

**Studi Eksperimen Peningkatan Mutu Gambar Dengan
Menggunakan Metode Bercerita
Pada Murid-murid TK Indrayasana
Maguwoharjo Yogyakarta**

Arundati Shinta, Esti Listiari, & Bimono
Fakultas Psikologi
Universitas Proklamasi45
Yogyakarta

ABSTRACT

Children's drawing is not only an immediate visual image, but it can be an expression of a concept from an object or situation. Therefore children are able to produce drawings without seeing the real object. This experiment is conducted through 7 times story telling as the drawing's stimulus. There are 37 kindergarten children participate on this experiment. There are 5 aspects of drawing evaluation i.e. object color arrangement, figure movement, drawing theme, background color arrangement, and complexity. The comparison between the pre-test and post-test indicate that color arrangement either on object or background develops better among more than 50% students, whereas the other 3 drawing aspects are less likely to develop. It means that those story telling are insufficient on developing children's drawing imagination. It is because they need more on drawing with having example than listening story telling. On the other hand, the color development is more likely influenced by researcher's guidance on how to draw properly than story telling interventions.

Key words: Children's drawing - story telling - color - movement - background -theme - complexity.

PENDAHULUAN

Berdasarkan laporan UNDP pada tahun 1996, kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia berada pada peringkat ke-102. Sementara negara-negara ASEAN seperti Singapura, Brunei Darussalam, Thailand, Malaysia, dan Filipina peringkatnya berturut-turut adalah 34,36,52,53, dan 95 (Kompas, 1997:8). Jangankan bersaing dengan murid-murid dari negara lain, mampu bersekolah saja bagi anak-anak Indonesia sudah merupakan keberuntunganyangluarbiasa. Rendahnya partisipasi anak-anak Indonesia dalam bidang pendidikan tidakterlepas dari rendahnya perhatian Pemerintah Indonesia. Hal ini terrnasuk pendidikan untuk usia dini. Kompas 22 Maret 2005 melaporkan bahwa peran pemerintah Indonesia dalam pendidikan usia dini hanya sekitar 20%. Angka itu termasuk dalam peringkat terendah di antara negara berpenghasilan rendah lainnya. UNESCO, Badan PBB untuk Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan, memberikan data bahwa partisipasi pemerintah dari negara berpenghasilan rendah terhadap pendidikan usia dim rata-rata berkisar 24%, bahkan untuk India angka itu telah mencapai 26%.

Selain karena kurangnya kepedulian pemerintah terhadap pendidikan usia dini, rendahnya mutu SDM Indonesia juga disebabkan oleh sistem pendidikan yang ada tidak memacu kreativitas dan imajinasi siswa. Buktinya adalah bila di kelas ada seorang siswa yang mempunyai ide yang tidak lazim dan tidak biasa dengan teman-temannya, maka ia akan ditertawakan oleh seisi kelas. Tekanan sosial semacam ini telah menghambat anak untuk berani berpikir secara berbeda dengan teman-temannya. Padahal berpikir secara kritis artinya seseorang bisa melihat sesuatu dari sisi lain yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lainnya.

Contoh dalam pelajaran menggambar yaitu langit harus diberi warna biru, matahari diberi warna kuning dan harus tersenyum, bunga harus merah, batang pohon harus diberi warna coklat. Warna-warna benda itu seolah sudah baku, sehingga bila ada anak yang menggambar langit dengan warna merah maka nilai menggambar akan buruk. Selanjutnya tema klasik yang hampir selalu dibuat anak adalah pemandangan alam dengan dua buah gunung, di tengahnya ada matahari yang tertawa, dan di depan gunung terhampar sawah berpetak-petak yang dibelah oleh sebuah jalan. Sebaliknya, jarang dijumpai ada anak-anak yang mampu menggambar tentang suasana hiruk-pikuk di stasiun, pasar, toko, sekolah, dan situasi ramai lainnya.

Gambar pemandangan alam semacam itu nampak aneh karena dua alasan. Pertama, anak-anak tersebut tinggal di daerah kota dan sangat jarang melihat pemandangan sawah, gunung beserta matahari yang tertawa. Sebaliknya anak-anak itu lebih akrab dengan suasana ramai perkotaan seperti pasar. Jadi dalam hal ini ada ketidaksesuaian antara hal-hal yang digambar dengan pengalaman sehari-hari yang dilihatnya. Padahal kegiatan menggambar bagi anak kecil merupakan ungkapan diri secara alami, seperti halnya berbicara (Munandar, 1988: 43). Alasan kedua, anak mempunyai dua ciri yang lazim ditemui pada seniman dewasa yaitu mempunyai imajinasi yang kuat dan hidup, serta memiliki spontanitas perasaan (Munandar, 1988:43). Dua ciri itu ternyata tidak tercermin dalam hasil gambar anak-anak yang umumnya 'seragam' yaitu gambar gunung, matahari, dan sawah.

Pertanyaannya, apa yang menyebabkan kualitas gambar anak seragam yaitu gambar gunung dengan matahari di tengahnya. Apakah gambar yang 'miskin' seperti itu disebabkan kurangnya stimulus yang bisa membangkitkan imajinasi anak atau karena "tidak terampil dalam menggambar? Apakah stimulus berupa cerita mampu membangkitkan imajinasi anak sehingga hasil gambarnya menjadi lebih 'kaya'? Pertanyaan-pertanyaan itu akan dijawab dengan menerapkan metode bercerita untuk meningkatkan kualitas gambar anak-anak.

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan mutu gambar anak-anak sehingga gambar menjadi lebih kreatif berdasarkan berbagai stimulus cerita pendek. Diharapkan kegiatan ini dapat bermanfaat paling tidak bagi empat pihak. Pertama, anak-anak TR Indrayasana sendiri yang langsung mendapat pelajaran menggambar kreatif, juga akan menjadi lebih berkembang imajinasi serta lebih terampil dalam menggambar. Kedua, keinginan orangtua dan masyarakat untuk mendapatkan layanan pendidikan yang memadai telah terpenuhi. Ketiga, guru yang ada menjadi lebih terpacu untuk menyempurnakan pelajaran menggambar dengan metode belajar yang menarik perhatian anak. Keempat, kegiatan ini akan memperluas wawasan pihak Yayasan Wanita Katolik Maguwahario terutama untuk pengembangan sekolah tersebut.

