**JURNAL**

PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN STEMPEL GEOMETRI DI KELOMPOK BERMAIN RAUDHATUL JANNAH TAMAN BARU TAHUN PELAJARAN 2012/2013

****

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1) Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**OLEH:**

**KURNIA AINI**

**EIF 008 110**

**PROGRAM STUDI GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**JURUSAN ILMU PENDIDIKAN**

**FALKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MATARAM**

**2013**

**ENHANCING CREATIVITY THROUGH CHILDREN AGES 5-6 YEARS IN THE GAME STAMP GEOMETRIC GARDEN NEW PLAY RAUDHATUL JANNAH MATARAM**

**ACADEMIC YEAR 2012/2013**

**ABSTRACT**

Consellor II

(Moh. Irawan Zain, S.Pd, M.Pd)

NIP.196311041986021004

Consellor I

(Drs. Syukran Ma’sum, M.Pd)

NIP.195604071884031001

Increase creativity in Jannah Park Play Group Raudhatul New Mataram, stamp geometries through the game is still under-utilized to stimulate creativity anak.Sejak premature children are "forced" to study the long row of numbers and memorize huruf.Oleh therefore in this study the researcher choose a game stamp geometry for increased creativity. This study aims to determine how the game seal geometry can enhance the creativity of children aged 5-6 years in Jannah Park Play Group Raudhatul New Mataram academic year 2012/2013. This type of research is the development of collaborative research with research subjects children aged 5-6 years, amounting to 17 children in Jannah Park Play Group Raudhatul New Mataram academic year 2012/2013 where men were 10 children while the woman has 7 children . Data collection methods of observation and documentation, data analysis is descriptive qualitative. Game seal geometry is very effective in supporting children's creativity in Jannah Park Play Group Raudhatul Mataram New Academic Year 2012/2013. The results showed the results of observations of teachers in the learning process geometries increase game stamp on every development that is of 62.13% on the development of I, 76.10% on the development II. The conclusion that the game stamp geometry can enhance creativity in children aged 5-6 years group Raudhatul Jannah Park Play New Mataram Academic Year 2012/2013. Suggested to play a group of teachers to be able to use the stamp tool geometry game as a game tool in enhancing creativity and stamping activities can be given to children as a play and learning activities to enhance children's creativity and other aspects of development.

*Keywords: Creativity, Games Seals Geometry*

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN STEMPEL GEOMETRI DI KELOMPOK BERMAIN RAUDHATUL JANNAH TAMAN BARU MATARAM TAHUN AJARAN 2012/2013**

**ABSTRAK**

Pembimbing II

(Moh. Irawan Zain, S.Pd, M.Pd)

NIP: 196311041986021004

Pembimbing I

(Drs. Syukran Ma’sum, M.Pd)

NIP.195604071884031001

Peningkatan kreativitas di Kelompok Bermain Raudhatul Jannah Taman Baru Mataram, melalui permainan stempel geometri masih kurang dimanfaatkan untuk merangsang kreativitas anak.Sejak dini anak-anak sudah “dipaksa” untuk mempelajari deretan panjang angka-angka dan menghafal huruf.Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti memilih alat permainan stempel geometri untuk peningkatan kreatifitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana permainan stempel geometri dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Raudhatul Jannah Taman Baru Mataram tahun ajaran 2012/2013. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bersifat kolaboratif dengan subyek penelitian anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 17 orang anak di Kelompok Bermain Raudhatul Jannah Taman Baru Mataram tahun ajaran 2012/2013 dimana laki-laki berjumlah 10 orang anak sedangkan perempuan berjumlah 7 orang anak. Metode dalam pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi, analisis data bersifat deskriftif kualitatif. Permainan stempel geometri sangat efektif dalam mendukung peningkatan kreatifitas anak di Kelompok Bermain Raudhatul Jannah Taman Baru Mataram Tahun Ajaran 2012/2013. Hasil penelitian menunjukkan hasil observasi guru pada proses pembelajaran permainan stempel geometri meningkat pada setiap pengembangan yaitu dari 62,13% pada pengembangan I, 76,10% pada pengembangan II. Kesimpulannya bahwa permainan stempel geometri dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di kelompok Bermain Raudhatul Jannah Taman Baru Mataram Tahun Ajaran 2012/2013. Disarankan guru kelompok bermain untuk untuk dapat menggunakan alat permainan stempel geometri sebagai alat permainan dalam meningkatkan kreativitas anak dan kegiatan menstempel dapat diberikan kepada anak sebagai kegiatan bermain sambil belajar untuk meningkatkan kreativitas anak dan pengembangan aspek lainnya.

