

## **Pembelajaran Menggambar Berbasis Cerita di Taman Kanak-Kanak**

**Prayitno**

Program Studi PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

Jalan Colombo No. 1 Yogyakarta, Indonesia

E-mail: prayprayitno576@uny.ac.id

---

---

### **ARTICLE INFO**

#### **Article history:**

*Received: 9-12-2019*

*Revised: 16-12-2019*

*Accepted: 23-12-2019*

#### **Keywords:**

*pembelajaran menggambar, cerita, pendidikan anak usia dini.*

### **ABSTRACT**

Cerita merupakan salah satu hal yang sangat disukai anak-anak, apalagi cerita yang disampaikan bertema yang disukai anak-anak. Ketika anak-anak menggambar dan mewarnai, cerita berfungsi sebagai media anak untuk mengungkapkan serta mengekspresikan hasil karya gambarnya. Tujuan penulisan artikel penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan atau menggambarkan bagaimana pembelajaran menggambar berbasis cerita di salah satu sekolah TK swasta di Kota Bandung. Penelitian ini menggunakan metode evaluatif. Fokus kajian penelitian ini meliputi desain pembelajaran, proses pembelajaran dan hasil dari pembelajaran menggambar berbasis cerita. Desain pembelajaran yang dibuat supaya anak bisa mengenal karakteristik binatang khususnya binatang yang bisa terbang, hal ini diekspresikan melalui gambar dan imajinasi anak. Proses pembelajaran ini bisa dijadikan referensi serta dapat membantu guru dalam menyampaikan pelajaran, karena dengan media cerita pelajaran akan lebih mudah diserap oleh anak. Hasil dari pembelajaran ini dapat meningkatkan anak terutama level taman kanak-kanak dalam mengembangkan daya imajinasi dan menghasilkan karya gambar yang bervariasi sesuai dengan gaya gambar masing-masing anak.

---

*Stories are one thing that children really like, especially stories that are delivered with themes that are liked by children. When children draw and color, stories function as children's media to express the work of their drawings. The purpose of writing this research article is to describe how story-based drawing learning is done in one private kindergarten in Bandung. This study uses an evaluative method. The focus of this research study covers the learning design, the learning process and the results of story-based drawing learning. Learning designs are made so that children can recognize the characteristics of animals, especially animals that can fly, this is expressed through the images and imagination of children. This learning process can be used as a reference and can help the teacher deliver the lesson, because with the media the lesson will be more easily absorbed by children. The results of this learning can improve children, especially the level of kindergarten in developing the imagination and produce varied drawings in accordance with the style of drawing each child.*

---

---

### **PENDAHULUAN**

Taman kanak-kanak adalah termasuk pendidikan anak usia dini. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Karena itulah, maka usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas), yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik (Isjoni, 2010: 24). Begitu pentingnya pendidikan anak usia dini untuk perkembangan anak, terutama jenjang taman kanak-kanak.

Proses belajar anak usia dini diharapkan dapat membantu tumbuh kembang anak secara optimal, makna belajar menurut Uno menjelaskan belajar pada dasarnya kegiatan yang sengaja dilakukan oleh sumber belajar (pengajar) dengan peserta belajar untuk membuahkan hasil yang berkaitan dengan pengetahuan, keterampilan, perilaku, serta nilai guna mencapai tujuan tertentu (2008: 54).

TK D adalah salah satu lembaga pendidikan anak usia dini swasta di Kota Bandung. Di dalam pembelajarannya terdapat mata pelajaran seni rupa. Mata pelajaran tersebut terdiri kerajinan tangan, mewarnai, melukis, dan menggambar. Dalam proses pembelajaran menggambar guru merasa sulit untuk mengajarkan menggambar terhadap anak didiknya. Hal ini dikarenakan tidak semua guru TK bisa menggambar. Sehingga pembelajaran menggambar di TK D ini tidak berjalan maksimal. Kebanyakan karya yang dihasilkan adalah kerajinan tangan di antaranya mozaik, menempel, menggunting, dan karya kerajinan lainnya yang bisa diajarkan oleh gurunya. Kerajinan tangan tersebut juga dapat membantu perkembangan anak, seperti motorik halus, daya imajinasi anak, dan sebagainya.

