

Pelatihan Teknik Melukis Imajinatif bagi Guru SBdP di SDN 10 Ganting dan SDN 31 Pasir Kandang Padang

Yusron Wikarya¹, Yofita Sandra¹, Rahmi Oktayory Wikarya², Nessya Fitryona¹, Eswendi¹, Fadhil Nugraha Wikarya³ and Fahmi Ade Fahrezi¹

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Departemen Seni Rupa FBS UNP Padang

²Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Departemen Bahasa dan Sastra Inggris FBS UNP Padang

³Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Departemen Seni Rupa FBS UNP Padang

Email: yusronwikarya@fbs.unp.ac.id

Submitted: 2024-11-09

Accepted: 2024-11-27

DOI: 10.24036/abdi-humaniora.v6i1.131315

Revised: 2023-11-22

Published: 2024-11-27

Abstract

The priority problem consists of two aspects, namely: (1) the aspect of mastering the concept of imaginative painting techniques. (2) The aspect of applying imaginative painting techniques. The methods for solving the problem are: (1) model design, (2) counseling and discussion, (3) training. The end of the activity is expected to produce: (1) scientific publications in accredited national journals, (2) activity videos, and (3) publications in print/online media, (4) increased understanding of the concept of imaginative painting, and (5) increased imaginative painting skills. After the activity is completed, it has produced: (1) scientific articles published in accredited national journals, (2) activity videos published on YouTube, and (3) news articles published in print/online media, (4) increased understanding of the concept of at least 70% of the imaginative painting material mastered by participants, (5) Increased skills of at least each participant producing two imaginative paintings.

Keywords: Teknik, Melukis, Imajinatif

Pendahuluan

Sekolah Dasar Negeri (SDN) 10 Ganting beralamat di Jln. Adinegoro KM 13, Batang Kabung, Kecamatan Koto Tangah, Kota Padang. SDN ini memiliki Akreditasi A. Kegiatan pembelajaran dilakukan double shift oleh 16 orang guru. Dalam seminggu, pembelajaran dilakukan selama 6 hari. Sedangkan Sekolah Dasar Negeri (SDN) 31 Pasir Kandang beralamat di Jln. Pasir Kandang, Pasir Nan Tigo, Kecamatan Koto Tangah, Kota Padang dan memiliki Akreditasi B. Kegiatan pembelajaran juga dilakukan Double Shift oleh 16 orang guru. Dalam seminggu, pembelajaran dilakukan selama 6 hari. Jarak antara lokasi Universitas Negeri Padang (UNP) dengan lokasi kedua SDN Mitra kira-kira 7 km yang dapat ditempuh dalam waktu sekitar 15 menit.

Salah satu mata pelajaran wajib yang harus dilaksanakan guru adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dengan ruang lingkup seni rupa, seni tari, seni musik, dan prakarya. Capaian mata pelajaran SBdP berorientasi kompetensi utama pada aspek afektif dan psikomotor (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.; 2012), dengan demikian, maka kegiatan pembelajaran yang dominan dilakukan guru adalah melakukan sesuatu atau praktikum, atau mempraktikkan sesuatu.

Pembelajaran SBdP bagi murid SD memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Secara multilingual Seni Budaya dan Keterampilan mengembangkan kemampuan ekspresi diri dalam bahasa rupa, bunyi dan gerak serta berkarya nyata menggunakan berbagai cara, teknik dan media. Secara multi dimensional mengembangkan kompetensi pengamatan (persepsi), pengetahuan, pemahaman, analisis, penilaian, apresiasi, dan produktivitas. Hal ini dapat menyeimbangkan fungsi otak sebelah kanan dan kiri, fungsi sosial, dan fungsi psikologis dengan cara memadukan secara harmonis unsur-unsur logika, kinestetika (gerak alami), etika, dan estetika. Secara multikultural mengandung makna bahwa SBdP mengembangkan kesadaran dan kemampuan berapresiasi terhadap keragaman budaya lokal, nusantara maupun mancanegara sebagai wujud pembentukan sikap menghargai, toleransi, demokratis, beradab, dan hidup rukun dalam masyarakat dan budaya yang majemuk (Depdiknas, 2003).

