

FILM DONGENG SEBAGAI STIMULUS PENGEMBANGAN IMAJINASI ANAK MENGGAMBAR DI TK NEGERI 1 PONJONG GUNUNGKIDUL

FABLED MOVIE AS STIMULUS OF IMAGINATION DRAWING DEVELOPMENT FOR CHILDREN IN KINDERGARTEN 1 PONJONG GUNUNGKIDUL

Restia Ardiatna Ayu Larasati

Jurusan Pendidikan Seni Rupa
Universitas Negeri Yogyakarta
Jln. Colombo No. 1 Yogyakarta 55281
email: restiaardiatnaayularasati@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Film Dongeng sebagai Stimulus Pengembangan Imajinasi Anak dalam Menggambar di TK Negeri 1 Ponjong Gunungkidul. Jenis penelitian adalah deskriptif kualitatif dengan metode penelitian studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film dongeng memiliki peran sebagai stimulus dalam menggambar anak. Siswa kelompok B2 TK Negeri 1 Ponjong mampu mewujudkan atau memvisualisasikan bentuk-bentuk dari film dongeng yang telah diberikan dengan versi dan gaya yang berbeda-beda sesuai dengan pengamatan serta imajinasi mereka masing-masing. Karakteristik dan tipe hasil gambar juga bermacam-macam yakni tipe non-haptic, haptic, dan willing type. Mayoritas tipe gambar anak pada pemutaran film dongeng ini adalah tipe non-haptic, karena hampir seluruh anak kelas B2 di TK Negeri Ponjong sangat antusias saat pemutaran film dongeng berlangsung, meskipun mereka berimajinasi dalam memvisualisasikan pengamatannya, anak-anak dapat menangkap dan memahami alur dengan sangat baik. Disimpulkan bahwa siswa kelompok B2 TK Negeri Ponjong mampu menangkap dan menerima film dongeng sebagai stimulus untuk mengembangkan imajinasi sekaligus minat menggambar anak.

Kata Kunci: taman kanak-kanak, dongeng, imajinasi, gambar anak

ABSTRACT

This study aims to describe fabled movie as stimulus of imagination drawing development for children in kindergarten 1 ponjong gunungkidul. The results of reseacrh indicate that fabled movie act as a stimulus in drawing children .Students group b2 in kindergarten1 ponjong able to realize or visualize forms of film a fairy tale who have been given and the forces that vary according to observation and their imaginations each .The result of drawing characteristics and type that is type non-haptic also various , haptic , and willing type.The majority type of painting a child at the screening fabled it is of type non-haptic , because almost all graders b2 grup in kindergarten 1 ponjong eager to the screening fabled held so that even though they imagine in visualize their observations , children can be caught and understand grooves with very good .The research can be concluded that the fabled movies influence to imagination paint children in kindergarten 1 ponjong is able to realize or visualize forms and character seseuai with the observation and development their imaginations each. From the research it can be concluded that the movies influence fabled against the imagination to paint children in kindergarten 1 ponjong is is capable of manifesting or visualize forms and character by observation and the development of each their imaginations.

Keywords: kindergarten, a fairy tale , imagination , an image

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia saat ini merupakan prioritas bagi jajaran pemerintah Indonesia. Membangkitkan kemampuan berimajinasi anak tentunya tidak lepas dari peran orang tua, guru dan juga masyarakat yang memahami akan pentingnya pendidikan untuk anak usia dini. Semestinya anak bisa mendapatkan perhatian lebih untuk mengembangkan imajinasinya, bisa melalui berbagai macam cara baik dari metode mengajar yang diberikan oleh guru maupun pola asuh yang baik dari orang tua.

Beberapa faktor yang dapat menghambat perkembangan imajinasi dan kreatifitas salah satunya yaitu, tidak adanya dorongan untuk dapat bereksplorasi, orang tua konservatif, over protektif, serta penyediaan alat permainan yang terstruktur.

Imajinasi anak merupakan kemampuan untuk menciptakan bentuk atau gambaran dalam pikiran. Proses belajar, membaca, berpikir, berkreasi, melamun, dan sebagainya, semuanya memanfaatkan imaji dalam prosesnya, jadi semuanya merupakan proses imajinasi (Tabrani, 2014: 93).

