

Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan *Paper Cup* Pada Usia 4-5 Tahun Di TK Qurrota A'yun 01 Aisyiyah Kota Pekalongan Tahun Ajaran 2020/2021

Rusdianah

TK Qurrota A'yun 01 Aisyiyah Kota Pekalongan, rusdianah.nurchahyo@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received: 2022-10-23

Revised: 2023-02-20

Accepted: 2023-02-22

Keywords:

Paper Cup, fine motor, media

Kata Kunci:

Cup kertas, media, motorik halus

ABSTRACT

This study aims to improve the fine motor skills of children in QURROTA A'YUN 01 AISIYIAH KOTA PEKALONGAN at the age of 4-5 years. This study uses classroom action research (CAR). The research subjects at QURROTA A'YUN 01 AISIYIAH TK, PEKALONGAN CITY, group A consisted of 16 children, 8 boys and 8 girls. Data collection techniques through observation and documentation. The results showed an increase in children's fine motor skills through the use of the "Paper Cup" media, namely in the pre-cycle 31.25% of 16 children, the improvement of fine motor skills in the first cycle of 50% of 16 children and in the second cycle of 82.5% of the second meeting. The conclusion of this research is that using the paper Cup media can improve fine motor skills and think about how to carry out activities with the Coffee Cup game.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motorik halus anak di TK Qurrota A'yun 01 Aisyiyah Kota Pekalongan Pada usia 4-5 tahun. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian di TK Qurrota A'yun 01 Aisyiyah Kota Pekalongan pada usia 4-5 tahun berjumlah 16 anak, 8 laki-laki dan 8 perempuan. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motorik halus anak melalui penggunaan media *paper cup* yaitu pada pra siklus 31,25% dari 16 anak, peningkatan motorik halus pada siklus I pertemuan 50% dari 16 anak dan pada siklus II pertemuan kedua 82,5%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan media *Paper cup* mampu meningkatkan kemampuan motorik halus dan berpikir untuk bagaimana dapat melaksanakan kegiatan dengan permainan *paper cup*.

PENDAHULUAN

Dunia anak merupakan dunia bermain, sepanjang hari, setiap waktu dan setiap saat, hidup anak dipenuhi dengan keceriaan bermain. Bagi anak, bermain

secara sendiri maupun berkelompok bersama teman sebaya ataupun dengan orang tua sangatlah menyenangkan. Anak dapat bermain sendiri ataupun dengan media yang ada di sekitar rumah, alat main yang sudah jadi maupun benda-benda yang ditemukan didalam lingkungan rumah Anak laki-laki ataupun perempuan pada umumnya memiliki mainan kesukaan/favorit masing-masing, macam-macam mainan yang dapat menjadi pilihan anak seperti; bermain pura-pura, bermain air, bermain congklak, bermain tanah liat, bermain gundu dan juga bermain pasir.

Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dirancang sesuai dengan karakteristik untuk mengoptimalkan perkembangan anak yang terdiri dari aspek perkembangan nilai agama dan moral, aspek perkembangan fisik-motorik, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan Bahasa, aspek perkembangan sosial emosional sosial emosional, dan aspek perkembangan seni. Mencerminkan keseimbangan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Menggunakan pembelajaran tematik dengan pendekatan saintifik untuk memberikan rangsangan pendidikan; dengan merancang penilaian otentik untuk mengetahui perkembangan anak; dan melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran.

Menurut Piaget, anak memiliki empat tahap perkembangan kognitif (Budingsih, 2004). (1) tahap sensorimotor dari 0 sampai 2 tahun; Pada usia ini, kemampuan refleks motorik anak masih terbatas. (2) Tahap aktif adalah 2 sampai 7 tahun, perkembangan bahasa sangat awal pada periode ini, dan intuisi masih memainkan peran besar dalam pengambilan keputusan (3) Tahap aktif spesifik adalah 7 sampai 11 tahun, logis dan sistematis. berpikir kritis dan memecahkan masalah tertentu. (4) Periode aktivitas formal antara usia 11 dan 15 tahun, di mana anak-anak dapat berpikir logis tentang masalah, baik yang kongkrit maupun abstrak, Dari kajian di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini berada pada tahapan aktif karena pada tahap ini perkembangan seluruh aspek berjalan dengan baik sesuai dengan rangsangan yang diterima oleh anak.

