

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS SENI RUPA ANAK TK
MELALUI KEGIATAN BATIK CELUP PADA KELOMPOK A
DI TK ARUM TEGALWANGI 26-31 TEGAL**

**Cita Widiastuti
M. Kristanto**

ABSTRAK

Latar belakang yang mendorong peneliti ini adalah kreativitas seni rupa anak yang masih belum berkembang ini terlihat pada masalah ketika anak menggambar dan mewarnai anak masih belum memunculkan ide-ide sendiri masih diarahkan orangtua atau guru, sehingga tidak menutup kemungkinan hasil menggambar dan mewarnai anak tersebut bukan ide mereka sendiri akan tetapi ide dan dari arahan orang lain. Pada saat menggambar atau membentuk sesuatu anak masih sering mencontoh teman yang lain anak juga masih sering bertanya pada guru pada saat mengerjakan tugas. Disamping itu pembelajaran di kelas kurang menarik sehingga anak mudah bosan. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil dan proses pembelajaran kreativitas seni rupa anak kelompok A Tk Arum Tegalwangi 26-31 Tegal melalui kegiatan batik celup. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian kelompok A di Tk Arum Tegalwangi 26-31 Tegal Tahun Ajaran 2015/2016 yang berjumlah 15 anak. Data dalam Penelitian Tindakan Kelas ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian setelah melakukan kegiatan menggunakan batik celup, menunjukkan adanya peningkatan terhadap kreativitas seni rupa anak pada kelompok A di Tk Arum Tegalwangi 26-31 Tegal tahun Ajaran 2015/2016. Penelitian ini dilaksanakan dengan tindakan 2 siklus yaitu siklus I dan Siklus II, dan diperoleh 33,33% pada siklus I dan meningkat 82,22% pada siklus II. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa kreativitas seni rupa anak Tk dapat ditingkatkan melalui kegiatan batik celup . oleh karena itu hendaknya guru harus lebih kreatif, inovatif, dan mampu membuat suasana kegiatan bermain sambil belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga anak tidak mudah bosan.

ABSTRACT

Background prompted researchers are art creativity children who are still undeveloped looks at a problem when children draw and color the child still has not come up with ideas themselves are still geared towards parents or teachers, so do not rule out the results of drawing and coloring the child is not their own ideas but the ideas and of the direction of others. At the time of draw or create

something children are still often imitate another friend child is still often ask the teacher during the task. Besides, the less attractive learning in the classroom so that children are easily bored. Goals to be achieved in this research are to improve learning outcomes and art creativity of children in group A TK 26-31 Tegal Arum Tegalwangi through dye batik.

This type of research is a classroom action research (PTK) with a research subject group A at TK 26-31 Tegal Arum Tegalwangi Academic Year 2015/2016 which amounted to 15 children. Data in the Classroom Action Research in obtained through observation and documentation.

Based on the results after conducting research using the batik dye, showed an increase of the fine arts creativity of children in group A at Tk 26-31 Tegal Arum Tegalwangi Doctrine year 2015/2016. This research was carried out with action 2 cycles of the first cycle and the second cycle, and gained 33.33% in the first cycle and increased 82.22% in the second cycle. Therefore it can be concluded that the children's art creativity can be enhanced through activities TK batik dye. Therefore, teachers should have to be more creative, innovative, and able to make the atmosphere of play activities while learning interesting and fun so that children do not easily get bored.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional

Kemampuan berimajinasi atau yang disebut kreativitas yang dimiliki anak tanpa disadari telah terpasung di dalam diri anak. Kreativitas anak tidak dapat berkembang dengan baik bila tanpa adanya motivasi dan dukungan orangtua. Agar kreativitas bisa berkembang harus dilakukan pengasahan setiap waktu.

Melalui kegiatan bermain bebas sering menjadi kunci pembuka bagi gudang-gudang bakat kreatif yang dimiliki setiap manusia. Bermain bagi anak berguna untuk menjelajahi dunianya, dan mengembangkan kompetensinya dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak.

