

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK AL-HIKMAH TAYAN HILIR

Utin Gunarningsih, Muhamad Ali, Dian Miranda

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Email: utin_gunarningsih@gmail.com

Abstrak: Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan melalui hasil yang diperoleh setelah diadakan analisis data, secara umum dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa: 1) Perencanaan pembelajaran menggambar melalui metode karya wisata pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Al-Hikmah Tayan Hilir yang disusun oleh guru dapat dikategorikan “baik sekali”. 2) Pelaksanaan pembelajaran menggambar melalui metode karya wisata pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Al-Hikmah Tayan Hilir dapat dikategorikan “baik sekali”. 3) Peningkatan kemampuan menggambar melalui metode karya wisata pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Al-Hikmah Tayan Hilir dapat dikategorikan “berkembang sangat baik”, dengan kegiatan antara lain: anak dapat menggambar bebas menurut idenya sendiri, anak dapat membuat gambar apa sesuai yang dilihatnya, anak dapat menggambar dengan media yang ada disekitarnya.

Kata Kunci: menggambar, objek disekitar

Abstrack: Based on the research that has been carried out and through the results obtained after the analysis of the data held, in general, can be drawn a conclusion that: 1) Planning learning through drawing objects around in Children Aged 5-6 Years in kindergarten Al-Hikmah compiled by teachers can be categorized as "excellent". 2) Implementation of learning to draw through the object around in Children Aged 5-6 Years in kindergarten Al-Hikmah can be categorized as "excellent". 3) Increased ability to draw through the object around in 5-6 Year Olds in kindergarten Al-Hikmah Tayan Downstream can be categorized "very well developed", with activities including: children can draw freely according to his own ideas, kids can create pictures what he sees fit, children can draw with the media around it.

Keywords: drawing, objects around

Kemampuan menggambar dapat ditingkatkan dengan adanya latihan dan bimbingan secara terarah, selain itu guru harus kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar anak tidak cepat bosan dan anak dapat mengembangkan idenya sendiri dalam kegiatan menggambar, seperti dengan menggunakan media yang berasal dari alam sekitar salah satunya adalah kegiatan menggambar dengan menggunakan pensil berwarna, krayon, arang, kapur tulis, dan lain-lain.

Dalam pelaksanaannya kemampuan yang diharapkan dicapai dapat dilakukan secara bertahap dan berulang sesuai dengan kemampuan anak. Kemampuan-kemampuan tersebut dapat dilihat keberhasilannya melalui observasi. Program kegiatan belajar tersebut dicapai melalui pilihan-pilihan tema yang sesuai dengan lingkungan anak dan kegiatan-kegiatan lain yang menunjang kemampuan yang hendak dikembangkan. Maksud diberikannya tema adalah agar kegiatan yang dibuat oleh guru dapat lebih berarti, menarik, dan dapat memperkaya pengalaman anak. Oleh karena itu Pendidikan Anak Usia Dini memiliki peran yang sangat penting di masa kanak-kanak, karena masa kanak-kanak merupakan masa yang tepat untuk memulai diberikannya berbagai stimulus agar anak dapat berkembang secara optimal, apa yang dipelajari seseorang diawal kehidupan akan mempunyai dampak pada kehidupan di masa yang akan datang. Keberhasilan anak dalam belajar merupakan harapan setiap guru dan orang tua.

Permendiknas No.58 Tahun 2009 dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa: "Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".

Paparan di atas, dapat dijelaskan bahwa setelah menempuh proses belajar seseorang akan lebih berpengetahuan, terampil, dan menunjukkan perilaku positif dalam kehidupan. Agar proses belajar dapat memiliki makna maka pelaksanaan pembelajaran perlu diciptakannya situasi pendidikan yang memberikan rasa nyaman dan menyenangkan bagi anak dengan cara bermain. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk megembangkan kemampuan menggambar yakni melalui objek disekitar. Karena dalam pelaksanaannya anak akan mengamati alam sekitar sebagai sumber inspirasi.

