

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

THE INFLUENCE OF SOCIODRAMA TEACHING METHODS TOWARDS CHILDREN'S DRAWING CREATIVITY OF ASIH SEJATI KINDERGATEN'S GROUP B YOGYAKARTA

Oleh: Dyah Rini Setyowati, 10206244003, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, UNY, Indonesia, Dyahrinis@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran sociodrama terhadap kreativitas berkarya menggambar anak di kelompok B Taman Kanak-kanak Asih Sehati Yogyakarta. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan memberi *treatment* berupa pembelajaran sociodrama. Populasi penelitian keseluruhan siswa kelompok B di Taman Kanak-kanak Asih Sehati Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian melalui lembar observasi *checklist* ya dan tidak. Adapun metode dalam menganalisis data penelitian yaitu dengan uji *Paired-samples T test* dengan bantuan program SPSS for Windows 20.0. Hasil penelitian berdasarkan uji *Paired-samples T test* dapat diketahui bahwa nilai t sebesar -6.439 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,005$. Berikut ini merupakan indikator yang mampu meningkatkan kreativitas berkarya menggambar anak: (1) Indikator 1, garis sudah tidak coreng-coreng lagi. (2) Indikator 4, aspek warna belum ada hubungan tertentu dengan objek. (3) Indikator 5, gambar bagan makin dapat dikenali. Berdasarkan uji empiris sebelum dan sesudah diberi pembelajaran sociodrama, pembelajaran sociodrama mempengaruhi kreativitas berkarya seni menggambar anak pada indikator 1, 4 dan 5. Setelah dilakukan uji statistik dan uji empiris keduanya menunjukkan hasil yang sama, dengan demikian pembelajaran sociodrama berpengaruh terhadap kreativitas berkarya menggambar anak di kelompok B Taman Kanak-kanak Asih Sehati Yogyakarta.

Kata kunci: pembelajaran sociodrama, kreativitas berkarya menggambar

ABSTRACT

The research aims to discover The Influence of Sociodrama Teaching Methods towards Children's Drawing Creativity of Asih Sehati Kindergarten's Group B Yogyakarta. The type of the research in quasi experimental research by giving students a treatment in a form of sociodrama teaching methods. The population of this research is all member of group B Asih Sehati kindergarten. The method that is used in data collecting process is by using a "yes" or "no" checklist with observation sheets. Furthermore the method to analyze research data is Paired-samples T test with the help of SPSS for windows 20.0. The result of this research according to Paired-samples T test shows that t 's value -6.493 with significancy value $0,00 < 0,005$. These are the indicator which are able to improve students drawing creativity: 1) indicator 1, the lines are not scribbling anymore. 2) Indicator 4, the color aspect have not make any connection to the subject yet. 3) Indicator 5, drawing are getting esier to be recognized. According to an empirical test before and after given socoidrama method, influences students drawing creativity at indicator 1, 4 and 5. After it is tested statistically and empirically both are slowing a same result. These, sociodrama teaching method influences children's drawing creativity of Asih Sehati Kindergarten's Group B in Yogyakarta.

Keyword: Sociodrama methods, teaching, drawing creativity

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kreativitas berperan penting bagi anak untuk menghasilkan ide yang inovatif dan imajinatif. Kreativitas selain mampu melatih anak sejak dini untuk menyelesaikan permasalahan tertentu, hal tersebut dibutuhkan anak bagi tahap kehidupan selanjutnya. Kreativitas anak perlu digali dan dikembangkan karena tahap kehidupan selanjutnya akan terus berubah.

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

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

Pengembangan kreativitas khususnya berkarya menggambar anak yang tepat dan benar diharapkan dapat mengembangkan mental peserta didik seperti kepekaan estetik artistik, daya cipta, intuitif, imajinatif dan inovatif

terhadap lingkungannya sehingga kreativitas anak dapat berkembang secara optimal. Melalui perkembangan kemampuan dasar tersebut diharapkan memiliki kesiapan belajar di bidang yang lain, maka untuk menjembatani permasalahan di TK Asih Sejati Yogyakarta metode pembelajaran sosiodrama atau bermain peran diberikan untuk memberi stimulasi dalam mengembangkan kreativitas menggambar anak. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dilakukan penelitian tentang “Pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama Terhadap Kreativitas Berkarya Menggambar Anak pada Kelompok B Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta”.