Masa perkembangan usia 4-7 tahun (masa prabagan) merupakan masa mereka senang menjelajahi dan mengamati berbagai kemungkinan yang ada di lingkungannya (di rumah dan sekitarnya) seraya mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Bagi guru dan

profesional penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam pembelajaran seni rupa dengan memberikan *stimulus* melalui film untuk meningkatkan imajinasi dalam menggambar binatang dan apa yang diamatinya.

Beberapa manfaat mengadakan stimulus yaitu: (1) Pertumbuhan otak, salah satu yang terpenting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa anak-anak adalah pertumbuhan otak dan system syaraf; (2) perkembangan motorik, ciri utama anak usia pra sekolah adalah bergerak, saat terjaga hampir seluruh waktunya dipergunakan untuk bergerak; (3) perkembangan kognitif, Dunia kognisi anak usia prasekolah adalah kreatif, bebas dan penuh daya khayal; (4) perkembangan emosi dan sosial pada masa usia prasekolah didasari oleh kualitas bermain bersama teman-teman seusianya

Menurut Moeslichatoen (2004), Pendidikan Taman Kanak-kanak yang sering disebut TK merupakan salah satu bentuk PAUD pendidikan anak usia dini yang memiliki peran penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. TK merupakan bentuk pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur pendidikan formal pertama yang memasuki usia 4-6 tahun, sampai memasuki pendidikan sekolah dasar.

pendidikan prasekolah bertujuan untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan tingkat penalaran anak didik serta perkembangan selanjutnya.

Menurut Syaiful Bahri (2000), Stimulus atau rangsangan adalah suatu gejala dari luar atau dari dalam jiwa seseorang yang bisa menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku. Sesuai dengan sumber penyebabnya, stimulus dapat digolongkan menjadi dua kelompok, yakni stimulus luar (visual), dan stimulus dalam, rangsangan yang berasal dari gerakan otot, hawa nafsu, maupun emosi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, imajinasi merupakan daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (gambaran, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang. Imajinasi merupakan kemampuan dalam berangan-angan atau berfantasi dengan merekayasa apa yang ada dilingkungan sekitar, dalam dunia anak imajinasi merupakan dunia yang diciptakannya sendiri dengan daya pikir mereka.

Menurut Boltman (Kusumastuti, 2010:28), mendongeng dapat dikatakan

sebagai sebuah seni yang menggambarkan peristiwa yang sebenarnya maupun berupa fiksi dan dapat disampaikan menggunakan gambar ataupun suara. Dongeng merupakan cerita rakyat yang tidak tahu siapa penciptanya.

Menggambar merupakan salah satu aktivitas yang disukai oleh anak, karena dalam menggambar ada menggores, membentuk, mewarnai dan mengomposisikannya. Semua hal-hal tersebut akan merangsang perkembangan fungsi otak kanan yang penting untuk kreativitas anak. Gambar anak dapat mencerminkan karakter anak. Apa yang digambarkan merupakan hasil apa yang dilihat kemudian dirasakan. Apa yang digambar bukan hanya yang sedang ia pikirkan, melainkan apa yang dilihat dengan perasaan yang diasosiasikan. Anak dapat meniru alam, mengubah, mengurangi atau menghilangkan sebagian objek yang digambarkannya. Bagi anak gambar adalah komunikasi. Anak bercerita dengan gambar melalui bahasa rupa.

Di era yang semakin modern dongeng juga sudah berkembang yaitu dikemas sedemikian rupa menjadi film dongeng khusus untuk anak-anak. Selain lebih memudahkan dalam menyampaikan alur cerita isi dongeng, film dongeng juga lebih disukai anak-anak karena dikemas lebih menarik dan karakter-karakternya yang bisa

mudah dipahami anak. Dengan begitu diharapkan anak-anak akan antusias dalam kegiatan belajar mengajar khususnya menggambar.