Pengamatan objek sekitar merupakan suatu cara penyajian bahan pelajaran dengan membawa anak langsung kepada obyek yang akan dipelajari di luar kelas. Berdasarkan data hasil penelitian di Taman Kanak-Kanak Al-Hikmah Tayan Hilir pada usia 5-6 tahun atau dikelompok B, menunjukkan bahwa secara umum kemampuan anak dalam menggambar masih rendah, hal ini dilihat dari masih rendahnya minat anak dalam menggambar, adapun permasalahan yang dihadapi antara lain: anak belum dapat menggambar bebas menurut idenya sendiri, anak belum dapat membuat gambar apa sesuai yang dilihatnya, anak belum dapat menggambar dengan media yang ada disekitarnya. Hal ini berdasarkan observasi awal diketahui bahwa dari 20 orang anak hanya 7 (35%) orang anak sudah dapat menggambar dengan baik, sedangkan masih 13 (65%) anak belum dapat menggambar sesuai gagasan.

Selain itu metode yang digunakan guru dominannya dilakukan di dalam kelas, jadi anak tidak terinspirasi dalam berpikir untuk mengembangkan kemampuan menggambar.

Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menggambar melalui objek disekitar dinilai cukup efektif untuk memberikan pengalaman anak dengan cara mengamati alam sekitar. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Menggambar melalui Objek Disekitar Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Al-Hikmah Tayan Hilir”.

Hasil kegiatan tersebut disebut dengan menggambar kedalam dua pengertian yaitu pengertian secara luas, dan pengertian secara sempit. “Pengertian secara luas menggambar adalah kegiatan berkarya (membuat gambar) yang berwujud dua dimensi, sebagai perwujudan tiruan yang menyerupai sesuatu (orang, hewan dan lain-lain), termasuk juga foto, karya cetak dan sejenisnya. Dalam arti sempit, menggambar adalah kegiatan untuk mewujudkan angan-angan berupa hasil goresan benda runcing (pensil, crayon, kapur dan lain-lain) pada permukaan bidang datar (kertas, papan, dinding dan sebagainya), yang hasilnya lebih menguatamakan tampilnya unsur garis” (Sumanto, 2005: 47-48).

Menggambar adalah membuat gambar. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mencoret, menggores dan menorehkan benda tajam ke benda lain serta memberi warna, sehingga menimbulkan gambar. “Kegiatan menggambar seperti halnya bernyanyi dapat dilakukan dengan kesadaran penuh berupa maksud dan tujuan tertentu maupun sekedar membuat gambar tanpa arti. Kegiatan ini mewujudkan suatu bentuk gambar secara tidak sengaja sampai dengan menggambar untuk maksud tertentu”, (Pamadhi dkk, 2008:2-5).

Kegiatan menggambar itu merupakan salah satu bentuk kegiatan berekspresi yang cukup populer bagi anak-anak usia TK. Anak usia TK sangat senang dengan kegiatan coret mencoret. Melalui kegiatan itu anak menyalurkan semua imajinasi yang anak miliki. Mulai dari berbagai coretan macam-macam garis sampai dengan bermacam-macam pola sehingga menjadi sebuah gambar.

Kegiatan itu melibatkan koordinasi mulia dari imajinasi, tangan, mata, dan anggota tubuh lainnya. Menggambar itu sendiri melalui beberapa tahap, sebelum memasuki tahap menggambar, anak terlebih dahulu melalui masa coret-mencoret. Masa coret-mencoret telah dilalui, maka anak akan memasuki masa prabagan. Masa prabagan yaitu masa dimana goresan-goresan yang dibuat, meskipun masih sederhana tetapi sudah mulai terarah. Jadi kegiatan menggambar itu adalah kegiatan manusia yang melibatkan koordinasi mulai dari imajinasi, tangan, mata, dan anggota tubuh lainnya, untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialami dengan cara mencoret, menggores, dan menorehkan benda tajam kebenda lain pada permukaan bidang datar sehingga akan menghasilkan gambar.