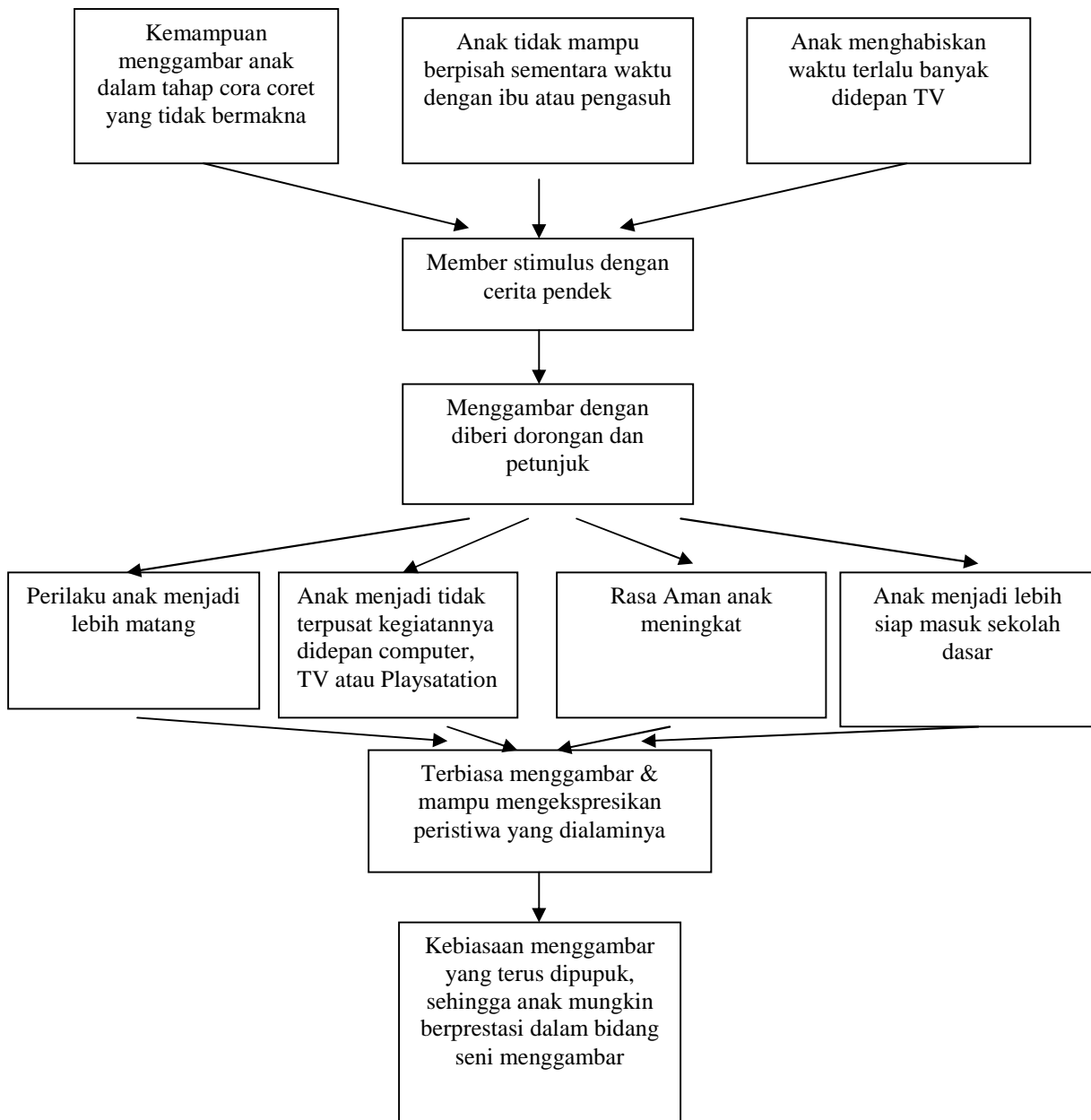
TINJAUAN PUSTAKA

Untuk anak-anak taman kanak-kanak kegiatan seni terutama menggambar, merupakan kesempatan yang bagus bagi guru untuk mengetahui mengenai tahap-tahap perkembangan muridnya. Seorang tokoh dalam Psikologi Perkembangan yaitu V Lowenfeld pada tahun 1987 (dalam Jarboe, 2002) menjelaskan bahwa anak-anak usia taman kanak-kanak (sekitar umur 4-7 tahun) seharusnya mempunyai karakteristik yang khas terutama dalam bidang menggambar. Tahap perkembangan pada usia itu disebut *sebagai pre-schematik*. Pada usia itu, seorang anak seharusnya sudah mampu menggambar sebuah figur manusia dengan dua kaki. Bila anak-anak seusia itu belum mampu membuat gambar semacam itu, maka hal itu perlu diwaspadai. *Treatment* yang paling sesuai yaitu *art therapy*, seperti yang telah dikemukakan oleh Jarboe (2002). Seorang anak yang mampu menciptakan gambar yang nampaknya lebih sehat tentang dirinya, terbukti telah membuat perilakunya semakin matang.

Selain untuk keperluan terapi, kegiatan seni juga sangat menolong anak-anak untuk lebih memahami dunianya. Seni memungkinkan anak-anak dalam memvisualisasi, dan membuat hal-hal yang abstrak menjadi lebih konkret. Jadi dalam kegiatan seni itu anak-anak belajar dengan cara menciptakan sendiri pengalaman yang mereka alami (Beal and Miller, 2003:vii). Oleh karena itu kegiatan seni ini menjadi sangat penting bagi perkembangan anak-anak. Karena kegiatan seni itu mendorong anak menjadi lebih imajinatif dan responsif. Hal ini merupakan suatu kegiatan yang positif, terutama kalau dibanding dengan kenyamanan sehari-hari yang cukup menyedihkan yaitu waktu anak-anak sekarang lebih tersita untuk kegiatan menonton televisi, komputer, atau *play station* (lihat Gambar 1).

Meningkatnya rasa aman anak seperti yang tercantum pada Gambar 1, juga bisa dicapai melalui kegiatan seni. Anak-anak sering merasa cemas ketika harus masuk sekolah terutama kali dan berpisah dengan orang yang selama ini dekat dengannya (ibu atau pengasuh). Winnicott pada tahun 1965 (dalam Jarboe, 2002) menyebutkan bahwa usia taman kanak-kanak disebut sebagai *transitional stage* atau tahap peralihan dari masa tergantung dan dekat dengan ibu atau pengasuh, ke masa yang lebih mandiri. Untuk mengurangi kecemasan, maka anak-anak sering membawa boneka binatang yang paling disayangnya. Boneka itu berfungsi untuk mengurangi kecemasannya karena perpisahan itu. Kegiatan seni yaitu menggambar dalam hal ini, juga bisa berfungsi sebagai 'alat penenang' bagi anak yang baru saja berpisah dengan orang yang terdekat itu. Kegiatan seni ini meningkatkan rasa aman anak.

Gambar 1. Peningkatan Kualitas Menggambar pada Murid Taman Kanak-kanak.



Kegiatan menggambar itu menggunakan pensil warna, crayon (pastel), spidol, dan cat air. Kemampuan anak-anak taman kanak-kanak pada umumnya belum luwes dalam menggunakan alat gambar itu. Latihan menggambar yang terus menerus akan membuat anak terbiasa untuk memegang alat tulis menulis ini. Kemampuan yang tinggi dalam memegang alat tulis merupakan tahapan siap masuk sekolah dasar.

