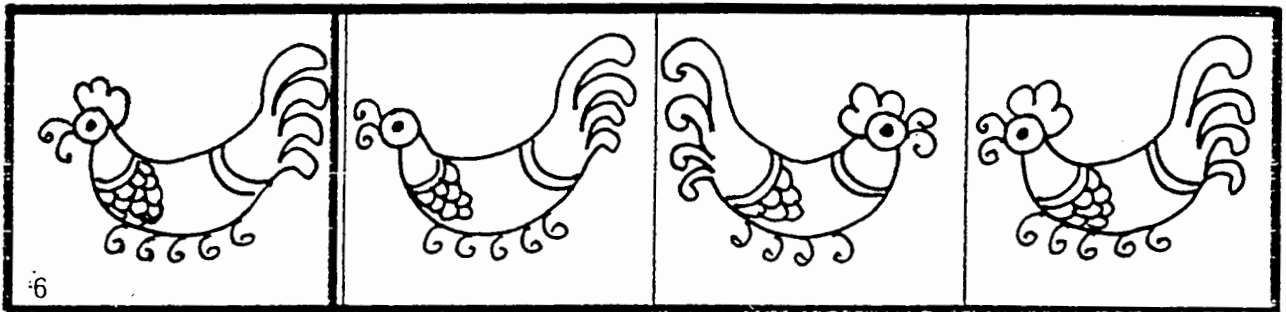
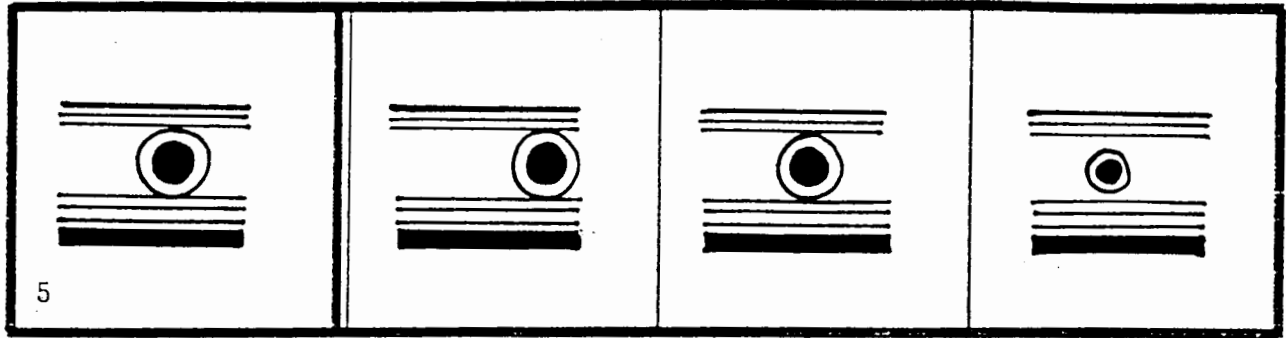
CONTOH SOAL



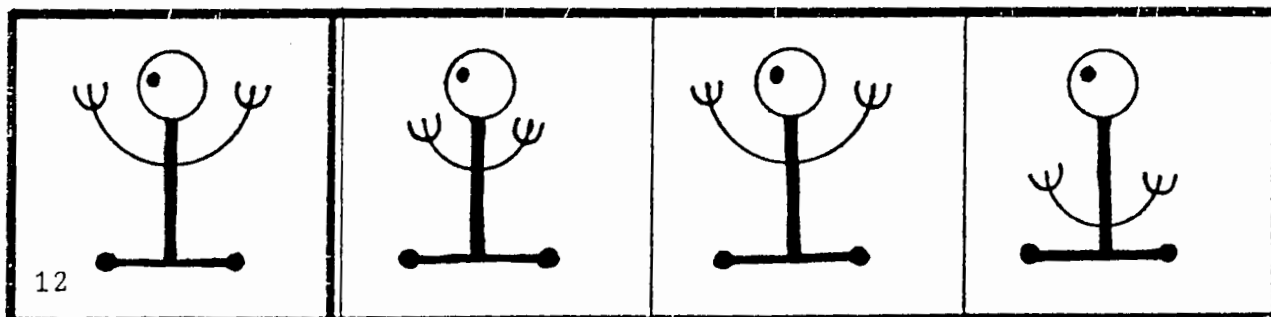
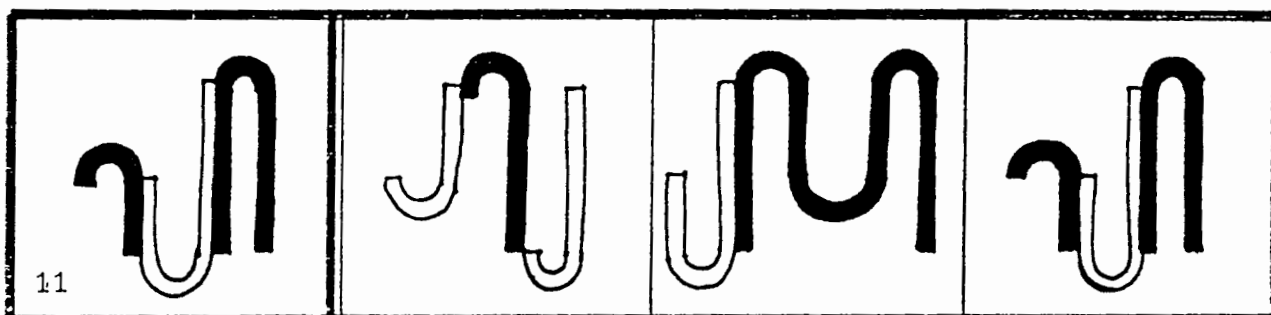
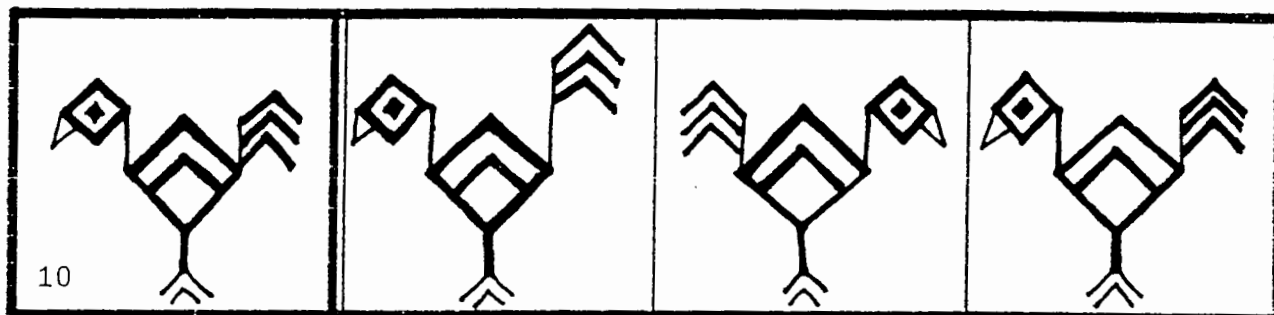
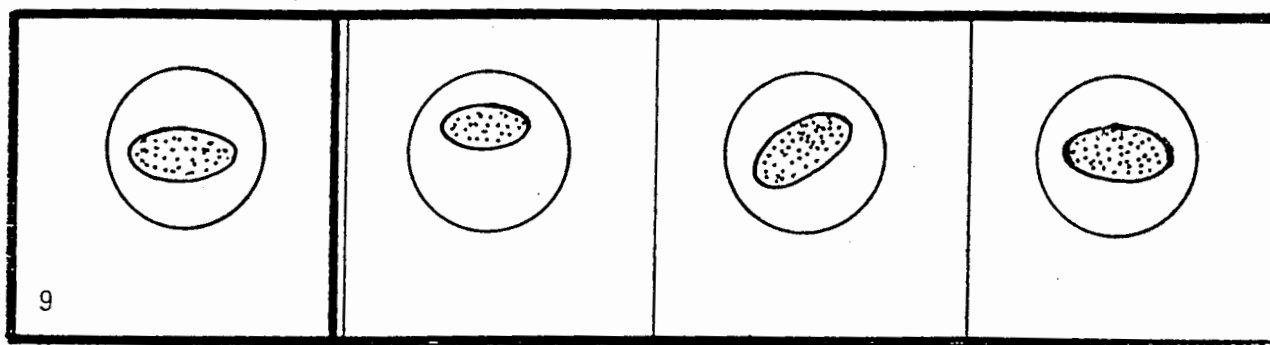
MENCOCOKKAN



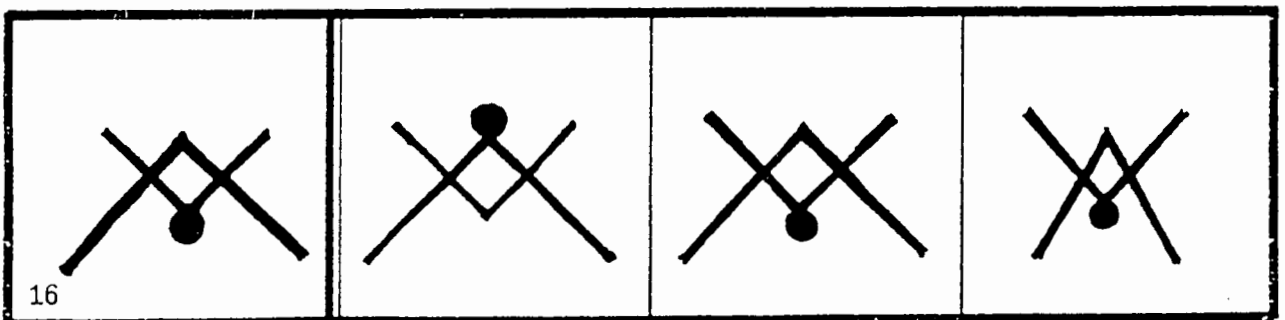
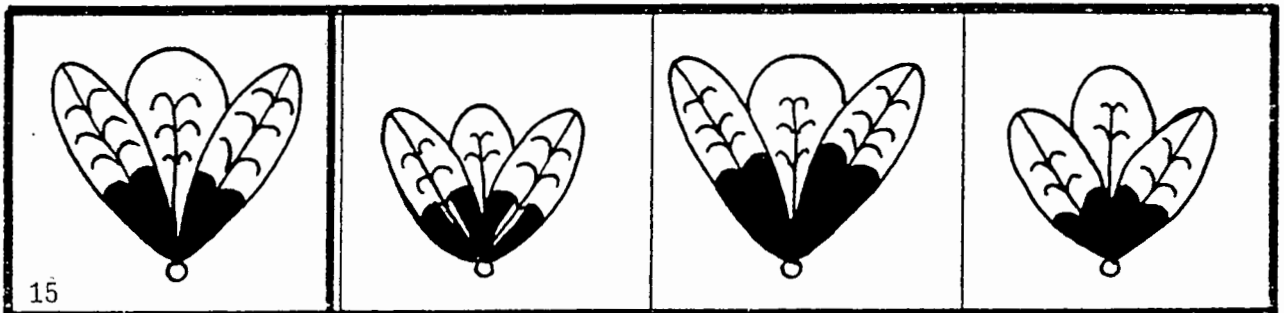
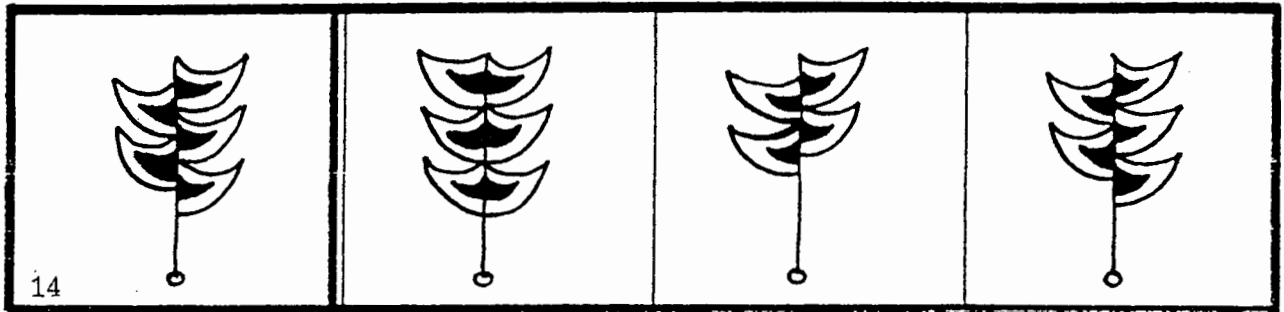
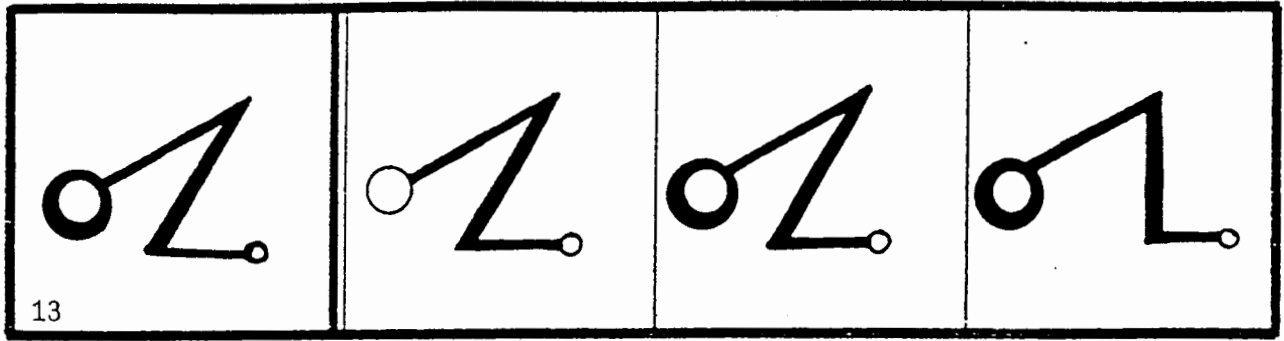
MENCOÇOKKAN



MENCOCOKKAN

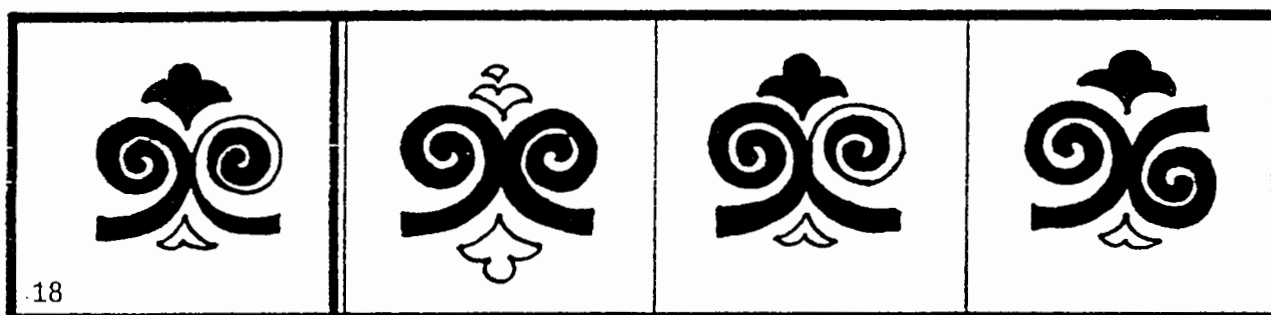
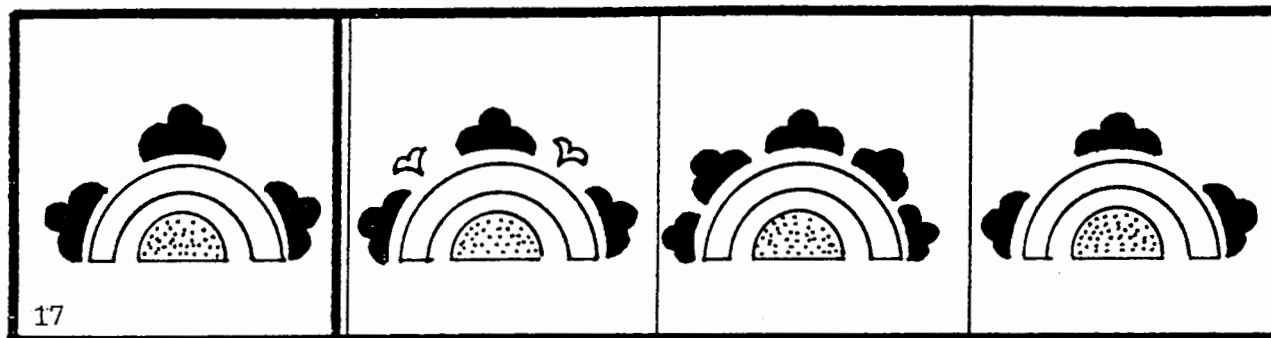


MENCOCOKKAN



Latihan 1.3 : 85

MENCOCOKKAN



Latihan 1.3 : 86

Lampiran 1.4

(c) MENGGAMBAR BALIK CERMIN

PEDOMAN GURU**MENGGAMBAR BALIK CERMIN****Tujuan Instruksional**

Latihan ini bertujuan agar anak mampu menyalin kebalikan bentuk gambar dari contoh yang diberikan. Melalui latihan semacam ini, anak akan memperoleh kemampuan dalam menggambar suatu obyek yang memiliki 2 buah sisi yang sama namun dalam bentuk kebalikannya (bentuk simetri). Obyek tersebut antara lain adalah : manusia dilihat dari depan, jambangan bunga dan lain-lain.

Metode Instruksional :

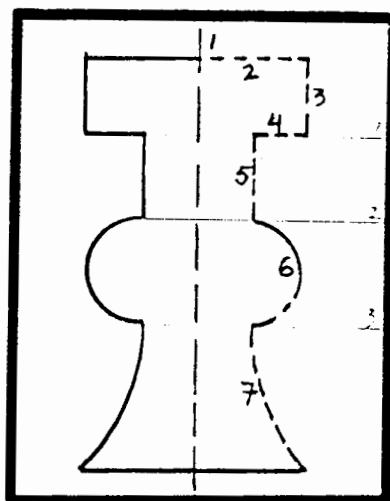
1. Latihan ini terdiri atas 5 buah soal dan sebuah contoh soal serta paduan cara mengerjakannya.
2. Latihan ini cukup sulit bagi anak sehingga anak dianjurkan bekerja perlahan dan dengan konsentrasi yang tinggi.
3. Anak diminta mencontoh kebalikan contoh gambar di kotak yang disediakan.
4. Sebelum menyalin kebalikan gambar, anak diminta menganalisa terlebih dahulu struktur gambar yang ada, berdasarkan unsur bentuk dasar yang telah mereka kenal.
5. Latihan ini dapat dengan mudah dilakukan oleh anak, apabila mereka diberi panduan cara mengerjakannya. Jadi kelima soal latihan ini dilakukan anak dengan panduan guru. Pada akhir latihan ini anak diminta menggambar garis tepi wajah dilihat dari samping (wajah gurunya), setelah itu mereka diminta meng-

Latihan 1.3 : 88

gambarkan kebalikannya.

6. Panduan pemecahan soal diberikan berdasarkan unsur bentuk dasar yang telah dimiliki oleh anak. Berikan kunci pemecahannya, yaitu buat garis tipis sebagai garis tengah dari gambar yang akan dibuat dengan contoh yang diberikan. Kemudian mulailah menyalin dari bentuk paling atas hingga paling bawah dan arahnya dari titik garis tengah bantu ke arah luar.

Contoh soal dan panduannya :



1. Buatlah garis lurus ke arah bawah sebagai garis bantu, dari bentuk paling atas hingga paling bawah. Buat garis bantu horizontal 1, 2 dan 3 dari titik-titik akhir dan permulaan tiap bentuk pada contoh.
2. Buatlah garis lurus ke arah luar sepanjang pada contoh.

Latihan 1.3 : 89

3. Buat garis lurus menurun sepanjang garis pada contoh.
4. Buat garis lurus mendatar ke arah garis tengah setengah dari panjang garis lurus mendatar di atasnya.
5. Buat garis lurus menurun/vertikal sepanjang contoh.
6. Buat garis lengkung membentuk hurup C terbalik dimulai dari ujung garis lurus di atasnya dan arahnya berakhir. Ujung garis lengkung ini berakhir pada titik persis di bawah titik dimulainya garis lengkung tadi.
7. Buat garis lengkung ke arah bawah luar sedikit demi sedikit miring ke bawah dan berakhir di garis dasar.

PANDUAN MENGERJAKAN SOAL BALIK CERMIN**Materi Instruksional****No. 1**

1. Buatlah garis bantu vertikal dari ujung atas contoh gambar hingga ke ujung tengah paling bawah sebagai garis tengahnya, dengan menggunakan warna yang lebih muda.
2. Buatlah garis-garis bantu horizontal pada setiap titik-titik mula dan akhir dari bentuk yang ada pada contoh gambar dengan warna yang lebih muda.
3. Buatlah garis lengkung setengah bola sebesar contoh disebelahnya. Garis lengkung ini berhenti pada titik pertemuan garis ini dengan garis bantu horizontal yang

Latihan 1.3 : 90

- pertama. Garis lengkung ini ber- gerak ke luar garis bantu vertikal.
4. Buatlah garis lengkung seperti pada contoh. Garis ini dibuat ke arah luar garis vertikal bergerak perlahan hingga menyentuh titik pertemuan garis bantu horizontal ke 2 dan garis pinggir gambar.
 5. Buatlah garis lurus horizontal ke arah garis bantu vertikal (garis tengah gambar), berhenti sebelum menyentuh garis bantu vertikal dengan besar ukuran sebesar garis lengkung pertama.
 6. Buatlah garis lurus vertikal ke arah bawah hingga menyentuh garis horizontal.

No. 2

1. Buatlah garis bantu vertikal dari ujung tengah atas contoh gambar hingga ke ujung tengah paling bawah sebagai garis tengahnya, dengan menggunakan warna yang lebih muda.
2. Buatlah garis-garis bantu horizontal pada setiap titik mula dan akhir dari bentuk yang ada pada contoh gambar dengan warna yang lebih muda.
3. Buatlah garis lurus vertikal ke arah bawah hingga menyentuh garis bantu horizontal yang pertama.
4. Buatlah garis lengkung setengah bola ke arah garis bantu vertikal dan berakhir ke arah luar garis bantu tersebut dan berhenti pada titik pertemuan garis lengkung ini dengan garis bantu horizontal yang ke 2.
5. Buatlah garis vertikal menurun hingga menyentuh garis bantu horizontal yang ke 3.

Latihan 1.3 : 91

6. Buatlah garis lengkung setengah bola ke arah luar garis bantu vertikal dan berakhir ke arah garis bantu tersebut, berhenti pada ujung garis horizontal.

No. 3

1. Buatlah garis bantu vertikal dari ujung tengah atas contoh gambar hingga ke ujung paling bawah, dengan menggunakan warna yang lebih muda.
2. Buatlah garis bantu horizontal pada setiap titik mula dan akhir dari bentuk yang ada pada contoh gambar dengan warna yang lebih muda.
3. Buatlah garis lurus vertikal ke arah bawah hingga menyentuh garis bantu horizontal yang pertama.
4. Buatlah garis lengkung setengah bola bergerak ke arah garis bantu vertikal dan berakhir ke arah luar. Garis ini berhenti pada titik temu antara garis ini dengan garis bantu horizontal ke 2.
5. Buatlah garis lurus vertikal ke arah bawah hingga menyentuh garis bantu horizontal ke 3.
6. Buatlah garis lurus diagonal ke arah garis bantu vertikal hingga bertemu dengan ujung garis pada contoh.

No. 4

1. Buatlah garis bantu vertikal dari tengah atas contoh gambar hingga ke ujung tengah paling bawah sebagai garis tengahnya, dengan menggunakan warna yang lebih muda.
2. Buatlah garis bantu horizontal pada setiap titik mula dan akhir dari bentuk yang ada pada contoh gambar

Latihan 1.3 : 92

- dengan warna yang lebih muda.
3. Buatlah garis lurus vertikal ke bawah hingga bertemu dengan garis bantu horizontal yang pertama.
 4. Buatlah garis lurus horizontal ke arah luar garis bantu vertikal sebesar garis pada contoh.
 5. Buatlah garis lurus vertikal menurun hingga menyentuh garis bantu horizontal ke 2.
 6. Buatlah garis lengkung setengah bola yang besar ke arah luar garis bantu vertikal dan berakhir ke arah dalam garis bantu tersebut tepat pada pertemuan garis lengkung ini dengan garis bantu horizontal ke 3.
 7. Buatlah garis lurus vertikal ke bawah hingga menyentuh ujung garis horizontal yang ada.

