

KONSTRUKTIVISME JEAN PIAGET DALAM TEORI BERMAIN, SUATU PEMBELAJARAN SENI PADA ANAK

Dr. Daulat Saragi, M.Hum.
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan
e-mail : saragios@yahoo.co.id

Abstrak

Bermain adalah dunia anak-anak, dengan bermain mereka menemukan jati dirinya. Pendidikan Seni pada usia anak-anak masih dalam tataran bermain. Anak harus dibebaskan untuk mengekspresikan emosinya secara spontanitas terhadap sesuatu yang ia ketehui melalui inteleknya. Peran guru harus menjadi pembimbing yang menolong anak untuk berani berekspresi dan mendapatkan kepercayaan diri untuk mengungkapkan kreativitasnya tanpa ragu. Tulisan ini ingin menganalisis teori konstruktivisme dalam hubungannya dengan teori bermain dalam pembelajaran seni pada anak, dan bertujuan untuk menjelaskan secara rinci hakikat bermain bagi anak dan hakikat belajar kesenian bagi anak. Karya seni anak bukanlah hasil akhir dari sesuatu yang dilakukan melainkan lebih menitikberatkan pada proses sesuatu itu dilakukan. Gambar binatang bukanlah hasil akhir, melainkan proses menggambar binatang yang sesuai dengan tangkapan emosinya, dan pengalamannya tentang binatang atau objek lainnya, itulah dunia anak-anak berkesenian.

Kata kunci : Konstruksivisme, Jean Pieget, Teori bermain, Pembelajar seni pada anak

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Lingkungan adalah model utama pada dunia anak untuk mengungkapkan ekspresinya. Sosok yang pertama sekali ditiru anak adalah orang tuanya, kemudian gurunya dan terakhir adalah alam disekitarnya, termasuk televisi yang sesuai dengan tangkapan inteleknya atau nalar anak tentang segala pengalaman itu. Pengalaman itulah yang diekspresikan anak, apakah itu berupa coretan (gambar), teriakan (nyanyian), maupun gerakan (tarian).

Munculnya pengertian organismik, yang menunjukkan adanya faktor “tersembunyi” pada anak sendiri, membuka pula pandangan mengenai pentingnya perbedaan-perbedaan anak yang masih perlu dipertimbangkan dalam setiap usaha perkembangan anak (Gunarsa, 2012:204). Faktor tersembunyi itulah memungkinkan anak berbeda dalam

mengekspresikan pengetahuannya dalam bentuk karya seni dengan anak lainnya.

Teori Jean Piaget menjelaskan bagaimana proses pengetahuan seseorang dalam teori perkembangan intelektual sehingga anak mampu beradaptasi dan mengorganisasi lingkungan sekitar. Piaget sendiri menyatakan bahwa teori pengetahuan itu pada dasarnya adalah teori adaptasi ke dalam suatu realitas, seperti organisme beradaptasi ke dalam lingkungannya (Suparno, 1997:30).

Menurut Piaget terjadi suatu tahapan untuk menjelaskan proses seseorang mencapai pengertian, pikiran anak mempunyai struktur atau skemata yang selalu berubah untuk beradaptasi dan mengkoordinasi dengan alam sekitarnya. Skemata bukanlah benda nyata yang dapat dilihat, melainkan suatu rangkaian proses dalam sistem kesadaran orang, maka

skemata adalah hasil kesimpulan atau bentuk mental intelek, kreativitas dan kemampuan dan naluri anak untuk menerjemahkan alam disekitarnya menjadi kesan-kesan yang dapat bercerita kembali pada waktunya. Coretan anak, lukisan anak, adalah bentuk kesan-kesan yang dilihatnya, yang ditangkap bukan saja oleh matanya, tetapi yang ditangkap oleh intelegnya, dan oleh hatinya, dan juga emosinya. Popo Iskandar (2000:3) menjelaskan bahwa gambar anak adalah hasil kerja yang senantiasa menarik, spontanisitasnya yang segar, pandangan yang orisinal, bahkan “*surprising*”, antusias yang mengasikkan. Sudah saatnya para pendidik mengajarkan seni pada anak dengan kebebasan berekspresi.

