

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK PADA SENI  
GRAFIS MELALUI PERMAINAN STEMPEL GEOMETRI  
PADA TK MODEL PADANG PARIAMAN**

**SKRIPSI**

*Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh:**

**NINI RIZOLA  
2007/88553**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2011**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

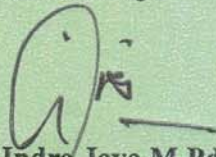
Judul : Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Pada Seni Grafis Melalui Permainan Stempel Geometri Pada TK Model Padang Pariaman

Nama : NINI RIZOLA  
Nim : 2007 / 88553  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mai 2011

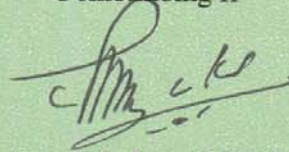
Di setujui oleh

Pembimbing I



**Drs. Indra Jaya, M.Pd**  
**NIP. 19580505 198203 1 005**

Pembimbing II



**Dra. Hj. Izzati, M.Pd**  
**NIP. 19570502 198603 2 003**

Ketua Jurusan,



**Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd**  
**NIP 19620730 198803 2 002**

## HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Di pertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu  
Pendidikan Universitas Negeri Padang

### **Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Pada Seni Grafis Melalui Permainan Stempel Geometri Pada TK Model Padang Pariaman**

Nama : Nini Rizola  
Nim : 2007 / 88553  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakutas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mai 2011

Tanda Tangan

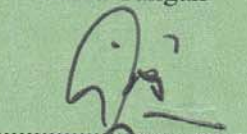
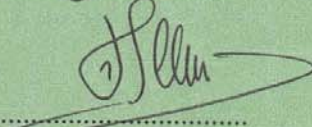
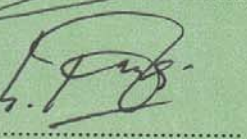
Drs. Indra Jaya, M.Pd  
NIP. 19580505 1982033 1 005  
Pembimbing I

Dra. Hj. Izzati, M.Pd  
NIP. 19570502 198603 2 003  
Pembimbing II

Dra.Hj. Yulsyofriend, M.Pd  
NIP. 19620730 198803 2 002  
Penguji I

Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd  
NIP. 19610812 198803 2 001  
Penguji II

Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd  
NIP. 19600305 198403 2 001  
Penguji III

  
.....  
  
.....  
.....  
.....  
  
.....

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa skripsi ini, benar benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang di tulis atau di terbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Mai 2011

Yang menyatakan



Nini Rizola

Nim : 2007/ 88553

## **ABSTRAK**

**NINI RIZOLA 2011: Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Pada Seni Grafis Melalui Permainan Stempel Geometri Pada TK Model Padang Pariaman, Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang di laksanakan di kelas B2 di TK Model Padang Pariaman, dalam kenyataan yang peneliti lihat bahwa kreativitas anak pada seni grafis masih rendah. Hal ini di sebabkan oleh beberapa faktor seperti ; a) pendekatan atau model pembelajaran kurang menyenangkan bagi anak sehingga menimbulkan kebosanan, b) anak kurang aktif dalam kegiatan yang di berikan walau sudah di sediakan media yang memadai, c) anak terikat pada contoh yang di berikan, d) pengaruh contoh sangat tinggi, terlihat dari hasil kerja anak, dan e) kreasi anak pada umumnya sangat kurang, hal ini terlihat kurangnya kreasi-kreasi untuk membuat yang lain dari contoh serta kurangnya kreativitas pada seni grafis untuk karya yang baru sesuai dengan yang di harapkan.

Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah pembelajaran dengan model bermain dengan stempel geometri dapat meningkatkan kreativitas anak pada seni grafis dalam berkreasi dengan menghasilkan karya seni yang tinggi di kelas B2 TK Model Padang Pariaman. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bagaimanakah cara dengan permainan stempel geometri dapat meningkatkan kreativitas anak pada seni grafis di kelas B2 TK Model Padang Pariaman.

Berdasarkan hasil penelitian di peroleh rata-rata presentase kemampuan kreativitas anak pada seni grafis melalui permainan stempel geometri anak kategori mampu sebelum tindakan adalah 16 %, pada siklus I rata-rata 45% dan pada siklus II rata-rata 83,4%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak pada seni grafis mengalami peningkatan dari sebelum tindakan sampai di lakukan siklus II. Jadi dapat di simpulkan bahwa penggunaan permainan stempel geometri dalam pembelajaran seni dapat meningkatkan kreativitas anak pada seni grafis dalam berkreasi dengan menghasilkan karya seni yang tinggi.

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Pada Seni Grafis Melalui Permainan Stempel Geometri Pada TK Model Padang Pariaman.**

Skripsi ini di susun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Kependidikan di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari dalam perencanaan pelaksanaan dan sampai pada saat penyelesaian melibatkan banyak pihak yang telah mendapat bantuan yang sangat berharga baik moril maupun materil, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Izzati, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan beserta Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd sebagai sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

4. Bapak Prof. Dr. H. Firman, M.S, Konsel selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
5. Bapak, Ibu TIM penguji dan bapak, ibu staf pengajar serta karyawan Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan memberikan fasilitas dalam skripsi ini.
6. Head Master dan Majelis guru TK/SD Model Bertaraf Internasional Padang Pariaman
7. Teman-teman angkatan 2007, seperjuangan dalam kebersamaan baik suka maupun duka.

Akhirnya ucapan terima kasih kepada orang tuaku yang telah memberikan dorongan materil dan moril, juga kepada kakak-kakakku yang telah memberikan semangat sehingga selesainya penulisan skripsi ini. Semoga bimbingan bantuan dan dorongan yang telah di berikan menjadi amal kebaikan dan di ridhoi oleh Allah SWT.

Akhirnya penulis menyadari, bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu penulis menerima saran, kritikan dan masukan yang bermanfaat dari kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang Mai 2011.

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGESAHAN TIM PENGUJI

|                       |      |
|-----------------------|------|
| ABSTRAK .....         | i    |
| KATA PENGANTAR.....   | ii   |
| DAFTAR ISI.....       | iv   |
| DAFTAR TABEL .....    | vi   |
| DAFTAR GRAFIK.....    | vii  |
| DAFTAR LAMPIRAN ..... | viii |

### BAB I PENDAHULUAN

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah .....  | 6 |
| C. Pembatasan Masalah .....    | 6 |
| D. Rumusan Masalah .....       | 7 |
| E. Tujuan Penelitian.....      | 7 |
| F. Manfaat Penelitian.....     | 7 |
| G. Definisi Operasional.....   | 8 |

### BAB II. KAJIAN PUSTAKA

|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| A. Landasan Teori .....                   | 10 |
| 1. Kreativitas .....                      | 10 |
| 2. Seni.....                              | 19 |
| 3. Bermain .....                          | 22 |
| 4. Alat Permainan dan bermain di TK ..... | 26 |
| 5. Permainan Stempel Geometri .....       | 27 |
| B. Kerangka berfikir .....                | 33 |
| C. Hipotesis Tindakan.....                | 35 |

### **BAB III. RANCANGAN PENELITIAN**

|                                         |    |
|-----------------------------------------|----|
| A. Jenis Penelitian .....               | 36 |
| B. Setting Lokasi .....                 | 37 |
| C. Subyek Penelitian .....              | 37 |
| D. Objek Penelitian .....               | 38 |
| E. Prosedur Penelitian .....            | 38 |
| F. Sumber Data .....                    | 43 |
| G. Instrumen Penelitian .....           | 43 |
| H. Teknik dan Alat Pengumpul Data ..... | 44 |
| I. Analisa Data .....                   | 45 |
| J. Indikator Keberhasilan .....         | 46 |

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

|                          |    |
|--------------------------|----|
| A. Hasil Penelitian..... | 47 |
| B. Pembahasan .....      | 66 |

### **BAB V PENUTUP**

|                    |    |
|--------------------|----|
| A. Kesimpulan..... | 73 |
| B. Saran.....      | 75 |

