

**PEMBELAJARAN MENGGAMBAR
DENGAN METODE PROJEK *PUZZLE* PADA ANAK KELOMPOK B
DI TAMAN KANAK-KANAK ABA PEMBINA SRANDAKAN BANTUL**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh

Taufik Wijaya

NIM 08206241042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DESEMBER 2012**

PERSETUJUAN

Sripsi yang berjudul **Pembelajaran Menggambar Dengan Metode Proyek *Puzzle***
Pada Anak Kelompok B di TK ABA Pembina Srandakan Bantul ini telah
disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

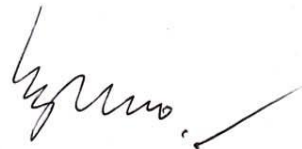
Yogyakarta, 28 November 2012

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Drs. Bambang Prihadi, M. Pd
NIP 19581008 198703 1 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **Pembelajaran Menggambar Dengan Metode Proyek *Puzzle* Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul** ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 7 Desember 2012 dan dinyatakan lulus.

Dewan Penguji

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd	Ketua Penguji		Desember 2012
Drs. Bambang Prihadi, M.Pd	Sekretaris Penguji		17 Desember 2012
Drs. Suwarna, M.Pd	Penguji 1		11 Desember 2012
Prof. Dr.Tri Hartiti Retnowati, M.Pd	Penguji 2		19 Desember 2012

Yogyakarta, 19 Desember 2012

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd,

NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Taufik Wijaya**

NIM : 08206241042

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini merupakan hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 27 November 2012

Penulis,



Taufik Wijaya

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Kedua orang tuaku, Ibu Nuryanti, Bapak Alip, S.Pd dan adik saya, Diah Aryanti

Dwi Asih yang senantiasa mendoakan dan memberikan motivasinya.

MOTTO

Jadikanlah setiap kritik yang kita terima sebagai jalan untuk memperbaiki diri (Penulis).

Dimana ada kemauan disitu pasti ada jalan, jangan berkata tidak bisa sebelum mencoba, niat baik dan kerja keras jalan menuju keberhasilan (penulis)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan ke hadirat Allah Tuhan Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terima kasih secara tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Zamzani, M.Pd selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni atas segala kebijakannya.
2. Bapak Drs. Mardiyatmo, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.
3. Ibu Prof.Dr.Tri Hartiti Retnowati, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Drs.Bambang Prihadi, M.Pd selaku pembimbing II yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, pemikiran, dan tenaga untuk membimbing, memotivasi, memberikan arahan, serta saran-saran dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Dewan penguji selama berlangsungnya Ujian Tugas Akhir.
5. Ibu Siti Nurhayati, S.Pd. AUD selaku Kepala sekolah TK ABA Pembina Srandakan Bantul yang berkenan memberikan izin untuk penelitian Tugas Akhir Skripsi.
6. Bapak Ikhsan, selaku guru pembelajaran menggambar kelompok B TK ABA Pembina Srandakan Bantul yang berkenan mendampingi selama penelitian.
7. Anak-anak TK ABA Pembina Srandakan Bantul pada umumnya dan kelompok B pada khususnya.
8. Ibu dan Bapak yang telah memberikan doa, dukungan dan kasih sayangnya yang tidak terhingga.
9. Adik-adikku yang telah memberikan doa dan memberi semangat.
10. Teman-teman Pendidikan Seni Rupa angkatan 2008 pada umumnya dan kelas B pada khususnya, terima kasih atas dukungan dan kebersamaannya.

11. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi (TAS) yang yang tidak dapat saya sebutkan satu demi satu yang telah memberikan do'a, dukungan moral, bantuan, dan dorongan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Besar harapan penulis, mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

Yogyakarta, 27 November 2012

Penulis,

Taufik Wijaya

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
 BAB I PENDAHULUAN ..	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian....	6
D. Manfaat Penelitian .	6
 BAB II KAJIAN TEORI....	 7
A. Pendidikan Taman Kanak-Kanak	7
B. Karakteristik Gambar Masa Prabagan.....	9
C. Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.....	11
D. Pengertian Menggambar di Taman Kanak-Kanak.....	15
E. Metode Projek.....	17
1. Pengertian Metode Projek.....	17

2. Manfaat Metode Proyek.....	20
3. Tujuan Kegiatan Proyek.....	22
F. Pengertian <i>Puzzle</i>	24
G. Langkah-langkah Menggambar dengan Metode Proyek <i>Puzzle</i> ...	26
H. Pembelajaran Menggambar dengan Metode Proyek <i>Puzzle</i>	27
I. Kerangka Berpikir.....	30
J. Penelitian yang Relevan.....	32
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Data Penelitian.....	33
C. Sumber Data.....	33
D. Teknik Pengumpulan Data.....	34
E. Instrumen Penelitian.....	34
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	36
G. Teknik Analisi Data.....	36
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 38
A. Hasil Penelitian.....	38
1. Sejarah Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Sradakan Bantul...	38
2. Letak Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul	39
3. Kondisi Fisik Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul.....	39
4. Tenaga Pengajar dan Jumlah Anak Didik Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul.....	40
5. Proses Pembelajaran.....	41
6. Waktu Pembelajaran Menggambar di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul.....	41
7. Materi Pembelajaran Menggambar.....	42

8. Metode Pembelajaran Menggambar.....	42
9. Aktivitas Pembelajaran Menggambar di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul.....	42
A. Hasil Pembelajaran Menggambar dengan Metode Proyek <i>Puzzle</i> Pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul.....	44
1.Persiapan Pembelajaran.....	47
a.Rencana Kegiatan Mingguan (RKM).....	47
b.Rencana Kegiatan Harian (RKH).....	48
c.Persiapan Alat dan Bahan.....	48
2.Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar dengan Metode Proyek <i>Puzzle</i>	50
3.Hasil Karya Peserta Didik Dalam Pembelajaran Menggambar di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul.....	62
B. Pembahasan.....	68
1.Pembelajaran Menggambar dengan Metode Proyek <i>Puzzle</i> di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul.....	68
BAB V PENUTU	
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I : Contoh Gambar masa Pra bagan.....	10
Gambar II : Alat dan Bahan pembelajaran Menggambar	48
Gambar III : Pendidik memberikan kegiatan awal kepada peserta didik.	49
Gambar IV : Pendidik sedang membantu membagi kelompok.....	51
Gambar V : Setiap kelompok menerima papan <i>puzzle</i>	52
Gambar VI : Peserta didik sedang menyusun kepingan media menggambar..	53
Gambar VII : Pendidik menggambar sedang menunjukkan contoh gambar yang sudah jadi.....	54
Gambar VIII : Pendidik pembelajaran menggambar sedang membantu membuat sket pertama	55
Gambar IX : Peserta didik sedang bekerjasama untuk membuat sket	56
Gambar X : Peserta didik sedang mengerjakan tugas mewarnai.....	57
Gambar XI : Salah satu peserta didik dengan tekun sedang mewarnai ...	58
Gambar XII : Peserta didik sedang menyusun kembali gambar yang sudah diwarnai oleh masing-masing	60
Gambar XIII : Karya Kelompok 1	62
Gambar XIV : Karya Kelompok 2	63
Gambar XV : Karya Kelompok 3	64
Gambar XVI : Karya Kelompok 4	65
Gambar XVII : Karya Kelompok 5	65
Gambar XVIII : Karya Kelompok 6	67

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Indikator Lingkup Sosial,Emosional dan Kemandirian.....	28
Tabel 2 : Indikator Lingkup Bahasa.....	28
Tabel 3 : Indikator Lingkup Kognitif.....	29
Tabel 4 : Indikator Lingkup Perkembangan Fisik (motorik halus).....	30
Tabel 7 : Daftar Prestasi Kepala Sekolah dan Pendidik TK ABA Pembina Srandakan Bantul.....	40
Tabel 8 : Daftar waktu pelaksanaan pembelajaran Menggambar di TK ABA Pembina Srandakan Bantul.....	44
Tabel 9 : Langkah-langkah Pembelajaran Menggambar dengan Metode Projek <i>Puzzle</i> di TK ABA Pembina Srandakan Bantul.....	46

**PEMBELAJARAN MENGGAMBAR
DENGAN METODE PROJEK *PUZZLE* PADA ANAK KELOMPOK B
DI TAMAN KANAK-KANAK ABA PEMBINA SRANDAKAN BANTUL**

Oleh :
Taufik Wijaya
08206241042

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* yang meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan hasil karya kelompok peserta didik di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul. Sumber informasi pada penelitian ini adalah Kepala Sekolah dan Pendidik pembelajaran menggambar di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul. Teknik pengambilan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan pemotretan. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi data dengan memilah, memilih, dan mengecek kembali hasil wawancara dengan hasil dokumentasi yang diperoleh.

Hasil penelitian menunjukkan proses pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul, yaitu (1) Tahap persiapan terdiri atas Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Harian (RKH), dan alat bahan pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle*. (2) Tahap pelaksanaan terdiri atas (a) Kegiatan peserta didik mencari kelompok yang melibatkan peserta didik secara aktif. (b) Pendidik membagikan kepingan kertas sebagai media yang akan di gambar oleh peserta didik. (c) Kegiatan peserta didik menggambar bersama dengan kelompoknya. (d) Kegiatan peserta didik mewarnai bagiannya sendiri. (e) Kegiatan peserta didik menyusun kembali kepingan kertas yang sudah di gambar dan diwarnai oleh masing-masing peserta didik pada papan *puzzle*. (3) Hasil karya pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* berjumlah 6 dari 24 peserta didik yang dibuat enam Kelompok. Hasil pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* semua peserta didik dapat menyelesaikan tugas bagiannya sendiri dengan baik. Semua kelompok menggambar sesuai dengan tema yang diberikan oleh pendidik yaitu bencana alam gunung merapi. Semua kelompok juga dapat menyusun kembali kepingan gambar yang sudah terpisah menjadi gambar yang utuh. Hasil karya kelompok peserta didik dinilai bintang semua oleh pendidik pembelajaran menggambar.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia Taman Kanak-Kanak adalah individu yang berusia empat sampai enam tahun yang sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek yang meliputi motorik kasar, motorik halus, seni, kognitif, bahasa serta sosial emosional. Pembelajaran pada anak usia dini merupakan proses interaksi antara anak, orang tua, atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan. Interaksi yang dibangun tersebut merupakan faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 sebagai berikut

Pendidikan anak usia dini 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 pendidikan lebih lanjut.

Taman Kanak-Kanak merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal, yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia Indonesia ke depan. Seperti dinyatakan dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003, tentang sistem Pendidikan Nasional, pasal 28, ayat 3 yang berbunyi

Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 tahun sampai 6 tahun . Pendidikan

Taman Kanak-kanak adalah anak usia 4-6 tahun , yang dibagi kedalam dua kelompok belajar berdasarkan usia yaitu kelompok A untuk anak usia 4-5 tahun dan kelompok B untuk anak didik usia 5-6 tahun.

Berdasarkan penjelasan di atas Taman Kanak-Kanak dibagi dalam dua kelompok kelompok A dan kelompok B. Kelompok B karakteristik anaknya lebih aktif dan lebih banyak mengenal kosakata, dan secara fisik lebih lincah dan lebih sempurna dibandingkan dengan Kelompok A

Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak bertujuan untuk mengenalkan konsep-konsep dasar yang bermakna bagi anak agar mampu berinteraksi dengan lingkungan. Konsep dasar tersebut sebaiknya diperkenalkan dengan kegiatan bermain agar dapat membantu anak mengenal diri sendiri, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan tempat di mana ia hidup. Belajar sambil bermain merupakan kegiatan yang sangat disenangi anak Taman Kanak-Kanak. Belajar sambil bermain akan menimbulkan pengaruh yang seimbang, karena keduanya berjalan sejalan dan bersama-sama. Menurut Suyanto (2005: 38), pada hakikatnya anak belajar sambil bermain, oleh karena itu pembelajaran pada anak usia dini pada dasarnya adalah bermain. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai aktifitas, maka aktifitas bermain anak merupakan bagian dari proses pembelajaran.

Pembelajaran pada anak usia dini harus dirancang agar anak tidak merasa terbebani dalam mencapai tugas perkembangannya. Agar suasana belajar tidak membosankan, perlu dibuat alami, hangat dan menyenangkan. Bermain pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan yang aktif dan menyenangkan. Bermain merupakan media yang diwajibkan dalam kegiatan pembelajaran yang

berlangsung di Taman Kanak-Kanak. Untuk itu permainan yang menarik dan memiliki nilai edukatif sangat dibutuhkan untuk melatih perkembangan motorik maupun kognitif anak.

Pelaksanaan pendidikan seni melalui permainan, dapat mendidik anak dan membina kreativitasnya sedini mungkin. Permainan dalam pendidikan seni anak memiliki keleluasaan untuk mengembangkan kreativitasnya. Menurut Widia (2008: 26), pendidikan seni merupakan sarana untuk pengembangan kreativitas anak. Tujuan pendidikan seni bukan untuk membina anak-anak menjadi seniman, melainkan untuk mendidik anak menjadi kreatif. Dikatakan bahwa seni dapat digunakan sebagai alat pendidikan. Beberapa aspek penting yang perlu mendapat perhatian dalam pendidikan seni antara lain kesungguhan, kepekaan, daya produksi, kesadaran berkelompok, dan daya cipta.

Pengajaran seni rupa dewasa ini sudah menjadi program bagian umum di sekolah-sekolah. Dasar dan sasaran pengajaran melalui kegiatan seni rupa adalah membantu siswa untuk dapat mengungkapkan gagasan, sikap, perasaan, nilai dan imajinasi yang melibatkan pertumbuhan pribadinya (Hajar Pamadhi dan Evan, 2008: 1.4). Menggambar sebagai salah satu bentuk pendidikan seni yang diberikan pada anak usia dini. Aktivitas menggambar dimaknai untuk membentuk dan mengembangkan kepribadian anak agar kemampuan logika dan emosinya tumbuh seimbang. Secara umum menggambar merupakan kegiatan berkarya seni. Menggambar merupakan salah satu cara untuk mengungkapkan perasaan yang sedang dirasakan anak serta dapat mengembangkan imajinasinya.

Pelajaran kesenian untuk program pendidikan anak usia dini sangatlah penting. Pembelajaran kesenian tidak hanya mendorong ekspresi diri dan imajinasi anak, akan tetapi juga menyenangkan bagi peserta didik maupun pendidik. Penggunaan metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar harus efektif dan selektif sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan. Pemilihan metode pembelajaran merupakan salah satu tugas pendidik sebagai fasilitator yang bertugas menyediakan lingkungan belajar bagi peserta didik. Ketidaksesuaian metode yang dipilih oleh pendidik dalam pembelajaran akan berdampak pada prestasi peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan harus dipersiapkan dengan baik, menarik, dan membuat anak dapat menikmati dan memahami penyampaian materi yang diberikan oleh pendidik. Seorang pendidik diberikan keleluasaan untuk mengembangkan model pembelajaran yang bervariasi dan inovatif sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Pembelajaran yang digunakan di Taman Kanak-Kanak sebaiknya pembelajaran yang menyenangkan, pembelajaran yang berorientasi bermain dan pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan yang lebih banyak memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dengan cara-cara yang tepat sesuai dengan kondisi psikologi peserta didik, sehingga peserta didik merasa senang, rileks, dan nyaman belajar menggambar. Pembelajaran menggambar yang dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul hanya menggambar bebas, sehingga peserta didik merasa bosan. Untuk itu perlu adanya pembelajaran menggambar yang menyenangkan bagi peserta didik yaitu dengan

pembelajaran menggambar metode proyek *puzzle*. Metode proyek adalah kegiatan pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa suatu tugas dalam waktu tertentu secara individu atau kelompok untuk menghasilkan suatu produk (Uno, 2011: 101).

Sedangkan *Puzzle* dalam bahasa Inggris ialah teka-teki (Kamus Lengkap Inggris-Indonesia, 2003: 165). Dilihat dari asal usul kata, teka teki yang dimaksud adalah alat permainan teka-teki yang dimainkan dengan cara menyusun keping-keping gambar menjadi gambar utuh. Berdasarkan penjelasan di atas metode proyek *puzzle* yang dimaksud adalah menggambar secara bersama dengan bidang yang dibuat *puzzle*.

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini akan mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan menggunakan metode proyek *puzzle* pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, fokus masalah dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana persiapan pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul ?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul?

3. Bagaimana hasil karya pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul?

C. Tujuan

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan persiapan pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul ?
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul ?
3. Mendeskripsikan hasil pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul ?

D. Manfaat

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat pada pembelajaran menggambar. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam pembelajaran menggambar di Taman Kanak-Kanak. Selain itu secara praktis hasil penelitian ini dapat menjadikan acuan bagi pelaksanaan pembelajaran menggambar di Taman Kanak-Kanak, serta bermanfaat untuk menambah referensi untuk melakukan penelitian sejenis ini.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pendidikan Taman Kanak-Kanak

Anak usia empat sampai enam tahun merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak. Taman Kanak-Kanak adalah sebuah lembaga formal yang membimbing menjadi pandai dalam usia anak antara empat sampai enam tahun. Pada Hakikatnya Taman Kanak-Kanak memberikan kemungkinan kepada anak didiknya untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya; memupuk sifat dan kebiasaan yang baik, menurut falsafah bangsa Indonesia; memupuk kemampuan dasar yang diperlukan untuk belajar pada kelas selanjutnya (Patmonodewo, 2003: 58).

Pendidikan di Taman Kanak-Kanak pada dasarnya merupakan segala upaya yang dilakukan secara sadar dan bertanggung jawab untuk membantu mengembangkan potensi anak melalui berbagai interaksi edukatif antara pendidik dengan peserta didik. Taman Kanak-Kanak merupakan suatu pendidikan yang mengajarkan anak untuk belajar dengan pendekatan bermain. Keberadaan Taman Kanak-Kanak sangat penting, karena anak merupakan generasi masa mendatang. Menurut Direktorat TK dan SD (2010: 4) tujuan Taman Kanak-Kanak, sebagai berikut:

- a. Membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkepribadian luhur, sehat, berilmu, cakap, kritis,

kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggungjawab.

- b. Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, kinestetis, dan sosial peserta didik pada masa usia emas pertumbuhan dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.
- c. Membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosio-emosional, kemandirian, kognitif dan bahasa, dan fisik/motorik, untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Berdasarkan tujuan Taman Kanak-Kanak di atas bahwa pendidikan Taman Kanak-Kanak membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku yang meliputi nilai-nilai agama, sosial, emosional, serta kemandirian dan kemampuan dasar yang meliputi bahasa, kognitif, fisik, serta seni dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Sasaran pendidikan di Taman Kanak-Kanak adalah anak usia empat sampai enam tahun, yang dibagi ke dalam dua Kelompok belajar berdasarkan usia yaitu Kelompok A untuk anak usia empat sampai lima tahun dan Kelompok B untuk anak usia lima sampai enam tahun. Taman Kanak-Kanak Kelompok B karakteristik anaknya lebih dewasa dan lebih banyak mengenal kosa kata, merangkai kata, dan secara fisik lebih lincah. Hal ini sependapat dengan Dorothy Einon, (2005 : 13-17), Taman Kanak-Kanak Kelompok B mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1. Anak mulai dapat menghindari dan melangkah serta larinya bertambah.
- 2. Dapat berlari kencang, memulai, dan berhenti sesuka hati saat berlari.
- 3. Dapat meloncat sepuluh kali atau lebih.
- 4. Anak menggambar pohon, binatang, orang dan rumah serta mengaturnya menjadi sebuah lukisan, menulis nama sendiri, dapat

menggambar dari titik ke titik mengikuti garis, menyalin huruf, atau menggambar mengelilingi huruf, mewarnai lebih rapi, tetapi masih melebihi garis.