B. Tujuan Penelitian

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

II. KAJIAN TEORI

A. Pengertian Taman Kanak-Kanak

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 27 Tahun 1990 (Patmonodewo, 2003: 59). Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, yang diselenggarakan di jalur pendidikan sekolah atau pendidikan luar sekolah. TK adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4 tahun sampai pendidikan dasar.

B. Sosiodrama

Sosiodrama atau permainan drama yang sering disebut “permainan pura-pura” adalah permainan aktif dimana anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi

yang seolah-olah hal itu memiliki atribut yang lain dari yang sebenarnya, bentuknya sering pula disebut “kreatif” (Hurlock, 1997: 329). Sosiodrama menurut Moeslichatoen (2004: 38) merupakan suatu kejadian yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak pada situasi tertentu, sehingga dapat dipakai oleh anak untuk mengembangkan daya khayal atau imajinasi sehingga dapat menghayati tujuan dari kegiatan tersebut.

C. Hakikat Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

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

2. Unsur Karakteristik Kreativitas

Berikut ini merupakan karakteristik kreativitas tersebut menurut Hurlock (1978: 5) adalah sebagai berikut:

- a) Kreativitas merupakan proses, bukan hasil.
- b) Proses itu mempunyai tujuan.
- c) Kreativitas mengarah ke penciptaan sesuatu yang baru, berbeda, dan karenanya unik bagi orang itu, baik itu bentuk lisan atau tulisan, maupun kongkret atau abstrak.
- d) Kreativitas timbul dari pemikiran divergen.
- e) Kreativitas merupakan suatu cara berpikir, tidak sinonim dengan kecerdasan, yang mencakup mental selain berpikir.
- f) Kreativitas merupakan kemampuan untuk mencipta, bergantung pada perolehan pengetahuan yang diterima.
- g) Kreativitas merupakan bentuk imajinasi yang dikendalikan, menjurus ke arah

beberapa bentuk prestasi, misalnya menggambar.

3. Kreativitas Anak

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

D. Tinjauan Gambar Anak

1. Gambar Anak

Usia 4-7 tahun adalah termasuk dalam masa pra bagan, yang terpenting dari masa pra bagan adalah cara berbeda dari gambar dimulai ciptaan sadar pada bentuk. Pada masa ini anak sadar bahwa membuat bentuk berawal dari hubungan dengan dunia sekitar lingkungan. Simbol dan coretan terkontrol serta terkait dengan lingkungan sekitar anak, coretan pada masa pra bagan sebagian besar terjadi karena aktivitas kinestetik (Lowenfeld dan Brittain, 1982: 205).

2. Periode Pra Bagan (*Preschematic Stage*)

Berlaku bagi anak usia 4-7 tahun (Taman kanak-kanak). Periode dimana anak mendapat kesempatan mencipta, menjelajah, bereksperimen, dan berbagai hal baru kaitannya dengan perkembangan jiwa, rasa, maupun emosi mereka. Ciri-ciri gambar anak pada tahap ini menurut pendapat Lowenfeld (1982: 205-217) yaitu: 1) Garis tidak coreng-coreng lagi. 2) Telah menggunakan bentuk-bentuk geometris untuk memberi kesan objek dari dunia sekitarnya. 3) Anak-anak lebih suka

menggambar apa yang dipikirkan daripada yang diamati 4) Aspek warna belum ada hubungan tertentu dengan objek. 5) Gambar anak pada usia 5 tahun, gambar bagannya makin dapat dikenali, misalnya gambar manusia, rumah dan pohon. 6) Anak mulai menggambar manusia walau masih sangat sederhana, umumnya simbol pertama yang diwujudkan yaitu manusia digambarkan dengan lingkaran untuk kepala dan dua garis vertikal untuk kaki.