No. 5

1. Buatlah garis bantu vertikal dari ujung paling atas contoh gambar hingga ke ujung tengah paling bawah sebagai garis tengahnya, dengan menggunakan warna yang lebih muda.
2. Buatlah garis bantu horizontal pada setiap titik mula dan akhir dari bentuk yang ada pada contoh gambar dengan warna yang lebih muda.
3. Buatlah garis lurus diagonal ke arah luar garis bantu vertikal hingga menyentuh garis horizontal ke 1.
4. Buatlah garis lurus vertikal ke bawah hingga menyentuh garis bantu horizontal ke 2.
5. Buatlah garis lengkung ke arah garis bantu vertikal dan berhenti pada pertemuan garis ini dengan garis bantu horizontal ke 3.
6. Buatlah garis lurus vertikal ke bawah hingga menyentuh garis bantu horizontal ke 4.

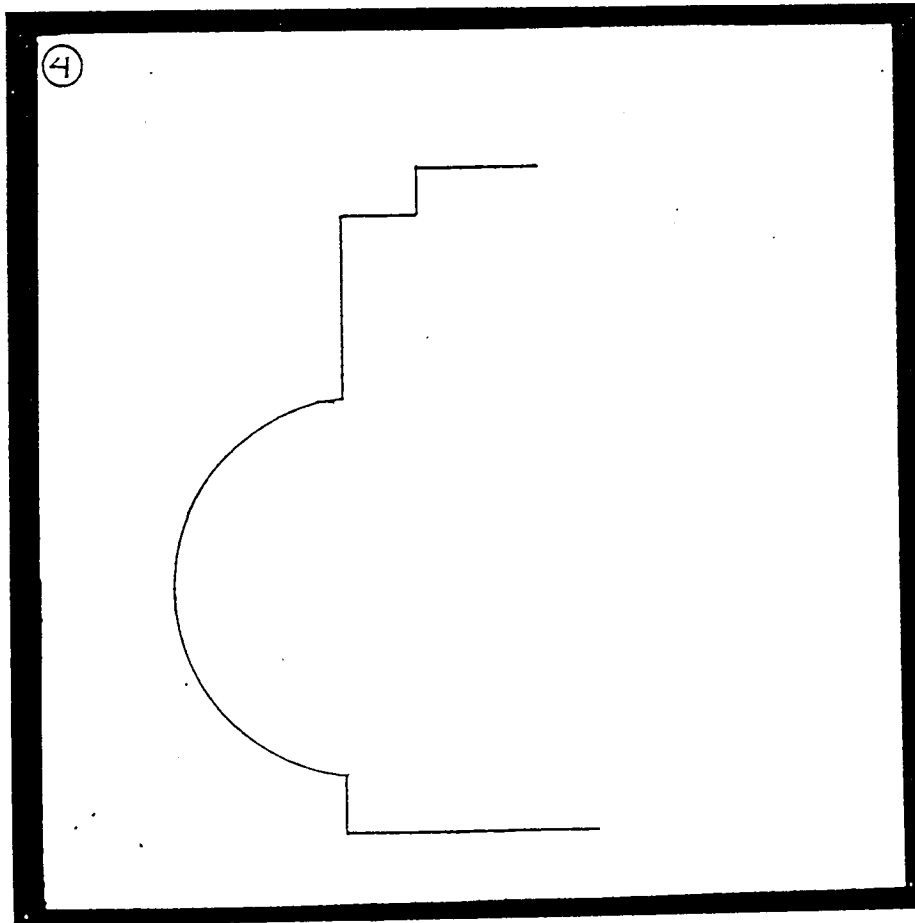
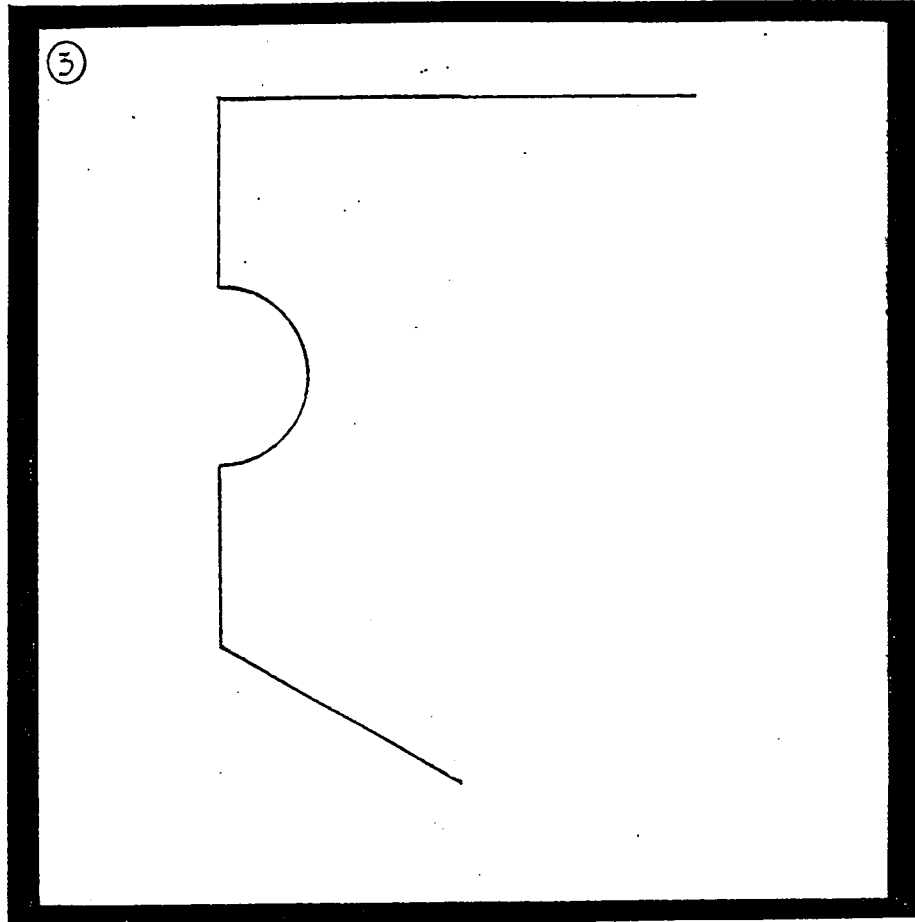
Latihan 1.3 : 93

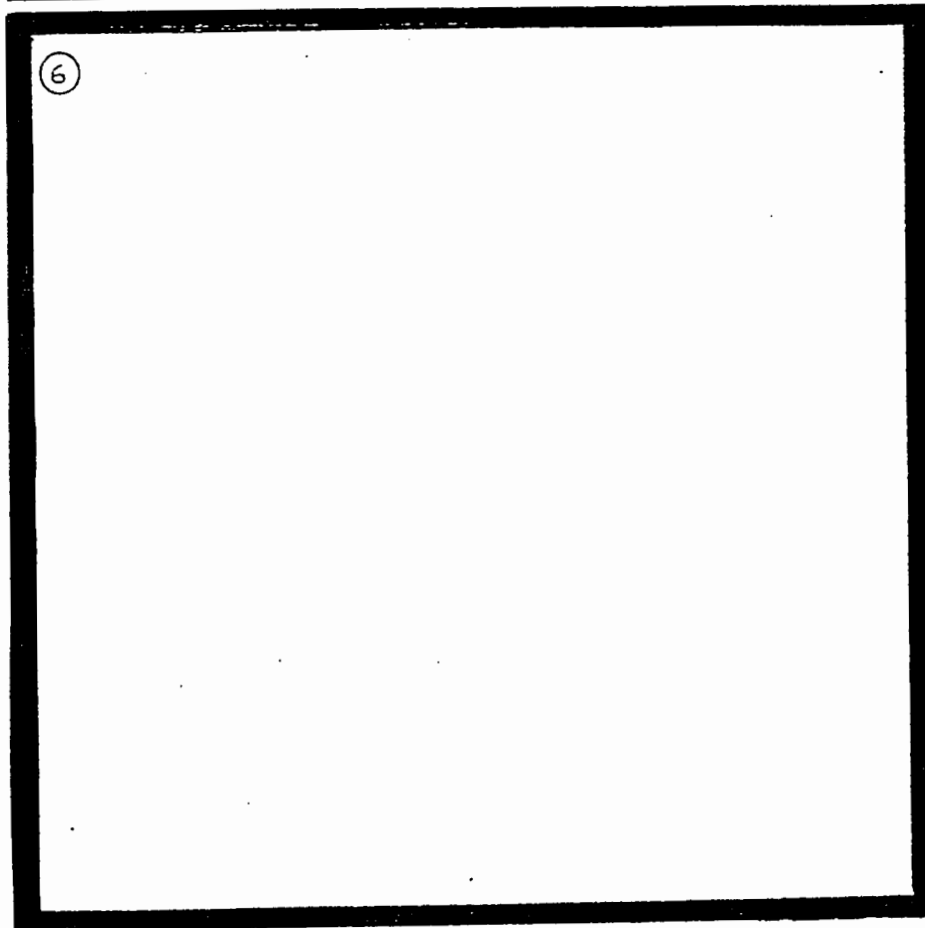
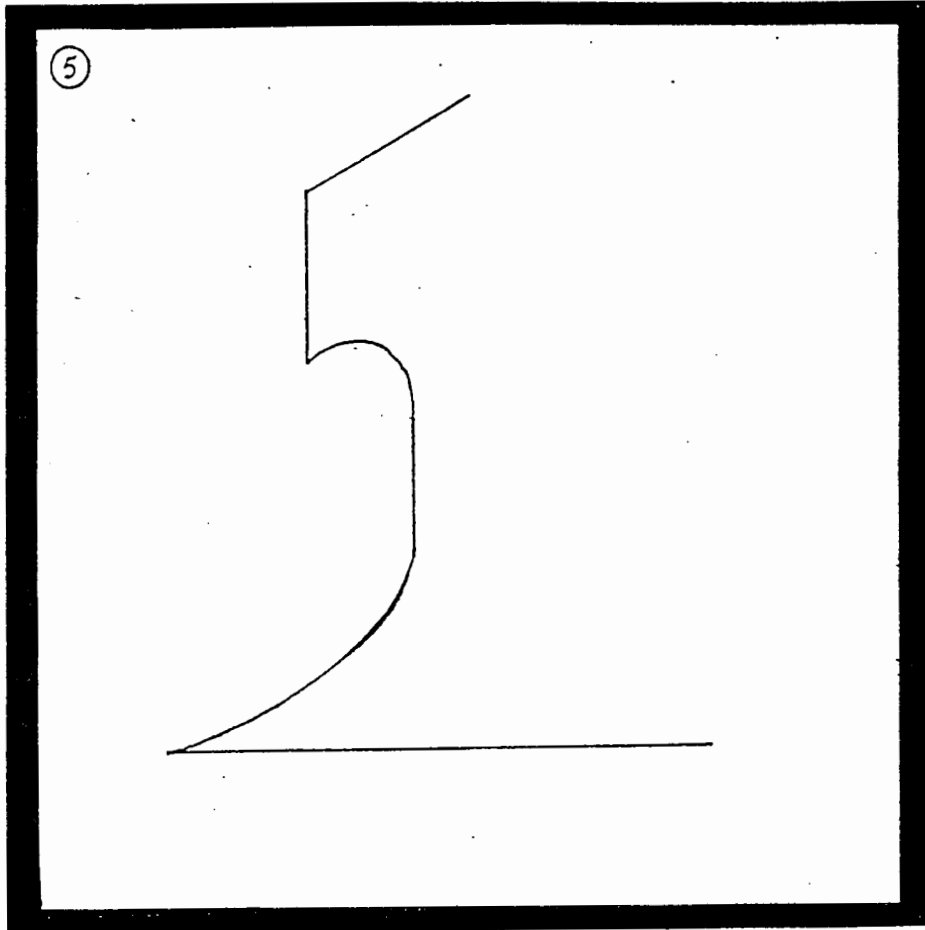
7. Buatlah garis lengkung ke arah luar garis bantu vertikal hingga bertemu dengan ujung garis horizontal paling bawah.

No. 6

Buatlah gambar balik cermin dari muka ibu gurumu.
Selamat menggambar.

BALIK CERMIN





Latihan 1.3: 98

Lampiran 1.4

(d) MENGGAMBAR ABSTRAK

*Latihan 1.3 : 99***PEDOMAN GURU****MENGGAMBAR ABSTRAK****Tujuan :**

Latihan ini bertujuan agar anak mampu :

1. Mengingat kembali pengetahuan tentang ke 5 unsur dan sub unsur bentuk dasar gambar.
2. Membuat dengan benar bentuk dasar gambar yang diperintahkan.
3. Menyusun bentuk-bentuk dasar gambar pada bidang gambar sesuai dengan perintah yang diberikan.
4. Mengisi bidang yang ada pada kertas gambar dengan warna atau tekstur.
5. Sebelum latihan dimulai lakukanlah relaksasi terlebih dahulu.

Petunjuk Pengerjaan Latihan Bagi Murid

1. Buatlah 3 buah garis lurus dengan ketebalan yang berbeda dimana saja kamu suka. Perhatikanlah bahwa semua garis lurus tersebut dimulai dari suatu sisi menyebjang ke sisi lainnya. Garis-garis tersebut dapat saling berpotongan atau tidak berpotongan.
2. Buatlah 3 buah bintik yang berlainan bentuknya di sembarang tempat di atas kertas gambarmu.
3. Buatlah satu lingkaran yang melingkari salah satu bintik yang telah kamu buat tadi. Kemudian buatlah satu buah lingkaran lain yang bersinggungan dengan salah satu garis lurus yang telah kamu buat tadi.

Latihan 1.3 : 100

4. Buatlah garis lengkung yang dimulai dari salah satu bintik yang telah kamu buat dan melingkari seluruh seluruh bintik-bintik lainnya yang ada di atas kertas gambarmu.
5. Isilah bidang-bidang gambar yang terjadi di atas kertas gambarmu dengan warna atau bintik-bintik kecil atau dengan garis-garis yang lurus.

Waktu untuk latihan ini tidak terbatas. Ulangilah instruksi tersebut apabila anak kurang memahaminya. Tekankanlah pada bentuk dasar yang harus dibuatnya dan bagaimana membuatnya.

lampiran 1.5

MENGENAL CIRI MEDIA UNGKAP

A. KRAYON

B. CAT TEMPERA

a. MEDIA UNGKAP KRAYON

PEDOMAN UNTUK GURU

MEDIA KRAYON

Krayon atau dalam bahasa Inggrisnya krayon adalah suatu alat gambar yang telah lama dikenal di dunia seni. Pada hakekatnya krayon merupakan alat gambar yang berupa batangan warna padat yang memiliki bahan pengikat lilin atau lemak.

Pada saat ini terdapat 3 macam krayon yang populer yaitu :

1. Lithographic crayon (Krayon Lithografi)
2. Conte Crayon (Krayon Konte)
3. Wax Crayon (Krayon Lilin)

Krayon merupakan media ungkap yang baik untuk siswa Taman Kanak-kanak dan sudah sangat umum digunakan. Krayon terlalu sering digunakan di sekolah sehingga mengakibatkan anak-anak merasa lelah dan jemu dengan alat ini. Kejemuhan anak pada alat ini akan semakin meningkat bila guru tidak memberikan alternatif lain dari jenis krayon yang ada, atau tidak memberikan kegiatan yang beragam dengan menggunakan krayon atau kurangnya pengarahan yang baik dalam cara pemakaian media ini.

Jenis krayon yang paling cocok bagi anak TK adalah krayon yang tergolong dalam wax crayon. Dapat pula digunakan krayon yang disebut Cray-Pass.

Krayon ini mengandung minyak sehingga lebih lunak sifatnya. Karena sifatnya yang lunak inilah maka cray-pass lebih cocok bagi anak usia 5 tahun ke atas. Sifat ini mengakibatkan anak lebih sulit untuk bekerja tidak coreng moreng atau kotor.

Ukuran batang krayon yang terbaik untuk anak usia TK dan SD adalah yang berdiameter 1 cm dan panjang 6 cm. Sebab anak akan lebih mudah memegang dan dapat menghasilkan gambar yang lebih rinci. Semakin rinci gambar yang dihasilkan maka akan semakin baik mereka mengenal bentuk.

Sifat dasar wax crayon :

1. Padat dan lunak.
2. Warna-warna dapat dicampur di atas bidang kertas.
3. Goresannya yang padat dapat menutup bidang gambar yang berwarna lebih muda.
4. Goresannya bila tidak ditekan dengan keras berkesan berongga.
5. Dapat mengisi bidang sempit dan luas.
6. Mengungkap garis berukuran lebar dan tajam.
7. Mampu mengungkap obyek-obyek dengan bentuk rinci.
8. Prosedur penggunaan sangat sederhana.
9. Menimbulkan kesan etsa, timbul gerak dan mengkilat.
10. Mudah kotor.

Agar guru memperoleh gambaran yang lebih jelas dan mampu memberi latihan-latihan yang baik, maka bahan ini dilengkapi dengan buku "Pelikan für die Schule. Fach: Kunst Wachsmalstiften".

6. MEDIA UNGKAP CAT TEMPERA

PEDOMAN UNTUK GURU

MEDIA CAT

Cat adalah media ungkap yang telah dikenal sejak lama di dunia seni. Jenis cat yang umum dikenal anak adalah cat air yang bersifat tembus pandang dan cat tempera yang bersifat padat. Para pendidik seni anak, banyak memberikan saran agar cat jenis tempera lebih banyak digunakan dalam latihan gambar anak karena sifat cat tersebut sangat cocok dengan perkembangan anak terutama anak usia TK. Kegiatan menggambar atau melukis dengan menggunakan media cat umumnya banyak disukai oleh anak. Namun seringkali mereka kehilangan kesempatan yang baik ini karena guru sering bersikap kurang memberikan peluang untuk menggunakannya. Guru seringkali menganggap cat membuat kotor keadaan sekeliling atau kelas, namun sebenarnya hal itu dapat diatasi dengan mudah.

Jenis cat tempera berupa pasta, dan lempengan warna memiliki keberagaman bubuknya. Cat yang berbentuk pasta kental agak sulit dicampur dengan air dan lebih mudah kering. Karena sifatnya yang agak sulit bercampur maka dalam kegiatan menggambar dengan media ini sebaiknya anak yang masih berusia dini mendapatkan persediaan cat yang telah dicampur oleh guru. Cat biasanya diletakkan pada wadah yang tidak mudah terguling dan pecah. Pencampuran dari air dengan cat harus menghasilkan sifat yang agak kental seperti pasta.

Satu set warna dapat disiapkan untuk setiap kelompok yang terdiri atas 4 anak. Akan lebih baik bila setiap siswa memperoleh set warna yang terdiri atas 9 warna,

yaitu: merah, kuning, biru, jingga, hijau, ungu, coklat, hitam dan putih. Namun dapat pula hanya diberikan warna : merah, kuning, biru , hitam dan putih. Warna hitam dapat membuat warna lain menjadi lebih gelap, sedang putih membuat warna lain menjadi lebih terang, dan warna abu-abu membuat warna lain menjadi kusam.

Jenis kertas yang cocok untuk cat tempera adalah kertas yang bersifat mudah menyerap, kuat dan berwarna putih. Ukuran kertas sebaiknya besar, agar obyek yang digambar dapat digambar secara utuh.

Sebelum anak menggunakan kuas, seyogyanya mereka melihat cara bagaimana mengurangi kelebihan cat pada kuas ke dalam wadah warna sebelum kuas tersebut disapukan ke atas kertas. Untuk mengganti warna pada kertas, mereka harus membersihkan kuas dalam air yang telah disediakan, sebelum mereka mencelupkannya ke warna yang baru. Agar kekentalan cat dapat dipertahankan, maka kuas yang telah dibersihkan harus dikurangi kadar airnya dengan jalan menekannya ke atas spon atau ke atas kertas tisu. Apabila kegiatan menggambar usai maka kuas sebaiknya dicuci dalam air sabun yang hangat dan dikeringkan dengan meletakkan bagian bulu disebelah atas.

Agar guru mampu memberi latihan-latihan yang baik, maka bahan ini dilengkapi dengan buku Pelikan für die Schule. Fach Kunst: Deckfarbkasten.

Sifat dasar

1. Cair.
2. Bila campuran warna pekat akan menghasilkan sapuan cat yang padat.
3. Bila campuran warna tidak pekat akan menghasilkan sapuan cat yang tipis.

4. Warna-warna dapat dicampur di piring warna atau di atas kertas bila bidang warna dalam keadaan basah.
5. Sapuannya aga lebar dan luas.
6. Tidak mampu menghasilkan bentuk obyek yang rinci.
7. Kesan warna yang bertumpuk dapat menghasilkan nuansa-nuansa warna yang indah.
8. Menghasilkan kesan sapuan kuas kering.
9. Dapat mengisi bidang berwarna besar.
10. Dapat menutup bidang warna lebih tua atau lebih muda bila permukaan warna yang ditutup lebih muda bila permukaan warna yang ditutup kering.
11. Membutuhkan prosedur yang agak rumit.

