

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Perkembangan teknologi dan informasi pada saat ini tidak dipungkiri merupakan buah dari berpikir manusia. Manusia yang diberi akal, budi, dan karsa menciptakan perubahan-perubahan terhadap pengetahuan yang ada dan mengimplementasikannya untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Namun kenyataannya tidak semua orang memanfaatkan atau menggunakan bahkan tidak mengetahui kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki. Jadi hanya orang-orang tertentu yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dan professional yang dapat mengembangkan proses pemikiran kreatifnya untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi orang banyak seperti perkembangan teknologi dan informasi yang dapat memecahkan permasalahan yang ada.<sup>1</sup>

Jadi kemampuan berpikir kreatif manusia juga didorong keinginan untuk hidup yang lebih baik dan sejahtera di tengah kondisi lingkungan yang semakin terbatas. Sumber daya alam yang semakin berkurang, jumlah penduduk yang semakin bertambah dan kompleksitas masalah sosial merupakan tantangan untuk lebih kreatif menyiasatinya.

Pada dasarnya setiap anak telah memiliki potensi kreatif, hanya saja dalam masa kehidupannya ada anak yang berkembang baik kreativitasnya

---

<sup>1</sup> Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010)

dan ada pula anak yang mengalami hambatan dan kehilangan potensi kreatif mereka. Terhambat atau meningkatnya suatu perkembangan, khususnya perkembangan kreativitas dapat terjadi pada setiap anak. Hal tersebut mengisyaratkan bahwasannya perkembangan kreativitas anak akan selalu dipengaruhi oleh banyak faktor baik yang berasal dalam diri anak maupun yang berasal dari lingkungan anak yang akan berdampak pada perkembangan kreativitas anak selanjutnya.

Perubahan perilaku pada siswa dalam konteks pengajaran jelas merupakan produk dan usaha guru melalui kegiatan mengajar. Hal ini dapat dipahami karena mengajar merupakan suatu aktivitas khusus yang dilakukan guru untuk menolong dan membimbing anak didik memperoleh perubahan dan pengembangan *skill* (keterampilan), *attitude* (sikap), *appreciation* (penghargaan) dan *knowledge* (pengetahuan).

Masa kanak-kanak merupakan masa yang sangat kritis dimana intervensi pendidik mutlak diperlukan. Setiap anak memiliki bakat kreatif yang dapat mengembangkan kreativitas pendidikan dan harus dipupuk sejak usia dini. Jika kreativitas anak tidak dirangsang, maka bakat tersebut tidak akan berkembang secara optimal dan kreativitas yang terpendam tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal. Sebagaimana telah dijelaskan di dalam Alqur'an QS. An Nahl (16) : 78 sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ  
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

“Dan tanpa disadari Allah mengeluarkan kamu dari kandungan ibumu dan memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati untuk bersyukur.”<sup>2</sup>

Dalam surat di atas, fokusnya adalah pada kemampuan manusia: akal (persepsi), indera, dan hati nurani (pikiran). Ketiga faktor tersebut mempengaruhi keterampilan (psikomotor) seorang anak, sehingga pada usia prasekolah, atau prasekolah, ketiga keterampilan ini perlu dikembangkan secara seimbang. Seseorang berkembang secara tidak normal ketika ketiga elemen ini tidak seimbang. Merujuk pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1 disebutkan: sejak lahir. Mencapai usia lanjut dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental sehingga anak siap untuk pendidikan kejenjang berikutnya<sup>3</sup>.

Oleh karena itu, media secara umum dipahami sebagai perantara yang mampu menyampaikan konten atau informasi yang perlu ditransmisikan dari satu orang ke orang lain. Menurut teori Guilford, ada beberapa indikator untuk mengukur keberhasilan perkembangan kreatif anak usia dini. (1) kemampuan anak untuk

<sup>2</sup> Alqur'an QS. An Nahl (16) : 78

<sup>3</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1

menghasilkan ide-ide baru, (2) ide-ide baru atau produk baru, dan (3) kombinasi baru berdasarkan apa. sudah diketahui, (4) menunjukkan sikap mandiri.<sup>4</sup>

Dengan demikian guru memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan kreativitas anak beberapa strategi dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan kreativitas akan tetapi strategi yang dipilih oleh guru harus tepat dalam penerapannya. Karena satrategi merupakan hal penting dalam proses pembelajaran guna mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak dalam hal penggunaan strategi guru harus dapat menguasai strategi yang akan digunakan karena menentukan pencapaian perkembangan. Banyak strategi yang bisa digunakan oleh guru dalam proses pembelajarn untuk menentukan keberhasilan anak, maka dalam pengembangan kreativitas ini guru tidak hanya satu atau dua saja dalam menggunakan strategi tetapi beberapa strategi yang bisa digunakan oleh seorang guru dalam mengembangkan kemampuannya.

