



Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan *Slime* Di Taman Kanak-Kanak M. Nur Ikhlas

Reni Rahkhamayani¹, Saridewi²

^{1,2}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

unireni75@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini di latar belakang oleh kemampuan motorik halus anak yang belum berkembang, penyebabnya karena metode di gunakan guru dalam mengajar kurang menarik dan strategis. Adapun penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan permainan *slime*. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Researd*) dengan subjek penelitian memakai kelompok B sebanyak 15 anak, dimana 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Penelitian ini dilakukan di TK M. Nur Ikhlas Padang Timur pada semester II Tahun ajaran 2018/2019. Teknik yang dipakai yaitu observasi dan dokumentasi, kemudian diproses dengan teknik persentase. Adapun penelitian ini sebanyak 2 siklus, masing-masing dilakukan 3 kali pertemuan. Pada siklus II apabila hasilnya telah mencapai Kriteria Ketentuan Minimal. Dari hasil penelitian dan pembahas dapat ditarik kesimpulan yaitu: 1) Melalui permainan *Slime* bisa meningkatkan kemampuan motorik halus anak di TK M. Nur Ikhlas Kecamatan Padang Timur. 2) Permainan *Slime*, anak dapat meremas *Slime* dengan baik, anak dapat membentuk *Slime*, anak dapat mencetak *Slime* dan anak mampu membentuk *Slime* dengan berbagai bentuk sesuai dengan keinginan anak-anak agar meningkatnya kemampuan motorik halus anak. 3) Meningkatkan kemampuan motorik halus anak dalam permainan *Slime* dengan membentuk dapat membuat anak semakin kreatif di dalam belajar. Hasil penelitian adanya peningkatan Siklus I yang diperoleh, terdapat peningkatan kemampuan motorik halus anak meskipun belum maksimal. Pada Siklus II peneliti melakukan perbaikan, sehingga mendapatkan hasil yang maksimal dan mencapai Kriteria Ketentuan Minimal. Hal ini membuktikan bahwa permainan *Slime*, dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di TK M. Nur Ikhlas Padang Timur.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Motorik Halus Anak, Permainan Slime*

Abstract

This study is based on the subtle motor of abnormal motor, the cause because the method of use of teachers in teaching less attractive and strategis. As for this research aims to improve the fine motor skills of children with slime games. This type of research is classroom action research subjects using group be as many as fifteen children, of which nine and six girls. This research was conducted in kindergarden M. Nur Ikhlas Padang Timur in semester II of the 2018/2019 academic year. The technique used is operation and documentation, then it is processed with a percentage technique. As for this study as many 2 cycles, each held 3 meetings. In cycle 2 if the results have reached the minimum regulatory criteria. From the results of the study and discussion, conclusions can be drawn, namely: 1) Through the game slime can improve the motorcycle capability of the child's child in TK M. Nur ikhlas east padang district. 2) The Slime game, children can squeeze the Slime well, children can form Slime, children can print Slime and children are able to form Slime with various shapes according to the wishes of the children so as to improve the child's fine motor skills. 3) Improve children's fine motor skills in the game Slime by forming can make children more creative in learning. The results of the study showed an increase in Cycle I obtained, there was an increase in fine motor abilities of children, although not yet optimal. In Cycle II the researchers made improvements, so as to obtain maximum results and achieve the Minimum Requirements Kriteria. This proves that the game Slime, can improve the fine motor skills of children in kindergarden M. Nur Ikhlas, East Padang.

Keywords: Early Childhood, Motor Fine, Slime Game

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk membantu tumbuh kembang anak, karena anak mengalami pertumbuhan pesat untuk kehidupan mereka selanjutnya, Sujiono, (2013:6). Dalam proses pembelajaran harus di sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik anak. Sesuai dengan perkembangan kemampuan awal anak, fisik motorik memiliki kompetensi dasar agar anak bisa melaksanakan aktifitas fisik secara terkoordinasi untuk kelenturan, persiapan, menulis, keseimbangan, kelincahan dan melatih keberanian. Anak Usia dini pengembangan fisik motoriknya berkembang pesat. Melalui berbagai kegiatan atau aktivitas permainan yang dilakukan anak akan terlihat bagaimana perkembangan fisik anak. Selain perkembangan motorik kasar, motorik halus juga berkembang sesuai dengan tahapnya.