Fungsi bermain bagi anak usia dini dapat dijadikan wahana pengetahuan yang jika dilaksanakan dengan tepat, baik dilengkapi dengan alat maupun tanpa alat akan sangat membantu perkembangan sosial, emosional, kognitif dan afektif pada umumnya, dan mengembangkan daya kreativitas anak. Selain itu juga agar anak mendapatkan pengalaman secara langsung, melatih konsentrasi anak, melatih ketekunan. Pada usia tersebut, seharusnya anak lebih percaya diri dan

terampil untuk mengembangkan kreativitasnya dengan membuat hal yang lebih dari contoh yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran di kelas.

Dalam kenyataan sekarang ini sering dijumpai bahwa kreativitas anak di sekolah-sekolah kurang muncul, karena minat anak dalam mengembangkan kreativitas anak masih kurang. Kegiatan bermain bebas yang dapat merangsang anak dalam kreativitas antara lain meronce, menggambar, melukis, melipat dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan di atas dapat merangsang kreativitas anak dan dapat melatih daya imajinasi anak.

Realita di sekolah khususnya di TK A arum tegalwangi 26-31 tegal menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas anak belum berkembang dengan baik, hal ini terlihat pada masalah ketika anak menggambar dan mewarnai anak masih belum memunculkan ide-ide sendiri masih di arahkan orangtua atau guru, sehingga tidak menutup kemungkinan hasil menggambar dan mewarnai si anak itu bukan ide mereka sendiri akan tetapi ide dan dari arahan orang lain. Dan pada saat menggambar atau membentuk sesuatu anak masih sering mencontoh teman yang lain anak juga masih sering bertanya pada guru pada saat mengerjakan tugas. Di samping itu pembelajaran di kelas kurang menarik sehingga anak mudah bosan. Salah satu upaya meningkatkan kemampuan kreativitas anak, dapat menerapkan salah satu kegiatan-kegiatan yang dapat merangsang anak. Guru perlu menciptakan lingkungan yang aman, nyaman, menyenangkan, dan bahan dan alat yang menunjang anak untuk bereksplorasi, serta tidak dapat menimbulkan kekhawatiran atau rasa takut anak dalam melakukan kegiatan tersebut. Salah satu upaya yang dapat meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan batik celup ini, disini anak dapat mengasah kreativitas masing-masing dan dapat mengenalkan nilai budaya Indonesia kepada anak.

2. Kajian Teori

Berdasarkan kajian teori diatas dapat di buat kerangka berpikir sebagai berikut:

a. Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa

1) Pengertian Kreativitas Seni Rupa

Kreativitas adalah bagian dari kegiatan berproduksi atau berkarya termasuk dalam bidang seni rupa. Hal tersebut di dasari oleh letanya proses pencapaian sebuah karya seni dengan kegiatan terampil kreatif. Meskipun kadar kepekaan dan daya kreativitasnya pada setiap seorang seniman berbeda-beda sesuai bakat yang dimilikinya, namun faktor ketrampilan akan menentukan kualitas hasil atau karya seni rupa, karena ketrampilan tersebut menentukan kualitas daya cipta (Sumanto, 2005: 10).

Selanjutnya Rachmawati dan Kurniati (2010:13) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya para ahli menambakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Gagasan-gagasan yang kreatif, hasil-hasil karya kreatif tidak muncul begitu saja. dengan demikian semua data memungkinkan seseorang untuk mencipta, yaitu dengan menggabungkan unsur-unsur yang ada menjadi baru (Soefandi dan Pramudya 2009: 134). Semiawan (2009: 44) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam hal pemecahan masalah.

Beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam membuat campuran dari benda yang ada

untuk dijadikan yang lebih menarik kembali. Karena dalam melahirkan sesuatu yang baru, dirasa akan lebih menarik. Sehingga gagasan maupun karya tersebut akan mengatasi permasalahan mengenai menciptakan hal yang baru supaya orang lain tidak bosan. Karena dimodifikasi semenarik mungkin supaya karya yang telah ada tidak musnah tetapi diperbaiki sehingga masih memiliki nilai.

2) Seni Rupa

(a) Pengertian Seni Rupa

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Seni rupa adalah salah satu bentuk kesenian visual atau tampak ada yang tidak hanya bisa diserap oleh indera penglihatan, tetapi juga bisa oleh indera peraba, dapat diartikan sebagai teksturnya dapat dirasakan, seperti bentuk kasar, halus, lunak, keras, lembut. (Kristanto & Haryanto 2014: 6).

Selanjutnya Sumanto (2005: 8) mengatakan bahwa seni rupa adalah cabang kesenian yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indera mata. Elemen atau unsur rupa tersebut meliputi titik, garis, bentuk/bangun, warna, tekstur (kesan bahan), isi, ruang dan cahaya. Perwujudan dari cipta seni rupa tersebut bentuk dan jenisnya tidak hanya berupa gambar, lukisan, patung, dan karya cetak saja, tetapi juga berupa pada terapan seperti perabot rumah tangga, seni reklame visual, asesoris dan lainnya.

Siswandi mengemukakan (2008: 2) mengatakan bahwa seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume. Warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika.

Jadi dapat disimpulkan bahwa seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya dengan bantuan media yang dapat dirasakan dengan rabaan. Karena seni rupa merupakan bentuk kesenian visual atau yang hanya dapat dilihat oleh panca indera tetapi juga dapat dirasakan teksturnya melalui indera peraba

3) Batik Celup

(a) Pengertian Batik Celup

Kata batik berasal dari kata ‘*ambatik*’, yaitu kata ‘*amba*’ yang berarti menulis dan akhiran ‘*tik*’ yang berarti titik kecil, tetesan, atau membuat titik. Jadi batik mempunyai arti menulis atau melukis. Tetapi secara keseluruhan batik di artikan sebagai proses atau tehnik menahan warna dengan menggunakan lilin malam. Artinya batik adalah sebuah proses menahan warna memakai lilin malam secara berulang-ulang diatas kain (Utami, 2008: 2).

Selanjutnya Kuswadji, batik berasal dari bahasa jawa “*mbatik*”, kata *mbat* dalam bahasa yang juga disebut *ngembat*. Arti kata tik bisa diartikan titik. Jadi yang dimaksud batik atau *mbatik* adalah melemparkan titik berkali-kali pada kain (Pamungkas, 2010: 3).

Lucky dan Pratiwi (2013: 1) batik adalah merupakan proses menghias dengan cara menahan penyerapan warna menggunakan lilin malam atau dikenal dengan *wax-resist dyeing*.

Menurut Alya (2009: 117) celup artinya cat yang di campuri air untuk mewarnai sesuatu (kain) dengan memasukannya ke dalam air celup yang mengandung zat warna.

Teknik celup ikat adalah motif jumptan yang dibentuk melalui pengikatan bagian-bagian tertentu dari permukaan kain sebelum dicelupkan ke larutan pewarnaan (Supriyantiningtyas, 2007:35).

Beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa batik celup adalah kain yang diikat dan dicelupkan ke dalam suatu larutan warna dan akan menghasilkan sebuah hasil karya.

(b) Cara Membuat Mainan Batik Celup

Cara memainkan mainan batik celup adalah dengan media kain putih (mori) dan mencelupkan ke dalam wadah yang disiram dengan air dan pewarna. Hasilnya akan membentuk corak ataupun warna sesuai dengan ikatan tersebut. Dengan demikian, anak telah belajar mengenai cara menciptakan sebuah karya seni.

