

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK  
MELALUI PERMAINAN MOZAIK BIJI-BIJIAN  
DI TK PLANET KIDS PADANG**

**SKRIPSI**



**Oleh**

**FEMY NOVITA**  
**10110 / 2008**

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

## HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui  
Permainan Mozaik Biji-bijian Di TK Planet Kids.  
Nama : Femy Novita  
NIM : 10110  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

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

**Dra. Dahliarti, M.Pd**  
Nip. 19480128 197503 2001

Ketua Jurusan

**Dra.Hj.Yulsofriend,M.Pd**  
Nip.19620730 198803 2002

## **HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan TIM Penguji Skripsi Program  
Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

### **UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN MOZAIK BIJI-BIJIAN DI TK PLANET KIDS PADANG**

Nama : Femy Novita  
NIM : 10110  
Jurusan : PG PAUD  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2011

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua	:	Dra. Hj. Sri Hartati, .M.Pd	.....
2. Sekretaris	:	Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd	.....
3. Anggota	:	Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	.....
4. Anggota	:	Rismareni Pransiska, M.Pd	.....
5. Anggota	:	Saridewi, M.Pd	.....

## **ABSTRAK**

**Femy Novita, 2011 : Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Mozaik Di Tk Planet Kids Padang. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.**

Kreativitas anak dalam permainan mozaik pada TK Planet Kids Padang masih kurang, sehingga anak sering merasa malas untuk melaksanakan permainan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak permainan mozaik di TK Planet Kids Padang. Anak-anak sudah memiliki kreativitas sejak lahir, namun setiap anak memiliki tingkat kreativitas yang berbeda-beda. Oleh karena itu guru dan orang tua berperan dalam mengembangkan kreativitas anak tersebut.

Mengembangkan kreativitas anak hendaknya sejak usia dini, karena pada masa itu merupakan waktu yang efektif dalam kehidupan manusia dalam mengembangkan kreativitas. Dengan permainan ini anak akan merasa lebih senang dan dapat menemukan sesuatu yang baru.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (classroom action research) yaitu suatu penelitian yang bersifat reflektif, meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara profesional untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilaksanakan. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus, hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak dalam permainan mozaik.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dinyatakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kreativitas anak dengan permainan mozaik sebelum tindakan persentase kemampuan anak 53%, pada siklus I 53% sedangkan pada siklus II 87%. Hal ini menunjukkan kemampuan motorik halus anak meningkat. Peningkatan dari sebelum tindakan sampai dilakukan siklus II

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa permainan mozaik dengan menggunakan biji-bijian dapat membuat anak senang, tertarik dan berani dalam melaksanakan permainan ini, juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak dalam meningkatkan kreativitas anak.

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan HidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Mozaik Biji-bijian Di TK Planet Kids”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini ( PG PAUD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa dalam perencanaan pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaiannya melibatkan banyak pihak dan telah mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Dahliarti, 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 PG-PAUD beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Dekan, Dosen, dan Pegawai Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

6. Ibu, adik serta anak-anak ku juga sahabat penulis yang telah begitu banyak memberikan do'a dan dorongan moril dan materil, serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi penulis.
7. Bapak Drs. Sam Salam selaku ketua yayasan TK Planet Kids yang telah memberikan dorongan kepada penulis.
8. Anak-anak TK Planet Kids kelompok B2 yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
9. Buat teman-teman angkatan 2008 buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan .

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

Padang, April 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

### HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
G. Defenisi Operasional .....	6

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

s

A. Landasan Teori.....	8
1. Hakekat Anak Usia Dini .....	8
2. Kreatifitas .....	9
a. Pengertian Kreativitas .....	9
b. Tujuan Kreativitas .....	10
c. Fungsi Pengembangan Kreativitas .....	11
d. Peranan dan Tanggung Jawab Guru Dalam Pengembangan Kreativitas .....	12
e. Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak .....	12
f. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas Anak..	14
3. Hakekat Bermain .....	15
a. Pengertian Bermain .....	15
b. Tujuan .....	16

c. Alat Bermain .....	
d. Permainan Mozaik Biji-bijian .....	19
1. Pengertian Mozaik .....	19
2. Macam-macam Mozaik .....	21
3. Manfaat .....	21
B. Penelitian Yang Relevan .....	22
C. Kerangka Berfikir .....	23
D. Hipotesis Tindakan .....	24

### **BAB III RANCANGAN PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	25
B. Setting Penelitian .....	26
C. Subjek Penelitian.....	26
D. Objek Penelitian .....	26
E. Prosedur Penelitian .....	26
F. Sumber Data.....	33
G. Alat dan Pengumpulan Data .....	33
H. Teknik Analisa .....	34
I. Indikator Keberhasilan .....	35

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Penelitian .....	36
-------------------------------	----

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	79
B. Saran .....	79

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan semua aspek yang ada pada anak usia dini. TK juga merupakan lembaga formal sebelum anak memasuki Sekolah Dasar (SD). Lembaga ini dianggap penting karena pada usia ini merupakan usia emas (*golden age*) dan hanya datang satu kali.