Melihat banyaknya manfaat yang bisa diberikan oleh kegiatan seni khususnya netiggambar ini, maka sebenarnya kemampuan anak itu bisa ditingkatkan lagi. Anak-anak itu perlu dibenkan stimulus yang merangsang munculnya kemampuan berimajinasi. Karena itu cara untuk mendorong anak agar lebih kreatif adalah dengan memberikan cerita yang pendek dan lucu, sebelum materi diberikan. Pemberian materi ini akan merangsang perhatiannya agar menjadi lebih fokus. Hal ini pernah dilakukan oleh pakar seni untuk anak-anak Nancy Smith dan Kelompok Studi Menggambar (dalam Beal and Miller, 2003:59-60) yang menuliskan bahwa diskusi menyeluruh sebelum kegiatan menggambar perlu dilakukan untuk memfokuskan perhatian anak-anak dan mempertajam persepsi mereka pada obyek-obyek yang tersedia.

Pentingnya kegiatan menggambar dan bercerita dalam mendorong timbulnya imajinasi ini juga dikemukakan oleh Munandar (1988:46). Kegiatan menggambar dalam hal ini tidak berdasarkan sebuah contoh gambar, tetapi berdasarkan stimulus cerita. Hal ini perlu dikemukakan karena Fakultas Psikologi Universitas Indonesia pada tahun 1982 (dalam Munandar, 1988:46) telah melakukan penelitian tentang bidang ungkapan kreatif pada sejumlah TK di Jakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian dari kegiatan yang termasuk dalam ungkapan kreatif sebenarnya tidak merangsang kreativitas anak-anak. Sebab anak-anak hanya menggambar berdasarkan contoh gambar yang ada saja. Akibatnya anak-anak menjadi lebih terlatih untuk mereproduksi bukan untuk mencipta. Selanjutnya Kompas 17 Juli 2005 juga memberi penekanan akan pentingnya kegiatan bercerita, membayangkan (berimajinasi), membaca buku, yang ternyata membuat anak menjadi lebih kreatif dan aktif. Hal ini berbeda dengan komputer yang memang lebih menarik daripada cerita, namun ternyata justru membuat anak menjadi lebih pasif. Ketika berhadapan dengan *game*, anak tinggal menerima begitu saja hasilnya. Sebab komputer telah mempersiapkan jawabannya dan menyelesaikan segalanya. Anak menjadi tidak terpacu untuk mencipta.

Bila kebiasaan menggambar dengan stimulus kreatif semacam ini terus dipupuk oleh guru dan orangtua, maka besar kemungkinannya anak menjadi lebih mampu dalam mengekspresikan segala peristiwa yang dialaminya. Ia menjadi lebih terbiasa dan terlatih dalam menterjemahkan perasaannya dalam guratan pensil warnanya. Situasi semacam ini sangat kondusif tidak hanya untuk mencetak anak yang berprestasi dalam bidang menggambar, tetapi juga anak yang mempunyai imajinasi, kreativitas yang tinggi, dan kritis terhadap pendapat-pendapat yang telah ada serta melembaga.

METODE PENELITIAN

Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan metode pemberian stimulus berupa cerita pendek. Untuk membuat anak-anak lebih terlibat dalam cerita, maka peneliti mengundang partisipasi anak-anak yaitu dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang relevan dengan cerita. Contoh partisipasi itu meminta anak-anak untuk menebak perilaku apa saja yang mungkin dilakukan tokoh cerita,

meminta pendapat anak-anak yang pernah mengalami hal yang sama dengan tokoh cerita. Setelah kegiatan bercerita dan tanya jawab ini selesai, kemudian anak-anak diminta mendapatkan selembar kertas untuk mengekspresikan cerita pendek tadi dalam sebuah gambar. Metode semacam ini juga dilakukan oleh pakar seni untuk anak-anak yaitu Nancy Smith dan Kelompok Studi Menggambar (dalam Beal and Miller, 2003:59-60) yang menuliskan bahwa diskusi menyeluruh sebelum kegiatan menggambar perlu dilakukan untuk memfokuskan perhatian anak-anak dan mempertajam persepsi mereka pada obyek-obyek yang tersedia. Tabel 1 mencantumkan daftar cerita tersebut.

Pada setiap akhir cerita diusahakan ada nyanyian yang relevan dengan tema cerita. Hal ini penting untuk membuat perhatian anak semakin terfokus pada cerita. Pada setiap pelajaran menggambar berlangsung, setiap anak didorong untuk melengkapinya dengan gambar dengan latar belakang, dan penataan warna yang menarik. Untuk itu pujian selalu diucapkan peneliti untuk mendorong motivasi anak. Kemudian peneliti juga mempersiapkan crayon 48 warna, dan mendorong anak-anak untuk meminjamnya. Tujuannya adalah memfasilitasi anak sehingga gambarnya menjadi semakin beragam warnanya. Pada dua kegiatan evaluasi yaitu pada awal dan akhir penelitian, hal-hal yang juga diberikan untuk mendorong semangat anak yaitu pujian, penyediaan fasilitas alat menggambar (crayon), kertas gambar. Dorongan untuk melengkapi gambar dengan latar belakang dan penataan warna yang menarik sama sekali tidak diberikan pada dua kesempatan evaluasi tersebut.

Evaluasi siswa tentang peningkatan mutu menggambar ini akan dilakukan dua kali, yaitu pada sebelum materi diberikan (*disebut pre-test*) dan sesudah materi diberikan (*disebut post-test*). Materi pada *pre-test* dan *post-test* harus sama. Hasil dari *pre-test* kemudian dibandingkan dengan *post-test*. Bila ada penambahan nilai (siswa menggambar dengan lebih bermutu) berarti pemberian pelajaran menggambar kreatif selama 2 bulan ini berhasil. Sebaliknya bila nilai para siswa sama atau menurun, maka intervensi dianggap kurang berhasil.

Tabel 1. Daftar Cerita Pendek Sebagai Stimulus Gambar Anak TK Indriyasana Yogyakarta.

No	Isi Cerita
1&9	Ibu pergi ke pasar bersama dua anaknya yaitu Toto dan Titi. Toto memakai baju biru dan Titi memakai baju merah. Mereka pergi dengan naik bis. Sampai dipasar, ibu membeli apel, pisang, dan nanas. Toto juga membeli kelinci, karena ia ingin memeliharanya. Sedangkan Titi membeli ayam, karena ia senang makan telur ayam (untuk pre dan post-test).
2	Ibu, Titi dan Toto pergi berjalan-jalan. Titi memakai baju warna merah, sepatu merah, topi dan kaus kakinya berwarna merah muda. Sedangkan Toto memakai baju biru. Topi dan kaus kaki Toto berwarna kuning (Tema: warna).
3	Di halaman depan rumah Toto dan Titi, ada sebuah taman yang indah. Ada ayunannya, ada bunga-bunga yang beraneka warna seperti merah, merah muda, kuning, biru. Burung dan kupu-kupu berterbangan di taman. Toto dan Titi sangat senang bermain di halaman (Tema: taman).
4	Toto dan Titi pergi ke luar ruang angkasa, naik roket atau apollo. Di bulan mereka bertemu dengan makhluk ruang angkasa. Mereka bisa ngobrol karena ada alat yang bisa menterjemahkan bahasa Toto dan Titi. Kemudian mereka pulang ke bumi, tetapi mereka