### **DAFTAR KEPUTAKAAN**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

|           |                                                                                                                                                      |    |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 1.  | Lingkungan yang Menunjang dan Menghambat Kreativitas .....                                                                                           | 18 |
| Tabel 2.  | Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kreativitas pada Seni Grafis Melalui Permainan Stempel Geometri .....                                              | 47 |
| Tabel 3.  | Sikap Anak dalam Meningkatkan Kreativitas pada Seni Grafis Melalui Permainan Stempel Geometri Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....                   | 48 |
| Tabel 4.  | Hasil Observasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Seni Grafis Melalui Permainan Stempel Geometri Siklus I (Setelah Tindakan) .....  | 54 |
| Tabel 5.  | Sikap Anak dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Seni Grafis Melalui Permainan Stempel Geometri Siklus I (Setelah Tindakan).....                       | 56 |
| Tabel 6.  | Hasil Observasi Anak dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Seni Grafis Melalui Permainan Stempel Geometri Siklus II (Setelah Tindakan) .....           | 63 |
| Tabel 7.  | Sikap Anak dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Seni Grafis Melalui Permainan Stempel Geometri Siklus II (Setelah Tindakan).....                      | 65 |
| Tabel 8.  | Perkembangan Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Seni Grafis Melalui Permainan Stempel Geometri (Anak Kategori Mampu) .....           | 68 |
| Tabel 9.  | Perkembangan Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Seni Grafis Melalui Permainan Stempel Geometri (Anak Kategori Berkembang) .....      | 69 |
| Tabel 10. | Perkembangan Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Seni Grafis Melalui Permainan Stempel Geometri (Anak Kategori Perlu Bimbingan) ..... | 71 |

## DAFTAR GRAFIK

|           |                                                                                                                                            |    |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Grafik 1. | Hasil Observasi Anak dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Seni Grafis Melalui Permainan Stempel Geometri Siklus I (Setelah Tindakan) .....  | 54 |
| Grafik 2. | Sikap Anak dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Seni Grafis Melalui Permainan Stempel Geometri Siklus I (Setelah Tindakan).....             | 56 |
| Grafik 3. | Hasil Observasi Anak dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Seni Grafis Melalui Permainan Stempel Geometri Siklus I (Setelah Tindakan) .....  | 63 |
| Grafik 4. | Perkembangan Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Seni Grafis Melalui Stempel Geometri (Anak Kategori Mampu) .....           | 68 |
| Grafik 5. | Perkembangan Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Seni Grafis Melalui Stempel Geometri (Anak Kategori Berkembang) .....      | 70 |
| Grafik 6. | Perkembangan Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Seni Grafis Melalui Stempel Geometri (Anak Kategori Perlu Bimbingan) ..... | 71 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|             |                               |    |
|-------------|-------------------------------|----|
| Lampiran 1. | Satuan Kegiatan Harian.....   | 78 |
| Lampiran 2. | Lembaran Pengamatan .....     | 85 |
| Lampiran 3. | Lembaran Pengamatan .....     | 89 |
| Lampiran 4. | Lembaran Wawancara Anak ..... | 92 |
| Lampiran 5. | Foto Penelitian .....         | 95 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) di mana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk perkembangan selanjutnya. Perlu di sadari bahwa masa-masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (*eksplosif*).

Sesuai amanat Undang-undang RI tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB II pasal 3 bahwa tujuan Pendidikan Nasional adalah :

Untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.

Untuk dapat mengembangkan potensi peserta didik tersebut di perlukan usaha-usaha dari pendidik, sejalan dengan tujuan Kurikulum Taman Kanak-kanak (TK) (2004:5) adalah :

Membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik atau motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Sedangkan fungsi pendidikan di TK adalah :

1. Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak
2. Mengenalkan anak dengan dunia sekitar
3. Menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik
4. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi
5. Mengembangkan keterampilan , kreativitas, dan kemampuan yang dimiliki anak
6. Menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar

Mengingat salah satu fungsi TK yaitu mengembangkan keterampilan, kreativitas, dan kemampuan yang dimiliki anak, maka peran stimulasi berupa penyediaan lingkungan yang kondusif disiapkan oleh guru, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya. Untuk pengembangan harus dilakukan melalui kegiatan bermain. Sesuai dengan prinsip pendidikan dan pengajaran di TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Di dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, dapat memacu anak menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya dan menuangkannya dalam gambar, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan. Menurut Sarcho dalam Montolalu (2007:1.19) bermain dan kreativitas saling berkaitan karena bermain maupun kreativitas mengandalkan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol.

Kreativitas pada seni rupa khususnya seni grafis untuk anak usia dini memiliki peranan yang penting sebagai upaya pengenalan dan pembinaan daya ekspresi, imajinasi, kreasi, rasa esthetis dan artistik dalam suasana bermain kreatif. Dalam PBM pendidikan seni rupa hendaknya selalu

memperhatikan kebutuhan dan perkembangan anak untuk mencapai kecerdasan intelektual dan kreativitas.

Kreativitas dapat di pandang sebagai suatu aspek dari pemecahan masalah yang mempunyai akar dalam bermain, dan dalam bermain, anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, kreasi dan kreativitas dalam menggambar.

Kegiatan pembelajaran yang di siapkan oleh guru hendaknya di lakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi, dan media yang tepat serta menarik sehingga mudah di ikuti oleh anak. Melalui bermain anak di ajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

Ketika bermain, anak membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalamannya. Dewey dalam Montolalu (2007:1.7) percaya bahwa anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda konkret, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah, sedangkan perkembangan sosialnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain.

Atas dasar hal tersebut di atas dan berdasarkan pengalaman guru selama ini, di temui permasalahan yang belum terpecahkan secara signifikan dalam rangka meningkatkan kreativitas anak pada seni grafis dalam

menggambar di dalam proses pembelajaran seperti; 1) kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, 2) mengenal warna, 3) mengembangkan fantasi, daya imajinasi dan daya kreasi, 4) kecakapan dalam mengembalikan warna 5) memupuk perasaan keindahan, 6) melatih pengamatan, dan 7) melatih ketelitian dan kerapian.

Kondisi ini di sebabkan oleh beberapa faktor seperti; a) pendekatan atau model pembelajaran kurang menyenangkan bagi anak sehingga menimbulkan kebosanan, b) anak kurang aktif dalam kegiatan yang di berikan walaupun sudah di sediakan media yang memadai, c) anak sangat tergantung pada contoh yang di berikan, d) pengaruh contoh sangat tinggi, terlihat dari hasil kerja anak, dan e) kreasi anak pada umumnya sangat kurang, hal ini terlihat kurangnya kreasi-kreasi untuk membuat yang lain dari contoh yang di berikan serta kurangnya kreativitas pada seni grafis untuk karya yang baru sesuai dengan yang di harapkan.

Sehubungan uraian di atas, peneliti melihat bahwa permasalahan perlu di atasi dan di pecahkan. Agar kejadian ini tidak terulang dan proses belajar mengajar (PBM) dapat di capai sebagaimana di harapkan, dan di perlukan suatu upaya yang efektif, efisien dan relevan dengan masalah yang akan di pecahkan salah satunya adalah dengan menggunakan media kreatif seperti stempel geometri.

Kegiatan bermain dengan stempel geometri bertujuan untuk memperkenalkan pada anak didik bentuk-bentuk geometris dengan berbagai ukuran bentuk, warna, menanamkan rasa keindahan di dalam pribadi anak,

mengembangkan kemampuan di bidang skolastik dan media kreatif. Sifat kegiatan sangat berpengaruh positif terhadap perkembangan kepribadian, di mana anak di latih agar dapat mengembangkan daya ingatan, imajinasi serta meningkatkan kreativitas anak pada seni grafis dalam menggambar melalui kreasi sesuai dengan bentuk yang di inginkan.

Kreativitas pada seni grafis adalah kegiatan berlatih, berkarya seni rupa dengan menerapkan cara-cara menstempel sesuai tingkat kemampuan anak. Kreativitas menstempel tersebut antara lain menstempel bentuk-bentuk geometri yang terdapat pada lingkungan yang terdekat dengan anak seperti ; pelepah pisang, batang talas, pelepah pepaya, buah belimbing, kentang, ketela rambat, singkong, wortel dan lain-lain, yang berfungsi sebagai acuan atau master, yang di pergunakan sebagai alat menstempel.

Stempel geometri adalah salah satu alat bermain yang sangat bermanfaat dan ekspresi, komunikasi, bermain, pengembangan bakat seni rupa terutama seni grafis, mengembangkan kemampuan berpikir, dan memperoleh pengalaman esthetis. Dan dapat merangsang kecerdasan visual-spasial melalui penciptaan gambar yang di buat anak.

Anak yang cerdas dalam visual-spasial memiliki kepekaan terhadap warna, garis-garis, bentuk-bentuk, ruang dan bangunan, mereka memiliki kemampuan membayangkan sesuatu, melahirkan ide (dalam bentuk gambar atau bentuk yang terlihat nyata), Amstrong dalam Musfiroh (2005:62) bagi anak-anak, bahkan kecerdasan visual-spasial mengesankan kreativitas yang sangat tinggi.