Anak memperoleh pendidikan pertama kalinya dari orang tua mereka, selanjutnya berkembang menuju kedewasaan. Dalam proses pendewasaan anak akan mengalami proses pendidikan yaitu informal contohnya pendidikan dalam keluarga, yang kedua formal yaitu pendidikan yang ada di sekolah atau tempat tertentu, yang sudah sistematis dari TK sampai dengan perguruan tinggi berdasarkan aturan resmi yang telah ditentukan. Ketiga non formal yaitu pendidikan yang ada dalam lingkungan masyarakat. Ketiga lingkungan diatas berpengaruh terhadap proses belajar mengajar siswa.

Masa peka adalah masa yang menuntut perkembangan anak secara optimal. Kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa, anak Sekolah Dasar yang tinggal kelas, disebabkan karena anak tersebut tidak melalui pendidikan TK. Masa peka ini tidak bisa dipastikan kapan timbulnya pada diri seorang anak, karena bersifat spontan dan tanpa paksaan. Setiap anak memiliki masa peka yang berbeda. Jika masa peka tidak dipergunakan secara optimal maka tidak akan ada lagi kesempatan bagi anak untuk mendapatkan masa peka itu kembali. Tetapi

meskipun demikian, guru dapat memprediksikan timbulnya masa peka pada seorang anak sesuai dengan fungsinya. Keluarga juga merupakan salah satu wadah dimana anak akan mendapatkan kesempatan yang terarah untuk mengembangkan semua aspek kepribadiannya melalui cara yang sesuai dengan kebutuhan, kemampuan dan sifat-sifat alami anak. Karena itu TK dituntut untuk menyediakan berbagai macam sarana, prasarana, tenaga profesional, serta dapat memberikan pelayanan yang sesuai dengan perkembangan anak. Usia lahir sampai memasuki pendidikan dasar yang merupakan masa kritis dalam tahapan yang akan menentukan perkembangan selanjutnya.

Tugas seorang guru adalah mengamati dengan teliti perkembangan setiap anak yang berhubungan dengan masa pekanya. Kemudian guru dapat memberikan stimulasi yang dapat membantu berkembangnya masa peka anak sesuai dengan fungsinya. Kreativitas merupakan hal yang penting untuk dikembangkan terlebih pada anak usia dini. Anak yang terbiasa berkreasi atau menciptakan sesuatu akan terbiasa pula untuk mencari dan menggali ide-ide baru sehingga mereka akan lebih handal ketika berhadapan dengan persoalan yang harus dipecahkan. Interaksi yang dilakukan anak dengan lingkungan sekitarnya baik itu orang dewasa maupun anak-anak yang lainnya, dapat memberikan bekal yang cukup berharga bagi anak, karena dapat membantu mengembangkan kemampuan berbahasa, berkomunikasi serta bersosialisasi. Dan yang tidak kalah pentingnya adalah melalui interaksi tersebut anak akan belajar memahami perasaan orang, menghargai pendapat mereka, sehingga secara tidak langsung anak juga berlatih, mengekspresikan emosinya.

Kita mulai dapat mengamati potensi kreatif anak lewat permainan-permainan yang ia lakukan. Kemudian secara bertahap sejalan dengan perkembangannya. Dalam pencapaian tujuan pendidikan TK, salah satunya yang harus dikembangkan adalah kreativitas. Kreativitas ini dapat dikembangkan melalui kegiatan yang menyenangkan, disini guru harus memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan sendiri apa yang mereka lakukan. Kreativitas ini berkembang pada area kehidupan lain seperti saat anak melakukan tugas-tugas sekolahnya. Misalnya dalam bermain mozaik pada permainan mozaik anak akan lebih mengenal biji-biji apa saja yang ada dekat mereka dan yang dapat digunakan dalam permainan. Disitulah kita akan melihat kreativitas anak akan berkembang, selain kreativitas dengan mozaik biji-bijian akan mengembangkan kognitif, motorik halus daya cipta dari estetika anak.

Kenyataan yang kita temui di lapangan tepatnya dalam proses pembelajaran dimana guru sering mengabaikan kreativitas dan lebih menitikberatkan pada pengembangan intelektual anak, sehingga sering kita temui anak yang hanya pintar secara teori namun tidak bisa menempatkan ilmu mereka dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan mereka tidak mendapat pengalaman langsung yang merangsang kreativitas mereka, mereka tidak pernah diberi kesempatan untuk mencoba dan mencoba sehingga mereka selalu ragu bahkan mereka takut untuk bertindak. Mereka takut kalau-kalau yang mereka lakukan salah dan tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh guru dan orang tua mereka yang mengakibatkan mereka tidak memiliki rasa percaya diri.

Hal ini terjadi pada sekolah penulis di TK Planet Kids kelompok B2, dimana anak tidak tertarik pada permainan mozaik, karena mozaik yang

digunakan hanya berupa bahan kertas warna saja tanpa ada variasi sehingga membosankan bagi anak. Melihat kenyataan yang ada, penulis tertarik untuk mengembangkan permainan mozaik yang dapat meningkatkan kreativitas anak TK Planet Kids kelompok B<sub>2</sub>, melalui permainan mozaik dengan menggunakan biji-bijian dan bahan alam akan dapat menghasilkan bentuk yang menarik yang dapat menggali kreativitas dan imajinasi anak.