5. Anak menguasai bahasa lebih dari 200 kata dan akan belajar 1000 kata pertahun dalam beberapa tahun kemudian.
6. Bicara dengan kalimat lebih panjang enam sampai delapan kalimat.
7. Dapat menyusun kalimat kompleks, seperti "kuda dinaiki oleh joki".

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Taman Kanak-Kanak kelompok B lebih menguasai materi dan praktik dibandingkan dengan Kelompok A. Kelompok B secara fisik, psikologis sudah lincah dalam kreativitasnya. Kelompok B sudah lebih kreatif dilihat dari cara menggambar dengan mengatur seperti lukisan dan secara bahasa kelompok B sudah banyak mengenal kosa kata dan merangkai kata menjadi sebuah kalimat yang kompleks.

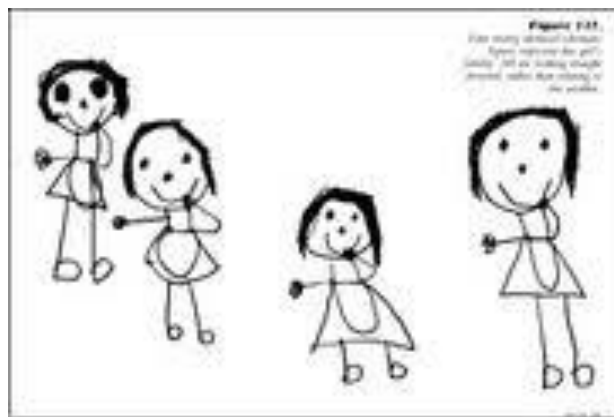
B. Karakteristik Gambar anak Usia Taman Kanak-Kanak masa Prabagan (4-7 tahun).

Anak usia Taman Kanak-Kanak termasuk dalam kategori periode masa kanak-kanak. Masa-masa tersebut merupakan masa kritis dimana anak membutuhkan rangsangan-rangsangan untuk mencapai kematangan yang sempurna. Masa usia dini pada anak kadang-kadang disebut usia emas. Masa ini pengalaman anak dalam menarik goresan-goresan garis mendatar, tegak dan melingkar selanjutnya berkembang menjadi wujud ungkapan-ungkapan yang dapat dikaitkan dengan bentuk atau objek tertentu, misalnya bentuk bagan manusia yang masih sederhana (Sumanto, 2005: 30).

Menurut Lowenfeld (1982: 238) tahap pra-bagan pada usia 4-7 tahun (TK – SD kelas rendah) dengan cirri-ciri visual sebagai berikut:

- a. Objek gambar adalah benda atau figur yang dekat dengan lingkungan anak, misalnya: gambar orang, hewan, rumah, bunga, pohon.
- b. Objek gambar yang mereka buat tidak ada hubungan satu dengan yang lain. Anak menggambar apa yang diketahui dan disukainya dalam satu bidang gambar menurut caranya sendiri.
- c. Warna yang digunakan biasanya tidak berhubungan dengan realitas alam dan bersifat subjektif sesuai perasaan dan emosi anak.
- d. Penempatan objek gambar bersifat subjektif, menyebar di beberapa bagian dari bidang gambar karena anak belum mengenai konsep dataran atau garis dasar.

Berikut contoh gambar anak masa Prabagan (usia 4 - 7 tahun).



Gambar I: **Gambar masa Prabagan (usia 4-7 tahun)**
(Sumber: Lowenfeld, 1982: 239)

Dari ciri-ciri gambar anak-anak yang dikemukakan tersebut dapat diketahui anak-anak mulai menggambar pada usia dua tahun yang dimulai dengan masa coreng-coreng hingga menjadi gambar yang sudah dapat dimengerti bentuknya. Jadi menggambar yang dibuat pada rentang usia antara empat sampai tujuh tahun dapat disebut sebagai gambar anak usia Taman Kanak-Kanak.

Karakteristik ekspresi seni rupa anak usia Taman Kanak-Kanak sangatlah beragam. Perbedaannya dapat dikenali dari hasil karyanya dengan media seni dua dimensi dan tiga dimensi. Kegiatan seni rupa dengan dua dimensi yang populer dilakukan di Taman Kanak-Kanak adalah menggambar. Walaupun ungkapan

visual anak usia dini relatif masih sederhana, namun ada karakteristik tersendiri yang dapat dikenali dan dibedakan sesuai tahap perkembangan tertentu. Anak pada usia dini belum dapat membedakan makna berpikir dengan merasakan, semua masih menyatu dalam kegiatan yang bersifat refleksi, tetapi apa yang dia rasakan lalu dituangkan dalam bentuk simbol-simbol dalam suatu lukisan (Pamadhi & Evan, 2008: 1.26).

Berdasarkan ciri-ciri gambar anak-anak yang dikemukakan di atas dapat diketahui anak-anak mulai menggambar pada usia dua tahun yang dimulai dengan masa coreng-coreng hingga menjadi gambar yang sudah dapat dimengerti bentuknya. Jadi menggambar yang dibuat pada rentang usia antara empat sampai tujuh tahun dapat disebut sebagai gambar anak usia Taman Kanak-Kanak. Masa ini anak sadar bahwa membuat bentuk berawal dari hubungan dengan dunia sekitar lingkungan. Ciri-ciri yang menarik lainnya pada tahap ini yaitu telah menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk memberi kesan objek dari dunia sekitarnya. Koordinasi tangan lebih berkembang. Aspek warna belum ada hubungan tertentu dengan objek, orang bisa saja berwarna biru, merah, coklat atau warna lain yang disenanginya. Bagi anak yang penting menggambar bisa membuat senang bagi dirinya.

C. Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak

Pembelajaran pada hakikatnya proses interaksi atau timbal balik antara pendidik dan peserta didik dalam situasi pendidikan yang terdiri dari komponen tujuan yang ingin dicapai melalui suatu cara atau metode tertentu yang di

dalamnya terdapat materi pembelajaran untuk mencapai tujuan perubahan. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dilakukan dengan sengaja dan terencana melalui suatu strategi pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru (Sagala: 2008). Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak mengutamakan belajar sambil bermain. Hal ini sependapat dengan Dorothy Einon (2005 : 4), pembelajaran bagi Taman Kanak-Kanak adalah:

Pembelajaran atau belajar sambil bermain sehingga belajar itu menjadi menyenangkan, pada dasarnya anak-anak belajar melalui permainan karena tidak ada cara lain lagi bagi mereka untuk mencapai segala hal yang secara normal harus mereka capai.

Dalam dunia pendidikan anak-anak bahwa belajar sambil bermain akan menumbuhkan motivasi dan semangat baru anak untuk berkreasi. Pendidik yang mengajar di Taman Kanak-Kanak untuk anak usia dini lainnya dituntut harus peka dalam memilih dan menggunakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kondisi anak. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak seperti dikemukakan (Moeslichatoen, 2008: 6) sebagai berikut:

- a. Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan awal pendidikan sekolah yang dikenal oleh anak, oleh karena itu taman kanak-kanak perlu menciptakan sesuatu pendidikan yang memberikan manfaat.
- b. Sifat kegiatan belajar di taman kanak-kanak adalah pembentukan perilaku melalui pembiasaan yang terwujud dalam kegiatan sehari-hari seperti menjaga kebersihan dan keamanan mandiri, sopan santun, berani bertanggung jawab dan pengendalian diri.
- c. Sifat kegiatan merupakan pengembangan berbagai kemampuan dasar anak, oleh karena itu pengetahuan terhadap dunia sekitar merupakan alat yang dipilih oleh guru untuk pengembangan kemampuan dasar.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran di Taman Kanak-Kanak merupakan pendidikan awal sehingga dalam pembelajaran pendidik harus bisa menciptakan pembelajaran yang memberikan manfaat bagi peserta didik. Salah satunya yaitu pembelajaran yang menyenangkan. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan kegiatan, maka aktivitas bermain anak merupakan bagian dari proses pembelajaran.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003: 13-14), ada 10 prinsip pembelajaran di Taman Kanak-Kanak sebagai berikut:

1. Bermain sambil belajar dan belajar seraya sambil bermain.
2. Pembelajaran berorientasi pada kebutuhan.
3. Pembelajaran berorientasi pada kebutuhan anak.
4. Pembelajaran berpusat pada anak.
5. Pembelajaran menggunakan pendekatan tematik.
6. Kegiatan pembelajaran yang PAKEM (Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan).
7. Pembelajaran mengembangkan kecakapan hidup.
8. Pembelajaran di dukung oleh lingkungan yang kondusif
9. Pembelajaran yang kondusif.
10. Pembelajaran yang bermakna

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak harus menyenangkan, merangsang anak untuk belajar, dan merangsang anak untuk kreatif. Ada berbagai macam cara atau metode pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan guru untuk membelajarkan anak agar mencapai kompetensi yang ditetapkan. Metode pembelajaran di Taman Kanak-Kanak antara lain adalah metode bercerita,

bercakap-cakap, tanya jawab, karyawisata, demonstrasi, sosiodrama atau bermain peran, eksperimen, projek, dan pemberian tugas.

Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak selain menekankan belajar sambil bermain juga harus menekankan pada pembelajaran yang bermanfaat bagi pengembangan karakter. Pendidikan merupakan strategi pembentukan karakter bangsa. Taman Kanak-Kanak adalah salah satu bentuk penyelenggaraan pembelajaran yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), bahasa, kognitif, sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama), sesuai dengan keunikan dan tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Pembelajaran untuk anak umur nol samapi enam tahun adalah masa untuk pembentukan karakter. Pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan pendidik, yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik (Gunawan, 2012: 24). Menurut Budimansyah dalam Gunawan (2012: 36) pembinaan karakter bangsa melalui pendidikan dilakukan dalam seluruh mata pelajaran, sehingga semua mata pelajaran diarahkan pada pengembangan nilai-nilai karakter tersebut. Pendidikan karakter berfungsi (1) mengembangkan potensi dasar agar berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik, (2) memperkuat dan membangun perilaku bangsa yang multikultur, (3) meningkatkan peradaban bangsa yang kompetitif dalam pergaulan dunia (Kemendiknas, 2011: 2). Untuk itu pembelajaran menggambar dengan metode projek bermanfaat untuk pengembangan karakter yaitu peserta didik dapat berlatih kerjasama, saling membantu, sikap sosial terhadap temannya, dan bertanggung jawab atas tugasnya.

D. Pengertian Menggambar di Taman Kanak-Kanak.

Menggambar bagi anak adalah media berekspresi dan berkomunikasi yang dapat menciptakan suasana aktif, asyik, dan menyenangkan. Melalui menggambar kita juga bisa mengungkapkan ide, angan-angan, perasaan, pengalaman. Menggambar adalah membuat guratan di atas sebuah permukaan yang secara grafis menyajikan kemiripan mengenai sesuatu (Ching, 2002: 9).

Kegiatan menggambar yang dilakukan anak-anak adalah suasana yang menyenangkan, penuh kegembiraan. Hal ini sependapat dengan Widia (2008: 23), bahwa menggambar pada hakikatnya adalah kegiatan bermain bagi anak, hal ini perlu dimengerti oleh orang dewasa sehingga kesibukan anak mencoret-coret dilantai atau dimana saja adalah merupakan permainan bagi anak. Melalui kegiatan menggambar yang dilakukan anak-anak sering dijumpai suasana yang menyenangkan dan menggembirakan.

Menggambar bagi anak-anak merupakan kegiatan yang utamanya untuk menyalurkan ekspresi. Melalui kegiatan ini diharapkan anak-anak bisa tersalurkan ekspresinya, sehingga nantinya anak-anak menjadi merasa puas, jika anak-anak puas berarti saluran ekspresinya tidak terhambat, berarti pula telah membantu perkembangan dan pertumbuhan dan mental anak secara formal. Sedangkan menurut Harsini (2005: 19), menggambar yaitu suatu proses membuat gambar dengan cara menggoreskan benda-benda (seperti pensil atau pena) pada bidang datar.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas tentang menggambar, dapat dipahami bahwa pada mulanya menggambar diawali dengan membuat sket,

pembuatan sket di atas benda yang permukaan datar misalnya kertas dan pada sisi lain Menggambar merupakan kegiatan awal dari anak dalam berkarya seni rupa, sehingga kegiatan ini perlu diberikan kepada anak.

Menggambar bagi seseorang anak merupakan sarana ekspresi dan imajinasi yang terungkap dengan melalui garis, bentuk, dan warna. Bagi kebanyakan anak menggambar merupakan aktivitas proses yang menyenangkan. Adapun objek yang menjadi acuan dalam menggambar anak cenderung kepada benda-benda sekitar yang pernah dilihat atau di temuinya. Menurut Kuffner (2006: 9) menggambar adalah sesuatu yang sering dilakukan, dalam berbagai bentuk atau lainnya, diseluruh kehidupan.

Dilihat dari kegiatan anak-anak menggambar, ternyata menggambar merupakan media ekspresi yang menyenangkan bagi anak-anak. Menurut Hajar Pamadhi (2008: 10), manfaat menggambar adalah:

- a) Menggambar sebagai alat bercerita (bahasa visual/bentuk)
- b) Menggambar sebagai media mencurahkan perasaan
- c) Menggambar sebagai alat bermain
- d) Menggambar melatih ingatan
- e) Menggambar melatih berpikir komprehensif (menyeluruh)
- f) Menggambar sebagai media sublimasi perasaan
- g) Menggambar melatih keseimbangan dan
- h) Menggambar mengembangkan kecakapan emosional.

Banyak hal yang didapat dalam menggambar, seperti mendapatkan kebahagiaan dan kepuasan batin. Menggambar dapat membantu anak untuk menghilangkan tekanan jiwa dalam dirinya, yang ditimbulkan dari kegagalan dan ketidak-puasan yang dihadapi sehari-hari (Widia, 2008: 24).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas umumnya anak-anak menggambar sesuai dengan suasana hatinya. Anak yang sulit berkomunikasi

dalam mengutarakan isi hatinya, keinginan, emosi, pengalaman, fantasinya biasanya lebih tertarik mengungkapkan dengan menulis atau menggambar. Berdasarkan hal itu, maka gambar dapat pula berfungsi sebagai media komunikasi yang menyenangkan.

E. Metode Projek

1. Pengertian Metode Projek

Pembelajaran yang menyenangkan diterapkan di Taman Kanak-Kanak yaitu dengan cara kegiatan pembelajaran harus dirancang mengikuti prinsip-prinsip mengajar. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan bervariasi dan juga didukung dengan penggunaan media yang menarik dan kreatif. Ada berbagai macam cara atau metode pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan oleh pendidik untuk membelajarkan peserta didiknya agar mencapai kompetensi yang ditetapkan. Metode pembelajaran di Taman Kanak-Kanak antara lain adalah metode bercerita, bercakap-cakap, tanya jawab, karya wisata, demonstrasi, sosiodrama atau bermain peran, eksperimen, projek, dan pemberian tugas (Moeslicatoen, 2008: 24-28). Salah satunya yaitu metode projek. Projek diambil dari *manual arts* (pekerjaan tangan) dimana anak-anak harus menyelesaikan suatu pekerjaan tertentu (Mursell, 2006: 14). Metode projek adalah salah satu pembelajaran yang harus dipecahkan secara Kelompok. Menurut Winda (2008: 12.3) projek berasal dari dalam bahasa latin "*proyectycum*" yang memiliki makna maksud, tujuan atau rencana. Moeslicatoen (2004: 137) menyatakan sebagai berikut:

“Metode Projek berasal dari gagasan John Dewey tentang konsep *“learning by doing”* yakni proses perolehan hasil belajar dengan mengerjakan tindakan-tindakan tertentu sesuai dengan tujuannya, terutama proses penguasaan anak tentang bagaimana melakukan sesuatu pekerjaan yang terdiri atas serangkaian tingkah laku untuk mencapai tujuan, misalnya naik tangga, melipat kertas, memasang tali sepatu, menganyam, membentuk model binatang atau bangunan, dan sebagainya.

Pembelajaran Kelompok masing-masing anak belajar untuk dapat mengatur diri sendiri agar dapat membina persahabatan, berperan serta dalam kegiatan Kelompok, dan bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama. Melalui metode tersebut diharapkan pembelajaran menggambar dapat menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik merasa senang dan santai dalam mengikuti pelajaran.

Pembelajaran berbasis projek terutama dikembangkan untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan memecahkan masalah dalam penugasan (projek). Anak memperoleh pengalaman belajar dalam berbagai pekerjaan dan tanggung jawab untuk dapat dilaksanakan secara terpadu dalam rangka mencapai tujuan akhir bersama. Metode projek diharapkan dapat memberi pengalaman belajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan penalaran, karena projek merupakan salah satu bentuk pemecahan masalah. Menurut Yus (2011: 174), metode projek merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar kepada anak dengan memberikan pengalaman dalam berbagai bidang pekerjaan dan tanggung jawab. Projek biasanya dilaksanakan oleh anak-anak dalam satu kelas, baik sekelompok anak di dalam kelas tersebut ataupun anak secara individual (Winda, 2008: 12.3).

Pelaksanaan pengajaran dengan metode projek, pendidik bertindak sebagai fasilitator yang harus menyediakan alat dan bahan untuk melaksanakan kegiatan projek yang berorientasi pada kebutuhan dan minat anak. Metode projek adalah kegiatan pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa suatu tugas dalam waktu tertentu secara individu atau Kelompok untuk menghasilkan suatu produk (Uno, 2011: 101).

Menurut Gulo (2002: 42), metode projek adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran yaitu pelajar dihadapkan kepada hal tertentu untuk mempelajari dalam rangka mewujudkan tujuan belajar. Metode projek merupakan salah satu dari metode yang cocok bagi pengembangan terutama dimensi kogniktif, sosial, motorik, kreatif, dan emosial peserta didik Taman Kanak-Kanak.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas bahwa metode projek merupakan strategi pengajaran yang melibatkan peserta didik dalam belajar memecahkan masalah dengan melakukan kerjasama dengan peserta didik yang lain. Masing-masing melakukan bagian pekerjaannya secara individual atau dalam Kelompok kecil untuk mencapai tujuan yang menjadi milik bersama. Kegiatan menggambar dengan metode projek adalah kegiatan menggambar dilaksanakan dengan kerjasama Kelompok, metode projek juga menantang anak untuk mencurahkan kemampuan dan keterampilan serta kreativitasnya dalam melaksanakan bagian pekerjaan yang menjadi bagiannya atau Kelompoknya.