Melalui kreativitas yang inovatif dalam dunia pendidikan maka semua unsur akan bekerja sesuai hakekatnya. Inilah peradaban yang mestinya di siapkan sejak dini dalam sistim pendidikan dasar. Sebuah peradaban yang tangguh dan mampu menyongsong hadirnya *Era Creative Capitalism*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Melihat latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah kreativitas anak pada seni grafis dalam mengikuti proses pembelajaran, di sebabkan oleh beberapa faktor yang dapat teridentifikasi antara lain :

1. Pendekatan atau model pembelajaran, kurang menyenangkan sehingga menimbulkan kebosanan
2. Anak kurang aktif dalam kegiatan yang di berikan walaupun sudah di sediakan media yang memadai
3. Anak sangat tergantung pada contoh yang di berikan
4. Kreasi anak umumnya sangat kurang dalam membuat hal yang lain dari contoh
5. Kurangnya kreativitas anak untuk menghasilkan gambar atau karya seni khususnya seni grafis yang baru.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah teridentifikasi di atas maka dapat di ambil batasan masalahnya yaitu: Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Pada Seni Grafis Melalui Permainan Stempel Geometri”.

#### **D. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan batasan masalah di atas maka dapat di ambil rumusan masalah sebagai berikut : “Apakah pembelajaran dengan model bermain melalui stempel geometri dapat meningkatkan kreativitas anak pada seni grafis dalam menggambar dan berkreasi dengan menghasilkan karya seni”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berkaitan dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “Pembelajaran dengan model bermain melalui stempel geometri dapat meningkatkan kreativitas anak pada seni grafis dalam menggambar dan berkreasi dengan menghasilkan karya seni”.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Tujuan penelitian ini di harapkan bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait seperti :

1. Bagi anak, penggunaan alat permainan ini akan meningkatkan kemampuan anak untuk mengembangkan aspek-aspek potensi yang ada pada dirinya terutama kreativitas pada seni grafis dalam menggambar dan berkreasi.
2. Bagi guru, sebagai masukan pengetahuan dalam bentuk tindakan untuk meningkatkan kreativitas anak pada seni grafis, khususnya dalam penggunaan media kreatif seperti stempel geometri.
3. Bagi Sekolah, sebagai masukan dan menambah alat sumber belajar dalam rangka meningkatkan kemampuan anak untuk berkreaitivitas pada seni grafis.

4. Penelitian lanjutan, sebagai masukan kepada ranah penelitian dan diharapkan ada penelitian lanjutan tentang penggunaan stempel geometri pada bidang yang sama atau pada bidang yang lain.
5. Bagi peneliti sendiri, untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam meningkatkan kreativitas anak pada seni grafis melalui bermain dengan stempel geometri, serta sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

#### **G. Definisi Operasional**

Kreativitas anak dalam mengikuti kegiatan menggambar pada pembelajaran seni khususnya seni grafis melalui permainan stempel geometri adalah salah satu usaha atau cara meningkatkan kreativitas anak dalam menggambar. Untuk menghindari perbedaan persepsi tentang pembahasan, maka di perlukan definisi operasional

1. Kreativitas adalah kemam
2. puan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.
3. Seni adalah hasil atau proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indra, kepekaan hati dan pikir untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan keindahan, keselarasan bernilai seni dan lainnya.

4. Seni Grafis adalah jenis karya seni rupa dua dimensi yang di buat dengan cara mencetakan acuan atau alat cap yang di beri tinta atau pewarna di atas bidang cetak yang di gunakan.
5. Permainan atau bermain adalah dunia anak. Bermain sangat signifikan dengan perkembangan anak secara fisik, sosial, emosional dan kognitif. Sedangkan alat permainan adalah semua alat bermain yang di gunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya.
6. Stempel Geometri adalah tanda berupa gambar bentuk-bentuk geometri yang di gunakan untuk membuat rekaman atau tanda. Stempel ini di buat dari bahan alam yang terdekat dengan lingkungan anak seperti ; buah belimbing, kentang, ubi, pelepah pisang, pelepah pepaya, batang talas, dan lain-lainnya dengan berbagai ukuran, bentuk dan warna.

Dari penjelasan di atas maka di tarik kesimpulan, kreativitas anak dalam menggambar pada pembelajaran seni khususnya seni grafis dapat di tingkatkan melalui permainan stempel geometri.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Kreativitas**

###### **a. Pengertian Kreativitas**

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Kemampuan menciptakan gagasan atau karya asli dan imajinatif serta kemampuan mengadaptasi gagasan atau karya yang baru dengan gagasan atau karya yang sudah di miliki.

Menurut *NACCE* dalam Suratno (2005:23) menyebutkan kreativitas sebagai bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat asli (*original*) di tambah oleh Elliot, menyatakan bahwa kreativitas sangat dekat dengan imajinasi. Lebih lanjut di nyatakan bahwa kreativitas berkaitan dengan imajinasi atau manifestasi kecerdikan dalam pencarian yang bernilai. Penekanannya adalah proses pemecahan masalah dan membuat ide.

Sejalan dengan pengertian yang telah di sebutkan di atas, pengertian kreativitas adalah :

- 1) Kreativitas merupakan aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang orisinal
- 2) Kreativitas merupakan proses perwujudan atau manifestasi dari kecerdikan dalam pencarian sesuatu yang bernilai
- 3) Kreativitas merupakan hasil dari pikiran yang berdaya

- 4) Kreativitas merupakan aktivitas yang bertujuan menghasilkan sesuatu atau produk yang baru

Hasil aktivitas yang berdaya atau imajinatif tidak dapat di wujudkan dalam sekejap. Untuk mewujudkan terciptanya pikiran yang berdaya di perlukan proses, di mulai dari rasa ingin tahu, di pahami, di coba berulang-ulang sampai akhirnya di hasilkan produk baru yang orisinal. Individu kreatif adalah individu yang pikirannya imajinatif, di tandai rasa ke ingintahuan atau korusitas yang tinggi, Craft dalam Suratno (2005:25).

Memperhatikan hal-hal di atas, dapat di simpulkan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang bertujuan, menghasilkan produk yang bernilai, jasa atau ide baru, yang penekanannya pada proses dalam memecahkan masalah dan membuat ide.

#### **b. Tujuan Pengembangan Kreativitas**

Kreativitas penting untuk di munculkan, di pupuk dan di kembangkan dalam diri anak. Menurut Munandar dalam Montolalu (2007:3.4) ada empat alasan untuk mengembangkan kreativitas antara lain :

- 1) Dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia.
- 2) Dengan kemampuan berfikir kreatif di mungkinkan dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah. Mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda dari orang lain tanpa di batasi pada hakikatnya akan mampu melahirkan berbagai macam gagasan

- 3) Bersibuk diri secara kreatif ( kebutuhan anak TK yang selalu sibuk dan ingin tahu ) akan memberikan kepuasan kepada individu tersebut
- 4) Dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Gagasan-gagasan baru sebagai buah pemikiran kreatif akan sangat di perlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan. Untuk itu pemikiran, sikap dan perilaku kreatif sangat perlu di munculkan, di pupuk dan di kembangkan sejak dini.

Berdasarkan ulasan di atas maka tujuan pengembangan kreativitas anak di TK adalah sebagai berikut :

- 1) Mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang di kuasainya.
- 2) Mengenalkan cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah
- 3) Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi terhadap ke tidak pastian.
- 4) Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang di lakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain.
- 5) Membuat anak kreatif, yaitu anak yang memiliki ;
  - a) Kelancaran untuk mengemukakan gagasan
  - b) Kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah
  - c) Orisinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran
  - d) Elaborasi dalam gagasan
  - e) Keuletan dan kesabaran, kegigihan dalam menghadapi rintangan.

Di lihat dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa tujuan pengembangan kreativitas anak TK adalah mengenalkan dalam mengekspresikan diri, menemukan alternatif cara pemecahan masalah, keterbukaan, kepuasan diri dan membuat anak lebih kreatif serta sikap menghargai hasil karya orang lain.

### **c. Fungsi Pengembangan Kreativitas Pada Anak**

Pelaksanaan pengembangan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana pembelajaran yang menunjang untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak. Hal ini dapat di lihat pada fungsi pengembangan kreativitas pada anak TK menurut Montolalu (2007:3.5) adalah:

#### **1) Terhadap perkembangan kognitif anak**

Melalui pengembangan kreativitas anak memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri.