Usia 4-6 tahun anak mulai bisa mengekspresikan diri dengan berkarya senimenggunakan bermacam media, alat tulis dan menempel gambar yang tepat. Perkembangan yang lainnya seperti perkembangan koordinasi mata dengan tangan. Rahyubi, (2012:211) Kemampuan motorik halus yang distimulasi sejak dini dengan baik akan terlihat dan menonjol bakat yang dimiliki anak pada usia mudakarena berkembang secara optimal. Dalam mengerjakan tugas-tugas disekolah sangat diperlukan oleh anak dalam keterampilan motorik halus, semua kegiatan dan aktivitas disekolah menggunakan keterampilan motorik halus termasuk persiapan menulis permulaan, melukis, menggunting dan menempel dikertas. Perkembangan motorik halus anak dengan sendirinya mampu melaksanakan aktivitas otot-otot kecil terutama jari-jari tangan anak.

Berdasarkan fakta dan hasil observasi awal di TK M. Nur Ikhlas Padang Timur kegiatan yang dilakukan guru kurang menarik seperti pembelajaran yang setiap hari hanya menggunakan metode ceramah, anak hanya mendengarkan apa yang dijelaskan guru, guru tidak memberikan kebebasan berekpresi berdasarkan minat dan bakat yang dimiliki anak usia dini, sehingga pembelajaran terlihat membosankan hal ini terlihat anak sering keluar masuk kelas, sering mengganggu teman yang lain, dan kurang fokus terhadap materi yang disampaikan guru di dalam kelas dan anak merasa jenuh dalam melakukan permainan, hal ini terlihat permainan yang diberikan guru sama setiap harinya, dan alat permainan yang digunakan juga kurang bervariasi sehingga anak kurang aktif dan anak tidak termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Seyogyanya, guru seharusnya mampu menciptakan kegiatan yang menarik sehingga dapat menarik minat anak dan mengundang rasa ingin tahu anak. Misalnya, melalui permainan *slime* karena permainan ini bisa meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Meningkatkan

kemampuan motorik halus anak, salah satunya menggunakan *slime*. Selain bahan yang sangat mudah didapatkan dan ramah lingkungan, dan aman untuk dijadikan media permainan anak. Oleh karena itu, permainan *slime* bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran anak pra sekolah dan masa sekolah yang dapat mendorong kemampuan motorik halus anak.

Kemampuan motorik halus harus dilatih sejak dini agar berkembang sesuai tahap perkembangan motorik halus anak sebagaimana mestinya. Masih ada beberapa anak yang kurang mampu memegang pensil dengan baik dan bahkan mereka mampu menggerakkan secara terkontrol. Kurang maksimalnya perkembangan motorik halus anak pada TK M. Nur Ikhlas Padang Timur hal ini disebabkan factor internal dan eksternal anak, seperti keadaan fisik, sarana dan prasarana, pendekatan pembelajaran yang kurang tepat, dan faktor lingkungan seperti latar belakang keluarga, dimana orang tua yang kurang memperhatikan perkembangan motorik halus anak (orang tua sibuk atau anak banyak), kurang memberikan stimulus pada anak untuk perkembangan jari-jari anak mereka. Hal ini bisa dilihat di waktu anak masuk sekolah (Taman Kanak-Kanak), anak tidak mampu mengikuti kegiatan mencoret/menulis bahkan dalam memegang pensil pun mereka masih belum tepat.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) merupakan jenis penelitian ini. Pelaksanaan penelitian dilakukan di dalam kelas yang ditemui sewaktu proses pembelajaran sehari-hari. Dalam penelitian tindakan kelas pendidik dikelasnya sendiri adalah peneliti yang secara langsung terlibat dalam proses penelitian dari awal sampai akhir penelitian, dalam hal ini peneliti langsung menjadi pendidik pada sekolah yang ditelitinya

(Arikunto, 2017) Khususnya pada kelompok B dalam meningkatkan kemampuan seni rupa anak melalui kegiatan menggambar. PTK yang dilaksanakan merupakan usaha perbaikan dalam proses belajar mengajar, disamping itu juga untuk pengembangan keprofesionalnya dengan baik. Penelitian ini dilakukan di TK M. Nur Ikhlas Padang Timur pada semester II tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus masing-masing dilakukan 3 pertemuan.