Sehingga sangat jelas bahwa mozaik dengan menggunakan biji-bijian, dan bahan alam dapat menimbulkan gaya tarik pada anak untuk berkreaitivitas dan berimajinasi disamping itu bahan yang kita kenalkan akan memberikan informasi ilmu dari bahan yang ada dekat dengan anak baik nama, bentuk warna yang lebih kongkrit.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis dapat merumuskan beberapa permasalahan yang dihadapi dalam permainan mozaik di TK Planet Kids sebagai berikut:

- 1) Kurangnya kreativitas anak dalam permainan mozaik menggunakan kertas.
- 2) Metode yang digunakan dalam mengembangkan kreativitas kurang tepat.
- 3) Kurangnya media yang tersedia.

### **C. Batasan Masalah**

Melihat luasnya ruang lingkup yang mempengaruhi hasil belajar anak, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu :

- 1) Kreativitas anak dalam permainan mozaik melalui biji-bijian dengan menggunakan kertas.
- 2) Metode yang digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak kurang tepat.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembahasan masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : apakah melalui permainan mozaik biji-bijian ini dapat mengembangkan kreativitas anak ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berkaitan dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan umum penelitian ini adalah : terjadinya peningkatan kreativitas anak TK melalui permainan mozaik di TK Planet Kids Padang. Adapun tujuan penelitian secara khusus adalah:

- 1) Membantu mengembangkan kreativitas anak .
- 2) Menambah pengetahuan anak tentang permainan mozaik.
- 3) Membantu mengembangkan motorik halus anak.
- 4) Membantu anak dalam mengembangkan daya cipta.
- 5) Membantu kesabaran anak dalam bermain mozaik.

## **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait seperti :

### **1) Bagi Anak**

Untuk memberikan kesenangan dan membantu anak dalam mengembangkan kreativitas anak, melatih motorik halus anak, serta anak akan mengenal sumber-sumber belajar.

### **2) Bagi Penulis**

Penulis dapat menuangkan ide-ide dan gagasan dalam karya ini, sehingga akan menantang penulis untuk menciptakan hal-hal yang baru dan yang lebih menarik lagi sekaligus untuk mengasah pengetahuan dan wawasan penulis yang akhirnya akan mengembangkan potensi anak didik di TK.

### **3) Bagi Guru**

Sebagai bahan masukan dalam membantu guru TK untuk mengembangkan kreativitas anak.

### **4) Bagi Masyarakat.**

Untuk menambah wawasan tentang jenis-jenis alat permainan yang cocok untuk anak, dan bahan perbandingan untuk menciptakan permainan lainnya yang lebih berkualitas.

## **H. Definisi Operasional**

1) Kreativitas adalah daya atau kemampuan untuk mencipta yang selanjutnya diartikan kelancaran menanggapi suatu masalah, ide dan materi, mudah menyesuaikan diri terhadap situasi memiliki keaslian dalam membuat tanggapan dan mampu berfikir serta dapat menciptakan sesuatu yang baru

## 2) Mozaik

Mozaik adalah seni dekorasi bidang dengan kepingan bahan berwarna ditempelkan dengan pereket, mozaik dapat juga dikatakan pembuatan karya seni rupa dua atau tiga dimensi yang menggunakan material dipotong atau sudah berbentuk potongan kemudian disusun dengan ditempelkan pada bidang datar dengan cara dilem. Kepingan benda itu antara lain : potongan kertas, potongan kayu, potongan kaca dan biji-bijian.

## 3) Permainan Mozaik

Permainan mozaik adalah suatu permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak, termasuk kedalam area seni yang dapat menimbulkan kepuasan bagi anak-anak. Permainan mozaik ini mempunyai nilai estetika yang tinggi yang juga dapat melatih motorik halus anak serta melatih kesabaran anak. Anak dapat mengisi pola gambar yang sudah dibuat oleh anak dengan biji-bijian, diantaranya biji kacang hijau, biji kacang merah, biji kedele dan lainnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Hakekat Anak Usia Dini**

Usia dini adalah periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan manusia. Masa usia dini disebut juga masa emas (golden age) yang mana dalam hal ini anak mulai peka untuk menerima berbagai rangsangan yang datang dari luar.

Berhubung dengan itu, masa peka terjadinya pematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan berbagai potensi. Benjamin Bloom dalam (2000:6) bahwa sekitar 50% kapasitas kecerdasan manusia telah terjadi ketika usia lahir sampai 4 tahun. 80 % terjadi ketika anak berusia 4 tahun 8 sampai dan mencapai titik kulminasi 100% ketika saat anak berusia 18 tahun.

Anak Usia Dini dilihat dari rentang usia menurut Undang – Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Rentang anak usia dini menurut undang – undang tersebut berada pada rentang usia lahir sampai usia Taman Kanak-kanak.