	kangen dengan makhluk luar angkasa itu. Untunglah mereka mendapat oleh-oleh dari makhluk itu berupa alat penterjemah. Sampai sekarang, mereka masih tetap bisa berbicara dengan makhluk luar angkasa itu (Tema: transportasi).
5	Toto dan Titi senang bermain-main dengan berbagai binatang. Misalnya kelinci, ayam, kuda, dan kucing. Di kebun binatang juga banyak dipelihara, misalnya gajah, singa, harimau, jerapah, dan sebagainya (Tema: fauna).
6	Toto dan Titi senang makan buah-buahan yang manis misalnya apel, pisang, anggur, nanas. Buah-buahan itu bisa dibeli di pasar. Buah-buahan itu warnanya juga bermacam-macam. Apel warnanya merah, pisang warnanya kuning dan hijau, anggur warnanya ungu, dan nanas warnanya kuning. Buah-buahan itu juga bisa untuk lotis atau rujak (Tema: flora / buah).
7	Bagian-bagian dari wajah kita mempunyai guna yang berbeda-beda. Mata untuk melihat. Hidung gunanya untuk bernafas dan mencium. Telinga gunanya untuk mendengar suara dan untuk tempat mencantelkan anting-anting. Mulut gunanya untuk makan, tertawa, menangis, berbicara, menyanyi, berteriak. Di atas mulutnya juga ada kumis (Tema: wajah)
8	Kita mempunyai dua kaki, dua tangan, satu kepala, satu perut, sepuluh jari tangan dan sepuluh jari kaki. Dua kaki kita memakai sepatu baru. Kaki kita untuk berjalan, menendang, bermain sepakbola. Tangan kita gunanya untuk mengambil mainan, bertepuk tangan, makan, minum (Tema: bagian tubuh).

Catatan: Nomor 1 & 9 adalah pretest dan post test. Nomor 2-8 adalah urutan pemberian perlakuan.

Aspek yang akan dievaluasi dalam penelitian ini ada lima yaitu pcutaati warna benda yang digambar, aspek gerakan, aspek latar belakang, aspck tcma dan aspek kompleksitas benda yang digambar. Berikut adalah pcnjelasan masing-masing aspek.

Penataan warna. Penataan warna menjadi salah satu aspek dalam evaluasi karcna anakyang mampu menata wania dengan menarik bcrarti ia mcmpunyai kendali yang penuh terhadap warna. Ini sesuai dengan pendapat Beal dan Miller (2003:85-86) bahwa anak-anak yang sudah bisa melukis pelangi adalah anak-anak yang mampu menu yang kendali penuh terhadap warna-warna itu sehingga warna-warnanya tidak kotor, dan ia mampu bekerja dengan warna primer dan sekunder (campuran). Suatu gambar dinilai bagus dalam penataan warna yaitu bila dalam satu figur minimum ada dua warna Contohnya adalah gambar orangyangmana kepalanya berwarna biru, badannya kuning, tangannya hitam, dan sebagainya. Bila gambar orang itu semua berwarna hijau, tnak.i gambar itu dianggap tidak mempunyai aspek penataan warna. Sebab semua benda yang ada di gambar itu hanya mempunyai satu warna saja.

Ada gerakan atau tidak dalam hasil gambarnya. Gamb;i i yang bernutu adalah gambar yang hidup, yang mana figurnya seolah-olah bergerak-j_,'erak atau melakukan suatu aktivitas. Suatu gambar dinilai bagus dalam aspek gerakan bila benda-benda utamanya seolah-olah bergerak atau melakukan kegiatan tettetentu. Contohnya adalah gambar orang sedang berdiri di depan meja yang mana di atas meja ada sctuinpuk bviah buahan. Ini menunjukkan bahwa figur orang itu sedang

melakukan kegiatan menjual buah-buahan, Sedangkan bila pada gambar itu ada figur burung, kupu-kupu, pesawat terbang, maka gambar itu tidak mendapat nilai gerakan, Ini karena benda-benda tersebut bukan termasuk benda utama atau benda yang ada dalam cerita, meskipun figur itu terlihat seperti bergerak-gerak (burung, kupu-kupu, pesawat terbang terlihat sedang terbang).

Ada latar belakangnya atau tidak. Sebuah gambar yang bernilai tentu mempunyai warna latar belakang. Latar belakang tidak dibiarkan polos putih begitu saja. Adanya latar belakang ini menunjukkan bahwa anak mampu membedakan antara hal yang penting dan yang tidak penting, Suatu gambar dinilai bagus dalam aspek latar belakang bila antara figur (latar belakang) berbeda warna, Contoh gambar yang tidak berlatar belakang yaitu gunung diberi warna biru, dan langit di atas serta dibelakang gunung juga diberi warna biru. Jadi antara figur dan latar belakang tidak bias dibedakan.

Kesesuaian dengan tema. Gambar yang sesuai dengan tema menunjukkan bahwa anak sudah bias memfokuskan perhatiannya pada suatu peristiwa dan mengekspresikannya dalam sebuah gambar. Suatu gambar dinilai bagus dalam aspek tema bila gambar itu memperlihatkan suasana pasar yang mana ada orang jualan buah-buahan, dan binatang. Sebab tema cerita yang diberikan pada saat *pre-test* dan *post test* adalah suasana pasar.

Kompleksitas gambar. Gambar yang kompleks menunjukkan anak mampu mengekspresikan banyak hal. Ini bisa terjadi kalau anak kaya dengan pengalamannya atau ia mendapatkan banyak stimulus yang menarik. Suatu gambar dinilai bagus dalam aspek kompleksitas bila memuat 6 sampai 12 benda yang ada, sesuai dengan cerita yang dibacanya. Bila jumlah benda yang ada dalam gambar kurang dari 6 maka gambar disebut sebagai miskin atau tidak kompleks. Dua benda utama itu disebut benda utama, sedangkan benda yang tidak termasuk 12 benda itu disebut benda tidak utama. Contoh benda tidak utama ialah burung, pesawat terbang, matahari, dan sebagainya. Penentuan kompleksitas gambar berdasarkan paling tidak 6 buah benda utama karena 6 adalah nilai tengah dari 12 (rata-rata). Adapun 12 benda itu ialah:

- | | | |
|---------|----------|--------------|
| • Ibu | • Rumah | • Nanas |
| • Titi | • Bis | • Kelinci |
| • Toto | • Apel | • Ayam |
| • Pasar | • Pisang | • Telur ayam |

Kompleksitas gambar hanya didasarkan pada benda utama karena benda yang tidak utama tidak tercantum dalam stimulus cerita. Gambar banyak memuat benda utama menunjukkan bahwa si pelukis mempunyai ingatan yang tajam, ketrampilan menggambarnya tinggi, dan mampu mengetahui hubungan antara stimulus (cerita) dan tugas yang harus dikerjakannya. Sebaliknya gambar yang memuat jauh lebih banyak benda tidak utama daripada benda utama menunjukkan si pelukis tidak memahami hubungan antara stimulus dan tugas yang harus dikerjakannya, rendahnya ketrampilan menggambar, kurang ada motivasi untuk menggambar, terpengaruh teman yang juga kurang terampil menggambar, malas, dan terlalu terpengaruh oleh pemahaman yang klasik. Gambar yang klasik itu lazimnya memuat benda-benda seperti dua buah gunung yang di tengahnya ada matahari yang bersinar dan jalan, kemudian di kanan kiri jalan ada sawah yang bertetak-petak.