Upaya guru membimbing kreatifitas Anak adalah sebagai berikut: 1) Buatlah anak terlibat dalam brainstorming .Brainstorming adalah suatu teknik dimana anak diajak terlibat untuk memunculkan ide-ide kreatif yang barudalam sebuah kelompok, menyoroti ide-ide orang lain, dan mengatakan secara praktis apapun yang muncul pikiran; 2) Sediakan lingkungan yang menstimulasi kreativitas anak; 3) Jangan

---

<sup>4</sup> Fakhriyani, Diana Vidya. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Madura: Universitas Islam Madura. Vol.4 No.2

mengontrol secara berlebihan; 4) Doronglah motivasi internal; 5) Kenalkan anak dengan hasil karya yang unik.<sup>5</sup>

Membimbing yang dimaksudkan dalam kebijakan di atas adalah salah satu bentuk upaya yang dilakukan oleh guru dalam membimbing, mengasuh, dan memberikan berbagai stimulasi yang berguna untuk membantu mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak dalam lima aspek bidang pengembangan anak usia dini yang meliputi perkembangan nilai-nilai moral dan agama, bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional, kognitif, dan kreativitas sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak.

Upaya Guru yang dapat digunakan untuk mendukung pengembangan kreativitas pada anak usia dini dapat dilakukan melalui karyawisata, imajinasi, eksplorasi, eksperimentasi. menawarkan anak-anak kesempatan untuk menciptakan karya yang sesuai dengan imajinasi mereka.<sup>6</sup>

Guru memiliki peran yang sangat strategis, terutama dalam membentuk kepribadian bangsa dan mengembangkan potensi kreatif siswa. Anak kreatif juga membutuhkan guru yang kreatif, guru yang kreatif dapat didekati dengan sikap guru yang mampu menggunakan banyak pendekatan dan variasi dalam proses perkembangann. Guru yang mengomunikasikan proses pembelajaran harus memiliki strategi-strategi yang perlu dikembangkan pada anak untuk mengungkapkan ide,

---

<sup>5</sup> Santrock. 2007. Perkembangan Anak. Erlangga: Gelora Aksara Pratama. Hlm. 343

<sup>6</sup> Mulyasa .2013 . strategi yang digunakan dalam mengemvangankreativitas anak usia dini,..hal103

gagasan, pemikiran, dan pendapat yang dituangkan ke dalam karya. Dapat meningkatkan kreativitas anak melalui imajinasi, dan permainan.

Dalam teori mulyati , guru memiliki kedudukan yang sangat penting dalam karir pendidikan.<sup>7</sup>Guru harus dapat menggunakan strategi yang tepat dalam penerapannya agar berhasil dalam proses belajar mengajar, khususnya di bidang pengembangan keterampilan anak usia dini. Strategi adalah bagian dari proses pendidikan yang harus dikuasai guru untuk mengembangkan keterampilan anak-anaknya. Selain itu, strategi merupakan bagian yang sangat penting dalam pendidikan dan memegang peranan kunci dalam menentukan keberhasilan, sehingga strategi dapat bekerja secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Jika guru dapat menggunakan Indikator yang tepat dan mengembangkan berbagai hal, siswa atau anak prasekolah dapat mengembangkan keterampilan kreatif dan menggunakannya sebagai alat pendeteksi bakat anak. Jika kreativitas anak tidak dikembangkan, mereka akan kurang kreatif dan kurang berfikir global. Oleh karena itu, guru memegang peranan penting dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam konteks sekolah. Masa kanak-kanak adalah masa keemasan atau golden age, masa perhatian yang besar terhadap tumbuh kembang anak. Memilih permainan yang cocok

---

<sup>7</sup> Mulyati. (2013). Meningkatkan Kreativitas Pada Anak. *Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan*. Vol 2 No. 2. Hlm. 125.

dan baik dapat merangsang tumbuh kembang anak, salah satunya untuk mengembangkan kreativitas anak.