## **2. Kreativitas**

### **a. Pengertian Kreativitas**

Kreativitas adalah “Hasil dari interaksi antara individu dengan . Wahyudin (2007) mengemukakan bahwa kreativitas berarti kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal yang berwujud ide-ide dan alat-alat serta lebih spesifik lagi keahlian untuk menemukan sesuatu yang baru. Maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk mengeluarkan ide-ide dan menemukan sesuatu yang baru serta untuk mengendalikan tekanan yang ada dalam dirinya, dipengaruhi oleh kondisi-kondisi lingkungan disekitar individu yang memberikan kesempatan baginya untuk mewujudkan potensi yang ada dalam dirinya.

Kreativitas disamping bermakna baik untuk pengembangan diri maupun untuk pengembangan masyarakat juga merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia. Maslow dalam Munandar (1995 : 27) mengatakan kebutuhan adalah perwujudan diri sebagai salah satu kebutuhan paling tinggi manusia.

Menurut Seto Mulyadi (2004 : 12) menerangkan bahwa :

Kreativitas dapat dijelaskan dan dikembangkan melalui strategi 4P yaitu : 1) Produk, 2) Proses, 3) pribadi, 4) Pendorong. Dimana ditinjau dari produknya kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan produk-produk baru. Ditinjau dari proses, kreativitas dapat dilihat sebagai kegiatan bersibuk diri yang berdaya guna. Ditinjau dari segi pribadi, kreativitas dapat diartikan sebagai adanya ciri-ciri sifat kreatif pada pribadi tertentu, sedangkan dari segi proses, kreativitas dapat diartikan sebagai pendorong baik berupa internal maupun eksternal.

Pendapat Seto Mulyadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan produk / hasil dari penginderaan, perasaan, dan pikiran manusia.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka pengembangan kreativitas haruslah dilakukan secara terencana dan sistematis. Oleh karena itu tidak lain, pelaksanaannya harus dilakukan disebuah lembaga khusus yang diharapkan dapat menunjang kreativitas anak semacam TK atau kelompok bermain. Pengembangan ini sebaiknya dilakukan oleh seorang pendidik yang dapat mengerti anak-anak pendidik lebih berfungsi “Tut Wuri Handayani” atau pendidik yang dapat memotivasi anak dan merangsang jiwa kreativitas anak melalui suasana yang diciptakan sedemikian rupa.

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

Kreativitas pada anak di TK ditampilkan dalam berbagai bentuk, baik dalam membuat gambar yang disukainya maupun dalam bercerita atau dalam bermain peran, seperti berpura-pura jadi ibu atau ayah maupun menampilkan berbagai gerakan berkaitan dengan aktivitas motorik yang disukainya. Kreativitas sangat penting untuk dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak.

Adapun tujuan dari pengembangan kreativitas anak adalah :

1. Mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya.
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 ketidakpastian.
4. Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya 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 atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu.

**c. Fungsi Pengembangan Kreativitas**

Pengembangan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana pembelajaran yang menunjang untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak. Dibawah ini dapat dilihat fungsi pengembangan kreativitas pada anak. Menurut Montolalu (1991: 35) adalah:

- 1) Melalui pengembangan kreativitas anak memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri. Contohnya anak dapat mengurutkan biji-bijian dari atas ke bawah sambil berhitung, mengelompokkan biji-bijian sesuai dengan jenisnya.
- 2) Dengan kreativitas maka anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang menyebabkan ketegangan pada dirinya.

Kreativitas mempunyai fungsi pengembangan yang dapat membuat anak dapat berkarya menurut caranya sendiri, dan dapat menyalurkan perasaannya seperti rasa marah, sedih, kecewa dan lain-lain. Selain itu anak dapat menghayati keindahan sehingga anak dapat memperoleh kecakapan dalam merasakan, membedakan, dan menghargai yang akan mempengaruhi budi pekertinya dalam kehidupan.

#### **d. Peranan dan Tanggung Jawab Guru dalam Pengembangan Kreativitas**

Guru adalah seorang yang dapat menunjang kreativitas anak yang berperan sebagai model, fasilitator, mediator dan inspirator bagi perkembangan kreativitas anak. Adapun peranan dan tanggung jawab guru dalam perkembangan kreativitas anak menurut Montolalu (1991 : 36) :

- 1) Kemampuan menerima keunikan individu.
- 2) Bersedia menerima keunikan individu.
- 3) Kemampuan menyediakan program-program anak yang menantang anak bereksplorasi. Contohnya dalam membuat mozaik pohon manggis pada kegiatan ini anak membedakan biji apa yang seharusnya direkatkan pada gambar daun dan biji apa yang seharusnya direkatkan pada gambar buah manggis. Contohnya dalam membuat mozaik pohon manggis. Pada kegiatan ini anak dapat membedakan biji apa yang seharusnya direkatkan pada gambar daun, dan biji apa yang seharusnya direkatkan pola gambar buah manggis.