“*The media is a material that can be used for expressing ideas someone*”, (Rebeca Isbell, 1996-22). Menurut Sumanto, bahan atau bidang gambar yang dapat digunakan dalam menggambar yaitu kertas gambar, kertas karton, papn tulis dan bidang datar lainnya. Untuk kertas gambar ada yang berupa lembaran lebar / besar, atau yang sudah dikemas dalam bentuk buku gambar dengan ukuran A3, A4 atau yang lebih kecil lagi. Adapun media atau bahan yang dapat digunakan dalam membuat gambar adalah sebagai berikut: 1) Kertas dan karton; Sifat bahan ini ada

yang mudah sobek dan ada yang kuat. ukuran kertas juga bermacam-macam. 2) Kanvas; Kanvas adalah medium gambar yang paling kuat dibanding bahan kertas dan kertas. Semula kanvas terbuat dari kain yang juga disebut kanvas, yaitu kain tebal yang berfungsi untuk menutupi panas atau dinginnya cuaca. Sejalan dengan perkembangannya kanvas sengaja dibuat untuk menggambar dan melukis. 3) Keramik, Gerabah dan Batu; Terdapat perkembangan baru bahan atau medium untuk menggambar yaitu keramik lantai, gerabah peralatan dapurv maupun aksesoris rumah, serta batu.

Adapun peralatan gambar yang umumnya digunakan untuk menggambar adalah pensil, crayon, pastel, arang, tinta, cat air, cat poster dan kuas. Mengenai alat gambar, ada beberapa alat gambar, yaitu sebagai berikut (Muhammad, 2009;48-50): 1) Pensil; Jenis pensil warna ada tiga: HB (sedang), H (keras), B (lunak), pensil warna ada yang terdiri dari enam sampai puluhan warna. Di samping itu, pensil warna juga ada yang berfungsi ganda seperti cat air langsung dengan cat tembok maupun cat kayu. Biasanya gambar ini hanya dipergunakan untuk kebutuhan khusus. 2) Pastel; Besarnya seperti konte dan tanpa pembungkus. Pastel mempunyai warna yang cukup banyak. Pastel tidak mengandung campuran minyak. 3) Cat air; Tebal tipis warna dari cat air tergantung dari campuran airnya. Bila dicampur dengan banyak air, warnanya akan tipis, warna yang bermacam-macam bisa didapat dengan cara mencampur-campurnya. Cat air memerlukan kertas gambar yang dapat menyerap air. Warna yang sudah dibuat dan digambarkan pada kertas tidak bisa ditumpangi warna lain karena cat tersebut transparan. 4) Cat Plakat; Cat plakat penggunaannya seperti cat air. Campuran pengencernya adalah air, tapi pencampurannya perlu agak sedikit kental agar bisa dicat dan diratakan seperti cat tembok. Alat yang digunakan adalah kusa berbentuk oval yang meruncing seperti air yang jatuh menetes atau kuas gepeng. 4) Spidol; Penggunaan spidol bisa langsung pada kertas. Warna yang disajikan cukup memadai.

Menurut Mulyasa (2005: 32) mengemukakan:“Metode field trip atau karya wisata merupakan suatu perjalanan atau pesiar yangdilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar, terutama pengalaman langsung dan merupakan bagian integral dari kurikulum sekolah. Meskipunkarya wisata memiliki ban yang bersifat non akademis, tujuan umum pendidikandapat segera dicapai, te berkaitan dengan pengembangan wawasan pengalamantentang dunia luar”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode karya wisata merupakan metode penyampaian materi pelajaran dengan cara membawa langsung anak ke obyek di luar kelas atau di lingkungan yang berdekatan dengan sekolah agar anak dapat mengamati atau mengalami secara langsung.