Sistem penilaian sebuah gambar terdiri dari dua macam nilai yaitu 1 dan 0. Nilai 1 diberikan pada gambar yang memperlihatkan adanya aspek penataan warna, ada gerakan pada benda-benda utama, ada latar bciakang, dan kompleksitas benda lebih besar atau sama dengan 6 benda utama. Nilai 0 diberikan bila gambar tidak memperlihatkan lima ,pek terscbut. Jadi satu gambar d.anggap sukses bila mempunyai nilai maksimum yaitu S sedangkan gambar yang tidak sukses bernilai 0 untuk masing-masing aspek tersebut.

Ada tiga kriteria bagi anak yang hasil kerjanya tidak disertabn dalam analisa (drop) Yaitu : anak yang tidak mengikut, *pre-test* atau *post-test*, sehingga brya yang diperoleh tidak bias dibandingkan. Kemudian anak yang dalam proses menggambar ia mendapatkan bantuan dari pengasuh atau orang tua yang menunggui anaknya bersekolah. Terakhir adalah anak yang mengikuti kursus melukis disanggar, di luar sekolah. Criteria kedua dan ketiga penting dalam analisa hasil, sebab hasil gambar anak-anak masuk dalam kriteriaitu tidak mencerminkan keadaan yang sebenarnya.

Penelitian ini, dilakukan selama sembilan kali pcrtcman. Pertemuan pertama dan terakhir berisi *pretest* dan *posttes*. Pertemuan lainnya dalam bentuk mengajar anak-ana TK itu dalam bidang menggambar. Dalam pelajaran menggambar itu, berbagai kiat dilakukan untuk membuat anak semakin bersemangat dalam menggambar. Kiat-kiat !tu antara lain pujian, dorongan untuk memenuhi lima spek di atas, peminjaman pastel.

HASIL PENELITIAN

Pre-test, *post-test*, dan seluruh pelajaran menggambar ini diberikan pada han Rabu, yang mana kelas Nol Kecil dan Nol Besar dipisahkan. Karena itu kegiatan ini dapat dilangsungkan dengan intensif. Kelas Nol Kecil masuk pukul 07.30 - 09.00, dan kelas Nol Besar pukul 09.00 - 10.30. Jumlah total murid TK itu ialah 37 anak, yaitu 19 dan 18 anak masing-masing untuk kelas Nol Kecil dan Nol Besar. Jumlah total subyekpenelitian adalah 26 anak yang tebagi menjadi 12 dan 14 anak masing-masing untuk kelas Nol Kecil dan Nol Besar. Jumlah murid yang tidak disertakan dalam analisa adalah 11 anak (29.7%), yang terdiri dari 7 dan 4 anak masing-masing untuk kelas Nol Kecil dan Nol Besar. Ada tiga alasan untuk tidak menyertakan 11 anak tersebut. Pertama, anak-anak itu tidak mengikuti *pre-test* atau *post-test* secara lengkap, sehingga hasilnya tidak dapat dibandingkan. Kedua, anak-anak itu mendapat bantuan dari pengasuh atau orangtua yangmenungguinya di sekolah. Penunggu terpaksa membantunya karena anak-anak itu merengek-rengok tidak bisa mengerjakan tugas, rewel, dan akhirnya mengganggu konsentrasi teman lainnya. Ketiga, ada satu anak kelas Nol Besar yang mengikuti kursus melukis di luar sekolah. Hasil lukisannya memang nampak lebih menonjol daripada teman lainnya. Ia juga sering memenangkan berbagai lomba melukis untuk anak-anak.

Hasil *dari pre-test danpost-test* untuk semua murid secara keseluruhan tercantum pada Tabel 2, kelas Nol Kecil pada Tabel 3, dan kelas Nol Besar pada Tabel 4. Tabel 2 memperlihatkan bahwa secara keseluruhan, kegiatan menggambar di TK Indiryasana Maguwoharjo cukup berhasil meningkatkan kualitas hasil gambarnya. Berdasarkan perbandingan antara hasil pada *pre-test* dan *post-test*, terlihat bahwa daftar benda tak utama meningkat dari 12 menjadi 19 benda (58%). Hal ini menunjukkanbahwa secara keseluruhan anak mampu mengeluarkan kreativitasnya, sehingga

gambar menjadi lebih penuh (gambar tidak terasa kosong). Meskipun demikian, interpretasi itu harus dikontrol dengan perbandingan hasil gambar berdasarkan benda utamanya. Hasil *pre-test* dan *post test* menunjukkan bahwa tidak ada peningkatan jumlah benda utama. Dengan perkataan lain, kemampuan anak dalam menyerap cerita dan kemudian mengungkapkan pada gambar ternyata sama saja. Meskipun demikian, secara kualitas ada peningkatan mutu gambar. Hal ini dibuktikan dengan menurunnya *scrach* atau coretan-coretan yang sulit dipahami maknanya, yaitu dari 15.4% menjadi 11.5%. Ini berarti sepanjang tujuh kali pertemuan, anak telah berusaha memberi makna pada gambarnya.

Tabel 2. Hasil Analisa *Pre-test* dan *Post-test* pada Kegiatan Peningkatan Mutu Gambar di TK Indriyasana Yogyakarta (Kelas Nol Kecil & Nol Besar)

PRE-TEST (TOTAL)	POST-TEST (TOTAL)
<ul style="list-style-type: none"> Ada 12 benda tak utama yaitu matahari (46.2%), pohon/buah (38.5%), mega (30.8%). Benda lainnya <30% yaitu mobil, pesawat, bunga atau rumput, jalan, burung, kupu, gunung, meja, lampu, penunjuk jalan, angka, pelangi. 	<ul style="list-style-type: none"> Ada 19 benda tak utama yaitu matahari (50%), mega (46.2%), pohon (38.5%), tanaman/ bunga/ rumput (30.8%). Benda lainnya <30% yaitu jalan, burung/kupu, jendela/pintu / tangga, mobil / pesawat, wajah, gunung, ayunan, gedung, anjing, lampu lalu lintas, zebra cross, baju, antena TV, tas, dan huruf
<ul style="list-style-type: none"> Gambar klise = 7.7%- Scratch = 15.4%- Tak ada benda tak utama = 7.7%- Tak ada benda utama = 11.5% 	<ul style="list-style-type: none"> Gambar klise = 7.7%- Scratch = 11.5%- Tak ada benda utama = 19.2%
<ul style="list-style-type: none"> Daftar benda utama = 6 benda yaitu Titi (50%), Toto (50%), rumah (34.6%), buah di meja / pasar/warung / orang jualan (34.6%) dan benda lainnya <30% yaitu ibu, bis. 	<ul style="list-style-type: none"> Daftar benda utama = 6 benda yaitu rumah (46.2%), Toto (38.5%), Titi (34.6%) dan benda lainnya <30% yaitu ibu, buah-buahan yang dijual/warung, kelinci.
<ul style="list-style-type: none"> Rerata detil benda tak utama = 2.3 dengan 42.3% murid di atas rerata. Rerata detil benda utama — 1,9 dengan 69.2% murid di atas rerata. 	<ul style="list-style-type: none"> Rerata detil benda tak utama = 3.1 dengan 57.7% murid di atas rerata, Rerata detil benda utama = 1.5 dengan 38.5% murid di atas rerata.
<ul style="list-style-type: none"> Jumlah gambar dengan aspek: <ol style="list-style-type: none"> 1)Warna (57.7%) 2)Gerakan(53.8%) 3)latar belakang (7.7%) 4)Tema(11.5%) 5) Kompleksitas (3.8%) 	<ul style="list-style-type: none"> Jumlah gambar dengan aspek; <ol style="list-style-type: none"> 1)Warna (69.2%) 2) Gerakan (46.2%) 3) Latar belakang (30.8%) 4) Tema (7.7%) 5) Kompleksitas (3.8%)