Oleh karena itu, untuk menjawab sejauh mana dongeng sebagai stimulus pengembangan imajinasi menggambar anak perlu adanya uji coba tentang film dongeng sebagai stimulus pengembangan imajinasi menggambar anak di TK Negeri Ponjong sebagai lokasi penelitiannya. Sejauh mana film dongeng berperan sebagai stimulus apakah mempengaruhi atau tidak.

METODE PENELITIAN

Dalam mempertanyakan hal mengenai Film Dongeng sebagai Stimulus Pengembangan Imajinasi Menggambar Anak maka metode penelitian yang digunakan adalah Studi Kasus.

Jenis Penelitian

Pertimbangan yang mendasari pemilihan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan studi kasus: (1) Mengembangkan konsep pemikiran atas kreativitas menggambar anak; (2) objek material dalam hasil karya dari siswa siswi (3) untuk menganalisis dan menafsirkan suatu fakta; dan (4) menyajikan data dan temuan yang berguna dan berkenaan dengan proses dan aktifitas perkembangan imajinasi menggambar anak dilakukan dengan menguraikan karakteristik subjek penelitian.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2018, mengambil lokasi TK Negeri 1 Ponjong Gunungkidul, Yogyakarta. Waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada tanggal 2 Maret 2018 sampai 20 April 2018. Dimulai dengan pembuatan proposal pada tanggal 20 Februari 2018.

Subjek Penelitian

Beberapa aspek empirik yang ingin diketahui oleh peneliti adalah: hasil karya siswa setelah diberikannya stimulus film dongeng.

Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Melalui pendekatan kualitatif peneliti dapat mendeskripsi dan mempelajari film dongeng sebagai media pendidikan imajinasi menggambar anak yaitu menggambarkan subjek atau objek yang diteliti sesuai dengan apa adanya. Sumber data yaitu guru dan anak, teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, catatan lapangan, studi dokumen, naskah, foto, dokumen pribadi, maupun dokumen resmi lainnya.

PEMBAHASAN

Deskripsi karya 1 (Kancil dan Kura-kura) yang di cantumkan pada jurnal ini yaitu, Nama: Dumening Asmorojati (Jati);



Judul: "Kancil dan Kura-kura"
 Ukuran: 21,0 cm x 29,7 cm (A4), Media:
 pensil warna dan *crayon*
 Sumber: Dokumentasi Restia, 2018

Gambar anak bernama Jati pada karya pertama tersebut termasuk tipe gambar *non-haptic*. Figur alur tampak jelas. Pikiran anak dapat dibaca dalam gambar dan bentuknya pun mudah dikenali maksudnya.

Objek pertama yang digambar yakni kura-kura beserta kancil yang nampak sedang berjalan beriringan. Jati dapat memvisualisasikan simbol binatang yakni kancil dan kura-kura sesuai kemampuannya. Meskipun bentuk gambarannya belum sempurna akan tetapi anak dapat menangkap cerita dari film dongeng secara baik dan mampu memvisualisasikan sesuai kemampuannya.

Gambar ini juga terdapat gambar pendukung seperti pohon, rumput, dan bebatuan, mencoba menggambarkan suasana hutan tempat si kancil dan kura-

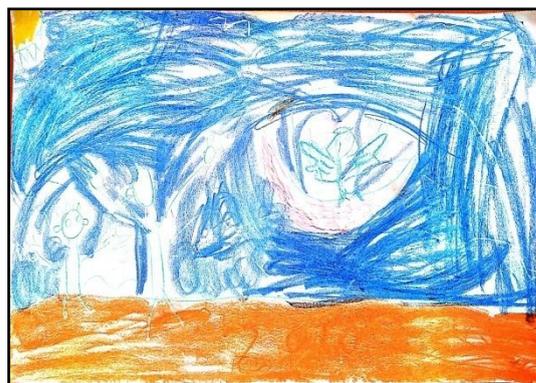
kura bertemu dalam cerita difilm dongeng yang telah diputarakan.

Alur cerita gambar yaitu:

Menurut Keterangan anak yang bernama Jati, Gambar tersebut menggambarkan Seekor Kancil yang sedang bertemu dengan kura-kura di sebuah hutan.