1.2 Permasalahan

Pendidikan seni bagi anak sangat berbeda pendekatannya dengan remaja apalagi dewasa. Guru sering tidak memiliki pendekatan pembelajaran yang benar untuk mengajarkan pendidikan seni, apakah itu seni rupa (menggambar), menari dan juga menyanyi. Penyampaian pembelajaran Seni hanya disampaikan dengan metode pendekatan ceramah, memberi contoh dan membantu, tanpa skema atau konstruksi. Anak sering disuguhkan (lomba) mewarnai, dimana pola yang akan diwarnai sudah disediakan. Tanpa disadari kita sudah memasung kebebasan anak berekspresi.

1.3. Ruang lingkup

Ruang lingkup tulisan ini berhubungan dengan metode pendekatan pembelajaran

pendidikan seni bagi anak. Anak harus dibebaskan bermain sesuai dengan nalurinya sesuai anak, bermain adalah dunia anak. Pendidikan seni bagi anak harus dibebaskan dari pengandaian-pengandaian, sehingga sesuatu yang diekspresikannya adalah murni hasil daripada bermain sesuai dengan tangkapan intelegnya tentang segala sesuatu pengalaman yang pernah diperoleh anak.

Sejauh mana teori Konstruktivisme mampu membangun kreativitas anak bermain, sehingga pembelajaran seni merupakan pelajaran yang menyenangkan dan mengedepankan kebebasan dan kejujuran.

2. Metode Penulisan

Metode dalam penulisan ini adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan logika berpikir induktif dan deduktif. Metode pembelajaran pendidikan seni pada anak dipaparkan sampai kepada detailnya agar segala sesuatu aspek teori bermain dengan pendekatan konstruktivisme dijelaskan satu persatu mulai dari cara proses seseorang mencapai pengertian hingga mengungkapkan ekspresinya. Penarikan kesimpulan dimulai dari penjelasan secara umum hingga secara khusus (deduktif), demikian sebaliknya (induktif).

3. Teori bermain pada anak

Sebagaimana tubuh kita mempunyai struktur tertentu agar dapat berfungsi, pikiran kita juga mempunyai struktur yang disebut skema atau skemata (jamak). Skema adalah suatu struktur mental atau kognitif yang

dengannya seseorang secara intelektual beradaptasi dan mengkoordinasi lingkungan sekitarnya (Suparno, 1997:30). Skemata seseorang dibentuk dengan pengalaman sepanjang waktu, sehingga mampu menunjukkan taraf pengertian dan pengetahuan seseorang tentang dunia sekitarnya. Karena skema adalah suatu konstruksi, maka bukan tiruan dari dunia kenyataan yang ada.

Konstruksi yang dibangun anak dari pengalamannya akan menjadi aktivitas suatu permainan yang harus dilakukan dengan sungguh. Kesungguhan berekspresi menjadi syarat suatu sifat anak-anak. Jikalau ia tidak sungguh, berarti ia hanya bermain-main dalam permainan itu. Permainan jangan dipersungguh, supaya hakikat permainan itu tidak menjadi main-main. Anak-anak tidak bisa dipaksa bermain-main, karena ia memiliki naluri untuk itu. Demikian juga tidak akan bisa kalau anak dipaksa untuk tidak bermain-main.

Bermain-main adalah alamiah dilakukan anak, ia akan meniru atau mengkonstruksi apa yang dilihat, didengar dan diketahuinya, dan ia akan mulai mencoret apa saja, seperti tanah, kertas, dinding untuk menampung ekspresi dari jiwanya akan apa yang diketahuinya. Anak pada usia 4-6 tahun yang belum cukup memiliki kontrol motorik mulai dengan membuat goresan-goresan yang mungkin kelihatan acak, tapi yang paling penting bagi mereka adalah penjelajahan (Beal dan Miller, 2003:53). Sejalan dengan bertambahnya usia anak, mereka mulai membuat goresan-goresan yang

membutuhkan ukuran kontrol seperti garis-garis vertikal, horizontal, spiral dan zigzag semua sintaksis yang merupakan karakteristik anak-anak yang masih kecil. Seiring dengan bertumbuhnya anak mereka mulai menggambar citra-citra yang lebih terkontrol, karena mereka sudah mampu mengkonstruksi apa yang menjadi pengalamannya yang diungkapkan lewat coretan-coretan bermakna.