Bukti selanjutnya bahwa kualitas gambar anak secara keseluruhan meningkat adalah dilihat dari aspek penataan warna (dari 57.7% menjadi 69.2%) dan latar belakang (dari 77% menjadi 30.8%). Data ini menunjukkan bahwa selama 7 kali pertemuan itu anak menjadi terlatih dalam

menyusun warna dan lebih tennotivasi untuk memberi warna pada latar belakangnya. Anak sudah menjadi lebih paham untuk membedakan antara benda-benda yang ingin ditonjolkan dan benda-benda yang tidak ingin ditonjolkan. Pada pelajaran pertama, terlihat bahwa anak-anak itu malas dalam memberi warna latar belakangnya. Mereka merasa lelah atau merasa tugas menggambarnya sudah selesai bila figurnya selesai. Adanya dorongan dari peneliti dan beberapa asisten telah berhasil membuat mereka bersedia mewarnai latar belakangnya. Kemudian anak-anak itu juga menjadi lebih berani dalam memberikan berbagai warna untuk satu benda/figur. Ini mungkin karena peneliti telah memfasilitasi murid-murid itu dengan menyediakan 48 warna crayon.

Mengenai turunnya aspekgerakan (dari 53.8% menjadi 46.2%) dan tema (dari 11.5% menjadi 7.7%) menunjukkan bahwa anak kurang konsentrasi dalam menggambar. Ini mungkin disebabkan oleh tiga faktor eksternal yang tidak bisa dikontrol. Pertama, tempat menggambar yang kurang nyaman, terutama pada saat *post-test* berlangsung yaitu di pendopo. Di Pendopo itu, sirkulasi udara memang menyenangkan, tetapi anak-anak nampaktersiksa dengan proses menggambar. Di pendopo itu tidak tersedia sarana meja, kursi, atau tikar. Akibatnya anakterpaksa harus membungkuk atau sambil tiduran untuk menyelesaikan gambarnya. Ini suatu posisi yang tidak nyaman untuk menggambar. Kedua, pendopo itu terletak di tengah pemukiman beberapa penduduk. Ada satu penduduk yang mempunyai anjing, dan anjing itu nampaknya terganggu dengan aktivitas murid dalam menyelesaikan gambarnya. Anak-anak itu tidak bisa diam dan tenang dalam menggambar. Mereka menggambar sambil mengobrol dengan teman, berjalan ke sana ke mari untuk meminjam peralatan menggambar atau sekedar melihat hasil karya teman. Akibatnya sepanjang kegiatan menggambar, anjing tersebut selalu menggonggong dengan keras. Tentu saja hal ini mengganggu konsentrasi anak. Ketiga, beberapa anak yang dahulu bersekolah di TK itu dan sekarang sudah duduk di sekolah dasar, datang melihat aktivitas menggambar itu. Akibatnya anak-anak TK itu merasa tidak nyaman dan tidak konsentrasi.

Tabel 3 memperlihatkan situasi yang tidak jauh berbeda dengan hasil kegiatan ini secara keseluruhan. Gambar *pada post-test* menunjukkan adanya peningkatan sebesar 83.3% untuk benda-benda takutama. Kemudian untuk benda-benda utama tidak menunjukkan adanya perubahan jumlah benda, *jugajumlah scratch* tetap sama yaitu 33.3%. Ada satu hal yang agak merisaukan yaitu munculnya satu gambar klasik *pada post-test*. Gambar klasik dalam hal ini ialah gambar yang memperlihatkan dua buah gunung, matahari di tengah, dan ada jalan yang membelah dua petak sawah. *Pada pre-test*, gambar semacam ini tidak niuncul. Ini menunjukkan bahwa anak tersebut terlalu dipengaruhi oleh pola pendidikan orangtuanyayangtradisional. Alasannya adalah anak-anak itu umumnya tinggal di kota, yang jauh dengan pemandangan klasik seperti itu. Bahkan mungkin saja anak itu belum pernah melihat pemandangan klasik secara nyata. Mcskipiin dcmikian anak b menggambar klasik seperti itu, mcnunjukkan kuatnya pcngaruh orang tua.

Tabel 3. Hasil Analisis Pre-test dan Post-test pada Kegiatan Peningkatan Mutu Gambar di TK Indriyasana Yogyakarta Kelas Nol Kecil.

PRE-TEST (KELAS NOL KECIL)	POST-TEST (KELAS NOL KECIL)
<ul style="list-style-type: none"> • Daftar benda tak utama = 6 benda yaitu matahari (41.7%), dan benda lainnya < 30% yaitu bunga/rumput, pohon, mega, angka, pelangi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Daftar benda tak utama = 11 benda yaitu jendela/pintu/tangga (33.3%), dan benda lainnya < 30% yaitu mobil/ pesawat, bunga/rumput/taman, matahan, jalan/tanah, mega, pohon, gunung, huruf, tas, antena TV
<ul style="list-style-type: none"> • Tak ada sama sekali benda tak utama = 25% - Scratch = 33.3% 	<ul style="list-style-type: none"> • Scratch = 33.3% - Gambar klasik = 8.3%
<ul style="list-style-type: none"> • Daftar benda utama = 4 benda yaitu Titi (66.7%), Toto (66.7%) dan benda lainnya < 30% yaitu rumah, Ibu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Daftar benda utama = 4 benda yaitu Toto (50%), Tin" (50%), dan benda lainnya < 30% yaitu rumah, ibu.
<ul style="list-style-type: none"> • Rerata detil benda tak utama = 1.1 dengan 25% murid di atas rerata. Rerata detil utama = 1.7 dengan 66.7% murid di atas rerata. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rerata detil benda tak utama = 1.8 dengan 41.7% murid di atas rerata. Rerata detil benda utama 1.5 dengan 50% murid di atas rerata.
<ul style="list-style-type: none"> • Jumlah gambar dg aspek: 1)Warna = 17% 2) Gerakan = 67% 3) Latar belakang = 0 4) Tema = 0 5) Kompleksitas = 0 	<ul style="list-style-type: none"> • Jumlah gambar dengan aspek: 1)Warna = 42% -2) Gerakan = 58% 3) Latar belakang = 0 4) Tema = 0 5) Kompleksitas = 0

Satu hal yang menggembirakan adalah meningkatnya keberanian murid dalam memberi warna. Hal ini terlihat dari hasil gambar anak berdasarkan aspek warna, ada peningkatan drastis yaitu dari 17% menjadi 42%. Ini menunjukkan bahwa anak bergairah menggambar dan bermain dengan warna, meskipun hasil gambar mereka tidak sesuai dengan tema yang diberikan peneliti.