3. Gambar Anak

a. Karakteristik Gambar Anak

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

- 1) Heroisme
- 2) Gaya Dekoratif
- 3) Gaya komik
- 4) Gaya potret

Komposisi karya seni rupa anak:

- 1) Komposisi ruang angkasa
- 2) *Jukta position*
- 3) Bertumpu pada garis tanah
- 4) Rebahan
- 5) *Setereo type*
- 6) X ray atau transparan

B. Penelitian yang Relevan

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

Niken Dita Kartika Damayanti (2013) dengan judul “Upaya Mengembangkan Nilai Keberanian Melalui Metode Bermain Peran Kelompok A di TK Kusuma II Babarsari Yogyakarta”. Tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan nilai keberanian dan kerjasama anak melalui metode bermain peran pada kelompok A di TK Kusuma II Babarsari Yogyakarta. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan

kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok A yang berjumlah 12 anak. Instrumen penelitian berupa angket, *check list* dan pedoman wawancara.

C. Kerangka Berpikir

Menggambar merupakan hal yang penting bagi anak, selain menyenangkan didalamnya terdapat proses kreativitas yaitu imajinasi yang membantu anak menghasilkan ide dalam berkarya. Berdasarkan observasi yang ditemui di lapangan, model pengembangan kreativitas menggambar yang digunakan masih sederhana dengan mendikte secara terus-menerus, selain itu setelah siswa diminta menggambar bebas siswa terlihat kebingungan mencari ide dan menuangkannya dalam bentuk gambar. Kreativitas berkarya menggambar pada anak perlu di tingkatkan, salah satunya dengan metode pembelajaran sosiodrama.

Metode pembelajaran sosiodrama digunakan sebagai stimulus agar anak selain itu anak dapat melatih imajinasi dan kreativitasnya, kemudian dilakukan pengujian kreativitas berkarya menggambar anak dengan memperhatikan kisi-kisi berikut: 1) Garis sudah lebih terkoordinasi. 2) Menggunakan bentuk geometris sederhana. 3) Anak-anak lebih suka menggambar apa yang dipikirkan dari pada yang diamati. 4) Aspek warna belum ada hubungan tertentu dengan objek. 5) Gambar sudah dapat dikenali, misalnya gambar rumah, pohon, manusia. 6) Anak mulai menggambar manusia walau masih sangat sederhana.

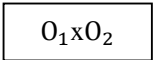
D. Hipotesis

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

III. CARA PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* dan dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode pembelajaran sosiodrama terhadap kreativitas berkarya menggambar anak pada Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta. Data-data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan rumus hubungan antara satu variabel bebas dengan satu variabel terikat. Design penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 5: Desain Penelitian

B. Variabel Penelitian

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

1. Variabel bebas (*independent variable*) merupakan variabel yang mempengaruhi perubahan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran sosiodrama dan dinotasikan dengan "X".
2. Variabel Terikat (*dependent variable*) Variabel terikat dalam penelitian ini ialah pembelajaran kreativitas berkarya menggambar anak yang dinotasikan dengan "Y".

C. Subjek Penelitian

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

D. Pengumpulan data

1. Instrumen Pengumpulan Data

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

diperlukan untuk mengukur kreativitas berkarya menggambar anak ditunjukkan pada tabel 2.

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

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

2. Validitas Instrumen

Uji validitas external dalam penelitian ini menggunakan pengujian *experts judgement* yaitu uji validitas yang dikonsultasikan dengan ahli, dalam penelitian ini konsultasi validitas external, dilakukan dengan Drs. Bambang Prihadi, M.Pd. Penilaian dari ahli ditujukan untuk melihat apakah instrumen yang telah disusun dapat digunakan atau tidak untuk mengetahui sejauh mana pengaruh metode pembelajaran sosiodrama terhadap kreativitas berkarya menggambar anak.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara memperoleh data pada sumber-sumber data yang telah ditentukan, dalam hal ini perlu menentukan metode-metode yang tepat untuk memperoleh data tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dengan menggunakan lembar observasi *checklist* ya dan tidak.