Selanjutnya Depdiknas (2003b) menjelaskan, Peranan SBdP membentuk kepribadian murid secara menyeluruh, harmonis mencakup logika, kinestetika, estetis dan artistik dalam pengembangan kreativitas, kepekaan rasa dan indera, serta beretika. SBdP memenuhi kebutuhan perkembangan murid dalam mencapai kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan adversitas (AQ), dan kreativitas (CQ), serta kecerdasan spiritual dan moral (SQ).

Peraturan Pemerintah (PP) No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pada pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk partisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan untuk menstimulasi kreativitas anak SD dilakukan dengan cara belajar melalui bermain. Bermain adalah salah satu komponen penting dari kehidupan seorang anak dan merupakan salah satu kegiatan utama yang mempromosikan imajinasi dan kreativitas (Oncu & Unluer, 2010). Hal ini sejalan dengan hasil riset Lasaiba, D. (2016), Nurdiani, Y. (2013), Wiwik Pratiwi. (2017), Zaini, A. (2015), menggambarkan bahwa cara belajar anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, di antaranya yaitu bermain sambil belajar, belajar alamiah, dan membangun sendiri pengetahuannya. Bermain merupakan salah satu metode yang tepat untuk diterapkan terhadap murid SD.

Karena mata pelajaran SBdP mengutamakan pencapaian ranah afektif dan psikomotor, maka kegiatan belajar sambil bermain sangat tepat dilakukan di SD, apalagi kegiatan pembelajarannya dominan berupa praktikum. Mirsadeghi menyatakan bahwa melibatkan murid dalam kreativitas seni dapat meningkatkan kreativitasnya (Rizi, Yarmohamadiyan, & Gholami, 2011). Untuk dapat

melakukan kegiatan praktikum, maka guru harus memahami dan dapat melakukan materi yang dipraktikkan. Khusus untuk materi pembelajaran seni rupa, kebanyakan adalah berupa tugas yang berkaitan dengan menggambar atau melukis. Dengan demikian, maka guru yang mengajarkan materi pembelajaran seni rupa di SD harus menguasai dan dapat menerapkan materi pembelajaran menggambar/melukis, dan kegiatan pembelajarannya dilakukan belajar sambil bermain.

Masalahnya, kemampuan guru SDN Mitra dalam menguasai bahan/materi pembelajaran seni rupa sangat kurang. Guru SDN Mitra menganggap untuk menguasai materi menggambar/melukis tersebut perlu bakat. Apalagi akibat kemajuan IPTEKS, mengakibatkan perlunya peningkatan kemampuan guru. Penelitian yang dilakukan Suparman (2012) menemukan hambatan kemampuan guru dalam pelaksanaan pengajaran seni rupa di Sekolah Dasar sebagai berikut: Guru tidak bisa menggambar dan tidak bisa memberi contoh dipapan tulis, guru kurang mampu menyampaikan/ kurang berbakat dalam pengajaran seni rupa, guru tidak mempunyai dasar kesenirupaan, kurangnya pengetahuan kesenirupaan, merasa tidak bakat sehingga tidak mampu mengajarkan seni rupa. Akibatnya, pembelajaran materi seni rupa sering kali dilewati guru, atau tidak diajarkan sama sekali kepada murid-murid.

Bila kegiatan pembelajaran seni rupa diajarkan dalam keadaan guru tidak menguasai dan tidak dapat melakukan materi pembelajaran, maka kebanyakan guru memberikan kegiatan praktikum pembelajaran menggambar atau melukis berupa menggambar bebas dan menggambar bentuk. Kegiatan pembelajaran menggambar seperti itu dilakukan guru tanpa menjelaskan bagaimana proses pengerjaan. Misalnya dalam menggambar bentuk, guru meletakkan sesuatu benda di atas meja dan diberi instruksi supaya murid menggambar benda tersebut tanpa menjelaskan bagaimana teknik dan proses menggambar. Begitu juga untuk menggambar bebas. Guru memberikan instruksi supaya murid melakukan kegiatan menggambar bebas (apa saja). Ukuran gambar atau lukisan yang dibuat murid juga tidak disesuaikan dengan jam pelajaran yang tersedia.

