

USAHA PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI METODE DESAIN DALAM PEMBELAJARAN GAMBAR PERSPEKTIF PADA SISWA SMP NEGERI 2 SAMBONG

THE IMPROVING CREATIVITY EFFORTS THROUGH DESIGN METHOD IN PERSPECTIVE DRAWING LEARNING FOR STUDENTS IN JUNIOR HIGH SCHOOL 2 SAMBONG

Oleh: Rizqi Allam, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta
E-mail: rizallucky54@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil eksperimen tentang usaha peningkatan kreativitas siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sambong dalam menggambar khususnya pada materi gambar perspektif melalui metode desain. Penelitian kualitatif deskriptif dengan metode eksperimen studi kasus satu tembakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas siswa dalam menggambar yang dapat dilihat dari objek gambar siswa yang menunjukkan ciri kreatif menurut teori Utami Munandar diantaranya kemampuan berpikir lancar yaitu mampu mengungkapkan dan mendiskripsikan karya gambar dengan jelas sesuai ide gagasannya. Kemampuan berpikir luwes dimana siswa dapat memunculkan ide atau hal-hal baru yang unik atau tidak biasa pada gambar. Kemampuan dalam berpikir original terlihat dari hasil karya siswa yang berbeda dari yang lain. Kemampuan elaborasi yang dapat dilihat dari kemampuan siswa mengembangkan dan memperinci ide gagasan pada gambar.

Kata kunci: Kreativitas, Metode desain, Gambar perspektif,

Abstract

The aim of this research is to describe the experiment result of the improving creativity efforts in drawing for 8th grade students in Sambong Junior High School especially for perspective drawing using design method. This is a descriptive qualitative research using experimental method of case studies all at once. The result of the research shows that there is creativity improvement for students at drawing that can be seen from students' drawing objects which show the creative characteristics according to Utami Munandar, one of which is the ability of well thinking to express and describe the works of drawing in accordance with their ideas clearly. The ability of flexible thinking where the students are able to come up with ideas or unique new things or even ordinary towards the drawing. The ability to think originally shown from the students' works which is different from others. The elaboration ability is shown from students' ability in developing and detailing the ideas in drawing.

Keywords: creativity, design method, perspective drawing.

PENDAHULUAN

Kreativitas dibutuhkan dalam kehidupan seseorang agar dapat menghadapi segala persoalan sehingga tidak tergantung pada lingkungannya. Kreativitas juga dibutuhkan dalam bersosial agar mampu menyesuaikan diri dari segala perubahan dan tuntutan yang terjadi dalam lingkungannya. Bertolak dari uraian tersebut, kreativitas dapat dikembangkan melalui pendidikan, karenanya peningkatan kreativitas dapat dibentuk salah satunya melalui pendidikan formal seperti di sekolah.

Salah satu cara yang dapat digunakan dalam mengembangkan kreativitas siswa di sekolah adalah dengan kegiatan menggambar pada pelajaran seni rupa. Salah satu tujuan pelajaran menggambar adalah mendidik siswa agar dapat berpikir kreatif, yaitu kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya dan membuat suatu gagasan (Lucy, 2010:10). Namun sering kali guru pada pelajaran seni rupa kurang kreatif mengembangkan kreativitas siswanya dalam menggambar.

Hasil observasi di SMP Negeri 2 Sambong diketahui kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan dalam pelajaran seni rupa khususnya dalam materi gambar perspektif. Pembelajaran menggambar selalu menggunakan metode meniru yang sejatinya hanya mampu melatih secara teknis menggambar perspektif, namun tidak efektif meningkatkan kreativitas siswa karena siswa tidak menggunakan ide gagasannya sendiri dalam membuat karya.

Penerapan metode desain sebagai cara siswa dalam menghasilkan karya berupa gambar ruang pada materi pelajaran gambar perspektif merupakan salah satu cara alternatif bagi siswa untuk mengembangkan potensi kreatif siswa.