Selain kerajinan tangan, pembelajaran menggambar sangat membantu perkembangan anak di usia kanak-kanak. Kam Ching (2002: 1) menyatakan bahwa menggambar merupakan proses membuat goresan pada suatu bidang untuk menghasilkan tiruan objek tertentu, pada hakikatnya proses menggambar berawal dari mengamati, menggambarkan, serta menyajikan objek yang di amati. Manfaat yang dapat diperoleh dalam menggambar adalah melatih dasar motorik halus, melatih daya khayal dan imajinasi, melatih kemampuan berbahasa, melatih fokus, melatih koordinasi antara tangan dan mata, serta melatih kesabaran. Media gambar juga dijelaskan oleh Tabrani (2014: 90) gambar bagi anak adalah bentuk media komunikasi dan bercerita melalui bahasa rupa yang dituangkan dalam gambar. Sedangkan pendapat Davido (2012: 19) bahwa garis merupakan simbol yang memiliki makna bagi yang membuatnya. Terkadang garis yang tebal ataupun tipis memvisualkan ekspresi pembuatnya.

Hal lain diungkapkan Kellog dalam Dewobroto (2005: 24) coretan merupakan konstruksi utama suatu karya seni anak-anak. Sejak anak menemukan apa bentuk dan keinginan menggoreskan garis-garis pada kertas, ia menemukan sesuatu yang tak pernah lepas, saat itulah ia menemukan karya seni. Terkadang dalam pembelajaran menggambar anak merasa sulit untuk membayangkan bagaimana bentuk objek yang akan digambar. Anak-anak dapat membayangkan objek gambar apabila mereka diberi rangsangan oleh gurunya. rangsangan tersebut berupa cerita, dikarenakan cerita sangat disukai anak-anak. Selain dapat membayangkan objek gambar, cerita juga dapat melatih mengungkapkan ekspresi gambar anak.

Dalam kamus Bahasa Indonesia (2014: 143) cerita artinya dongeng yang belum tentu keabsahannya". Menurut Tim Pena Cendekia (2013: 8) cerita adalah sebuah seni untuk menyajikan segala sesuatu dalam bentuk lisan ataupun tulisan terhadap orang lain, pada umumnya sumber yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan. Sedangkan Latif, dkk (2013: 111) mengatakan bahwa bercerita adalah cara bertutur dan menyampaikan cerita atau memberikan penjelasan secara lisan. Bercerita juga merupakan cara untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Dan Fauziddin (2014: 17) berpendapat cerita merupakan media yang paling tepat untuk menyampaikan pelajaran kepada anak-anak, karena melalui media ini si pembawa cerita dapat mengajak anak untuk membayangkan perilaku seseorang yang menjadi tokoh idola dan menjadi panutannya. Ada beberapa manfaat mendongeng dan bercerita untuk anak, yaitu dapat merangsang kekuatan berpikir, sebagai media yang efektif, mengasah kepekaan anak terhadap bunyi-bunyian, menumbuhkan minat baca, menumbuhkan rasa empati, menambah kecerdasan, menumbuhkan rasa humor yang sehat. Sedangkan manfaat untuk guru dan orang tua adalah menambah pengetahuan, dekat dengan anak, dan mudah memberikan pelajaran (Tim Pena cendekia: 2013).

Dari ungkapan di atas dapat disimpulkan bahwa cerita adalah suatu cara untuk menyampaikan sesuatu baik lisan atau tulisan yang di sampaikan secara menarik dan berkesan berdasarkan fakta atau khayalan, selain itu dalamnya terdapat nilai-nilai, ilmu, pesan, nasihat dan sebagainya.

Dari uraian di atas, penulis mencoba melakukan penelitian pembelajaran menggambar berbasis cerita di si salah satu sekolah TK swasta (TK D) di Kota Bandung. Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat membantu guru TK D dalam pembelajaran menggambar dan pembelajaran menggambar bisa berjalan dengan optimal, serta memiliki pengaruh terhadap perkembangan anak dengan baik.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode evaluatif, dengan pendekatan kualitatif. Menurut Arikunto (2010: 41) menjelaskan bahwa penelitian evaluatif merupakan suatu yang dilakukan serta memiliki tujuan untuk mengukur keterjaya sebuah proses pembelajaran. Kegiatan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data atau informasi, kemudian dibandingkan dengan kriteria, terakhir diambil kesimpulan, dan kesimpulan inilah yang dijadikan sebagai hasilnya. Sugiyono (2008: 9) menjelaskan

bahwa:

Penelitian kualitatif adalah obyek yang diteliti dikembangkan sesuai dengan fakta-fakta yang ditemukan dilapangan, kemudian dijadikan sebagai hipotesis atau teori. Dalam penelitian ini tidak dimanipulasi oleh peneliti, akan tetapi sumber data yang dihasilkan adalah data yang sebenarnya dengan mencari buku-buku sumber yang sesuai, bertanya kepada nara sumber, menganalisis, mendokumentasi, dan meninjau langsung ke lapangan.

Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah observasi langsung ke TK D dan subjek penelitian ini berjumlah 11 anak. Selama proses pembelajaran peneliti menerapkan pembelajaran menggambar berbasis cerita. Peneliti dibantu asisten selama proses penelitian, untuk membantu mendokumentasi kegiatan. Selain itu peneliti menggali informasi dari guru wali kelas yaitu Ibu M dan Ibu T, mengenai karakteristik anak dan hasil pembelajaran ini. Karya anak kemudian dibandingkan dengan kriteria yang dibuat peneliti. Setelah itu diambil kesimpulan sebagai hasil penelitian ini.

Untuk memperoleh data yang diinginkan, peneliti melakukan teknik pengumpulan data di antaranya adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti melakukan observasi langsung serta berperan sebagai pengajar gambar di TK D. Wawancara yang dilakukan adalah untuk menggali informasi seputar perkembangan anak di TK D, dengan guru wali kelas TK yaitu Ibu M dan Ibu T. Selain observasi dan wawancara, teknik pengumpulan data yang tidak kalah pentingnya adalah dokumentasi. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data dengan memotret proses kegiatan menggambar dan mempelajari karya gambar yang dihasilkan setiap anak, yang telah mengikuti pembelajaran menggambar berbasis cerita. Hasil dari dokumentasi ini diolah dan dijadikan hasil atau temuan dalam penelitian pembelajaran menggambar berbasis cerita di Taman Kanak-kanak.

Dalam melakukan penelitian ini dibutuhkan instrumen penelitian. Supaya memudahkan penelitian pembelajaran menggambar berbasis cerita di TK D mendapat data yang akurat, maka peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa tabel rubrik penilaian gambar anak dan tabel pedoman penilaian. Di dalam instrumen tersebut terdapat kompetensi yang harus dicapai di antaranya objek gambar, harmonisasi warna, imajinasi, dan kemampuan bercerita. Hal tersebut dapat menjadi acuan atau tolak ukur untuk menganalisis dan mendapatkan hasil penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pembelajaran menggambar berbasis cerita dibuat dalam tiga pertemuan yang disusun dengan bentuk RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Pertemuan pertama menggambar lebah, pertemuan kedua menggambar kepik, dan pertemuan ketiga menggambar capung. Tema gambar pada tiga minggu atau tiga pertemuan tersebut adalah binatang yang bisa terbang atau memiliki sayap. Kompetensi yang harus dicapai oleh siswa dalam pembelajaran ini adalah siswa mampu menyebutkan karakteristik binatang tersebut dengan menggambar objek gambarnya (yaitu dalam bentuk sayap, bentuk kepala, bentuk kaki, dan bentuk badan), siswa mampu mewarnai objek gambar dan latar belakang gambar, siswa mampu mengembangkan imajinasi dari objek gambar tersebut, dan yang terakhir siswa mampu menceritakan karya gambar yang telah dibuat.



Gambar 1. Anak Menceritakan Hasil Karya Gambarnya di Depan Kelas  
Waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran ini adalah 60 menit setiap kali pertemuannya dengan

rincian Pembukaan (10 menit) di dalamnya terdapat kegiatan pembuka, membaca doa dan menyampaikan materi yang akan dipelajari melalui cerita. Kegiatan inti (45 menit) yaitu menjelaskan langkah-langkah bagaimana menggambar objek gambar sesuai tema yang ditentukan, mewarnai gambar yang sudah dibuat, menceritakan hasil karya gambar di depan teman-teman dan gurunya oleh anak, dan guru melakukan bimbingan selama proses pembelajaran. Penutup (5 menit) yaitu menjelaskan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode cerita, praktek dan tanya jawab. Metode ini diharapkan mampu membantu proses pembelajaran dengan baik. Penerapan metode ini lebih banyak cerita dan prakteknya, sedangkan untuk tanya jawab hanya untuk anak yang belum mengerti dan bertanya.