Bila guru melaksanakan kegiatan pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan guru hanya memperlihatkan model berupa produk. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menggambarkan proses pengerjaan atau langkah-langkah pembuatan karya tersebut. Akibatnya, tugas menggambar/melukis yang ditugaskan guru kepada muridnya tidak dikuasai murid sehingga tidak siap dikerjakan di sekolah, dan terpaksa dikerjakan di rumah. Di rumah, tugas tersebut tidak dikerjakan oleh murid, tetapi dikerjakan oleh kakaknya, atau orang tuanya.

Pembelajaran seni rupa dalam pembelajaran SBdP mengutamakan pencapaian ranah psikomotor, oleh karena itu harus ada kegiatan praktikum untuk menerapkan pengetahuan yang dimiliki. Dengan demikian, maka pada kegiatan ini, kegiatan difokuskan kepada dua aspek permasalahan utama, yaitu: (1) aspek penguasaan materi pembelajaran lukisan imajinatif, dan (2) aspek penerapan lukisan imajinatif. Masalah pada aspek pertama diatasi dengan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam melukis sesuai dengan kemampuan anak, yaitu melukis imajinatif dengan teknik *thread pull technique*, *fold technique*,

dan the blow technique. Masalah kedua diatasi dengan melakukan praktik atau penerapan melukis imajinatif dengan dengan ketiga teknik tersebut. Tiga teknik melukis yang diterapkan ini tidak terlalu menuntut kemampuan guru dalam melukis dan menggambar dan sangat menarik bagi murid karena dilakukan dalam kegiatan belajar sambil bermain.

Pemilihan masalah prioritas ditetapkan dengan mitra yang diwakili oleh Kepala SDN Mitra. Justifikasi penetapan permasalahan mitra terutama ditentukan untuk permasalahan mendesak yang perlu segera dipecahkan, yaitu ketuntasan pelaksanaan kurikulum, khususnya pelaksanaan pembelajaran SBdP. Di samping itu, jarak antara kampus UNP dengan lokasi kegiatan sekitar tujuh kilo meter memudahkan kegiatan pelaksanaan dan pemantauan pelaksanaan berkelanjutan.

Melukis imajinatif, atau menggambar imajinatif, atau ada juga yang menyebut kreasi imajinatif adalah proses berpikir dengan membayangkan atau mengkhayalkan untuk menciptakan sesuatu (Syafii dkk., 2006). Misalnya garis vertikal dapat diimajinasikan menjadi tiang listrik, pagar atau orang yang sedang berdiri. Bentuk lingkaran bisa diimajinasikan sebagai bola, roda mobil, matahari, bulan atau wajah manusia. Setiap bentuk dapat menjadi stimulus merangsang pikiran untuk mengkhayalkan sesuatu, dan setiap manusia dapat mengimajinasikan bentuk yang berbeda dari sebuah lingkaran, tergantung kepada pengalamannya.

Melukis dan menggambar sangat berkaitan dengan imajinasi anak, melukis imajinatif salah satunya. Secara sederhana lukisan imajinatif dapat diartikan sebagai melukis sesuatu yang didasarkan pada daya khayal, gambar yang dihasilkan merupakan wujud dari imajinasi yang terkonstruksi dalam angan. Seperti yang diungkapkan Ching (2002:143) ketika memindahkan ke atas kertas apa yang kita khayalkan, kita harus mengandalkan imaji-imaji yang di dalam kepala kita, seperti yang dilihat melalui mata pikiran untuk menghasilkan imej yang digambar. Contoh lukisan imajinatif seperti tercantum berikut.

Metode Kegiatan

Kegiatan pelatihan melukis imajinatif ini diadakan oleh dosen-dosen Departemen Seni Rupa dan dosen Departemen Bahasa dan Sastra Inggris yang diikuti oleh 27 orang guru SDN 10 Ganting dan SDN 31 Pasir Kandang. Pelatihan dilaksanakan mulai dari tanggal 7-14 September 2024 di SDN 10 Ganting, Padang. Metode pelaksanaan kegiatan yang digunakan adalah: (1) Rancang bangun model lukisan imajinatif: the blow technique, fold technique teknik, dan thread pull technique. (2) Penyuluhan sehingga khalayak sasaran memahami konsep dan proses melukis imajinatif. (3) Pelatihan sehingga peserta dapat menerapkan/mempraktikkan materi yang disampaikan dalam penyuluhan sampai menghasilkan karya lukisan imajinatif. Indikator keberhasilan adalah minimal 70% konsep dan proses pembuatan lukisan imajunatif dikuasai peserta, serta masing-masing peserta menghasilkan minimal dua karya lukisan imajinatif.