Pedoman Pembelajaran Pengembangan Seni di Taman Kanak-kanak (2007:12) menyebutkan bahwa beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak usia 4-6 tahun, antara lain: a) Beri anak kebebasan berekspresi b) Atur waktu, tempat dan media (alat dan bahan) untuk memungkinkan anak berkreasi. c) Bimbing anak untuk menemukan teknik yang baik untuk melaksanakan kegiatan dengan media yang berbeda. e) Bimbingan sesuai dengan kemampuan dan tahapan perkembangan anak f) Memberi anak kegembiraan dan menciptakan suasana yang nyaman g) Pengawasan yang seksama terhadap. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam membantu mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak usia dini, salah satu aspek yang dibutuhkan adalah alat bermain atau media

Berdasarkan permasalahan di TK Qurrota A'yun 01 Aisyiyah Kota Pekalongan didapatkan informasi bahwa dari 16 anak usia 4-5 tahun, diamati bahwa 12 anak belum dapat mengembangkan kemampuan motorik halus dengan optimal.

Dari hasil observasi di TK Qurrota A'yun 01 Aisyiyah Kota Pekalongan semester 1 pada 2020/2021 pada saat pembelajaran dengan tema diri sendiri, guru membuat gambar pada pasir dengan mengecap wajah/muka menggunakan *paper cup* bentuk lingkaran kemudian dibuat bentuk mata, telinga, hidung dan mulut pada gambar lingkaran pasir tersebut, namun ada 12 anak dari 16 anak belum mampu untuk menggambar telinga, mulut hidung dengan coretan sederhana pada pasir. Melalui hasil pengamatan peneliti, anak belum mampu menggambar dengan baik dengan media tersebut karena anak tidak terbiasa menggambar dengan media lain. Anak lebih sering menggunakan media kertas, pensil, crayon sehingga anak kurang merasa nyaman bila menggunakan media baru untuk berkreasi dalam hal menggambar.

Berdasarkan permasalahan pada pembelajaran motorik halus di TK Qurrota A'yun 01 Aisyiyah Kota Pekalongan, ditemukan factor yang menyebabkan anak belum mampu mengembangkan kemampuan motorik halusnya, bahwa guru masih menggunakan cara pembelajaran lama yang kurang efektif. Penggunaan media yang diberikan kepada anak juga masih kurang menarik. Proses ini terlihat pada pengenalan bentuk wajah anak menggunakan buku gambar (lembar kerja anak), papan tulis besar, dan spidol di depan anak-anak. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media hanya lembar kerja siswa saja, maka dari itu, peneliti akan menggunakan media bermain yaitu media *paper cup* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Manfaat yang dapat diperoleh pada penelitian ini antara lain menambah wawasan serta pengetahuan dalam bidang pendidikan anak usia dini terutama dalam meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun melalui metode bermain dengan media *paper cup*. Selain itu, bagi guru dapat berinovasi mengembangkan metode pembelajaran dengan media yang bervariasi. Dari latar belakang di atas maka peneliti menyusun penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *paper cup* pada usia 4-5 tahun di TK Qurrota A'yun 01 Aisyiyah Kota Pekalongan tahun ajaran 2020/2021

KAJIAN PUSTAKA

Santrock (1995) mengungkapkan bahwa pada usia 4 tahun, koordinasi motorik halus anak-anak telah semakin meningkat dan menjadi lebih tepat dan pada usia 5 tahun koordinasi motorik halus akan semakin meningkat. Saputra dan

Rudyanto (2005) dalam penelitiannya memberikan informasi bahwa motorik halus adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti bermain pasir, menulis, meremas, menggambar, menggenggam, menyusun balok dan memasukkan kelereng. Dari berbagai kajian di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa perkembangan motorik halus adalah kemampuan anak melakukan kegiatan dan aktivitas dengan koordinasi otot-otot, mata, dan tangan seperti menulis, menggambar, memotong, memegang benda, dan sebagainya.