Subjek penelitian yaitu murid Taman Kanak-Kanak M. Nur Ikhlas Padang Timur B jumlah anak 15 orang, dengan 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Alasan pemilihan subjek penelitian karena penulis mengajar di kelompok B dan terlibat langsung dalam penelitian yang dibantu oleh guru pendamping dalam melakukan penelitian. PTK ada empat tahap yang harus dilewati yaitu (*planing*), tindakan (*action*), (*observation*), dan (*reflection*). Sumber data adalah peserta didik di TK M. Nur Ikhlas Padang Timur dengan jumlah murid 15 orang yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui observasi atau pengamatan. Pengamatan merupakan suatu cara untuk mengamati secara sengaja mengenai fenomena sosial dengan gejala psikis dan kemudian dilakukan pencatatan. Alat pengumpulan data pedoman observasi dan data diambil selama proses belajar mengajar dengan cara mengamati setiap kegiatan yang dilakukan anak. Data yang diperoleh dari hasil observasi belajar mengajar akan dianalisis. Setiap pembelajaran yang dilakukan dengan teknik persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

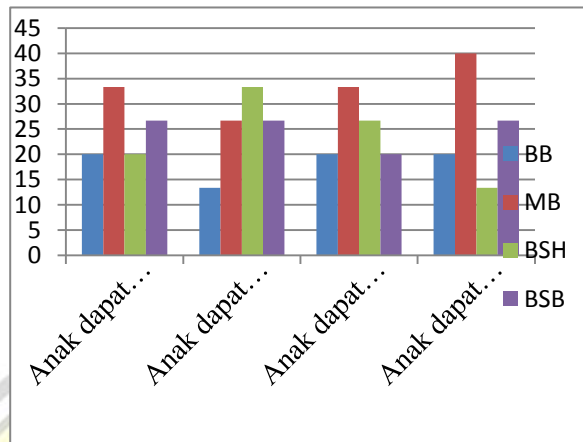
Siklus I

Siklus I di lakukan sebanyak tiga kali pertemuan , pertemuan pertama pada hari Senen 1 April 2019, pertemuan kedua pada hari Rabu 3 April 2019, dan pertemuan ke tiga pada Sabtu 6 April 2019. Dari keseluruhan tindakan Siklus satudilakukan berdasarkan rencana yang dihubungkan hasil penilaian yaitu:

Berdasarkan hasil penelitian melalui permainan *Slime* siklus satu pertemuan 3 (setelah tindakan) dapat di lihat pada tabel 4 dan grafik 4

Tabel 4. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan *Slime* Siklus I pertemuan 3 (Setelah Tindakan)

NO	ASPEK YANG DINILAI	BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	f	%	F	%
1	Anak dapat meremas <i>Slime</i>	3	20	5	33,3	3	20	4	26,67
2	Anak dapat merobek <i>Slime</i>	2	13,3	4	26,6	5	33,3	4	26,67
3	Anak dapat mencetak <i>Slime</i>	3	20	5	33,3	4	26,67	3	20
4	Anak dapat membentuk <i>Slime</i>	3	20	6	40	2	13,3	4	26,67



Grafik 4. Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan *Slime* Siklus I pertemuan 3 (Setelah Tindakan)

Berdasarkan Tabel 4 dan Grafik 4 ditemukan hasil pengamatan perkembangan kemampuan motorik halus anak melalui Permainan *Slime* pada Siklus satu pertemuan 3 (setelah tindakan).

Aspek 1 kemampuan anak meremas *Slime*, warna biru yang Belum Berkembang (BB) 3 orang dengan persentase 20%, warna merah yang Mulai Berkembang (MB) 5 orang dengan persentase 33,33%, warna hijau yang Berkembang Dengan Harapan (BSH) tiga orang dengan persentase 20%, warna ungu yang Berkembang Sangat Baik (BSB) 4 orang dengan persentase 26,67% warna ungu.