Archer dalam Ginting (2010:25) menjelaskan terdapat cara atau metode yang digunakan untuk menghasilkan karya desain. Metode tersebut berisi tentang fase-fase dalam membuat desain diantaranya fase analisis, fase kreatif dan fase pelaksanaan. Dengan melakukan fase tersebut akan tercipta karya desain yang sempurna, yaitu yang sesuai dengan tujuan awal pembuatan desain. Mengacu dari cara desainer menciptakan sebuah karya desain tersebut, siswa dalam membuat gambar akan melakukan beberapa tahap proses desain sederhana yaitu tahap pertama analisa, pada tahap ini siswa akan mengumpulkan data untuk dianalisa. Tahap kedua yaitu mencari penyelesaian masalah. Pada tahap ini siswa dituntut berpikir kreatif dalam menemukan ide-ide penyelesaian masalah. Tahap selanjutnya yaitu membuat prototype berupa gambar. Tahap ini juga menuntut siswa secara kreatif dalam mengungkapkan ide gagasannya pada sebuah gambar.

Penerapan metode desain pada pelajaran seni rupa materi gambar perspektif merupakan salah satu cara alternatif bagi siswa dalam menciptakan karya kreatif berupa gambar perspektif ruang. Diharapkan dengan penerapan metode desain pada tugas menggambar perspektif ruang, dapat meningkatkan potensi kreatif siswa dalam membuat gambar perspektif ruang.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian tentang peningkatan kreativitas menggambar dengan metode desain menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis metode penelitian eksperimen studi kasus satu tembak.

Tempat Penelitian dan Waktu

Penelitian ini mengambil lokasi di SMP Negeri 2 Sambong. Beralamat di jl. Sidomulyo No. 97 A, Sambong, Blora, Jawa tengah. Waktu penelitian dilaksanakan dalam 1 bulan dimulai pada bulan September sampai dengan Oktober tahun 2016

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah pembelajaran menggambar dengan metode desain dalam peajaran seni rupa dengan materi pelajaran gambar perspektif pada siswa kelas VIIIA SMP Negeri 2 Sambong. Objek dalam penelitian ini meliputi objek material dan formal. Objek material penelitian ini berupa objek-objek yang muncul dalam gambar siswa. Sedangkan objek formal penelitian ini adalah kreativitas siswa dalam menggambar.

Prosedur

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif jenis metode penelitian eksperimen studi kasus satu tembak dimana dalam desain penelitian ini terdapat suatu

kelompok yang mendapat beberapa *treatment* dan selanjutnya diobservasi hasilnya. Data dianalisis menggunakan teori kreativitas menurut Utami Munandar dengan klafikasi kreativitas berupa *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*.

Data dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi tentang hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran gambar perspektif dengan meode desain dan metode meniru.

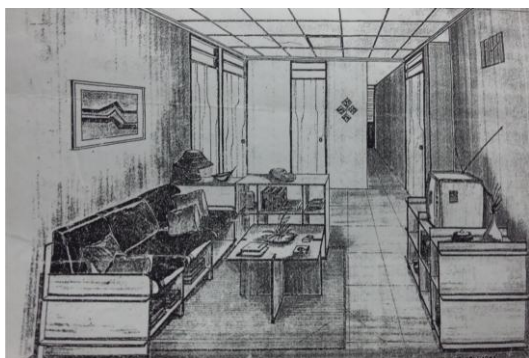
Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik yang bersifat deskripti kualitatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas pada gambar siswa yang memiliki ciri-ciri kreativitas diantaranya kelancaran kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, keluwesan adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah, keaslian adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, dan elaborasi yaitu adalah kemampuan untuk menguraikan dan mengembangkan sesuatu yang terinci.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam observasi penelitian ini pembelajaran menggambar perspektif pada mata pelajaran seni budaya dilakukan di kelas VIIIA. Pelaksanaan pelajaran seni budaya sesuai jadwal