4. Logika Anak dari Tangkapan Indrawinya

Harold Titus menegaskan "*Play is the art of the child, and art is the play of the adult*" (Permainan adalah seni dari kanak-kanak, dan seni adalah permainan dari orang dewasa). Suatu hal kebodohan kalau seorang dewasa bermain-main dalam pekerjaannya, dan menjadi hal yang tidak terpuji jikalau anak tidak mau bermain-main dalam kesehariannya. Tema dan objek-objek dalam lukisan anak adalah realita dari tangkapan mata dan telinganya, tangkapan kedua indra ini diramu dengan inteleginya, sehingga apa yang digambarkan anak-anak adalah benar seperti apa dalam benaknya.

Friedrich Schiller dan Herbert Spencer dalam teori seni-nya *Play Theori* mengemukakan, "asal mula seni adalah dorongan batin untuk bermain-main (*play impulse*) yang ada dalam diri seseorang". Seni merupakan semacam permainan menyeimbangkan segenap kemampuan mental manusia berhubung dengan adanya kelebihan energi yang harus dikeluarkan. Skemata digunakan untuk memproses dan

mengidentifikasi rangsangan yang datang. Sifatnya selalu berubah dan berkembang seiring dengan perkembangan usia dan pengalaman si anak.

Menurut Durkheim, sistem gambaran yang pertama digunakan manusia untuk menggambarkan dunia dan dirinya sendiri berasal dari religi dan naluri bermain. Dari kedua pendapat ini antara tuntutan religi dan adanya naluri bermain dan dihubungkan dengan teori mimesis Plato maka lahirnya karya seni sebagai hasil ekspresi akan ide-ide dari kesan-kesan indrawinya.

Tiada masa yang lebih menyenangkan ketika anak-anak. Segala sesuatu diucapkan dan digambarkan sesuai dengan apa yang dirasakan dalam setiap pengalamannya. Logika yang mencuat adalah logika kanak-kanak, tidak ada nilai indah, karena yang utama untuk dilaporkan adalah segala sesuatu yang dilihat dan diketahuinya, namun tetap pada ranah nilai estetik.

Segala sesuatu yang dilihat dan diketahui anak harus realistis. Gunung yang ia tahu adalah menjulang ke atas, wajar kalau ia menggunakan rol (penggaris) untuk menggambarannya. Ikan makan cacing, maka anak menggambarkan seakan-akan perut ikan itu transparan. Secara nyata memang ikan makan cacing, maka anak menggambarannya dengan logikanya, cacing berada dalam perut ikan. Karena tidak mungkin tidak menggambarkan sesuatu yang dimakan ikan, jadilah gambar ikan transparan, yang dalam perutnya terdapat cacing.

Bagi Spencer permainan mengambil peran untuk menafikan kemampuan-kemampuan mental manusia menganggur dan selanjutnya menciut karena disiasiakan. Seseorang yang semakin meningkat taraf kehidupannya tidak memakai habis energinya untuk keperluan sehari-hari. Kelebihan tenaga ini lalu menciptakan kebutuhan dan kesempatan untuk melakukan rangkaian permainan dan hiburan yang imajinatif dan akhirnya menghasilkan karya seni.

Permainan merupakan suatu kegiatan yang rekreatif, seni adalah kegiatan yang sungguh-sungguh kreatif. Lukisan anak-anak masuk pada ranah rekreatif, jadi seorang anak merdeka untuk mencoretkan apa saja di atas kertas atau kanvas yang di hadapannya. Sangat tidak terpuji seorang guru atau orang dewasa memaksakan kehendaknya untuk menggambarkan bentuk atau warna sesuai selera hanya untuk supaya anaknya atau muridnya menang dalam kompetisi lomba mewarnai atau lomba melukis tingkat anak-anak. Sering terjadi seorang guru atau orang tua tidak sudi menjauhi anak walau juri sudah berulang kali menghimbau agar tidak dekat dengan anak ketika lomba mewarnai atau lomba melukis berlangsung.

5. Teori Konstruktivisme Jean Piaget

Teori konstruktivisme Jean Piaget tidak terlepas dari gurunya Giambatista Vico yang menyebut “Tuhan adalah pencipta alam semesta dan manusia adalah tuan dari segala ciptaan”. Menurutny “mengetahui” berarti “mengetahui bagaimana membuat sesuatu”.