Lampiran 1.6

Latihan 1.4

**MENGISI BIDANG
DENGAN KELOMPOK BINTIK**

- a. BINTIK BULAT
- b. BINTIK LONJONG
- c. BINTIK KACANG DAN PERPADUANNYA

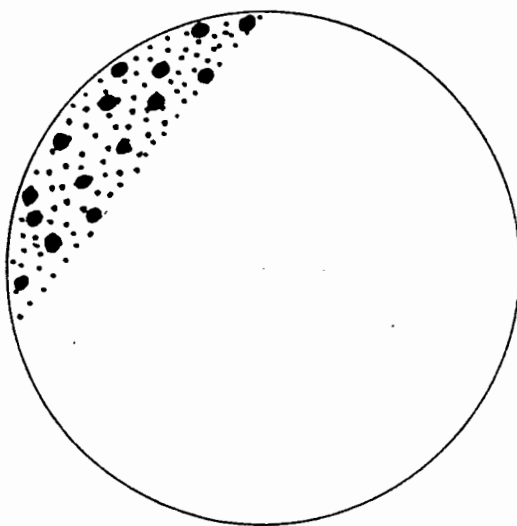
Lampiran 1.6

Latihan 1.4 : 110

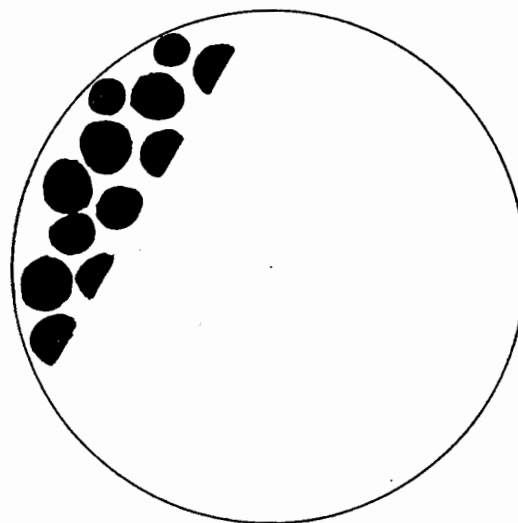
Latihan 1.4

MENGISI BIDANG DENGAN BINTIK
BERWARNA LEBIH DARI 2 MACAM

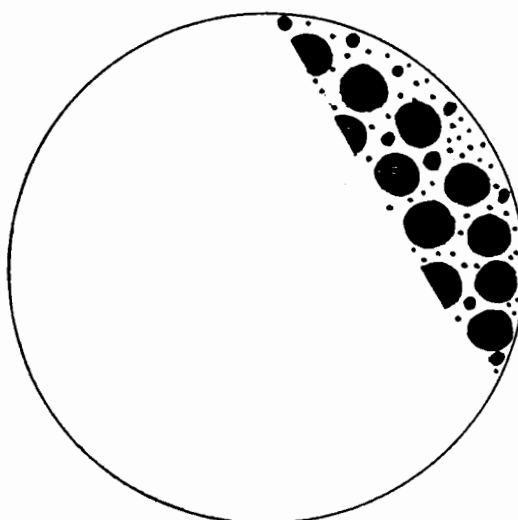
(a) Bintik Bulat



Bulat Kecil



Bulat Besar

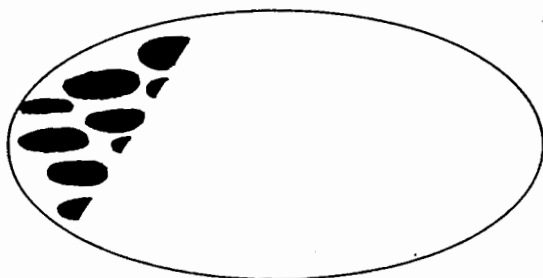


Bulat Kecil dan Besar

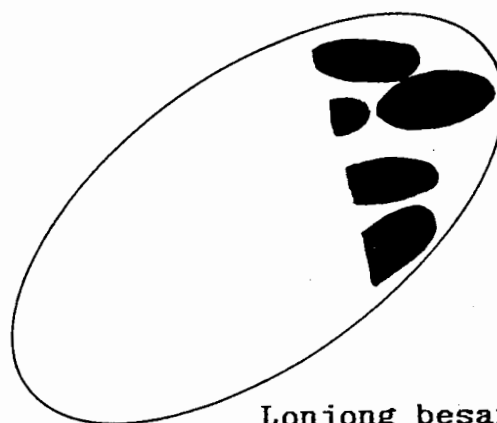
Latihan 1.4 : 111

Mengisi bidang dengan bintik

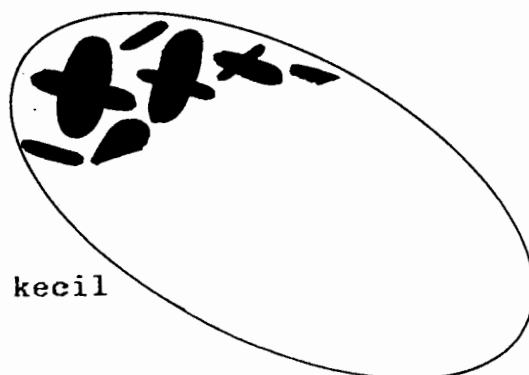
(b) Bintik Lonjong



Lonjong kecil



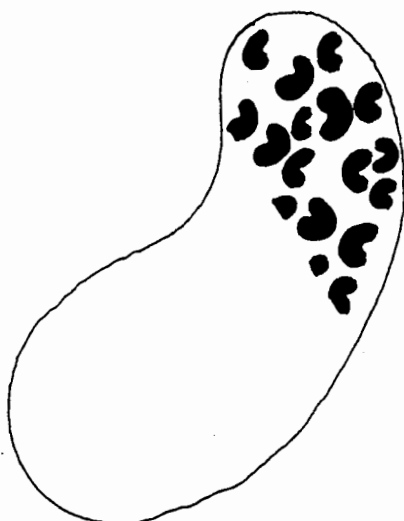
Lonjong besar



Lonjong
besar kecil

Mengisi bidang dengan bintik

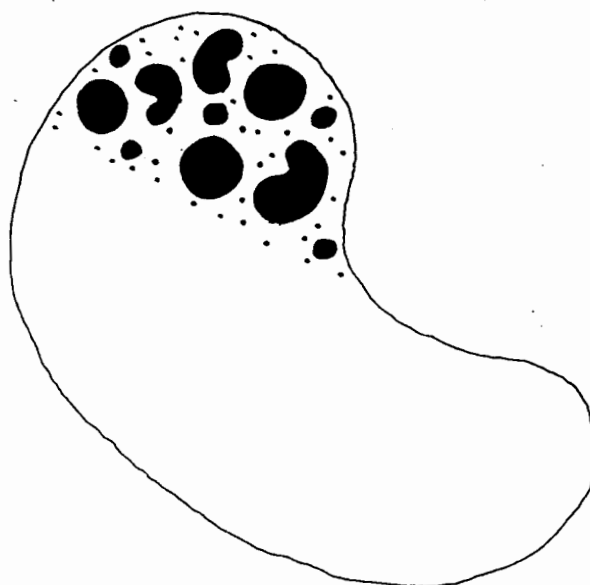
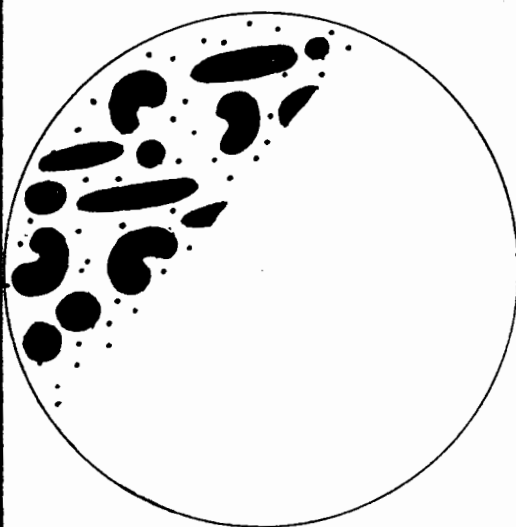
(c) Bintik Kacang dan perpaduannya



Kacang kecil



Kacang besar



Perpaduan bentuk-bentuk ukuran bintik

Lampiran 1.7

Latihan 1.5

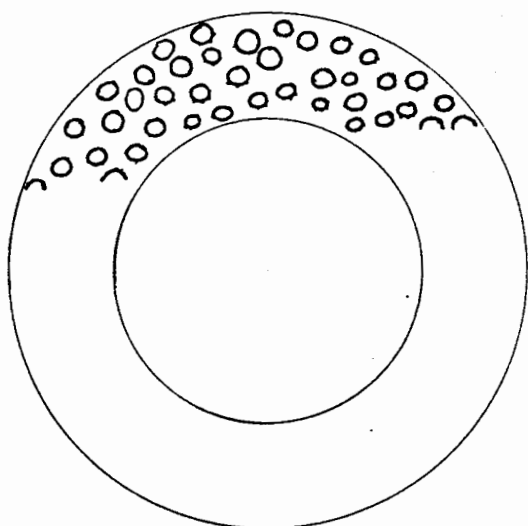
**MENGGISI BIDANG
DENGAN KELOMPOK LINGKARAN**

- a. LINGKARAN BULAT**
- b. LINGKARAN LONJONG**
- c. LINGKARAN KACANG DAN
PERPADUANNYA**

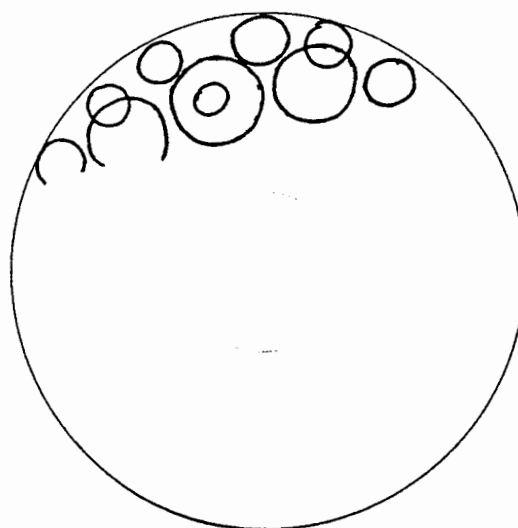
Latihan 1.5

MENGISI BIDANG DENGAN LINGKARAN
BERWARNA LEBIH DARI 2 MACAM

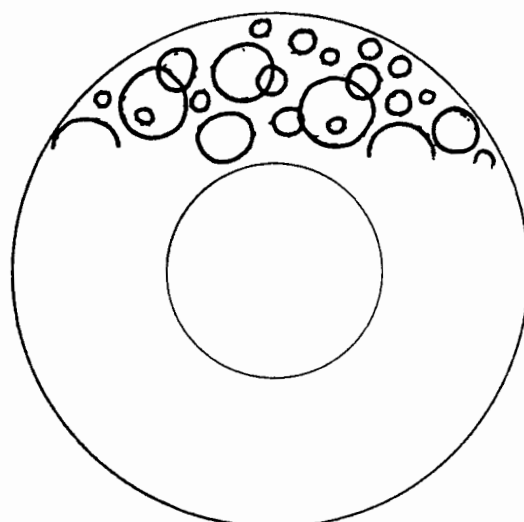
(a) Lingkaran Bulat



Bulat Kecil



Bulat Besar

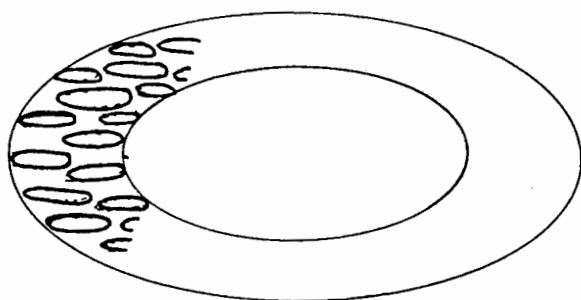


Bulat Kecil dan Besar

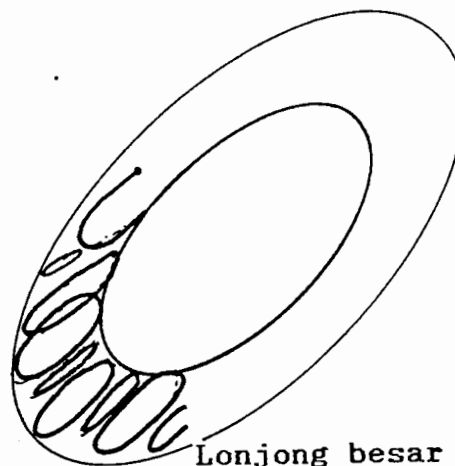
Latihan 1.5 : 115

Mengisi bidang dengan lingkaran

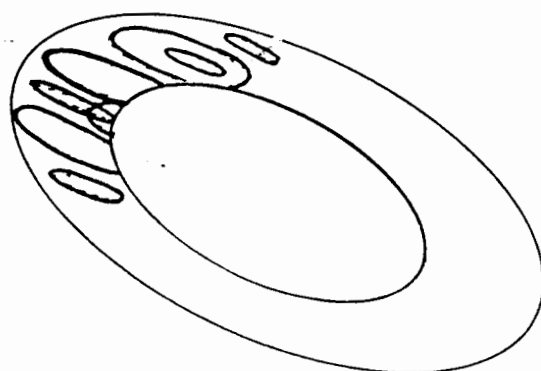
(b) Lingkaran lonjong



Lonjong kecil



Lonjong besar

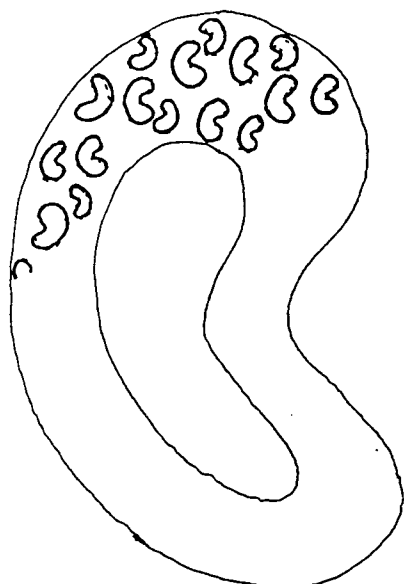


Lonjong kecil
dan besar

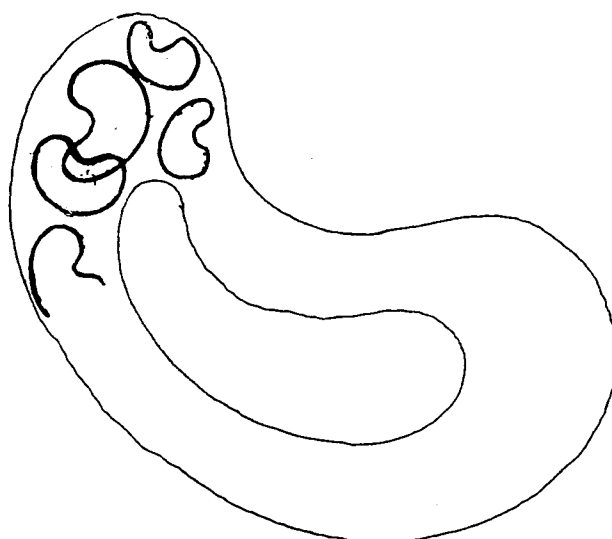
Latihan 1.5 : 116

Mengisi bidang dengan lingkaran

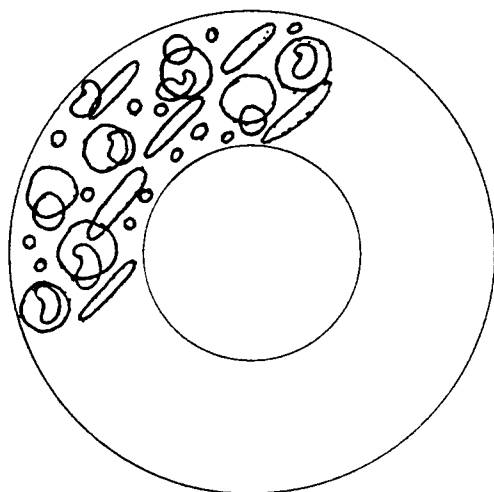
(c) Lingkaran kacang dan perpaduannya



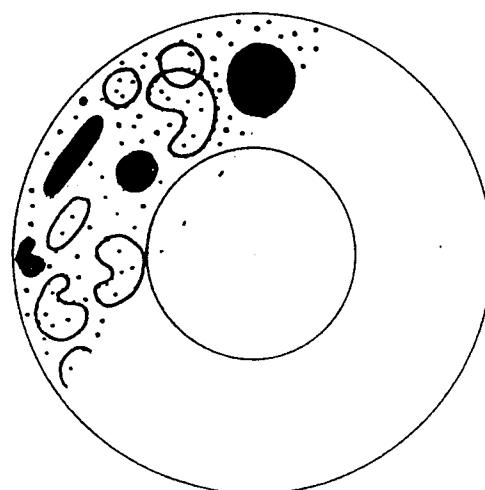
Kacang kecil



Kacang besar



Paduan bentuk dan
Ukuran lingkaran



Paduan bintik dan
lingkaran

Lampiran 1.8

Latihan 1.6

**MENGENAL
DENGAN GARIS LURUS**

- a. MENDATAR
- b. TEGAK
- c. MIRING
- d. PUTUS
- e. PADUAN BENTUK DAN UKURAN
GARIS LURUS

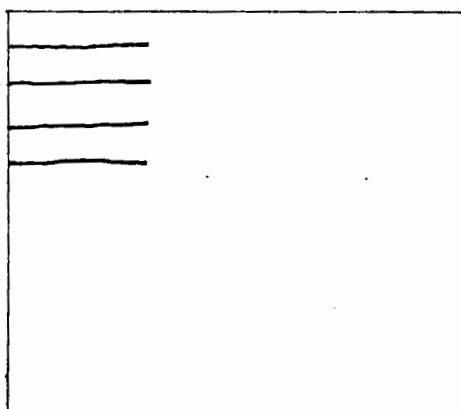
Lampiran 1.8

Latihan 1.6 : 118

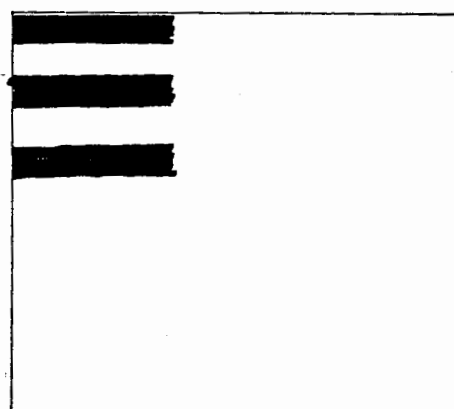
Latihan 1.6

MENGISI BIDANG DENGAN GARIS LURUS
BERWARNA LEBIH DARI 2 MACAM

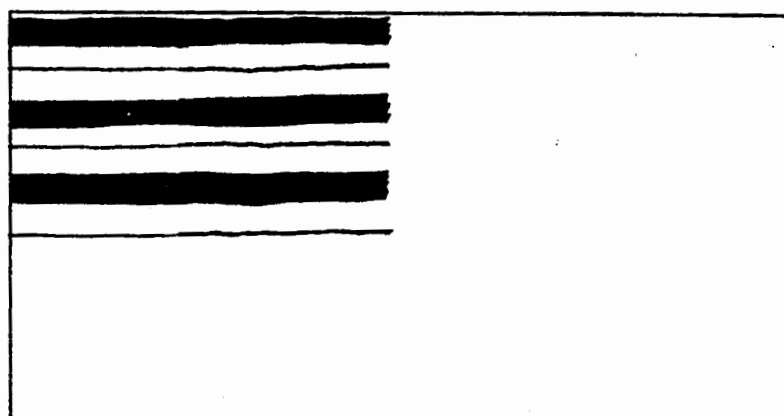
(a) Mendatar



Tipis



Tebal

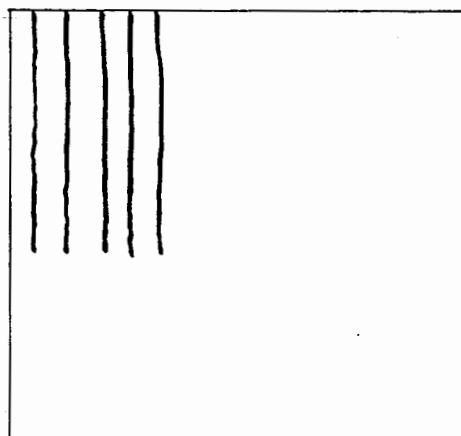


Tipis tebal

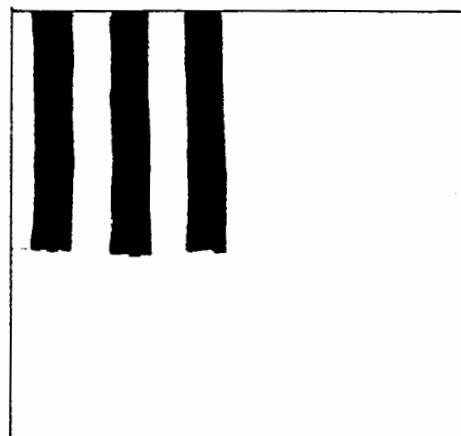
Latihan 1.6 : 119

Mengisi bidang dengan garis lurus

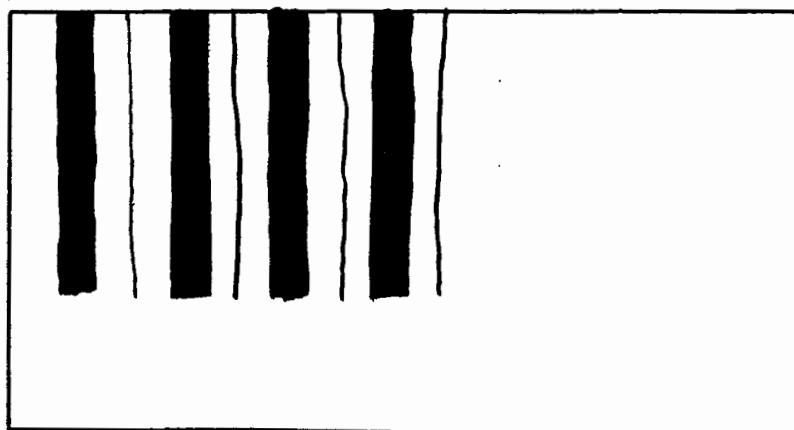
(b) Tegak



Tipis



Tebal

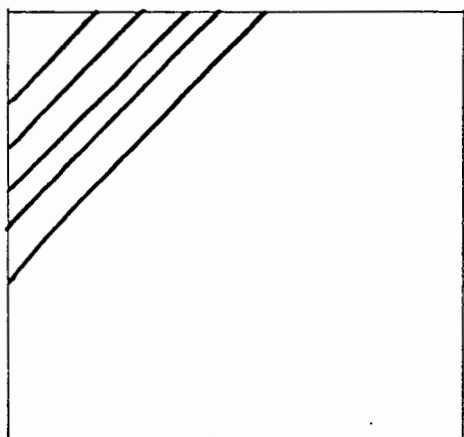


Tipis dan Tebal

Latihan 1.6 : 120

Mengisi bidang dengan garis lurus

(c) Miring (diagonal)



Tipis



Tebal

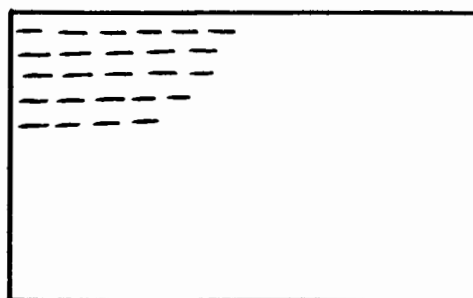


Tipis - Tebal

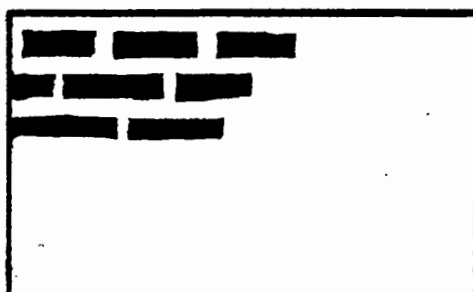
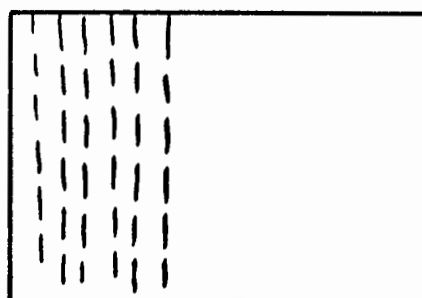
Latihan 1.6 : 121