Aspek 2 kemampuan anak merobek *Slime*, yang Belum Berkembang (BB) 2 orang dengan persentase 13,33% warna biru, yang Mulai Berkembang (MB) 4 orang dengan persentase 26,67% warna merah, yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 5 orang dengan persentase 33,33%, warna hijau yang Berkembang Sangat Baik (BSB) 4 orang dengan persentase 26,67% warna ungu.

Aspek 3 kemampuan anak mencetak *Slime*, warna biru yang Belum Berkembang (BB) 3 orang dengan persentase 20%, warna merah yang Mulai

Berkembang (MB) 5 orang dengan persentase 33,33%, warna hijau yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 4 orang dengan persentase 26,67%, warna ungu yang Berkembang Sangat Baik (BSB) 3 anak dengan persentase 20%.

Aspek 4 kemampuan anak membentuk *Slime*, warna biru yang Belum Berkembang (BB) 3 orang dengan persentase 20%, warna merah yang Mulai Berkembang (MB) 5 orang dengan persentase 33,33%, warna hijau yang Berkembang Dengan Harapan (BSH) 3 anak dengan persentase 20%, warna ungu yang Berkembang Sangat Baik (BSB) 4 orang dengan persentase 26,67%.

Pada Siklus I, pelaksanaan pembelajaran telah sesuai berdasarkan rencana. Dilihat dari hasil pengamatan dampak pembelajaran lumayan berhasil, hal ini terlihat dari : 1) Peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *Slime* bila dibandingkan dengan kondisi awal pada Siklus I pertemuan 1, sampai pertemuan 3, aspek yang diamati terlihat pada setiap pertemuan menunjukkan adanya peningkatan yang berarti. 2) Peningkatan kemampuan anak merobek *Slime* pada Siklus I pertemuan pertama hanya 6,67%, meningkat menjadi 26,67% pada pertemuan ketiga siklus I. 3) Dilihat dari aktivitas pendidik, pelaksanaan pembelajaran pada Siklus satu sudah berjalan dengan baik, meskipun belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu persentase 75% karena itu maka perlu dilanjutkan ke Siklus II dengan perbaikan sebagai berikut: a) Anak bermain *Slime* sendiri-sendiri dan memberi warna sehingga anak merasa senang. b) Anak dikelompokkan yang mampu dan yang kurang mampu sehingga anak yang kurang mampu dapat lebih dibimbing lagi. c) Guru membuat strategi pembelajaran dengan perlombaan.

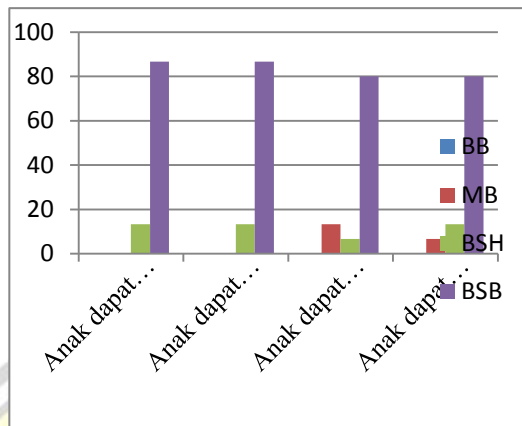
Siklus II

Siklus II dilakukan dalam 3 pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan pada hari Selasa 9 April 2019. Pertemuan kedua dilakukan pada hari Kamis 11 April 2019 dan pertemuan ketiga dilaksanakan hari Sabtu 13 April 2019. Secara keseluruhan tindakan pada Siklus II dapat diselesaikan dengan perencanaan seperti direncanakan sebelumnya yaitu:

Analisis hasil observasi perkembangan kemampuan motorik halus anak pada Siklus II pertemuan ke 3 dapat terlihat pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 8. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak melalui permainan *Slime* di Siklus II pertemuan 3 (Setelah Tindakan)