#### **2) Terhadap kesehatan jiwa**

Pengembangan kreativitas mempunyai nilai terapis karena dalam kegiatan berekspresi ini, anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan-ketegangan pada dirinya seperti perasaan sedih, kecewa, kuatir, takut dan lain-lain yang mungkin tidak dapat di katakannya

#### **3) Terhadap perkembangan estetika**

Anak di biasakan dan di latih untuk menghayati bermacam-macam keindahan seperti keindahan alam, lukisan, tarian, dan sebagainya.

Di lihat dari pengertian kreativitas, tujuan dan fungsi pengembangan kreativitas yang telah di paparkan di atas maka dapat di simpulkan bahwa

pengembangan kreativitas harus ada dalam seluruh bidang pengembangan kemampuan dasar, bahasa, kognitif, fisik dan motorik, serta seni.

#### **d. Tahapan Berpikir Kreatif**

Menurut Wahyudin (2007;5) ada lima tahapan yang harus di lalui oleh orang-orang yang kreatif dan calon orang-orang yang kreatif. Tahapan berpikir kreatif yang terdiri dari :

- 1) *Orientasi* ( pandangan )
- 2) *Preparasi* ( sediaan )
- 3) *Inkubasi* ( masa tunas )
- 4) *Iluminasi* ( penerangan )
- 5) *Verifikasi* ( pemeriksaan kebenaran )

Maslow dalam Faizah (2008) berpendapat bahwa kreativitas merupakan aktualisasi puncak piramida hirarki kebutuhan manusia. Anak yang kreatif telah memenuhi *basic needs* sebagai kebutuhan dasar manusia, terkait dengan *physiological, safety, belongingness, dan self esteem*. Artinya untuk menumbuhkan kreativitas semua aspek hirarki harus di penuhi sekolah jika kita ingin memiliki anak didik yang kreatif.

Kualitas inti dalam berpikir kreatif adalah mereka yang selalu berpikir untuk menciptakan sesuatu. Mereka sangat produktif dalam berkarya. Berpikir alternatif merupakan bagian penting dari kreativitas, oleh karna kreativitas ibarat mesin yang mendorong tumbuhnya imajinasi, berbagai pertanyaan, dan aneka bentuk permainan. kreativitas terkait dengan kecerdasan beragam.

Di lihat dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa tahapan berpikir kreatif ada lima yaitu orientasi, preparasi, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi serta anak yang kreatif telah memenuhi *basic need* sebagai kebutuhan dasar manusia. Inti dalam berpikir kreatif adalah mereka yang selalu berpikir untuk menciptakan sesuatu yang baru.

#### **e. Definisi Tentang Kreativitas**

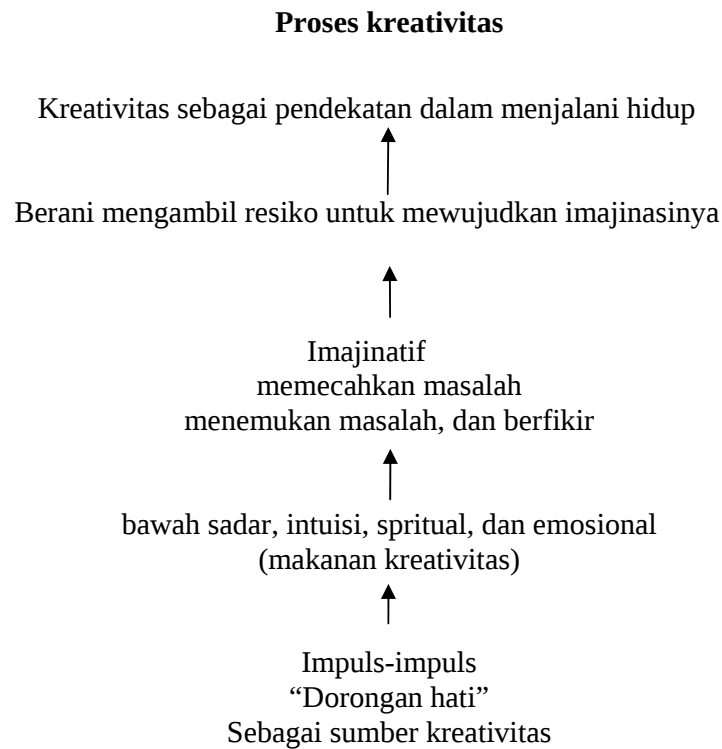
Menurut Rhodes dalam Munandar (2009:20) definisi tentang kreativitas adalah :

- 1) *Person*, kreativitas: sifat pribadi seseorang individu yang tercermin dari kemampuannya menciptakan sesuatu yang baru.
- 2) *Proses*, kreativitas menekankan kepada proses berfikir yang menghasilkan ide-ide baru, unik, inovatif, variatif dan kreatif.
- 3) *Product*, kreativitas menekankan kepada apa yang di hasilkan dari proses. kreativitas adalah sesuatu yang baru, orisinil dan bermakna.
- 4) *Press*, menekankan pada pentingnya faktor-faktor yang mendukung timbulnya kreativitas pada individu.

#### **f. Proses Kreativitas**

Menurut Faizah (2008:103) proses kreativitas diawali dari *impuls*, hasrat, yang tumbuh dari dalam hati. Dorongan hati merupakan energi hebat yang berpotensi menguasai belahan otak kanan yang kaya dengan imajinasi dan pengembaraan. Inilah sumber kreativitas yang diistilahkan Jung dengan berpikir dalam bawah sadar, intuitif, spritual dan emosional.

Menurut Faizah (2008:103) Kreativitas di tampilkan dalam proses berjenjang seperti gambar di bawah ini.



Memperhatikan proses kreativitas di atas dapat di simpulkan bahwa proses kreativitas di mulai dari dorongan hati sebagai sumber kreativitas, berpikir dari alam bawah sadar intuisi, spiritual, dan emosional adalah makanan kreativitas, imajinatif, dan berani mengambil resiko untuk mewujudkan imajinasinya.

#### **g. Implikasi Terhadap Proses Belajar dan Pembelajaran**

Menurut Yazan (2010:9) Implikasi terhadap proses belajar dan pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Mengidentifikasi tingkat kreativitas peserta didik, yang tinggi, sedang, rendah, yang tidak ada sama sekali

- 2) Membangun atau mengembangkan situasi kondusif agar kreativitas peserta didik muncul dan berkembang
- 3) Memberi apresiasi terhadap kreativitas, sesederhana apapun
- 4) Mengidentifikasi hambatan yang di alami, dalam bentuk pikiran atau perasaan dalam mengungkapkan pikiran dalam melakukan aktivitas
- 5) Mendorong peserta didik melakukan proses, bukan mengejar hasil.
- 6) Membangun suasana demokratis, agar peserta didik berani mengungkapkan diri dan kreasinya
- 7) Dalam setiap komentar terhadap gambar atau hasil karya peserta didik selalu memberi apresiasi positif untuk setiap karya apa dan bagaimanapun gambar tersebut

Guru adalah salah seorang yang dapat menunjang kreativitas anak yang berperan sebagai model, fasilitator, mediator dan inspirator bagi perkembangan kreativitas anak. Karena itu guru perlu mengenali setiap anak serta menghargai setiap hasil karyanya. Selain itu guru perlu merencanakan dan mempersiapkan program-program belajar yang kongkrit yang dapat mengembangkan keterampilan anak dalam menggambar dan bereksplorasi di lingkungannya.