Media yang digunakan anak dalam pembelajaran menggambar berbasis cerita adalah kertas gambar ukuran A5, pensil, spidol, penghapus, dan krayon atau pensil warna. Menggunakan kertas gambar ukuran A5 dipilih, supaya dalam waktu 60 menit kegiatan pembelajaran sudah selesai dan anak tidak kecapean dengan media kertas diberikan.

Dalam menilai dan mengevaluasi hasil gambar anak pembelajaran ini menggunakan tabel rubrik penilaian dan tabel pedoman penilaian. Tabel rubrik penilaian meliputi aspek objek gambar, harmonisasi warna, imajinasi, dan kemampuan bercerita. Sedangkan tabel pedoman penilaian untuk menentukan kriteria nilai Amat baik, Baik, Cukup, atau Kurang.

Tabel 1. Rubrik Penilaian

Aspek Penilaian	Deskripsi	Skor	Jumlah Skor Setiap Aspek
Objek Gambar	Objek gambar yang dibuat terlihat bentuknya	5 - 15	10 - 30
	Objek gambar yang dibuat mendekati binatang aslinya	5 - 15	
Harmonisasi Warna	Perpaduan warna antara objek gambar dan latar belakang gambar tidak saling tumpang tindih	5 - 15	10 - 30
	Pemilihan warnanya tidak terang semua dan tidak gelap semua	5 - 15	
Imajinasi	Menambahkan variasi atau pendukung pada gambar	5 - 15	10 - 30
	Adanya sesuatu yang menjadikan gambar tersebut unik	5 - 15	
Kemampuan Bercerita	Kemampuan berbahasa, antara gambar dan cerita ada kesesuaian	2 - 5	5- 10
	Bisa menjelaskan isi gambar yang dibuatnya dengan baik	3 - 5	
<b>Total</b>			<b>35 - 100</b>

Tabel 2. Pedoman Penilaian

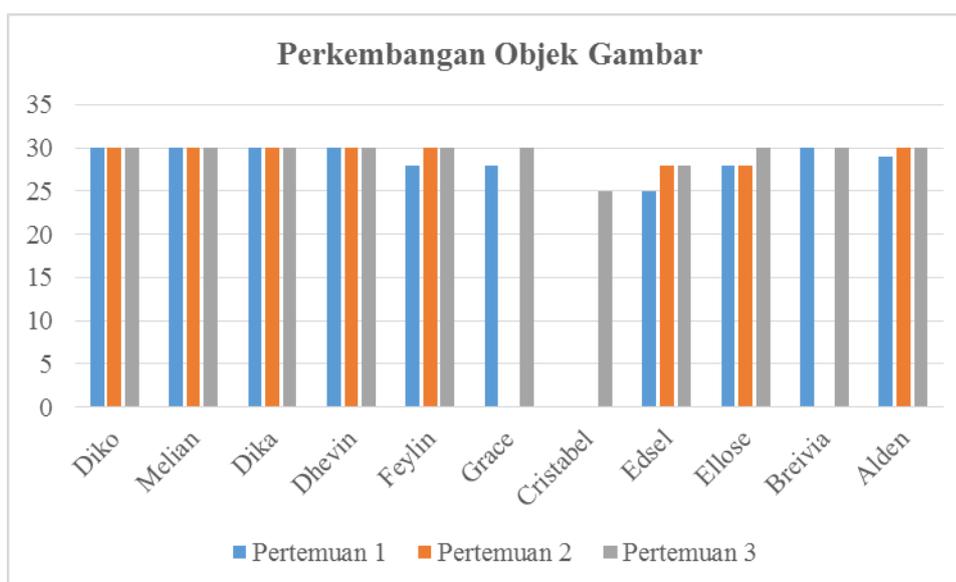
Rentang Skor	Kriteria
91-100	Amat Baik
80-90	Baik
60-79	Cukup
59-keawah	Kurang