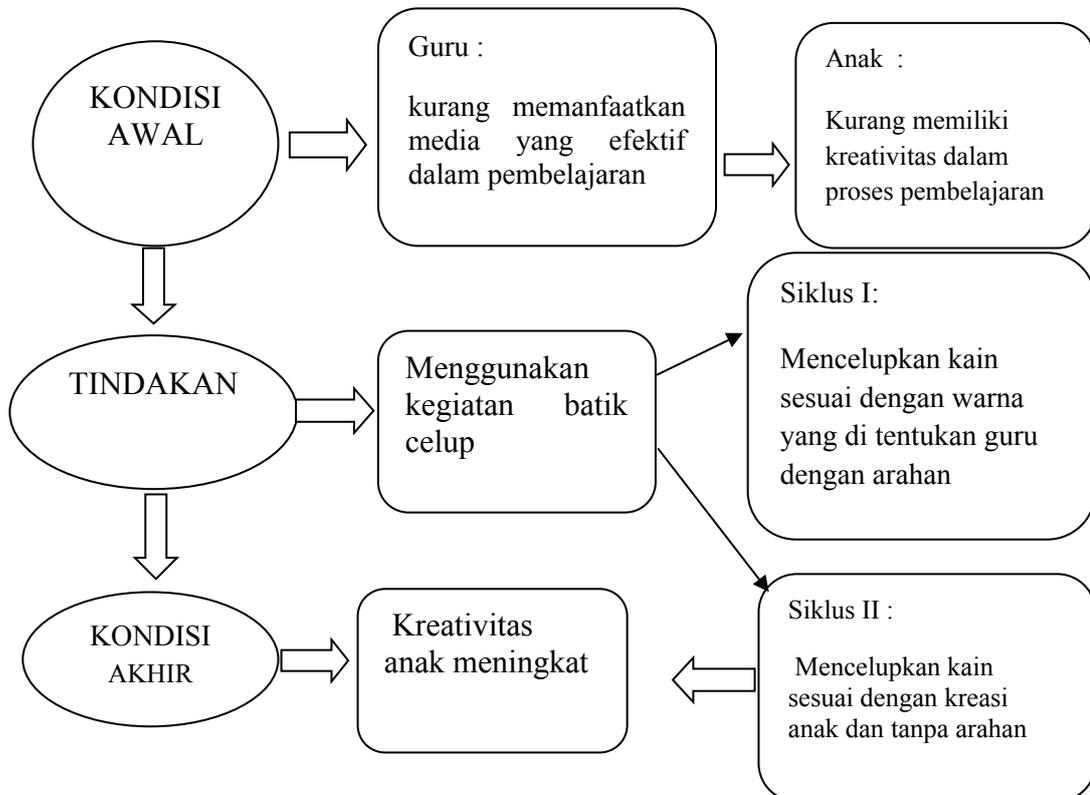
(1) Bahan dan Alat

Adapun bahan dan alat yang diperlukan untuk membuat mainan batik celup adalah sebagai berikut: a). kain mori, b). karet gelang, c). lidi d). ember ataupun wadah lainnya, e). uang logam, f) pewarna

(2) Cara Membuat

Untuk membuat mainan batik celup, beberapa langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

- (a) Ikatlah beberapa bagian kain. Buat variasi ikatan dengan menambahkan kelereng, dadu, atau benda-benda kecil lain.
- (b) Buatlah larutan pewarna yang terdiri dari air panas, pewarna. Campurkan semua bahan tersebut.
- (c) Masukkan kain yang telah diikat ke dalam larutan pewarna. Diamkan beberapa saat kemudian lalu angkat, lepaskan ikatan. Angin-anginkan kain sampai agak kering. Kemudian bukalah ikatannya..