F. Tenik Analisis Data

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

1. Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku
2. Uji Normalitas
3. Uji Homogenitas
4. Uji Beda

Uji yang digunakan adalah *Paired-samples T test* dengan bantuan program SPSS 20,0 for Windows dengan taraf signifikansi 0,01, jika digambarkan dalam bagan maka akan terlihat seperti berikut.

Pretest		Posttest	
Kreativitas menggambar metode sosiodrama	berkarya anak tanpa pembelajaran	Kreativitas menggambar metode sosiodrama	berkarya anak dengan pembelajaran

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

G. Definisi Oprasional Variabel

1. Metode Pembelajaran Sosiodrama
2. Kreativitas Berkarya Menggambar Anak

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Data

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

a. Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku

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

	N	Min	Maxi	Mean	Std. Deviation
NILAI_ PRETE S	19	4.00	12.00	8.6842	1.97351
NILAI_ POSTE S	19	8.00	15.00	12.6842	1.94515
Valid N (listwise)	19				

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

Berdasarkan tabel 3, dapat disimpulkan bahwa setelah metode sosiodrama, nilai minimum, maksimum dan mean statistik mengalami peningkatan. Artinya nilai “ya” sesudah metode sosiodrama lebih besar dibandingkan sebelum metode pembelajaran sosiodrama dilaksanakan, Sehingga beberapa aspek kreativitas siswa yang sebelumnya memiliki nilai “tidak”, berubah menjadi “ya” setelah metode pembelajaran sosiodrama dilaksanakan. Kesimpulan sementara yang dapat diambil dari data tersebut bahwa metode pembelajaran sosiodrama mempengaruhi kreativitas berkarya menggambar anak kelompok B Taman Kanak-kanak Asih Sehati Yogyakarta, nilai “ya” sesudah dilaksanakannya metode pembelajaran sosiodrama lebih besar dibandingkan nilai

sebelum dilaksanakannya metode pembelajaran sosiodrama.

2. Uji Normalitas

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

Tabel 4: Tes Normalitas Data
Tests of Normality

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

a. Lilliefors Significance Correction

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

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan statistik uji *Levene* dengan bantuan program *SPSS 20,0 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,01. Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5: Homogenitas Satu Varians Pengamatan Sebelum dan Sesudah Sosiodrama

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable: NILAI

F	df1	df2	Sig.
.132	1	36	.718

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

4. Uji Beda

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

Tabel 6: Uji Beda dengan Paired Samples T-Test

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

Berdasarkan pada uji *Paired-samples T test* dapat diketahui bahwa nilai t sebesar -6,439 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 kurang dari 0,005 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran

sosiodrama terhadap kreativitas berkarya menggambar anak pada kelompok B Taman Kanak-kanak Asih Sejati Yogyakarta. Untuk melihat indikator sosiodrama yang berpengaruh terhadap kreativitas berkarya menggambar anak maka dilakukan uji terhadap setiap indikator sosiodrama dengan menggunakan statistik uji *Paired-samples T test* menggunakan bantuan *SPSS for Windows 20,0*. Hasil uji pengaruh setiap indikator sosiodrama dapat dilihat pada tabel 7.