Tabel 3. Hasil Penilaian Gambar Anak

Nama Anak	Aspek Penilaian												Jumlah Nilai		
	Objek Gambar			Harmonisasi Warna			Imajinasi			Kemampuan Bercerita			P.1	P.2	P.3
	P.1	P.2	P.3	P.1	P.2	P.3	P.1	P.2	P.3	P.1	P.2	P.3			
Diko	30	30	30	30	30	30	30	30	30	10	10	10	100	100	100
Melian	30	30	30	30	30	30	30	30	30	10	10	10	100	100	100
Dika	30	30	30	30	30	30	28	28	30	8	10	10	96	98	100
Dhevin	30	30	30	30	30	30	30	30	30	10	10	10	100	100	100

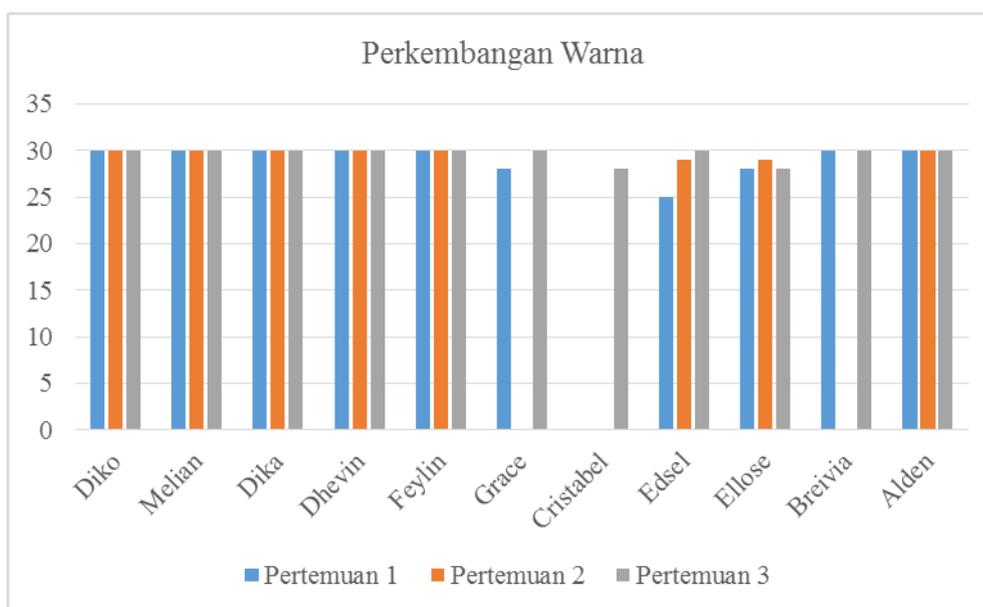
Feylin	28	30	30	30	30	30	28	30	30	10	10	10	<b>96</b>	<b>100</b>	<b>100</b>
Grace	28	-	30	28	-	30	25	-	25	5	-	8	<b>86</b>	-	<b>93</b>
Cristabel	-	-	25	-	-	28	-	-	28	-	-	8	-	-	<b>89</b>
Edsel	25	28	28	25	29	30	28	30	30	8	10	10	<b>86</b>	<b>97</b>	<b>98</b>
Ellose	28	28	30	28	29	28	30	30	30	10	10	10	<b>96</b>	<b>97</b>	<b>98</b>
Breivia	30	-	30	30	-	30	30	-	30	10	-	10	<b>100</b>	-	<b>100</b>
Alden	29	30	30	30	30	30	28	30	30	10	10	10	<b>97</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Keterangan: **P.1** (Pertemuan ke-1), **P.2** (Pertemuan ke-2), **P.3** (Pertemuan ke-3)