Mengisi bidang dengan garis lurus

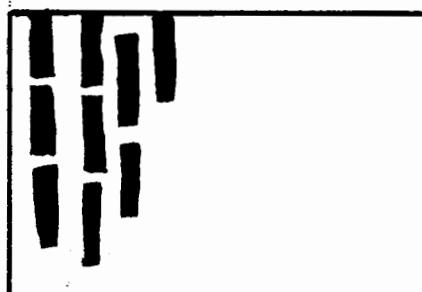
(d) Putus-putus



tipis

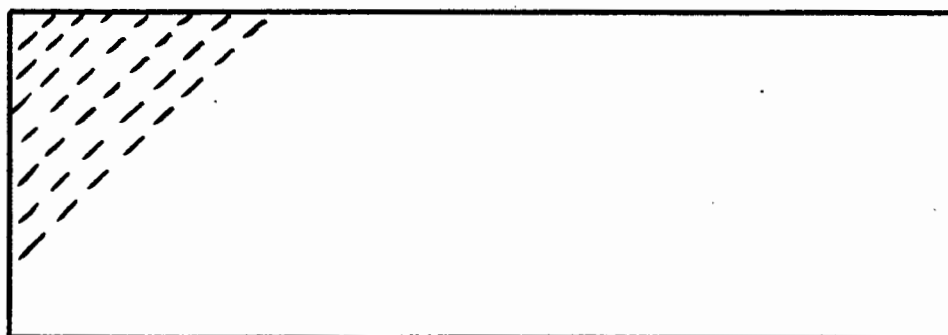


tebal

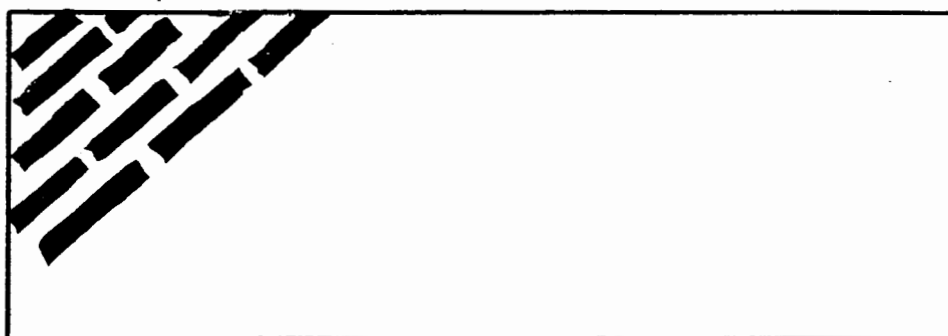


Mendatar

Tegak



Tipis



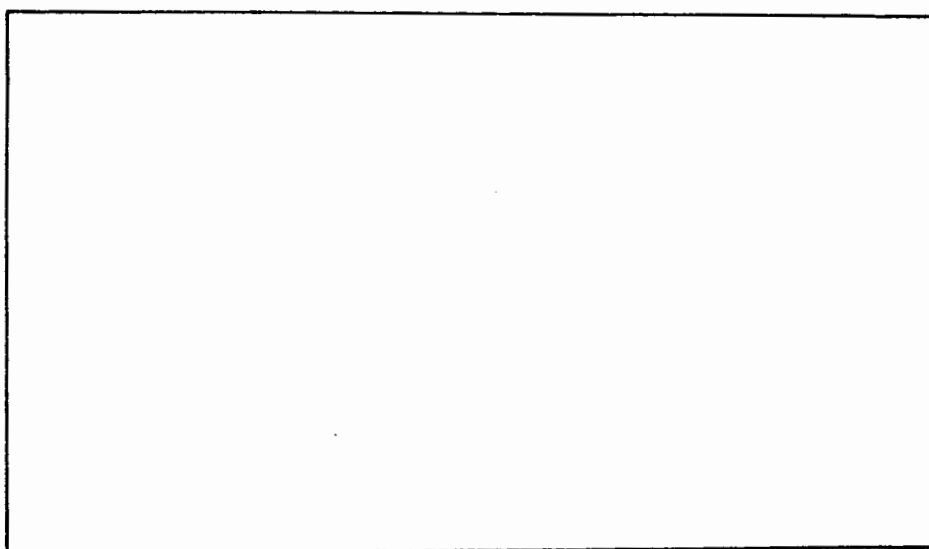
Tebal

Miring

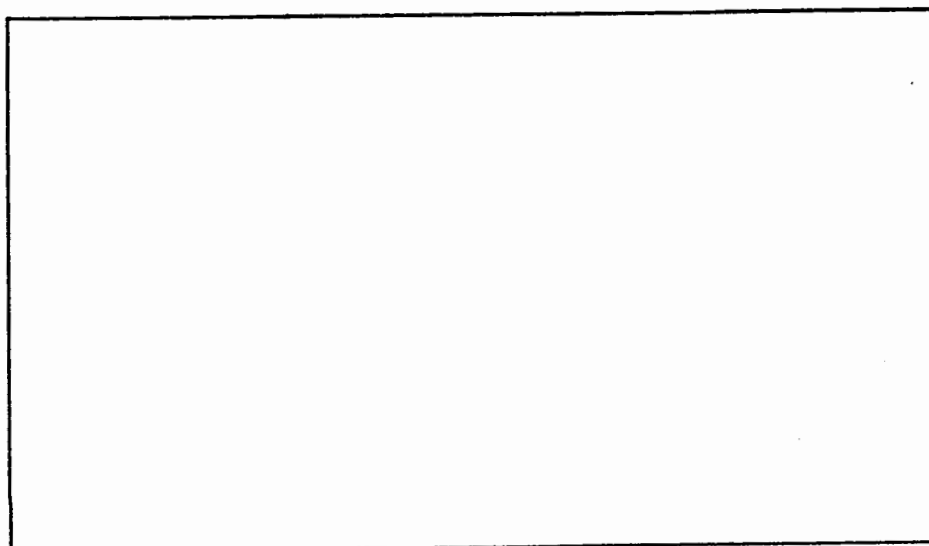
Latihan 1.6 : 122

Mengisi bidang dengan garis lurus

(e) Paduan Bentuk
dan Ukuran



Beragam garis lurus



Beragam garis lurus, bintik dan lingkaran

Lampiran 1.9

Latihan 1.7

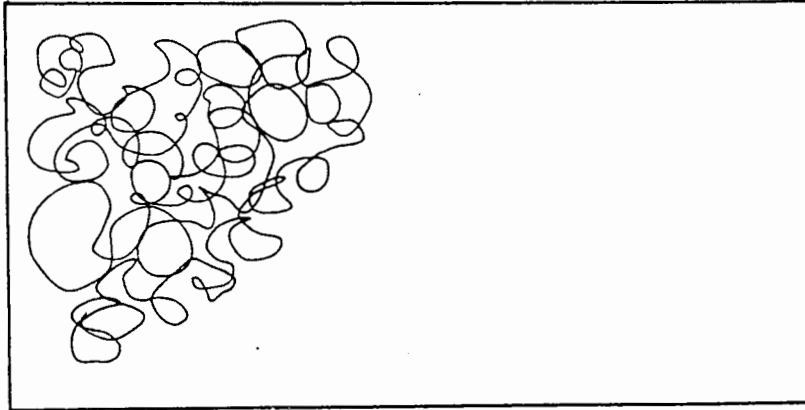
**MENGISI BIDANG
DENGAN GARIS LENGKUNG**

- a. BERSAMBUNG TAK BERATURAN
- b. BERATURAN BERSAMBUNG MEMOTONG
- c. BERATURAN BERSAMBUNG BER-
SINGGUNGAN
- d. BERATURAN BERSAMBUNG DENGAN
GARIS LURUS
- e. BERATURAN TAK BERSAMBUNG
- f. PADUAN GARIS LENGKUNG BER-
ATURAN

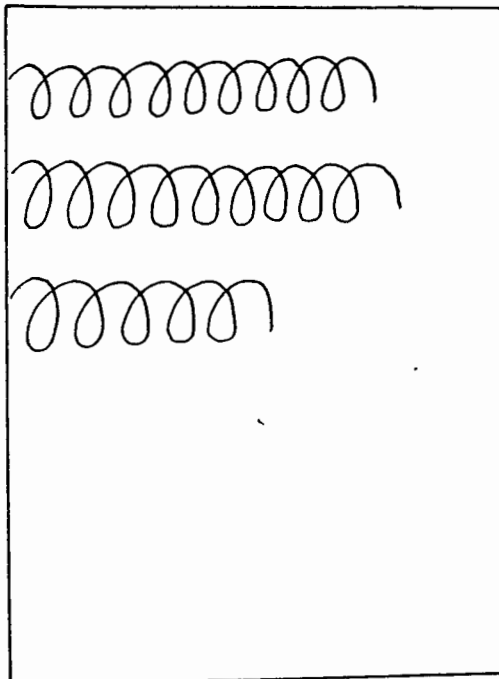
Latihan 1.7

MENGISI BIDANG DGN GARIS LENGKUNG
BERWARNA LEBIH DARI 2 MACAM

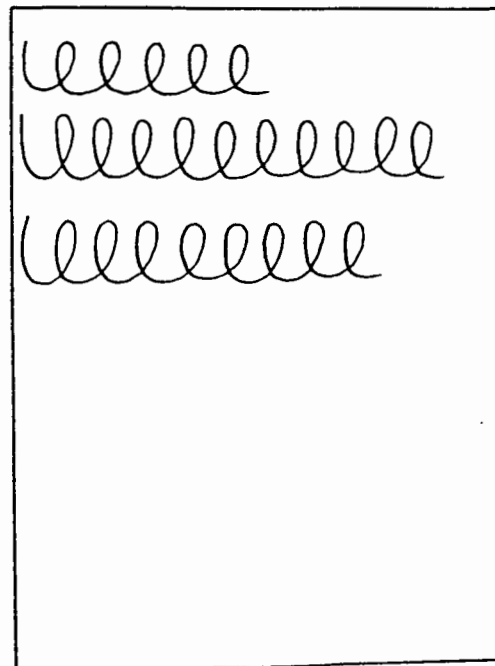
(a) Bersambung
tak beraturan



(b) Beraturan bersambung
memotong



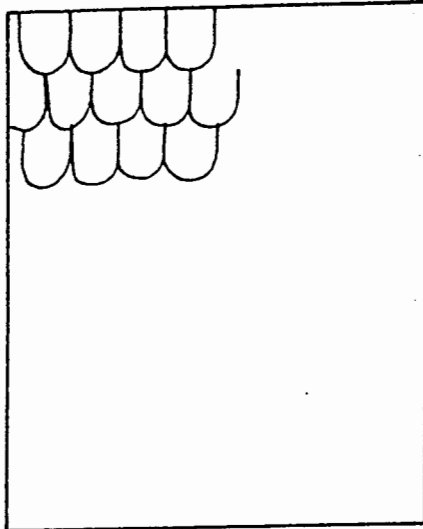
Menghadap ke bawah



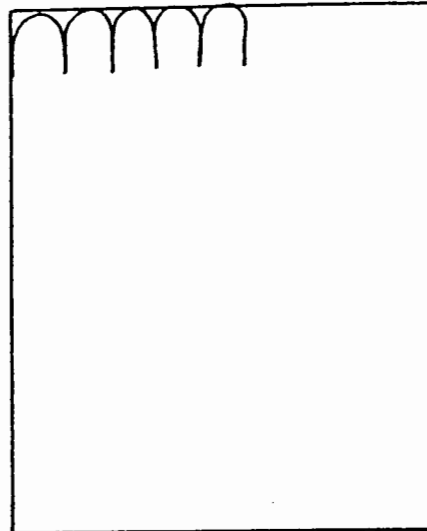
Menghadap ke atas

Mengisi bidang dengan garis lengkung

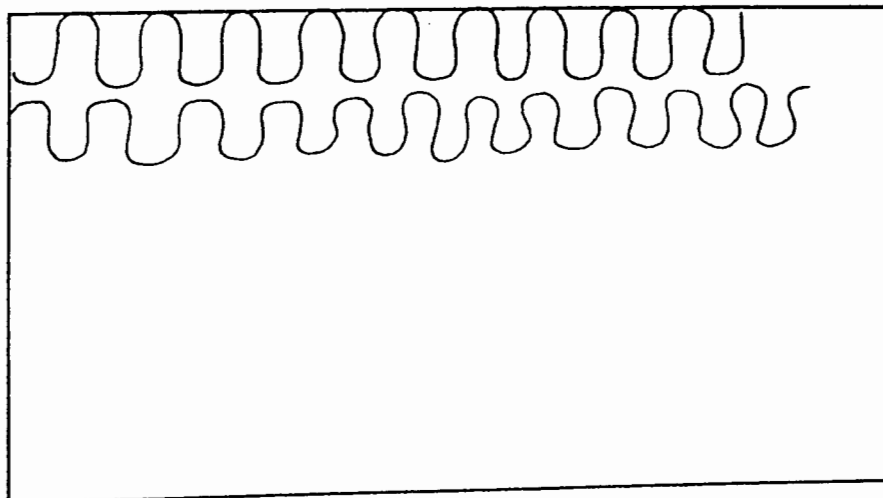
(c) Beraturan Bersambung bersinggungan



Ke atas



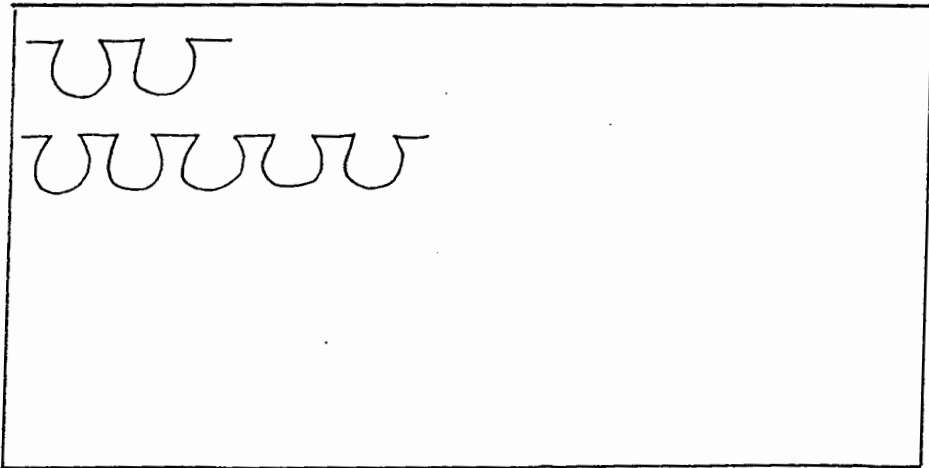
Ke bawah



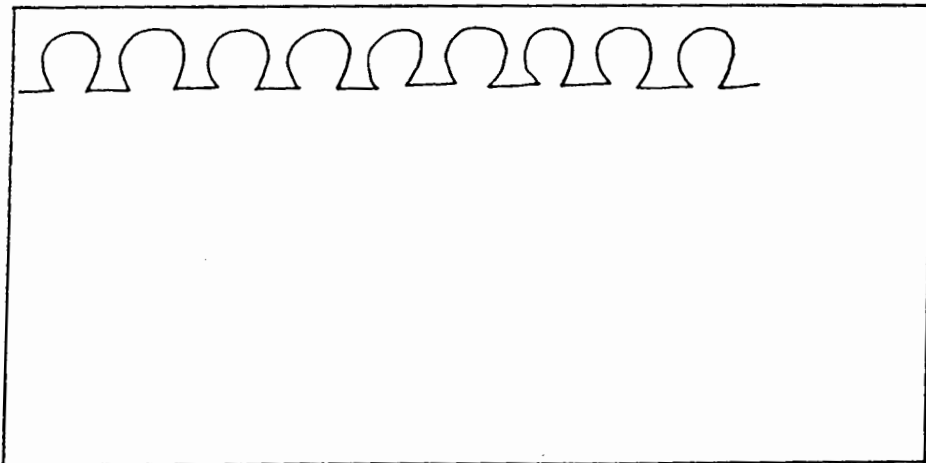
Bersambungan atas - bawah

Mengisi bidang dengan garis lengkung

(d) Beraturan bersambung dengan garis lurus



Bagian atas

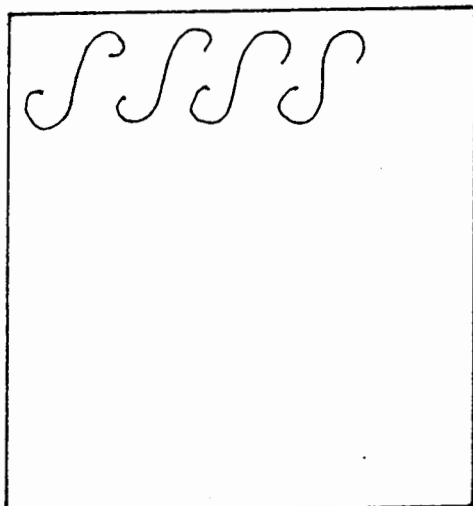


Bagian bawah

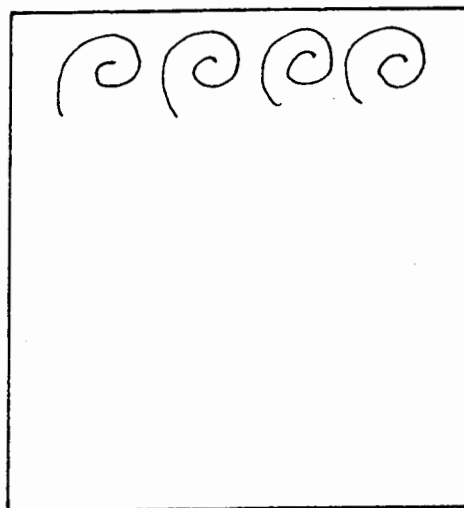
Latihan 1.7 : 127

Mengisi bidang dengan garis lengkung

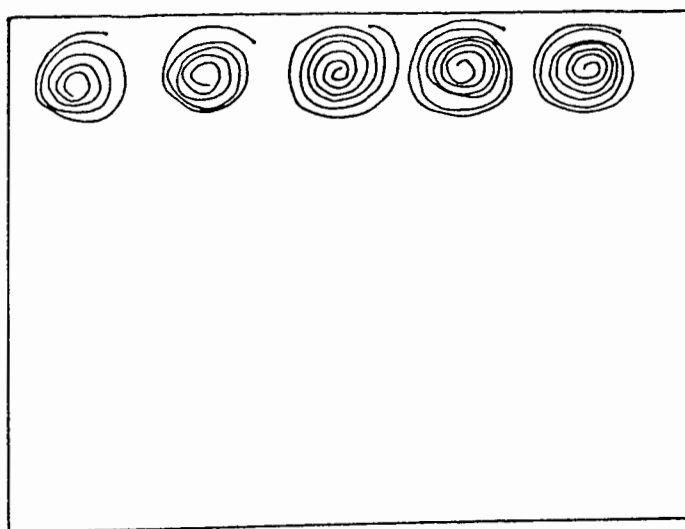
(e) Beraturan
tak bersambung



Huruf S



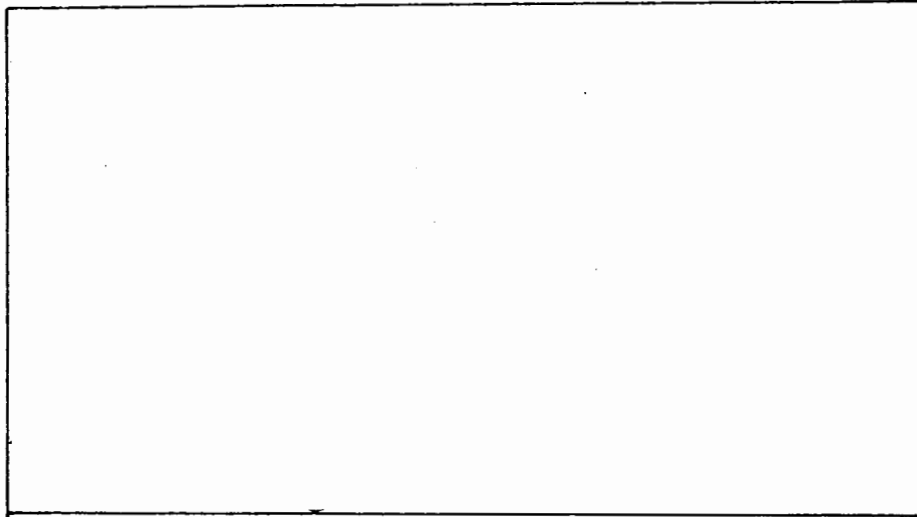
K a i l



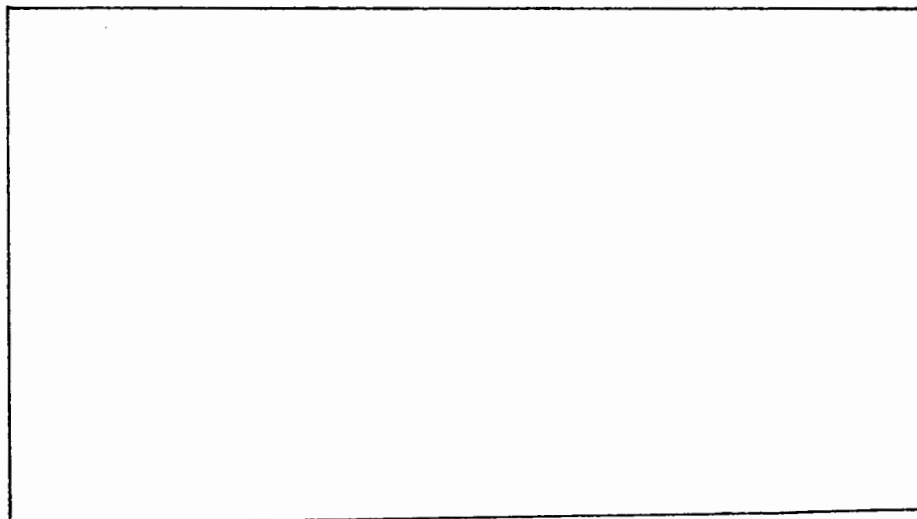
Melingkar

Mengisi bidang dengan garis lengkung

(f) Perpaduan dari garis
lengkung beraturan



(g) Perpaduan garis
lengkung, lurus,
bintik dan lingkaran



Lampiran 1.10

Latihan 1.8

**MENGENAL BIDANG
DENGAN GARIS BERSUDUT**

- a. TAJAM
- b. SIKU-SIKU
- c. LEBAR BERSAMBUNG
- d. GABUNGAN GARIS BERSUDUT
- e. GABUNGAN GARIS BERSUDUT,
GARIS LURUS, GARIS LENGKUNG,
BINTIK DAN LINGKARAN

Lampiran 1. 10

Latihan 1.8 : 130

Latihan 1.8

MENGINISI BIDANG
DENGAN GARIS BERSUDUT

(a) Tajam

menghadap
ke atas

Menghadap
ke bawah

(b) Siku-siku

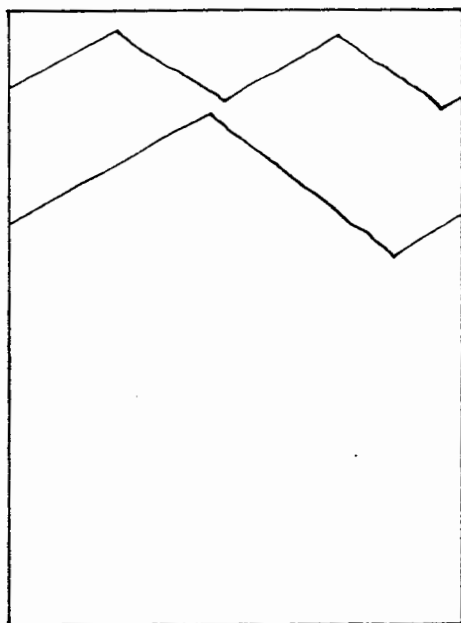
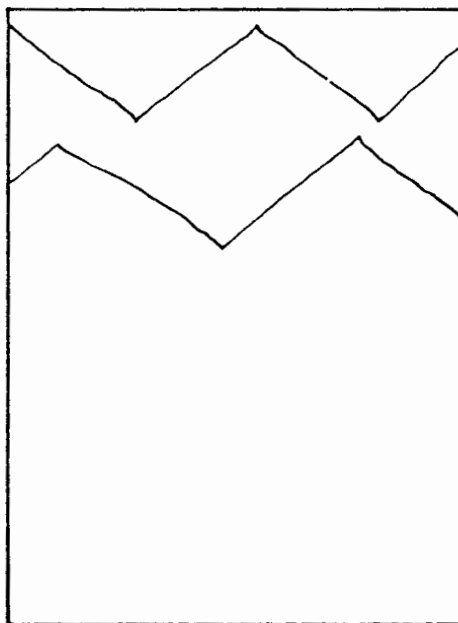
Bersambung