Bagaimana dengan situasi pada kelas Nol Besar? Tabel 4 memperlihatkan bahwa keadaan pada kelas Nol Besar agak menggembirakan karena turunnya jumlah gambar klasik dari 14.3% menjadi 7.1% (1 anak). Murid kelas Nol Besar yang selalu menggambar klasik itu selalu mengeluh tidak bisa menggambar. Bila diminta untuk menggambar binatang (peajaran ke-4) atau buah-buahan (pelajaran ke-5) misalnya, maka ia akan ,eregek-regek terus. Ia baru berhenti merengek bila diijinkan membuat gambar klasik ,m. Bila hal itu didiamkan saja (tanpa ditolong oleh peneliti) maka ia akan mengganggu temannya. Temannya juga akan ikut terpengaruh menggambar klasik.

Tabel 4. Hasil Analisa *Pre-test dan Post-test* pada Kegiatan Peningkatan Mutu Gambar di TK Indriyasana Yogyakarta Kelas Nol Besar.

PRE-TEST (KELAS NOL KECIL)	POST-TEST (KELAS NOL BESAR)
<ul style="list-style-type: none"> • Daftar benda tak utama = 11 benda yaitupohon (57.1%), mega, matahari, mobil /pcsawat (masing-masing 50%), dan benda lainnya < 30% yaitu jalan, bunga/rumput, kupu/burung, gunung, meja, lampu jalan, penunjukjalan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Daftar benda tak utama =18 benda yaitumega (78.6%), matahari (71.4%), pohon (64.3%), burungfcupu (50%), jalan/ tanah, bunga/tanaman/rumput (masing-masing 35.7%) dan benda lainnya < 30% yaitu wajah, jendela/pintu/tangga, bendera, gedung, gunung, ayunan, anjing, lampu, zebra cross, baju, mobil/pesawat.
<ul style="list-style-type: none"> • Gambar klasik = 14.3%- Tak ada benda utama = 14.3% 	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar klasik = 7.1%- Tak ada benda utama = 21.4%
<ul style="list-style-type: none"> • Daftar benda utama = 6 benda yaiturumah (57.1%), buah di atas meja/pasar/waning /orangjualan (57.1%), Titi (35.7%), Toto (35.7%), dan benda lainnya < 30% yaitu bis dan Ibu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Daftar benda utama = 6 benda yaiturumah (64.3%), Toto (28.6%), Titi (21.4%), dan benda < 30% yaitu buah dalam keranjang/ waning/ pasar, Ibu, dan kelinci.
<ul style="list-style-type: none"> • Rerata detil benda tak utama = 3.3 dengan 57.1% murid di atas rerata. Rerata detil benda utama = 2.1 dengan 21.4% murid di atas rerata 	<ul style="list-style-type: none"> • Rerata detil benda tak utama = 4.3 dengan 35.7% murid di atasnya- Rerata detil benda utama = 1.5 dengan 28.8% murid di atas rerata.
<ul style="list-style-type: none"> •Jumlah karya dengan aspek <ol style="list-style-type: none"> 1)Wama = 93% 2) Gerakan = 57% 3) Latarbelakang = 14% 4) Tema = 21 % 5) Kompleksius = 7% 	<ul style="list-style-type: none"> • Jumlah karya dengan aspek: <ol style="list-style-type: none"> 1)Warna = 93% 2) Gerakan = 36% 3) Latar bclakang = 57% 4) Tema =14% 5) Kompleksitas = 7%

Hal lain yang menggembarikan pada kelas Nol Besar yaitu naiknya benda tak utama dari 8 menjadi 18 benda (63,6%) meskipun jumlah benda utama tetap yaitu 6. Selanjutnya kualitas gambar kelas Nol Besar ini memang lebih baik daripada kelas Nol Kecil(Tabel 4). Hal ini terlihat dengan terisinya aspek tema dan kompleksitas. Meskipun ada penurunan untuk aspek tema dan gerakan dari *pre-test* ke *pot-test*, namun untuk aspek latar belakan nilainya meningkat tajam yaitu dari 14% ke 57%. Ini menunjukkan bahwa anak-anak kelas Nol Besar masih mempunyai kemauan untuk menyelesaikan gambar, meskipun suasananya kurang kondusif (gonggongan anjing yang mengganggu, tidak ada sarana meja dan kursi, berkerumunnya anak-anak SD). Hasil gambarnya memang belum optimal, tetapi mereka menunjukkan ada kemauan. Hal ini juga ditunjukkan oleh satu

murid kelas Nol Besar yang selalu ditolong oleh peneliti atau temannya dalam pelajaran menggambar. Ini karena ia selalu mengeluh tidak mampu menggambar seperti yang diminta oleh peneliti. Namun pada saat *post-test* berlangsung, ia berusaha menggambar sendiri. Hasilnya adalah aspek warna muncul, dan 4 aspek lainnya bernilai nol. Meskipun demikian, yang patut dihargai adalah usahanya.

Satu hal yang mengherankan adalah kesukaan anak, baik kelas Nol Kecil maupun Nol Besar, untuk menggambar benda-benda tak utama seperti matahari (matahari yang tersenyum), mega, pohon (table 3 dan table 4). Jumlah anak yang suka menggambar benda-benda alam itu hampir separuhnya pada kelas Nol Besar. Hal itu juga terjadi pada *pre-test* dan *post-test*. Fenomena ini mengherankan karena stimulus cerita sama sekali tidak menceritakan tentang matahari, mega, pohon. Fenomena ini menunjukkan bahwa anak-anak itu memang sudah mengenal keindahan alam. Hal ini sesuai dengan tulisan Harris (1963;213) bahwa kesukaan anak-anak tentang keindahan alami, warna, dan desain gambar sudah lama diketahui dan hal itu sudah dilakukan semenjak taman kanak-kanak. Hal ini juga didukung oleh Tes Binet (tes kecerdasan untuk anak-anak) bahwa kesukaan anak-anak pada usia tahun mengenai keindahan benda-benda sudah bias dimulai pada usia 5 tahun.