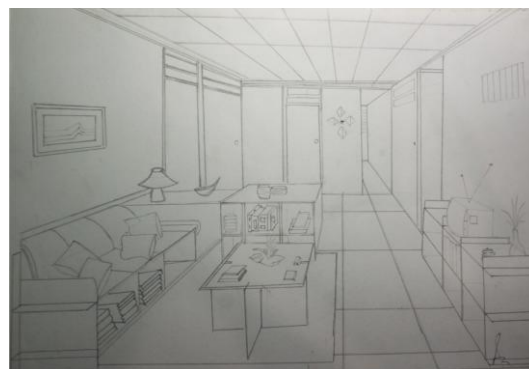
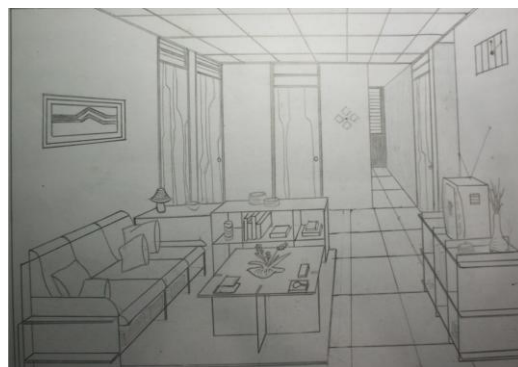
memiliki 2 jam pelajaran dengan tiap jam pelajaran adalah 45 menit. pembelajaran seni budaya di kelas VIIIA dilaksanakan pada hari sabtu dimulai dari pukul 10.00 sampai pukul 11.45. Pengelolaan kelas dalam pembelajaran menggambar perspektif dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap pendahuluan, tahap inti, tahap akhir. Pada kegiatan pendahuluan dimulai dengan berdoa bersama, dilanjutkan dengan menyambut siswa dan apresiasi. Pada tahap ini siswa diberi pemahaman tentang materi yang akan disampaikan agar siswa lebih siap dalam menerima pelajaran. Kegiatan inti dilakukan meliputi, pertama adalah guru menerangkan tentang gambar perspektif, tujuan menggambar dengan teknik perspektif dan teknik membuat gambar perspektif. Kedua, guru memberi tugas menggambar kepada siswa dengan meminta siswa untuk meniru persis sesuai gambar yang disediakan guru. Berikut adalah contoh gambar yang diberikan siswa sebagai tugas menggambar dengan metode meniru.



Gambar 1 : Gambar yang Digunakan Siswa Sebagai Tugas Menggambar dengan Metode Meniru

Ketiga siswa mengerjakan tugas dari guru pada kertas A4 sedangkan guru membimbing siswa yang masih dalam kesulitan saat menggambar. Berikut adalah contoh hasil karya

siswa pada saat menggambar perspektif dengan metode meniru.



Gambar 2 : Karya Siswa-siswa dari Tugas Menggambar dengan Metode Meniru

Dari hasil observasi pada pelajaran seni budaya sebelum diterapkan metode desain dalam pembelajaran menggambar perspektif diperoleh gambaran seperti di bawah ini.

1. Dalam pembelajaran seni budaya khususnya materi menggambar dengan pendalaman materi teknik gambar perspektif, hanya mengandalkan *fotocopy* contoh gambar yang diambil dari internet.
2. Proses pembelajaran cenderung hanya berpusat pada guru dengan menggunakan peniruan sehingga semua gambar siswa sama dan tidak ada kesempatan siswa dalam mengembangkan kreativitasnya.
3. Siswa mampu menggambar dengan teknik perspektif cukup baik namun siswa tidak memiliki kesempatan mengekspresikan ide

kreatif. Hal ini terlihat dari hasil karya siswa yang cukup baik dalam tekniknya namun tidak terdapat ide kreatif siswa yang terkandung dalam karya siswa tersebut karena siswa hanya menyalin dari gambar yang sudah ada sehingga tidak ada objek yang muncul dari ide gagasan siswa itu sendiri.

Proses pembelajaran menggambar perspektif dengan metode desain dibagi menjadi tiga tahap yaitu:

Table 1 : Kegiatan pembelajaran Menggambar Perspektif dengan Metode Desain dalam Mata Pelajaran Seni Budaya

Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi apresiasi, semangat, motivasi kearah tujuan dan kegiatan belajar. 2. Guru memberi gambaran dan penjelasan singkat tentang gambar perspektif dan metode desain yang akan dipraktikan.
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan tentang metode desain dan cara kerja metode desain dilanjutkan dengan pemberian tugas kepada siswa. 2. Siswa mempraktikkan cara kerja metode desain untuk membuat gambar. 3. Siswa membuat karya berupa gambar dan guru membimbing siswa yang kesulitan dalam membuat karya.
Kegiatan akhir	Pengumpulan karya, pembahasan karya bersama-sama dengan murid, evaluasi.

Materi metode desain berisi fase-fase langkah kerja desain diantaranya genesis atau pengumpulan data, analisis data, dan sintesis atau formulasi dalam memunculan ide gagasan,

dijelaskan oleh guru dengan sebuah media pembelajaran berupa lembar modul metode desain yang dibuat dengan tampilan menarik dan penjelasan yang mudah dipahami siswa. Berikut contoh modul yang berisi tentang fase-fase dalam metode desain yang akan diterapkan pada siswa dalam membuat gambar.