Tak bersambung

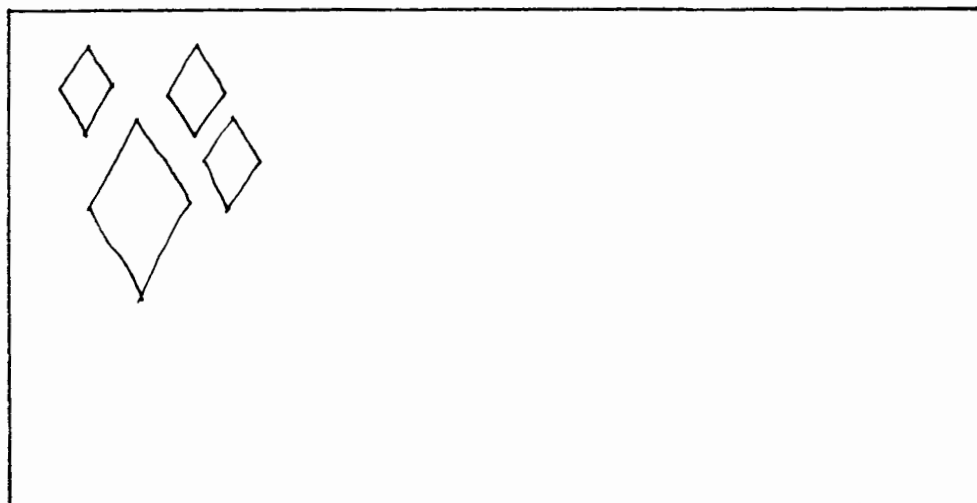
Latihan 1.8 : 131

Mengisi bidang dengan garis bersudut

(c) Lebar bersambung

Menghadap
ke atasMenghadap
ke bawah

(d) Gabungan garis bersudut

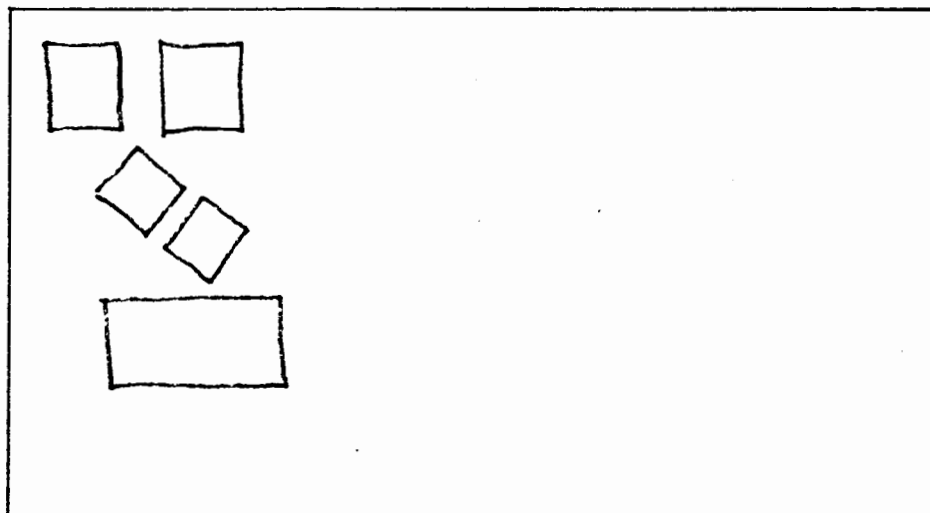


Tajam

Latihan 1.8 : 132

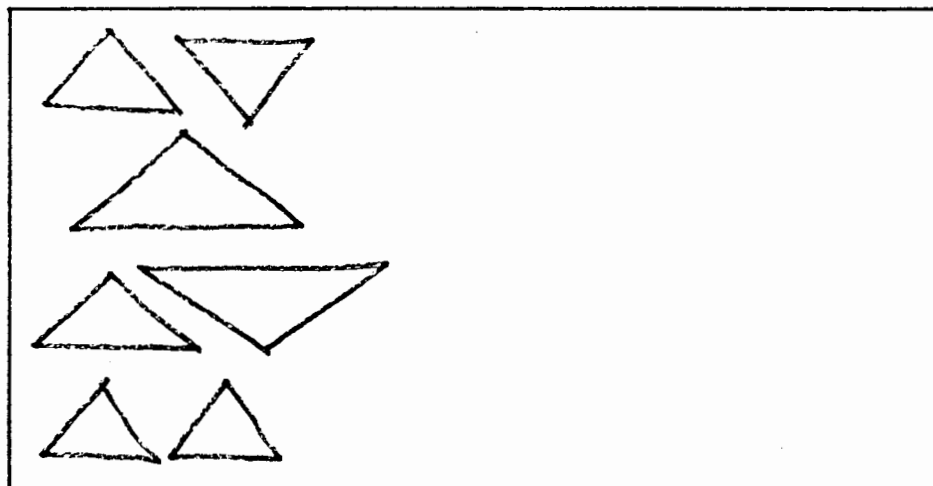
Mengisi bidang dengan garis bersudut

Gabungan garis bersudut



Siku-siku

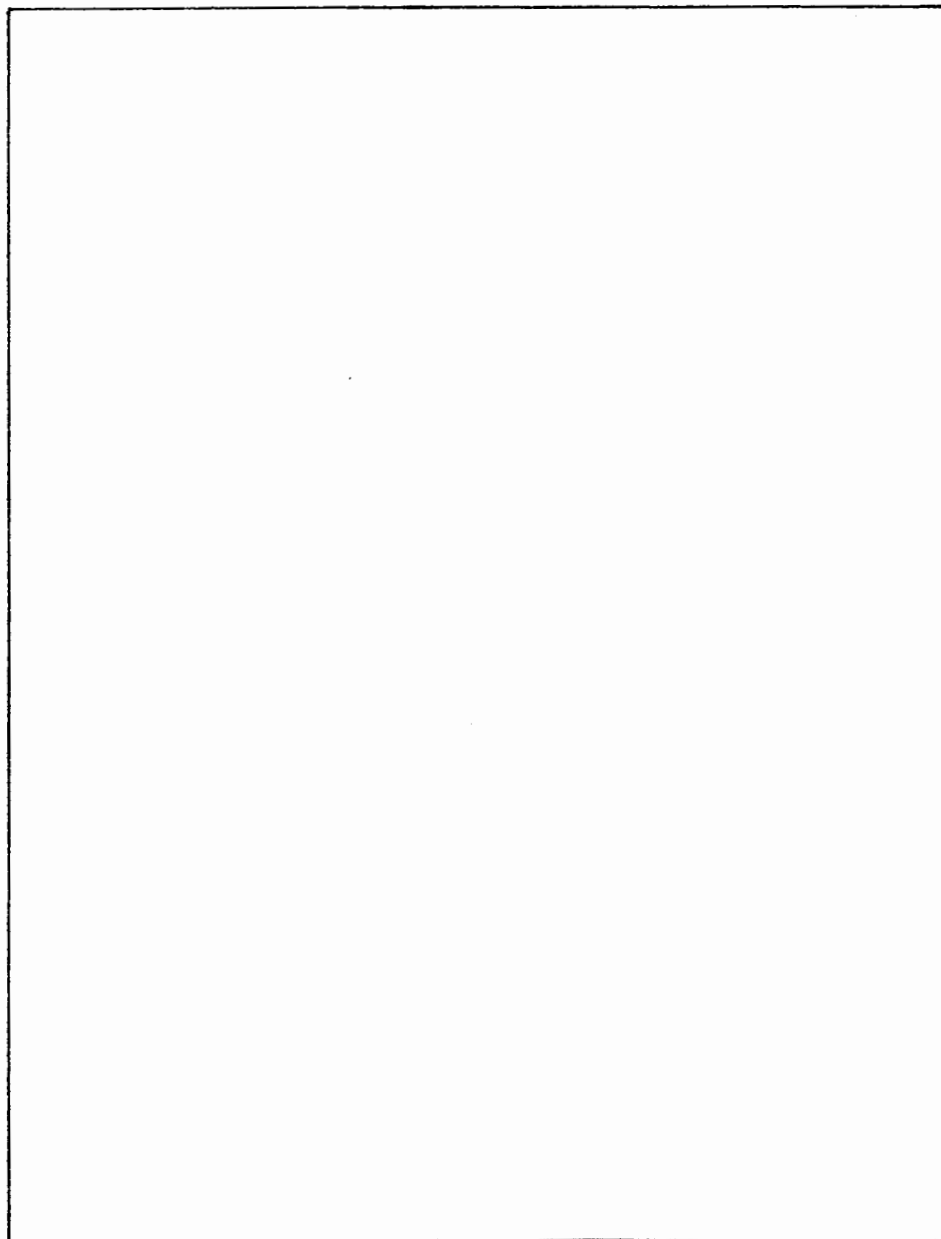
Gabungan garis bersudut dan garis lurus



Latihan 1.8 : 133

Mengisi bidang dengan garis bersudut

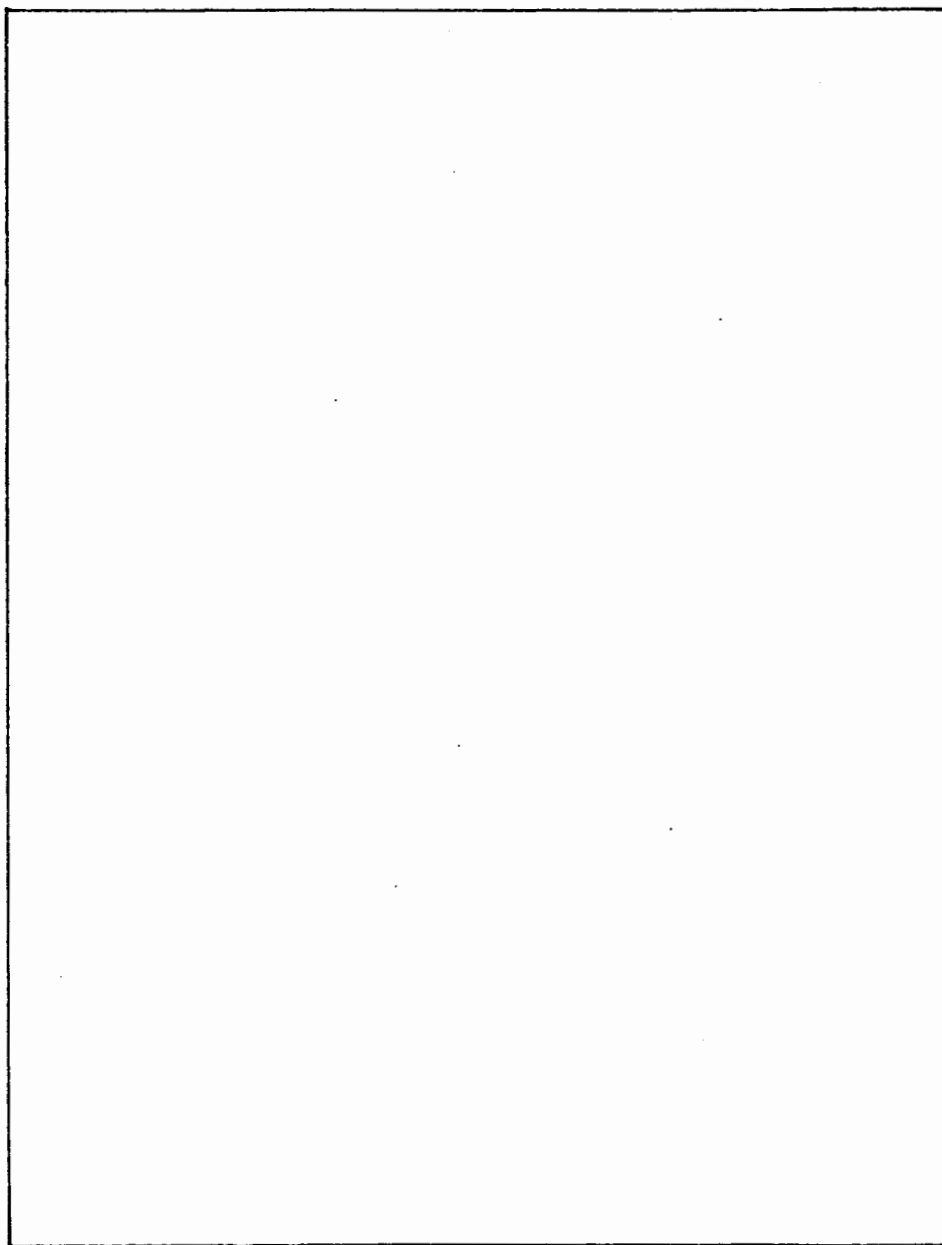
(e) Gabungan garis bersudut
lurus, lengkung, bintik
dan lingkaran



Latihan 1.8 : 134

Mengisi bidang dengan garis bersudut

(e) Gabungan garis bersudut
lurus, lengkung, bintik
dan lingkaran



Lampiran 1.11

Latihan 1.9

**MENGUNGKAP BERBAGAI PERASAAN
MELALUI UNSUR DASAR BENTUK**

- a. Rasa Lembut dan kasar
- b. Rasa sedih dan senang
- c. Rasa sakit dan marah

PEDOMAN GURU**MENGUNGKAP BERBAGAI PERASAAN
MELALUI UNSUR DASAR BENTUK**

Pada latihan mengungkap berbagai perasaan ke atas kertas melalui unsur-unsur dasar bentuk yang telah dikenal anak, guru harus memberi stimulasi yang benar tentang perasaan yang akan diungkap tersebut.

Apabila perasaan yang akan diungkap berhubungan dengan indra raba seperti kasar dan lembut maka guru dapat melakukan usaha sebagai berikut:

1. Anak dilatih merasakan kasar dan halus suatu permukaan benda melalui jari-jarinya dengan mata tertutup.
2. Anak dilatih melihat permukaan kasar dan halus dengan cara menggosok permukaan kertas yang di bawahnya terdapat permukaan benda yang kasar atau halus dengan bagian sisi krayon.
3. Berilah kesempatan untuk mencoba berbagai permukaan benda yang kasar, sangat kasar, lembut, sangat lembut.
4. Anak dilatih mengungkapkan perasaannya ke atas kertas dengan menggunakan unsur-unsur dasar bentuk yang telah dikenalnya.

Apabila perasaan yang akan diungkap berkaitan dengan indra rasa, seperti rasa marah, senang, sakit dan sedih maka guru dapat melakukan usaha sebagai berikut:

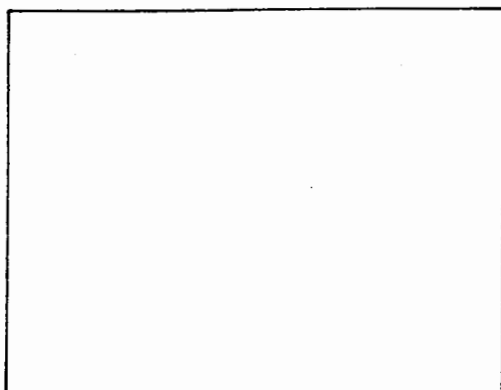
1. Gugah emosi anak yang berkaitan dengan rasa yang akan diungkapkan.
2. Kembangkan imajinasi anak yang berkaitan dengan perasaan yang dirasa bila mereka sedang marah, senang dan lain sebagainya.

Latihan 1.9 : 137

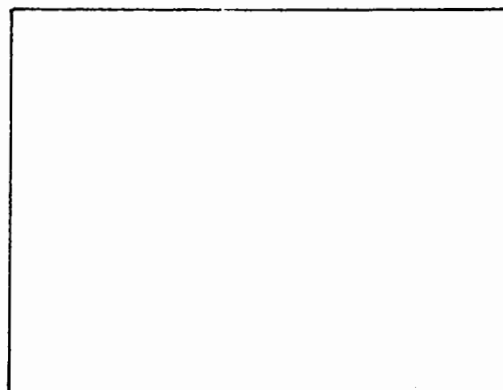
3. Setelah itu latih anak untuk mengungkapkan perasaan tersebut ke atas kertas melalui unsur dasar bentuk yang telah dikenalnya.

Tidak ada jawaban yang salah atau benar. Berikan kesempatan pada anak berungkap sesuai dengan apa yang dirasakan dan yang diinginkannya.

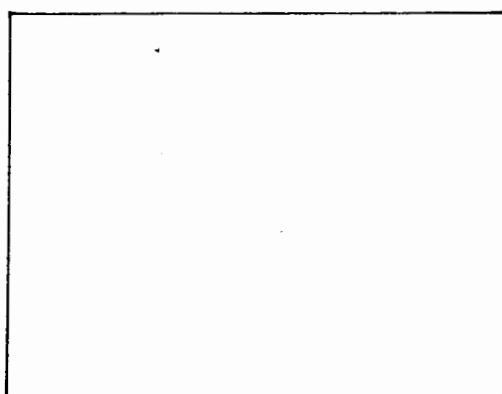
**MENGUNGKAP BERBAGAI PERASAAN
MELALUI UNSUR DASAR BENTUK**



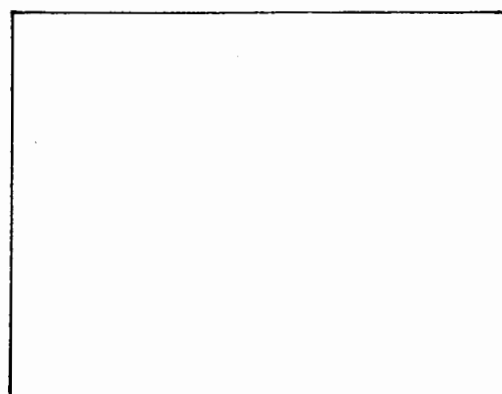
a. Lembut



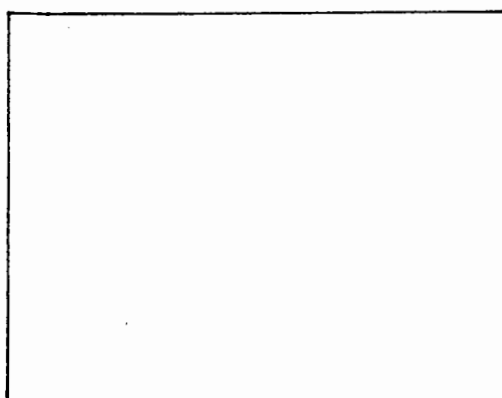
Kasar



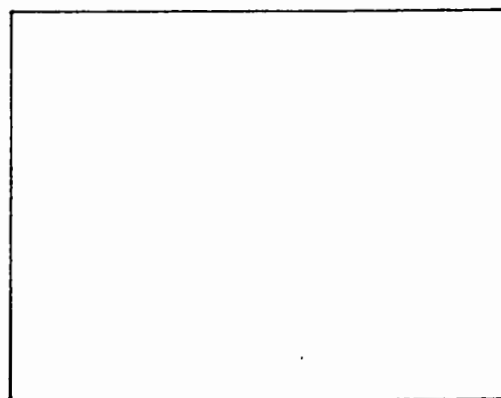
b. Sedih



Senang



c. Sakit



Marah

Lampiran 1.12

Latihan 1.10

**MENGUNGKAP BERBAGAI PERASAAN
MELALUI WARNA**

- a. Rasa marah dan senang
- b. Rasa dingin dan panas
- c. Rasa sedih

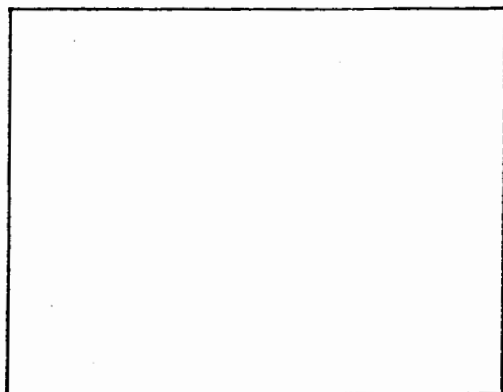
PEDOMAN GURU**MENINGKATKAN BERBAGAI PERASAAN
MELALUI WARNA**

Anak pada usia 5-6 tahun pada umumnya menyukai warna terang dengan jumlah yang banyak. Namun mereka sudah dapat dilatih untuk merasakan adanya perbedaan pengaruh warna terhadap perasaannya.

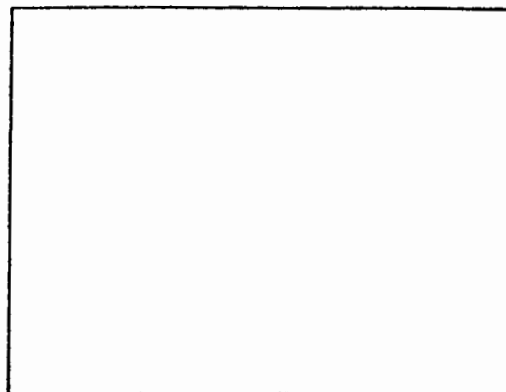
Agar anak memiliki kepekaan terhadap perasaan dan warna-warna di lingkungannya, guru perlu melatih mereka untuk mengungkapkannya ke atas kertas. Sebelum latihan ke atas kertas dimulai, guru diharapkan menstimulasi perasaan anak antara lain dengan cara : (1) Menunjukkan kartu dengan jenis warna tertentu dan minta anak merasakan pengaruh jenis warna tadi terhadap perasaannya seperti panas, terang, gelap, dingin dan lain sebagainya. (2) Menunjukkan berbagai gambar berwarna yang dapat menggugah perasaan, kemudian anak diminta menafsirkan kesan yang dewasa dan dilihatnya. (3) Anak diminta membayangkan suatu perasaan seperti panas kemudian mengungkapkannya melalui warna ke atas kertas.

Pada kegiatan ini anak diharapkan mampu merasakan perbedaan pengaruh berbagai warna terhadap perasaannya dan mereka mengetahui bahwa berbagai perasaan yang dirasakan mereka dapat diungkap ke atas kertas dengan warna. Dalam latihan ini tidak ada salah atau benar. Biarkan anak memilih dan menentukan perasaan sesuai dengan apa yang dirasanya.

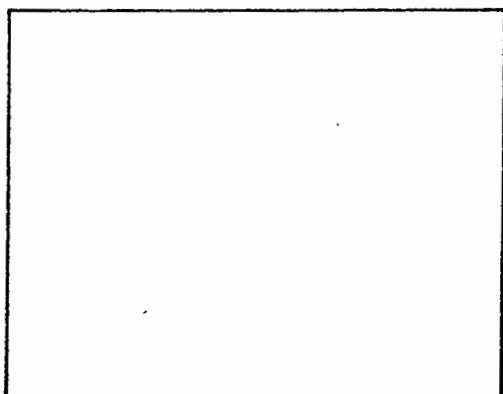
**MENGUNGKAP BERBAGAI PERASAAN
MELALUI WARNA**



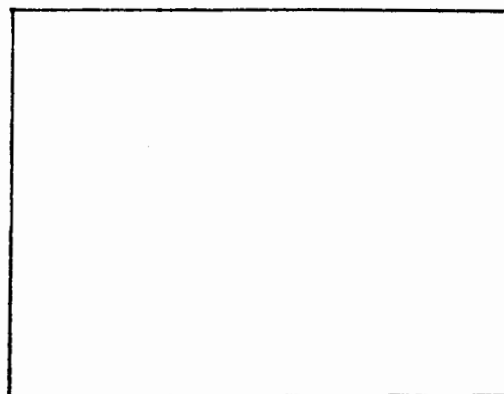
a. Marah



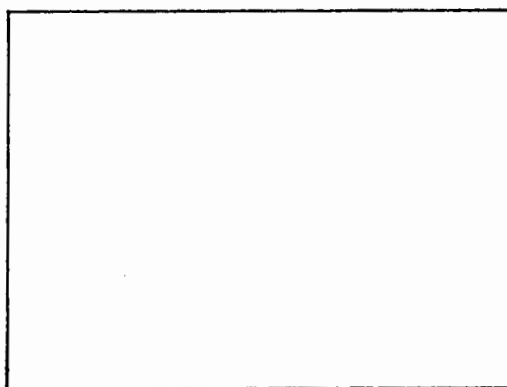
Senang



b. Dingin



Panas



c. Sedih

Lampiran 1.13

Latihan 1.11

**MENGUNGKAP BERBAGAI KEADAAN
SEKELILING MELALUI UNSUR
DASAR BENTUK DAN WARNA**

- a. Suasana hujan
- b. Suasana malam hari
- c. Suasana badai
- d. Suasana dalam air

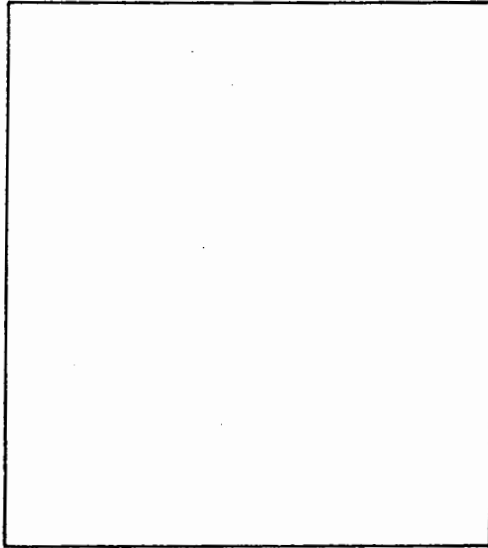
PEDOMAN GURU**MENGUNGKAP BERBAGAI KEADAAN SEKELILING
MELALUI UNSUR DASAR BENTUK
DAN WARNA**

Hasil gambar yang perlu mengungkap berbagai suasana sekitar seperti hujan, badai, cerah, malam, suasana dalam air atau di ruang angkasa. Kemampuan berungkap suasana seperti ini perlu dilatihkan pada anak dengan melatih kepekaan mereka membaca suasana ini dan menuangkannya ke gambar.