*Kata Kunci: Kreativitas, Permainan Stempel Geometri*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pada hakikatnya Pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak di usia dini. Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani, dan sosialnya. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar inheren (telah ada) dalam dirinya untuk dapat berpikir kreatif dan produktif. di Kelompok Bermain Raudhatul Jannah Taman Baru Mataram dalam penggunaan alat permainan terutama alat permainan stempel geometri masih kurang dimanfaatkan untuk merangsang kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Maka sangat perlu diadakan penelitian tentang Peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui permainan stempel geometri di Kelompok Bermain Rauhatul Jannah Taman Baru Mataram Tahun Ajaran 2012-2013”.

Rumusan Masalah

Bagaimana permainan stempel geometri dapat meningkatkan kreativitas anak usia (5-6 tahun) di Kelompok Bermain Raudhatul Jannah Taman Baru Mataram Tahun Ajaran 2012/2013?

Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana permainan stempel geometri dapat meningkatkan kreativitas anak usia (5-6 tahun) di Kelompok Bermain Raudhatul Jannah Taman Baru Mataram Tahun Ajaran 2012/2013

Manfaat Penelitian

* Bagi Anak,

Dengan berkreativitas melalui permainan stempel geometri, dapat membantu perkembangan sosial. Emosional, kognitif, dan afektif pada umumnya, dan mengembangkan daya kreatvitas anak.

* Bagi Guru,

Membentuk potensi guru agar lebih dapat mengembangkan segala potensi yang dimiliki dalam peningkatan kreativitas

* Bagi Peneliti.

Peneliti dapat mengetahui sejauh mana peningkatan kreativitas anak melalui permainan stempel geometri dan peneliti dapat melihat aspek perkembangan apa saja yang muncul pada saat berkreativitas

Definisi Operasional

* Kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menciptakan suatu yang baru. Dengan kata lain kreativitas merupakan sifat pribadi seorang individu yang tercermin dari kemampuannya untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi suatu yang bermakna atau bermanfaat.
* Permaiann stempel geometri merupakan media atau alat permainan edukatif yang berbentuk stempel yang berfungsi untuk mengenalkan konsep bentuk geometri seperti bentuk lingkaran, segi empat, persegi panjang, segitiga, belah ketupat dan trapezium dimana permainan stempel geometri ini dapat mengembangkan/meningkatkan kreativitas anak didik.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Kreativitas

Solso (2010: 38), kreativitas adalah aktivitas kognitif yang menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi.

Munandar (2010: 38) berpendapat bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Moustakas (2010: 38) menyatakan bahwa kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu.

Stempel Bentuk geometri adalah Alat permaianan edukatif yang berfungsi untuk mengenalkan pada anak tentang konsep bentuk dan dapat mengembangkan kreativitas anak

Pengembangan permainan stempel geometri terhadap perkembangan kreativitas anak.

Adapun salah satu permainan yang dapat membantu peningkatan kreativitas pada anak adalah melalui permaian stempel geometri. Melalui permainan menstempel, terjadi peroses berpikir logis, analisis, krisis dan sintesis yang membangun suatu pengetahuan baru Dan secara tidak langsung, anak akan mengalami perkembangan kreativitas.

Pengertian Alat Permainan Edukatif

Permainan stempel bentuk geometri adalah Alat permaianan edukatif yang berfungsi untuk mengenalkan pada anak tentang konsep bentuk dan dapat mengembangkan kreativitas anak

alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Mayke Sugianto (2012: 149) mengemukakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Pengertian Permainan Stempel Geometri

Permainan Stempel Geometri dalam penelitian ini adalah stempel yang berbentuk lingkaran, persegi, segi panjang, segi tiga, belah ketupat dan trapesium dimana jumlah stempel yaitu enam bentuk stempel untuk satu anak. Cara memainkan permainan stempel geometri ini yaitu:

Menyiapkan stempel geometri dan bahan lainnya yang digunakan oleh 17 orang anak, cara penggunaannya dengan menempelkan media stempel yang berbentuk tersebut pada cat warna ataupun pewarna lain (semacam teres) lalu ditempelkan pada kertas. Mengajak anak untuk berdiskusi tentang kegiatan main yang akan di lakukan, Membagi anak menjadi 3 kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 6 orang, Memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan yang telah di sediakan, Mengamati perkembangan yang terjadi pada anak selama kegiatan berlangsung, Melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang dilakukan dan memberi kesempatan pada anak untuk menceritakan pengalaman mainnya, Beres-beres.

Dari media permainan stempel geometri ini anak memiliki daya khayal/imajinasi, anak dapat menghasilkan ide sendiri, anak dapat menciptakan sesuatu berdasarkan ide sendiri, mampu mengekspresikan diri melalui permainan stempel geometri dengan kombinasi wrna, bentuk dan ukuran, mampu menciptakan kreasi yang menarik dari stempel geometri dan mampu menghargai hasil karya sendiri.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan yaitu penelitian yang memusatkan pada variabel-veriabel dan perkembangannya selama beberapa kurun waktu. Penerapan penelitian ini dilakukan oleh peneliti sendiri yang berperan sebagai guru (pengembang) yang melakukan kegiatan pengembangan.

Penelitian ini bersifat kolaboratif, di mana hasil penelitian yang dilakukan melalui bekerja sama dengan orang lain yaitu guru sebagai pendamping atau tempat peneliti untuk berkonsultasi mengenai kegiatan-kegiatan yang akan dikembangkan oleh peneliti. Dalam hal ini guru berperan untuk membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian seperti menangani anak-anak serta sebagai tempat peneliti untuk memperoleh masukan dan saran dalam memeperlancar proses penelitian yang dilaksanakan.

Subyek Penelitian

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Raudhatul Jannah Taman Baru Mataram Tahun Ajaran 2012-2013 yang berjumlah 17 orang anak sebagai subyek penelitian

Faktor yang diteliti

* 1. Faktor guru

Faktor yang diteliti dalam kegiatan ini adalah indikator kegiatan guru selama proses belajar mengajar dimana guru sebagai perencana, fasilitator, pengamat dan pemberi motivasi dengan memberikan 4 pijakan yaitu, pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan selama main, pijakan setelah main, untuk meningkatkan perkembangan sosial anak melalui permainan stempel geometri di Kelompok Bermain Raudhatul JannahTaman Baru Mataram

* 1. Faktor anak.

Faktor anak yang ditelitidalam kegiatan ini adalah indikator perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun

Indikator kinerja

Indikator kinerja digunakan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui permaianan stempel geometri yang sudah disajikan secara optimal dengan berbagai kreasi dan tahapan dalam menstempel untuk anak usia 5-6 tahun di kelompok Bermain Raudhatul Jannah Taman Baru Mataram. Indiaktor kinerja dalam penelitian ini dikatakan berhasil jika peroses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah optimal dan apabila kreativitas pada anak terus meningkat sesuai dengan tahapan pembelajaran menstempel. Adapun tahapan peningkatan yang ingin dicapai dalam penelitian ini minimal dapat mencapai kategori persentase kreatif yaitu sebanyak 75 %.

Analisis kegiatan

Pada tahap ini guru menganalisis kegiatan permainan yang sudah dilakukan dengan melihat data observasi, apakah pembelajaran yang sudah dilaksanakan dapat meningkatkan aspek perkembangan sosial anak yang mengacu pada indikator kinerja yang telah ditetapkan. Hasil dari menganalisis data yang diperoleh selanjutnya dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada tindakan selanjutnya.

Metode dan Instrumen Penelitian

Metode Pengumpulan Data

Instrument penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti dalam pengumpulan data (Sugiyono,2009: 222).

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah: (a) lembar observasi yang berisikan tentang tahap perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan menstempel, (b) Dokumentasi, rekaman hasil pelaksanaan tindakan berupa foto proses pembelajaran untuk mengembangkan kreatvitas anak melalui permainan stempel geometri.