Dalam sebuah penelitian, Munandar menemukan bahwa karakteristik anak ideal menurut orang tua dan guru tidak mencerminkan siswa yang kreatif. Menurut guru, siswa yang ideal adalah siswa yang sehat, sopan, memiliki ingatan yang baik, rajin dan melakukan tugasnya dengan baik.<sup>8</sup>Kita jauh dari ciri-ciri anak kreatif yang sering memiliki ide sendiri untuk dikerjakan dan memperkaya tugasnya

Dengan kreativitas akan memunculkan adaptasi pribadi dan sosial yang baik. Berdasarkan teori di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pengembangan kreativitas merupakan bagian integral dari sebagian besar program untuk anak-anak berbakat. Dilihat dari program atau tujuan pembelajaran siswa, kreativitas sering dipandang sebagai prioritas, kreativitas yang memungkinkan adanya eksplorasi baru di bidang tertentu. Kreativitas sangat penting dalam kehidupan saat ini. Untuk itu diperlukan strategi guru untuk mengembangkan kreativitas anak karena kreativitas merupakan kemampuan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Kreativitas tidak muncul pada anak yang tidak memiliki motivasi, rasa ingin tahu dan imajinasi yang tinggi.

Menurut Rogers (dalam Munandar, 2005: 12) bahwa pada setiap anak terdapat kecenderungan atau kebutuhan untuk menyadari potensi dirinya, realisasi diri,

---

<sup>8</sup>Utami, M. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta Grasindo.

kebutuhan untuk tumbuh dan dewasa, kebutuhan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan seorang anak.<sup>9</sup>

Anak kreatif memiliki rasa ingin tahu, minat yang luas, minat dan aktivitas yang kreatif. Anak-anak kreatif cukup mandiri dan berbakat, dan percaya diri. Mereka lebih berani mengambil risiko dibandingkan anak-anak pada umumnya. Lakukan sesuatu yang berarti bagi mereka dan abaikan kritik atau cemoohan dari orang lain. Mereka juga tidak takut untuk membuat kesalahan dan menyuarakan pendapat mereka bahkan ketika orang lain tidak setuju. Berani tampil beda, menonjol, terkejut, percaya diri, ulet, bekerja keras dan tidak cepat putus asa untuk mencapai cita-cita.

Wahyudin, 2010: 2). Kreativitas anak pada hakekatnya adalah bentuk imajinasi untuk melakukan sesuatu secara kreatif. Peningkatan kreativitas anak dapat dirangsang melalui bermain, bermain akan memudahkan proses stimulasi kreativitas anak.<sup>10</sup> Hal ini sangat sesuai dengan karakteristik anak, yang menggunakan setiap inderanya untuk menyadari esensi dari pengalaman baru. Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh seorang anak, semakin kreatif hasil yang dicapai seorang anak. Sambil bermain diharapkan kreativitas anak meningkat dan meningkat.

Hasil observasi pertama ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak Di Tk Kartini Desa Brabowan Kecamatan Gayam Kabupaten Bojonegoro kreatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Antara lain, ini diterjemahkan ke dalam kreativitas

---

<sup>9</sup> Munandar, Utami. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta : Asdi Mahasatya

<sup>10</sup> Wahyudin , 2010 hakikat kreativitas anak usia dini ,...hal 2



anak. Anak tampak dapat melakukan aktivitas apapun berdasarkan contoh yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kualitatif dengan judul : **UPAYA GURU MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI PADA USIA 4 – 5 TAHUN DI TK KARTINI DESA BRABOWAN KECAMATAN GAYAM KABUPATEN BOJONEGORO.**

#### **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat penulis kemukakan permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana kreativitas anak usia dini Di Taman kanak -kanak Kartini Desa Brabowan Kecamatan Gayam Kabupaten Bojonegoro ?
2. Apa saja faktor pendukung dan Penghambat dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini Di Taman kanak -kanak Kartini Desa Brabowan Kab Bojonegoro ?