2. Manfaat Metode Projek

Perkembangan suatu metode terletak pada kekuatannya dalam memotivasi anak. Metode projek dapat mengembangkan kemampuan mengadakan hubungan peserta didik dengan peserta didik lain dalam Kelompok, yang dapat menimbulkan kecenderungan berpikir, merasakan dan bertindak lebih kepada tujuan Kelompok dari pada diri sendiri. Metode projek merupakan salah satu metode untuk memberikan pengalaman belajar dalam memecahkan masalah yang memiliki nilai praktis yang sangat penting bagi pengembangan pribadi yang sehat dan realistik (Moeslicatoen, 2008: 142).

Berdasarkan penjelasan di atas pada dasarnya manfaat metode projek bagi peserta didik Taman Kanak-Kanak yaitu mendapat pengalaman secara utuh, karena dalam kegiatannya peserta didik terlibat langsung, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar, dan secara tidak langsung peserta didik mempunyai rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang menjadi tugasnya dalam Kelompok.

Metode projek bila dipergunakan secara tepat dapat memperoleh pemahaman yang utuh tentang bagaimana memecahkan masalah tertentu yang memerlukan kerjasama dengan peserta didik lain secara terpadu. Metode projek dapat membangkitkan kegiatan mental yang mendorong peserta didik untuk dapat menghilangkan ketegangan atau keadaan yang mengganggu. Selain itu juga dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dan membina sikap kerja sama dan interaksi sosial di antara peserta didik yang terlibat dalam projek, agar mampu menyelesaikan bagian pekerjaannya dalam kebersamaan secara efektif dan

harmonis. Masing- masing peserta didik belajar bertanggung jawab terhadap bagian pekerjaannya dengan kesepakatan bersama.

Metode proyek ini merupakan salah satu bentuk pendekatan yang berpusat pada peserta didik, karena peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar mencari jalan keluar dari permasalahan yang mereka hadapi. Pada metode ini yang akan timbul adalah peserta didik akan memiliki keterlibatan yang tinggi dengan pekerjaannya serta memiliki motivasi yang tinggi untuk menyelesaikan pekerjaan. Menurut Winda (2008: 126) manfaat yang diperoleh melalui pembelajaran dengan metode proyek bagi anak antara lain sebagai berikut:

- a. Membangun pengetahuan baru yang didasari oleh pengetahuan sebelumnya
- b. Menolong anak mengerti nilai-nilai yang berlaku di lingkungan mereka.
- c. Menolong anak mengerti hubungan satu konsep dengan konsep yang lain.
- d. Membuat anak mengerti nilai literature dan angka-angka dalam konteks hidup yang sebenarnya.
- e. Memberikan ide-ide dalam memainkan peran.
- f. Mendorong anak mencari sumber-sumber pengetahuan dan informasi yang lain di sekolah.
- g. Menjembatani komunikasi dengan orang tua atau orang dewasa lainnya.

Berdasarkan uraian di atas bahwa metode proyek berfungsi bagi anak-anak untuk memperoleh pengalaman dalam menjalin kerjasama dan komunikasi di antara anggota Kelompoknya. Oleh karena itu pembentukan Kelompoknya pun harus diserahkan kepada anak-anak dibawah bimbingan pendidik. Langkah awal metode pembelajaran metode proyek, peserta didik akan belajar menerima pendapat dan ide yang disampaikan oleh peserta didik lainnya sehingga anak akan menemukan topik yang akan dipelajari bersama (sosial-emosi). Saat tahap

pengolahan masalah, peserta didik belajar bekerjasama dalam Kelompok kecil untuk menyelesaikan suatu proyek yang diberikan tugas kepada peserta didik untuk menyelesaikan proyek yang disepakati bersama.

3. Tujuan Kegiatan Proyek

Setiap metode pembelajaran mempunyai tujuan masing-masing yang ingin dicapai oleh setiap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakannya. Begitu pun pembelajaran dengan metode proyek akan memberikan informasi tentang pemahaman dan pengetahuan siswa pada pembelajaran tertentu, kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan, dan kemampuan siswa untuk mengomunikasikan informasi (Majid, 2006: 207).

Salah satu pendidikan bagi anak adalah memberi pengalaman belajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan penalaran. Kegiatan proyek merupakan salah satu bentuk pemecahan masalah. Oleh karena itu, tujuan penggunaan metode proyek juga bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan mengadakan hubungan dengan anak lain dalam Kelompok, yang dapat menimbulkan kecenderungan berpikir, merasakan, dan bertindak lebih kepada tujuan kelompok dari pada diri sendiri.

Moeslicatoen (2008: 146) Tujuan kegiatan proyek bagi anak Taman Kanak-Kanak dapat ditetapkan sebagai berikut :

- a. Dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari dalam lingkungan keluarga, atau lingkungan sekolah atau lingkungan di luar sekolah.
- b. Dapat menyelesaikan bagian pekerjaan kelompok secara tepat dan tuntas.

- c. Dalam menyelesaikan pekerjaan yang menjadi bagiannya dapat bekerja sama secara baik dengan anak lain.
- d. Dapat menyelesaikan pekerjaan bagiannya secara kreatif.

Melalui metode proyek ini tiap-tiap anak menyadari apa yang dilakukan merupakan kebutuhan Kelompok yang harus diselesaikan secara bersama dan menghasilkan hasil yang memuaskan bagi kelompoknya.

Moeslichatoen (2008: 28) kegiatan proyek mempunyai makna penting bagi anak Taman Kanak-Kanak antara lain:

- a. Berkaitan dengan kehidupan anak sehari-hari yang dapat dihubungkan satu dengan yang lain dan dipadukan menjadi suatu hal yang menarik bagi anak, selain itu juga bersifat fleksibel
- b. Di dalam kegiatan bersama, anak belajar mengatur diri sendiri untuk bekerja sama dengan teman dalam memecahkan suatu masalah.
- c. Dalam kegiatan proyek, pengalaman akan sangat bermakna bagi anak.
- d. Kegiatan proyek punya dampak dalam pengembangan etos kerja, etos waktu, dan etos lingkungan.
- e. Berlatih menyelesaikan tugas yang harus diselesaikan secara bebas dan kreatif.

Berdasarkan manfaat penggunaan metode proyek bagi anak sebagaimana yang telah di kemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa metode proyek merupakan salah satu cara yang di tempuh guru untuk memberikan pengalaman belajar agar anak memperoleh keterampilan dalam memecahkan persoalan masalah lebih baik. Melalui kegiatan proyek, anak mendapat kesempatan untuk menggunakan kemampuan, keterampilan, dan minat, serta kebutuhannya terpadu dalam mencapai tujuan kelompok. Selain itu juga metode ini sangat menyenangkan bagi anak-anak. Dalam memupuk kerjasama itu, banyak pengalaman yang memberi kesan dan kepuasan pada anak, misalnya saat menentukan kelompok. Jika dengan teman terjadi persengketaan maka dengan

sendirinya mereka akan berdamai kembali, karena satu sama lain saling membutuhkan dan menuju satu tujuan yang sama.

F. Pengertian *Puzzle*

Arti *puzzle* dalam bahasa Inggris ialah teka-teki (Kamus Lengkap Inggris-Indonesia (2003: 165). Dilihat dari asal usul kata, teka teki yang dimaksud dalam permainan menyusun keping-keping potongan bentuk atau gambar yang tidak utuh menjadi bentuk atau gambar yang utuh. Manfaat *puzzle* sebagai permainan edukatif adalah meningkatkan keterampilan sosial, yaitu permainan yang dilakukan oleh Kelompok. Melalui Kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain. *Puzzle* adalah permainan yang berupa teka teki akan tetapi pada prinsipnya menekankan pada keserasian keindahan, ketersalingan dan kelengkapan atau melengkapi yang konstruktif (Fauzan, 2007: 6).

Puzzle merupakan salah satu jenis permainan yang membutuhkan kreativitas dalam memainkannya, berbagai macam *puzzle* dikembangkan sebagai alat permainan dan sebagai media pelajaran. Permainan *puzzle* dapat mengembangkan kreativitas serta tidak berbahaya bagi anak. Oleh karena permainan *puzzle* aman digunakan untuk permainan anak-anak. Selain aman, *puzzle* juga dapat merangsang perkembangan kognitif, aktif, psikomotorik dan jiwa sosial anak.

Puzzle termasuk alat permainan yang penggunaannya secara bertahap, ada *puzzle* yang mudah dalam penyusunannya, potongannya terdiri satu sampai

empat bagian. Tetapi untuk *puzzle* yang digunakan sebagai media sekaligus alat permainan lebih baik digunakan *puzzle* yang mudah dalam penyusunannya. *puzzle* yang dimainkan juga berkembang, dari awalnya berjumlah dua keping kemudian menjadi *puzzle* berjumlah 4-6 keping bagi anak usia 4-6 tahun untuk anak usia Taman Kanak-Kanak (Crist, 2006: www.ibudananak.com).

Ditinjau dari cara memainkan, ada 5 macam jenis *puzzle*, seperti yang dijelaskan dalam artikel Omocha Toys, 2010, antara lain yaitu a) *Logic Puzzle* adalah *puzzle* yang menggunakan logika. b) *Jigsaw Puzzle* adalah *puzzle* yang berupa kepingan-kepingan. c) *Mechanical Puzzle* adalah *puzzle* yang kepingnya saling berhubungan. d) *Construction Puzzle* yaitu *puzzle* konstruksi atau teka-teki konstruksi. e) *Combination Puzzle* merupakan teka-teki kombinasi.

Puzzle merupakan salah satu alat permainan edukatif. Menyelesaikan *puzzle* dapat membantu anak dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah menggunakan logika. Selain itu anak dapat melatih kemampuan motoriknya pada saat menyusun *puzzle*, karena dalam menyusun *puzzle* diperlukan ketepatan agar bentuknya tersusun secara utuh.

Berdasarkan penjelasan permasalahan tersebut, teka-teki yang dimaksud dalam pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* yaitu menggambar dengan secara bersama, kemudian menyusun keping-keping potongan bentuk atau gambar yang sudah diwarnai oleh masing-masing anak sehingga menjadi gambar yang utuh. Dengan adanya metode proyek *puzzle* sebagai metode belajar diharapkan anak akan merasa senang dalam belajar menggambar.

G. Langkah-langkah Menggambar dengan Metode Proyek *Puzzle*

1. Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa Kelompok, satu Kelompok empat peserta didik.
2. Pendidik membagikan kepingan *puzzle* yang akan digunakan untuk menggambar.
3. Pendidik membagi papan *puzzle* pada setiap Kelompok untuk menyusun kepingan *puzzle* yang akan digambar.
4. Anak-anak, dalam satu Kelompok, menyusun kepingan kertas gambar menjadi satu bidang besar. Satu Kelompok berjumlah empat orang anak.
5. Anak-anak dengan satu Kelompok membuat sketsa (rencana gambar) kedalam bidang yang sudah disusun di papan *puzzle* tadi dengan pensil.
6. Kepingan kertas gambar yang berjumlah empat lembar itu setelah di skets, kemudian ditebalkan menggunakan spidol, kemudian dilepas dan dibagikan lagi kepada masing-masing anggota Kelompok.
7. Langkah berikutnya, setiap anggota Kelompok menyempurnakan bagian skets gambar dengan cara mewarnainya atau melengkapinya sesuai dengan ekspresinya masing-masing.
8. Terakhir, setelah setiap anak menyelesaikan tugas menggambar dan mewarnai, kumpulkan satukan kembali hasil karyanya itu pada papan *puzzle*.

Pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* ini secara bersama-sama setiap Kelompok akan menyaksikan gambar yang terpisah – pisah itu harus bersatu. Ada bagian yang satu dengan lainnya tidak sewarna, ada pula

yang berubah unsur yang digambarkannya. Semua anak akan mendapat kegembiraan sendiri.

H. Pembelajaran Menggambar dengan Metode Proyek *Puzzle*

Pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* di Taman Kanak-Kanak Kelompok B sesuai dengan pedoman kurikulum terpadu (Direktorat TK dan SD, 2010: 52, 55). Kurikulum merupakan pedoman mendasar dalam proses pembelajaran. Keberhasilan dan kegagalan suatu proses pendidikan, mampu dan tidaknya anak didik menyerap materi pembelajaran, dan tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan bergantung pada kurikulum yang digunakan. Menurut Patmonodewo (2003: 56) kurikulum adalah seluruh usaha atau kegiatan sekolah untuk merangsang anak supaya belajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Anak tidak terbatas belajar dari apa yang diberikan oleh sekolah saja. Seluruh pengembangan aspek fisik, intelektual, sosial maupun emosional.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa kurikulum merupakan perangkat terpenting dalam proses belajar-mengajar sebagai kegiatan rencana pelaksanaan pembelajaran yang disajikan pendidik kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dibawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau pendidik.

Sedangkan menurut kurikulum Direktorat TK dan SD, (2010: 31-41) kelompok B, karakteristik anak usia empat – enam tahun atau kelompok B yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek perkembangan. Aspek tersebut meliputi agama, sosial, emosional, kemandirian, bahasa, kognitif, motorik kasar, motorik halus, dan seni (lihat pada lampiran).

Semua perkembangan ini harus dikembangkan sesuai dengan pedoman pembelajaran yang ada di Taman Kanak-Kanak.

Berdasarkan pemaparan di atas bahwa dalam pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* harus dapat melaksanakan tugas Kelompok dan dapat melaksanakan tugas yang diberikan dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan untuk menyelesaikannya. Hal tersebut sependapat dengan keterangan yang terdapat pada tabel berikut yang tercantum dalam Pedoman Pembelajaran Bidang pengembangan Sosial, emosional dan kemandirian bertujuan untuk melatih kerjasama dengan teman dan dapat bertanggung jawab akan tugasnya.

**Tabel 1: Indikator Lingkup Sosial, emosional dan kemandirian,
(Direktorat TK dan SD, 2010: 31)**

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	CAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR
1. Bersikap kooperatif dengan teman	Bersikap kooperatif dengan teman	. Dapat melaksanakan tugas kelompok . Dapat bekerjasama dengan teman . mau bermain dengan teman
7. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)	. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)	. Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai . Dapat menerima kritik . Bertanggung jawab akan tugasnya

Pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* di Taman Kanak-Kanak juga harus dapat memahami tentang aturan dari pembelajaran. Hal tersebut sependapat dengan keterangan pada tabel berikut:

Tabel 2: **Indikator Lingkup Bahasa, (Direktorat TK dan SD, 2010: 32)**

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	CAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR
3. Memahami aturan dalam suatu permainan	Memahami aturan dalam suatu permainan	. Menaati peraturan

Selain terdapat pada lingkup pengembangan Sosial, emosional kemandirian dan bahasa, pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* di Taman Kanak-Kanak juga harus dapat menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan dan dapat menyusun kepingan *puzzle*. Hal tersebut dapat dilihat dalam keterangan pada tabel berikut:

Tabel 3: **Indikator Lingkup Kognitif, (Direktorat TK dan SD, 2010: 36)**

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	CAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR
3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan digunakan	Menyusun perencanaan kegiatan yang akan digunakan	.Membuat perencanaan kegiatan yang akan digunakan
6. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari	.Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari	.. Menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh . Menunjukkan kejanggalan suatu gambar . mampu mengambil keputusan secara sederhana

Pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* harus dapat menggambar sesuai dengan tema yang diberikan dan dapat mewarnai bentuk gambar. Hal ini dapat dilihat pada keterangan tabel berikut

Tabel 4: Indikator Lingkup Perkembangan Fisik (motorik halus)
(Direktorat TK dan SD, 2010: 40-41)

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	CAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR
6. Menggambar sesuai dengan gagasannya	Menggambar sesuai dengan gagasannya	<ul style="list-style-type: none"> . Menggambar bebas dengan berbagai media (kapur tulis, pensil warna, krayon, arang, spidol dan bahan-bahan alam) dengan rapi. . menggambar bebas dari bentuk dasar titik garis, lingkaran, segitiga, segi empat.
12. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail	Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail	<ul style="list-style-type: none"> . Mewarnai bentuk gambar sederhana . mewarnai benda tiga dimensi dengan berbagai media

I. Kerangka Berpikir

Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat menghadirkan situasi dan kondisi yang mengundang anak didik untuk melakukan belajar, sehingga anak merasa senang, rileks, dan tidak terbebani. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan pembelajaran yang berorientasi bermain. Pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul mencakup dua bidang

pengembangan yaitu meliputi bidang pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Bidang pembiasaan meliputi aspek perkembangan perkembangan sosial emosional, dan kemandirian. Sedangkan bidang pengembangan kemampuan dasar meliputi aspek perkembangan bahasa, kognitif dan fisik (motorik halus).

Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak menggunakan pendekatan tematik, yaitu menggunakan tema-tema seperti tema lingkunganku, kebutuhanku, binatang, alam semesta, dan tumbuhan. Tema diberikan dengan tujuan menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh dan memperkaya kata anak. Jika pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan tema, maka pemilihan tema dalam kegiatan pembelajaran hendaknya di kembangkan dari hal-hal yang paling dekat dengan anak, sederhana, dan menarik minat anak. Penggunaan tema dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas.

Pembelajaran tematik ini idealnya pendidik menyediakan media yang sesuai dengan tema serta mampu mengembangkan berbagai aspek atau indikator kemampuan anak sesuai tema yang ada seperti aspek kognitif, bahasa dan motorik kasar dan halus anak. Selain menggunakan pendekatan tematik, pembelajaran menggambar di Taman Kanak-Kanak juga menggunakan pendekatan belajar sambil bermain. Pendekatan tersebut ditujukan untuk menghasilkan rasa senang pada anak sebagaimana karakteristik anak usia dini yang masih senang untuk bermain. Berdasarkan kerangka berpikir penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persiapan, pelaksanaan, dan hasil karya pembelajaran menggambar

dengan metode projek *puzzle* di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul.

J. Penelitian Yang Relevan

1. Nunik Budiarti (2007) Pengembangan *Puzzle* Untuk Media Pembelajaran Bentuk Geometri di Taman Kanak-Kanak Lembaga Tama II Bantul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk *puzzle* yang dikembangkan layak dijadikan sebagai media dalam pembelajaran. Produk hasil penelitian ini berupa media pembelajaran untuk mengembangkan pembelajaran bentuk geometri.
2. Suryani (2002) Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Di SD Negeri Tukangan II Yogyakarta Berbasis Penciptaan Tari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi perubahan situasi pembelajaran serta diperoleh model penanganan masalah yang efektif dengan metode SSB untuk pembelajaran praktek tari di SD Negeri Tukangan II Yogyakarta. Dilihat dari hasil yang diperoleh, maka penciptaan tari melalui metode belajar sambil bermain di SD Negeri Tukangan II Yogyakarta dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar tari.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan tentang persiapan, pelaksanaan, dan hasil pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul.