Gambar 3 : Lembar Modul Panduan Langkah Kerja Metode Desain

Modul tersebut dibuat untuk memudahkan siswa dan membuat siswa mandiri dalam mengerjakan tugas menggambar dengan metode desain saat siswa dalam posisi diluar bimbingan guru.

Selain modul, guru juga menyediakan lembar kerja sebagai media siswa dalam membuat tugas menggambar dengan metode desain. Dalam lembar kerja terdapat tiga kolom

diantaranya kolom “Rasakan” untuk mencatat dan menganalisa data dari hasil observasi siswa, kolom “Imajinasikan” untuk mencatat ide-ide yang muncul, kolom “Ciptakan” sebagai tempat menggambarkan ide-ide gagasan dimunculkan siswa.

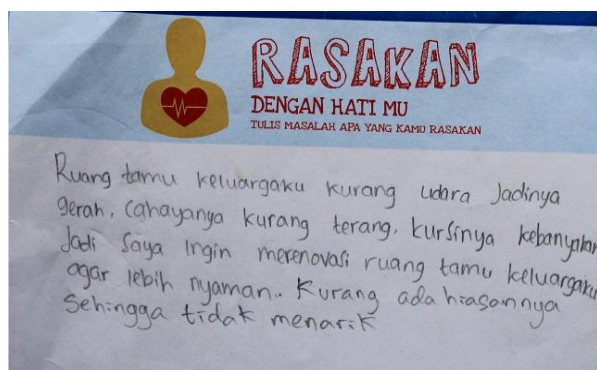


Gambar 4: Lembar Kerja Siswa

Pembahasan karya dari hasil pembelajaran menggambar dengan metode desain dapat dijelaskan diantaranya

1. Karya Istikhomah “Ruang Keluarga”

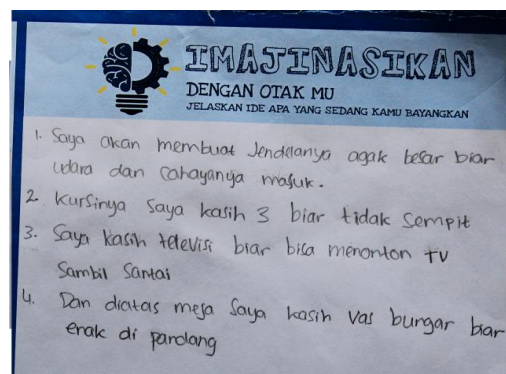
Sesuai langkah tugas yang diberikan, Istikhomah melakukan langkah pertama pada metode desain yaitu genesis atau pengumpulan data dengan observasi dan analisis data yang ditulis pada kolom “*merasakan*” yang sudah tersedia dalam lembar kerja.



Gambar 4: Catatan Istikhomah pada Fase Observasi dan Analisis

Dari deskripsi permasalahan yang ditulis Istikhomah, dapat ditarik kesimpulan permasalahan ruang keluarga Istikhomah antara lain sirkulasi udara dan cahaya matahari kurang baik sehingga ruang terasa panas dan gelap, furniture berupa kursi kebanyakan dan tidak tertata dengan rapi, tidak ada televisi untuk hiburan, ruang kurang menarik dan tidak enak dipandang.

Dilanjutkan langkah kedua “imajinasi”, yaitu mengevaluasi masalah tersebut dan mencari ide gagasan dalam usaha pemecahan masalah.



Gambar 5: Catatan Istikhomah pada Fase Sintesis

Tahap selanjutnya yang dilakukan Istikhomah adalah mengungkapkan imajinasi dan ide gagasannya tersebut dalam sebuah gambar pada kertas A4 dengan teknik perspektif menggunakan titik hilang.



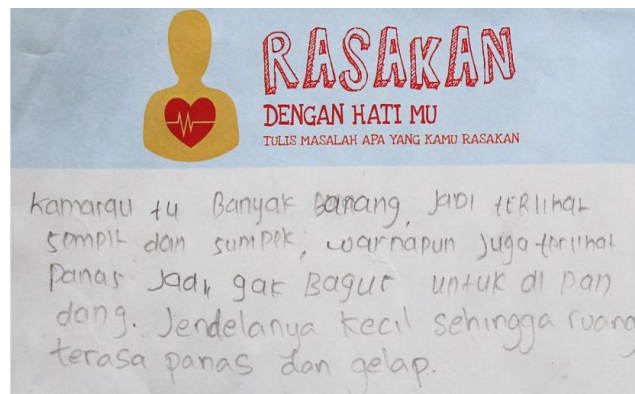
Gambar 6: Desain Ruang Keluarga Karya Istikomah