Seseorang anak baru mengetahui sesuatu jika ia dapat menjelaskan unsur-unsur apa yang membangun sesuatu itu. Menurut Vico hanya Tuhan sajalah yang dapat mengerti alam raya ini karena hanya Dia yang tahu bagaimana membuatnya dan dari apa ia membuatnya. Sementara itu orang hanya dapat mengetahui sesuatu yang telah dikonstruksikannya (Suparno, 1997:24).

Jean Piaget menjelaskan pengetahuan selalu merupakan konstruksi dari seseorang yang mengetahui, maka tidak dapat ditransfer kepada penerima yang pasif. Penerima sendiri yang harus mengkonstruksi pengetahuan itu, Semua yang lain, entah objek ataupun lingkungan, hanyalah sarana untuk terjadinya konstruksi tersebut.

Piaget percaya bahwa setiap makhluk hidup perlu beradaptasi dan mengorganisasi lingkungan fisik disekitarnya agar tetap bertahan hidup. Pikiran dan tubuh juga mengalami hal yang sama sehingga perkembangan pemikiran juga mirip dengan perkembangan biologis. Piaget mempergunakan beberapa istilah baku untuk menjelaskan proses anak mencapai pengertian mulai dari Skema/ Skemata (jamak), Asimilasi, Akomodasi, dan Equilibration.

Skemata adalah suatu struktur mental atau kognitif yang dengannya seseorang secara intelektual beradaptasi dan mengkoordinasi lingkungan sekitarnya. Skemata tidak dapat dilihat karena ia hanyalah suatu rangkaian proses dalam sistem kesadaran setiap anak. *Asimilasi* adalah proses kognitif yang

berfungsi mengintegrasikan persepsi, konsep ataupun pengalaman baru ke dalam skema atau pola yang sudah ada dalam pikiran anak. *Akomodasi* terjadi jika seseorang anak tidak mampu mengasimilasikan pengalaman yang baru itu dengan skema yang telah dimiliki, dalam hal seperti ini anak akan mengakomodasi artinya membentuk skema baru yang tidak cocok dengan rangsangan pertama sehingga anak memodifikasi skema yang ada sehingga cocok dengan rangsangan yang terakhir. Sedangkan *Equilibration* adalah keseimbangan antara asimilasi dengan akomodasi yang berfungsi sebagai pengaturan diri secara mekanis untuk mengatur keseimbangan proses asimilasi dan akomodasi. *Equilibration* membuat seseorang dapat menyatukan pengalaman luar dengan struktur dalamnya sehingga terjadi keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi.

Dalam psikologi anak maupun psikologi perkembangan disebutkan ada dua faktor yang dapat membentuk anak, yaitu faktor keturunan dan faktor lingkungan, Pengertian-pengertian dasar sangat perlu diketahui oleh para orang tua yang tentu saja mempunyai keinginan untuk melihat anak mereka berkembang sebaik-baiknya, tetapi dengan cara-cara yang objektif, disesuaikan dengan ciri-ciri yang khusus yang ada pada anak di satu pihak dan fasilitas-fasilitas yang ada di lingkungan hidup anak di pihak lain. Dalam kehidupan sehari-hari masih banyak terdapat ketidakserasian antara kepentingan, keinginan serta tujuan-tujuan pribadi dengan keadaan objektif si anak. Pada golongan lain masih terdapat

kekurangan pengertian dasar mengenai perkembangan anak, sehingga mereka tidak mengetahui apa dan bagaimana harus bertindak dalam mengasuh, mendidik, dan memperkembangkan anak sebaik-baiknya

Menurut Piaget bahwa perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan saja, melainkan interaksi antara keduanya. Dalam pandangan ini organisme aktif mengadakan hubungan dengan lingkungan. Perbuatan atau lebih jelas lagi penyesuaian terhadap objek-objek yang ada dilingkungannya, yang merupakan proses interaksi yang dinamis inilah disebut kognisi. Pengertian kognisi sendiri sebenarnya meliputi aspek-aspek struktur intelek yang dipergunakan untuk mengetahui sesuatu.

Sebagai fungsi mental yang berhubungan dengan proses mengetahui, proses kognitif meliputi aspek-aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan persoalan.