Analisis data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, dan setelah selesai dilapangan. Dalam hal ini (Nasution dalam Sugiyono, 2009:245) menyatakan “ Analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian. Analisis data dalam penelitan kualitatif lebih difokuskan selama peroses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data.

Penelitian ini bersifat Deskriptif kualitatif dimana data hasil penelitian diperoleh dari observasi atau pengamatan. Data yang diperoleh dapat berkembang dengan baik sesuai dengan indikator perkembangan sosial yang digunakan dalam penelitian ini persentase yang ingin dicapai adalah 75%. Data-data yang diperoleh tersebut kemudian dianalisis dengan perhitungan:



Keterangan:

NA : Nilai akhir

SA : Total skor individu

SMI : Skor maksimal

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Rekapitulasi Peningkatan kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada

Tahapan Pengembangan I, II

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Anak | Nilai Akhir (NA) | | |
| Tahap  I | Tahap  II | Peningkatan |
| 1. | Ari | 68,75 | 87,5 | 18,75 |
| 2. | Gandi | 62,5 | 81,25 | 18,75 |
| 3. | Wanda | 68,75 | 75 | 6,25 |
| 4. | Dewi | 50 | 68,75 | 18,75 |
| 5. | Zikril | 75 | 87,5 | 12,5 |
| 6. | Aulia | 68,75 | 87,5 | 18,75 |
| 7. | Ziyad | 62,5 | 75 | -12,5 |
| 8. | Fikri | 68,75 | 81,25 | 12,5 |
| 9. | Faqih | 62,5 | 87,5 | 25 |
| 10. | Fathin | 56,25 | 87,5 | 31,25 |
| 11. | Ilmi | 50 | 62,5 | 12,5 |
| 12. | Aulia Ilahi | 50 | 50 | 0 |
| 13 | Arif | 68,75 | 87,5 | 18,75 |
| 14. | Alan | 50 | 75 | 25 |
| 15 | Rizkiya | 62,5 | 75 | 12,5 |
| 16. | Salwa | 68,75 | 87,5 | 18,75 |
| 17 | Rifqi | 50 | 75 | 25 |
| Jumlah | | 105,25 | 1293,75 | 287,5 |
| Nilai Rata-Rata | | 62,13% | 76,10% | 16,19% |

Dengan membandingkan hasil pada pengembangan I, pengembangan dan II menunjukkan telah terjadi peningkatan hasil, baik dari hasil persentase rata-rata anak maupun persentase aktivitas guru. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi kegiatan guru pada proses pembelajaran pada kegiatan permainan stempel geometri meningkat dari 62,13% pada pengembangan I menjadi 76,10% pada pengembangan II. Dengan kata lain bahwa pelaksanaan kegiatan yang dilakukan guru menunjukkan perkembangan yang signifikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian yang berjudul peningkatan kreativitas anak melalui permainan stempel geometri anak usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Raudhatul Jannah Taman Baru Mataram Tahun Ajaran 2012/2013 maka dapat ditarik kesimpulan.

Semua hal yang terdapat dalam permainan stempel geometri yang diberikan guru akan membawa anak dalam mengembangkan kreatifitasnya, mengarahkan, atau berdampak baik bahkan dapat menjadi salah satu cara yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan kreatifitas anak dan kepada apa yang akan dikerjakan anak. Satu hal yang dipelajari anak pada permainan stempel geometri ini ialah mengetahui peningkatan kreatifitas yang akan memungkinkan manusia menjadi berkualitas dan survive dalam hidupnya.

Guru harus memperhatikan langkah-langkah dalam meningkatkan kreativitas melalui permainan stempel geometri agar perkembangan anak dapat meningkat secara optimal yaitu: 1) Guru harus mengelola lingkungan main dengan menyiapkan bahan-bahan yang mendukung kreativitas anak, 2) guru harus menata dan mengatur alat atau bahan main agar tidak mengganggu teman yang lainnya, 3) guru harus menyipakan tempat yang lumayan luas sehingga anak lebih leluasa bergerak dan berekspresi, 4) guru harus bisa merangsang kreativitas anak sehingga dapat menciptakan suatu karya, 5) guru harus memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan yang telah disediakan, 6) guru harus mengamati perkembangan yang terjadi pada anak selama kegiatan berlangsung, 7) guru harus melakukan recalling atau pengulangan kembali tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan memberikan kesempatan pada untuk menceritakan pengalaman mainnya.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahap pengembangan yaitu tahap pengembangan I dan tahap pengembangan II di mana, pada tahap pengembangan I diperoleh hasil analisa data sebesar 62,13%, data ini hasil dari analisis dengan nilai rata-rata anak. Hal ini belum menunjukkan tingkat perkembangan baik, karena masih di bawah nilai rata-rata atau belum mencapai indikator kinerja sebesar 75%.