Guru dalam mengembangkan kreativitas memiliki peranan dan tanggung jawab yang besar yaitu sebagai fasilitator, mediator dan motivator. Karena itu guru perlu merencanakan dan mempersiapkan program-program belajar yang konkrit yang dapat mengembangkan keterampilan anak dalam bereksplorasi di lingkungannya.

#### **e. Upaya Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak**

Mengembangkan kreativitas dipandang hal yang sangat menolong berkembangnya kreativitas. Kadang-kadang merupakan hal yang sangat produktif, tetapi dalam analisis terakhir pengembangan kreativitas itu banyak

bergantung pada kepribadian dan kepandaian guru dalam memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi dan kemampuannya untuk memberikan toleransi terhadap perbedaan-perbedaan individual anak. Konsep dan pengembangan kreativitas menurut Munandar (1996 : 45) bisa dilakukan dengan bertitik tolak dengan pendekatan 4 P yakni :

1) Pribadi

Seorang guru harus memahami bahwa anak adalah individu yang berasal dari lingkungan dan keluarga yang berbeda-beda, karena itu guru harus menghargai kemampuan dari masing-masing anak dan memberikan kesempatan untuk mewujudkan potensi yang ada pada dirinya.

2) Pendorong

Disini guru harus membimbing anak tanpa harus memaksakan kehendaknya kepada anak, agar anak yakin akan kemampuan pada dirinya.

3) Proses

Guru harus memberikan dorongan kepada anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dan mereka dapat menyelesaikan serta menemukan solusi atas sesuatu permasalahan yang mereka temui dalam kreativitas.

4) Produk

Pada anak yang masih dalam proses pertumbuhan, perlu mendapatkan bimbingan dan arahan yang sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki tanpa mengganggu kegiatan anak dalam berkreasi atau berkarya.

Berdasarkan pernyataan diatas maka dapat dikatakan, bahwa seorang guru harus menghargai bakat dan minat setiap anak karena mereka adalah individual yang berbeda-beda baik dalam kemampuan, tingkat perkembangan,

serta pendekatan dalam belajar. Selain itu guru harus memberikan dorongan dan kesempatan kepada anak untuk merencanakan, memilih dan berkarya menurut caranya sendiri sesuai dengan kemampuan yang ia miliki, tanpa menuntut hasil melainkan pemahaman dalam melakukan suatu kreativitas.

#### **f. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas Anak**

Bagi peserta didik dan lingkungannya terdapat faktor-faktor yang dapat menunjang atau justru menghambat perkembangan kreativitas anak. Terutama berasal dari orang tua yang dapat menunjang atau justru menghambat kreativitas anak. Menurut Utami Munandar dalam Anit Pamilu (2007 : 63) dari berbagai penelitian diperoleh hasil bahwa sikap orang tua yang memupuk kreatifitas anak meliputi :

- 1) Mendorong kemandirian anak dalam bekerja
- 2) Menikmati keberadaannya bersama anak.
- 3) Menjalin hubungan kerja sama yang baik dengan anak.
- 4) Menghargai pendapat anak dalam mendorongnya untuk mengungkapkannya.
- 5) Mengizinkan anak untuk mengambil keputusan sendiri.
- 6) Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba dan dilakukan anak, serta apa yang dihasilkannya.
- 7) Memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak.
- 8) Mendorong rasa ingin tahu anak dan menjajaknya.
- 9) Memberi kesempatan kepada anak untuk berfikir, merenung, dan berkhayal.

Adapun beberapa sikap orang tua yang menghambat perkembangan kreativitas anak adalah sebagai berikut :

- 1) Tidak sabar terhadap anak, dan terlalu keteta mengawasi kegiatan anak.
- 2) Mengancam anak dalam memberi hukuman kepadanya apabila anak membuat kesalahan.
- 3) Orang tua terlalu kritis terhadap anak, dan menolak gagasannya.
- 4) Melarang anak bermain dengan anak dari keluarga yang mempunyai pandangan dari nilai yang berbeda.
- 5) Melarang anak mempertanyakan keputusan orang tua dan melarangnya berisik.
- 6) Memakai dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.
- 7) Ada kekuasaan antara orang tua dan anak.

### **3. Hakekat Bermain**

#### **a. Pengertian Bermain**

Bermain merupakan sesuatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Para ahli pendidikan anak telah mengadakan / melakukan dalam riset yang dilakukan bertahun-tahun, bahwa cara anak yang efektif bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungannya adalah bermain, karena bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik.

Menurut Anggani Sudono (1995 : 1) menyatakan bahwa :

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Sejalan dengan pendapat di atas menurut Seto Mulyadi (2004 : 530) bahwa bermain adalah suatu yang penting dalam kehidupan anak meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak dilakukan demi kesenangan saja namun bermain juga hal yang sangat serius karena merupakan cara bagi anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Melalui permainan anak dapat mengembangkan otot besar atau halus, meningkatnya pemahaman dan penalaran tentang keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi dan dunia sesungguhnya. Dengan bermain guru dapat memberikan kesempatan pada anak untuk dapat mengembangkan semua aspek yang ada pada diri anak, salah satunya perkembangan bahasa dan daya pikirnya.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa bermain dapat membuat anak senang, bangga, terampil, sehat, dan mengembangkan imajinasi, melatih kognitif dan melatih berbicara. Disamping itu, bermain juga dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi, mengetahui berbagai konsep dan melatih kesabaran.