#### **h. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas**

Dalam diri peserta didik dan lingkungannya terdapat faktor-faktor yang dapat menunjang dan menghambat perkembangan peserta didik. Adapun faktor-faktor yang dapat menunjang dan menghambat kreativitas anak menurut Montolalu (2007:3.8) seperti yang ada pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1. Lingkungan yang Menunjang dan Menghambat Kreativitas**

| <b>Jenis Lingkungan yang terlibat</b> | <b>Lingkungan yang menunjang</b>                                                                | <b>Lingkungan yang menghambat</b>                                      |
|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| Sarana dan prasarana                  | Suasana kelas (pengaturan fisik di kelas) bersifat fleksibel                                    | Suasana kelas kaku                                                     |
| Orang dewasa (guru, kepala sekolah)   | Sering mengajukan pertanyaan terbuka (mengapa, bagaimana, kira-kira, pendapat kamu tentang....) | Selalu mengajukan pertanyaan tertutup                                  |
| Program pembelajaran                  | Kegiatan-kegiatan yang di sajikan penuh tantangan sesuai dengan usia dan karakteristik anak     | Kegiatan yang di sajikan sulit, membuat anak frustrasi                 |
| Orang dewasa (guru, kepala sekolah)   | Berperan sebagai model, fasilitator, mediator, inspirator                                       | Berperan sebagai instruktur                                            |
| Idem                                  | Mendorong anak untuk belajar mandiri                                                            | Cenderung membantu dan melayani                                        |
| Program pembelajaran                  | Anak ikut ambil bagian pada pembelajaran                                                        | Tidak melibatkan anak secara aktif                                     |
| Idem                                  | Menekankan pada “proses” belajar                                                                | Lebih mementingkan “produk” atau hasil belajar                         |
| Orang dewasa (guru, kepala sekolah)   | Menghindari memberikan contoh dan mengarahkan pemikiran anak                                    | Cenderung memberikan contoh dan berada di depan anak untuk mengarahkan |
| Idem                                  | Sebagai mitra belajar                                                                           | Sebagai sumber belajar dan penyampaian informasi satu-satunya.         |

Dilihat dari tabel di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa lingkungan yang menunjang kreativitas adalah suasana kelas bersifat fleksibel, sering mengajukan pertanyaan, kegiatan yang di sajikan penuh tantangan, guru berperan sebagai model, fasilitator, mediator, ispirator, mendorong anak untuk mandiri, anak ikut ambil bagian dalam pembelajaran, menekankan pada proses, menghindari memberikan contoh dan sebagai mitra belajar.

Sedangkan lingkungan yang menghambat adalah suasana kelas kaku, kegiatan yang di sajikan sulit, guru berperan sebagai intruktur, cenderung membantu dan melayani, tidak melibatkan anak secara aktif, lebih mementingkan produk atau hasil belajar, cenderung memberi contoh dan mengarahkan.

## 2. Seni

### a. Pengertian seni

Seni dalam bahasa Indonesia berasal dari Sansekerta yang berarti permintaan atau pencarian. Sedangkan kata *Art* (Inggris) bermakna kemahiran. Seni adalah hasil atau proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indra, kepekaan hati dan pikir untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan keindahan, keselarasan bernilai seni dan lainnya.

Menurut Plato dalam Sumanto (2005;7) seni adalah hasil tiruan alam (*Art Iminatur Narutam*) ia menganggap bahwa suatu karya seni dan seniman merupakan peniru obyek atau benda yang ada di alam atau karya yang sudah di buat sebelumnya. Nilai keindahan pada suatu karya seni di dasarkan pada kesan keindahan yang ada di alam. Sedangkan Bebedettoros Ce dalam Sumanto (2005;7) mengatakan seni adalah ungkapan kesan-kesan ( *Art is Expression of Impression* ). Seni memiliki kebebasan untuk mengungkapkan segala khayalan atau pengalaman intuitif yang terkumpul di batinnya.

## **b. Pengertian Seni Rupa**

Menurut Sumanto (2005;8) seni rupa adalah cabang seni yang di ciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat di apresiasi melalui indra mata. Unsur rupa adalah segala yang berwujud nyata (kongkrit) sehingga dapat di lihat, di hayati melalui indra mata. Elemen atau unsur rupa meliputi titik, garis, bentuk atau bangun, warna, tekstur (kesan bahan), isi, ruang dan cahaya. Perwujudan dari cipta seni rupa tersebut bentuk dan jenisnya tidak hanya berupa gambar, lukisan dan karya cetak saja, tetapi juga benda terapan seperti perabot rumah tangga, seni reklame visual, asesoris dan lainnya.

Proses berkarya seni rupa Sumanto mengatakan (2005;15) adalah cara atau teknik yang di terapkan dan di pilih untuk membuat suatu bentuk atau jenis karya seni rupa sesuai medium rupa yang di gunakannya. Proses berkarya seni rupa di lihat wujud karya yang di hasilkan dapat di bedakan antara lain; (a) proses produksi seni rupa dua dimensi misalnya menggambar, melukis, mencetak atau menstempel (seni grafis), mendesain, aplikasi mozaik, montase, kolase, kerajinan anyaman dua dimensi. (b) proses produksi seni rupa tiga dimensi contohnya membentuk (mematung), bangunan atau penataan, dekorasi dan sejenisnya.

Berdasarkan kadar kualitas nilai seninya, proses berkarya seni rupa di bedakan :seperti ; (a) mencipta yaitu berkarya murni sesuai ide atau gagasan setiap seniman, (b) mengubah yaitu melakukan berdasarkan pada karya yang sudah ada dan (c) mencontoh (*copy*) adalah proses berkarya seni rupa yang di lakukan dengan cara membuat duplikasi atau memproduksi ulang karya seni rupa yang sudah ada.

### c. Pengertian Seni Grafis

Seni grafis di golongkan ke dalam kelompok seni rupa dua dimensi sebagaimana lukisan. Seni grafis memiliki kelebihan di banding dengan seni rupa dua dimensi yang lain yaitu seni lukis dan seni gambar. Lukisan dan gambar tidak dapat di duplikasi dalam arti persis sama dengan yang aslinya kecuali melalui teknik photo. Berbeda dengan seni grafis seperti cetakan atau stempel yang dapat di buat lebih dari satu. Jenis karya seni ini dapat di buat banyak dengan corak yang sama persis. Hal ini dapat di lakukan karena ada acuannya, Pamadhi (2008;4.4)

Seni grafis atau mencetak atau stempel adalah kegiatan berseni rupa dwi matra yang di lakukan dengan cara mencapkan atau menstempelkan alat atau acuan yang sudah di beri tinta atau cat pada bidang gambar. Alat stempel tersebut membentuk gambar atau tulisan pada bahan tertentu sesuai teknik stempel yang di pilih. Hasil karya seni stempel meskipun memiliki kesan rupa seperti gambar atau lukisan, namun kualitas nilai seninya di tentukan dari keaslian hasil cetak atau stempel dari acuan yang di gunakan tanpa ada penambahan pewarnaan dengan alat kuas atau goresan lainnya.

Menurut Sumanto (2005;71) Seni grafis atau mencetak atau menstempel dalam pembelajaran seni adalah kegiatan berkarya seni rupa dua dimensi di maksudkan untuk menghasilkan atau memperbanyak karya seni dengan bantuan alat atau acuan cetak atau stempel tertentu. Prinsip kerja menstempel adalah memindahkan tinta atau cat dari alat stempel ke bidang atau bahan yang di pakai sesuai teknik yang di pilih.

Berdasarkan pembuatannya Sumanto (2005;72) mengatakan, seni grafis dapat di bedakan menjadi dua macam yaitu ; (a) seni grafis terapan, untuk menghasilkan karya cetak atau stempel atau produk media komunikasi seperti majalah, buku cetakan, kalender, kartu undangan dan lain-lain. (b) seni grafis murni, untuk menghasilkan suatu karya cetak atau stempel sebagai media ekspresi dan kreasi dengan menggunakan tatanan nilai esthesis dan artistik.

Dari pengertian seni, seni rupa dan seni grafis di atas menunjukkan bahwa sudut pandang dan tinjauannya berbeda-beda. Ada yang melihat berdasarkan proses penciptaannya, dari jenis atau bentuk karya seninya dan dari media seni yang di gunakannya. Dan dapat di simpulkan bahwa seni adalah segala kegiatan manusia untuk mengkomunikasikan pengalaman batinnya pada orang lain, yang di visualisasikan dalam tata susunan yang indah dan menarik, sehingga dapat menimbulkan kesan rasa atau puas bagi yang menghayatinya.

### **3. Bermain**

Menurut Semiawan dalam Musfiroh (2005:1) bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan dalam kultur manapun. Bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting. Bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi jika tidak, ada satu tahapan perkembangan yang berfungsi kurang baik yang akan terlihat kelak jika si anak sudah menjadi remaja.

Catron dan Allen dalam Musfiroh (2005:1) mengatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal, bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Dalam kegiatan bermain, anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi dan mencipta sesuatu.

Bronson dalam Musfiroh (2005:2) anak-anak bermain karena mereka perlu memanipulasi dan bereksperimen untuk melihat apa yang terjadi, bagaimana sesuatu itu berproses dan berfungsi dalam kehidupannya. Anak-anak mencoba menguasai dan mengontrol proses dan hasil dari hasrat akibat ulah mereka. Mereka meniru-niru apa yang mereka lihat dan mereka rasakan.