NO	ASPEK YANG DINILAI	BB		MB		BSH		BSB	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Anak dapat meremas <i>Slime</i>	0	0	0	0	2	13,33	1	6,67
2	Anak dapat merobek <i>Slime</i>	0	0	0	0	2	13,33	1	6,67
3	Anak dapat mencetak <i>Slime</i>	0	0	2	13,33	1	6,67	1	6,67
4	Anak dapat membentuk <i>Slime</i>	0	0	1	6,67	2	13,33	1	6,67



Grafik 8. Hasil Observasi kemampuan Motorik Halus anak melalui Permainan *Slime* pada Siklus IIPertemuan ke 3 (Setelah Tindakan)

Dari Tabel 8 dan Grafik 8 dapat dilihat hasil observasi kemampuan motorik halus anak melalui permainan *Slime* pada Siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan).

Aspek 1 kemampuan anak meremas *Slime*, warna biru yang Belum Berkembang (BB) 0 anak dengan persentase 0%, warna merah Mulai Berkembang (MB) 0 anak dengan persentase 0%, warna hijau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak dengan persentase 13,33%, warna ungu yang Berkembang Sangat Baik (BSB) 13 anak dengan persentase 86,67%.

Aspek 2 kemampuan anak merobek *Slime*, warna biru yang Belum Berkembang (BB) 0 anak dengan persentase 0%, warna merah Mulai Berkembang (MB) 0 anak dengan persentase 0%, warna hijau yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak dengan persentase 13,33%, warna ungu yang Berkembang Sangat Baik (BSB) 13 anak dengan persentase 86,67%.

Aspek 3 kemampuan anak mencetak *Slime*, warna biru yang Belum Berkembang (BB) 0 anak dengan persentase 0%, warna merah yang Mulai Berkembang (MB) 2 anak dengan persentase 13,33%, warna hijau

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1 orang dengan persentase 6,67%, warna ungu Berkembang Sangat Baik (BSB) 12 orang dengan persentase 80%

Aspek 4 kemampuan anak membentuk *Slime*, warna biru yang Belum Berkembang (BB) 0 anak dengan persentase 0%, warna merah yang Mulai Berkembang (MB) 1 anak dengan persentase 6,67%, warna hijau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak dengan persentase 13,33%, warna ungu yang Berkembang Sangat Baik (BSB) 12 orang dengan persentase 80%.

Pelaksanaan pada pembelajaran di Siklus II telah sesuai dengan rencana. Berdasarkan hasil observasi dan dampak pembelajaran sudah berhasil, hal ini terlihat dari: 1) Peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui Permainan *Slime* apabila dibandingkan dengan kondisi awal pada Siklus II dari pertemuan 1 sampai pertemuan 3, dengan empat aspek yang diamati, terlihat menunjukkan perkembangan yang berarti. 2) Dilihat dari aktivitas pendidik, proses pembelajaran pada Siklus II sudah sesuai dengan rencana dan dilihat berdasarkan aspek pengamatan telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75%. Hal ini terlihat pada Siklus II pertemuan ke 3 aspek 1 anak dapat meremas *Slime* telah mencapai nilai kategori Berhasil Sangat Baik (BSB) mencapai 13 anak dengan persentase 86,67%, aspek 2 anak dapat merobek *Slime* nilai kategori Berhasil Sangat Baik yaitu 13 anak dengan persentase 86,67% dan aspek 3 pertemuan 3 anak dapat mencetak *Slime* dengan nilai kategori Berhasil Sangat Baik (BSB) berjumlah 12 anak dengan persentase 80%, aspek 4 anak dapat membentuk *Slime* dengan nilai kategori Berhasil Sangat Baik (BSB) berjumlah 12 anak dengan persentase 80%. Keempat Aspek yang diamati

telah mencapai KKM lebih dari 75%, oleh karena itu penelitian ini dihentikan.