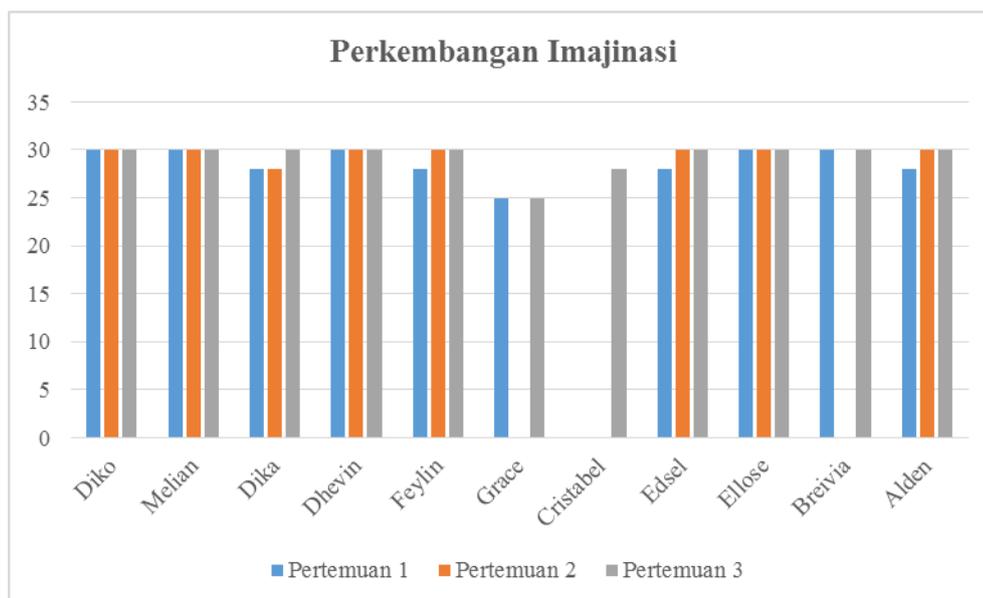
Gambar 2. Analisis Hasil Perkembangan Objek Gambar Setiap Anak Pertemuan 1 Sampai 3

Dari analisis perkembangan membuat objek gambar di atas pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir dapat disimpulkan bahwa perkembangan bentuk objek gambar dari sebelas anak yang ikut kegiatan menggambar terdapat lima anak yang stabil perkembangannya dalam mempertahankan skor maksimal, yaitu Diko, Melian, Dika, Dhevin, dan Breivia. Sedangkan yang perkembangannya terdapat peningkatan dari di bawah skor maksimal ke arah yang mendekati atau menyentuh skor maksimal ada lima anak yaitu Feylin, Grace, Edsel, Ellose, dan Alden. Dan ada satu anak yang perkembangannya masih di bawah skor maksimal yaitu Cristabel.



Gambar 3. Analisis Hasil Perkembangan Warna Anak Pertemuan 1 Sampai 3

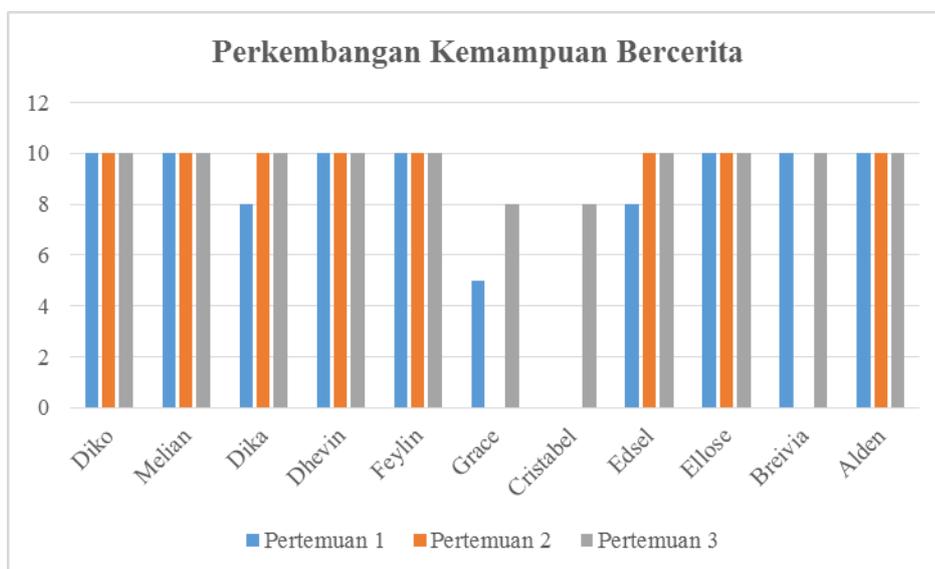
Dari analisis perkembangan kemampuan mewarnai pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan mewarnai dari sebelas anak yang ikut kegiatan menggambar terdapat tujuh anak yang stabil perkembangannya dalam mempertahankan skor maksimal, yaitu Diko, Melian, Dika, Dhevin, Feylin, Breivia, dan Alden. Anak yang perkembangannya terdapat peningkatan dari di bawah skor maksimal ke arah yang mendekati atau menyentuh skor maksimal ada dua anak yaitu Grace, dan Edsel. Terdapat satu anak yang perkembangan kemampuan mewarnainya naik turun, yaitu Ellose. Dan ada satu anak yang perkembangannya masih di bawah skor maksimal yaitu Cristabel.