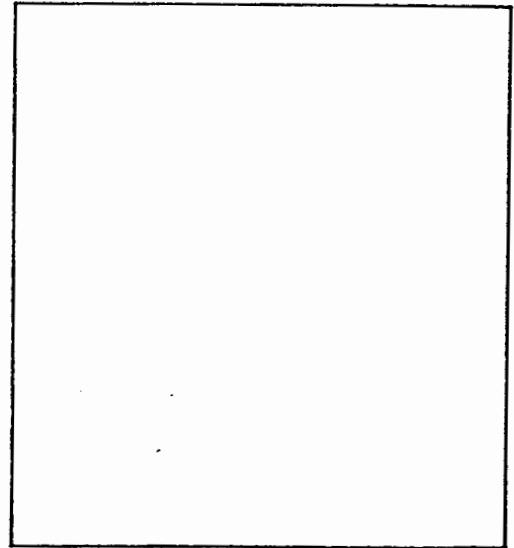
Sebelum latihan dimulai, guru harus menstimulasi anak dengan berbagai cara, antara lain adalah:

1. Memperhatikan suasana yang sebenarnya, kemudian melatih mereka untuk mengungkapkannya ke kertas.
2. Memberi pengarahan pada anak untuk berapresiasi tentang suasana ini melalui buku-buku bergambar yang baik dan melatih mereka untuk mengungkapkannya ke kertas.

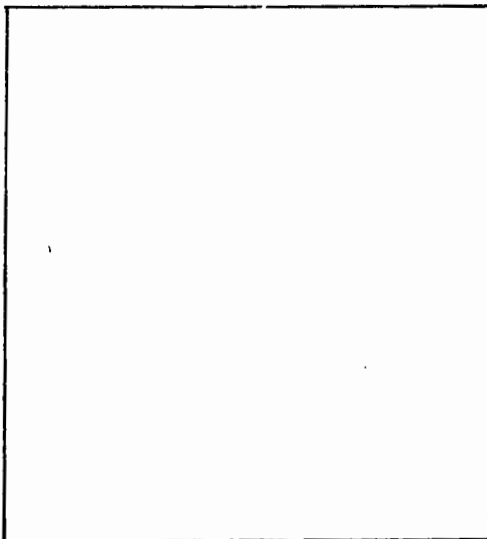
**MENGUNGKAP BERBAGAI KEADAAN
SEKELILING MELALUI
UNSUR DASAR BENTUK DAN WARNA**



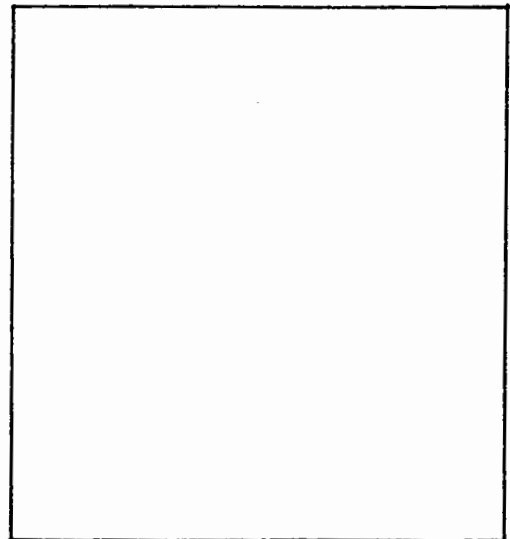
a. Hujan



b. Malam hari



a. Badai



d. Dalam air

PANDUAN GURU**MENGGAMBAR BURUNG PIPIT****Mata**

1. Buatlah sebuah bintik kecil berbentuk bulat untuk bola bola mata burung.
Sebelum menggambar bintik ini, sediakanlah terlebih dahulu tempat untuk badan, ekor dan kaki burung yang akan kamu buat.
2. Buatlah lingkaran kecil yang melingkari bintik yang telah kamu buat untuk kelompok matanya.

Paruh

3. Buatlah garis patah kecil tepat di muka mata dengan titik sudut mengarah ke bola mata sebagai pangkal paruh. Beri jarak antara mata dengan pangkal paruh ini, tetapi jangan terlalu besar.
4. Gambar garis lurus untuk bagian tengah paruh dimulai dari titik sudut ke arah luar. Bentuknya mirip seperti sebuah panah.
5. Buatlah garis lurus lain untuk paruh bagian atas dimulai dari pangkal ke ujung paruh.
6. Buatlah paruh bagian bawah seperti membuat paruh bagian atas.

Kepala

7. Buatlah garis lengkung untuk kepala bagian atas dimulai dari pangkal paruh bagian atas, mengitari mata bergerak agak jauh melengkung ke belakang dan berhenti kira-kira di bawah pangkal paruh bagian bawah.

Buat garis lengkung lagi untuk leher dimulai dari pangkal paruh bagian bawah bergerak turun melengkung ke arah kanan dan berhenti sejajar pada ujung garis lengkung kepala.

Badan

8. Buat garis lurus untuk badan bagian atas, dimulai dari ujung leher depan ke ujung garis kepala, terus ke belakang sepanjang yang kamu inginkan.

Buat garis lengkung untuk badan bagian bawah dimulai dari ujung leher depan melengkung ke bawah, bergerak ke atas dan berakhir di ujung garis untuk badan atas.

Sayap

9. Buatlah satu garis lengkung besar hampir seperti huruf U terbalik dengan arah miring ke kanan untuk sayap bagian kanan. Garis ini dimulai dari tengah garis untuk bagian badan atas dan berakhir agak ke ujung. Kemudian buatlah bulu sayap dengan menggunakan garis lengkung seperti huruf U terbalik dengan ukuran lebih kecil. Susunlah bertumpuk ke atas dan berderet ke samping dengan ukuran yang mengecil.
10. Buat garis lengkung berbentuk huruf U terbalik berukuran sama besar dengan sayap kanan. Mulai dari garis sayap kanan di bagian tengah bergerak miring ke kiri hingga melewati kepala burung. Setelah itu isilah sayap ini dengan bulu, caranya sama seperti untuk mengisi sayap kanan.

Ekor

11. Buatlah garis lengkung seperti huruf U terbalik dengan ujung yang hampir menutup untuk ekornya.

Latihan 1.12 : 147

Mulailah di ujung badan burung dan susunlah bertumpuk mengecil ke bawah.

Catatan

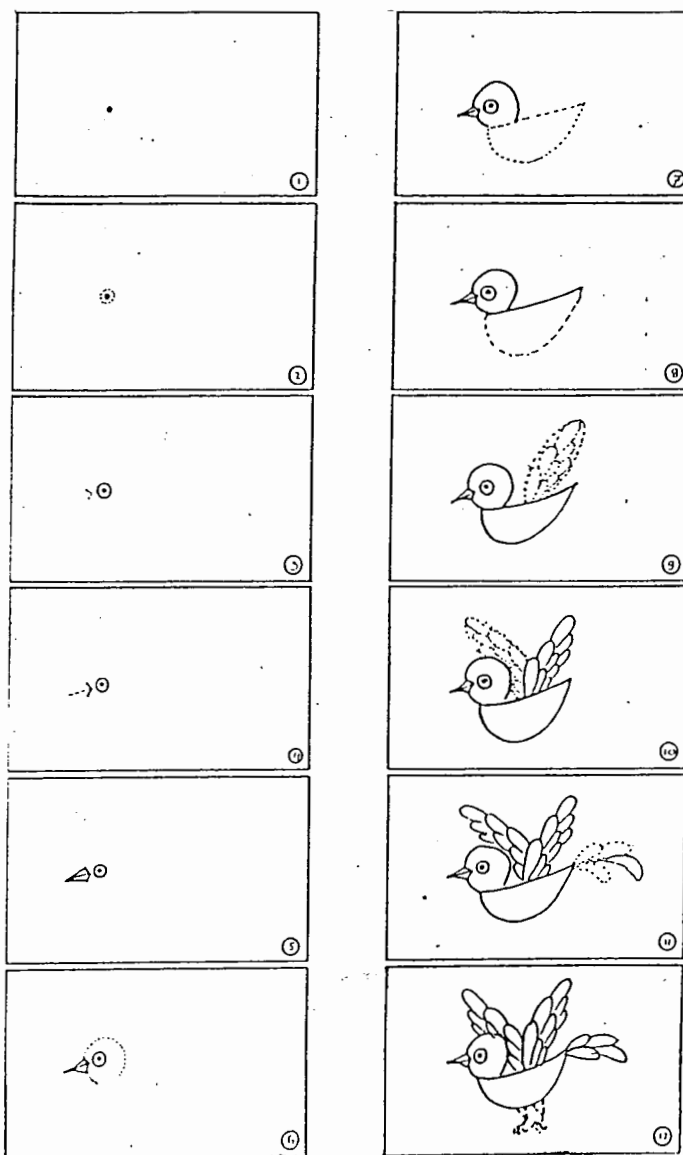
Apabila pada latihan ini anak tidak dapat mencontoh persis sama seperti gambar yang diberikan, guru tidak perlu risau.

Pada latihan ini yang terpenting adalah anak mengerti proses menggambar seekor burung. Proporsi tidak berlalu dituntut.

Kerjakanlah latihan ini dalam suasana santai agar anak memiliki percaya diri.

Latihan 1.12

MENGGAMBAR BURUNG PIPIT



Skala 1 : 2

Sumber :

Brookes, M. 1986. Drawing with Children. Los Angeles:
Jeremy P. Tarcher. hlm. 71

PANDUAN GURU**MENGGAMBAR BURUNG PARKIT****Mata**

1. Buatlah bintik kecil berbentuk bulat untuk bola mata burung parkit yang akan kamu gambar. Sebelum menggambar bintik tersebut, sediakanlah tempat untuk menggambar kepala, badan dan ekor.
2. Buatlah lingkaran kecil melingkari bintik yang telah kamu buat tadi untuk kelopak mata. Setelah itu buat dua garis lengkung kecil untuk kelopak mata bagian luar. Satu diletakkan di bagian atas luar kelopak mata dan yang satu lagi dibagian bawahnya.

Paruh

3. Buatlah garis lurus vertikal kecil tepat di depan mata untuk pangkal paruh. Berikan jarak antara mata dengan garis lurus ini.
4. Buat garis lengkung kecil dimulai dari tengah-tengah garis lurus tadi ke arah bawah untuk paruh bagian tengah.
5. Buat garis lengkung kecil lain, untuk paruh bagian atas dimulai dari ujung atas garis lurus ke ujung garis lengkung untuk paruh bagian tengah.
6. Buat lagi garis lengkung kecil untuk paruh bagian bawah dimulai dari ujung bawah garis lurus ke tengah-tengah garis lengkung untuk paruh bagian tengah.

*Latihan 1.13 : 150***Kepala**

7. Buat garis lengkung dimulai dari pangkal paruh bagian atas melingkari mata bergerak ke belakang untuk bagian leher belakang dan berhenti kira-kira di bawah mata. Garis lengkung ini untuk membuat kepala dan leher bagian belakang.

Untuk membuat leher bagian depan, buatlah garis lengkung lengkung dari pangkal paruh bagian bawah ke arah bawah kanan dan berhenti kira-kira di bawah mata. Setelah itu buatlah surai untuk leher burung dengan menggunakan garis lengkung berbentuk huruf U kecil, berderet tidak sama besar. Mulailah dari ujung garis leher bagian belakang ke ujung garis leher bagian depan.

Badan

8. Buat garis lengkung untuk badan bagian belakang satu buah dan satu lagi untuk badan bagian depan. Semua garis tersebut dimulai dari ujung garis leher melengkung ke arah bawah dalam. Untuk bagian badan bagian belakang buat lebih panjang dari badan bagian depan.

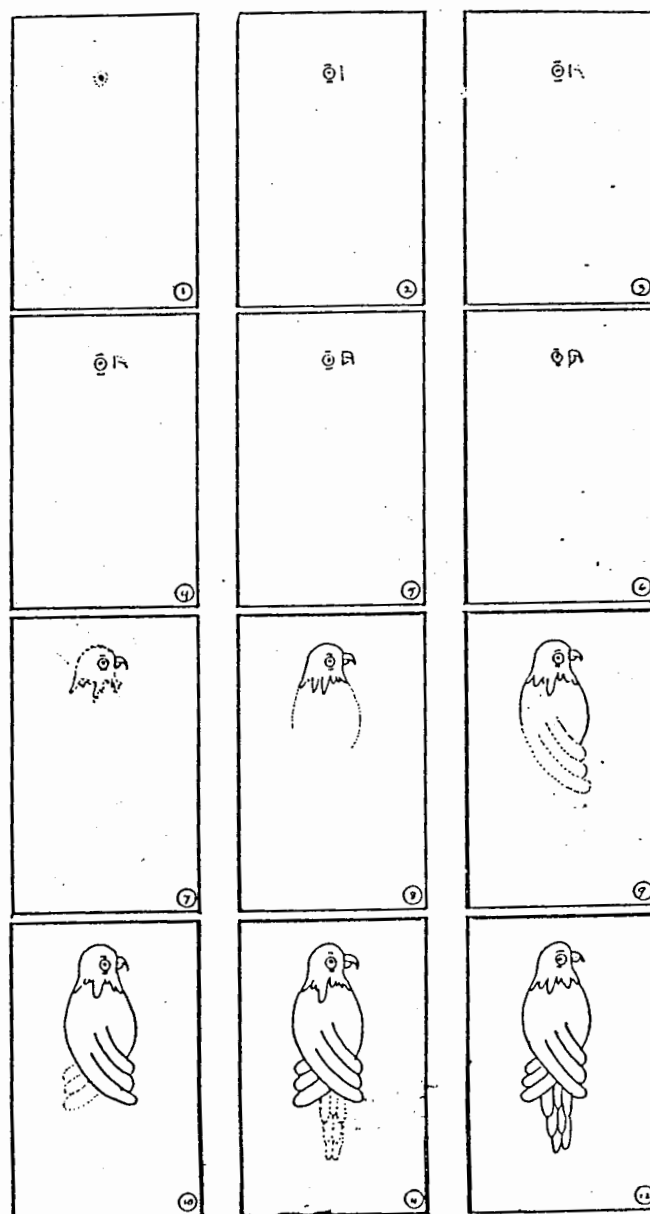
Sayap

9. Buat garis lengkung untuk sayap belakang bagian bawah berbentuk huruf U melengkung miring ke arah depan. Buatlah garis lengkung ini bertumpuk ke atas semakin pendek hingga memotong ujung garis badan bagian depan.
10. Buatlah garis melengkung berbentuk U miring ke belakang dimulai dari tengah-tengah garis lengkung ini bertumpuk ke atas semakin pendek, sama seperti garis sayap yang kamu buat sebelumnya.

*Latihan 1.13 : 151***Ekor**

11. Buat garis lengkung berbentuk huruf U kecil memanjang ke bawah untuk ekor belakangnya. Mulailah tepat di perpotongan sayap bagian depan dan belakang. Setelah itu buat bulu-bulu ekor lainnya dan susunlah ke bawah semakin meruncing.

Latihan 1.13

MENGGAMBAR BURUNG PARKIT

Skala : 1 : 2

Sumber :

Brookes, M. 1987. Drawing with Children. Los Angeles: Jeremy P. Tarcher. hlm. 97

T A H A P 2**Putaran 4****A. P u t a r a n B e n t u k (Kura-kura)****1. U n s u r T a t a**

a. Mengenal konsep fisik obyek gambar kura-kura meliputi:

- (1) Bangun bentuk fisik
- (2) Barik
- (3) Warna
- (4) Berbagai posisi obyek gambar

Guru menggunakan buku-buku pengetahuan bergambar sebagai bahan penunjang, yaitu:

- (a) **Dunia Bintang**. Seri Hastakarya Anak-anak Pustaka. Bagaimana dan mengapa (terjemahan Child craft : The How and why library). 1986. Jakarta: Tira Pustaka, hlm. 82, 86, 87, 243, 311, 312.
- (b) **Ulah Bintang**. Seri Widyawiyata Pertama Anak-Anak. 1989. Jakarta: Tira Pustaka. hlm. 42, 44, 45.

b. Berlatih menggambar bangun bentuk obyek kura-kura.

(1) Latihan 2.1

- (a) Menggambar kura-kura dari samping dengan bantuan lembar kerja (lampiran 2.1)
- (b) Menggambar kura-kura dari samping di atas kertas kosong.

(2) Latihan 2.2

- (a) Menggambar kura-kura dari atas dengan bantuan lembar kerja (lampiran 2.2)

Tahap Dua: 154

- (b) Menggambar kura-kura dari atas dilembar kosong.
- (c) Menggambar kura-kura dengan berbagai sudut pandang dan bentuk yang berbeda.

2. U n s u r G r a h i t a

- a. Menghayati fungsi fisik obyek kura-kura
- b. Menghayati perasaan obyek kura-kura

(1) Latihan 2.3

- (a) Andaikan saya seekor kura-kura (melalui ungkapan raga dan suara)
- (b) Bagaimana dan mengapa kura-kura merasa sedih, senang, takut dan lain sebagainya (melalui ungkapan raga dan suara)
- (c) Menggambar kura-kura sedang ketakutan, senang, sedih dan lain sebagainya.

3. U n s u r G a r a p

Mengungkap ciri obyek kura-kura dengan memanfaatkan media ungkap secara optimal

(1) Latihan 2.4

Menggambar kura-kura secara rinci hingga mengungkapkan gambaran fisik kura-kura secara jelas.

Putaran 5

**B. P u t a r a n L a t a r
d a n K e s e l a r a s a n (Kura-kura)**

1. U n s u r G r a h i t a

- a. Mengenalkan konsep latar keberadaan obyek kura-kura yang meliputi cara: makan, berkembang biak, hidup, berpindah dan lain sebagainya.

Guru menggunakan buku pengetahuan bergambar sama dengan buku pada unsur sintetik diputaran ke 4.

- b. Menggali daya khayal anak yang berkaitan dengan latar keberadaan obyek kura-kura melalui cerita-cerita fiksi tentang kura-kura.

Guru menggunakan bahan penunjang berupa buku cerita bergambar yaitu: Blyto, E. 1986. **Bung Kelinci dan Teman-temannya**. "Pak Kura-kura memerlukan kekuatannya". (terjemahan dari Brer Rabbit Book). Jakarta: Gramedia.

(1) Latihan 2.5

- (a) Bercerita dengan tokoh utamanya adalah kura-kura (ungkapan kata)
- (b) Menggambarkan kura-kura dengan gagasan yang khayali.

2. U n s u r T a t a

- a. Mengenalkan konsep menata obyek gambar ke dalam tatanan yang selaras (dengan menggunakan prinsip rinupa: keseimbangan, irama dan kesatuan).
- b. Berlatih menata obyek gambar kura-kura dan benda di sekelilingnya

(1) Latihan 2.6

- (a) Menata bidang gambar dari obyek-obyek gambar kura-kura, dan obyek-obyek di sekitarnya. Obyek dibuat dari guntingan kertas berwarna atau kertas bekas berwarna, berpola beragam baik ukuran maupun bentuknya.

3. U n s u r G a r a p

Mengungkap latar gambar dengan memanfaatkan media ungkap secara optimal

(1) Latihan 2.7

- (a) Mengenalkan teknik tertentu yang dapat menunjang suasana yang akan diungkapkan.
- (b) Menggambar burung dengan menata latarnya sesuai dengan gagasan yang diinginkan.

Putaran 6

C. P u t a r a n G a b u n g a n (burung dan kura-kura)

1. U n s u r G r a h i t a

- a. Mengenalkan konsep latar keberadaan dan keterkaitan antara obyek gambar burung dan kura-kura. Penjelasan tentang persamaan dan perbedaan dalam hal fisik maupun latar keberadaannya seperti cara hidup, berkembang biak dan lain sebagainya. Guru menggunakan bahan penunjang buku pengetahuan bergambersama dengan buku pada unsur sintetik diputaran ke dua dan ke empat.

(1) Latihan 2.8

Menggambar keterkaitan obyek-obyek gambar kura-kura dan burung secara fisik dan latar keberadaannya.

- b. **Menggali daya khayal anak** tentang hubungan dari kedua obyek gambar (burung dan kura-kura). Guru menggunakan bahan penunjang buku cerita bergambar:

Hirata, S. (1989). **Kura-kura terbang di langit**. Buku dongeng bergambar Seri 10. Jakarta: Alex Media Komputindo.

(1) Latihan 2.9

- (a) Bercerita khayali dengan tokoh utamanya adalah burung dan kura-kura (ungkapan dengan kata)
- (b) Menggambarkan gagasan khayali tentang hubungan obyek burung dan kura-kura.

2. U n s u r T a t a

Melatih siswa menerapkan prinsip-prinsip rinupa (irama, keseimbangan, kesatuan, ke dalam penataan bidang gambar dengan obyek burung dan kura-kura.

(1) Latihan 2.10

Menata bidang gambar dengan obyek-obyek gambar burung, kura-kura dan obyek lainnya. Obyek dibuat dari guntingan kertas berwarna atau kertas bekas berwarna, berpola beragam baik bentuk maupun ukurannya.

3. U n s u r G a r a p

Mengungkap latar gambar dengan memanfaatkan media unungkap secara optimal.

(1) Latihan 2.11

Menggambar burung dan kura-kura dalam gagasan yang khayali dengan mengungkap ciri obyek melalui media unguap yang digunakan.

DAFTAR LAMPIRAN
BAHAN PERLAKUAN CARAWARAH
BEBAS TERARAH
TAHAP DUA

No. Lamp.	Nomor Latihan	Keterangan	Halaman
2.1	2.1	Menggambar kura-kura tampak samping	160 - 162
2.2	2.2	Menggambar kura-kura tampak atas	163 - 166

PANDUAN GURU**MENGGAMBAR KURA-KURA TAMPAK SAMPING****Mata**

1. Buat garis lengkung kecil untuk kelopak mata bagian atas.

Buat bintik kecil berbentuk telur menyinggung garis lengkung tepat dibagian belakang untuk bola matanya. Perhatikanlah sebelum membuat mata, sediakan tempat untuk kepala, badan, kaki dan ekor kura-kura yang kamu gambar.

Kepala

2. Buat garis lengkung mulai dari depan titik mata melingkari mata bergerak terus ke arah kanan, hingga membentuk $1/2$ telur. Setelah itu teruskan garis lengkung tersebut ke arah bawah untuk leher bagian atas. Untuk mulut bagian atas, buatlah garis lengkung kecil mulai dari ujung garis lengkung untuk kepala bergerak melengkung ke bawah ke arah mata.
3. Buatlah garis lengkung untuk mulut bagian bawah dan leher bagian bawah. Mulailah dari ujung garis lengkung untuk mulut bagian atas, bergerak turun sedikit ke bawah dan mendatar sejajar dengan garis leher bagian atas.

Badan

4. Buatlah garis lengkung berbentuk setengah bola agak lonjong untuk bagian punggung tempurung badannya. Mulai dari leher bagian atas bergerak ke kanan dan berhenti di depan ujung garis lengkung ini.

Latihan 2.1 : 161

5. Buatlah garis lengkung agak datar untuk bagian bawah tempurung atas.
6. Buat garis lengkung mendatar seperti tadi sejajar bagian bawah tempurung atas untuk tempurung bawah.

Kaki dan Ekor

7. Untuk kaki depan buatlah garis lengkung dari bagian dekat leher, melengkung ke bawah untuk jarinya buatlah garis lengkung kecil sebanyak 3 buah berbentuk huruf U miring ke kiri. Kemudian buat garis lengkung bergerak kearah tempurung badan bagian bawah untuk kaki de[an bawah.

Untuk kaki belakang sama seperti membuat kaki depan hanya letaknya dekat ekor.