#### **b. Tujuan Permainan**

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak TK, maka tujuan bermain menurut Diknas (2002 : 56) antara lain :

- 1) Dapat mengembangkan daya pikir (*kognitif*) anak agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperoleh.
- 2) Melatih kemampuan berbahasa anak agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan.
- 3) Melatih keterampilan anak supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus.
- 4) Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan.



- 5) Mengembangkan daya cipta anak supaya lebih kreatif, lancar, fleksibel, dan orisinal.
- 6) Meningkatkan kepekaan emos anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri.
- 7) Mengembangkan kemampuan sosial anak, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman.

### **c. Alat Permainan**

Menurut Anggani Sudono (1995 : 7) alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan sesuatu disain atau menyusun sesuai bentuknya.

Beberapa jenis kegiatan bermain menurut sifat dan karakteristiknya antara lain :

1. Pengolahan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak.
2. Kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak yaitu :
  - a. Bermain bebas dan spontan
  - b. Bermain pura-pura
  - c. Bermain dengan cara membangun / menyusun.

Segala aktivitas di TK dilakukan melalui bermain sambil belajar. Oleh karena itu, alat permainan dan bermain yang dipersiapkan 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 aktivitas yang mengasikkan.

Seorang guru harus memperhatikan beberapa syarat-syarat dalam memilih permainan. Adapun syarat tersebut menurut Montolalu (2005 : 74) adalah :

1. Setiap alat permainan hendaknya menanyakan fungsi pedagogis yang sesuai dengan usia dan taraf perkembangan anak.
2. Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak.
3. Aman dan tidak berbahaya.
4. Awet tidak mudah rusak dan mudah pemeliharaannya. Bila rusak langsung diperbaiki atau di jauhkan dari lingkungan bermain anak-anak.
5. Murah dan mudah diperoleh
6. Jumlahnya hendaknya mencukupi kebutuhan.
7. Kualitas harus diperhatikan jangan sampai ada bagian-bagian yang runcing / tajam yang bisa melukai anak dan bahannya tidak membahayakan, tidak mengandung racun.
8. Alat permainan harus dapat mendorong anak untuk melakukan penemuan penemuan baru dan melakukan berbagai eksperimen.

Keterbatasan kemampuan anak-anak untuk menggunakan bahan atau alat untuk melakukan kegiatan seni rupa menentukan pemilihan serta penentuan jenis kegiatan yang cocok untuk diberikan kepada mereka, untuk mengajarkannya setidaknya-tidaknya kita mempunyai pengalaman dalam

melaksanakan kegiatan-kegiatan itu, dengan demikian kita paling tidak kita akan mengetahui langkah-langkah kerja melalui pengalaman langsung yang kita lakukan sendiri.

Berdasarkan teori serta pendapat para ahli di atas maka penulis mencoba mengaplikasikan alat permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia TK, permainan ini lebih memfokuskan kepada kemampuan anak untuk berkreaitivitas dalam permainan dari berbagai bentuk pola mozaik.

#### **d. Permainan mozaik biji-bijian**

##### **1. Pengertian Mozaik**

Kata mozaik berasal dari bahasa Inggris yaitu “mosaic”. Adalah juga karya seni, sebagaimana sebuah lukisan, sebuah patung dan karya seni lainnya. Mozaik adalah sebuah karya seni yang terbuat dari elemen – elemen yang tersusun sedemikian rupa sehingga membentuk gambar atau desain. Pengertian ini sejalan dengan apa yang dikatakan Holt dalam Soemarjadi (1966:465) tentang mozaik yaitu: *“a picture of design made by fitting together bits of colored glass, stone or tile “*. Mozaik adalah sebuah gambar atau desain yang dibuat dari susunan potongan kaca berwarna, batu atau porselin.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, mozaik adalah seni dekorasi bidang dengan kepingan bahan berwarna dan ditempelkan dengan perekat (Depdiknas 2001,756). Dari definisi tersebut dapat diuraikan pengertiannya, yaitu pembuatan karya seni rupa dua atau tiga dimensi yang menggunakan material dipotong-potong atau sudah berbentuk potongan kemudian disusun dengan ditempelkan pada bidang datar dengan cara di lem. Kepingan benda-

benda itu, antara lain: kepingan pecahan keramik, potongan kaca, potongan kertas, potongan daun, potongan kayu dan biji-bijian. Tetapi untuk sebuah tema gambar menggunakan satu jenis material, misalnya menggunakan kaca maka dalam satu tema gambar tersebut menggunakan pecahan kaca semua, hanya berbeda warnanya baik warna alam maupun warna buatan.