Dalam gambar yang berjudul "si kancil dan kura-kura" terdapat beberapa unsur yang dominan dan ciri-ciri nya, yaitu: (1) tokoh utama pada gambar, symbol binatang kancil dan kura-kura sudah bisa diidentifikasi meskipun belum berbentuk sempurna; (2) digambarkan kura-kura dan kancil sedang berjalan beriringan. Menggunakan outline dalam menggambar yang kemudian baru diberi warna; (3) gambar keseluruhan tampak samping, akan tetapi untuk gambar kura-kura Jati menggambaranya tampak atas; (4) goresan garis spontan dan tegas.

Deskripsi karya 2, Nama: Muhammad Zidan Alfarasi (Zidan) yaitu: Pinokio.



Judul: "Pinokio"
 Ukuran: 21,0 cm x 29,7 cm (A4), Media:
 pensil warna dan *crayon*
 Sumber: Dokumentasi Restia, 2018

Ciri khas gambar Zidan objek masih berupa manusia batang, hanya berupa kepala lingkaran, tangan dan kaki berupa garis, tidak dapat diidentifikasi jenis kelamin dan bentuk spesifik yang membedakan.

Dalam gambarnya yang berjudul Pinokio ini dapat dilihat dua simbol manusia yang satu berukuran besar dan objek satunya berukuran lebih kecil. Dapat ditafsirkan bahwa objek yang berukuran kecil tersebut adalah Pinokio dan ukuran yang lebih besar adalah kakek Geppeto. Terdapat juga objek yang mengambang terlihat seperti terbang dan ada sayapnya, yang dimaksudkan adalah ibu peri.

Gambar ini termasuk dalam type *Non Haptic*. Karena gambar sesuai dengan alur cerita akan tetapi dalam gambar ini Zidan mengembangkannya dengan menampahkan objek lain seperti burung sebagai objek pendukung suasana alam.

Alur cerita gambar yaitu:

Menurut keterangan Zidan dalam gambarnya yang berjudul Pinokio tersebut menggambarkan suasana ketika Pinokio dan Kakek Gepetto bertemu dengan Ibu Peri. Dalam gambar yang berjudul “Pinokio” terdapat unsur yang dominan dan ciri-cirinya, yaitu: (1) objek manusia berupa manusia batang yakni hanya terdiri dari lingkaran kepala, dan tangan kaki berupa garis-garis; (2) belum rapi dari segi pewarnaannya, kurangnya pelatihan dalam megambar.

Deskripsi karya 3, Nama: Balqis Alya Hanifah (Alya) yaitu: Monyet dan Buaya



Judul: “Monyet dan Buaya”

Ukuran: 21,0 cm x 29,7 cm (A4), Media: pensil warna dan *crayon*

Sumber: Dokumentasi Restia, 2018

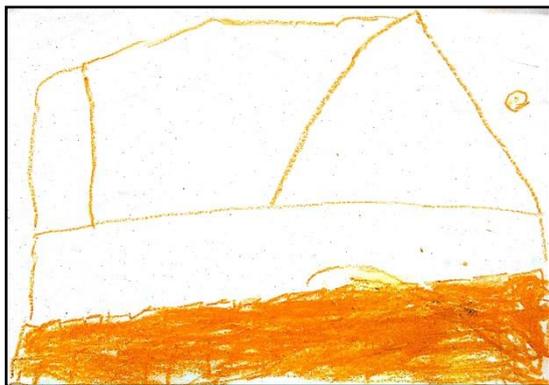
Gambar ini adalah tipe gambar *non-haptic*, karena Alya menggambarkan objek buaya dan monyet dengan jelas. Dalam gambar ini suah terlihat seekor monyet sedang berdiri di punggung buaya yang sedang berenang di sungai. Alya dapat menangkap alur cerita dengan baik. Pikiran anak mudah untuk dibaca dan bentuknya pun mudah dikenali maksudnya. Alya menggambar dengan gaya naturalistik, cenderung diungkapkan dalam gambar pemandangan dalam gambar ini yakni di sungai.