Dari hasil karya Istikomah, dapat dilihat bahwa istikomah mampu mendesain ruang keluarganya dari ide gagasannya sendiri. Secara teknis gambar perspektif istikomah menggunakan teknik perspektif satu titik hilang sudut pandang mata burung. Ketepatan teknis menggambar membuat objek terlihat proporsional. Istikomah juga mampu menciptakan berbagai macam objek benda, contohnya jendela, jendela dimunculkan istikomah dari permasalahan yang ditemukannya yaitu ruang yang terasa gelap dan panas. Sehingga isikhomah memunculkan bentuk jendela dengan ukuran yang besar memenuhi satu sisi dinding. Istikomah juga memunculkan objek bentuk kursi yang diletakkan didepan tv dan diantaranya terdapat meja kecil. Istikomah menjelaskan, ruang sempit karena terlalu banyak kursi sehingga istikomah hanya membuat tiga kursi dengan posisi berbaris memanjang agar ruang tidak sempit. Dari penempatan objek Kursi diletakkan berhadapan dengan tv dan diantaranya terdapat meja kecil, menjelaskan kursi sebagai tempat menonton tv dan meja untuk tempat menaruh barang yg bersifat sementara saat menonton tv. Agar ruang terlihat menarik istikomah memunculkan objek lukisan, fas bunga, lampu meja. Istikomah juga memunculkan objek guci-gucian untuk mengisi rak meja agar gambar terlihat menarik dan bervariasi.

2. Karya Yesi “Kamar Tidur”

Sesuai langkah tugas yang diberikan, Yesi melakukan langkah pertama pada metode

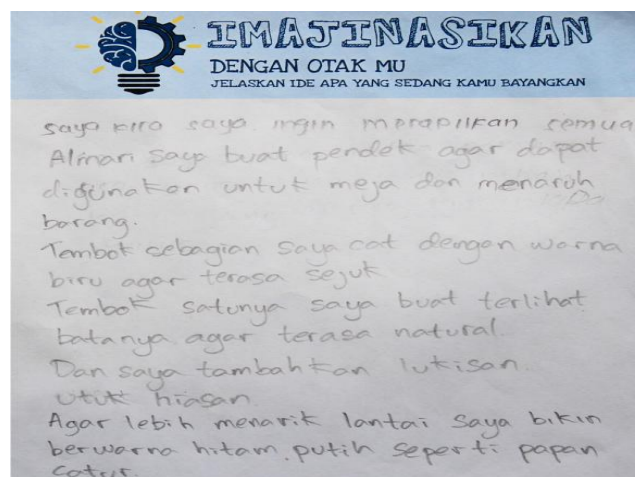
desain yaitu genesis atau pengumpulan data dan analisis data. Genesis dan analisis data dicatat Yesi dalam kolom “Rasakan” berikut adalah catatan Yesi dari observasi dan analisis data yang dilakukan.



Gambar 7: Catatan Yesi Aprilia pada Fase Genesis dan Analisis.

Dari catatan permasalahan yang ditulis Yesi, dapat ditarik kesimpulan permasalahan kamar tidur Yesi antara lain kamarnya banyak terdapat barang-barang yang membuat kamarnya terasa sempit dan sumpek, warna dinding yang terkesan panas, jendela berukuran kecil membuat kamar terasa panas dan gelap.

Dilanjutkan langkah kedua sintesis atau pemunculan ide gagasan dengan mengevaluasi masalah tersebut dan mencari ide gagasan dalam usaha pemecahan masalah yang dicatat pada kolom “imajinasi” di lembar kerja.



Gambar 8: Catatan Yesi pada Fase Sintesis

Dalam tahap ini Yesi mencatat ide-ide gagasan yang muncul dalam memecahkan permasalahan kamar tidurnya, diantaranya ide Yesi untuk merapikan barang-barang yang berserakan dikamarnya dengan membuat almari yang juga dapat dijadikan meja rias. Mengubah cat dinding kamar dengan warna yang lebih ceria, membuat jendela dengan ukuran yang lebih besar agar ruang lebih terasa sejuk dan terang, memberi kesan natural pada kamar dengan membuat dinding bata expose, dan mengubah lantai yang polos menjadi bermotif papan catur agar lebih menarik.