6. Memaksakan Kehendak Kepada Anak

Ketika anak mulai bermain, maka ia akan mencetuskan kejujuran dan ketulusan hatinya, tetapi ketika anak dipaksakan untuk tidak melakukan apa yang muncul dari benaknya, maka anak mulai berbohong dan terpaksa. Anak akan bangga berbohong ketika PR menggambar nya nilai 90 karena dibuatkan orang tua atau orang lain. Sebaliknya anak akan kecewa kalau guru menilai menggambar nya 60 dengan karyanya sendiri. Betapa kecewanya anak ketika melihat PR

menggambar temannya nilai 90 walaupun orang lain yang membuat. Yang paling mengecewakan adalah ketika seorang guru menggambar tidak tahu membedakan mana goresan anak dan mana yang bukan. Bagaimana karakter goresan, bentuk dan pilihan warna seorang anak haruslah dapat dikenali seorang guru menggambar. Seorang guru menggambar di tingkat SD seharusnya jangan diajarkan yang tidak tahu psikologi anak. Tidak bijak seorang guru memberikan nilai 50 apalagi 40 kepada karya anak kalau itu adalah yang dibuatnya sendiri. Dan jauh tidak bijak memberikan nilai 90 apalagi 100 kepada anak yang PR nya dibuatkan orang lain. Namun demikianlah kenyataannya apabila pendidikan seni itu tidak diajarkan oleh guru seni melainkan diajarkan oleh guru “siapa saja” karena ada anggapan pendidikan seni itu gampang dan tidak terlalu penting.

Sebuah sistem pendidikan diselenggarakan berdasarkan asumsi-asumsi tertentu mengenai anak dan proses belajar. Konsep kecerdasan manusia yang dikenal pada saat ini terlalu sempit. Kecerdasan manusia jauh lebih luas dari apa yang dikatakan dengan nilai IQ (Intelligence Quotient). Terdapat 9 jenis kecerdasan manusia yang disebut dengan *Multiple Intelligences*, salah satu diantaranya adalah kecerdasan spasial, yaitu kemampuan mempersepsi dunia spasial-virtual—secara akurat dan mentransformasikan persepsi dunia spasial-virtual tersebut. Kecerdasan ini meliputi kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ruang, dan hubungan antar unsur tersebut (Sumardiono, 2007:8). Keberanian

anak mencoret, memilih warna, bentuk, membuat ruang dan unsur-unsur seni lainnya bukankah ini suatu kecerdasan?

7. Pilihan Objek Menggambar yang Tidak Mendidik

Saya sebagai orang tua sangat kecewa ketika anak saya kelas 3 SD (swasta) ditugasi gurunya menggambar *m'bok jamu gendong* lengkap dengan botol-botolnya. Saya sempat tidak percaya dengan ucapan anak saya, tetapi ketika ibunya menelepon orang tua murid yang lain, barulah saya yakin dengan laporan anak saya. Suatu tugas menggambar yang tidak mendidik, karena bagaimanapun anak tidak akan dapat menggambarkannya. Jangankan anak, saya sendiri sebagai guru menggambar di SMA dulunya tidak mampu menggambarkannya kalau tidak ada contoh dan saya lakukan berulang-ulang. Anehnya seminggu kemudian PR menggambar itu dinilai guru dengan nilai yang tinggi-tinggi, karena semuanya adalah PR pesanan dari orang lain, bukan karya anak itu sendiri. Betapa kurang bijaknya seorang guru yang memberikan tugas demikian.

Popo Iskandar melihat ketika guru mengajar anak melukis, sang guru men-drill murid-muridnya dimana mereka dipaksakan mencontoh untuk mempelajari cara menggambar menurut logika orang dewasa. Peranan sang guru seharusnya beralih menjadi pembimbing yang menolong anak-anak mendapatkan kepercayaan sendiri, untuk kemudian menjalankan pendapatnya dan

menggugah kreativitasnya tanpa ragu (Iskandar, 2000, 6-7).