Alur cerita gambar yaitu :

Menurut keterangan Alya dalam gambarnya yang berjudul Monyet dan Buaya menggambarkan tokoh Monyet sedang bertemu dengan sahabatnya yaitu sang Buaya. Monyet sedang berada di punggung sang Buaya untuk menyeberangi sungai.

Dalam gambar berjudul “Monyet dan Buaya” terdapat beberapa unsure yang dominan dan ciri-cirinya, yaitu: (1) Simbol bentuk buaya sudah dapat diidentifikasi; (2) Dalam gambarannya, jati menggunakan outline kemudian memberinya warna. Untuk objek utama (buaya) Jati memberinya warna hijau, dan monyet diberi warna coklat. Sesuai dengan yang ditampilkan dalam film dongeng; (3) Terdapat sungai dengan symbol warna biru muda serta terdapat sang buaya diatas permukaannya menunjukkan bahwa buaya tersebut sedang berenang di sungai, sekaligus menunjukkan menunjukkan bahwa lokasi gambar tersebut berada di alam (outdoor); (4) Terdapat awan dan matahari juga yang menunjukkan bahwa maksud dari Jati ialah ia menggambarkan kejadian pagi/siang hari ketika cuaca masih cerah.

Deskripsi karya4, Nama: Kyano Caesar Wijaya (Kyano)yaitu: Putri Salju



Judul: “Istana”

Ukuran: 21,0 cm x 29,7 cm (A4), Media: pensil warna dan *crayon*

Sumber: Dokumentasi Restia, 2018

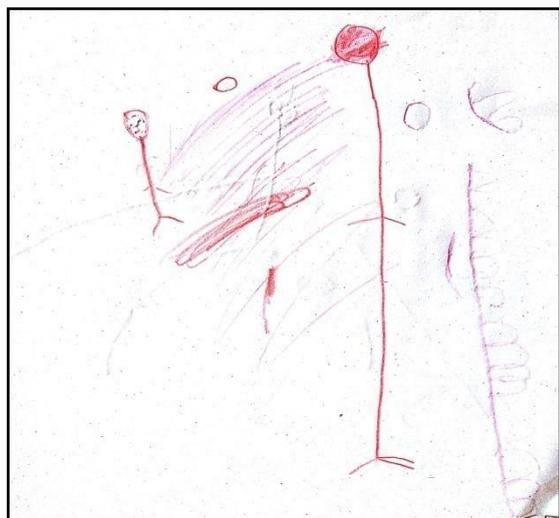
Termasuk tipe gambar *non-haptic*. Dalam gambaran ini, tidak terdapat objek manusia, hanya berupa garis-garis dan sulit untuk diidentifikasi maksud dari gambarannya. Akan tetapi, menurut keterangan dari siswa yang bernama Kyano tersebut menjelaskan bahwa ia sedang berusaha menggambar sebuah istana milik Raja ayahanda dari Putri Salju.

Meskipun bentuk gambarannya belum sempurna dalam memvisualisasikannya akan tetapi anak dapat menangkap cerita dari film dongeng secara baik dan mampu menjelaskan alur cerita menurut pengamatannya.

Menurut keterangan Kyano dalam gambarnya yang berjudul Putri Salju menggambarkan sebuah rumah yang dimaksudkan oleh Kyano adalah istana Putri Salju.

Dalam gambar yang berjudul “Putri Salju” terdapat beberapa unsur yang dominan dan ciri-ciri nya, yaitu; (1) Kyano berusaha menggambarkan bangunan istana; (2) bentuk bangunan belum sempurna, komponen hanya terdiri dari garis-garis yang dihubungkan berupa atap dan tembok tanpa jendela dan pintu; (3) gambar keseluruhan tampak samping; (4) goresan garis spontan; (5) hanya terdiri dari satu warna.

Deskripsi karya 4 (Putri Salju) oleh Satria



Judul: "Manusia dan Kurcaci"

Ukuran: 21,0 cm x 29,7 cm (A4), Media:
pensil warna

Sumber: Dokumentasi Restia, 2018

Termasuk tipe gambar *non-haptic*. Pada dasarnya, Satria memiliki tipe gambaran yaitu *Haptic* dikarenakan Satria merupakan anak berkebutuhan khusus (Authis). Sehingga, gambaran-gambaran sebelumnya yang ia gambar yaitu sesuai dengan apa yang dia kehendaki. Satria menggambar sesuai dengan apa yang ia imajinasikan dan sulit untuk menyesuaikan tema.