Tahap selanjutnya yang dilakukan Yesi adalah mengungkapkan imajinasi dan ide gagasannya tersebut dalam sebuah gambar pada kertas A4 dengan teknik perspektif menggunakan titik hilang dan sudut pandang yang tepat.



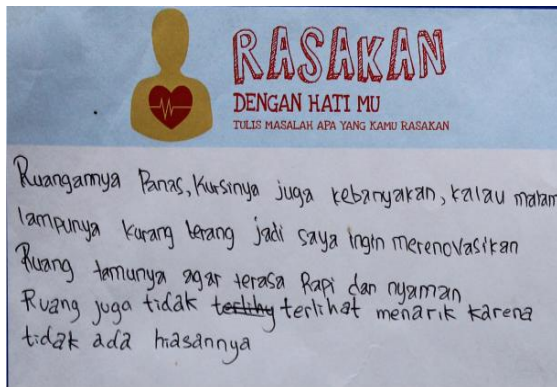
Gambar 9: Desain Kamar Tidur Karya Yesi Aprilia

Dilihat dari segi teknis yesi menggunakan teknik perspektif 1 titik hilang sudut pandang maa burung dengan tepat, sehingga objek-objek yang dihasilkan dapat terlihat proporsional dan dapat dipahami dengan jelas. Yesi mampu menciptakan berbagai macam

objek bentuk dari ide gagasan yang dibuatnya diantaranya, jendela, meja, almari, dinding, dll. Jendela dimunculkan yesi dengan ukuran cukup besar untuk sebuah kamar tidur tersebut agar ruang lebih terang dan ruang lebih sejuk. Yesi menambahkan gorden sebagai pengembangan objek. Meja dan amari dimunculkan yesi dengan posisi bersebelahan dengan ukuran sama tinggi. Yesi menjelaskan almari selain sebagai tempat menyimpan barang namun dapat juga menjadi meja. Yesi menambahkan objek cermin pada meja almari tersebut untuk menjelaskan meja almari tersebut juga digunakan untuk tempat merias penampilannya. Yesi juga mengembangkan objek dengan memunculkan objek tumpukan buku pada meja lainnya untuk menjelaskan meja tersebut untuk belajar. Yesi menggambarkan satu sisi dinding yang terlihat batu batanya dengan alasan agar ruang terlihat lebih unik dan natural. Lantai pun sama agar lebih menarik dibuat seperti papan catur. Hal itu terlihat kemampuan yesi dalam mengembangkan ide.

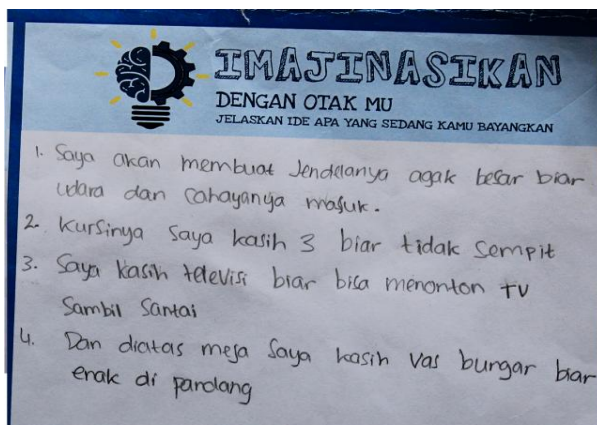
3. Karya Anggita Suci “ Ruang Tamu”

Dari tugas yang diberikan, Anggita melakukan langkah pertama pada metode desain yaitu observasi dan analisis permasalahan yang dicatat dalam kolom “merasakan” pada lembar kerjanya. Anggita mencatat permasalahan yang ditemukan pada ruang tamu rumahnya dalam lembar kerja miliknya. Dari deskripsi permasalahan yang ditulis Anggita, dapat ditarik kesimpulan permasalahan ruang tamu Anggita antara lain ruang terasa panas, penempatan furnitur tidak tepat, ruang terasa gelap, tidak rapi dan tidak nyaman.