Hasil Kegiatan dan Pembahasan

Penentuan jadwal pelaksanaan dan rekrutmen peserta dilakukan bersama dengan pimpinan mitra. Hal ini disampaikan kepada Pimpinan Mitra pada

pertemuan tanggal 29 Agustus 2024. Kesepakatan didapatkan pada pertemuan tersebut berupa: (1) Kegiatan akan dilaksanakan di SDN 10 Ganting Kecamatan Koto Tengah Padang mulai tanggal 7 sampai dengan 14 September 2024. kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pameran sampai tanggal 7 Oktober 2024. (2) Rekrutment peserta didapatkan sebanyak 36 orang peserta. Namun pada pada tanggal pelaksanaan ternyata kegiatan bertepatan dengan kegiatan pramuka kecamatan, sehingga sebanyak 9 orang peserta bertugas pada kegiatan tersebut. Hasil akhir didapatkan sebanyak 27 orang peserta.

Selanjutnya dilaksanakan rancang bangun media dan model lukisan imajinatif yang menghasilkan: (1) media presentasi berupa power point. (2) dan model lukisan imajinatif seperti gambar berikut.



Gambar 1 Model Lukisan Imajinatif

Tabel 1 Kemampuan Awal Peserta Menguasai Konsep Materi Lukisan Imajinatif the Blow Technique, Fold Technique, dan Thread Pull Technique

No.	Skor	Pretest 1 The Blow Technique		Pretest 2 Fold Technique		Pretest 3 Thread Pull Technique		Persentase Penguasaan
		F	%	F	F	%	%	
		1	0,00 s.d. 0,20	7	25,9	11	40,7	
2	0,21 s.d. 0,40	17	63,0	10	37,0	12	44,4	0,21 s.d. 0,40
3	0,41 s.d. 0,60	3	11,1	6	22,2	-	-	0,41 s.d. 0,60
4	0,61 s.d. 0,80	-	-	-	-	-	-	0,61 s.d. 0,80
5	0,81 s.d. 1,00	-	-	-	-	-	-	0,80 s.d. 1,00
Jumlah		27	100	27	100	27	100	
Persentase Penguasaan		32,96		30,37		23,33		

Hasil pretest yang mengukur kemampuan awal peserta menguasai materi lukisan: (1) The Blow Technique atau disebut juga teknik tiupan adalah dengan persentase penguasaan sebesar 32,96%, (2) Fold Technique teknik lipatan adalah dengan persentase sebesar 30,37%, dan 3) Thread Pull Technique atau teknik tarikan benang adalah dengan persentase 23,33%. Hasil persentase kemampuan peserta menguasai materi yang akan dilatihkan masih berada jauh di bawah target pencapaian sebesar 70%. Dari tiga teknik lukisan imajinatif yang akan dilatihkan, ternyata teknik thread pull technique atau teknik tarikan benang merupakan teknik lukisan imajinatif yang paling sulit dikuasai oleh peserta, dan lukisan imajinatif the blow technique atau teknik tiupan merupakan teknik lukisan yang paling mudah dikuasai oleh peserta.

Selanjutnya dilaksanakan kegiatan penyajian materi dengan metode penyuluhan, peragaan, diskusi, dan tanya jawab.



Gambar 2 Penyampaian Konsep Proses Pembuatan Lukisan Imajinatif

Setelah selesai kegiatan penyampaian konsep materi pengetahuan dan proses pembuatan lukisan imajinatif, kembali pada tanggal 14 September 2024 dilakukan pengukuran terhadap kemampuan peserta menguasai materi. Hasilnya didapatkan skor seperti tercantum pada Tabel berikut.