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

Berdasarkan bagan diatas dijelaskan bahwa kondisi awal guru kurang memanfaatkan media yang efektif dalam pembelajaran.tindakan yang dilakukan Peneliti yaitu menggunakan batik celup. Batik celup dilakukan pada tahap awal atau siklus I yaitu dengan mencelupkan kain sesuai dengan warna yang di tentukan guru dengan arahan. Namun apabila siklus I ini gagal atau belum memenuhi target peneliti akan melanjutkan siklus Ilyaitu hampir sama Anak mencelupkan kain sesuai dengan kreasi anak dan tanpa arahan. Kondisi akhir yang didapat yaitu Kreativitas anak meningkat.

Hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah melalui kegiatan batik celup dapat meningkatkan kreativitas seni rupa anak TK Arum Tegalwangi 26-31 Tegal Tahun Ajaran 2015/2016.

2. Metodologi Penelitian

Setting tempat yaitu dimana peneliti melakukan penelitian tindakan kelas.Lokasi penelitian berada di TK Arum Tegalwangi 26-31 Jalan Raya Tegalwangi RT 12/04 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal.Yang menjadi subjek penelitian adalah anak TK A yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki tahun pelajaran 2015.

Waktu penelitian dilakukan pada semester 1 Tahun Pelajaran 2015/2016, mulai dari bulan oktober sampai november 2015.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus.Tiap siklus terdiri dari atas kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data merupakan suatu hal yang sangat penting dalam setiap penelitian, dalam penelitian tindakan kelas ini teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi terhadap kreativitas seni rupa anak. Rincian teknik dan alat pengumpulan datanya sebagai berikut:

Arikunto (2008: 129) Observasi adalah kegiatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran.Data yang digunakan yaitu data tentang kemajuan siswa.Observasi dilakukan sendiri, didalam maupun diluar kelas. Dalam observasi peneliti akan mencatat keadaan

siswa selama proses belajar mengajar guru dan anak kedalam lembar observasi. Pada lembar observasi terdapat penilaian yang menggunakan skor berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang merupakan pengembangan indikator kreativitas.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila sekurang-kurangnya 80% dari seluruh anak didik berhasil dan aktif dalam pembelajaran kreativitas seni rupa anak kelompok A TK Arum Tegalwangi 26-31 Tegal tahun pelajaran 2015/2016, ditandai dengan tanda bulatan penuh (●) yang berarti hasil kreativitas seni rupa anak rata-rata baik

Tabel 3.1. Rencana Aktivitas Siklus I dan Siklus II

Kegiatan	Siklus I	Siklus II
Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan indikator (Fmh. 40) membuat dan jumpitan sederhana b. Guru menyiapkan alat dan bahan untuk kegiatan batik celup c. Guru memberi contoh cara melakukan kegiatan batik celup pada proses pembelajaran. d. Guru menyiapkan instrument pengamatan 	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan indikator (Fmh. 40) membuat dan jumpitan sederhana b. Guru menyiapkan alat dan bahan untuk kegiatan batik celup c. Guru memberi contoh cara melakukan kegiatan batik celup pada proses pembelajaran. d. Guru menyiapkan instrument pengamatan
Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengondisikan anak b. Guru memberikan apresiasi untuk mengaitkan materi c. Guru memberikan arahan tentang kesepakatan peraturan pada saat akan mencelupkan tisu/kain. d. Guru mendemonstrasika 	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengondisikan anak b. Guru memberikan apresiasi untuk mengaitkan materi c. Guru memberikan arahan tentang kesepakatan peraturan pada saat akan mencelupkan tisu/kain d. Guru tidak memberikan