METODE

Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut McNiff (dalam Whardani dkk, 2009: 1.4) mengartikan bahwa penelitian tindakan kelas meupakan penelitian dalam bidang sosial, yang menggunakan refleksi diri sebagai metode

utama, dilakukan oleh orang yang terlibat di dalamnya, serta bertujuan memperbaiki dalam berbagai aspek.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif sebagaimana yang dikemukakan oleh Nawawi (2000: 63) “adalah prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan subyek atau obyek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya”. Menurut Nawawi, (2000: 64) “metode deskriptif bertujuan untuk menggambarkan sifat sesuatu yang sedang berlangsung pada saat riset sedang dilakukan dan untuk memeriksa sebab-sebab dari suatu gejala tertentu”.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru 1 orang dan anak yang berjumlah 20 anak usia 5-6 tahun. Subjek ini dipilih karena dinilai rendahnya kemampuan menggambar.

Siklus penelitian adalah sebuah rangkaian tahap penelitian dari awal hingga akhir. Prosedur penelitian mencakup tahapan-tahapan sebagai berikut: 1. Perencanaan (*planning*); 2. Penerapan tindakan (*action*); 3. Mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*); dan d. Melakukan refleksi (*reflecting*) dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan).

Pengumpulan data dilakukan oleh guru sebagai peneliti selama proses tindakan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan antara lain: 1) Teknik Observasi Langsung, 2) Teknik Komunikasi Langsung, 3) Teknik Dokumenter.

Iskandar (2011: 222) dalam proses analisis data interaktif ada empat langkah yang harus dilakukan oleh peneliti. Empat langkah tersebut adalah 1) Penyediaan data; 2) Reduksi data; 3) Penyajian data; dan 4) Penarikan simpulan atau verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Perencanaan yang peneliti lakukan, untuk mendesain perencanaan pembelajaran dalam kemampuan menggambar pada anak, adapun perencanaan yang dilakukan yakni:

Tabel 1
Rekapitulasi Perencanaan Pembelajaran Oleh Guru
Siklus 1 dan Siklus 2

No.	Aspek yang diteliti	Siklus 1		Siklus 2	
		Pertemuan		Pertemuan	
		1	2	1	2
1.	Perumusan Tujuan Pembelajaran	2,3	2,7	2,7	3,3

2.	Pemilihan Tema	2	2,4	2,8	3,4
3.	Pemilihan Tema	2,2	2,4	2,6	3,4
4.	Metode Pembelajaran	2,5	2,6	2,8	3,5
5.	Penilaian Hasil Belajar	2,3	2,3	2,7	3,3
Skor Rata-Rata		2,3	2,4	2,72	3,4

Pelaksanaan yang dilakukan adalah suatu tindakan yang dilakukan untuk menindak lanjuti perencanaan yang telah dibuat. Adapun pelaksanaan yang dilakukan yakni:

Tabel 2
Rekapitulasi Pelaksanaan Pembelajaran Oleh Guru
Siklus 1 dan Siklus 2

No.	Aspek yang diteliti	Siklus 1		Siklus 2	
		Pertemuan		Pertemuan	
		1	2	1	2
1.	Pra Pembelajaran	2	2,5	3	3,3
2.	Membuka Pembelajaran	2,25	2,5	3	3,4
3.	Kegiatan Inti Pembelajaran	2,2	2,4	3	3,5
4.	Penutup	2,5	3	3	3,3
Skor Rata-Rata		2,2	2,6	3	3,4

Kemampuan anak menggambar melalui objek sekitar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3
Rekapitulasi Hasil Kemampuan pada Anak usia 5-6 Tahun

No.	Aspek yang diteliti	Siklus 1		Siklus 2	
		Pertemuan		Pertemuan	
		1	2	1	2
1.	Anak dapat menggambar bebas menurut idenya sendiri	35%	40%	65%	75%

2.	Anak dapat membuat gambar sesuai dengan menggunakan media yang berasal dari alam	40%	35%	60%	80%
3.	Anak dapat menggambar dengan media yang ada disekitarnya	35%	45%	65%	75%
Rata-Rata					

Kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus ke 1 masih banyak kelemahan-kelemahan yang harus diperbaiki pada siklus ke 2 terhadap perencanaan dan pelaksanaan guru, karena akan berdampak pada peningkatan kemampuan menggambar.