Adapun pada tahap pengembangan II diperoleh hasil analisa data sebesar 76,10%, data ini hasil dari analisis dengan nilai rata-rata anak. Hal ini sudah menunjukkan tingkat perkembangan baik, karena sudah diatas nilai rata-rata atau sudah mencapai indikator kinerja sebesar 75%. Perkembangan dapat berubah-ubah disebabkan karena kekurangan pada proses pembelajaran yang terjadi pada tahap perkembangan I dan telah diperbaiki pada tahap perkembangan II, sehingga pelaksanaannya dapat berjalan dengan sangat baik.

Untuk menjawab permasalahan dalam BAB I yang berbunyi bagaimana permainan stempel geometri dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di kelompok bermain Raudhatul Jannah Taman Baru Mataram tahun ajaran 2012/ 2013. Maka dapat diperoleh jawaban bahwa permainan stempel geometri di kelompok bermain Raudhatul Jannah Taman Baru Mataram tahun ajaran 2012/ 2013 dapat meningkatakan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

1. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian di atas, maka disarankan:

1. Guru dapat menggunakan alat permainan stempel geometri sebagai alat permainan dalam meningkatkan kreativitas anak. Namun guru harus memperhatikan penyediaan alat dan bahan stempel yang aman dan tidak berbahaya serta memilih macam-macam warna yang bervariasi untuk menarik minat anak dalam menstempel, agar kegiatan menstempel dapat diberikan kepada anak sebagai kegiatan bermain sambil belajar untuk meningkatkan kreativitas anak dan pengembangan aspek lainnya.
2. Lembaga pendidikan baik formal dan non formal sebaiknya menggunakan alat permainan stempel geometri yang diberikan pada anak dalam pembelajaran sebagai media permainan yang menyenangkan untuk anak.

DAFTAR PUSTAKA

Adhipura . *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya.* Jakarta: Bumi Aksara.

Al-Azizy, Suciaty. 2010. *Ragam latihan Khusus: Asah Ketajaman Otak Kanan Anak plus Melejitkan Daya Ingatannya*. Jogjakarta: Diva Presss.

Barnawi. 2010. *Format PAUD:* *Konsep dan Karakteristik dan Implementasi* . Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Bean, Reynold, Ed.M. 2012. *Cara Mengembangkan Kreativitas Anak:* Binarupa Aksara.

Depdiknas. (2004) . *Kurikulum Tk dan Ra Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dinas Desmen

Guilford. 2010. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya.* Jakarta: Bumi Aksara.

Mattil. 1965. *Pendidikan Seni Rupa/Kerajinan Tangan.* Jakarta: Universitas Terbuka.

May. 1980. *Cara Mengembangkan Kreativitas Anak*: Binarupa Aksara.

Munandar . 2010. *Perkembangan Anak Usia Dini*: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: Bumi Aksara.

Nurkencana, Wayan, Sunartana. 1990. *Evaluasi Hasil Belajar,* Singaraja : Usaha Nasional Surabaya-Indonesia

Rohayah, Siti dan Erni Kurniati. 2011. *Agar Anak Senang Belajar Matematika*. Yogyakarta: Pustaka Zeedny.

Semiawan. 2006. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indek

Solso. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indek

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Cv Alfabeta. Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indek.

Supriadai. 1994. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indek

Susanto, Ahmad, M.pd. 2010. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wiyani, Novan Ardy dan Barnawi. 2010. Format PAUD : *Konsep dan Karaktristik & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media

<http://okupasiterapijogja.wordpress.com/tag/stempel-bentuk/03/april/2012>.

<http://pondokedukatif.com/k-060_stempel.shtml/03/april/2012>.

http://wikipediaorg/wiki/geometri/20/september/2012.