Akan tetapi pada gambarannya yang ke 4 ini Satria mengalami perkembangan. Jika pada gambaran sebelum-sebelumnya. Satria menggambar sesuai dengan keinginannya sendiri, kini Satria dapat menangkap alur cerita dongeng yang telah diperhatikan. Satria memperhatikan film dongeng yang telah diputarkan, sehingga anak tersebut dapat menangkap alur cerita dengan baik. Dapat

disimpulkan bahwa film dongeng yang telah diberikan dapat menarik perhatian siswa-siswi untuk mengikuti kegiatan belajar di kelas khususnya menggambar.

Meskipun dalam memvisualisasikannya Satria masih mengalami kesulitan, akan tetapi Satria mampu menangkap alur cerita. Satria dapat menjelaskan maksud dari gambarannya. Secara visual memang gambarannya hanya berupa susunan lingkaran dan garis yang membentuk manusia batang, akan tetapi menurut keterangan Satria, ia sedang mencoba memvisualisasikan objek Putri Salju dan satu kurcaci. Memang secara bentuk kedua objek tersebut memiliki proporsi yang berbeda, Objek Putri Salju terlihat lebih tinggi dari objek kurcaci. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Satria mengalami perkembangan baik dalam pengamatannya, maupun ketertarikannya dalam mengikuti kegiatan belajar di dalam kelas.

Dalam gambar yang berjudul "Putri Salju" terdapat beberapa unsur yang dominan dan ciri-ciri nya, yaitu; (1) Satria menggambarkan objek Putri Salju dan satu kurcaci; (2) gambar objek manusia berupa manusia batang; (3) gambar hanya berupa outline dan tidak diberi warna; dan (4) goresan garis spontan.

Siswa-siwi di TK Negeri 1 Ponjong lebih tepatnya kelompok B2 mampu memusatkan konsentrasinya serta merepresentasikan bahasa dongeng menjadi bahasa visual sesuai persepsinya. Film dongeng jenis fabel dan dongeng yang berisi pesan edukasi lainnya sangat membantu untuk merangsang anak-anak untuk berimajinasi. Ketika anak diminta untuk menggambar bebas sebagian besar anak kebingungan akan menggambar apa dan mereka terlihat tidak percaya diri. Ada sebagian anak yang mencontoh sampul buku, mencontoh temannya, bahkan karena kebingungan ada yang putus asa tidak bisa menggambar. Setelah menerima *stimulus* film dongeng, kemampuan berimajinasi anak mengalami peningkatan yaitu anak mampu menggambar binatang, manusia, maupun pemandangan. Anak tidak mengalami kebingungan lagi, justru sebaliknya anak menjadi sangat antusias dan percaya diri untuk menuangkan pengamatannya melalui imajinasi mereka masing-masing. Hasilnya, setiap anak berbeda beda pengamatannya serta imajinasinya. Ketika anak sudah mengenal suatu bentuk yang menurutnya mudah diingat maka bentuk tersebut akan digambar berulang atau repetisi bentuk.

Proses visualisasi gambar dan warna yang terkontrol melatih proses motorik maupun sensorik anak yang didalamnya merangsang perkembangan imajinasi,