B. Data Penelitian

Data penelitian diperoleh dari hasil observasi proses pembelajaran menggambar, wawancara dengan Kepala sekolah dan pendidik, profil sekolah, dokumentasi, dan pemotretan saat proses pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* pada anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul.

C. Sumber Data

Sumber data penelitian ini adalah Kepala sekolah dan pendidik. Kepala sekolah merupakan sumber data tentang kurikulum dan latar belakang sekolah. Pendidik merupakan sumber data tentang persiapan, pelaksanaan, dan hasil karya pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* di Kelompok B.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi yang dilakukan dengan cara mengamati langsung pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul, wawancara ditujukan kepada Kepala Sekolah, pendidik pembelajaran menggambar di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul, dokumentasi yang terkait meliputi profil sekolah, kurikulum, data anak, dan perekaman dilakukan dengan melihat langsung proses pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle*.

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan instrumen sebagai berikut:

1. Pedoman Observasi

Observasi yang dilakukan meliputi persiapan pembelajaran, pelaksanaan, dan hasil karya peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* berlangsung.

2. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan secara terbuka yang menggunakan seperangkat pertanyaan yang diajukan dengan Kepala Sekolah dan guru pembelajaran menggambar di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul. Isi dari wawancara sesuai dengan fokus masalah yaitu pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle*.

Aspek-aspek wawancara dengan Kepala sekolah Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul sebagai berikut :

- a. Apa Visi dan Misi Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul.
- b. Kurikulum apa yang digunakan TK ABA Pembina Srandakan Bantul.
- c. Bagaimana penerapan dari pengembangan kurikulum tersebut dalam pelaksanaan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul?
- d. Pendekatan apakah yang sering digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung?
- e. Menurut ibu seberapa penting pembelajaran menggambar diajarkan kepada anak-anak di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul.

Aspek-aspek wawancara dengan pendidik adalah sebagai berikut:

- a. Apa saja yang harus dipersiapkan dalam pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle*.
- b. Menurut bapak bagaimana respon anak-anak dalam menerima pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* ini?
- c. Apa kendala dan kekurangan yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle*.

3 . Pedoman Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data yang meliputi: (1) Dokumentasi Profil sekolah, (2) Dokumentasi Kurikulum, (3) Dokumentasi data anak.

4. Perekaman

perekaman digunakan untuk memotret saat kegiatan pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* berlangsung.

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data adalah pengamatan yang dilakukan guna menemukan data yang valid. Teknik pemeriksaan keabsahan data dengan metode triangulasi data yaitu untuk membandingkan dan pengecekan kembali hasil observasi, wawancara dengan hasil dokumentasi yang diperoleh. Triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber yaitu Kepala Sekolah dan Pendidik.

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap tentang pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul. Untuk menganalisis data dalam penelitian dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Data yang masuk dipilih dan diurutkan ke dalam pola sesuai masalah penelitian. Data yang direduksi adalah memilih data yang penting dari hasil penelitian pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi yang disusun dari hasil reduksi data. Data yang diperoleh dari persiapan, pelaksanaan, dan hasil pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* pada anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul.

3. Pengambilan Kesimpulan dan Verifikasi

Kesimpulan diperoleh dengan cara mencari makna dari data yang telah terkumpul. Hasil dari observasi, wawancara, dokumentasi dicari keterkaitannya, selanjutnya dihubungkan dengan tujuan penelitian. Akhirnya diperoleh gambaran bagaimana pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul sesuai dengan tujuan penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Sejarah Taman Kanak-kanak ABA Pembina Srandakan Bantul.

Taman Kanak-kanak ABA Pembina Srandakan Bantul didirikan pada tahun 1987. Mulanya kegiatan belajar mengajar siswa Taman Kanak-Kanak dilakukan di lain tempat dengan hanya satu ruangan, hingga pada tahun 1987 baru memiliki gedung sekolah yang tetap. Latar belakang didirikannya sekolah ini yaitu atas dasar keinginan kepala yayasan. Beliau ingin memajukan desanya dibidang pendidikan. Selain itu dikarenakan oleh banyaknya anak-anak di desa tersebut yang belum mengenyam pendidikan pra sekolah, maka didirikanlah sekolah Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul. Tujuan didirikannya Taman Kanak-Kanak ini adalah untuk memajukan pendidikan masyarakat khususnya anak-anak pra sekolah di lingkungan sekitar sekolah.

Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul merupakan sebuah lembaga Taman Kanak-Kanak pendidikan formal untuk anak Taman Kanak-Kanak kelompok B (usia 5 – 6 Tahun), di bawah naungan sebuah yayasan Aisyiah. Saat ini Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul berstatus sekolah swasta dibawah Diknas.

Visi Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul adalah Terwujudnya peserta didik yang cerdas, terampil, mandiri, berbudaya, dan islami.

Adapun misinya antara lain: (1) Mengoptimalkan KBM, (2) Meningkatkan Profesionalisme guru, (3) Mengadakan kegiatan tambahan drum

band, (4) Mengadakan kegiatan tambahan seni tari, (5) Mengadakan kegiatan tambahan seni suara, (6) Mengadakan tambahan seni lukis, (7) Mengadakan kerjasama dengan masyarakat dan tokoh masyarakat, (8) Mengadakan kegiatan tambahan TPA, (9) Mengadakan pengenalan tempat ibadah agama islam, (10) Mengadakan peralatan ibadah agama islam, (11) Mengajarkan tata cara ibadah menurut agama islam

2. Letak Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul.

Taman Kanak-kanak ABA Pembina Srandakan Bantul beralamatkan di Pedukuhan Pedak, Kelurahan Trimurti, Kecamatan Srandakan, Kabupaten Bantul – Yogyakarta. Bangunan sekolah ini berdiri di atas tanah seluas 864 m².

3. Kondisi Fisik Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul.

Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul memiliki sarana dan prasarana yang sama halnya dengan Taman Kanak-Kanak pada umumnya yaitu terdapat taman bermain dan kelas. Sarana dan prasarana yang menunjang berjalannya proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak ini berjumlah 20 ruang.

Ruangan kelas seluas 6 x 8 m², dikelola berdasarkan model pembelajaran yang diterapkan di Taman Kanak-kanak tersebut, yaitu menggunakan pembagian sudut kegiatan, dengan lokasi kegiatan pembelajaran berada di tengah ruangan. Meja guru dan papan tulis berada di sebelah depan kelas, meja masing-masing Kelompok anak diatur di tengah ruangan serta terdapat loker dan almari tempat menaruh hasil karya anak masing-masing di bagian belakang dan samping ruang kelas. Masing-masing sudut kegiatan dilengkapi dengan masing-masing alat bermain dan sarana prasarana yang berkenaan dengan sudut kegiatan tersebut.

4. Tenaga Pengajar dan Anak Didik Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar harus mencakup dua komponen utama, yakni guru dan peserta didik. Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul saat ini memiliki enam kelas peserta didik yang keseluruhan berjumlah 24 orang, dengan jumlah guru sebanyak 7 orang yang salah satunya merangkap jabatan sebagai Kepala Sekolah.

Jumlah siswa di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul sebanyak 87 anak. Sedangkan pada kelompok B berjumlah 25 yaitu 11 anak laki-laki dan 14 anak perempuan. Lihat pada lampiran.

Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul juga pernah memperoleh prestasi yang diikuti oleh Kepala sekolah maupun gurunya pada tingkat Kecamatan, Kabupaten, dan Propinsi.

Tabel 5: Daftar Prestasi Kepala Sekolah dan Pendidik TK ABA Pembina Srandakan Bantul.

Kejuaraan	Tingkat		
	Kecamatan	Kabupaten	Provinsi
Juara I	2	4	-
Juara II	-	2	-
Juara III	-	1	1
Jumlah	2	7	1

5. Proses Pembelajaran di Taman Kanak-kanak ABA Pembina Srandakan Bantul.

Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul merupakan sebuah lembaga pendidikan formal yang mengacu pada kurikulum terpadu tahun 2010. Proses pembelajarannya menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Minat dengan Sudut Kegiatan.

Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul menerapkan hampir semua metode pembelajaran, antara lain metode bercerita, bercakap-cakap, tanya jawab, karya wisata, demonstrasi, sosiodrama, eksperimen, proyek, dan pemberian tugas. Pendekatan pembelajaran yang paling pokok digunakan adalah bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain, selain juga memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran yang lainnya. Sedangkan alat penilaian yang digunakan mencakup keseluruhan, yaitu observasi, portofolio, percakapan, unjuk kerja, penugasan, hasil karya, serta catatan anekdot berupa penilaian dengan narasi atas tentang perkembangan anak.

6. Waktu Pembelajaran Menggambar di Taman Kanak-kanak ABA Pembina Srandakan Bantul

Kegiatan pembelajaran menggambar di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul berlangsung setiap hari Selasa pukul 08.00 WIB, dengan jadwal yang telah diatur secara bergilir pada masing-masing kelasnya. Kegiatan pembelajaran menggambar dalam kelas berlangsung selama 1,5 jam dengan didampingi guru pembelajaran menggambar, yaitu bapak Ikhsan. Usia 30 tahun dan lulusan dari ISI Yogyakarta.

7. Materi Pembelajaran Menggambar

Materi yang diberikan pada pembelajaran menggambar di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul adalah berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan. Penelitian berlangsung pada semester II, berikut adalah materi pembelajaran menggambar di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul : a) Rekreasi, b) Pekerjaan, c) Air, udara, api, d) Alat komunikasi, e) Tanah airku, f) Alam semesta dan tema bebas.

8. Metode Pembelajaran Menggambar

Menurut pendidik pembelajaran menggambar di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul, yaitu teknik reka ulang objek dan muatan cerita dalam gambar dengan berbagai gagasan. Didalam kelas, pendidik memberikan pengarahan dalam kegiatan menggambar tetapi tidak memberikan contoh gambar didepan kelas, pendidik hanya memberikan pengarahan agar anak melatih imajinasi dan dituangkan dalam bentuk lukisan. Dalam memberikan pengarahan, pendidik bercerita tentang kehidupan sehari sehari disekitar lingkungan anak-anak, cita-cita, dan hal-hal yang disukai anak-anak, sehingga anak bisa berimajinasi lalu mengekspresikan dalam lukisannya. Selain memberikan pengarahan, pendidik juga mendampingi anak-anak saat proses menggambar.

9. Aktivitas Pembelajaran Menggambar di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul.

a. Kondisi Siswa

Kondisi siswa Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul saat kegiatan pembelajaran menggambar terlihat senang, karena peserta didik bisa belajar sambil bermain, anak mampu bereksperimen dan mengekspresikan diri

pada saat menggambar. Saat menggambar, sebagian anak berlarian kesana kemari sambil membawa *crayon* atau pastel, hal ini kebanyakan terjadi pada anak laki-laki, mereka lebih banyak bermain seperti berlarian, saling bercerita, dan melihat gambar temannya. Ketika diingatkan guru untuk kembali menggambar, anak-anak tersebut dengan gigihnya menggambar sambil bercerita. Walaupun kebanyakan anak laki-laki, anak perempuan juga ada yang mengalami hal tersebut. Mereka menggambar cenderung lebih diam dan tenang. Hasil gambar anak-anak ini kebanyakan mempunyai gambar yang rapi, untuk alur ceritanya belum tentu diketahui guru karena ketika ditanya, anak sering diam dan pemalu.

Selain aktivitas seperti di atas, sikap yang ditunjukkan siswa tampak aktif, bersemangat dan senang dalam mengikuti kegiatan menggambar, anak terlihat aktif saat melihat guru menggambar memberikan arahan, walaupun sesekali anak-anak bermain seperti sikap-sikap di atas. Sebagian anak-anak berusaha tepat waktu untuk menyelesaikan gambarnya dan sebagian lagi anak terlihat malas atau lelah untuk menyelesaikan gambarnya.

b. Pengelolaan Kelas

Pembelajaran menggambar dilakukan di ruang kelas dengan ukuran 6 x 8 m². Pembelajaran menggambar pada kelompok B di Taman kanak-kanak ABA Pembina Srandakan Bantul masuk mulai jam 09.00 – 11.00. Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2010 yang meliputi aspek perkembangan moral agama, sosial emosional dan kemandirian, berbahasa, kognitif, dan fisik motorik.

Tabel 9: Daftar Waktu Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul.

Waktu	Materi
09.00 – 09.10	Pengkondisian anak
09.10 – 09.20	Absensi, berdoa, Apresiasi
09.20 – 09.50	Pemberian materi sesuai dengan Satuan Kegiatan Harian (SKH)
09.50 – 10.50	Praktik
10.50 – 11.00	Evaluasi

Pendidik pembelajaran menggambar saat kegiatan pembelajaran menggambar yaitu dengan memberikan pengarahan berupa cerita, guru pembelajaran menggambar hanya membantu membuat sket pertama di papan tulis, selanjutnya dikembangkan sendiri oleh peserta didik, hal ini membantu anak untuk berimajinasi. Apabila kelas ramai atau gaduh, maka guru pembelajaran menggambar di bantu dengan guru kelas lainnya, untuk mengatasi keramaian anak-anak.

A. Hasil Pembelajaran Menggambar dengan Metode *Puzzle* di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul

Penelitian dilaksanakan mulai bulan Mei sampai dengan Agustus. Penelitian ini di batasi dengan meneliti Taman Kanak-Kanak tingkat B lebih sempurna dan sudah mampu menentukan sebuah konsep di bandingkan dengan kelompok A. Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul (Siti Nurhayati, S.Pd. AUD). Penelitian

dilakukan dikelompok B Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul dengan jumlah anak yaitu laki-laki 11 dan 14 perempuan. Data diambil dari pembelajaran menggambar pada kelompok B. Ciri-ciri anak Taman Kanak-Kanak tingkat B yaitu lebih sempurna, mandiri, anak tidak banyak bertanya pada guru dan meminta bantuan untuk mengerjakan sesuatu tugas, berbeda dengan anak pada kelompok A, yang masih banyak dibantu oleh guru. Anak kelompok B hasil lebih sempurna dan berani mengungkapkan pendapat. Sudah berpendirian dan mempunyai konsep dalam berkarya.

Situasi penelitian berlangsung di ruang kelas dengan ukuran 6 x 8 meter dengan empat buah lampu dan meja. Untuk pembelajaran menggambar dilakukan di atas karpet dan meja dengan posisi berkelompok. Untuk menunjang pembelajaran dilengkapi 2 buah almari untuk menempatkan media. Sedangkan peralatan yang disediakan ada spidol, karton, *crayon*, *double tip*. Jumlah alat menyesuaikan dengan jumlah anak pada anak kelompok B. Berikut tabel hasil penelitian yang dilaksanakan pada bulan Mei – Agustus tentang pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul.

Berikut tabel hasil pengamatan saat pendidik pembelajaran menggambar dalam melaksanakan pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* di Taman Kanak-Kanak ABA Srandakan Bantul.

Tabel 10: **Langkah-langkah Pembelajaran Menggambar dengan Metode Projek *Puzzle***

No	Kegiatan Guru	Kegiatan Anak
1	Mempersiapkan bahan kepingan puzzle, papan tempat puzzle, spidol dan persiapan pembelajaran menggambar dengan metode projek <i>puzzle</i>	Duduk dengan rapi sambil menunggu.
2	Membuka pembelajaran dengan berdoa	Anak-anak mendengarkan dan berdoa
3	Absensi siswa	Anak –anak mendengarkan dan taunjuk jari.
4	Menerangkan materi pembelajaran menggambar yang kan dilaksanakan	Anak-anak mendengarkan dan bertanya
5	Menjelaskan tentang pembelajaran mengambar dengan metode projek <i>puzzle</i>	Anak-anak mendengarkan dan bertanya
6	Memberikan contoh praktik menggambar dengan metode projek <i>puzzle</i> kepada anak-anak	Anak-anak mendengarkan dan bertanya
7	Membagi kelompok untuk pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan metode projek <i>puzzle</i>	Anak-anak mencari kelompok sendiri-sendiri
8	Membagikan kepingan puzzle yang akan di gambar oleh anak-anak	Anak-anak duduk dengan rapi.
9	Membagikan spidol	Anak-anak duduk dengan rapi
10	Menjelaskan kembali apa yang harus dilakukan oleh anak-anak setelah memperoleh alat dan bahan tersebut	Anak-anak mendengarkan dan mempersiapkan segala sesuatunya

11	Memberikan tema yang akan di gambar oleh anak-anak	Anak-anak mendengarkan dan mempersiapkan segala sesuatunya
12	Memeriksa dan membantu anak yang masih bingung dalam mengerjakannya	Anak-anak praktik menggambar
13	Mengumpulkan karya kelompok anak yang sudah selesai	Anak-anak menyelesaikan tugasnya masing-masing
14	Mengevaluasi karya dari beberapa kelompok yang sudah dikerjakan oleh anak-anak	Anak-anak mendengarkan dan bertanya
15	Memberikan penilaian terhadap karya dari beberapa kelompok	Anak-anak mendengarkan dan bertanya

1. Persiapan Pembelajaran

Persiapan pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul meliputi Rencana Kegiatan Mingguan dan Rencana Kegiatan Harian, dan persiapan alat dan bahan.

a. Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)

Perencanaan mingguan disusun dalam bentuk RKM. RKM merupakan penjabaran dari perencanaan semester yang berisi kegiatan-kegiatan dalam rangka mencapai indikator yang telah direncanakan dalam satu minggu sesuai dengan keluasan pembahasan tema dan subtema. Komponen RKM dalam model pembelajaran kelompok tersebut meliputi, (a) tema dan sub tema, (b) alokasi waktu, (c) aspek pengembangan, (d) kegiatan per aspek pengembangan.

b. Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Perencanaan harian disusun dalam bentuk Rencana Kegiatan Harian (RKH). RKH merupakan penjabaran dari Rencana Kegiatan Mingguan (RKM). RKH memuat kegiatan-kegiatan pembelajaran, baik yang dilaksanakan secara individual, kelompok, maupun klasikal dalam satu hari. RKH terdiri atas kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

c. Persiapan Alat dan Bahan

Sebelum peserta didik memulai pembelajaran menggambar, pendidik menyiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk materi yang akan di berikan.

Di bawah ini alat dan bahan pembelajaran menggambar dengan metode *projek puzzle*.



Gambar II: Alat dan bahan pembelajaran menggambar dengan metode projek *puzzle*

(Dokumentasi : Taufik Wijaya 15 Mei 2012)

Gambar di atas menunjukkan alat dan bahan pembelajaran menggambar dengan metode projek *puzzle*. Pembelajaran meggambar ini pendidik menggunakan sebuah kertas karton yang sudah di potong-potong seperti *puzzle*

berbentuk persegi panjang. Kertas karton di tempelkan dengan kertas manila sebagai media untuk menggambar. Selain kertas karton guru juga menyiapkan spidol sebagai alat untuk menggambar.

Kegiatan awal yang dilakukan pendidik sebelum masuk pembelajaran yaitu memulai kegiatan pembelajaran dengan do'a pembuka dan menanyakan kehadiran peserta didik. Setelah itu pendidik menjelaskan kepada peserta didik tentang tugas yang akan dikerjakan oleh peserta didik. Pendidik bercerita dahulu untuk memancing peserta didik agar mengerti apa yang akan mereka lakukan. Peserta didik nampak senang mendengarkan penjelasan dari pendidik.