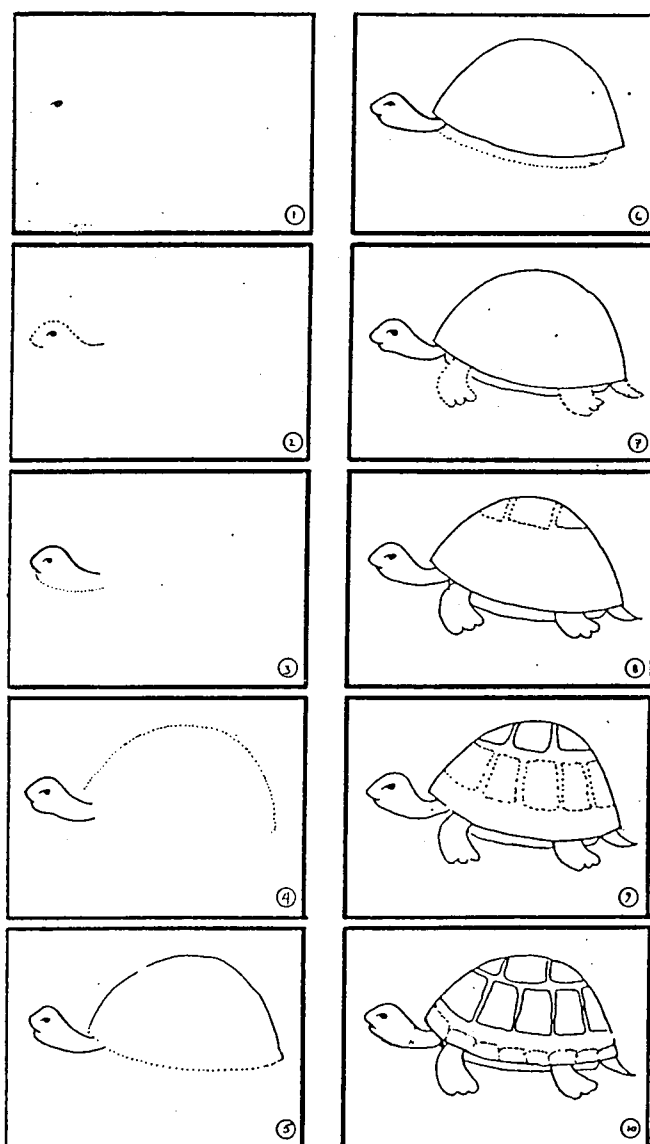
Untuk ekornya, buatlah 2mbuah garis lengkung kecil yang bersudut tajam ke arah kanan. Letakkanlah di-tempurung badan bagian belakang.

Guratan tempurung atas

8. Buatlah guratan bagian atas dari garis patah hingga membentuk 1 buah segi empat dan 2 buah segi tiga di tempurung badan.
9. Untuk guratan ke dua, buatlah segi empat sebanyak 5 buah dari perpaduan garis patah.
10. Untuk guratan ke tiga buatlah garis lengkung kecil 4 berbentuk huruf U terbalik yang saling bersambungan mengelilingi tempurung bagian bawah.

Lampiran 2.1

Latihan 2.1

**MENGGAMBAR KURA-KURA
TAMPAK SAMPING**

Skala 1 : 2

PANDUAN GURU**MENGGAMBAR KURA-KURA TAMPAK ATAS****Mulut**

1. Buatlah garis patah berbentuk runcing seperti huruf V miring ke kiri. Sebelum menggambar mulut, sediakan tempat untuk letak kepala, tempurung badan, ekor dan kaki.

Mata

2. Buatlah garis lengkung untuk garis kelopak mata bagian kanan dimulai dari ujung garis patah sebelah atas bergerak melengkung ke arah bawah dan bergerak terus ke arah atas.
3. Buat garis lengkung sama seperti garis lengkung pertama yang kamu buat untuk garis kelopak mata bagian kanan namun arahnya balik cermin. Garis lengkung ini dimulai dari ujung garis patah sebelah bawah melengkung ke atas dan bergerak terus ke arah bawah.
4. Buat bintik berbentuk telur untuk biji mata sebelah kanan. Bintik ini diletakkan bersinggungan dengan garis lengkung bagian depan sebelah atas yang kamu buat untuk kelopak mata sbelah kanan.
5. Buat bintik berbentuk telur lagi untuk biji mata sebelah kiri. Bintik inipun diletakkan bersinggungan dengan garis lengkung bagian depan sebelah bawah yang kamu buat untuk kelopak mata sebelah kiri.

Kepala

6. Buatlah garis lengkung berbentuk huruf U miring melingkari seluruh mata dan mulut. Mulailah dari sebelah kanan, bergerak melingkari mata dan mulut dan kembali lagi ke arah kanan. Buat sekaligus untuk lehernya.

Tempurung Badan

7. Buatlah garis lengkung kecil-kecil yang bersambungan yang berbentuk lingkaran agak lonjong untuk tempurung badannya.

Ekor

8. Buatlah garis patah besudut runcing seperti huruf V miring ke kanan untuk ekornya. Untuk meletakkan ekor ini, buatlah terlebih dahulu garis bantu berupa garis lurus dari kepala ke arah belakang memotong tempurung badan. Setelah itu letakkan ekor pada perpotongan garis bantu tadi dengan garis lengkung tempurung badan.

Kaki

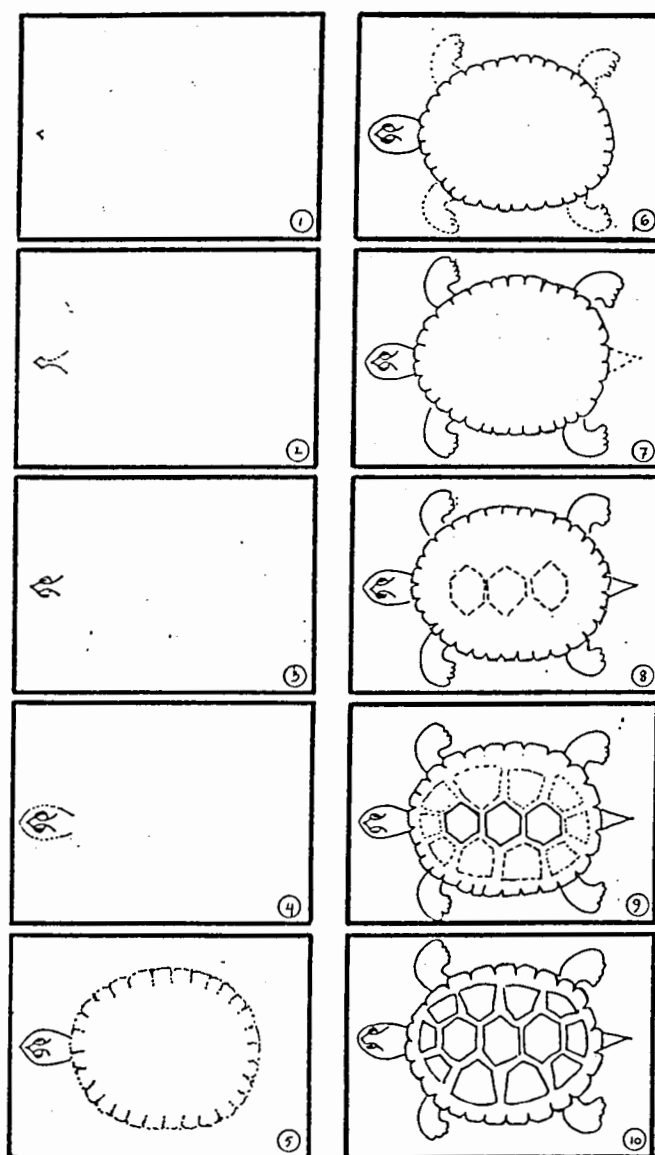
9. Untuk kaki kanan depan.
Buatlah garis lengkung untuk bagian atas kaki yang dimulai dari tempurung badan bagian depan sebelah atas.
Buat garis lengkung kecil-kecil yang bersambungan untuk jari kakinya sebanyak 5 buah mengarah ke belakang. Mulailah dari ujung garis lengkung untuk bagian atas kaki yang telah kamu buat tadi. Buatlah garis lengkung lain yang arahnya bertolak belakang dengan arah jari-jari kaki dan berakhir ke tempurung badan.

Latihan 2.2 : 165

10. Untuk kaki kiri depan buat sama seperti kaki kanan depan namun arahnya balik cermin. Sebelum menggambar kaki kiri depan ini, buatlah terlebih dulu garis bantu arah vertikal dari titik tengah kaki kanan depan ke arah bawah melalui tempurung badan dan berhenti di garis tempurung badan. Perpotongan garis inilah tempat diletakkan kaki kiri depan.
11. Untuk kaki kanan belakang, cara membuatnya sama seperti membuat kaki kanan depan namun letaknya dekat ekor. Agar letak kaki kanan belakang nampak baik, buatlah terlebih dahulu garis bantu horizontal dari kaki kanan depan ke arah kanan memotong tempurung badan bagian belakang.
Tempat perpotongan inilah kelak merupakan letak kaki kanan belakang.
12. Untuk kaki kiri belakang cara membuatnya sama seperti membuat kaki kiri depan namun letaknya dekat ekor. Agar letak kaki kiri belakang nampak baik dan seimbang, buatlah terlebih dahulu garis bantu horizontal dari kaki kiri depan ke arah kanan memotong tempurung badan dan berhenti pada perpotongan garis tempurung badan bagian belakang. Tempat perpotongan inilah kelak merupakan letak kaki kiri belakang.

Lampiran 2.2

Latihan 2.2

**MENGGAMBAR KURA-KURA
TAMPAK ATAS**

Skala 1 : 2

T A H A P 3

Putaran 7

A. P u t a r a n B e n t u k (kelinci)

1. U n s u r T a t a

a. Mengenal konsep fisik obyek gambar kelinci meliputi:

- (1) Bangun bentuk fisik
- (2) Barik
- (3) Warna
- (4) Berbagai posisi obyek gambar

Guru menggunakan bahan penunjang buku pengetahuan bergambar, yaitu:

- (a) Bintang Sahabat kita. Seri Widya Wiyata Pertama Anak. 1989. Jakarta: Tira Pustaka. hlm. 7, 20, 21.
- (b) Ulah Binatang. Seri Widya Wiyata Pertama Anak-Anak. 1989. Jakarta: Tira Pustaka. Hlm. 70, 71.
- (c) Richard Scarry. 1990. Buku Si kelinci (terjemahan dari The burry book). Jakarta: Gaya Favorit Press.

b. Berlatih menggambar bangun bentuk obyek gambar kelinci

(1) Latihan 3.1

- (a) Menggambar kelinci duduk dengan bantu lembar kerja (lampiran 3.1)
- (b) Menggambar kelinci duduk di atas lembar kosong.

(2) Latihan 3.2

- (a) Menggambar kelinci loncat dengan bantuan lembar kerja. (lampiran 3.2)

Tahap Tiga: 168

- (b) Menggambar kelinci loncat di atas lembar kosong.
- (c) Menggambar kelinci dari berbagai sudut pandang dan posisi yang berbeda.

2. U n s u r G r a h i t a

- a. Mengahayati fungsi fisik obyek kelinci
- b. Menghayati perasaan obyek kelinci

(1) Latihan 3.3

- (a) Andaikan saya seekor kelinci (ungkapan dengan raga, rasa dan suara).
- (b) Bagaimana dan mengapa kelinci merasa takut, senang, sedih, dan lain sebagainya. (ungkapan dengan rasa, raga dan suara).
- (c) Menggambar kelinci ketakutan, senang dan sedih.

3. U n s u r G a r a p

Mengungkap ciri obyek kelinci dengan memanfaatkan media ungkap secara optimal

(1) Latihan 3.4

Menggambar kelinci secara rinci hingga mengungkapkan gambaran fisik kelinci secara jelas.

Putaran 8

B. P u t a r a n L a t a r
d a n K e s e l a r a s a n (kelinci)

1. U n s u r G r a h i t a

- a. Mengenalkan konsep latar keberadaan obyek kelinci yang meliputi cara: makan, berkembang biak, hidup, pindah dan lain sebagainya sebagainya.
- b. Menggali daya khayal anak yang berkaitan dengan latar keberadaan obyek kelinci melalui cerita-cerita fiksi tentang kelinci.

Guru menggunakan bahan penunjang berupa buku cerita bergambar, yaitu: Lexau, J.M. (1991) *Oh, Kelinci Kecil!* (terjemahan dari *Oh, little Rabbit*). Seri Pustaka Kecil. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

(1) Latihan 3.5

- (a) Bercerita dengan tokoh utamanya adalah kelinci.
- (b) Menggambar kelinci dengan gagasan yang khayali.

2. U n s u r T a t a

- a. Mengenalkan konsep menata obyek gambar ke dalam tatanan yang selaras (keseimbangan, kesatuan dan irama).
- b. Berlatih menata obyek gambar kelinci dan benda di sekelilingnya.

Tahap Tiga: 170**(1) Latihan 3.6**

Menata bidang gambar dari obyek kelinci dan obyek-obyek gambar di sekitarnya. Obyek dibuat dari guntingan kertas berwarna, berpola, beragam dalam bentuk dan ukurannya.

3. U n s u r G a r a p

Mengungkap latar gambar dengan memanfaatkan media ungkap secara optimal.

(1) Latihan 3.7

- (a) Mengenalkan teknik tertentu yang dapat menunjang suasana yang akan diungkapkan.
- (b) Menggambar burung dengan menata latarnya sesuai dengan gagasan yang diinginkan.

Putaran 9**C. P u t a r a n G a b u n g a n (burung, kura-kura dan kelinci)****1. U n s u r G r a h i t a**

- a. Mengenalkan konsep latar keberadaan dan keterkaitan antara obyek gambar burung, kura-kura dan kelinci. Penjelasan tentang persamaan dan perbedaan dalam hal fisik dan latar keberadaannya seperti cara hidup, cara berkembang biak, dan lain sebagainya. Guru menggunakan bahan penunjang berupa buku pengetahuan bergambar sama dengan buku pada unsur sintetik putaran tujuh.

(1) Latihan 3.8

- (1) Menggambar keterkaitan obyek-obyek kelinci, kura-kura dan burung secara fisik dan latar keberadaannya.
- b. Menggali daya khayal anak tentang hubungan dari ketiga obyek gambar (burung, kura-kura dan kelinci). Guru menggunakan bahan penunjang buku cerita bergambar, yaitu: Hirata. S. 1989. **Kelinci dan Kura-kura**. Buku dongeng bergambar Anak-anak Seri 9. (terjemahan). Jakarta: Alex Media Komputindo.

(1) Latihan 3.9

- (a) Bercerita khayali dengan tokoh utamanya adalah burung, kura-kura dan kelinci (ungkapan dengan kata)
- (b) Menggambarkan gagasan khayali tentang hubungan obyek gambar burung, kura-kura dan kelinci.

2. U n s u r T a t a

Melatih siswa menerapkan prinsip-prinsip rinupa dalam menata bidang gambarnya dengan obyek gambar burung, kura-kura dan kelinci.

(1) Latihan 3.10

Menata bidang gambar dengan obyek-obyek gambar burung, kura-kura dan kelinci serta obyek-obyek lainnya. Obyek dibuat dari guntingan kertas berwarna atau kertas bekas berwarna, berpola beragam dalam bentuk dan ukurannya.

3. U n s u r G a r a p

Mengungkap latar gambar dengan memanfaatkan media ungkap secara optimal.

(1) Latihan 3.11

Menggambar burung, kura-kura dan kelinci dalam gagasan yang khayali dengan mengungkap ciri obyek melalui media ungkap yang digunakan.

DAFTAR LAMPIRAN
BAHAN PERLAKUAN CARAWARAH
BEBAS TERARAH
TAHAP TIGA

No. Lamp.	Nomor Latihan	Keterangan	Halaman
3.1	3.1	Menggambar kelinci duduk	174 - 177
3.2	3.2	Menggambar kelinci loncat	178 - 181

PEDOMAN GURU**MENGGAMBAR KELINCI DUDUK****Mata**

1. Buatlah garis lurus kecil miring ke atas untuk garis kelopak matanya. Buat bintik berbentuk telur menempel pada garis lurus tadi.

Kepala

2. Buat garis patah bersudut siku-siku dari garis lurus kecil dan garis lengkung ke arah atas di atas mata yang telah kemu buat tadi. Itu semua untuk membuat hidung dan garis muka kelinci.
3. Buat garis lengkung mulai dari hidung bagian bawah ke arah bawah bergerak ke kanan atas untuk membuat mulut bagian atas.
4. Buat garis lengkung dari ujung mulut atas ke arah kanan atas untuk membuat mulut bagian bawah dan pipi kelinci.

Telinga

5. Buat garis lengkung berbentuk huruf U panjang terbalik untuk daun telinga kiri. Mulailah dari tengah-tengah ujung garis hidung dan pipi kemudian berakhir di ujung garis pipi.
Buat garis lengkung lagi di dalam garis lengkung tadi untuk garis luar telinga kiri.
6. Buat garis lengkung berbentuk huruf U panjang terbalik seperti tadi untuk telinga kanannya. Mulailah dari ujung garis hidung dan muka bagian depan dan berhenti di garis telinga kiri.

*Latihan 3.1 : 175***Badan**

7. Buat garis lurus pendek mulai dari pertemuan garis pipi dan telinga kiri bergerak miring ke arah bawah, untuk leher atas.
8. Buat garis lengkung berputar ke arah bawah untuk bagian punggung, badan belakang dan paha bagian belakang.
9. Buat garis lengkung untuk badan depan perut, mulai dari garis pipi bagian bawah ke arah bawah hingga memotong garis paha belakang bagian bawah.

Kaki

10. Buat garis lengkung kecil, lurus dan garis lengkung kecil lagi ke arah bawah dan ke kiri untuk kaki depan bagian depan sebelah kiri. Letakkan di tengah-tengah badan bagian depan.
Untuk jari-jari kaki buat garis lengkung kecil-kecil bergerigi. Setelah itu buat garis lengkung lagi untuk kaki depan bagian belakang. Mulailah dari atas ke bawah.
11. Buat garis lengkung seperti garis lengkung untuk kaki kiri depan bagian depan sebelah kanan. Letakkan di muka kaki depan sebelah kiri.
12. Buat garis lengkung mendatar dari garis lengkung untuk pada bagian belakang ke arah kiri. Buat garis lengkung kecil-kecil bergerigi untuk jari kaki dan garis lurus mendatar serta garis lurus tegak sampai bertemu dengan garis lengkung untuk paha. Semua garis tadi dibuat untuk kaki belakang kiri.
13. Buat garis lengkung mendatar dari pertemuan garis paha dengan perut, bergerak ke kiri dan buat garis lengkung kecil-kecil untuk jari kaki sampai bertemu dengan garis lengkung kaki belakang sebelah kiri.

Semua garis tersebut untuk membuat kaki belakang sebelah kanan

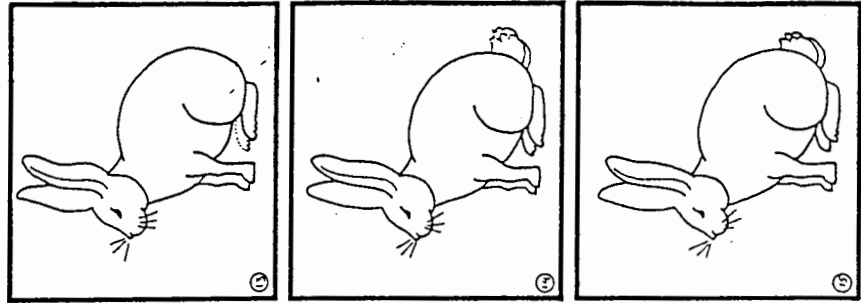
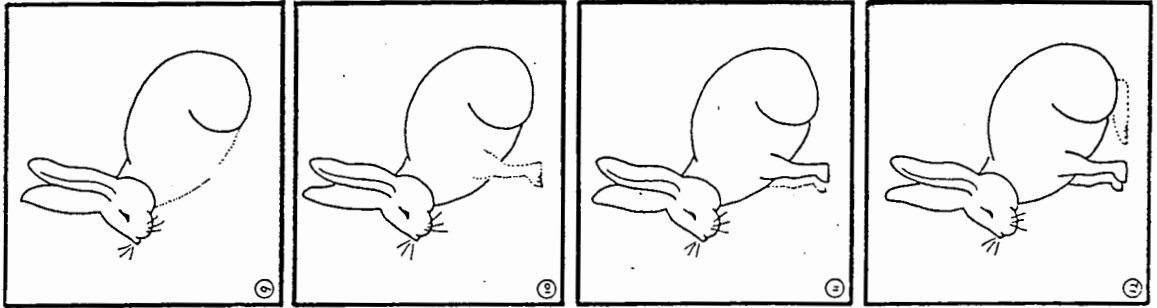
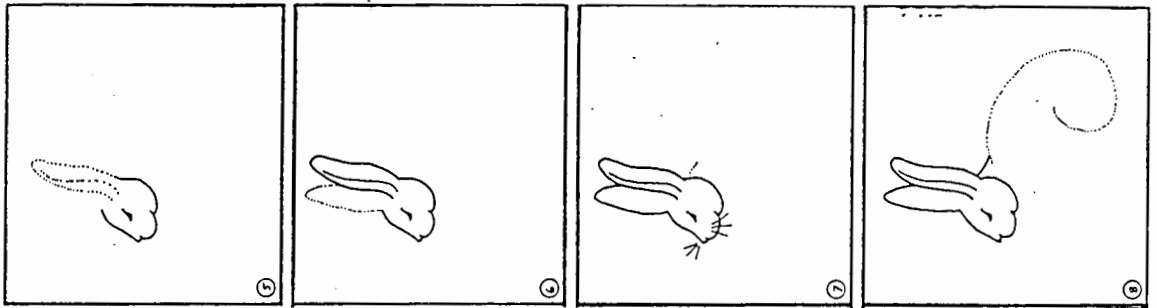
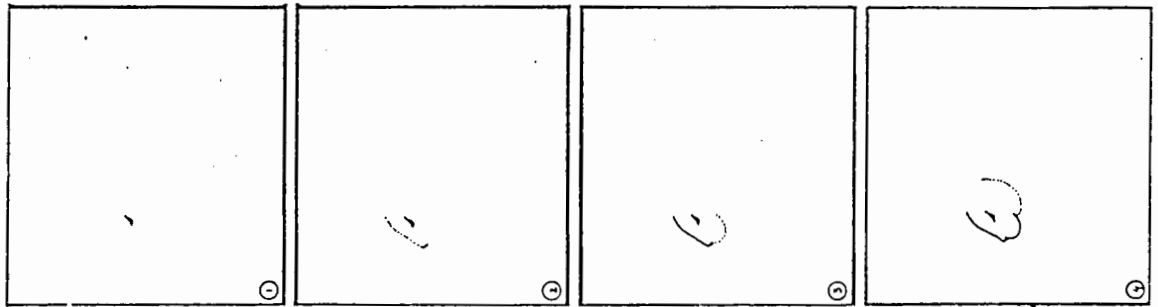
Ekor

14. Buat garis lengkung hampir berbentuk setengah bola yang dibagian bawahnya terdiri dari garis-garis lengkung bertumpuk untuk ekor.

Mulailah dari bagian belakang bagian bawah melengkung ke luar dan kembali ke bagian belakang hampir dekat kaki.

lampiran 3.1

Latihan 3.1
MENGGAMBAR KELINCI DUDUK



Skala 1 : 2

PEDOMAN UNTUK GURU**MENGGAMBAR KELINCI LONCAT****Mata**

1. Buat garis lurus kecil miring dari kiri ke kanan bawah untuk kelopak mata. Kemudian buat bintik berbentuk telur berukuran kecil untuk biji mata-nya.

Kepala

2. Buat garis patah bersudut siku-siku dari garis lurus kecil untuk hidung dan garis lengkung ke arah atas di atas mata yang telah kamu buat untuk muka bagian atas.
3. Buat garis lengkung kecil mulai dari hidung bagian bawah ke arah bawah dan melengkung ke kiri atas untuk mulut bagian atas.
4. Buat garis lengkung kecil yang lebih besar dari garis lengkung tadi dari ujung mulut atas melengkung ke kiri atas untuk pipi.

Telinga

5. Buat garis lengkung berbentuk huruf U panjang terbalik miring ke arah kiri untuk telinga kanan. Mulailah dari tengah-tengah ujung garis muka bagian atas dan berakhir di ujung garis pipi.
Buat garis lengkung di dalam garis lengkung untuk telinga tadi sebagai garis luar telinga kanan.
6. Buat garis lengkung berbentuk huruf U panjang terbalik tegak untuk telinga kiri. Mulai dari pinggir garis muka bagian atas dan berakhir pada garis itu pula. Letakkan tidak jauh dari telinga kanan.