Permainan menurut Santrock (2007) permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Permainan adalah aktivitas yang dilakukan demi kesenangan dan memiliki peraturan. Permainan menurut Soetopo (2013) pada dasarnya Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sarana yang dapat dipakai oleh semua anak untuk bermain, belajar, dan bereksplorasi sesuai usianya. APE harus mengandung nilai-nilai Edukatif, kemampuan mengembangkan seluruh kemampuan anak, dapat mengakomodasi tingkat pencapaian perkembangan, dan akan semakin baik apabila dapat mendukung kurikulum anak usia dini. Dari kajian di atas dapat disimpulkan bahwa media bermain adalah alat atau produk yang digunakan guru kepada anak untuk membantu guru menjelaskan materi yang disampaikan sehingga pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, membuat anak menjadi kreatif, dan meningkatkan keberhasilan pembelajaran.

Menurut Gaol, dkk. (2020) *paper cup* atau gelas kertas adalah kemasan minuman dengan bentuk gelas dengan bahan kertas *food grade* berlaminasi. Modern ini *paper cup* mulai digemari para pebisnis kuliner yang khususnya menjual produk minuman karena kepraktisannya dan mempermudah penyiapan untuk pengemasan penjualan produk minuman siap saji. Dengan berbahan kertas yang ramah lingkungan, produk ini diperbincangkan para pecinta lingkungan yang paham akan bahayanya *global warning*. Penggunaan *paper cup* ini merupakan wujud kepedulian terhadap kesehatan dan lingkungan, agar mengurangi penggunaan plastik. Penggunaan *paper cup* sebagai alat atau bahan main anak usia dini sudah cukup sering digunakan, namun untuk konsep permainan yang secara khusus meningkatkan kemampuan motorik halus anak dari temuan peneliti masih belum banyak.

Penggunaan *paper cup* sebagai media bermain dalam penelitian ini dilaksanakan dengan kegiatan yang menarik bagi anak. Guru membuat gambar pada media pasir dengan menggunakan *paper cup* untuk mengecap bentuk wajah/ bentuk muka. Setelah terbentuk lingkaran dari *paper cup*, guru memberikan contoh untuk menambahkan membuat bentuk hidung, mata, mulut, dan telinga. Selanjutnya, guru menginstruksikan anak untuk dapat mengikuti kegiatan tersebut menggunakan

media *paper cup*, dan media pasir.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Arikunto (2010) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah proses mengamati kegiatan pembelajaran berupa kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dan terjadi serentak di dalam kelas, yang dilakukan dengan tahapan siklus. Satu siklus terdiri dari empat langkah; Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi. Subyek penelitian ini adalah 16 anak usia 4-5 di kelas kecil (kelompok A) TK Qurrota A'yun 01 Aisyiyah Kota Pekalongan tahun ajaran 2020/2021.

Indikator penelitian dikatakan berhasil apabila kemampuan anak untuk motorik halus meningkat dengan persentase mencapai 80% melalui permainan *paper cup*, Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi dengan menggunakan lembar pedoman observasi dan yang dianalisis dengan metode analisis deskriptif yang hanya sebatas memberikan deskripsi atau gambaran umum tentang karakteristik objek yang diteliti tanpa maksud untuk melakukan generalisasi sampel terhadap populasi dan data disajikan secara statistik dalam bentuk diagram atau tabel (Meiryani, 2021).

Tabel 1. Kisi-Kisi Pedoman Observasi Berdasarkan Permendikbud No. 146 Tahun 2014

Variabel	Indikator
Kemampuan Motorik Halus	Anak mampu untuk klasifikasi <i>paper cup</i> dari ukuran tinggi, sedang, dan rendah.
	Anak mampu menyusun <i>paper cup</i> menyusun bervariasi membentuk bangunan vertikal/ horizontal.
	Anak mampu bermain <i>paper cup</i> , bermain pasir dengan menggunakan <i>paper cup</i> , mengecap bentuk wajah dengan <i>paper cup</i> , dan membentuk mata, hidung, mulut, telinga
	Anak mampu menyusun <i>paper cup</i> yang berisi pasir, serta anak dapat Menyusun bertingkat dengan pola