kreativitas, kognitif, pertumbuhan persepsi, emosional, mental, sosial. Siswa-siwi di TK Negeri Ponjong kelompok B2 dalam mengolah dan mempresentasikan imajinasi ke dalam gambar yaitu berdasarkan pengalaman, pengetahuan, serta kondisi lingkungan. Simbol bentuk yang ditampilkan dalam gambar memvisualisasikan objek-objek tertentu dalam lingkungan. Sehingga gambar yang dihasilkan dominan *naturalistic*. Selain itu, hampir keseluruhan anak di kelas tersebut memiliki tipe gambaran yaitu *non-Haptic*, karena mereka semua dapat menangkap alur dan memvisualisasikan hasil pengamatan film dongeng yang telah diberikan. Hanya ada satu anak yang mengalami pengembangan yaitu gambaran tetap sesuai alur akan tetapi anak tersebut menambahkan karakter-karakter sesuai dengan keinginan dia, dapat dikatakan anak tersebut memiliki tipe gambaran yaitu *willing Type*. Hanya terdapat satu anak yang memiliki tipe Haptik yaitu murid yang bernama Satria. Anak tersebut cenderung lemah skill nya, belum dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar yang berlangsung dengan tertb karena anak tersebut asik dengan dunianya sendiri, dapat dikatakan anak tersebut merupakan anak berkebutuhan khusus (Authis). Menurut keterangan wali kelas, anak tersebut memang berkebutuhan khusus sehingga cenderung berbeda dengan kemampuan teman-temannya yang lain.

Proses menggambar dengan *stimulus* film dongeng bagi anak taman kanak-kanak dilakukan melalui beberapa tahapan (siklus) yaitu siklus pertama peneliti menyampaikan kegiatan apa saja yang akan dilakukan, yaitu menonton film dongeng bersama-sama, peneliti meminta anak-anak untuk memperhatikan film dongeng dengan baik dan setelah itu anak-anak diminta untuk menggambar apa yang telah diamatinya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Peran film dongeng sebagai media pengembangan imajinasi anak dalam menggambar di TK Negeri Ponjong adalah mampu mewujudkan atau memvisualisasikan bentuk-bentuk dari film dongeng yang telah diberikan dengan versi dan gaya yang berbeda beda. Karakteristik dan tipe hasil gambar juga bermacam macam yakni tipe *non-haptic*, *haptic*, *willing type*, akan tetapi mayoritas tipe gambar anak pada pemutaran film dongeng ini adalah tipe *non-haptic*. Karena semua anak-anak antusias saat pemutaran film dongeng berlangsung dan dapat memahami alur dengan sangat baik. Untuk tipe *haptic* hanya ada satu anak yakni siswa berkebutuhan khusus (autis) di TK Negeri Ponjong lebih tepatnya kelompok B2 (kelas yang saya lakukan uji coba Penelitian).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran ditujukan sebagai berikut:

1. Peran aktif guru yang memberikan stimulus untuk menarik perhatian dan antusias anak dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar sangat dibutuhkan untuk dapat meningkatkan imajinasi megambar pada anak, sehingga dapat memotivasi minat megambar anak.
2. Peran aktif orang tua hendaknya lebih ditingkatkan, dalam hal ini pengetahuan tentang manfaat film dongeng, tehnik, metode serta tujuan dari pemutaran film dongeng untuk mengembangkan imajinasi megambar anak, sehingga peningkatan yang telah dicapai oleh anak tidak berhenti atau terhambat karena kurangnya pemahaman serta motivasi dari orang tua atau keluarga.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahri, Syaiful. 2000. *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Beaty, Janice. 2010. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Grub.
- Kusumastuti.2010. *Pengaruh Kegiatan Stoeytelling Terhadap Pertumbuhan Minat Baca Siswa di TK. Bangun 1 Gertas Kec. Pabelan Kab. Semarang*. Semarang: Program S1 Ilmu Perpustakaan SEMARANG. Skripsi.
- Moeslichatoen.(2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta. PT.Rineka Cipta.
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Nur'aini, Farida. 2010. *Membentuk Karakter Anak Dengan Dongeng*. Surakarta: Indiparent.
- Pamadhi, Hajar. 2012. *Pendidikan Seni (Hakikat, Kurikulum Pendidikan Seni, Habitus Seni dan Pengajaran Seni untuk Anak)*. Yogyakarta: UNY Press.
- Pendidikan dasar dan Menengah, Direktur Jenderal.(1995/1997).Garis-garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak 1994. Jakarta. Depdiknas.
- Peter Salim, Yenny Salim. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta : Modern English Press, 1991).
- Tabrani, Primadi. 2014. *Proses Kreasi-Gambar Anak-Proses Belajar*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.