Montessori dalam Faizah (2008:109) menyatakan bahwa “bermain adalah dunia anak”. Bermain sangat signifikan dengan perkembangan anak secara fisik, sosial, emosional dan kognitif. Bermain dapat di definisikan dalam berbagai cara dan dari berbagai perspektif antara lain:

- a. Bermain melibatkan motivasi intrinsik dan spontanitas anak sebagai individu
- b. Bermain terkait dengan nonliteral atau kegiatan simbolik, kreativitas dan imajinasi yang sangat terkait dengan bermain.
- c. Bermain aktif melibatkan anak tenggelam dalam dunia mereka sebagai anak
- d. Bermain sangat lentur, mendorong diri mereka mampu berubah menyesuaikan diri saat bermain dengan mengikuti berbagai aturan yang di buat dengan cara-caranya
- e. Dalam bermain ada proses yang di lalui anak, bukan hanya perolehan hasil semata

Menurut Dewey dalam Faizah (2008:111) bermain bagi anak sama dengan bekerja bagi orang dewasa. Dalam bermain berbagai pengalaman, memaknai simbol yang terdapat dalam aturan bermain akan terpadu sebagai penguat kognitif, fisik dan sosial emosi mereka. Selanjutnya ia menjelaskan pula bahwa anak datang ke sekolah bertujuan untuk berbuat, melakukan sesuatu yang bermanfaat dan menyenangkan... *“to do, to cook, to sew, to work with wood and tools in simple constructive acts; within and about these acts cluster the studies... writing, reading, and arithmetic”*.

Piaget dalam Faizah (2008:117) ia percaya bahwa bermain memiliki tempat istimewa dalam kehidupan setiap anak manusia. Seorang anak memperoleh pengetahuan bukan hanya melalui informasi dan lingkungan atau meniru kegiatan orang lain, melainkan juga dalam proses bermain mereka membangun pengetahuan dan kecakapannya secara perlahan, terus menerus, sebagai proses mengkonstruksi, memodifikasi sesuai dengan pemahaman mereka sebagai anak. Bermain adalah landasan pacu terjadinya proses seperti :

- 1) Assimilasi, merupakan proses mengumpulkan informasi. Informasi tersebut menjadi rumah pengetahuan, kemudian mereka gunakan dengan cara menyenangkan tanpa di pengaruhi pengalaman sebelumnya.
- 2) Akomodasi, merupakan proses menyesuaikan pengetahuan di peroleh dan mengaitkan dengan berbagai pengalaman sebelumnya.
- 3) Skema dan *schemata*, merupakan pengetahuan-pengetahuan baru yang terus menerus di kumpulkan untuk memperkuat rumah pengetahuan yang telah ada sebelumnya melalui asimilasi.

- 4) *Disequilibrium*, saat pengetahuan yang di peroleh di hubungkan dengan pengetahuan sebelumnya mendapat kendala, maka kondisi ini di namakan “ketidak seimbangan” atau *disequilibrium*.
- 5) *Equilibrium*, saat anak terus mencoba melakukan penyesuaian atau akomodasi untuk membentuk sebuah gagasan baru, meraih tingkatan pemahaman yang baru, maka terjadilah keseimbangan (*equilibrium*)

Piaget percaya bahwa bermain merupakan awal kegiatan asimilasi. Di mana anak mengintegrasikan kenyataan yang ada di lingkungannya, kemudian menyusun ke dalam struktur mental mereka di hadirkan kembali dalam berbagai gagasan, dan mereka memaknainya melalui pengalaman-pengalaman yang di peroleh. Dalam bermain anak mengekspresikan unsur intuitif. Terkadang mereka juga mengalami kesulitan mengembangkan struktur untuk di ekspresikan dan interpretasikan dalam kebermanaan. Dalam bermain anak-anak memformulasikan kemampuan mereka sebagai penyelidik dan banyak bertanya (*inquiry*).

Vygotsky dalam Faizah (2008:119) fantasi dalam kegiatan bermain merupakan arena pengembangan kognitif, sosial, emosi dan fisik. Melalui bimbingan, dukungan guru dan orang tua akan terjadi *Zone of Proximal Development (ZPD)*. Bermain selain memiliki keunikan, juga mampu memainkan peranan perkembangan. Anak-anak memainkan situasi “*imaginary*” menangkap khalayak yang mereka inginkan sesuai konteks lingkungan mereka tumbuh.

Banyak teori tentang bermain dari berbagai pakar yang telah mempengaruhi pandangan bermain dalam program pendidikan anak usia dini, teori-teori ini penting untuk melatar belakangi pemahaman, mengapa anak bermain dan harus bermain. Bermain membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.

Anak prasekolah usia 4-6 tahun mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik fisik, intelektual, bahasa, sosial dan emosional mereka tumbuh dan berkembang dengan kecepatan yang berbeda-beda. Perbedaan-perbedaan yang muncul pada usia tertentu hendaklah menjadi perhatian guru dalam membuat perencanaan kegiatan bermain. Perbedaan-perbedaan yang ada pada anak patut pula di hargai oleh guru.

Dari paparan tentang bermain di atas dapat di simpulkan bahwa bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan dalam kultur manapun. Bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting dalam setiap aspek perkembangan, baik fisik motorik, sosial emosional dan kemandirian, berbahasa, kognitif, moral dan nilai-nilai agama serta seni dan kreativitas.

#### **4. Alat Permainan dan Bermain di TK**

##### **a. Pengertian Alat Permainan**

Menurut Sudono (2000:7) alat permainan adalah semua alat bermain yang di gunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, membentuk, mengetok, menyempurnakan sesuatu disain atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.

Semua alat yang dapat di mainkan anak di golongkan sebagai alat permainan, Hartati (2003:56). Selagi bermain dengan alat permainan anak akan mendapatkan masukan pengetahuan untuk ia ingat. Alat permainan memang merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya dan seluruh aspek perkembangannya.

Pengertian alat permainan di atas dapat di simpulkan bahwa semua alat yang dapat di mainkan oleh anak di sebut sebagai alat permainan, yang di gunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya serta dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya.

#### **b. Fungsi Alat Permainan**

Menurut Hartati (2003:56) fungsi alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca indranya secara aktif.

Menurut Montolalu (2007:7.4) di TK segala aktivitas di lakukan melalui bermain sambil belajar, oleh karena itu alat permainan yang di persiapkan di TK hendaknya berfungsi mendidik, memberi pemahaman dan melatih keterampilan serta pembiasaan. Makin lengkap mainan yang tersedia maka kegiatan akan semakin menarik dan merangsang anak untuk melakukan variasi yang mengasyikan seperti:

- 1) Untuk melatih otot besar dan kecil
- 2) Untuk mengembangkan fantasi
- 3) Untuk melatih keterampilan
- 4) Untuk mengembangkan daya pikir
- 5) Untuk mengembangkan perasaan sosial emosional anak

- 6) Untuk mengembangkan kreativitas
- 7) Untuk rasa keindahan

Sebagai guru harus mengetahui fungsi alat permainan yang di siapkan dan cara penggunaannya sehingga dapat memberi stimulasi berupa rangkaian aktivitas yang bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan anak secara optimal.

Melihat dari fungsi dari alat permainan di atas dapat di simpulkan bahwa alat permainan, dapat mengenalkan kekuatan dan kelemahan dirinya dan anak lebih mengenal lingkungannya. Alat permainan hendaknya di siapkan dan berfungsi mendidik, memberi pemahaman dan melatih keterampilan serta kreativitas anak.

### **c. Persyaratan Alat Permainan**

Persyaratan alat permainan menurut Montolalu (2007:7.4) adalah :

- 1) Hendaknya menonjolkan fungsi pedagogis, sesuai dengan usia dan taraf perkembangan anak.
- 2) Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak
- 3) Aman dan tidak berbahaya bagi anak
- 4) Menarik, baik warna maupun bentuknya
- 5) Awet, dan mudah pemeliharaannya
- 6) Jumlahnya hendaknya mencukupi kebutuhan anak
- 7) Kualitas harus di perhatikan
- 8) Dapat mendorong anak untuk melakukan penemuan-penemuan baru dan melakukan berbagai eksperimen.

Berdasarkan teori serta pendapat para ahli maka penulis mencoba mengaplikasikan alat permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia TK pada seni grafis. Permainan ini lebih memfokuskan kepada kemampuan anak untuk berkreaitivitas dalam menggambar berbagai bentuk dengan stempel geometri. Permainan ini di lakukan dengan cara menstempel

dari berbagai macam bahan seperti batang talas, ubi, kentang, belimbing buah, pelepah pisang, pelepah pepaya, singkong, wortel dan lain-lain, menjadi sebuah gambar pemandangan, bangunan, binatang, menara, jembatan, bunga dan berdasarkan ide-ide yang di miliki oleh anak.