*Latihan 3.2 : 179***Badan dan kaki belakang**

7. Buat garis lengkung pendek mulai dari pangkal telinga kanan ke arah kiri untuk leher atas.
8. Buat garis lengkung pertama untuk punggung dan pantat kelinci. Mulai dari ujung garis leher atas melengkung ke atas dan miring ke kiri.
Buat garis lengkung ke dua untuk paha belakangnya. Mulai dari ujung garis pantat melengkung turun ke kiri.
Buat garis lengkung ke tiga agak mendatar ke arah bawah kiri untuk tungkai kaki belakang kanan.
Buat garis lengkung ke empat berbentuk kecil-kecil sebanyak 3 buah berbentuk huruf U terbalik.
9. Buat garis lengkung untuk bagian depan kaki belakang kanan. Mulai dari ujung-ujung jari kaki. Buat lagi garis lengkung untuk paha depan kaki belakang, mulai dari ujung garis kaki belakang tadi.
10. Buat garis lengkung hampir mendatar untuk paha belakang kaki sebelah kiri. Buat garis lengkung kecil untuk tungkai kaki belakang kiri mulai dari ujung garis paha kiri. Kemudian buat garis lengkung kecil-kecil sebanyak 3 buah untuk jari kakinya berbentuk huruf U terbalik mulai dari tungkai kaki kiri belakang ke arah kiri.
11. Buat garis lengkung untuk tungkai bagian depan kaki kiri mulai dari ujung jari melengkung agak mendatar ke kanan.
Buat garis lengkung lagi untuk paha kiri, mulai dari ujung tungkai kiri dan berakhir di paha kanan.
12. Buat garis lengkung mulai dari garis paha kanan agak ke bawah melengkung ke kanan bawah terus ke atas hingga bertemu dengan titik pertemuan dari garis pipi dan garis mulut, untuk garis badan sebelah bawah.

*Latihan 3.2 : 180***Kaki Depan**

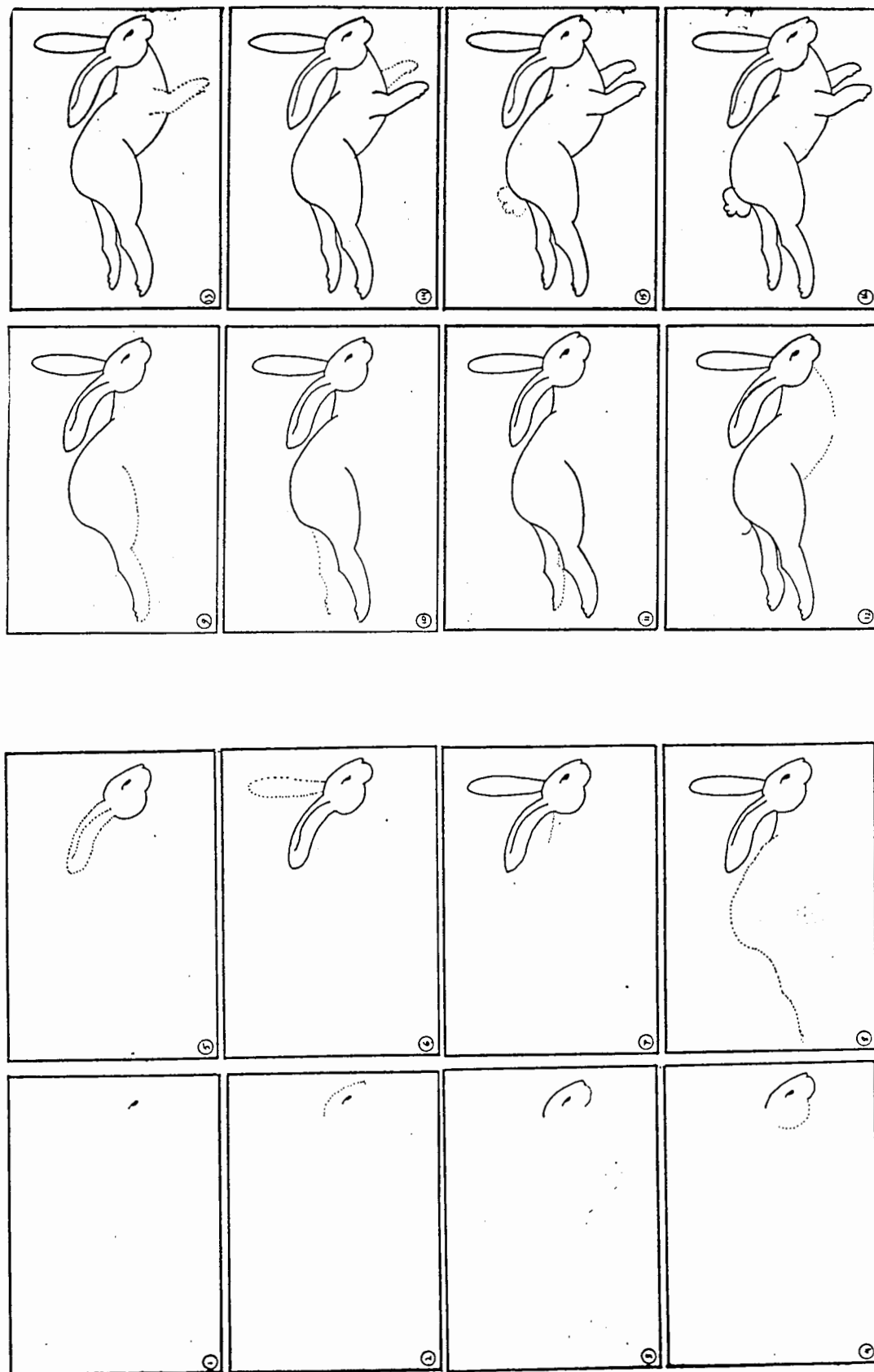
13. Buat garis lengkung bersudut untuk kaki kanan depan bagian atas pada garis badan bawah bagian depan. Garis ini diletakkan miring ke kanan bawah. Buat garis lengkung kecil-kecil sebanyak 3 buah berbentuk huruf U terbalik untuk jari kaki depan. Buat garis lengkung bersudut seperti tadi untuk kaki kanan depan bagian bawah.
14. Buat garis lengkung dari garis badan bawah bagian depan untuk kaki kiri depan bagian atas. Buat garis lengkung kecil-kecil untuk jari kaki mulai dari garis lengkung tadi. Buat garis lurus mulai dari garis lengkung kecil-kecil untuk kaki kiri depan bagian bawah.

Ekor

15. Buat garis lengkung bergelombang berbentuk setengah bola untuk ekornya. Letakkan di bagian pantat dan berakhir di pertemuan kaki kiri belakang dengan garis pantat.

lampiran 3.2

Latihan 3.2
MENGGAMBAR KELINCI LONCAT



Skala 1 : 2

T A H A P 4**Putaran 10****A. Putaran Bentuk (manusia)****1. Unsur Tata**

a. Mengenal konsep fisik obyek gambar manusia meliputi:

- (1) Bangun bentuk fisik
- (2) Barik
- (3) Warna
- (4) Berbagai posisi obyek gambar

Guru menggunakan bahan penunjang buku pengetahuan bergambar, yaitu:

- (a) **Tubuh Kita.** Seri Widya Wiyata Pertama Anak-Anak. 1989. Jakarta: Tira Pustaka. Hlm 12, 20, 22, 32, 34.
- (b) **Tentang Aku.** Seri Hastakarya Anak-Anak (terjemahan dari About Me, Childcraft. The How and Why Library). 1985. Jakarta: Tira Pustaka.

b. Berlatih menggambar bangun obyek gambar manusia.

(1) Latihan 4.1

- (a) Menggambar muka manusia dengan bantuan lembar kerja (lampiran 4.1)
- (b) Menggambar muka manusia di atas lembar kosong.

(2) Latihan 4.2

- (a) Menggambar manusia secara keseluruhan dengan bantuan lembar kerja.
- (b) Menggambar manusia secara keseluruhan di atas kertas kosong.

- (c) Menggambar manusia dengan berbagai sudut pandang dan gerakan.

2. U n s u r G r a h i t a

(a) Menghayati fungsi fisik obyek manusia

(b) Menghayati perasaan obyek manusia

(1) Latihan 4.3

(a) Andaikan saya menjadi orang miskin atau kaya (berungkap rasa, kata).

(b) Bagaimana dan mengapa manusia merasa takut, senang, sedih, dan lain sebagainya.

3. U n s u r G a r a p

Mengungkap ciri obyek manusia dengan memanfaatkan media ungkap secara optimal.

(1) Latihan 4.4

Menggambar manusia secara rinci hingga mengungkap gambaran fisik secara jelas.

Putaran 11

B. P u t a r a n L a t a r

d a n K e s e l a r a s a n (manusia)

1. U n s u r G r a h i t a

a. Mengenalkan konsep latar keberadaan obyek manusia yang meliputi berbagai budaya, kehidupan dan lain sebagainya.

Guru menggunakan buku pengetahuan bergambar

sebagai bahan penunjang.

- b. Menggali daya khayal anak yang berkaitan dengan latar keberadaan obyek manusia melalui cerita-cerita fiksi tentang manusia.

Guru menggunakan bahan penunjang buku cerita bergambar, yaitu: Hirata, S. 1989. *Burung Biru*. Buku dongeng anak-anak bergambar seri 30 (terjemahan). Jakarta: Alex Media Komputindo.

(1) Latihan 4.5

- (a) Bercerita dengan tokoh utamanya adalah manusia.
- (b) Menggambar manusia dengan gagasan yang hayali.

2. U n s u r T a t a

- a. Mengenalkan konsep menata obyek gambar ke dalam tatanan yang selaras (keseimbangan, kesatuan, warna).
- b. Berlatih menata obyek gambar manusia dan benda-benda di sekitarnya.

(1) Latihan 4.6

Menata bidang gambar dari obyek-obyek gambar manusia dan obyek-obyek di sekitarnya. Obyek dibuat dari guntingan berwarna berpola beragam dalam ukuran dan kedudukan.

3. U n s u r G a r a p

Mengungkap latar gambar dengan memanfaatkan media ungkap secara optimal.

(1) Latihan 4.7

- (a) Mengenalkan teknik tertentu yang dapat menunjang suasana yang akan diungkapkan.
- (b) Menggambar manusia dengan menata latarnya sesuai dengan gagasan yang diinginkan.

*Putaran 12***C. P u t a r a n G a b u n g a n (burung, kura-kura, kelinci dan manusia)****1. U n s u r G r a h i t a**

- a. Mengenalkan konsep latar keberadaan dan keterkaitan antara obyek gambar burung, kura-kura, kelinci dan manusia. Penjelasan tentang persamaan dan perbedaan cara hidup, cara berkembang biak, dan lain sebagainya.

(1) Latihan 4.8

Menggambar keterkaitan antara obyek-obyek manusia, kelinci, kura-kura dan burung secara fisik dan latar keberadaannya.

- b. Menggali daya khayal anak tentang hubungan dari keempat obyek gambar (burung, kura-kura kelinci dan manusia).

(1) Latihan 4.9 (lampiran 4.9)

(a) Bercerita dengan tokoh utamanya adalah burung, kura-kura, kelinci dan manusia.

(b) Menggambar gagasan khayali tentang hubungan obyek gambar burung, kura-kura, kelinci dan manusia.

Guru menggunakan bahan penunjang buku cerita bergambar, yaitu: Marlier, M. 1982. *Robi dan Susi di Pegunungan*. (terjemahan) Jakarta: PT. Gramedia.

2. U n s u r T a t a

Melatih siswa menerapkan prinsip-prinsip rinupa dalam menata bidang gambarnya dengan obyek gambar burung, kura-kura, kelinci dan manusia.

(1) Latihan 4.10

Menata bidang gambar dengan obyek-obyek gambar burung, kelinci dan manusia serta obyek-obyek gambar lainnya. Obyek dibuat dari guntingan kertas berwarna atau kertas bekas berwarna, berpola beragam, dalam bentuk dan ukurannya.

3. U n s u r G a r a p

Mengungkap latar gambar dengan memanfaatkan media ungkap secara optimal

(1) Latihan 4.11

Menggambar manusia, burung, kura-kura dan kelinci dalam gagasan khayali dengan mengungkap ciri khasnya yang berbeda melalui media ungkap yang digunakan.

DAFTAR LAMPIRAN
BAHAN PERLAKUAN CARAWARAH
BEBAS TERARAH
TAHAP EMPAT

No. Lamp.	Nomor Latihan	Keterangan	Halaman
4.1	4.1	Menggambar muka manusia	187 - 190
2.2	2.2	Menggambar manusia	191 - 194

Latihan 4.1 : 188

PEDOMAN GURU

MENGGAMBAR MUKA MANUSIA

Kepala

1. Buat lingkaran berbentuk telur dalam ukuran besar.
2. Buat garis lurus mendatar sebagai garis bantu untuk letak mata kira-kira $1/2$ bagian muka.
3. Buat garis lurus tegak sebagai garis bantu untuk letak hidung. Garis ini berada di tengah garis bantu mata ke arah bawah.

Buat garis lurus mendatar di bawah garis bantu hidung yang membagi bidang muka bawah menjadi dua. Garis ini merupakan garis bantu untuk meletakkan ujung hidung.

4. Buat garis lurus mendatar kecil tepat di tengah untuk garis bantu bibir.

Mata

5. Buat satu garis lengkung kecil melengkung ke bawah dan 1 garis lengkung kecil melengkung ke atas, masing-masing untuk kelopak mata kanan atas dan bawah. Buat garis lengkung kecil lagi untuk kelopak mata atas bagian luar yang sejajar dengan garis lengkung untuk kelopak mata atas. Buat mata kiri sama seperti mata kanan.
6. Buat alis mata dari garis lengkung kecil yang menghadap ke bawah. Letakkan di atas mata. Buat bola mata kanan dan kiri dai bintik bulat lonjong dalam kelopak mata yang telah kamu buat tadi.

*Latihan 4.1 : 189***Hidung**

7. Buat datang dan kuping hidung dari garis lengkung kecil seperti huruf N dengan kaki tadi untuk bagian tengah bibir.

Buat garis lengkung kecil menghadap ke atas untuk bibir bawah.

Telinga

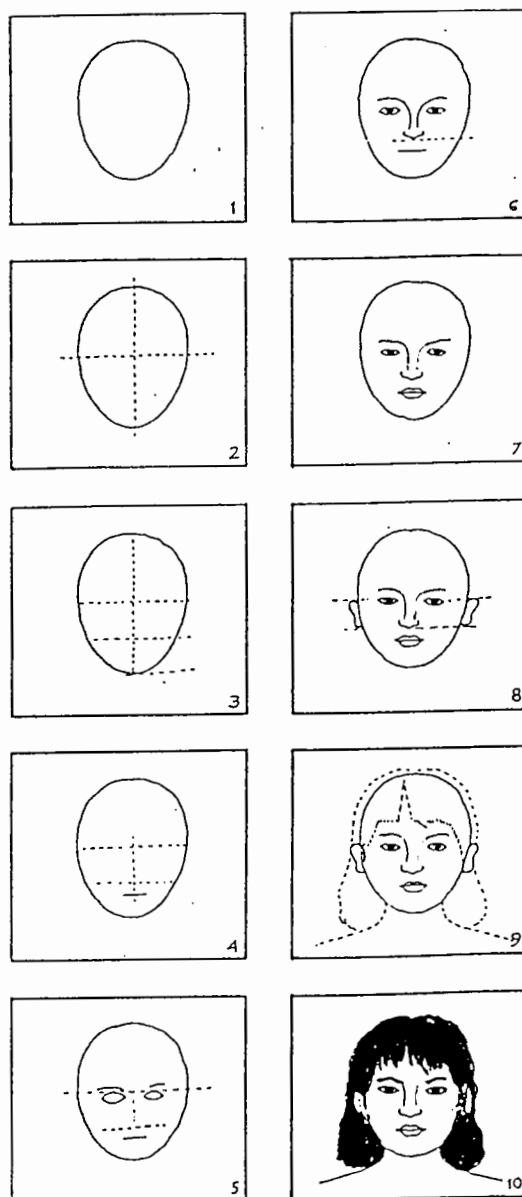
8. Buat telinga kanan dan kiri dari dua buah garis lengkung. Mulai dari perpotongan garis bantu mata dengan garis kepala, melengkung ke luar dan kembali ke garis kepala.

Rambut

9. Buat garis bantu untuk rambut dengan menggunakan garis-garis lengkung. Untuk anak laki-laki rambut dibuat lebih pendek. Untuk anak perempuan rambut diteruskan di bawah telinga. Buatlah helai-helai rambut searah dengan bentuk rambut.

Lampiran 4.1

Latihan 4.1

MENGGAMBAR MUKA MANUSIA

Skala 1 : 2

Sumber :

Paramon, J. M. 1989. How to Draw Heads and Portraits. New York: Watson-Guption Publication Hlm. 35

PEDOMAN GURU**MENGGAMBAR MANUSIA****Kepala**

1. Buat kepala dari lingkaran berbentuk telur agak besar.

Badan dan Leher

- 2 a. Buat garis bantu tegak dari garis lurus memotong tengah-tengah bagian kepala hingga ke bagian bawah kaki, sepanjang 5 kali panjang kepala.
- b. Kemudian buat garis bantu mendatar sebanyak 6 buah dari garis lurus memotong tiap batas pada garis bantu tegak.
- c. Buat badan bagian atas dari garis lurus mendatar memotong bawah garis leher.
- d. Buat dua garis lurus miring ke bawah ke arah garis bantu tegak dengan jarak $1 \frac{1}{2}$ kali garis bantu mendatar untuk garis pinggang.
- e. Buat badan bagian bawah berawal dari garis pinggang dengan garis lurus miring ke bawah ke arah luar garis bantu tegak hingga mencapai batas garis bantu mendatar ke 3 lebih sedikit.

Kaki kanan

- 3 a. Buat paha sebelah kanan dari garis lurus mulai dari bagian tengah badan bagian bawah dan ujung badan bagian bawah sebelah luar. Panjang paha atas hingga batas tengah garis bantu mendatar ke 4 dan 5.
- b. Buat garis lutut dari garis lengkung pendek.
- c. Buat tungkai kaki yang bawah dari 2 buah garis lurus mengecil ke bawah mulai dari garis lutut hingga garis bantu ke 6.

Latihan 4.2 : 192

- d. Buat kaki bagian bawah dari 2 buah garis lurus pendek yang melebar ke bawah.
- e. Buat jari-jari kaki dengan garis lengkung kecil-kecil bergelombang.

Kaki kiri

- 4 a. Buat paha sebelah kiri dari 2 buah garis lurus mengecil ke bawah dan miring ke arah luar garis bantu dimulai dari bagian tengah badan bagian bawah dan ujung badan bagian bawah sebelah luar. Panjang paha kiri sama dengan paha kanan.
- b. Buat garis lutut dari garis lengkung pendek.
- c. Buat kaki bagian bawah dari gabungan garis bersudut runcing untuk bagian jari kaki kiri dan garis bersudut siku untuk bagian tumit.

Tangan kanan

- 5 a. Buat pangkal tangan dari garis lengkung kecil mulai dari ujung bahu kanan ke bawah.
- b. Buat tangan bagian atas dari 2 buah garis lurus mengecil ke arah siku ke arah luar garis bantu tegak.
- c. Buat garis siku dari garis lengkung menghadap ke bawah di ujung tangan.
- d. Buat lengan bagian bawah dari 2 buah bagian atas garis lengkung mengecil ke ujung tangan mengarah ke badan bagian bawah.
- e. Buat telapak tangan kanan dari dua buah garis lengkung bersinggungan dengan badan bagian bawah.

Tangan Kiri

- 6 a. Buat pangkal lengan kiri dari garis lengkung mulai dari ujung bahu sebelah kiri.

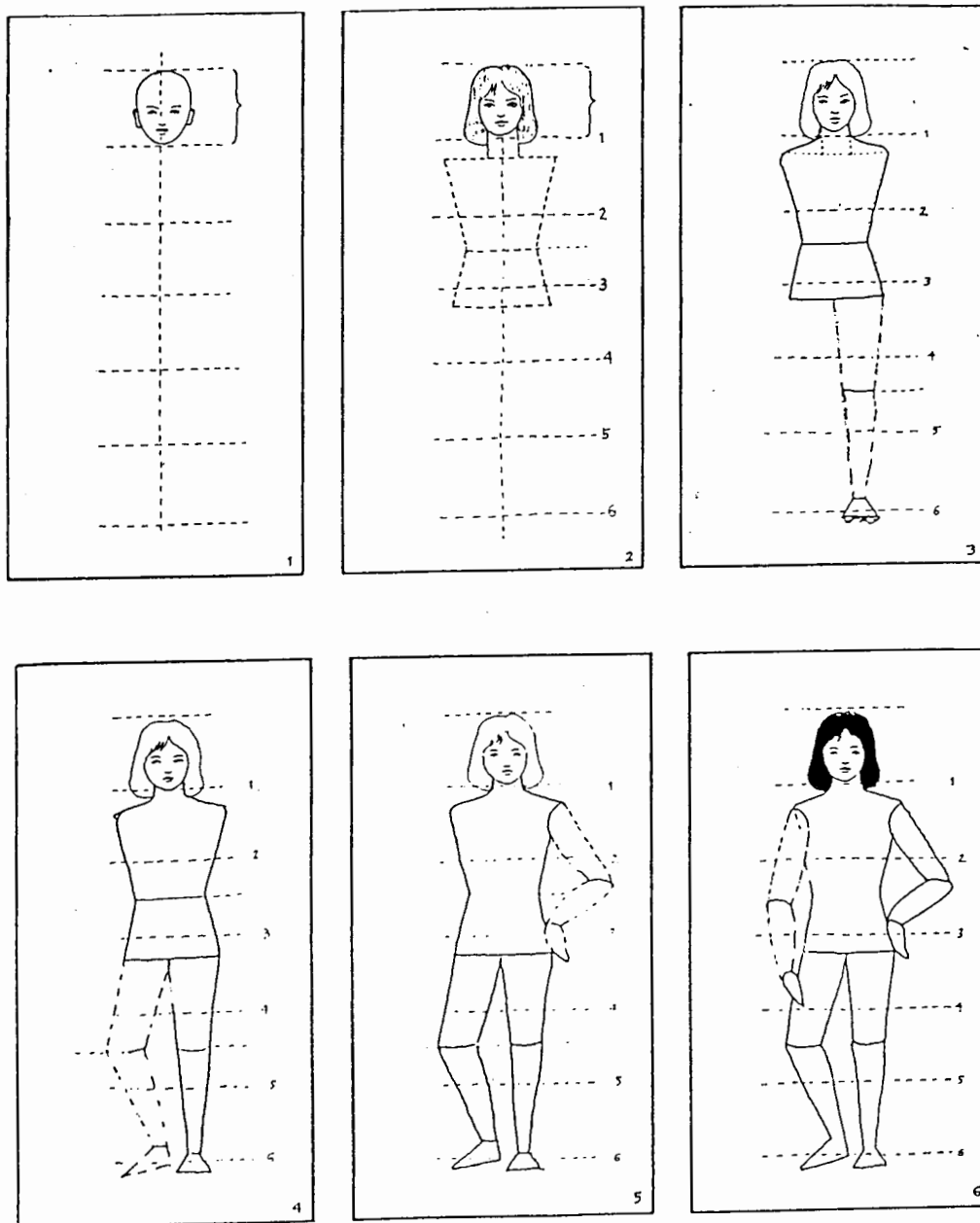
Latihan 4.2 : 193

- b. Buat tangan bagian atas dari 2 buah garis lurus mengecil ke arah siku.
- c. Buat garis siku dari garis lengkung menghadap ke bawah.
- d. Buat tangan bagian bawah dari 2 buah garis lengkung mengecil ke arah telapak tangan mengarah ke paha.
- e. Buat telapak tangan dari dua buah garis lengkung.

PERHATIAN**Petunjuk Bagi Guru**

1. Jelaskan pada anak, contoh gambar yang mereka tiru adalah anak perempuan. Apabila mereka ingin mengubah menjadi laki-laki maka rambut di bagian bawah telinga dihilangkan.
2. Contoh gambar yang diberikan adalah gambar orang yang belum menggunakan pakaian. Anak ditugaskan untuk memberi pakaian pada gambar orang yang mereka buat sesuai dengan minat mereka. Dapat disesuaikan pula dengan jenis kelamin orang yang akan mereka gambar.

Latihan 4.2

MENGGAMBAR MANUSIA

Skala 1 : 2

Sumber :

Smith, S. 1986. How to Draw & paint. The figure Secaucus,
 New Jersey: A Quintet Book. Hlm. 5