Mozaik termasuk ke dalam area seni adalah pusat kegiatan yang penuh dengan suasana riang dan menimbulkan kepuasan bagi anak-anak. Tujuan utama area seni menurut Pamela A Croughlin dalam Masitoh (1997:104) adalah menumbuhkan kembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, daya khayal dan inisiatif anak. Program pendidikan seni yang berkualitas mampu menciptakan pengalaman kreatif melalui berbagai bahan dan alat-alat. Mozaik adalah seni menghias permukaan dengan komponen-komponen penyusunnya seperti kepingan-kepingan kaca, batu- batu, keramik, kulit mutiara, kertas, porselin dan material lainnya dengan warna-warni bervariasi. Jenis kegiatan ini merupakan salah satu cara dalam kegiatan melukis, jenis kegiatan ini merupakan cara membuat lukisan yang unsur-unsur estetikanya tidak hanya hasil pulasan tetapi juga hasil tempelan. Bahan dan alat-alat yang diperlukan sama saja dengan bahan untuk melukis biasa hanya saja untuk jenis kegiatan ini harus dilengkapi dengan bahan yang akan ditempel dan perekat.

Bagi anak-anak bahan yang lebih cocok ialah kertas berwarna baik yang sengaja dibuat sebagai kertas berwarna biasa, maupun kertas-kertas bekas pembungkus rokok ataupun bahan-bahan dari alam lainnya. Dalam suatu organisasi, konsep mozaik mempunyai pola dengan nilai dan kesan tersendiri, yakni pola kolaborasi, harmoni dan konstruktif. Kolaborasi menciptakan kelengkapan dan keterkaitan, harmonis menciptakan

keseimbangan dan keindahan. konstruksi menciptakan kekuatan dalam kecitraan. Keragaman corak-corak dalam karakter penyusun mozaik yang telah dikolaborasikan sungguh indah.

## **2. Macam – macam Mozaik**

Macam – macam mozaik dilihat dari bahan – bahan yang dipakai adalah :

- 1) Mozaik kayu
- 2) Mozaik batu
- 3) Mozaik kaca
- 4) Mozaik logam
- 5) Mozaik keramik
- 6) Mozaik kertas
- 7) Mozaik biji-bijian

Adapun bahan yang penulis gunakan pada permainan mozaik ini yaitu dengan menggunakan bahan dari biji – bijian. Biji – bijian diperoleh dari tumbuh – tumbuhan. Biji – bijian banyak pula macam nya, demikian pula bentuk, ukuran, warna dan teksturnya. Untuk keperluan pembuatan mozaik hendaknya dipilih ukuran biji-bijian yang sesuai. Sebelum dijadikan karya mozaik, biji-bijian ini hendaknya dikeringkan terlebih dahulu, agar warnanya tidak berubah lagi, demikian pula penyusutannya. Bila perlu direndang.

## **3. Manfaat Mozaik**

Adapun manfaat bermain mozaik antara lain:

- 1) Melatih motorik halus

Saat bermain mozaik anak harus dapat merekat dan menyusun kertas kedalam pola. Dengan demikian permainan ini dapat melatih motorik halus anak.

2) Meningkatkan Kreativitas

Mozaik yang banyak menyediakan banyak pilihan akan memancing kreativitas anak, karena dengan permainan ini keterampilan dan imajinasi anak akan seni berkembang secara optimal.

3) Melatih konsentrasi

Saat menempel kertas sangat dibutuhkan konsentrasi untuk menempel kertas, sehingga dapat tersusun dengan rapi.

4) Mengenal Warna

Mozaik yang terdiri dari berbagai macam warna, dapat membuat anak mengenal warna.

5) Melatih Ketekunan

Untuk menyelesaikan mozaik membutuhkan kesabaran dan ketekunan, sehingga permainan inipun dapat melatih ketekunan.

6) Dengan kepuasan dalam menyelesaikan mozaik , anak akan merasa percaya diri dan tidak malu melakukan sesuatu.

Adapun permainan mozaik yang hendak dicapai yaitu meningkatkan kreativitas anak sesuai dengan manfaat permainan mozaik pada yaitu meningkatkan kreativitas anak.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian penulis diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Ira Yulianti dengan judul meningkatkan kreativitas anak melalui perwarnaan bangun ruang di TK Islam Baiturrahma Lasi Mudo Canduang yang menunjukkan bahwa dengan permainan bangun ruang dapat meningkatkan kreativitas anak.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Fitra Wita dengan judul upaya meningkatkan kreativitas anak dengan permainan kolase juga relevan dengan penelitian penulis. Adapun kesimpulannya yaitu dengan penelitian tindakan kelas dengan permainan kolase dapat meningkatkan kreativitas anak.