Gambar 4. Analisis Hasil Perkembangan Imajinasi Anak Pertemuan 1 Sampai 3

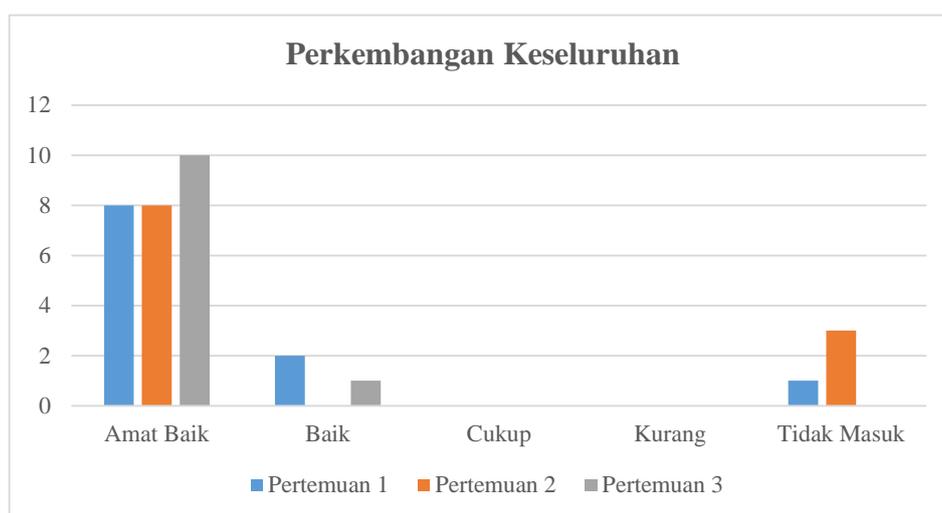
Dari analisis perkembangan kemampuan berimajinasi anak pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan berimajinasi dari sebelas anak yang ikut kegiatan menggambar terdapat lima anak yang stabil perkembangannya dalam mempertahankan skor maksimal, yaitu Diko, Melian, Dhevin, Ellose dan Brevia. Sedangkan yang perkembangannya terdapat peningkatan dari di bawah skor maksimal ke arah yang mendekati

atau menyentuh skor maksimal ada empat anak yaitu Feylin, Edsel, Ellose, dan Alden. Dan ada dua anak yang perkembangannya masih di bawah skor maksimal yaitu Grace dan Cristabel.



Gambar 5. Analisis Hasil Perkembangan Kemampuan Bercerita Anak Pertemuan 1 Sampai 3

Dari analisis perkembangan kemampuan bercerita anak pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan bercerita anak dari sebelas anak yang ikut kegiatan menggambar terdapat tujuh anak yang stabil perkembangannya dalam mempertahankan skor maksimal, yaitu Diko, Melian, Dhevin, Feylin, Ellose, Breivia dan Alden. Sedangkan yang perkembangannya terdapat peningkatan dari di bawah skor maksimal ke arah yang mendekati atau menyentuh skor maksimal ada tiga anak yaitu Dika, Grace, dan Edsel. Terdapat satu anak yang perkembangannya masih di bawah skor maksimal yaitu Cristabel.



Gambar 6. Analisis Hasil Perkembangan Kemampuan Keseluruhan Anak Pertemuan 1 Sampai 3

Perkembangan secara keseluruhan dari semua aspek dapat disimpulkan bahwa pertemuan pertama terdapat delapan anak yang mendapat kriteria Amat Baik dan dua orang mendapat kriteria Baik (satu anak tidak masuk), pertemuan kedua terdapat delapan anak yang mendapat kriteria Amat Baik (tiga anak tidak masuk), pertemuan ketiga terdapat sepuluh anak yang mendapat kriteria Amat

Baik dan satu anak yang mendapat kriteria Baik. Hasil ini dilihat berdasarkan proses pengamatan selama pembelajaran dan melalui penilaian karya gambar anak yang dilakukan oleh peneliti.