Tidak ada yang salah objek apapun yang digambarkan seorang anak pada kertas atau kanvas. Objek akan digambarkan seorang anak sesuai dengan ide anak terhadap benda itu. Demikian juga warna, sah-sah saja kalau anak menggambar langit dengan warna coklat, abu-abu atau hijau, sama masalahnya kalau anak menggambar wajah si Budi atau si Tanti dengan petak-petak atau segi tiga. Hal apa yang menjadi tangkapan indrawi anak akan ia ungkapkan dengan bermain, karena demikianlah nalurinya jika kontak dengan alam sekitarnya. Biarkanlah anak bermain-main dengan garis, bentuk, warna, biarkanlah ia bebas mengkonstruksinya, membentuknya dengan tidak dipaksakan dan tekanan. Biarkanlah anak dengan tulus dan jujur mengungkapkan apa yang dia ketahui dan apa yang ia rasakan. Seorang guru menggambar yang baik seperti Tino Sidin (alm) akan menghargai setiap karya anak, semuanya bagus, dan dapat pujian. Walaupun demikian bukan berarti kita membohongi anak tetapi malah memberikannya penguatan dan penghargaan, bahwa segala sesuatu jerih payahnya dihargai dan dipuji. Berbeda halnya dengan seorang dewasa, yang telah mengerti makna sebuah nilai pasti hal seperti ini merupakan sindiran dan kebohongan. Bermain adalah dunia anak, permainan adalah dunia orang dewasa. Bermain dalam permainan adalah kurang terpuji, dan permainan yang dimainkan adalah pelecehan hakikat permainan itu sendiri.

8. Kesimpulan

Pembelajaran seni kepada anak harus mampu merekonstruksi kembali bakat bawaan anak dan ditambah dengan pengalaman indrawi anak terhadap lingkungannya. Kebebasan anak bermain harus dibangun dan dirangsang oleh guru, sehingga anak menemukan jati dirinya yang memiliki naluri bermain. Guru sebagai motivator dan fasilitator harus mampu merangsang anak untuk merekonstruksi pengalaman intelektualnya.

Bermain adalah naluri anak-anak, dalam bermain inilah guru berperan untuk memberikan anak kebebasan agar mereka menghadirkan kejujuran untuk mengekspresikan pengalamannya sesuai dengan tangkapan intelektualnya.

Pembelajaran seni pada anak sudah seharusnya mengadopsi prinsip konstruktivisme untuk menyusun metode mengajar yang lebih menekankan keaktifan siswa baik dalam belajar sendiri maupun bersama dalam kelompok. Guru-guru mencari cara untuk lebih mengerti apa yang dipikirkan dan dialami siswa dalam proses belajar pada lingkungannya.

Bermain adalah murni sebagai pelampiasan emosi anak. Teori Konstruktivisme Piaget menjelaskan proses seseorang mencapai pengertian yaitu dengan istilah Skema atau Skemata, Asimilasi, Akomodasi dan Equilibration.

Mengerti adalah suatu proses adaptasi intelektual, antara pengalaman dan ide-ide baru berinteraksi dengan apa yang sudah

diketahui oleh seseorang yang belajar membentuk struktur pengertian yang baru, sehingga bentuk yang baru itulah yang diekspresikan lewat karya seni.

Peran guru harus menjadi pembimbing yang menolong anak mendapatkan kepercayaan sendiri, untuk kemudian menjalankan pendapatnya dan menggugah kreativitasnya tanpa ragu. Hal yang utama dalam pendidikan seni bagi anak adalah membangun kepercayaan. Dengan percaya diri anak akan mengaplikasikan nilai-nilai kejujuran tanpa ada intervensi orang dewasa di dalamnya.

Daftar Pustaka

- Beal, Nancy dan Miller, Gloria Bley, (2003), *Rahasia Mengajar Seni Pada Anak di Rumah dan di Sekolah*, Pripoenbook, Yogyakarta, hal 12-13.
- Gunarsah, Singgih.D., (2012), *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*, Libri, Jakarta, hal. 54-57.
- Iskandar, Popo, (2000), *Alam Pikiran Seniman*, Yayasan Popo Iskandar, Bandung, hal 3-7.
- Sumardiono, (2007), *Homeschooling A leap for better learning*, Alex Media Komputindo Kelompok Gramedia, Jakarta, hal 6-9
- Suparno, Paul, (1997), *Filsafat Konstruktivisme Dalam Pendidikan*, Pustaka Filsafat, Yogyakarta, hal. 30-33.

Dr. Daulat Saragi, M.Hum. Doktor dan Magister Ilmu Filsafat, pengajar Filsafat Seni di Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Medan