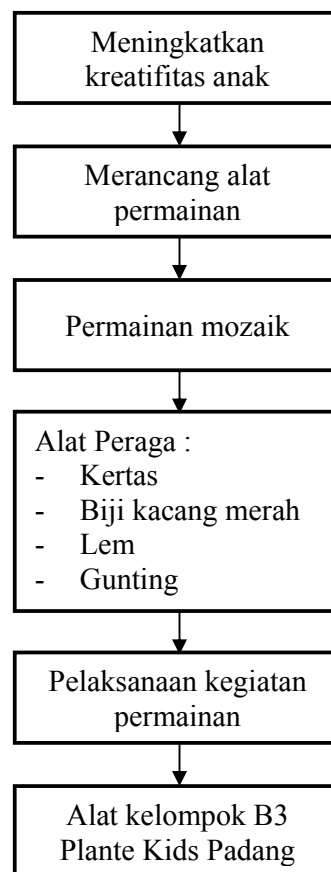
### **C. Kerangka Berfikir**

Anak-anak pada usia dini perlu mendapatkan perhatian sungguh-sungguh dari semua pihak. Anak pada usia dini sebagai usia dimana anak belum memasuki suatu lembaga pendidikan formal seperti SD dan biasanya mereka tetap tinggal di rumah atau mengikuti kegiatan dalam bentuk berbagai lembaga pendidikan. Anak Usia Dini dapat dikatakan memiliki imajinasi yang amat kaya dan imajinasi ini sering dikatakan sebagai awal munculnya bibit kreativitas pada mereka. Kreativitas merupakan hal yang penting untuk dikembangkan terlebih pada anak usia dini. Anak biasa berkreasi atau menciptakan sesuatu akan terbiasa pula untuk mencari ide-ide baru sehingga mereka akan lebih handal ketika berhadapan dengan persoalan yang harus dipecahkan.

Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu dengan permainan mozaik, melalui permainan mozaik anak dapat mengembangkan kreativitasnya. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dijumpai dengan menyiapkan alat peraga yang dapat mempermudah penyampaian materi kegiatan pembelajaran kepada anak, kertas gambar, kulit jagung, lem yang digunakan pada waktu kegiatan permainan mozaik yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran bermain mozaik ini akan dilaksanakan oleh murid-murid TK Planet Kids Padang Kelompok B2.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan mozaik merupakan permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Adapun tujuan permainan mozaik ini dapat dilaksanakan di TK Planet Kids adalah supaya kreativitas anak dapat meningkat.

#### **KERANGKA KONSEPTUAL**



#### **D. Hipotesis Tindakan**

Melalui permainan mozaik dengan menggunakan biji-bijian ini dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini di kelompok B<sub>2</sub> TK Planet Kids Kecamatan Padang Timur Padang



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis bahas pada bab terdahulu maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui tingkat pendidikan formal dan non formal. Pendidikan Tk merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini. Pendidikan ini ditunju bagi anak-anak usia 4-6 tahun
2. Upaya dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini, dilaksanakan penelitian melalui permainan mozaik dengan biji-bijian di TK Planet Kids.
3. Pelaksanaan permainan mozaik ini dapat meningkatkan perkembangan motorik halus dalam melatih tangan mereka bekerja seperti mencipta pola. Disini dapat terlihat adanya peningkatan belajar anak dari siklus I ke siklusII yaitu pada siklusI nilai rata-rata untuk kategori nilai sangat baik adalah 53% dan pada siklus II naik menjadi 87%.
4. Setelah dilakukan siklus II melalui permainan mozaik sebelum anak diberikan tugas menempel, terlihatnya keberhasilan indikator peningkatan kreativitas dalam bermain mozaik dibanding dengan siklus I

#### **B. Saran**

Dari kesimpulan di atas penulis dapat memberikan saran untuk perubahan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang adalah:

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat –alat dan bahan-bahan yang dapat meningkatjan kreativitas anak.

2. Guru harus memahami peserta dan memberikan kesempatan pada anak untuk mencipta hasil karyanya, tanpa ada paksaan dari guru
3. Untuk peneliti selanjutnya disarankan agar mempersiapkan diri sebaik-baiknya dalam melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggani Sudono, 1989. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta PT. Grasindo.
- Anggani Sudono. 1995. *Sumber Belajar dan Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Proyek Pendidikan Akademik. Jakarta.
- Betri Alwen dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di LPTK*. Padang UNP.
- Elizabeth Hurlock, 1978. *Perkembangan Anak II*, Erlangga
- Depdikbud, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. 1991 *Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan*.
- Depdikbud, Direktorat Pembinaan TK dan SD 2010 *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak*
- Garha,O.1979. *Pendidikan Kesenian Seni Rupa I*. Jakarta : Depdikbud.
- Hajar Pamadhi, 2008. *Seni Keterampilan Anak*. UT
- Soemarjadi, dkk. 1991. *Pendidikan Keterampilan*.
- Masitoh dkk, 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di TK*. Jakarta : Depdikbud.
- Mayke S Tedjasaputra, 2001. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta : PT. Grasindo.
- Montolalu, dkk, 1991. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta.
- Seto Mulyadi, *Merangsang Kreatifitas Anak Sejak Usia Dini*.
- Syeilendra.S.Kar., M.Hum. 2009. *Bahan Pendidikan dan Latihan Sertifikasi Guru Pendidikan Kesenian / Seni Buaya*.
- Utami Munandar, 1995. *Dasar- Dasar Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Zainal Aqib, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*.