	<p>n cara bermain batik celup</p> <p>e. Guru memberikan kesempatan anak untuk bertanya</p> <p>f. Guru membantu anak dalam kegiatan batik celup</p>	<p>arahan pada saat anak bermain batik celup</p> <p>e. Guru memberikan kesempatan anak untuk bertanya</p> <p>f. Guru membantu anak dalam kegiatan batik celup</p>
Observasi	<p>a. Observasi dilakukan dengan melibatkan teman sejawat dan menggunakan lembar observasi.</p> <p>b. Aspek yang guru amati meliputi aspek produk, proses, pendorong, pribadi.</p>	<p>a. observasi dilakukan dengan melibatkan teman sejawat dan menggunakan lembar observasi</p> <p>b. aspek yang guru amati meliputi aspek produk, proses, pendorong, pribadi</p>
Refleksi	<p>Peneliti mengoreksi keberhasilan peneliti tindakan kelas berdasarkan ketercapaian indikator kinerja. Apabila belum sesuai dengan indikator kinerja maka dilakukan siklus selanjutnya.</p>	<p>Peneliti mengoreksi keberhasilan peneliti tindakan kelas berdasarkan ketercapaian indikator kinerja. Apabila belum sesuai dengan indikator kinerja maka dilakukan siklus selanjutnya.</p>

B. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan II menunjukkan bahwa menggunakan media batik celup ini dapat mengembangkan kreativitas anak pada kelompok A Tk Arum Tegalwangi 26-31 Tegal tahun pelajaran 2015/2016. Hal ini terlihat dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap perubahan kreativitas seni rupa anak pada siklus I yang mengalami peningkatan pada siklus II.

Menurut pengamat kondisi awal yang termuat dalam penilaian menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kreativitas seni rupa anak yang

berkemampuan baik berjumlah 2 anak (13,33%), siswa yang berkemampuan cukup 3 anak (20%), siswa yang berkemampuan kurang berjumlah 10 anak (66,66%).

Hasil pengamatan siklus I tercantum pada lembar penilaian menunjukkan bahwa hasil pembelajaran adalah siswa yang berkemampuan baik berjumlah 15 anak (33,33%) , siswa yang berkemampuan cukup berjumlah 10 anak (22,22%), dan siswa yang berkemampuan kurang 20 anak (44,44%). Proses pembelajaran pada siklus I sudah terlihat cukup aktif dengan kegiatan batik celup ini namun belum terlalu baik dalam menuangkan ide kreativitas ini.

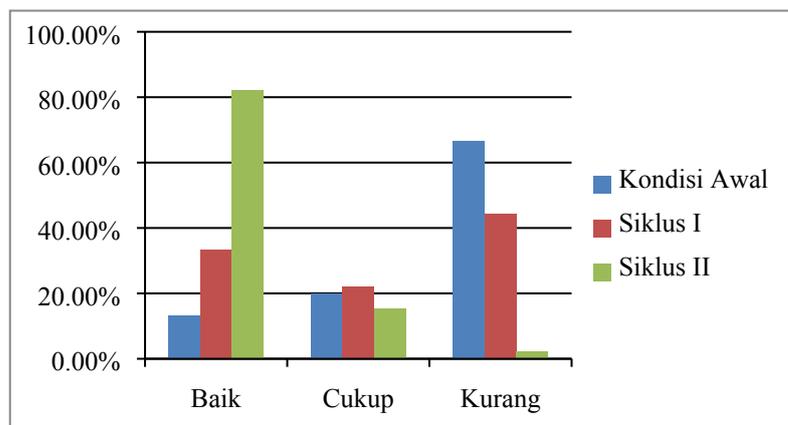
Berdasarkan pengamatan pada siklus II yang tertuang pada lembar penilaian menunjukkan bahwa siswa yang berkemampuan baik berjumlah 37 anak (82,22%), siswa yang berkemampuan cukup berjumlah 7 anak (15,55%), dan siswa yang berkemampuan kurang 1 anak (2,22%). Proses pembelajaran pada siklus II ini terlihat anak sangat aktif dalam kegiatan batik celup dan anak sudah menunjukkan peningkatan dalam menuangkan ide kreativitasnya.