## **5. Permainan Stempel Geometri**

### **a. Pengertian Stempel**

Menurut Kamus besar bahasa Indonesia Stempel, cap atau tera adalah tanda berupa gambar (huruf atau lambang) yang di gunakan untuk membuat rekaman tanda. Stempel ini di buat dari kayu-kayu yang lunak atau karet yang di gunakan untuk menandai atau untuk menstempel surat, kwitansi, bon yang ada pada perusahaan, kantor, instansi, lembaga, sekolah, organisasi, toko. Masing-masingnya dengan bermacam-macam bahan, bentuk, warna dan ukuran.

Di dalam proses belajar mengajar di TK, stempel sudah tidak asing lagi bagi anak didik karena hasil karya anak di nilai dengan cara memberi stempel pada hasil karya anak seperti : bintang, bulan, dan senyum. Anak akan termotivasi dengan mendapatkan nilai hasil stempel yang telah di berikan pada hasil karyanya

Di dalam kegiatan anak, stempel juga di gunakan yang di buat dengan berbagai bentuk geometri seperti : lingkaran, setengah lingkaran, segitiga, lonjong, kotak atau segiempat serta bintang dan lain-lain, yang di buat dari bahan alam misalnya dari buah belimbing, kentang, ubi, pelepah pisang, pelepah pepaya, wortel, singkong, batang talas atau dari kertas

gambar yang menyerap, kayu-kayu yang lunak atau karet dengan berbagai ukuran, warna dan bentuk.

#### **b. Manfaat Permainan Stempel Geometri**

Kegiatan bermain dengan stempel bermaksud untuk mengenalkan kepada anak didik bentuk-bentuk geometri dengan berbagai ukuran, warna atau bentuk, menanamkan rasa keindahan, mengembangkan kemampuan-kemampuan anak di bidang skolastik, dan media kreatif serta mengembangkan kecerdasan visual-spasial, kinestetik dan naturalis.

Kalau di lihat dari sifat kegiatan ini, sangat berpengaruh positif terhadap perkembangan kepribadian anak didik, di mana mereka di latih agar dapat mengembangkan daya fantasi serta kreasi-kreasi sesuai dengan bentuk yang di inginkan. Hal seperti ini akan menimbulkan rasa puas di dalam hati anak, sehingga mereka asyik bermain.

Di samping keterampilan jasmaniah serta emosional anak dapat di kembangkan ke arah perkembangan yang harmonis. Apabila anak telah dapat membuat sesuatu yang di inginkannya alangkah besar pengaruhnya pada kreativitasnya, besar kemungkinan ia akan mampu menciptakan dan berkreasi melalui gambar serta dapat menentukan sendiri kreasi apa yang akan ia ciptakan dan hasilkan.

#### **c. Tujuan Permainan Stempel Geometri**

Tujuan dari permainan stempel menurut Saleh (1989:31) dan di tambah oleh Montolalu (2007:3.19) antara lain :

1. Mengembangkan ekspresi melalui media lukis
2. Mengembangkan fantasi, imajinasi dan kreasi
3. Melatih kecakapan mengkombinasikan warna
4. Memupuk perasaan estetika
5. Melatih pengamatan
6. Melatih ketelitian dan kerapian.

Berdasar dari tujuan di atas dapat di simpulkan dari permainan stempel ini anak dapat berkreativitas melalui gambar menurut apa yang di inginkannya karna anak dapat mengenal warna, bentuk, mengembangkan ekspresi, fantasi, imajinasi, kreasi dan memupuk perasaan estetika serta mengembangkan daya pikir, daya cipta, melatih pengamatan, ketelitian, kerapian dan kreativitas anak pada seni grafis akan meningkat.

#### **d. Cara Permainan Stempel**

Stempel yang terbuat dari bahan alam seperti dari ubi, kentang, belimbing buah, wortel, singkong, pelepah pisang, pelepah pepaya, batang talas, kertas gambar yang menyerap dengan berbagai bentuk, cat air atau tinta dengan 4-8 warna. Bahan-bahan ini mudah di peroleh dan banyak terdapat di lingkungan kita serta tidak sulit untuk membuatnya.

Stempel ini bisa di lakukan di dalam ruangan seperti di atas meja, di lantai dan juga dapat di mainkan di luar ruangan seperti di teras sekolah. Sebelum melaksanakan kegiatan, guru menyiapkan bahan-bahan yang akan di gunakan untuk menstempel, meja anak, lantai diberi alas dan anak di minta menggunakan celemek agar bajunya tidak kotor.

Anak di beri kebebasan untuk menstempel, memilih bentuk stempel ataupun warna cat yang di sukai, anak di rangsang, di bimbing, di bantu dan

di beri motivasi apabila di perlukan dan di sesuaikan dengan kemampuan anak, keberanian anak dalam kegiatan ini di bangkitkan dan di pupuk serta menghargai setiap hasil karya anak.

Dalam pelaksanaan kegiatan ini guru tidak perlu membuat contoh, beri anak rangsangan agar anak membuat gambar sendiri untuk di stempel. Boleh di buat dulu pakai pensil atau boleh juga langsung menggunakan cat ke kertas, akan tetapi guru boleh menyarankan gambar apa yang akan di buat dengan stempel seperti bangunan, pemandangan, tanaman, binatang atau apa saja yang nampak di dalam kelas atau luar kelas (pekarangan) dan menanamkan tentang kebersihan, ketelitian, kerapian dan keindahan.

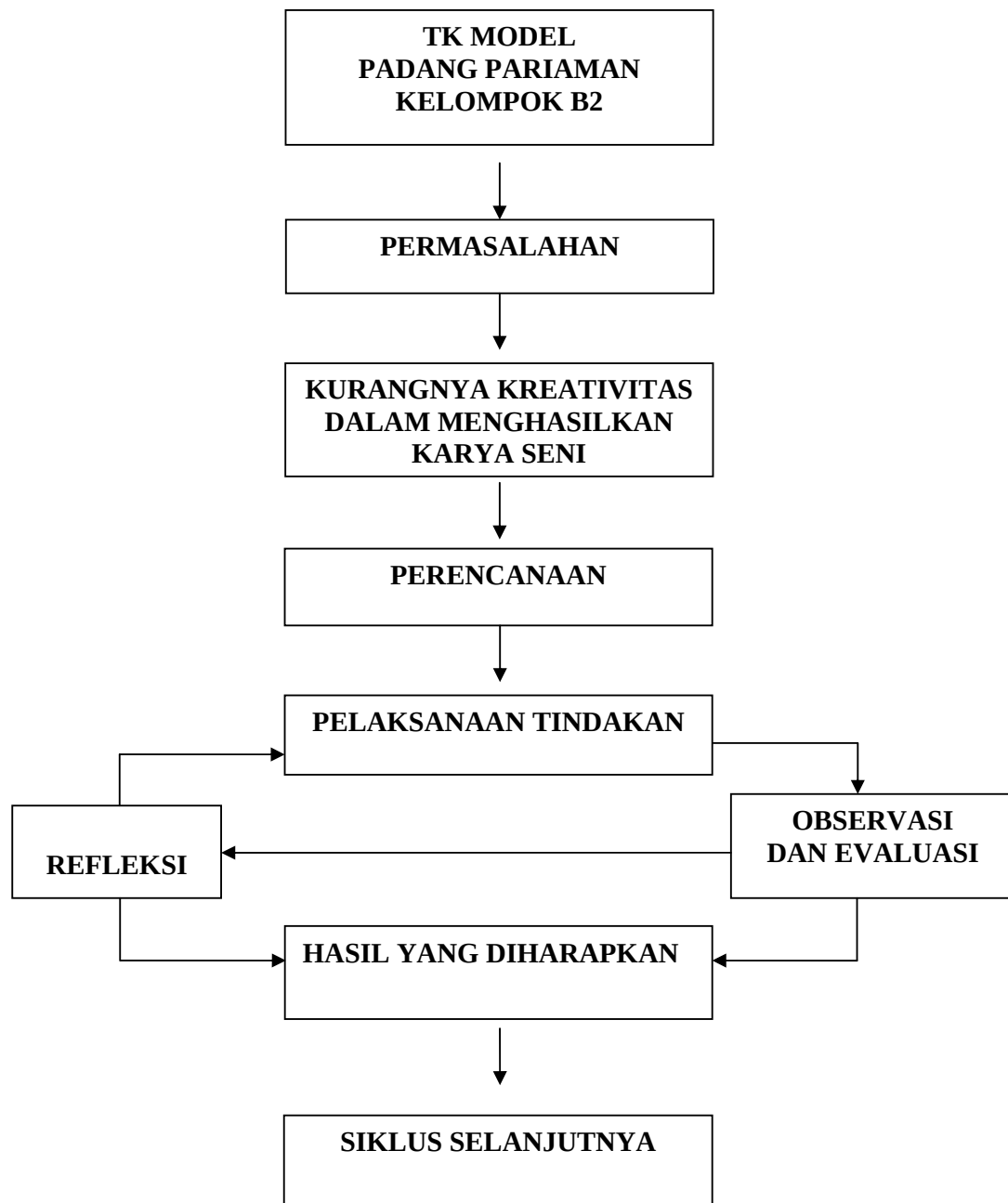
Permainan stempel ini menunjang hasil karya anak yang orisinal, kreatif, inovatif, aneh, mengejutkan dan masih banyak lagi yang akan bermunculan dari kreasi si anak. Di sini kita bisa memupuk dan mengasahnya serta memberikan pelayanan semaksimal mungkin agar tujuan dalam pembelajaran tercapai sesuai dengan; (1) indikator kreativitas “mencetak dengan berbagai media (*jari/finger painting*, kuas, pelapah pisang, daun, bulu ayam dengan lebih rapi” , (2) indikator “ permainan warna dengan berbagai media misalnya krayon, cat air, dan lain-lain, dan kompetensi dasarnya adalah “anak mampu mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan imajinasi dan menggunakan berbagai media atau bahan menjadi suatu karya seni”.