#### **C. TUJUAN MASALAH**

Tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui tingkat kreativitas anak usia dini Di Taman kanak -kanak Kartini Desa Brabowan Kecamatan Gayam Kabupaten Bojonegoro

2. Mengetahui apa saja faktor pendukung dan yang Penghambat kreativitas Anak Usia Dini Di Taman kanak -kanak Kartini Desa Brabowan Kecamatan Gayam Kabupaten Bojonegoro

#### **D. MANFAAT PENELITIAN**

Ada beberapa Manfaat yang dapat di petik dari penelitian ini antara lain:

1. Keuntungan teoritis
  - a. Penulis menambah wawasan tentang tingkat kreativitas pada anak usia dini khususnya di Taman kanak -kanak Kartini Kabupaten Bojonegoro Kecamatan Gayam Desa Bravowan.
  - b. Lebih mendalam dan lebih komprehensif sebagai sumber penelitian yang merangsang bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang ruang lingkup dan isi masalah yang terkait dengan kreativitas dalam pendidikan anak usia dini di Indonesia.
2. Aplikasi Praktis Hasil penelitian ini harus bermanfaat untuk aplikasi berikut.
  - a. Untuk siswa: Dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan kreatif dalam belajar.
  - b. Untuk Guru: Meningkatkan metode pembelajaran yang dipimpin guru sambil mengembangkan keterampilan kreatif.
  - c. Bagi sekolah: Memberikan informasi kepada sekolah sebagai bahan refleksi untuk mengembangkan kreativitas anak

## **E. RUANG LINGKUP PENELITIAN**

Penelitian ini berjudul “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Pada Usia 4 – 5 Tk Kartini Desa Brabowan Kecamatan Gayam Kabupaten Bojonegoro. Supaya pembahasan penelitian ini adapun ruang lingkup yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana upaya guru dalam merencanakan sebuah kreativitas anak di Taman kanak -kanak Kartini Desa Brabowan Kecamatan Gayam Kabupaten Bojonegoro.
2. Faktor pendukung dan penghambat dalam kreativitas Anak Usia Dini Di Taman kanak -kanak Kartini Desa Brabowan Kecamatan Gayam Kabupaten Bojonegoro.

## **F. SISTEMATIKA PEMBAHASAN**

Untuk memberikan gambaran secara rinci tentang skripsi ini, maka sangatlah perlu dipaparkan pembahasan yang di pakai. Pembahasan dalam skripsi ini terdiri dari 5 ( lima ) bab.

- a. BAB I pendahuluan memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, kegunaan penelitian atau manfaat penelitian, definisi operasional, arisinalitas penelitian, sistematika penelitian.
- b. BAB II kajian teori merupakan kajian teoritis yang berisi tentang teori upaya guru dalam meningkatkan kreativitas anak.

- c. BAB III metode penelitian merupakan pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran penelitian, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, tekni analisis data, dan pengecekan keabsahan data.
- d. BAB IV pada bab ini tentang paparan data dan temuan penelitian yang merupakan ber isi tentang profil sekolahan, sejarah sekolahan, visi dan misi sekolah dan analisis data.
- e. BAB V merupakan Pembahasan Temuan peneliti.
- f. BAB VI Merupakan penutup yang meliputi Kesimpulan, saran – saran, penutup, daftar pustaka dan lampiran – lampiran.

#### **G. PENELITIAN TERDAHULU**

Berdasarkan penelusuran terhadap penelitian yang telah ada ditemukan beberapa karya ilmiah terdahulu yang sejalur dengan tema kajian penelitian ini. Berikut beberapa hasil penelusuran tentang penelitian yang berkaitan dengan tema penelitian ini.

**Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti, Tahun, Judul Penelitian	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan

1.	Rahmawati, upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan mewarnai di tk pertiwi 1, 2019 .	Kualitatif	Variabel pertama dari peneliti ini sama Meningkatkan kreatifitas	Variabel peneliti ini lebih dari satu, semesntara variabel oeneliti ada satu .
2.	Hazlina fauziah, upaya meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain balok di ra. Nurul hasanah jl.andansari kel.terjun medan marelan t.a.2017/2018	Penelitian tindakan kelas	Sama – sama meneliti tantang Meningkatkan kreatifitas.	Dalam peneliti ini terdapat dua variabel yaitu menunngkatkan kreativitas dan Melalui kegiatan bermain balok
3.	Febrina dwi maryati, meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode proyek di ra cendikia al madani ngambur pesisir barat, 2017	Kualitatif	Variabel pertama pada peneliti ini sama dengan peneliti yaitu Meningkatkan kratifitas	Terdapat variabel ke dua dalam peneliti ini yaitu Metode proyek, sedangkan peneliti ada satu variabel.
4.	Kori makulua, Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Kota Pontianak, 2015	Penelitian tindakan kelas	Sama – sama meneliti Upaya guru dalam meningkatkan kreativitas anak	Lokais penelitian
5.	Chamdanah, upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui aktivitas menggambar pada peserta didik kelompok b di ra nurul ulum tambakaji ngaliyan semarang tahun ajaran 2017/2018	Penelitian tindakan kelas	Variabel pertama sama meneliti tentang Meningkatkan kreativitas	Variabel kedua meneliti ntentang Melalui aktivitas menggambar, peneliti terdapat satu variabel