Adapun kelemahan guru terdapat perencanaan antara lain: RKH belum memuat Standar Kompetensi, Indikator yang dibuat belum jelas terukur dengan kemampuan anak usia 5-6 tahun, tema yang dipilih belum berdasarkan kedekatan pada lingkungan anak, bahan main yang dipilih belum sesuai dengan karakteristik anak, metode pembelajaran belum sesuai dengan karakteristik anak, penilaian belum bersifat menyeluruh.

Adapun kelemahan yang terjadi pada pelaksanaan pembelajaran antara lain: guru belum optimal dalam memeriksa kesiapan anak, belum dapat melakukan kegiatan apersepsi tentang kegiatan pengamatan objek sekitar sesuai dengan sub tema, kegiatan pembelajaran belum sesuai dengan perkembangan anak, selain itu dalam melaksanakan pembelajaran belum sesuai tingkat perkembangan dan kebutuhan anak, dalam menggunakan media belum secara efektif dan efisien dengan melibatkan anak secara total dalam proses pembelajaran, guru belum dapat memantau kemajuan terhadap kemampuan menggambar.

Pembahasan

Perencanaan kegiatan menggambar melalui objek disekitar pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Al-Hikmah Tayan Hilir. Perencanaan yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemampuan metode karya wisata memuat komponen-komponen antara lain: 1) materi yang akan di ajarkan difokuskan pada pengembangan anak, 2) tujuan pembelajaran difokuskan pada kemampuan menggambar, 3) strategi pembelajaran yang digunakan yakni dengan strategi dengan teknik melipat secara sederhana, 4) media pembelajaran yang akan digunakan dapat memotivasi anak, 5) sumber belajar yang digunakan buku petunjuk.

Dalam perencanaan yang dilakukan peneliti dapatkan keunikan guru dalam merencanakan pembelajaran agar dapat diminati anak, guru berkolaborasi dengan teman sejawat untuk mendiskusikan kelemahan yang terjadi dalam pembelajaran dan mencari solusi untuk membuat pelajaran yang lebih menarik dengan menggunakan media dan pemilihan tema untuk mensimulasikan tentang materi yang akan di sampaikan kepada anak dalam pembelajaran berikutnya.

Perencanaan pembelajaran yang dilakukan guru sesuai dengan teori yang dikemukakan di atas, dalam hal ini 1) Guru menetapkan tujuan pembelajaran terhadap kemampuan menggambar melalui kegiatan karya wisata 2) Guru mempersiapkan berbagai alat atau bahan yang diperlukan. 3) Guru mempersiapkan tempat yakni ruangan kelas, 4) Guru mengatur ketersediaan media dengan jumlah anak yang ada, 5) Guru mempertimbangkan apakah dilaksanakan sekaligus (serentak seluruh anak atau secara bergiliran, 6) Guru memperhatikan masalah keamanan dan kesehatan agar dapat memperkecil atau menghindari risiko yang merugikan, 7) Guru memberikan penjelasan mengenai apa yang harus diperhatikan dan tahapan-tahapan yang harus dilakukan anak, yang termasuk dilarang atau membahayakan.

Pelaksanaan kegiatan menggambar melalui objek sekitar pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Al-Hikmah Tayan Hilir telah dilakukan dengan baik sekali.

Pelaksanaan yang dilakukan guru sesuai dengan teori, dalam hal ini penentuan tujuan tema kegiatan bermain gambar sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Dalam menentukan jenis kegiatan bermain yang akan dipilih sangat tergantung kepada tujuan tema yang telah ditetapkan sebelumnya, kegiatan bermain difokuskan pada kemampuan menggambar.