#### **Pembahasan**

Dari hal tersebut dapat ditafsirkan pembelajaran menggambar berbasis cerita ini menghasilkan pengaruh perkembangan serta peningkatan yang sangat baik terhadap anak dalam kemampuan menggambar. Penelitian ini sejalan dengan konsep teori yang dipaparkan oleh Tim Pena Cendekia, 2013; Latif, dkk, 2013; dan Fauziddin 2014. Menjelaskan bahwa bercerita sangat efektif dalam membantu proses pembelajaran, karena materi yang disampaikan akan lebih mudah diserap oleh anak.

Dari pertemuan awal sampai akhir pembelajaran menggambar berbasis cerita, perkembangan gambarnya meningkat. Perkembangan tersebut diukur dari perkembangan garis setiap anak mulai menunjukkan garis yang tegas dan percaya diri. Perkembangan imajinasi anak dapat dilihat dari bervariasinya gambar yang dihasilkan setiap anak. Perkembangan warna juga sudah menunjukkan warna-warna yang harmonis. Gambar pertemuan terakhir sebagian besar lebih detail dan karakternya sudah lebih baik, dibandingkan dengan hasil gambar pada pertemuan pertama.

Pembelajaran menggambar berbasis cerita di TK D telah membuktikan bahwa dengan media cerita anak akan antusias mengikuti pembelajaran, materi yang disampaikan guru akan lebih mudah diserap anak, membantu perkembangan anak dalam kemampuan berbahasa (menceritakan karya gambar), melatih dasar motorik halus anak, melatih dan merangsang daya khayal atau imajinasi, melatih koordinasi antara mata dengan tangan, dan melatih sensitifitas terhadap warna.

#### **SIMPULAN**

Dari kajian pustaka dan penelitian langsung di TK D dari perencanaan pembelajaran, aplikasi pembelajaran dan hasil karya gambar anak dapat disimpulkan, bahwa pembelajaran menggambar berbasis cerita membantu guru dalam menyampaikan pelajaran gambar. Dengan cerita dan gambar materi pelajaran akan lebih mudah diserap dan dipahami oleh anak. Dengan kalimat panjang sekalipun yang diungkapkan guru belum cukup untuk anak menjadi mengerti, akan tetap dengan media rupa (gambar) anak lebih cepat mengartikannya.

Selain itu pembelajaran menggambar berbasis cerita juga berperan membantu perkembangan anak dalam kemampuan berbahasa (menceritakan karya gambar), melatih dasar motorik halus anak, melatih dan merangsang daya khayal atau imajinasi, melatih koordinasi antara mata dengan tangan, dan melatih sensitifitas terhadap warna.

Saran dari peneliti adalah perbanyak guru taman kanak-kanak yang bisa menggambar dan menyampaikan dengan baik kepada anak didiknya. Karena yang peneliti temui di lapangan guru yang bisa menggambar masih kurang. Hal ini akan berpengaruh terhadap pembelajaran, sejatinya anak usia dini menyukai gambar apalagi gambar bercerita yang dilakukan oleh gurunya.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih yang pertama ditunjukkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan nikmat sehat kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan karya tulis ini. Karya tulis ilmiah ini juga tidak luput dari bantuan orang lain. Sebagai penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah TK yang telah memberikan izin, sehingga karya tulis ilmiah atau penelitian ini berjalan dengan lancar dan selesai.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustin, R. (2014). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Serba Jaya.  
Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.  
Davido, R. (2012). *Mengenal Anak Melalui Gambar*. Jakarta: Salemba Humanika.  
Dewobroto, B. T. (2005). Gaya Lukisan Anak-Anak sebagai Acuan Penciptaan Karya Seni Lukis. *SURYA SENI Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni*, 1 (1), hlm. 19-33.  
Fauziddin, M. (2014). *Pembelajaran PAUD Bermain, Cerita, dan Menyanyi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.  
Isjoni. (2010). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.

- Kam Ching, F. D. (2002). *Menggambar Suatu Proses Kreatif*. Jakarta: Erlangga.
- Latif, M. Dkk. (2014). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tabrani, P. (2014). *Proses Kreasi-Proses Belajar-Gambar Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Tim Pena Cendekia. (2013). *Panduan Mendongeng Untuk Guru TK/TPA/TPQ dan Sederajat*. Surakarta: Gazzamedia.
- Uno, H. B. (2008). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.