## **B. Kerangka Berpikir**

Untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada seni grafis dalam PBM, guru sangat berperan penting dalam memilih strategi, metode, materi dan media yang tepat dan menarik sehingga mudah diikuti oleh anak. Dengan ini peneliti mencoba menggunakan metode bermain sambil belajar melalui permainan stempel geometri untuk dapat meningkatkan kreativitas anak pada seni grafis dalam proses pembelajaran.

Alat permainan stempel geometri ini disukai dan disenangi anak karena stempel yang digunakan bermacam-macam bentuk, dan warna yang dipakai juga beraneka warna serta anak bebas memilih bentuk stempel dan warna yang akan mereka gunakan untuk membuat gambar mereka inginkan.

Melalui beberapa siklus penerapan metode pembelajaran, untuk meningkatkan kreativitas anak pada seni grafis melalui stempel geometri yang dikembangkan, dan dijadikan pedoman atau petunjuk dalam rangka usaha peningkatan kreativitas peserta didik, kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dilihat pada bagan di bawah ini :



**Bagan Kerangka Berpikir**

### **C. Hipotesis Tindakan**

Jika dalam bermain dengan stempel geometri, di sediakan bermacam-macam bentuk, warna dan ukuran, peralatan menggambar, pewarna dan fasilitas-fasilitas yang memungkinkan anak dapat mengembangkan daya imajinasi, fantasi dan kreasi serta dapat menghasilkan suatu karya seni terutama seni grafis

Permainan ini dapat di lakukan di dalam ruangan (*in door*) atau luar ruangan (*out door*). Guru sebagai fasilitator, akan merangsang, memotivasi kreativitas anak pada seni grafis melalui stempel geometri. Sosio emosional anak di perhatikan dan di motivasi untuk berkreasi, maka pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas akan di capai secara optimal.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di uraikan pada Bab I sampai Bab IV, maka dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Usia Taman kanak-kanak adalah usia bermain sehingga pembelajaran yang di lakukan di usia taman kanak-kanak dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.
2. Taman kanak-kanak merupakan langkah awal untuk mengenalkan pada anak tentang bentuk-bentuk yang ada di sekitar dan berbagai macam warna yang ia lihat sehari-hari, bukan menuntut mereka untuk menguasai kemampuan mengenal bentuk-bentuk dengan warna tapi mengenalkan bentuk-bentuk yang ada di sekitarnya dan berguna sekali untuk masa yang akan datang.
3. Pada hakikatnya pendidikan usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang di lakukan tersebut di laksanakan dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Untuk itu pendidikan anak usia dini adalah upaya untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak.
4. Kemampuan mengenal bentuk atau bentuk-bentuk geometri dan warna-warna merupakan hal yang sangat penting dalam perkembangan anak. Melalui stempel geometri anak dapat memahami bentuk-bentuk dan warna-warna.
5. Stempel geometri adalah alat peraga yang di buat dari bahan alam yang mudah di dapat seperti pelapah pisang, batang talas, daun-daunan dan buah-buahan seperti buah belimbing.

6. Ketika anak sedang bermain dengan stempel, sesungguhnya ia tidak hanya menstempel tapi juga mengasah keterampilan dalam menggambar dan memupuk rasa estetika, imajinasi serta kreasi, melalui stempel geometri dapat meningkatkan kreativitas dalam menggambar.
7. Pembelajaran stempel geometri menggunakan berbagai bentuk geometri dapat meningkatkan kreativitas anak di TK model Padang Pariaman.
8. Stempel geometri dapat merangsang kecerdasan visual – spasial melalui stempel. Anak yang cerdas dalam visual-spasial memiliki kepekaan terhadap warna, garis-garis, bentuk-bentuk, ruang dan bangunan. Mereka memiliki kemampuan membayangkan sesuatu, melahirkan ide (dalam bentuk gambar atau bentuk yang terlihat nyata). Amstrong dalam Musfiroh (2005).
9. Alat permainan sangat penting bagi anak usia dini untuk proses perkembangan dan mendorong daya kreativitas dalam menggunakan benda-benda atau alat-alat permainan yang dapat di gunakan untuk memenuhi naluri bermain.
10. Kegiatan bermain dengan stempel geometri bertujuan untuk memperkenalkan pada anak didik bentuk-bentuk geometri dengan berbagai ukuran bentuk, warna, menanamkan rasa keindahan di dalam pribadi anak, mengembangkan kemampuan skalastik dan media kreatif.
11. Sifat kegiatan bermain dengan stempel berpengaruh positif terhadap perkembangan kepribadian di mana anak di latih agar dapat mengembangkan daya ingatan, imajinasi serta meningkatkan kreativitas anak melalui kreasi sesuai dengan bentuk yang di inginkan.
12. Dengan menggunakan stempel geometri dapat meningkatkan kreativitas anak dalam menggambar, ini dapat di lihat dari peningkatan pada siklus I ke siklus

II yaitu pada siklus I nilai rata-rata yang terdapat pada anak yang mampu dengan persentase 45% dan pada siklus ke II dengan persentase 83,4%.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merangsang kegiatan pembelajaran dengan di sajikan dalam bentuk permainan.
2. Untuk merangsang dan meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
3. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam upaya meningkatkan kreativitas.
4. Guru hendaknya mampu menggunakan berbagai macam metoda dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak mudah merasa jenuh dalam melakukan kegiatan serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
5. Bagi peneliti lanjutan di harapkan dapat melanjutkan penelitian tentang penggunaan stempel geometri.
6. Bagi pembaca di harapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

## KEPUSTAKAAN

- Aisyah, Siti, dkk. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan AUD*. Jakarta. Depdiknas.
- Arikunto, Suharsimi. 1995. *Manajemen Penelitian*. Jakarta . Rineka Cipta
- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. Yrama Widya
- Bentri, Alwen. 2008. *Konsep Dasar Dan Implementasi Penelitian Tindakan Kelas*. Padang. UNP
- Faizah, Dewi Utama. 2008. *Keindahan Belajar Dalam Perspektif Pedagogi*. Jakarta. Cindy Grafika.
- Hanifah. 1991. *Penggunaan Alat Peraga*. Jakarta. Perdana Utama.
- Hartati, Sri. 2003. *Media Pengajaran TK*. Padang. FIP. UNP
- Hurlock, Elizabeth. 1997. *Perkembangan Anak*. Jakarta. Erlangga.
- Haryadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2001. Jakarta. Depdiknas. Balai Pustaka.
- Kurikulum TK dan RA. 2004. Jakarta. Depdiknas.
- Montolalu, dkk. 2007. *Bermain dan permainan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta. Rineka Cipta
- Musfiroh, Tokdiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta. Depdiknas. Dirjen Dikti.
- Pamadhi, Hajar. 2008. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Soleh, Chasimar. BA, dkk. 1989. *Bidang Pengembangan Daya Cipta di TK*. Jakarta. Depdikbud.
- Sudono, Anggani. 2000. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta. PT Grasindo