Di bawah ini seorang pendidik memberikan kegiatan awal kepada peserta didik.



Gambar III: Pendidik memberikan Kegiatan awal kepada peserta didik
(Dokumentasi : Taufik Wijaya 15 Mei 2012)

Gambar di atas menunjukkan pendidik pembelajaran menggambar memberikan kegiatan awal kepada peserta didik sebelum melanjutkan ke pembelajaran menggambar. Pendidik bercerita tentang apa yang akan dilakukan peserta didik pada pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle*.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar dengan Metode Proyek *Puzzle* di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul.

Proses pembelajaran dilaksanakan bulan Mei sampai dengan Agustus. Pelaksanaan praktik pembelajaran dimulai dengan pendidik menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan seperti kertas karton, kertas manila, spidol, *double tipe* di atas meja. Untuk pewarna menggambar anak-anak sudah membawa peralatan sendiri, sehingga pendidik tidak perlu menyiapkan.

Saat kegiatan awal pembelajaran, pendidik memberitahukan kepada peserta didik bahwa mereka akan menggambar dengan metode proyek *puzzle*. Sebelum melangkah selanjutnya pendidik menjelaskan kepada peserta didik mengenai kegiatan proyek *puzzle*. Sebelumnya pendidik bertanya tentang *puzzle*, peserta didik dengan kompak menjawab pertanyaan dari pendidik. Pendidik kemudian menjelaskan tentang pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* yang dibuat dengan menggunakan kertas karton dan kertas manila.

Pendidik pembelajaran menggambar menjelaskan kepada peserta didik bahwa pembelajaran menggambar kali ini berbeda seperti biasanya. Biasanya peserta didik menggambar bebas sendiri, pada pertemuan kali ini kita akan menggambar bersama dalam satu bidang yang dibuat *puzzle*. Peserta didik sekilas terheran mendengar penjelasan dari pendidiknya. Setelah mendapat penjelasan, kemudian pendidik langsung membagi Kelompok. Tetapi sebelumnya pendidik membagi media untuk menggambar kepada peserta didik satu persatu. Pendidik kemudian membagi peserta didik menjadi enam kelompok. Peserta didik kemudian mencari Kelompok sendiri dibantu oleh pendidik pembelajaran menggambar dan dibantu guru lainnya.

Di bawah ini seorang pendidik sedang membagi Kelompok .



Gambar IV: Pendidik sedang membagi Kelompok
(Dokumentasi : Taufik Wijaya 15 Mei 2012)

Gambar di atas menunjukkan pendidik pembelajaran menggambar dibantu pendidik yang lainya sedang membagi Kelompok. Dalam pembagian Kelompok, pendidik membagi menjadi 6 Kelompok dari 24 peserta didik yang hadir. Untuk setiap Kelompok terdapat 6 peserta didik yang terdiri dari anak laki-laki dan perempuan. Pendidik tidak terlalu sulit dalam tahap pembagian Kelompok karena peserta didik sudah melakukan sendiri dalam mencari teman Kelompoknya. Hal ini karena di Taman kanak-kanak ABA Pembina Srandakan Bantul sudah sering melaksanakan tugas Kelompok dalam proses pembelajaran. Tetapi pada kesempatan ini tugas Kelompok dilaksanakan pada pembelajaran.

Tahap selanjutnya setelah pendidik pembelajaran menggambar membagi Kelompok pada peserta didik, pendidik membagi papan tempat untuk menyusun kepingan *puzzle* yang akan di gambar bersama oleh peserta didik. Saat pembagian

papan ini setiap Kelompok mendapat satu papan untuk menyusun kepingan *puzzle*.

Di bawah ini setiap Kelompok menerima papan untuk menyusun kepingan *puzzle*.



Gambar V: Salah satu kelompok menerima papan untuk menyusun kepingan *puzzle*
(Dokumentasi : Taufik Wijaya 15 Mei 2012)

Gambar di atas menunjukkan setiap Kelompok menerima papan untuk menyusun kepingan *puzzle* yang akan digunakan untuk menggambar bersama. Setelah setiap Kelompok mendapatkan papan untuk menyusun kepingan *puzzle*, pendidik menyuruh peserta didik untuk menyusun kepingan *puzzle* yang akan digambar pada papan yang sudah dibagikan setiap Kelompok. Peserta didik pun terlihat senang dan saling kerjasama ketika menyusun kepingan *puzzle* tersebut. Dibawah ini setiap Kelompok sedang menyusun kepingan *puzzle* yang akan di gambar.



Gambar VI: Peserta didik dengan Kelompoknya sedang menyusun kepingan *puzzle* untuk menggambar pada papan
(Dokumentasi : Taufik Wijaya 15 Mei 2012)

Gambar di atas terlihat peserta didik dengan teman Kelompok bekerjasama untuk menyusun kepingan *puzzle* pada papan yang sudah di bagikan oleh pendidik pembelajaran menggambar. Disini terlihat fungsi dari kegiatan pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle*. Terlihat peserta didik menjalin kerjasama apa yang harus dikerjakan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Anak-anak terlihat saling kerjasama dengan temannya.

Tahap selanjutnya pendidik pembelajaran menggambar menjelaskan kembali apa yang harus dilakukan oleh peserta didik selanjutnya. Peserta didik mendengarkan dengan seksama. Sebelum peserta didik memulai menggambar, pendidik pembelajaran menggambar berdemonstrasi menunjukan contoh gambar yang akan dibuat kepada peserta didik serta menjelaskan proses pembuatannya. Hal ini untuk membantu peserta didik agar semakin jelas tentang hasil akhir yang akan dibuat oleh setiap Kelompok.

Dibawah ini pendidik pembelajaran menggambar sedang menunjukkan contoh gambar yang sudah jadi.



Gambar VII: Pendidik pembelajaran menggambar sedang menunjukkan contoh gambar yang sudah jadi

(Dokumentasi : Taufik Wijaya 15 Mei 2012)

Gambar di atas pendidik pembelajaran menggambar memberikan contoh gambar dengan menggunakan metode proyek *puzzle* yang sudah jadi. Tujuan pendidik pembelajaran menunjukkan contoh gambar yang sudah dibuat yaitu untuk memberikan kejelasan kepada peserta didik agar hasil yang dibuat nanti sesuai dengan contoh yang diberikan. Disamping menjelaskan pendidik kemudian bertanya kepada peserta didik tentang *puzzle*. Dengan penuh semangat anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peserta didik memahami pembelajaran menggambar yang akan dilakukan. Sehingga peserta didik tidak bingung dalam pelaksanaan menggambar yang di kerjakan nanti.

Sebelum pelaksanaan menggambar dengan metode proyek *puzzle* dimulai, pendidik memberikan tema yang harus digambar oleh anak-anak. Tema pun diberikan oleh pendidik pembelajaran menggambar, yaitu “bencana alam gunung merapi”. Tetapi pada tahap pelaksanaan menggambar pendidik membantu membuat sket sebelum, hal ini dilakukan agar anak tidak bingung tentang menggambar bersama pada metode proyek *puzzle*.

Di bawah ini seorang pendidik sedang membantu membuat sket sebelumnya.



Gambar VIII: Pendidik pembelajaran menggambar sedang menjelaskan tentang menggambar dengan metode proyek *puzzle*
(Dokumentasi : Taufik Wijaya 15 Mei 2012)

Gambar di atas terlihat pendidik pembelajaran menggambar sedang memberikan contoh menggambar kepada peserta didik. Peserta didik terlihat aktif dan senang memperhatikan pendidiknya yang sedang memberikan contoh. Disamping pendidik memberikan contoh gambar, peserta didik dengan Kelompoknya sendiri memulai menggambar bersama. Saat menentukan apa saja yang harus digambar, nampak peserta didik saling berdiskusi. Mereka saling

memberikan masukan dan membagi tugas masing-masing yang harus dikerjakan. Hal ini yang menjadi tujuan dari pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle*, yaitu melatih kerjasama antar teman.

Di bawah ini peserta didik sedang berdiskusi untuk menggambar sket.



Gambar IX: Peserta didik sedang bekerjasama satu Kelompoknya untuk membuat sket
(Dokumentasi : Taufik Wijaya 15 Mei 2012)

Gambar di atas peserta didik sedang bekerja sama dengan teman Kelompoknya untuk membuat sket. Peserta didik terlihat kerjasama yang baik. Mereka saling membantu satu sama lain. Kegiatan ini yang menjadi tujuan dari melatih kerjasama antar teman. Sebelum mengerjakan membuat sket tampak peserta didik juga mendiskusikan apa yang mau mereka buat. Seperti halnya mereka akan menerima proyek yang akan dibuat. Setelah mereka sepakat untuk membuat gambar yang akan dibuat, peserta didik langsung menggambar sesuai dengan tugas masing-masing yang sudah dibagi.

Untuk tahap ini ada salah satu peserta didik yang belum paham untuk membuat sketnya. Peserta didik ini hanya membuat sket pada media yang dia punya. Sedangkan pada pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* yaitu membuat sket secara bersama dalam satu bidang. Tetapi dengan bantuan bimbingan pendidik pembelajaran menggambar dan pendidik lainnya mereka diarahkan dan akhirnya jelas dan dapat dikerjakan.

Langkah selanjutnya yang harus dilakukan yaitu mewarnai gambar yang sudah mereka buat dengan teman sekelompoknya. Tetapi pada tahap pewarnaan gambar tidak langsung diwarnai, melainkan mereka harus mengambil dan membagikan kembali kepingan *puzzle* milik sendiri yang sebelumnya disatukan terlebih dahulu dalam satu papan. Kegiatan ini peserta didik akan menyelesaikan tugas sendiri-sendiri, peserta didik dilatih untuk bertanggung jawab atas tugas yang diberikan. Di bawah ini peserta didik sedang mengerjakan tugas individu.



Gambar X : Masing-masing peserta didik sedang mengerjakan tugas mewarnai

(Dokumentasi : Taufik Wijaya 15 Mei 2012)

Gambar di atas nampak peserta didik sibuk dengan tugas sendiri. Mereka sangat senang ketika mewarnai gambar yang sudah dibuat oleh Kelompoknya.

Peserta didik juga berusaha menyelesaikan tugas sendiri yang sudah di bagi dan disepakati oleh teman-temannya. Dalam kegiatan menggambar dengan metode projek *puzzle* juga melatih komunikasi yaitu ketika anak mewarnai mereka saling bertukar pikiran. Mereka juga dibina untuk bekerjasama dengan teman Kelompoknya dan melatih tanggung jawab terhadap pekerjaan sendiri. Sama halnya pada pekerjaan projek, yang harus dikerjakan oleh banyak orang yang perlu kerjasama yang baik sehingga dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik.

Di bawah ini peserta didik sedang tekun dan berusaha mengerjakan tugas yang sudah dibagi.



Gambar XI: Salah satu peserta didik sedang tekun mengerjakan tugas mewarnai
(Dokumentasi : Taufik Wijaya 15 Mei 2012)

Gambar di atas menunjukkan salah satu peserta didik yang dengan semangat dan tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang sudah dibebankan kepada dirinya. Dia berusaha menyelesaikan secepat mungkin untuk dapat menyelesaikan tugas projek yang di berikan. Tahap pewarnaan ini peserta didik

dapat menambahkan gambar pada bidang yang sudah digambar. Peserta didik dapat berekspresi kembali untuk menambah sket gambarnya. Terlihat peserta didik sangat senang ketika menyelesaikan tugas proyek yang diberikan. Mereka saling membantu satu sama lain, ada yang meminjam pewarna karena pewarna yang dimiliki sudah habis.

Tahap pewarnaan ini terlihat kerjasama peserta didik dalam satu Kelompoknya untuk menyelesaikan tugas proyek yang diberikan. Mereka saling berkomunikasi warna yang akan di berikan pada sket yang sudah dibuat. Ada yang saling menggabungkan lagi kepingan *puzzle* yang diwarnai sehingga akan menghasilkan warna yang serasi dengan teman sekelompoknya. Tetapi ada juga peserta didik yang tidak mau berkomunikasi, sehingga peserta didik tersebut mewarnai sesuka dirinya. Hal ini yang akan menjadi kegiatan unik pada saat nanti pekerjaan mereka di kumpulkan kembali pada satu papan yang sebelumnya di pasang.

Waktu pembelajaran menggambar sudah selesai, pendidik pembelajaran menggambar menyuruh peserta didik untuk menyusun kembali gambar yang sudah diwarnai oleh masing-masing peserta didik dalam satu kelompoknya pada papan *puzzle* yang sudah dibagikan. Mereka sangat senang ketika kegiatan menyusun kembali gambar yang sudah mereka buat. Peserta didik antusias untuk menyusun kembali gambar yang sudah mereka selesaikan secara proyek. Saat pembelajaran menggambar metode proyek *puzzle* peserta didik saling kerjasama. Terlihat ketika ada yang belum selesai untuk mewarnai mereka di bantu oleh teman Kelompoknya.

Di bawah ini peserta didik dengan teman sekelompoknya sedang menyusun kembali gambar yang sudah diwarnai.



Gambar XII: Peserta didik dengan satu kelompoknya sedang menyusun kembali gambar yang sudah diwarnai oleh masing-masing peserta didik

(Dokumentasi : Taufik Wijaya 15 Mei 2012)

Gambar di atas nampak peserta didik dengan teman sekelompoknya menyusun kembali hasil dari pekerjaan yang sudah dikerjakan oleh masing-masing peserta didik. Mereka nampak saling kerjasama untuk menyusun kembali gambar yang sudah dibuat pada awal membuat sket. Tahap ini peserta didik dengan teman sekelompoknya berusaha memecahkan masalah yang dihadapinya, yaitu mereka harus bisa menyusun kembali gambar yang sudah terlepas untuk disatukan kembali. Langkah ini merupakan langkah yang menarik dan menyenangkan, karena secara bersama-sama setiap Kelompok akan menyaksikan gambar yang terpisah itu harus bersatu kembali. Ada bagian yang lainya tidak sewarna, ada pula yang berubah unsur yang digambarkannya. Semua peserta didik

terlihat mendapat kegembiraan tersendiri. Peserta didik merasa senang karena mereka dapat belajar menggambar sambil bermain.

Kegiatan evaluasi dilakukan oleh pendidik dengan cara memberikan deskripsi pada setiap karya Kelompok peserta didik yang dilakukan secara langsung di depan anak. Seluruh karya yang dibuat oleh Kelompok peserta didik dikumpulkan di depan kelas, dengan pembahasan karya gambar yang dibuat. Dalam proses evaluasi, pendidik memberikan penjelasan pada setiap karya Kelompok peserta didik dengan menggunakan penilaian bintang. Nilai pada pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* ini semua karya Kelompok mendapat nilai bintang semua. Pendidik tidak memberikan nilai mana karya yang paling baik dan kurang.

Menurut pengamatan dalam observasi yang dilakukan pada tanggal 15 Mei 2012 saat kegiatan evaluasi pembelajaran kurang optimal. Karena evaluasi sekedar mendeskripsikan semua karya yang dibuat peserta didik, namun juga harus ditulis sebagai penghargaan karya peserta didik. Kegiatan membahas karya bisa dilakukan setelah penilaian semua gambar dilakukan di depan kelas agar dapat dilihat oleh semua anak. Dengan membahas karya tersebut kepada anak tentang karya mana yang bagus dan karya mana yang kurang dari hasil pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle*.

3. Hasil karya peserta didik dalam Pembelajaran Menggambar dengan Metode Projek *Puzzle* di Taman kanak-kanak ABA Pembina Srandakan bantul.

Pembelajaran menggambar dengan metode projek *puzzle* di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul di bagi menjadi enam Kelompok, sehingga diperoleh karya enam dari pembelajaran menggambar. Berikut hasil karya dari enam kelompok yang dibuat oleh peserta didik ABA Pembina Srandakan Bantul pada pembelajaran menggambar dengan metode projek *puzzle*.

a. Karya 1



Gambar XIII: **Karya 1**
(Dokumentasi : Taufik Wijaya 15 Mei 2012)

Karya di atas adalah karya dari kelompok: Dyah Riantika Hapsari, Putri Minangkani, Asti Dewi Yunitaningrum, dan Tasya Aulia Fernanda. Kelompok ini hasil gambar projek *puzzle* terlihat rapi, kerjasama mereka yang baik sehingga menghasilkan gambar yang baik. Warna yang satu dengan yang lain saling menyatu. Kelompok satu ini memang dinilai oleh pendidik pembelajaran menggambar sangat baik kerjasamanya. Kerjasama dan komunikasi mereka

berperan saat mengerjakan. Peserta didik pada kelompok ini juga bertanggung jawab atas tugas yang menjadi tanggung jawabnya. Sehingga pada akhir penyusunan juga mudah dalam menyusunnya kembali menjadi gambar yang utuh.

b.Karya 2



Gambar XIV: **Karya 2**
(Dokumentasi : Taufik Wijaya 15 Mei 2012)

Karya di atas dibuat oleh Kelompok: Meyda Tektonika Farasinta R, Annisa Fatia Hapsari, Ahmad Valentino Pramodya, dan Bagas Wikara. Hasil yang dibuat oleh Kelompok ini juga dianggap baik oleh pendidik pembelajaran menggambar. Kelompok ini mempunyai kerjasama yang baik dalam melaksanakan tugasnya. Warna yang mereka buat juga saling berhubungan antara objek yang satu dengan lainnya. Hal ini karena mereka bekerjasama dan saling berkomunikasi dalam menyelesaikan tugasnya. Namun pada karya ini menurut pendidik pembelajaran menggambar kurang berekspresi, jadi gambar yang dihasilkan masih terlihat sepi. Hasil karya dinilai baik dilihat dari proses kerja

mereka, objek dan pewarnaan yang saling berhubungan dan menyusun kembali gambar yang terpisah menjadi gambar utuh.