No.	Skor	Pretest 1 The Blow Technique		Pretest 2 Fold Technique		Pretest 3 Thread Pull Technique		Persentase Penguasaan
		F	%	F	F	%	%	
1	0,00 s.d. 0,20	-	-	-	-	-	-	0,00 s.d. 0,20
2	0,21 s.d. 0,40	-	-	-	-	-	-	0,21 s.d. 0,40
3	0,41 s.d. 0,60	1	3.7	8	29.6	6	22.2	0,41 s.d. 0,60
4	0,61 s.d. 0,80	21	77.8	12	44.4	17	63.0	0,61 s.d. 0,80
5	0,81 s.d. 1,00	5	18.5	7	25.9	4	14.8	0,80 s.d. 1,00
	Jumlah	27	100	27	100	27	100	
	Persentase Penguasaan	77,04		72,96		71,85		

Gambaran dari tabel memperlihatkan bahwa tingkat penguasaan peserta menguasai konsep materi lukisan imajinatif the blow technique, fold technique, dan thread pull technique meningkat secara signifikan. Tingkat penguasaan peserta menguasai keseluruhan materi teknik lukisan imajinatif berada di atas 70%. Persentase kemampuan awal peserta menguasai materi lukisan imajinatif blow technique adalah 32,96% dan pada akhir penyuluhan kemampuan peserta tersebut sudah meningkat menjadi 77,04%. Tingkat penguasaan peserta menguasai konsep materi lukisan imajinatif fold technique adalah 30,37%, dan pada akhir kegiatan kemampuan tersebut sudah meningkat menjadi 72,96%. Begitu juga dengan tingkat penguasaan peserta menguasai konsep dan proses materi lukisan imajinatif thread pull technique pada kemampuan awal sebesar 23,33%, dan pada akhir kegiatan kemampuan tersebut sudah meningkat menjadi 71.85%. Artinya, tingkat penguasaan peserta terhadap materi yang dilatihkan sudah lebih dari 70% atau berada di atas target yang ditetapkan.

Secara teoritis, peserta sudah menguasai konsep materi lukisan imajinatif the blow technique, fold technique, dan thread pull technique. Pengetahuan yang

didapatkan tersebut diterapkan dalam kegiatan pelatihan yang dilaksanakan langsung setelah kegiatan penyuluhan pada tanggal 7 September sampai tanggal 14 September 2024. Kegiatan pelatihan yang dibimbing langsung oleh Tim Pelaksanam Instruktur, dan mahasiswa tersebut diharapkan setiap peserta dapat menghasilkan dua produk berupa karya lukisan imajinat teknik tarikan benang, lipatan, dan tiupan.



Gambar 3 Aktivitas Peserta pada Kegiatan Latihan Lukisan Imajunatif



Gambar 4 Peserta dengan Karyanya

Masing-masing peserta telah menghasilkan dua karya lukisan imajinatif sesuai dengan dengan teknik lukisan yang ditargetkan. Karya-karya peserta pelatihan ini dipamerkan pada salah satu lokal SDN 10 Ganting Kecamatan Koto Tengah Padang.



Gambar 5 Pameran Hasil Karya Peserta

Sesuai dengan target luaran wajib yang akan dicapai berupa: (1) Publikasi artikel ilmiah pada jurnal ber ISSN/prosiding jurnal nasional, (2) Video kegiatan yang sudah dipublikasi di YouTube <https://youtu.be/DdHajngOVUQ?si=xsbwqgmX8EH6Eagz>, (3) Publikasi artikel pada media cetak atau online <https://iwosumbar.com/pelatihan-melukis->

imajinatif-di-sekolah-dasar/, dan (4) Peningkatan pengetahuan telah melebihi 70% dan keterampilan peserta telah menghasilkan masing-masing minimal dua karya lukisan imajinatif. Dengan demikian dapat disimpulkan keempat luaran yang ditargetkan telah dicapai.

Sesuai dengan penjelasan Yusron Wikarya dkk. (2022), rendahnya kemampuan awal peserta mengakibatkan pada awal pelaksanaan pelatihan terlihat ketidakpercayaan diri mereka di waktu mengerjakan tugas pelatihan. Peserta merasa tidak percaya diri melakukan pembuatan lukisan imajinatif, karena merasa tidak berbakat. Peserta juga menganggap menggambar dan melukis hanya bisa dilakukan dengan coretan, goresan, atau pulasan. Guru baru menyadari, bahwa mengajarkan materi seni rupa untuk murid SD dapat dilakukan dengan berbagai cara tanpa harus mencoret dengan alat gambar. Kegiatan pembelajaran seni rupa tersebut malahan dapat dilakukan dengan gembira dan menyenangkan sambil bermain.