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

		Paired Samples Test				t	df	Sig. (2 tailed)	
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
			Lower	Upper					
Paired 1	GARIS_PRE - GARIS_POST	-.69421	.82007	.19114	-1.07947	-.28895	-3.637	19	.002
Paired 2	GEOMETRI_PRE - GEOMETRI_POST	-.03263	.40463	.09283	-.24767	.14240	-.367	18	.378
Paired 3	IMAJINATIF_PRE - IMAJINATIF_POST	-.05263	.22942	.05263	-.16321	.05794	-1.000	18	.331
Paired 4	WARNA_PRE - WARNA_POST	-1.15789	.95819	.21982	-1.61973	-.69606	-5.267	18	.000
Paired 5	BAGAN_PRE - BAGAN_POST	-1.10526	.80930	.18567	-1.49533	-.71519	-5.953	18	.000
Paired 6	MANUSIA_PRE - MANUSIA_POST	-.94737	1.74718	.40083	-1.78948	-.10526	-2.364	18	.030

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa untuk indikator 1, 4, dan 5 memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,005 yaitu secara berturut-turut sebesar 0,002, 0,000, dan 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran sosiodrama berpengaruh terhadap kreativitas berkarya menggambar anak jika ditinjau dari indikator 1, 4 dan 5. Sedangkan untuk indikator 2, 3, dan 6 memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,025 yaitu berturut-turut sebesar 0,578, 0,331 dan 0,030 sehingga dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran sosiodrama tidak berpengaruh terhadap kreativitas berkarya menggambar anak jika ditinjau dari indikator 2, 3, dan 6.

H. Pembahasan Hasil Penelitian Berdasarkan Data Statistik

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

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

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

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











I. Pembahasan Hasil Penelitian



1. Berdasarkan Gambar Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Asih Sejati Yogyakarta

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

berdasarkan pembahasan hasil penelitian berdasarkan gambar anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Asih Sejati Yogyakarta pada tabel 8.

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

No	Karya Anak Berdasarkan Indikator	Keterangan
1.	Garis Sudah Tidak Coreng-coreng lagi.  Karya Atabik Denis, sebelum diberi metode sosiodrama	1. Garis yang dibuat belum terkoordinasi, dan masih seperti coretan. 2. Garis yang dibuat sudah dapat diidentifikasi bentuknya, namun masih didominasi coretan. 3. Garis pada bagian kepala kura-kura masih putus-putus. 4. Garis yang dibuat belum bervariasi.
	 Karya Atabik Denis, setelah diberi metode sosiodrama	1. Garis yang dibuat Atabik sudah lebih terkoordinasi, sudah tidak seperti coretan. 2. Gambar yang dibuat Atabik sudah dapat diidentifikasi sebagai bentuk, dominasi coretan sudah tidak ada lagi. 3. Garis sudah tidak putus-putus. 4. Garis yang dibuat Atabik sudah lebih bervariasi.
2.	Telah Menggunakan Bentuk Geometris Sederhana  Karya I Made, sebelum diberi metode sosiodrama	1. Bentuk pada gambar karya I Made sudah teridentifikasi. 2. Gambar karya I Made telah menggunakan bentuk geometris sederhana. 3. Objek pada karya I Made merupakan bentuk geometris sederhana yang dikombinasikan.
	Telah Menggunakan Bentuk Geometris Sederhana  Karya I Made, sebelum diberi metode sosiodrama	1. Bentuk pada gambar karya I Made sudah teridentifikasi. 2. Gambar karya I Made telah menggunakan bentuk geometris sederhana. 3. Objek gambar karya I Made merupakan bentuk geometris sederhana yang dikombinasikan.
3.	Anak Lebih Suka Menggambar Apa yang Dipikirkan Daripada yang Diamati  Karya Idham Rafi sebelum diberi metode sosiodrama	1. Objek pada gambar anak sudah teridentifikasi (walaupun belum semua). 2. Objek pada gambar Idham rafi berasal dari imajinasinya. 3. Gambar belum sesuai dengan tema yang ditentukan.
	 Karya Idham Rafi setelah diberi metode sosiodrama	1. Objek pada gambar anak sudah teridentifikasi seluruhnya. 2. Objek pada gambar Idham rafi berasal dari imajinasinya. 3. Gambar sudah sesuai dengan tema yang ditentukan.
4.	Aspek Warna Belum Ada Hubungannya Dengan Gambar  Karya Refaldi, sebelum diberi metode sosiodrama	1. Warna yang digunakan sudah sesuai dengan warna pada kenyataan. 2. Warna yang di bubuhkan pada gambar belum selesai. 3. Pewarnaan sesuai dengan keinginannya sendiri.
	 Karya Refaldi, setelah diberi metode sosiodrama	1. Warna yang digunakan tidak sesuai dengan kenyataan dan sesuai dengan keinginannya sendiri. 2. Perpaduan warna yang digunakan cukup menarik. 3. Refaldi mampu memadukan warna panas dan dingin kemudian di batasi dengan spidol hitam.
5.	Gambar Bagan Makin Dapat Dikenali  Karya Tanaya, sebelum diberi metode sosiodrama	1. Objek sudah dapat dikenali yaitu ubur-ubur, kura-kura dan bintang laut. 2. Objek pada gambar belum sesuai dengan tema yang telah ditentukan. 3. Objek pada gambar belum bervariasi.
	 Karya Tanaya, setelah diberi metode sosiodrama	1. Objek sudah dapat dikenali yaitu jerapah dan kupu-kupu. 2. Objek pada gambar sudah sesuai dengan tema yang telah ditentukan. 3. Objek pada gambar belum bervariasi.