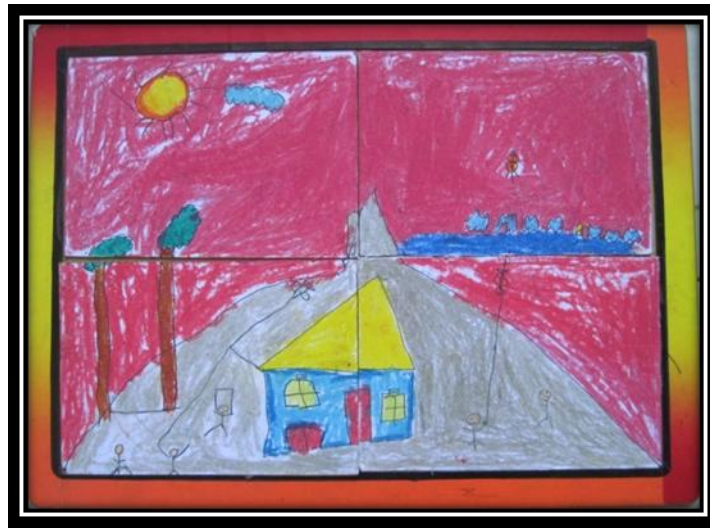
c.Karya 3



Gambar XV: **Karya 3**
(Dokumentasi : Taufik Wijaya 15 Mei 2012)

Karya di atas adalah karya dari Kelompok: Ferlika Nuryani, Isti ayu Pratiwi, Sarah Ahnaf hanifah, dan Nafisa Datu Priatmala. Hasil karya Kelompok ini menurut pendidik hasil yang dicapai juga baik, warna yang saling menyatu antara kepingan gambar yang satu dengan yang lain, menandakan bahwa kerjasama antar peserta didik mereka yang baik. Kreativitas yang diungkapkan dalam gambar juga beragam, kelompok ini setiap peserta didik berani berekspresi kembali dengan menambahkan gambar-gambar yang mereka inginkan sesuai dengan tema bencana alam gunung merapi yang diberikan oleh guru pembelajaran menggambar.

d.Karya 4



Gambar XVI: **Karya 4**
(Dokumentasi : Taufik Wijaya 15 Mei 2012)

Karya di atas adalah karya dari Kelompok: Muhammad Fatin Gani, Edwin Khusayan, Aditya Ahmad Faisal, dan Rifki Muhammad Sandi. Kelompok ini saat pewarnaan mereka memilih mengeblok semua bidang gambar dengan warna merah. Menurut penilaian dari pendidik pembelajaran menggambar, Kelompok ini kurang imajinasi dalam berkarya, masih ada beberapa bagian yang kosong. Memang dalam pelaksanaannya Kelompok ini peserta didik hanya banyak bercandanya. Kerjasama dan komunikasi mereka kurang. Tetapi guru pembelajaran menggambar menilai mereka senang dan sudah paham tentang pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle*.

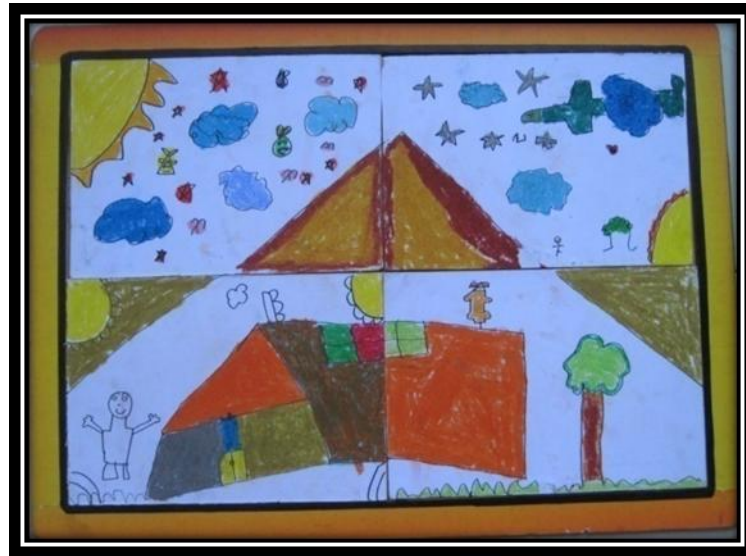
e.Karya 5



Gambar XVII: **Karya 5**
(Dokumentasi : Taufik Wijaya 15 Mei 2012)

Karya yang ke lima ini adalah karya dari Kelompok: Ardewa Satria Agung, Richo Ardiyanto, Ihsan Ezy Saputra, dan Muhammmad fauzi Nur A. karya yang dihasilkan Kelompok ini menurut pendidik pembelajaran menggambar beragam imajinasinya. Mereka mengungkapkan apa yang mereka pikirkan saat itu. Untuk pewarnaan mereka sangat beragam, warna antara gambar yang saling berhubungan tidak sewarna. Tetapi mereka sangat senang saat melaksanakan kegiatan menggambar, hal ini yang membuat mereka antusias untuk menghubungkan kembali gambar yang sudah terlepas dengan warna yang tidak saling berhubungan. Bagi mereka hasil tidak perlu bagus, melainkan kerjasama dan kesenangan mereka saat memperoleh pembelajaran menggambar proyek *puzzle*.

f.Karya 6



Gambar XVIII: **Karya 6**
(Dokumentasi : Taufik Wijaya 15 Mei 2012)

Karya di atas adalah karya dari Kelompok: Devita Khoirunnisa, Marsya Swari arindita, Asad fauzi Amsyar Asman, dan Reva Anggraeni. Karya ini juga dinilai baik oleh Pendidik pembelajaran menggambar dan sudah paham akan pembelajaran menggambar dengan metode projek *puzzle* ini. Gambar yang berkombinasi coklat dengan awan yang berwarna biru. Kerjasama dalam mewarnai dan komunikasi mereka baik, sehingga menghasilkan gambar yang baik. Gambar antara yang satu dengan bagian yang lain menyatu sehingga menjadi gambar yang utuh.

B.Pembahasan

1.Pembelajaran Menggambar dengan Metode Proyek *Puzzle* pada Kelompok B di Taman kanak-kanak ABA Pembina Srandakan bantul.

Pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul menurut hasil wawancara dengan pendidik pembelajaran menggambar sangat menarik peserta didik. Selain menarik Pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* ini dapat meningkatkan motorik halus yaitu menggambar, mewarnai untuk meningkatkan ketelitian, kerapian peserta didik, dan menempel untuk meningkatkan kemampuan mekanisme peserta didik. Kegiatan ini juga dapat melatih kerja sama antar teman.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle*, persiapan yang dilakukan pendidik yaitu RKM, RKH, dan persiapan alat dan bahan. Proses pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Kegiatan awal pendidik mengajak peserta didik berdoa, mengabsen keberangkatan peserta didik, dan menjelaskan apa yang akan di pelajari pada pertemuan kali ini. Kegiatan inti yaitu praktik menggambar dengan metode proyek *puzzle*. Kegiatan akhir diakhiri dengan pengumpulan karya dan evaluasi karya.

Saat pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* peserta didik tampak senang dan aktif mengikuti pembelajaran menggambar. Hal ini terlihat dari awal pembentukan Kelompok, membuat sket bersama dengan Kelompoknya, dan mewarnai dari hasil menggambar bersama. Peserta didik dalam mewarnai gambar terlihat cekatan dan telaten. Terlihat dari hasil pewarnaan yang dilakukan oleh peserta didik yang lebih rapi, anak mampu mewarnai gambar

secara rata. Peserta didik juga tidak ragu-ragu dalam menuangkan ide saat mewarnai dan menambahkan gambar pada bidang yang dibagikan. Saat mewarnai gambar bersama dengan kelompoknya, peserta didik mampu memberikan ide kepada teman kelompoknya. Hal tersebut tampak pada pemilihan warna. Setiap Kelompok menggunakan warna yang berbeda-beda sesuai dengan warna yang mereka inginkan. Selain itu juga anak bisa menambahkan kembali gambar mereka sesuai dengan imajinasinya pada kepingan yang diwarnai.

Kegiatan menarik juga terlihat saat peserta didik menyusun kembali gambar yang sudah dibuat, mereka dengan cepatnya menyusun dan membolak-balikan gambar agar dapat tersusun menjadi gambar sebelumnya. Dalam proses menempelkan potongan gambar pada papan *puzzle*, peserta didik terlihat teliti dan telaten. Apabila ada kepingan gambar yang kurang pas pada papan *puzzle* peserta merapikannya sehingga kepingan gambar yang dibuat tidak ada yang terbalik dan sesuai dengan gambar sebelumnya. Ada salah satu kelompok yang sudah tersusun kemudian mereka tertawa, karena hasil dari pewarnaan mereka yang tidak sewarna dan berubah unsur. tetapi mereka sangat senang dengan pembelajaran menggambar ini. Secara keseluruhan setiap peserta didik dan Kelompoknya sudah paham dengan pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle*.

Hasil wawancara dengan pendidik pembelajaran menggambar di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul, kelebihan kegiatan pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* bagi peserta didik yaitu (1) Pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* sangat menarik, dalam pembelajaran menggambar ini anak selain belajar menggambar juga bisa belajar

sambil bermain. Sesuai dengan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak yaitu pembelajaran sambil bermain, (2) Pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* mampu melatih kerjasama peserta didik, (3) Mampu melatih interaksi sosial peserta didik, (4) Pembelajaran menggambar dengan Kelompok mampu meningkatkan rasa setia kawan pada setiap peserta didik, (5) Melatih peserta didik untuk menemukan solusi dalam mengatasi masalah bersama-sama, (6) Melatih peserta didik belajar menghargai.

Pendidik pembelajaran menggambar di TK ABA Pembina Srandakan Bantul juga mengatakan kendala yang dihadapi saat pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* yaitu : (1) Pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* membuat perhatian pendidik terhadap peserta didik menjadi berkurang karena perhatian pendidik terfokus kepada Kelompok, (2) Perhatian peserta didik menjadi berkurang karena menggantungkan kepada teman satu kelompoknya, (3) Peserta didik yang sudah mampu mendominasi kelompok, sedangkan peserta didik yang memilih kemampuan kurang cenderung lebih pasif pada saat pembelajaran menggambar, (4) Sikap peserta didik yang egois menjadi masalah dalam mengerjakan pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* ini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul dapat disimpulkan, persiapan pembelajaran meliputi membuat Rancangan Kegiatan Mingguan (RKM), Rancangan Kegiatan Harian (RKH), dan menyiapkan alat dan bahan untuk pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle*.

Pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* anak sangat aktif dan senang. Hal ini terlihat dari awal pembentukan kelompok, (1) Peserta didik dibagi dalam enam Kelompok, satu Kelompok terdiri dari empat peserta didik. (2) Peserta didik dibagikan kepingan kertas untuk digabungkan bersama Kelompoknya, setiap Kelompok mendapat satu papan untuk menyusun kepingan kertas. (3) Peserta didik bersama Kelompoknya membuat sket bersama (4) Kepingan gambar diambil kembali oleh peserta didik untuk diwarnai. (5) Peserta didik mampu memberikan ide kepada teman Kelompoknya sampai menyusun kembali gambar yang sudah terpisah menjadi gambar utuh. Semua peserta didik mendapat kegembiraan sendiri.

Hasil karya pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* berjumlah 6 dari 24 peserta didik yang dibuat enam Kelompok. Semua Kelompok menggambar sesuai dengan tema yang diberikan oleh pendidik yaitu bencana alam gunung merapi. Semua Kelompok juga dapat menyusun kembali kepingan gambar yang sudah terpisah menjadi gambar yang utuh. Hasil karya Kelompok

peserta didik dinilai bintang semua oleh pendidik pembelajaran menggambar. Dengan demikian pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* dapat terlaksana dengan baik di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul, dengan metode proyek *puzzle* peserta didik dapat belajar sambil bermain dalam pembelajaran menggambar.

Kendala yang dihadapi saat pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* yaitu masih ada peserta didik yang belum paham dan ada peserta didik yang banyak bercanda. Untuk mengatasi masalah tersebut pendidik memberikan pengarahan kepada peserta didik yang belum paham dan peserta didik yang banyak bercanda.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle*, ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru pembelajaran menggambar di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul untuk mempertahankan pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* sebagai pembelajaran sambil bermain dan untuk merangsang kerjasama antar anak.
2. Bagi guru pembelajaran menggambar di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul supaya mencoba dari hasil karya Kelompok ini untuk dijadikan menjadi karya yang berukuran besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, F.D.K. 2002. *Menggambar Suatu Proses Kreatif*. Jakarta: Erlangga
- Crist. 2006. "Manfaat Bermain Puzzle". <http://www.ibudananak.com/>. Diunduh pada tanggal 8 Desember 2012.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Grafika
- Einon, D. 2005. *Permainan cerdas Anak Usia 2-6 Tahun Musik, Lagu, Tarian, Angka, Seni, dan Keterampilan*. Jakarta: Erlangga.
- Fauzan, M. 2007. *Permainan Edukatif dan Alat Permainan Edukatif Bagi PAUD*. Bandung: Bumi Siliwangi.
- Gulo, W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Gunawan, H. 2012. *Pendidikan Karakter*. Bandung: Alfabeta.
- Harsini. 2005. *Pendidikan Seni Rupa SMP*. Klaten: Sekawan.
- Pamadhi, H.dkk. 2008. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kamus Bahasa Inggris, 2003. *Kamus Lengkap Bahasa Inggris Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kurikulum Taman Kanak-kanak, 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat TK dan SD .
- Lowenfeld, V. and Britain, W. 1982. *Creative and mental growth*. New York: Maemillan Publishing Co. Inc.
- Majid, A. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mursell, J.dkk. 2006. *Mengajar dengan sukses*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moeslichatoen. 2008. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*: Depdikbud
- Omocho Toys. 2010. *Puzzle*. <http://www.omochatoys.com/>. Diunduh pada tanggal 8 Desember 2012.
- Patmonodewo, S. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sagala, S. 2008. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Depdikbud.

Suyanto, S. 2005. *Pembelajaran Untuk TK*. Jakarta: Depdiknas

Uno, H.dkk. 2011. *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.

Winda. dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Widia, P. dkk. 2008. *Metode Pengembangan Seni*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yus, A. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana

LAMPIRAN

Data Ruang di Taman Kanak-kanak ABA Pembina Srandakan Bantul

No	Nama Ruang	Luas (m2)	Kondisi
1	Ruang Kepala Taman Kanak-kanak	32	Baik
2	Ruang Tamu	32	Baik
3	Ruang Guru	24,5	Baik
4	Ruang Tata Usaha	20	Baik
5	Ruang Bermain Bebas	-	Baik
6	Ruang Kesehatan (UKS)	20	Baik
7	Ruang Komputer	14	Baik
8	Ruang Ibadah	10,5	Baik
9	Ruang Gugus	56	Baik
10	Ruang Kelompok Bermain	112	Baik
11	Ruang Perpustakaan	16	Baik
12	Ruang Tunggu terbuka	16	Baik
13	Ruang serba guna/speelloods	120	Baik
14	Ruang penjaga	32	Baik
15	Gudang	16	Baik
16	Dapur	16	Baik
17	Kamar mandi Kepala	4	Baik
18	Kamar mandi Guru	4	Baik
19	Kamar mandi Anak didik	28	Baik
20	Ruang belajar	291	Baik

Daftar Nama Tenaga Pengajar TK ABA Pembina Srandakan Bantul.

No	Nama	Jabatan
1	Siti Nurhayati,S.Pd.AUD	Kepala Sekolah
2	Emy wahyuningsih	Guru
3	Suprapti	Guru
4	Marjono, A.Ma	Guru
5	Munarsih, A.Ma	Guru
6	Nur Marfuah	Guru
7	Elly Widiastuti, S.Pd	Guru

Daftar Prestasi Kepala Sekolah dan Guru TK ABA Pembina Srandakan Bantul.

No	Nama Kepala/Guru	Jenis Prestasi	Juara	Tingkat
1	Siti Nurhayati S.Pd. AUD	Mencipta dan Menyanyikan Lagu Anak	Juara Harapan 3	Kabupaten
2	Siti Nurhayati S.Pd. AUD	Bercerita Tanpa Alat Peraga	Juara I	Kabupaten
3	Siti Nurhayati S.Pd. AUD	Bercerita Tanpa Alat Peraga	Juara II	Kabupaten
4	Siti Nurhayati S.Pd. AUD	Guru Berprestasi	Juara I	Kabupaten
5	Siti Nurhayati S.Pd. AUD	Guru Berprestasi	Juara I	Kecamatan
6	Marjono, A.Ma	MTQ	Juara I	Kecamatan
7	Marjono, A.Ma	Menyanyikan lagu Anak	Juara I	Kabupaten
8	Marjono, A.Ma	Menyanyi	Juara II	Kabupaten
9	Marjono, A.Ma	Menyanyi	Juara I	Kabupaten
10	Marjono, A.Ma	Menyanyi	Juara III	Propinsi

Daftar Nama Anak Didik Kelas B TK ABA Pembina Srandakan Bantul.

No	Nama Siswa	L/P
1	Dyah Riantika Hapsari	P
2	Meyda Tektonika Farasinta Resti	P
3	Rifki Muhammad Sandi	L
4	Ardewa Satria Agung	L
5	Aditya Ahmad Faisal	L
6	Richo Ardiyanto	L
7	Annisa Fatia Hapsari	P
8	Putri Minangkani	P
9	Ihsan Ezy Saputra	L
10	Muhammad Fauzi Nur Arifin	L
11	Bagas Wikara	L
12	Asti Dewi Yunitaningrum	P
13	Sarah Ahnaf Hanifah	L
14	Nafisa Datu Priatnala	P
15	Muhammad Fatin Gani	L
16	Devita Khoirunnisa	P
17	Tasya Aulia Fernanda	P
18	Reva Anggraeni	P
19	Ahmad Valentino Pramodya	L
20	Edwin Khusayan	L
21	Isti Ayu Pratiwi	P
22	Aida Rhewin Rachmawati	P
23	Ferlika Nuryani	P
24	Marsya Swari Arindita	P
25	Asad Fauzi Amsyar Asmaan	L

KISI-KISI WAWANCARA DENGAN GURU PEMBELAJARAN MENG GAMBAR

1. Sejak kapan bapak mengajar di TK ABA Pembina Srandakan Bantul?
2. Apa yang bapak pahami tentang pembelajaran menggambar?
3. Kurikulum apa yang digunakan dalam pembelajaran menggambar di TK ABA Pembina Srandakan Bantul ini?
4. Berapa jam anak-anak mendapat pembelajaran menggambar?
5. Bagaimana minat siswa dalam mengikuti pembelajaran menggambar?
6. Apa tujuan menggambar di TK ABA Pembina Srandakan Bantul?
7. Apa kendala yang dihadapi bapak dalam pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle*?
8. Menurut bapak sejauh mana tanggapan dengan adanya pelaksanaan metode proyek *puzzle* pada pembelajaran menggambar?
9. Menurut bapak bagaimana respon anak-anak dalam menerima pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* ini?
10. Menurut bapak apa manfaat dari pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* ini?

KISI-KISI WAWANCARA DENGAN KEPALA SEKOLAH

1. Sejak kapan ibu menjadi Kepala Sekolah di TK ABA Pembina Srandakan Bantul?
2. Apa Visi dan Misi TK ABA Pembina Srandakan Bantul?
3. Apakah yang menjadi tujuan didirikannya Taman Kanak-kanak ABA Pembina Srandakan Bantul?
4. Bagaimana status sekolah Taman Kanak-kanak ABA Pembina Srandakan Bantul?
5. Kurikulum apa yang digunakan TK ABA Pembina Srandakan Bantul?
6. Bagaimana penerapan dari pengembangankurikulum tersebut dalam pelaksanaan pembelajaran di Taman Kanak-kanak ABA Pembina Srandakan Bantul?
7. Apakah model pembelajaran yang diterapkan di Taman Kanak-kanak ABA Pembina Srandakan Bantul?
8. Pendekatan apakah yang sering digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung?
9. Menurut ibu seberapa penting pembelajaran menggambar diajarkan kepada anak-anak di TK ABA Pembina Srandakan Bantul?
10. Termasuk ke dalam lingkup perkembangan apakah pembelajaran menggambar?