6.	Anis mudawamah, upaya guru dalam mengembangkan kreativitas belajar pendidikan anak usia dini az-zahrah 2 palembang, 2019	Penelitian tindakan kelas	Variabel sama meneliti Upaya guru dalam meningkatkan kreativitas anak	Lokasi penelitian
7.	Yayu rahayu, yeni heryani, upaya guru mengembangkan kreativitas anak pra sekolah melalui media playdough dikelompok b kober miftahul falah	Penelitian tindakan kelas	Upaya guru dalam meningkatkan kreativitas anak	Melalui media playdog
8.	Ririn dwi kusumastuti, upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini (Studi Kasus di TK Muslimat NU 001 Ponorogo), 2019	Penelitian tindakan kelas	Terdapat satu vartabel yaitu sama – sama meneliti tentang Upaya guru dalam meningkatkan kreativitas anak	Lokasi penelitian, metode pengumpulan data

## H. DEFINISI OPERASIONAL

Menurut Sugiyono (2012), definisi operasional adalah penetapan struktur atau sifat yang akan dipelajari sehingga menjadi variabel yang terukur.<sup>11</sup> Definisi operasional menjelaskan cara tertentu di mana struktur dipelajari dan dimanipulasi, sehingga memungkinkan peneliti lain untuk mereproduksi pengukuran dengan cara yang sama atau untuk mengembangkan cara yang lebih baik untuk mengukur

<sup>11</sup> Sugiono. (2012). *Definisi operasional*, ... Bandung: Alfabeta.

struktur. Dari sini kita dapat menyimpulkan bahwa operasi adalah definisi berdasarkan sifat-sifat variabel yang diamati. Operasi mencakup hal-hal penelitian penting yang memerlukan penjelasan. Operasional bersifat spesifik, rinci, tetap, tidak ambigu, dan menggambarkan karakteristik variabel penelitian dan apa yang dianggap penting. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah tabel operasional dari konsep yang diteliti.

#### A. Kreativitas anak

Kreativitas Anak Kreativitas mencakup seluruh potensi manusia dan secara filosofis dapat diidentikkan dengan proses menemukan jati diri seseorang. Oleh karena itu, semua ekspresi manusia harus menemukan jati dirinya dengan menjadi dirinya sendiri dan bukan orang lain. indikator dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini adalah :

- a). Anak-anak bersedia mengambil risiko dan mencoba hal-hal baru dan sulit untuk berperilaku berbeda
- b) Anak-anak memiliki selera humor yang tinggi dalam situasi sehari-hari
- c) Anak ingin berada dalam posisi tetap, terbuka, terbuka dan bebas berbicara.
- d) Anak-anak tidak positif. Dengan kata lain, lakukan hal-hal dengan cara Anda sendiri.
- e) Anak mengekspresikan imajinasinya secara verbal, misalnya dengan mengarang kata-kata lucu atau cerita imajinatif.
- f) Anak memiliki minat yang luas, rasa ingin tahu dan suka bertanya
- g) Anak-anak bertindak secara mandiri dan menjadi motivasi diri.

#### B. ANAK USIA DINI

Association for Early Childhood Education (NAEYC) mencakup kelompok orang yang berusia 0 sampai 8 tahun. Anak usia dini merupakan sekelompok orang yang sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Kreativitas dalam memecahkan masalah dengan menggunakan ide-ide, ide-ide yang tidak biasa atau tidak biasa, atau menerapkan pengetahuan dan pengalaman baru. unjukkan inisiatif dalam memilih game Mampu mengetahui masalah sehari-hari, mampu menyelesaikannya, dan bertindak kreatif Secara kreatif memecahkan masalah sehari-hari Dapat memecahkan masalah sederhana dengan bantuan orang dewasa lanjutkan sampai akhir , Mengenal hal-hal di sekitar Anda (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, properti, suara, tekstur, fungsi, dll.). Komunikasikan hal-hal yang familiar (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, tekstur, suara, tekstur, fungsi, dll) di sekitar Anda melalui berbagai karya.



UNUGIRI