Perbedaan Siklus satu dan Siklus dua yaitu: 1) Terdapat adanya kemajuan yang lebih baik dari kemampuan anak meremas *Slime* dari semula pada Siklus I hanya 26,67% menjadi 86,67% pada Siklus II, berarti telah mencapai KKM. 2) Anak dapat merobek *Slime* pada Siklus I hanya 26,67% menjadi 86,67% pada Siklus II, berarti telah mencapai KKM. 3) Anak dapat mencetak *Slime* pada siklus I hanya 20% menjadi 80%, berarti telah mencapai KKM. 4) Anak dapat membentuk *Slime* pada siklus I hanya 26,67% menjadi 80%, berarti telah mencapai KKM.

Dari hasil yang dicapai Siklus satu dan Siklus dua bisa dijabarkan keberhasilan menggunakan media permainan *Slime* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak, terjadi peningkatan yang sangat bagus. Dapat dilihat pada aspek meremas *Slime* melalui permainan *Slime* pada Siklus I memperoleh kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 4 orang dengan persentase 26,67% meningkat pada Siklus II dengan jumlah 13 anak dengan persentase 86,67%. Peningkatan persentase kemampuan anak merobek *Slime* melalui permainan *Slime* menunjukkan bahwa perbaikan yang telah dilakukan terhadap kelemahan yang ditemukan pada Siklus I telah mencapai peningkatan yang diharapkan.

Slime merupakan suatu media pembelajaran dapat menarik sehingga anak merasakan senang dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Dikemukakan oleh Suryana (2016:153) bahwa gerakan motorik yang menggunakan otot-otot halus, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih.

Ketika anak merobek *Slime* melalui permainan *Slime* di Siklus satu anak akan memperoleh kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 4

anak dengan hasil 26,67% dan pada Siklus II naik menjadi 13 anak dengan persentase 86,67%. Peningkatan ini terjadi karena peneliti menyediakan *Slime* yang berwarna dengan warna kesukaan anak sehingga menarik bagi anak dan menyenangkan.

Slime adalah cairan yang lengket dan pekat yang berbentuk lendir yang terbuat dari lem atau tepung. *Slime* pertama kali dipelajari awal abad 20 saat ilmu polimer sintesis diterapkan dan pada tahun 1928, model molekul *staudinger* dipelajari oleh dua orang ilmuwan yaitu Meyer dan Mark (<https://belajarcerita.com/2017/11/22/sejarah-slime/>)

Berdasarkan keterangan tersebut terjadinya peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *Slime*. Guru juga menambah strategi pembelajaran melalui perlombaan yang dapat menarik minat anak sehingga anak bersemangat dan senang dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga prinsip belajar sambil bermain sangat terlihat pada pembelajaran ini. Sesuai menurut Montolalu (2009) bahwa belajar sambil bermain jika dipahami guru, maka akan berdampak positif dalam membantu proses belajar anak. Dari sini terlihat pada Siklu II anak mengalami peningkatan yang berarti dan telah mencapai KKM yang diinginkan, maka penelitian dihentikan.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan, diperoleh, terdapat peningkatan kemampuan motorik halus anak di TK M Nur Ikhlas Kecamatan Padang Timur. Terbukti bahwa melalui permainan slime kemampuan motorik halus anak meningkat. Permainan *Slime* merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak. Anak tertarik dan bersemangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yoni. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Arikunto Suharsimi.(2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta
- Budi Susilaningsih (2014) *Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Bermain Bubur Kertas Di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aba Koripan*.
- Busthomi Yazid, M. 2012. *Panduan Lengkap PAUD Melejitkan Potensi dan Kecerdasan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Publisng
- Carol, Seefeldt & Wasik, A Barbara. (2008). *Buku Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Penerjemah: Pius Nasar. Jakarta: PT Indeks.
- Depdiknas.(2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Seni di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas.(2006). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Eileen, K.A. & Marotz, L.R. (2010).*Profil Perkembangan Anak Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun*. Penerjemah: Valentino. Jakarta: PT Indeks.
- Masitoh, dkk.(2006). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas terbuka.
- Moeslichatoen.(2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Partini (2010). *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media
- Permendikbud (2014) No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia dini. Jakarta: Depdiknas

- Ramli. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusantra
- Solehuddin. (2005). *Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*, Bandung: CV. Andira
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Deppennas
- Suyanto, slime t. (2005). *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Suryana Dadan (2016) *Stimulasi dan Aspek Perk*