DIKUSI DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisa data mengenai ketrampilan murid TK Jndriyasana Maguwoharjo dalam menggambar, dapat disimpulkan bahwa kualitas menggambar anak memang menjadi meningkat tajam dalam hal penataan warna benda dan latar belakang setelah mereka mendapat intervensi berupa stimulus cerita, pujian, dorongan, dan kiat-kiat menggambar yang lebih menarik. Sedangkan peningkatan kualitas gambar berdasarkan gerakan, tema dan kompleksitas ternyata tidak berhasil. Ketika tema gambar adalah bebas maka peningkatan kualitas gambar itu akan lebih terlihat daripada gambar dengan tema yang sudah ditentukan terlebih dahulu. Hal itu terbukti dengan meningkatnya detail benda-benda tak utama (benda-benda yang tidak ada dalam cerita). Bila tema sudah ditentukan terlebih dahulu - seperti misalnya suasana di pasar - maka anak-anak itu agak mengalami kesulitan. Meskipun benda-benda utama yang standar - figur Toto, Titi, Ibu, Rumah - sudah dapat dipenuhi dengan baik.

Kesukaran anak untuk menterjemahkan tema dalam sebuah gambar berdasarkan beberapa alasan. Pertama, tema yang diberikan terlalu sulit. Buktinya anak-anak hanya bisa menggambar benda-benda yang standar saja. Sedangkan benda-benda lainnya yaitu nanas, apel, ayam, kelinci, ternyata sulit diterjemahkan dalam gambar. Hanya ada satu anak saja yang mampu menggambar figur kelinci. Alasan **kedua**, anak-anak itu memang tidak terbiasa dengan metode cerita seperti dalam penelitian ini. Anak-anak mungkin lebih terbiasa dengan metode pemberian contoh di papan tulis. Adanya contoh ini akan membuat anak-anak lebih fokus pada tema, dan tidak melupakan detail benda-benda utama. Alasan **ketiga**, anak tidak terbiasa menggambar atau membentuk suatu benda. Pelajaran yang sering diberikan guru lebih sering berupa mewarnai daripada menggambar. Kegiatan mewarnai artinya benda-bendanya sudah tersedia dengan bentuk yang bagus, dan anak tinggal membubuhkan warna sesuai kesukaannya. Hal ini terbukti dari meningkatnya aspek penataan warna

dan latar belakang pada *post-test*. Seringnya kegiatan mewarnai ini mungkin erat hubungannya dengan kurang mampunya guru dalam memberikan pelajaran menggambar.

Alasan **keempat** yaitu lebih kuatnya pola tradisional pendidikan orangtua mengenai tema gambar daripada pola pendidikan dalam penelitian ini. Pola pendidikan orangtua yang tradisional terlihat dari keengganan anak dalam menggambar sesuai dengan tema yang diajarkan peneliti, dan anak dengan merengek-rengok meminta diijinkan menggambar dua gunung dengan matahari di tengahnya (gambar klasik). Hal ini sesuai dengan pendapat dari Harris (1963:229) bahwa simbol-simbol gambar sering muncul dalam gambar anak, dan hal itu dipengaruhi oleh kebudayaan. Dalam hal ini pola pendidikan tradisional orangtua termasuk dalam salah satu elemenkebudayaan. Namun pengaruh kebudayaan itu akan lebih jelas dalam gambar anak yang lebih dewasa daripada anak yang lebih muda usianya. Hal ini terbukti dengan lebih banyaknya gambar klasik pada kelas Nol Besar daripada kelas Nol Kecil. Alasan **kelima**, suasana dan situasi pada *saatpre-test dan post-test* tidak sama. *Pre-test* dilakukan di dalam kelas dan *post-test* dilakukan di pendopo yang tidak tersedia kursi, meja, suasana orang-orang yang menonton hasil kerja anak, dan anjing tetangga yang selalu menggonggong mengganggu konsentrasi anak.

Ada beberapa saran yang bisa dilakukan untuk mengatasi empat permasalahan yang menghadang bagi keberhasilan peningkatan kualitas menggambar anak. **Pertama**, penentuan tema hendaknya yang lebih akrab dengan kehidupan sehari-hari anak-anak yang masih suka bermain. Tema yang bisa ditawarkan yaitu "Taman bermain anak-anak", atau "Suasana bermain di sekolahku". Tema "Suasana di Pasar" terlalu sulit untuk anak-anak karena bisa saja mereka jarang pergi ke pasar. Saran **kedua**, metode pemberian contoh gambar bisa dicoba. Saran itu justru akan sangat bermanfaat bila men A penelitian yang akan datangnya yaitu "Perbedaan Kualitas Menggambar Anak-anak TK Metode Cerita dan Metode Pemberian Contoh". Saran **ketiga** yaitu metode gun, A mengajar gambar perlu diintervensi yaitu tidak terlalu banyak memberikan Del mewarnai tetapi pelajaran menggambar. Saran **keempat** yaitu memberikan dorongan yang lebih kuat pada anak-anak untuk tidak menggambar klasik. Alasannya gambar klasik itu sangat aneh bila digambar oleh anak-anak yang tinggalnya di tengah-tengah kota dan jarang melihat pemandangan sawah, gunung. Untuk itu teknik peneliti dan guru dalam membujuk anak perlu ditingkatkan lagi. Selain itu, perlu juga para orangtua murid diberi pembekalan tentang kiat-kiat mendorong anak dalam pelajaran menggambar terutama untuk tidak mengajarkan gambar-gambar klasik. Hal ini penting karena orangtua sering malas atau merasa tidak mampu dalam mendorong semangat menggambar pada anaknya. Daripada anak rewel dan orangtua kesulitan memberi contoh, lebih baik anak menggambar kesukaannya yaitu gambar klasik. Saran **kelima**, pemberian tugas menggambar pada *jpre-tof dan post-test* hendaknya sama situasi dan penataan ruangnya. Ini penting, untuk menghindari variabel eksternal yang tidak bisa dikendalikan dan mungkin saja mempengaruhi hasil eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Alberta Learning Curriculum Standard Branch. 2005. *Illustrative Examples for English Language Arts: Kindergarten to Grade 9*.
- Beal, Nancy and Gloria Bley Miller. 2003. *Rahasia Mengajarkan Seni Pada Anak di Rumah dan di Sekolah*. (Penerjemah Fretty H. Panggabean). Yogyakarta: Pripoebooks.
- Gage, NX. and David C. Berliner 1984. *Educational Psychology*. 3rd ed. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Greenway, Roger. 2005. *Reviewing Pictures: An Introduction to Creative Reviewing*, <http://reviewing.co.uk/pictures/intro.htm>
- Harris, Dale B. 1963. *Children's Drawings as Measures of Intellectual Maturity: A Revision and Extension of the Goodenough Drawing Test*. New York: Harcourt, Brace & World, Inc.
- Jarboe, Eve. 2002. *Art Therapy: A Proposal for Inclusion in School Settings*, <http://www.newhorizons.org/strategies/arts/jarboe.htm>
- Kompas. 1997. *Kualitas SDM Indonesia Peringkat 102*. 28 April, halaman 8.
- _____. 2005. *Rendah, peran Publik di Pendidikan Usia Dini*. 22 Maret, halaman 9.
- _____. 2005. *Asah Kecerdasan Etnos Melalui Cerita*. 17 Juli, halaman 32.
- Munandar, Utami S.C. 1988. "Memupuk Kreativitas Anak Usia Prasekolah". Dalam S.C. Utami Munandar (penyunting). *Kreativitas Sepanjang Masa*. Jakarta. Sinar Harapan. Halaman 37-49.