**Jawaban Wawancara dengan Kepala Sekolah Taman Kanak-Kanak ABA
Pembina Srandakan Bantul.**

1. Saya menjadi Kepala Sekolah di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul ini sejak tanggal 10 Januari 2007.
2. Visi dan Misi Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul yaitu:
Visi Taman Kanak-kanak ABA Pembina Srandakan Bantul adalah Terwujudnya peserta didik yang cerdas, terampil, mandiri, berbudaya, dan islami.

Sedangkan **Misinya** antara lain:

- a. Mengoptimalkan KBM
 - b. Meningkatkan Profesionalisme guru
 - c. Mengadakan kegiatan tambahan drum band
 - d. Mengadakan kegiatan tambahan seni tari
 - e. Mengadakan kegiatan tambahan seni suara
 - f. Mengadakan tambahan seni lukis
 - g. Mengadakan kerjasama dengan masyarakat dan tokoh masyarakat
 - h. Mengadakan kegiatan tambahan TPA
 - i. Mengadakan pengenalan tempat ibadah agama islam
 - j. Mengadakan peralatan ibadah agama islam
 - k. Mengajarkan tata cara ibadah menurut agama islam
3. Tujuannya adalah untuk memajukan pendidikan anak usia dini masyarakat disekitar sekolah.
 4. Swasta dibawah Diknas
 5. Kurikulum 2010
 6. Kurikulum diterapkan sesuai dengan perkembangan anak dan kondisi lingkungan pada waktu pembelajaran berlangsung.
 7. Model pembelajaran berdasarkan minat dengan sudut kegiatan, karena disesuaikan dengan kemampuan sekolah dan tahap perkembangan anak.
 8. Pendekatan yang digunakan adalah bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain, selain juga memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran lainnya.

9. Ya pembelajaran menggambar bagi anak sangat penting karena disini pembelajaran menggambar dapat memberikan pengenalan terhadap bentuk-bentuk dan dapat melatih imajinasi anak.
10. Termasuk dalam lingkup perkembangan kognitif bidang konsep bentuk, warna serta lingkup perkembangan fisik bidang motorik halus


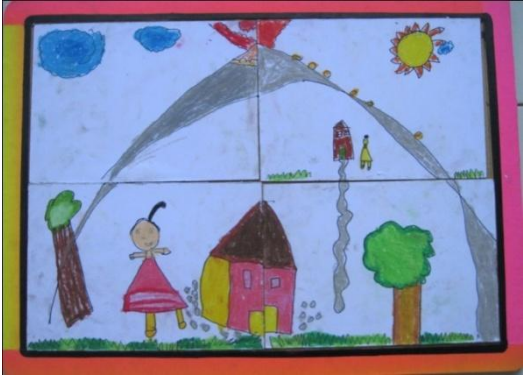
**Jawaban Wawancara dengan Guru pembelajaran menggambar Taman
Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul.**


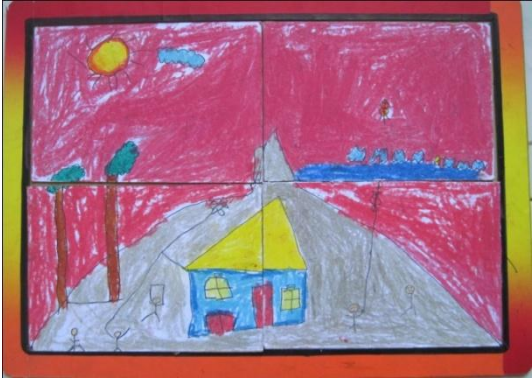
1. Saya mengajar di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul ini sejak tahun 2009.
2. Yang saya pahami tentang pembelajaran menggambar yaitu anak-anak sebatas mengenal bentuk-bentuk baru.
3. Kurikulum yang saya gunakan pada pembelajaran menggambar mengacu pada kurikulum 2010 yang sudah diberikan oleh dinas pendidikan yaitu pedoman kurikulum. Dalam pembelajaran menggambar Kurikulum yang digunakan yaitu pengembangan anak didik bidang fisik motorik.
4. Di Taman Kanak-Kanak ABA Pembina Srandakan Bantul ini waktu pembelajaran menggambar yaitu persiapan 15 menit untuk memasuki materi inti (apresepsi) penjelasan tentang materi 15 menit, dan anak praktek selama 60 menit. Jadi rata-rata satu kelas dalam pembelajaran menggambar yaitu 1 jam.
5. Minat anak-anak dalam mengikuti pembelajaran menggambar sangat senang. Mereka dapat mengungkapkan imajinasi mereka.
6. Tujuan pembelajaran menggambar di TK ABA Pembina Srandakan Bantul ini adalah untuk merangsang daya imajinasi anak serta kreativitas anak.
7. Kendala yang saya hadapi pada waktu pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* yaitu:
 1. Pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* membuat perhatian pendidik terhadap peserta didik menjadi berkurang karena perhatian pendidik terfokus kepada Kelompok.
 2. Perhatian peserta didik menjadi berkurang karena menggantungkan kepada teman satu kelompoknya.


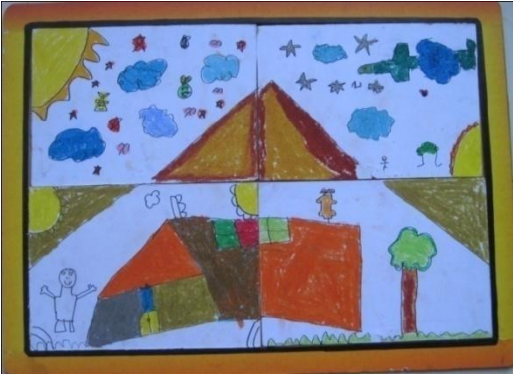
3. Peserta didik yang sudah mampu mendominasi kelompok, sedangkan peserta didik yang memilih kemampuan kurang cenderung lebih pasif pada saat pembelajaran menggambar.
4. Sikap peserta didik yang egois menjadi masalah dalam mengerjakan pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* ini.
8. Tanggapan saya mengenai pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* tadi sangat menarik, kegiatan tadi sesuatu hal yang baru di taman Kanak-kanak ABA Pembina Srandakan Bantul ini. Mereka bisa belajar menggambar sambil bermain.
9. Respon anak dalam mengikuti pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* tersebut anak sangat senang, semangat untuk mengikuti kegiatan menggambar itu. Yaitu saat mereka mencari kelompok, saat anak-anak membuat sket bersama, dan mewarnai masing-masing bidang yang sudah digambar tadi. Hal yang membuat anak menarik yaitu ketika mereka menyusun kembali hasil gambar yang sudah diwarnai oleh masing-masing anak. Ada yang tertawa melihat karyanya sendiri setelah digabungkan kembali. mungkin itu juga sesuatu hal yang baru yang didapat anak, dimana yang biasanya anak menggambar dikerjakan sendiri, sedangkan kegiatan tadi dikerjakan secara berkelompok atau tim. Dalam pembelajaran tadi juga anak-anak ada yang memahami dan sebagian ada yang belum memahami.
10. Pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* yang tadi dilakukan menurut saya manfaatnya yaitu:
 1. Pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* sangat menarik, dalam pembelajaran menggambar ini anak selain belajar menggambar juga bisa belajar sambil bermain. Sesuai dengan pembelajaran di TK yaitu pembelajaran sambil bermain
 2. Pembelajaran menggambar dengan metode proyek *puzzle* mampu melatih kerjasama peserta didik.
 3. Mampu melatih interaksi sosial peserta didik.

4. Pembelajaran menggambar dengan Kelompok mampu meningkatkan rasa setia kawan pada setiap peserta didik.
5. Melatih peserta didik untuk menemukan solusi dalam mengatasi masalah bersama-sama.
6. Melatih peserta didik belajar menghargai.

**Daftar hasil karya menggambar dengan metode proyek *puzzle* peserta didik
Kelompok B TK ABA Pembina Srandakan Bantul**

No.	Nama	Karya kelompok
1.		<p>Dyah Riantika Hapsari, Putri Minangkani, Asti Dewi Yunitaningrum, dan Tasya Aulia Fernanda</p>
2.		<p>Meyda Tektonika Farasinta R, Annisa Fatia Hapsari, Ahmad Valentino Pramodya, dan Bagas Wikara.</p>

No.	Nama	Karya kelompok
3.		<p>Ferlika Nuryani, Isti ayu Pratiwi, Sarah Ahnaf hanifah, dan Nafisa Datu Priatmala.</p>
4.		<p>Muhammad Fatin Gani, Edwin Khusayan, Aditya Ahmad Faisal, dan Rifki Muhammad Sandi.</p>

No.	Nama	Karya kelompok
5.		<p>Ardewa Satria Agung, Richo Ardiyanto, Ihsan Ezy Saputra, dan Muhammmad fauzi Nur A.</p>
6.		<p>Devita Khoirunnisa, Marsya Swari arindita, Asad fauzi Amsyar Asman, dan Reva Anggraen</p>

SEMESTER : II
MINGGU : XVI
TEMA : ALAM SEMESTA
KELOMPOK : B

BEBAHASA

- PT. mencari suku kata akhir sama
- PT. menceritakan gambar
- PT. menghubungkan gambar dengan tulisan
- PT. membuat gambar dan tulisan
- PT. bercerita bulan purnama
- PT. melakukan perintah

ALAM SEMESTA

- Kegunaan matahari, bulan, bintang
- Macam-macam gejala alam
- Sebab-sebab gejala alam

NILAI AGAMA DAN MORAL

- PT. mengucap syair
- PT. menyebutkan nama teman sekelas
- PT bercakap-cakap ciptaan Tuhan
- PT bercakap-cakap meletakkan tanaman
- PT menjemur lap tangan
- PT. bercakap-cakap samaph kering dibakar

**SOSIAL, EMOSIONAL
DAN KEMANDIRIAN**

- PT menggambar orang
- PT. membuat gambar tanaman dengan pola
- PT. menyanyi matahari tenggelam
- PT mencocok gambar binatang
- PT. membuat bunyi yang berirama dengan Kaleng/botol aqua

FISIK MOTORIK

- PT. membuat garis tegak, datar, lengkung
- PT. menggambar dengan metode projek puzzle
- PT melipat bintang
- PT mencocok gambar bulan
- PT naik sepeda roda dua
- PT menjahit gambar bintang dengan rafia

KOGNITIF

- PT mewarnai gambar yang lebih tebal
- PT. menyusun gambar puzzel
- PT membilang gambar
- PT bercakap-cakap perbedaan bulan dengan matahari
- PT. member tanda <, > pada gambar
- PT. membilang gambar
- PT. menyebutkan hasil penambahan

Guru kelas

(.....)

RANCANGAN KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B SUB TEMA : Bencana Alam
 SEMESTER / MINGGU : II/16 HARI/TANGGAL : Selasa,15 Mei 2012
 TEMA : ALAM SEMESTA Waktu : 07.30 - 11.00

INDIKATOR	KEGIATAN	PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
				ALAT	HASIL
Nilai Agama dan moral .senang bermain dengan teman Sosial, emosional dan kemandirian -Dapat melaksanakan tugas kelompok Bahasa Bercerita tentang gambar yang disediakan atau yang dibuat sendiri dengan urut dan bahasa Kognitif Menyusun kepingan <i>puzzle</i> menjadi bentuk utuh Fisik motorik Menggambar dan Mewarnai bentuk gambar sederhana	PT. menyebutkan nama-nama teman sekelas PT. membuat gambar tanaman dengan pola PT. menceritakan gambar PT. menyusun gambar <i>puzzle</i> PT. menggambar dengan metode proyek <i>puzzle</i>	Kertas sesuai gambar menyusun Menggambar dan mewarnai bersama	kertas Serpihan kertas Sebuah gambar Gambar <i>puzzle</i> Kertas karton	Unjuk kerja Hasil karya Unjuk kerja penugasan Hasil karya	Semua baik Semua baik Semua baik Ada anak yang banyak bercanda dan ada kelompok yang hasil karya yang kurang.

Rancangan Teknik Pengumpulan Data

No.	Masalah	Sub Masalah (Pertanyaan Penelitian)	Data	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data			
					Wawancara	Observasi	Dokumentasi	Perekaman (foto)
1.	Persiapan Pembelajaran Menggambar metode Projek <i>Puzzle</i>	Pembelajaran Menggambar	Kisi-kisi wawancara	Kepala sekolah dan Guru	✓			
		Profil Sekolah	Latar belakang sekolah	Kepala sekolah			✓	
		Visi dan Misi	Visi dan Misi TK ABA Pembina Srandakan Bantul	Kepala sekolah	✓		✓	
		Kurikulum yang digunakan	Kurikulum TK 2010	Kepala sekolah dan Guru	✓		✓	
		pelaksanaan pembelajaran Menggambar	Proses pembelajaran	Guru		✓		✓
		Tema gambar	Kisi-kisi wawancara	Guru	✓	✓		✓

2.	Pelaksanaan pembelajaran Menggambar dengan Metode Projek <i>Puzzle</i>	Minat anak mengikuti pembelajaran Menggambar dengan metode Projek <i>Puzzle</i>	Proses pembelajaran	Guru	✓	✓		✓
		Metode pembelajaran yang digunakan	Proses pembelajaran	Guru	✓	✓		✓
		Respon anak ketika pembelajaran menggambar dengan metode projek <i>puzzle</i>	Proses pembelajaran	Guru	✓	✓		✓
3.	Hasil pembelajaran Menggambar dengan Metode Projek Puzzle	Manfaat Pembelajaran dengan metode Projek Puzzle	Kisi-kisi wawancara	Guru	✓	✓		✓
		Kelebihan dan kendala dalam pembelajaran menggambar dengan metode projek <i>puzzle</i>	Kisi-kisi wawancara	Guru	✓	✓		✓
		Gambar yang dihasilkan	Karya anak	Anak		✓		✓

DAFTAR REFERENSI

No.	Nama Penulis & Tahun	Judul	Halaman yang Dikutip	Halaman skripsi
1.	Patmonodewo, S. (2003).	<i>Pendidikan Anak Prasekolah</i>	58	7, 27
2.	Direktorat TK dan SD .	<i>Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di taman Kanak-kanak</i>	4 13-17	7, 26, 27,28,29,30,
3.	Einon, D, 2005.	<i>Permainan cerdas Anak Usia 2-6 Tahun Musik, Lagu, Tarian, Angka, Seni, dan Keterampilan</i>	6 13-14	8,12
4.	Moeslichatoen. 2004	<i>Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak</i>	9	12,16,19, 22
5.	Departemen Pendidikan Nasional. 2008	<i>Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.</i>	23 19	13
6.	Ching, F. D. K (2002)	Menggambar Suatu Proses Kreatif	9	14
7.	Widia,P. dkk. 2008	Metode Pengembangan Seni.	10 30	14,16
8.	Harsini. 2005	<i>Pendidikan Seni Rupa SMP</i>	238	14
9.	Kuffner (2006)	Berkarya dan Berkreasi	12.3 174	15
10.	Pamadhi, H.dkk 2008	<i>Seni Keterampilan Anak</i>	101 42	15,11
11.	Sumanto. 2005	<i>Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK</i>	207	9
12.	Lowenfeld, V. and Britain, W. 1982	<i>Creative and mental growt</i>	6	9
13.	Winda. dkk. 2008	<i>Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini.</i>	38 165	17,18,20 17

14.	Yus, A. 2011	<i>Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak.</i>	4	18
15	Uno, H. dkk. 2011	<i>Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM</i>		18
16	Gulo. W. 2002	<i>Strategi Belajar Mengajar</i>		22
17	Majid, A. 2006	Perencanaan pembelajaran	14	22
18	Fauzan, M. 2007	<i>Permainan Edukatif dan Alat Permainan Edukatif Bagi PAUD</i>	23,35	24
19	Suyanto, S. 2005.	<i>Pembelajaran Untuk TK</i>		2
20	Tim Penyusun Kamus Bahasa Inggris	Kamus Besar Bahasa Inggris		23
21	Depdiknas. 2003	<i>Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.</i>		1
22	Sagala, S. 2008	<i>Konsep Dan Makna Pembelajaran</i>		12
23	Mursell, J. dkk. 2006	<i>Mengajar dengan sukses</i>		16
24	Gunawan, H. 2012.	<i>Pendidikan Karakter</i>		14
25	Omocho Toys. 2010.	<i>Puzzle.</i> http://www.omochatoys.com/ .		25

B. Kelompok B

Nilai agama dan moral

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
1. Mengenal agama yang dianut	Mengenal bermacam-macam agama	Menyebutkan ciptaan-ciptaan Tuhan. Misal: manusia, bumi, langit, tanaman, hewan
	Mengenal tempat ibadah	Memberi makanan pada hewan
	Mengenal kitab suci agama yang dianut	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan macam-macam kitab suci Menyebutkan kitab suci yang dianut
2. Membiasakan diri beribadah	Terbiasa melakukan ibadah sesuai dengan aturan menurut keyakinan	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan macam-macam kitab suci Menyebutkan kitab suci yang dianut
3. Memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dll)	Terbiasa berperilaku sopan santun	<ul style="list-style-type: none"> Berbuat baik terhadap semua makhluk Tuhan Berbicara dengan sopan Menyapa teman dan orang lain Berpakaian rapi dan sopan Selalu mengucapkan terima kasih jika memperoleh sesuatu
	Terbiasa berperilaku saling hormat menghormati	<ul style="list-style-type: none"> Menghormati guru, orang tua dan orang yang lebih tua Mendengarkan dan memperhatikan teman teman Berbicara Mau memohon dan memberi maaf Senang bermain dan teman
4. Membedakan perilaku baik dan buruk	Membedakan perilaku baik dan buruk	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan mana yang benar dan salah pada suatu persoalan Menunjukkan perbuatan yang benar dan yang salah Menyebut perbuatan yang baik dan benar
5. Mengenal ritual hari besar	Mengenal ritual dan hari besar agama	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan hari-hari besar keagamaan Terlibat dalam acara keagamaan

Sosial , emosional dan kemandirian

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
1. Bersikap kooperatif dengan teman	Bersikap kooperatif dengan teman	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat melaksanakan tugas kelompok ▪ Dapat bekerjasama dengan teman ▪ Mau bermain dengan teman
2. Menunjukkan sikap toleran	Menunjukkan sikap toleran	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mau meminjamkan miliknya ▪ Mau berbagi dengan teman ▪ Saling membantu sesama teman
3. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dsb)	Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dsb)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sabar menunggu giliran ▪ Mengendalikan emosi dengan cara yang wajar ▪ Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan
4. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat	Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan budaya setempat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberi dan membalas salam ▪ Berbicara dengan tidak berteriak
5. Memahami peraturan	Memahami peraturan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Datang ke sekolah tepat waktu ▪ Mentati tata tertib sekolah ▪ Mentaati aturan / tata tertib di kelas
6. Menunjukkan rasa empati	Menunjukkan rasa empati	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menghibur teman yang sedih ▪ Mendoakan teman yang sakit ▪ Suka menolong ▪ Mau memberi dan menerima maaf
7. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)	Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai ▪ Dapat menerima kritik ▪ Berani bertanya dan menjawab pertanyaan ▪ Bertanggung jawab akan tugasnya
8. Bangga terhadap hasil karya sendiri	Bangga terhadap hasil karya sendiri	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya ▪ Memelihara hasil karya sendiri
9. Menghargai keunggulan orang lain	Menghargai keunggulan orang lain	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat memuji teman / orang lain ▪ Menghargai hasil karya teman/ orang lain