Hasil lukisan imajinatif yang dibuat guru sudah cukup bagus, apalagi sebagian besar guru baru kali ini mempraktikkannya. Sebagaimana juga dengan berbagai jenis keterampilan lain, keterampilan melukis juga memerlukan pengulangan-pengulangan dan latihan-latihan. Makin sering diulang, maka tingkat keterampilan akan makin meningkat.

Proses pengerjaan lukisan yang dibuat guru sudah sesuai dengan prosedur pengerjaannya. Hal ini karena kegiatan praktikum selalu didampingi oleh Tim Pelaksana/Instruktur bersama dengan mahasiswa yang ikut membantu pelaksanaan kegiatan. Setiap kali peserta melakukan kesalahan, selalu dibimbing untuk memperbaiki. Guru dengan perasaan senang mengikuti saran yang disampaikan oleh Tim Pelaksana/Instruktur.

Simpulan

Pelaksanaan kegiatan telah sesuai dengan prosedur pelaksanaan kegiatan, dan telah menghasilkan luaran sesuai dengan target luaran yang akan dicapai yaitu: (1) Publikasi artikel ilmiah pada jurnal ber ISSN/prosiding jurnal nasional. (2) Video kegiatan yang dipublikasi di YouTube <https://youtu.be/DdHajngOVUQ?si=xsbwqgmX8EH6Eagz>. (3) Publikasi artikel pada media cetak atau online <https://iwosumbar.com/pelatihan-melukis-imajinatif-di-sekolah-dasar/>. (4) Peningkatan pengetahuan telah melebihi tingkat penguasaan 70%. (5) Peningkatan keterampilan peserta ditandai dengan masing-masing peserta menghasilkan minimal dua karya lukisan imajinatif.

Sesuai dengan hasil kegiatan maka disarankan kepada guru SDN Mitra untuk menyajikan dan menerapkan materi pembelajaran yang dilatihkan dalam kegiatan pembelajaran seni budaya di sekolah dan untuk pelaksana kegiatan pengabdian berikutnya agar bisa mengadakan pelatihan melukis dengan teknik montase, kolase dan mozaik.

Rujukan

Ching, Francis D.K. 2002. Menggambar Sebuah Proses Kreatif. Jakarta: Erlangga.
Depdiknas. 2003a. Pelayanan Profesional KTSP. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Depdiknas. 2003b. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Kerajinan Tangan dan Kesenian. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.711>
<https://jurnal.iainambon.ac.id/index.php/FT/article/viewFile/360/292>.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2012. Dokumen Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Lasaiba, D. (2016). Pola Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Lingkar Kampus IAIN Ambon. *Jurnal Fikratuna*, 8(2), 79–104.
- Nurdiani, Y. (2013). Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar Dalam Mengembangkan Multiple Intelligencia Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Study Kasus Di PAUD Daarul Piqri Kelurahan Leuwigajah Cimahi Selatan). *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 2(2), 85–93.
- Oncu, E. C., & Unluer, E. (2010). Preschool children's using of play materials creatively. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 4457–4461.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Rizi, C. E., Yarmohamadiyan, M. H., & Gholami, A. (2011). The effect group plays on the development of the creativity of six-year children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15(2010), 2137–2141.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.067>.
- Suparman. Kajian Hambatan Pelaksanaan Pengajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar. Surabaya: Seni Rupa Universitas PGRI Adi Buahna.
- Syafii, Tedjo Djatmiko, dan Agus Cahyono. 2006. Materi dan Pembelajaran Kertakes di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 106–117.
- Yusron Wikarya Dkk. (2022) Peningkatan Kemampuan Guru SD dalam Menguasai Materi Melukis Teknik Tarikan Benang, Lipatan, dan Tiupan. *Suluh Benda Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat* 22(2):394 October 2022
- Zaini, A. (2015). Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini. *Jurnal Thufula*, 3(3), 130–131.