<p>6. Anak Mulai Menggambar Manusia Walau Sangat Sederhana</p>  <p>Karya Ilham Bhanurasmi, sebelum diberi metode sosiodrama</p>	<p>1. Ilham Bhanurasmi belum menggambar objek manusia pada karya pertama ini.</p>
 <p>Karya Ilham Bhanurasmi, sebelum diberi metode sosiodrama</p>	<p>1. Ilham Bhanurasmi sudah menggambar objek manusia pada gambar ini. 2. Gambar manusia terdiri dari bulatan untuk kepala dan dua garis vertikal untuk kaki. 3. Gambar manusia sudah terdiri dari badan tangan serta rambut pada gambar. 4. Gambar manusia sudah lebih detail.</p>

J. Keterbatasan Penelitian

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

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

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

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

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian disarankan kepada:

1. Kepala Sekolah
 - a. Memberikan arahan kepada guru-guru untuk merancang kegiatan dengan metode pembelajaran sosiodrama yang melibatkan peran aktif siswa.
 - b. Menyediakan peralatan dan fasilitas untuk melakukan metode pembelajaran sosiodrama.
2. Bagi Guru Taman Kanak-Kanak

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

Pengaruh Sosiodrama terhadap Kreativitas Menggambar Anak 11
(Dyah Rini Setyowati)

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

_____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Cambell, D. 1986. *Mengembangkan Kreativitas*. Penerjemah Mangunhardjana. Yogyakarta: Kanisius.

Pamadhi, Hajar. 2007. *Konsep Pendidikan Seni Rupa*.

Pamadhi, Hajar. dan Evan, Sukardi. 2008. *Seni Ketrampilan Anak*. Yogyakarta: Universitas Terbuka.

Hurlock, Elizabeth. B. 1997. *Perkembangan Anak*. (Terjemahan dr. Meitasari Tjandrasa dan Dra. Muchlichah Zarkasih. Jilid I Edisi ke enam. Jakarta: Erlangga.

_____. 1997. *Perkembangan Anak*. (Terjemahan dr. Meitasari Tjandrasa dan Dra. Muchlichah Zarkasih. Jilid II Edisi ke enam. Jakarta: Erlangga.

Yogyakarta, Oktober 2015

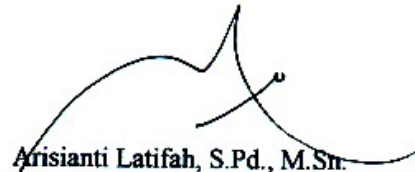
Mengetahui

Dosen Pembimbing,



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

Reviewer,



Arisianti Latifah, S.Pd., M.Sn.
NIP: 19760131 200112 2 002