Peningkatan kemampuan menggambar melalui objek sekitar pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Al-Hikmah Tayan Hilir. "Menggambar adalah kegiatan manusia untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna" (Sumanto, 2005 : 47).

Peningkatan kemampuan menggambar melalui objek sekitar "berkembang sangat baik", adapun peningkatan kemampuan anak menggambar bebas menurut idenya sendiri pada siklus ke 1 sebesar 45% namun pada siklus ke 2 meningkat sebesar 75%, dalam hal ini peningkatan kemampuan anak terjadi karena guru dapat merencanakan media pembelajaran khususnya untuk menarik minat anak dalam meningkatkan kemampuan menggambar.

Pada peningkatan kemampuan anak membuat gambar sesuai dengan menggunakan media yang berasal dari alam pada siklus ke 1 50% namun pada siklus ke 2 meningkat sebesar 80%. Pada kegiatan inti guru melibatkan anak secara langsung untuk melakukan kegiatan pengamatan objek sekitar selanjutnya pada kegiatan penutup guru mengadakan evaluasi tentang pembelajaran yang telah dilakukan.

Pada peningkatan kemampuan anak menggambar dengan media yang ada disekitarnya pada siklus ke 1 45% namun pada siklus ke 2 meningkat sebesar 75%. Dalam hal ini guru dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan pendapat, sehingga anak percaya diri dan tidak memiliki motivasi belajar dengan baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan melalui hasil yang diperoleh setelah diadakan analisis data, maka secara umum dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan menggambar dapat ditingkatkan melalui objek sekitar pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Al-Hikmah Tayan Hilir. Secara khusus dapat pula ditarik kesimpulan sebagai berikut: Perencanaan pembelajaran menggambar melalui objek sekitar pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Al-Hikmah Tayan Hilir yang disusun oleh guru dapat dikategorikan “baik sekali”.

Pelaksanaan pembelajaran menggambar melalui objek disekitar pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Al-Hikmah Tayan Hilir dapat dikategorikan “baik sekali”. Peningkatan kemampuan menggambar melalui objek disekitar pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Al-Hikmah Tayan Hilir dapat dikategorikan “berkembang sangat baik”, dengan kegiatan antara lain: anak dapat menggambar bebas menurut idenya sendiri, anak dapat membuat gambar apa sesuai yang dilihatnya, anak dapat menggambar dengan media yang ada disekitarnya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapatlah disarankan kepada guru dalam meningkatkan kemampuan menggambar pada anak antara lain: 1) Agar guru dapat merencanakan media pembelajaran yang menarik minat anak dalam meningkatkan kemampuan menggambar yang terdapat dalam lingkungan sehari-hari. 2) Agar guru dapat menyesuaikan langkah-langkah pembelajaran dengan materi yang disampaikan. 3) Diharapkan kepada guru untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan pendapat, sehingga anak percaya diri dan memiliki motivasi belajar dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

Iskandar, (2011) *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: GP Press

Muhammad (2009) *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Dorektorat Jenderal Pendidikan Tinggi Bagian Proyek Peningkatan Tenaga Kependidikan

Mulyasa (2005) *Belajar Aktif dan Terpadu*. Surabaya: Duta Graha Pustaka

Nawawi Hadari (2000). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Jakarta: University Press.

Pamadhi (2008). *Pendidikan Anak Usia Praasekolah* . Jakarta: Rineka Cipta Cet. II

Rebeca Isbell (1997). *Vygotsky and Beyond, future issues for developmental psychology and education*. London: Routledge.

Sumanto (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Whardani, IGAK (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka

Sumber lain:

Permendiknas. (2009). *Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen pendidikan Nasional(http://www.Permendiknas.go.id/download/standar_kompetensi.doc, diakses 10 Oktober 2009).