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
		<ul style="list-style-type: none"> Menghargai keunggulan teman/ orang lain

Bahasa

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan	Mengerti beberapa perintah secara bersamaan	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar Meniru kembali 4-5 urutan kata
2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks	Mengulang kalimat yang lebih kompleks	<ul style="list-style-type: none"> Menirukan kalimat sederhana Mengulang kalimat yang telah didengarnya
3. Memahami aturan dalam suatu permainan	Memahami aturan dalam suatu permainan	<ul style="list-style-type: none"> Mentaati aturan permainan
Mengungkapkan bahasa		
1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	<ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan tentang keterangan / informasi Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa dan bagaimana
2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan berbagai bunyi/ suara tertentu Mengelompokkan macam-macam gambar mempunyai bunyi yang sama
3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol untuk persiapan membaca	Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol untuk persiapan membaca	<ul style="list-style-type: none"> Berani bertanya, secara sederhana Membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama (misal: kaki kali) dan suku kata akhir yang sama (misal: sama-nama) Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya Mengelompokkan kata-kata sejenis Bercerita tentang gambar yang disediakan atau dibuat sendiri

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap	Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap	<ul style="list-style-type: none"> Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak Menceritakan pengalaman / kejadian secara sederhana Memberikan keterangan/ informasi tentang suatu hal Bercerita menggunakan kata ganti/ aku, saya, kamu, dia, mereka Membuat saja sederhana
5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain	Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain	<ul style="list-style-type: none"> Melengkapi kalimat sederhana yang sudah dimulai dengan guru. misalnya kemarin ibu pergi ke Mau mengungkapkan pendapat secara sederhana
6. Melanjutkan sebagian cerita/ dongeng yang telah diperdengarkan	Melanjutkan sebagian cerita/ dongeng yang telah diperdengarkan	<ul style="list-style-type: none"> Bercerita tentang gambar yang disediakan atau yang dibuat sendiri dengan urut dan bahasa yang jelas Mendengarkan dan menceritakan kembali cerita secara urut Melanjutkan cerita/ dongeng yang telah didengar sebelumnya
Keaksaraan		
1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan simbol huruf vokal dan konsonan yang dikenal di lingkungan sekitar Membuat gambar dan coretan (tulisan) tentang cerita mengenai gambar yang dibuat sendiri
2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda yang ada di sekitarnya	Mengenal suara huruf awal dari nama benda yang ada di sekitarnya	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan nama-nama benda yang suara huruf awalnya sama
3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/ huruf awal yang sama	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/ huruf awal yang sama	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama, misal: bola, buku, baju, dll Menghubungkan gambar benda dengan kata

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca gambar yang memiliki kata / kalimat sederhana ▪ Menceritakan buku walaupun tidak sama tulisan dengan diungkapkan ▪ Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya ▪ Membaca buku cerita bergambar yang memiliki kalimat sederhana dengan menunjuk beberapa kata yang dikenalnya
5. Membaca nama sendiri	Membaca nama sendiri	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca nama sendiri dengan lengkap
6. Menuliskan nama sendiri	Menuliskan nama sendiri	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menuliskan nama sendiri dengan lengkap

Kognitif

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
1. Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi	Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda berdasarkan fungsi ▪ Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut fungsinya. Misal: peralatan makan, peralatan mandi, peralatan kebersihan. ▪ Menyebutkan dan menceritakan perbedaan dua buah benda
2. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti apa yang terjadi ketika ia ditumpahkan)	Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti apa yang terjadi ketika ia ditumpahkan)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mencoba dan menceritakan tentang apa yang terjadi jika wama dicampur, proses pertumbuhan tanaman, balon ditiup lalu dilepaskan, benda-benda dimasukkan ke dalam air (terapung, melayang, tenggelam) , benda-benda dijatuhkan (gravitasi, benda-benda didekatkan dengan magnet, mengamati benda dengan kaca pembesar, macam-macam rasa, mencium macam-macam bau, mendengar macam-macam

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
		bunyi).
3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan digunakan	Menyusun perencanaan kegiatan yang akan digunakan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat perencanaan kegiatan yang akan digunakan
4. Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi badah)	Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi badah)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengungkapkan sebab akibat, misal mengapa sakit gigi, mengapa kita lapar, dll ▪ Mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu
5. Menunjukkan insiatif dalam memilih tema permainan (seperti ayo kita bermain pura-pura seperti burung)	Menunjukkan insiatif dalam memilih tema permainan (seperti ayo kita bermain pura-pura seperti burung)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengajak teman untuk bermain ▪ Bermain peran ▪ Mengekspresikan gerakan sesuai dengan syair, lagu atau cerita ▪ Mengekspresikan gerakan dengan iringan musik/ lagu
6. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengerjakan maze (mencari jejak) yang lebih kompleks (3-4 jalan) ▪ Menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh ▪ Menunjukkan kegagalan suatu gambar ▪ Mampu mengambil keputusan secara sederhana
Konsep, bentuk, warna, ukuran dan pola		
1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran "lebih dari", "kurang dari", dan "paling/ter"	Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran "lebih dari", "kurang dari", dan "paling/ter"	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit ▪ Mengenal perbedaan kasar halus, berat ringan, panjang pendek, jauh dekat, banyak sedikit, sama tidak sama, tebal tipis, gemuk kurus, tinggi rendah ▪ Mengukur panjang, dengan langkah, jengkal, lidi,

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
		ranting, penggaris, meteran ▪ Membedakan berat benda dengan timbangan (buatan atau sebenarnya) ▪ Mengisi dan menyebutkan isi wadah (satu gelas, satu botol, dll, dengan air biji-bijian beras dll)
2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi)	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi)	▪ Menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda hewan, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk, ukuran atau menurut ciri-ciri tertentu ▪ Mengelompokkan benda 3 dimensi (benda-benda, sebenarnya) yang berbentuk geometri (lingkaran, segitiga, segiempat) ▪ Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri tertentu. Misal : menurut warna, bentuk, ukuran
3. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi	▪ Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, permasanannya, warnanya, bentuknya ▪ Memasangkan bentuk geometri dengan benda tiga dimensi yang bentuknya sama (lingkaran bola, segiempat – balok) ▪ Menunjuk mengelompokkan benda yang jumlahnya sama, tidak sama, lebih banyak lebih sedikit dari 2 kumpulan benda
4. Mengenal pola ABCD-ABCD	Mengenal pola ABCD-ABCD	▪ Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari 3 pola yang berurutan misal: merah, putih, biru, merah putih, biru, merah ABCD-ABCD ▪ Meniru pola dengan menggunakan berbagai benda

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
		<ul style="list-style-type: none"> Meniru pola dengan 4-8 kubus
5. Menurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	Menurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	<ul style="list-style-type: none"> Menyusun benda dari besar-kecil atau sebaliknya Menyusun benda dari panjang pendek atau sebaliknya Menyusun benda dari tinggi rendah atau sebaliknya
Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf		
1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	<ul style="list-style-type: none"> Membilang/ menyebut urutan bilangan 1 sampai 50
2. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	<ul style="list-style-type: none"> Menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda sampai 20 Mencocokkan bilangan dengan lambang/ bilangan
3. Mengenal berbagai macam lambang, huruf vokal dan konsonan	Mengenal berbagai macam lambang, huruf vokal dan konsonan	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan huruf vokal dan konsonan Mengenal lambang bilangan 1-20 Meniru berbagai lambang, huruf vokal dan konsonan

Fisik

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
Motorik kasar		
1. Menirukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	Menirukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	<ul style="list-style-type: none"> Berjalan maju pada garis lurus, berjalan di atas papan titian, berjalan dengan berjinjit, berjalan dengan tumit sambil membawa beban Berjalan mundur, berjalan ke samping pada garis lurus sejauh 2-3 meter sambil membawa beban Meloncat dari ketinggian 30-50 cm Memanjat, bergantung, dan berayun Berdiri dengan tumit di atas satu kaki dengan

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
		seimbang <ul style="list-style-type: none"> ▪ Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh ▪ Merayap dan merangkak dengan berbagai variasi ▪ Bermain dengan simpai ▪ Naik sepeda roda 3, otopet, egrang, dll
2. Melakukan koordinasi gerakan kaki – tangan kepala dalam melakukan tarian/ senam	Melakukan koordinasi gerakan kaki – tangan kepala dalam melakukan tarian/ senam	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengekspresikan berbagai/ gerakan kepala tangan atau kaki sesuai dengan irama musik / ritmik dengan lentur ▪ Gerakan bebas dengan irama musik ▪ Senam fantasi bentuk meniru misalnya menirukan berbagai gerakan hewan , gerakan tanaman yang terkena angin (sepoi-sepoi, angin kencang dan kencang sekali) dengan lincah ▪ Mengekspresikan diri dalam gerakan bervariasi dengan lentur dan lincah
3. Melakukan permainan fisik dengan lentur	Melakukan permainan fisik dengan lentur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menendang bola ke depan dan ke belakang (bermain bola) ▪ Melakukan permainan fisik misal petak umpet tikus dan kucing
4. Terampil menggunakan tangan kanan/ kiri	Terampil menggunakan tangan kanan/ kiri	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memantulkan bola besar sedang dan bola kecil ▪ Melambungkan dan menangkap bola/ kantong biji sambil berjalan ▪ Memantulkan bola besar bola sedang dan bola kecil dengan memutar badan mengayunkan lengan dan melangkah
5. Melakukan kegiatan kebersihan diri	Melakukan kegiatan kebersihan diri	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan misal makan mandi, menyisir rambut, memasang kancing, mencuci dan melap tangan mengikat

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
		tali sepatu dll <ul style="list-style-type: none"> ▪ Membersihkan diri sendiri tanpa bantuan ▪ Membersihkan peralatan makan setelah digunakan ▪ membuang sampah pada tempatnya
Motorik halus		
6. Menggambar sesuai gagasannya	Menggambar sesuai gagasannya	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggambar bebas dengan berbagai media (kapur tulis, pensil warna, krayon, arang, spidol dan bahan-bahan alam) dengan rapi ▪ Menggambar bebas dari bentuk dasar titik garis, lingkaran, segitiga, segi empat ▪ Menggambar orang dengan lengkap dan proporsional ▪ Mencegah dengan berbagai media (jari, kuas, pelepah pisang, daun, bulu ayam) dengan lebih rapi
7. Meniru bentuk	Meniru bentuk	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran ▪ Meniru, melipat kertas sederhana (1-7 lipatan) ▪ Mencocok bentuk ▪ Membuat lingkaran, segitiga dan bujur sangkar dengan rapi ▪ Meronce 2 pola dengan berbagai media (manik-manik sedotan, kertas, daun dll) ▪ Menganyam dengan berbagai media/ misal: kain perca, daun, sedotan, kertas
8. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat berbagai bentuk dari daun kertas dan kain perca, kardus ▪ Menciptakan bentuk dari balok ▪ Menciptakan bentuk dari kepingan geometri

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/ tanah liat, pasir ▪ Permainan / warna dengan berbagai media ▪ Membuat berbagai bunyi dengan berbagai alat ▪ Membentuk irama ▪ Menciptakan alat perkusi sederhana dan mengekspresikan dalam bunyi yang berisama
9. Menggunakan alat tulis dengan benar	Menggunakan alat tulis dengan benar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memegang pensil dengan benar (antara ibu jari dan 2 jari) ▪ Membuat berbagai macam coretan
10. Menggunting sesuai dengan pola	Menggunting sesuai dengan pola	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk/ pola (lurus, lengkung, gelombang, zig zag, lingkaran, segitiga, segiempat)
11. Menempati gambar dengan tepat	Menempati gambar dengan tepat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat gambar dengan teknik kolase, dengan memakai berbagai media (kertas, ampas kelapa, biji-bijian, kain perca, batu-batuan) ▪ Membuat gambar dengan teknik mozaik dengan memakai berbagai bentuk/ bahan (segiempat, segitiga, lingkaran)
12. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail	Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mewarnai bentuk gambar sederhana ▪ Mewarnai benda tiga dimensi dengan berbagai media ▪ Membuat dan jumpitan ▪ Melukis dengan jari (Finger painting) ▪ Melukis dengan berbagai media (kuas, bulu ayam, daun-daunan, pelepah pisang)
Kesehatan fisik		
1. Memiliki kesesuaian antara usia dengan berat badan	Memiliki kesesuaian antara usia dengan berat badan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengukur berat badan dengan rumus (BB/U)

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
2. Memiliki kesesuaian antara usia dengan tinggi badan	Memiliki kesesuaian antara usia dengan tinggi badan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengukur tinggi badan ▪ Pemeriksaan UKS dan mengukur lingkar kepala
3. Memiliki kesesuaian antara tinggi dengan berat badan	Memiliki kesesuaian antara tinggi dengan berat badan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Makan mengandung gizi seimbang

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ikh~~s~~an

Pekerjaan : Guru

Menyatakan bahwa :

Nama : TAUFIK WIJAYA

NIM : 08206241042

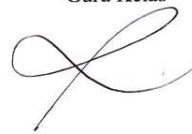
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Benar-benar telah melakukan wawancara dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul "Pembelajaran Menggambar Dengan Metode Proyek *Puzzle* Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-kanak ABA Pembina Srandakan Bantul".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 Mei 2012

Guru Kelas





DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.ibs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/34-00
 31 Juli 2008

Nomor : 440/UN3412/TU/SR/2012

Yogyakarta, 7 Mei 2012

Lampiran :

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.

Dekan

u.b. Pembantu Dekan I

Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Bersama ini kami kirimkan nama mahasiswa FBS UNY Jurusan/Program Studi Pendid. Seni Rupa yang mengajukan permohonan ijin penelitian untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir lengkap dengan deskripsi keperluan penelitian tersebut sebagai berikut.

1. Nama : TAUFIK WIJAYA
2. NIM : 08206241042
3. Jurusan/Program Studi : Pendid. SENI RUPA
4. Alamat Mahasiswa : Kukap, Poncorari, Srandakan - Bantul
5. Lokasi Penelitian : Pedak Srandakan - Bantul
6. Waktu Penelitian : Mei 2012
7. Tujuan dan maksud Penelitian : Mencari Data Penelitian
8. Judul Tugas Akhir : Pembelajaran Menggambar dengan Metode proyek puzzle pada anak kelompok B 8 TK A&A pemukiman Srandakan Bantul
9. Pembimbing : 1. Prof. Dr. Tri Hartih Retnowati, M.Pd.
2. Drs. Bambang prihad, M.Pd

Demikian permohonan ijin tersebut untuk dapat diproses sebagaimana mestinya.

Ketua Jurusan,


Dr. Mardiyatmo, M.Pd.
 NIP 195710051987031002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
 10 Jan 2011

9 Mei 2012

Nomor : 681a/UN.34.12/PPV/2012
 Lampiran : 1 Berkas Proposal
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
 Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
 c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
 Sekretariat Daerah Provinsi DIY
 Komplek Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta 55213

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud akan mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

Pembelajaran Menggambar dengan Media Proyek Puzzle pada Anak Kelompok B di TK ABA Pembina Srandakan Bantul

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama	: TAUFIK WIJAYA
NIM	: 08206241042
Jurusan/ Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa
Waktu Pelaksanaan	: Mei – Juni 2012
Lokasi Penelitian	: Pedak, Srandakan Bantul

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.



a.n. Dekan
 Wakil Dekan I,

Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
 NIP 19610524 199001 2 001



**PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/4547/V/5/2012

Membaca Surat : Dekan Fak. Bahasa dan Seni UNY Nomor : 681A/UN34.12/PP/V/2012
Tanggal : 09 Mei 2012 Perihal : Ijin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : TAUFIK WIJAYA NIP/NIM : 08206241042
Alamat : KARANGMALANG YOGYAKARTA
Judul : PEMBELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN MEDIA PROYEK PUZZIE PADA ANAK KELOMPOK B DI TK ABA PEMBINA SRANDAKAN BANTUL.
Lokasi : - Kota/Kab. BANTUL
Waktu : 10 Mei 2012 s/d 10 Agustus 2012

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 10 Mei 2012

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Ir. Joko Wuryantoro, M.Si

NIP. 19580108 198603 1 011

Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Bantul cq Ka Bappeda
3. KA. DINAS DIKPORA PROVINSI DIY
4. Dekan Fak. Bahasa dan Seni UNY
5. Yang Bersangkutan



**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)**

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / 981

Menunjuk Surat : Dari : **Sekretariat Daerah** Nomor : **070/4547/V/5/2012**
Prop. DIY
 Tanggal : 10 Mei 2012 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat :

- Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
- Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
- Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada :

Nama : **TAUFIK WIJAYA**
 P.Tinggi/Alamat : **UNY, Karangmalang Yk**
 NIP/NIM/No. KTP : **08206241042**
 Tema/Judul Kegiatan : **PEMBELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN MEDIA PROYEK PUZZIE PADA ANAK KELOMPOK B DI TK ABA PEMBINA SRANDAKAN BANTUL**
 Lokasi : **TK ABA Pembina Srandakan**
 Waktu : Mulai Tanggal : 10 Mei 2012 s/d 10 Agustus 2012
 Jumlah Personil :

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
- Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
- Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
- Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
- Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
- Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
- Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : **B a n t u l**
 Pada tanggal : 11 Mei 2012

A.n. Kepala
 Sekretaris,
 Ub.
 Ka. Subbag Umum



Elis F. Rivati, SIP., MPA.
 NIP. 19690129 199503 2 003

Tembusan disampaikan kepada Yth.

- Bupati Bantul
- Ka. Kantor Kesbangpolinmas Kab. Bantul
- Ka. Dinas Dikmenof Kab. Bantul
- Ka. TK ABA Pembina Srandakan
- Yang Bersangkutan

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **SITI NURHAYATI, S.Pd . AUD**

Pekerjaan : Kepala Sekolah

Menyatakan bahwa :

Nama : **TAUFIK WIJAYA**

NIM : 08206241042

Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Benar-benar telah melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul “Pembelajaran Menggambar Dengan Metode Projek *Puzzle* Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-kanak ABA Pembina Srandakan Bantul”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2012

Kepala Sekolah



SITI NURHAYATI, S.Pd . AUD
NIP 19670815 198702 2 001

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **SITI NURHAYATI, S.Pd . AUD**

Pekerjaan : Kepala Sekolah

Menyatakan bahwa :

Nama : **TAUFIK WIJAYA**

NIM : 08206241042

Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Benar-benar telah melakukan wawancara dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul “Pembelajaran Menggambar Dengan Metode Projek *Puzzle* Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-kanak ABA Pembina Srandakan Bantul”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2012



SITI NURHAYATI, S.Pd . AUD
NIP 19670815 198702 2 001