Gambar 10: Catatan Anggita pada Fase Gensis dan Analisis

Dilanjutkan langkah kedua “*imajinasi*”, yaitu mengevaluasi masalah tersebut dan mencari ide gagasan dalam usaha pemecahan masalah. Dalam tahap ini Anggita mencatat ide-ide gagasan yang muncul untuk memecahkan permasalahan agar keadaan ruang tamunya lebih baik, diantaranya Anggita akan membuat jendela agar ruang tamunya terasa lebih terang dan sejuk karena sirkulasi udara dan cahaya dapat masuk melalui jendela tersebut. Anggita memiliki untuk menata kursi agar ruang tidak sempit, memberi vas bunga di atas meja agar ruang lebih enak dipandang, dan memberi televisi untuk ditonton saat sedang santai.



Gambar 13: Catatan Anggita pada Fase Sintesis

Tahap selanjutnya yang dilakukan Anggita adalah mengungkapkan imajinasi dan ide gagasannya tersebut dalam sebuah gambar

pada kertas A4 dengan teknik perspektif menggunakan titik hilang.



Gambar 12: Desain Ruang Tamu Karya Anggita Suci Nurhayati

Secara teknis gambar perspektif anggita menggunakan teknik perspektif 1 titik hilang sudut pandang mata burung. Ketepatan teknis menggambar membuat objek terlihat proporsional. Anggita juga mampu menciptakan berbagai macam objek benda dari ide gagasannya yang dilatar belakangi permasalahan yang ditemukannya, contohnya jendela, anggita menambahkan dua jendela karena ruangnya terasa kurang terang dan terasa panas sehingga anggita memunculkan jendela dengan ukuran besar agar ruang terasa terang dan sejuk jendela diberi pengembangan objek berupa gordena berwarna ungu agar terlihat lebih menarik. Selain itu gordena dapat berfungsi menutup ruang agar tidak terlihat dari luar. Gordena digambar detail dengan terlihat draftery dari tekstur kain tersebut.

Objek lain yang dimunculkan salah satunya satu set meubeler yang terdiri dari tiga kursi tamu dan satu meja tamu dengan penempatan posisi kursi yang saling mengelilingi meja. Menurut anggita, ruang tamunya terlalu banyak kursi sehingga anggita memunculkan tiga buah kursi saja agar ruang tidak terlalu sempit. Agar kursi terlihat menarik,

ditambahkan detail ornamen flora berwarna hijau. Diatas meja ruang tamu terdapat pengembangan objek dengan menambahkan beberapa hidangan untuk tamu, hal itu untuk lebih menjelaskan bahwa meja tersebut berfungsi untuk meletakkan hidangan bagi tamu. Agar ruang terlihat menarik anggita memunculkan objek lukisan, fas bunga, dan lampu hias gantung.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tentang Usaha Peningkatan Kreativitas Melalui Metode Desain Dalam Pembelajaran Menggambar Perspektif Pada Siswa SMP Negeri 2 Sambong, dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa dalam menggambar pada pelajaran seni rupa materi gambar perspektif mengalami peningkatan setelah menggunakan metode desain. Peningkatan kreativitas siswa dalam menggambar ditandai dengan munculnya ciri-ciri kreativitas yang terlihat dari hasil karya siswa diantaranya kemampuan berpikir lancar terlihat dari siswa yang mampu mengungkapkan dan mendiskripsikan karya desain berupa gambar dengan jelas sesuai ide gagasannya. Kemampuan berpikir luwes dimana siswa dapat

memunculkan ide atau hal-hal baru yang unik atau tidak biasa pada gambar, contohnya siswa dapat menciptakan berbagai macam objek benda pada gambar ruang yang mengandung maksud dan makna. Kreativitas dalam berpikir original terlihat dari hasil karya siswa yang berbeda dari yang lain karena dibuat dari ide gagasan masing-masing siswa. Terakhir adalah ciri kreativitas siswa dalam memperinci atau mengembangkan yang dapat dilihat dari kemampuan siswa mengembangkan ide gagasan atau hal-hal secara detail dan terperinci pada gambar, salah satu contohnya ciri kreativitas ini yang dapat dilihat dari karya siswa diantaranya munculnya objek dengan detail bentuk dan warna agar lebih jelas dan menarik. Metode desain dapat diterapkan pada pembelajaran menggambar perspektif dengan syarat siswa harus memahami dasar teknik menggambar perspektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ginting, Rosnani. 2010. Perancangan Produk. Yogyakarta: Graha Ilmu
- .Lucy,Bunda. 2010. Mendidik Sesuai Minat dan Bakat Anak. Jakarta: Agromedia Pustaka