Perbandingan Rekapitulasi Hasil Observasi Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II

Indikator	Keterangan	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
Membatik dan jumputan sederhana (Fmh 40)	Baik	13,33%	33,33%	82,22%
	Cukup	20%	22,22%	15,55%
	Kurang	66,66%	44,44%	2,22%

Tabel diatas menjelaskan bahwa nilai yang tuntas pada siklus I belum memuaskan, meskipun telah mengalami kenaikan pada siklus II. Pada siklus I mengalami ketuntasan sebesar 33,33% dan ketidaktuntasan sebesar 44,44%. Sedangkan pada siklus II mengalami ketuntasan 82,22% dan tidak mengalami ketuntasan sebesar 2,22%.

Berdasarkan tabel diatas, perubahan kemampuan anak pada siklus I dan siklus II dapat digambarkan dengan diagram di bawah ini:



**Grafik Perbandingan Rekapitulasi Hasil Observasi Kondisi Awal,
Siklus I, Siklus II**

Peningkatan diatas dapat dilihat melalui peningkatan skor kreativitas seni rupa anak dari kondisi awal, akhir siklus I dan akhir siklus II. Kondisi awal anak sebelum tindakan menunjukkan kreativitas seni rupa anak pada kelompok A Tk Arum Tegalwangi 26-31 pada kondisi awal 13,3% kemudian pada siklus I meningkat menjadi 33,33% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 82,22% yang mengalami keberhasilan pada indikator kinerja.

C. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dikemukakan maka diperoleh kesimpulan bahwa anak kelompok A TK Arum Tegalwangi 26-31 Tegal Tahun Pelajaran 2015/2016 mengalami peningkatan kreativitas seni rupa anak. Peningkatan kreativitas seni rupa anak dilakukan melalui kegiatan batik celup dengan memberikan kebebasan anak untuk berkesplorasi yang berhubungan dengan indikator, membuat dengan jumpitan sederhana (Fmh 40) dengan ciri-ciri kreativitas kelancaran, keluwesan, keaslian, keterperincian, dan kepekaan.

Peningkatan tersebut dapat dilihat melalui peningkatan skor kreativitas seni rupa anak dari kondisi awal, akhir siklus I, dan akhir siklus II. Kondisi awal anak sebelum tindakan menunjukkan kreativitas seni rupa anak kelompok A Tk Arum Tegalwani 26-31 Tegal, pada kondisi awal 13,33% kemudian pada siklus I

meningkat menjadi 33,33% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 82,22% yang mengalami keberhasilan indikator kinerja.

Hasil penelitian tindakan kelas ini membuktikan kebenaran teori yang dikemukakan. Penelitian ini di dukung oleh teori Supriadi dalam Rachmawati dan Kurniawati (2010: 13) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan: pedoman teoretis praktis bagi mahasiswa dan praktisi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, dkk.2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Alya,Qonita.2009.*Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramindo
- Arini dan Astimusman. 2011. *Batik Warisan Adiluhung nusantara*. Yogyakarta: G-media.
- Dimiyanti, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada PAUD*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.
- Kristanto dan Eko Haryanto. 2014. *Pendidikan Seni Rupa Anak*. Semarang: IKIP PGRI.
- Moeslichatoen.. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pamungkas. 2010. *Mengenal Batik dan Cara Mudah Membuat Batik*. Yogyakarta: Gita Nagari.
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.

- Soefandi, Indra dan S.Ahmad Pramudya. 2009. *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta: Bee Media Indonesia.
- Supriyantiningtyas,dkk. 2007.*Seni Budaya dan Ketrampilan*. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Siswandi,Yoyok RM. 2008. *Pendidikan Seni Budaya*.Jakarta : Yudistira.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Tim Penyusun.2015. *Pedoman Penulisan dan Ujian Skripsi serta Penulisan artikel Ilmiah Mahasiswa Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan*. Semarang: IKIP PGRI Semarang.
- Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Utami. 2008. *Kenali Seni Lukis Batik*. Yogyakarta: CV Empat pilar pendidikan