Tabel 2. Pedoman Penilaian Observasi motorik halus melalui permainan *paper cup*

Kompetensi Dasar	Indikator	Kategori			
		Sangat Kurang (1)	Kurang (2)	Cukup (3)	Baik (4)
3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan Motorik kasar dan halus	1. Anak mampu untuk klasifikasi cup kopi dari ukuran tinggi, sedang rendah	Belum mau memegang <i>paper cup</i>	Mampu menunjuk <i>paper cup</i> dari yang tinggi, sedang, rendah	Mampu menghitung jumlah cup kopi yang paling tinggi	Mampu mengelompokkan <i>paper cup</i> dari yang berukuran tinggi, sedang dan rendah
4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	2. Anak mampu menyusun bervariasi membentuk bangunan vertikal/ Menyusun horisontal	Mampu Menyusun <i>paper cup</i> vertikal membentuk menara	Mampu menyusun <i>paper cup</i> vertikal dengan 3 pola horisontal sebagai pondasi awal	Mampu menyusun <i>paper cup</i> vertikal dengan 5 pola horisontal sebagai pondasi awal	Mampu menyusun <i>paper cup</i> vertical dengan pola horisontal sebagai pondasi awal dan bervariasi menyusunnya
	3. Bermain <i>paper cup</i> bermain pasir dengan menggunakan <i>paper cup</i> mengecap bentuk wajah dengan <i>paper cup</i> dan melengkapi mata, hidung, mulut, telinga dengan melukis menggunakan jari	Mampu mengisi 3 cup penuh dengan pasir dengan tangan	Mampu mengisi 4-5 cup penuh dengan pasir dengan tangan	Mampu mengisi 6-7 cup penuh dengan pasir dengan tangan	Mampu bermain pasir dengan media cup mencetak pasir dengan <i>paper cup</i> menjadi bentuk wajah dan kemudian melengkapi mata, hidung, telinga, mulut dengan melukis menggunakan jari
	4. Menyusun <i>paper cup</i> yang berisi pasir Menyusun bertingkat dengan pola	Mampu mengisi 3 <i>paper cup</i> dengan pasir kemudian disusun secara vertikal horisontal	Mampu mengisi 4-5 <i>paper cup</i> dengan pasir kemudian disusun secara vertikal horisontal	Mampu mengisi 6-8 <i>paper cup</i> dengan pasir kemudian disusun secara vertikal horisontal berpola	Mampu mengisi 9-10 <i>paper cup</i> dengan pasir kemudian disusun secara vertikal horisontal berpola

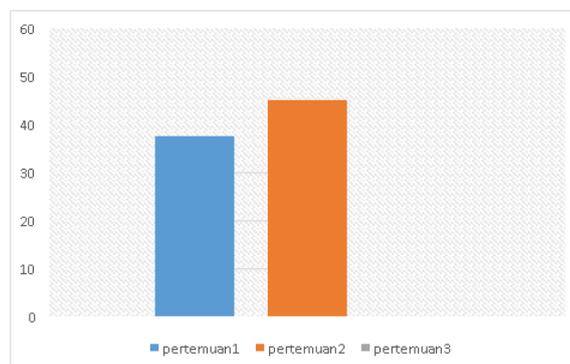
HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta didik di usia 4-5 tahun secara keseluruhan mempunyai minat dan potensi yang sangat bagus dan termasuk anak yang aktif berdasarkan pengamatan pada tahap ini yaitu kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di TK Qurrota a'yun 01 Aisyiyah Kota Pekalongan. Lokasi TK ini tepatnya di Pekalongan Utara yang terletak di Jl. Progo Dukuh Gang 2 No.22 Pekalongan, Jawa Tengah. Permainan *paper cup* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Observasi awal menunjukkan bahwa masih banyak anak yang belum memenuhi kriteria maksimal untuk kemampuan motorik halus. Pada pra-penelitian menunjukkan bahwa dari 16 anak menunjukkan persentase kemampuan motoric halus 31,25% baik, dan 68,75% masih kurang dan memerlukan bantuan. Melalui hasil data tersebut, peneliti merancang permainan *paper cup* agar perkembangan motorik halus anak meningkat dengan optimal.

Tindakan Siklus I

Hasil dari observasi awal atau sering disebut sebagai pra tindakan menunjukkan bahwa 16 anak yang menjadi subjek penelitian kemampuan motorik halus melalui permainan *paper cup* menunjukan masih banyak anak yang belum memenuhi kategori baik dalam kemampuan mototik halus. Kemampuan motorik halus pada pra siklus didapatkan 31.25 % atau 4 anak dikategorikan baik, sedangkan 68,75% atau 12 anak lainnya masih membutuhkan tindakan lebih lanjut. Hasil dari pra siklus tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan sehingga peneliti merancang penelitian lanjutan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus melalui permainan *paper cup*. Peserta didik masih mengalami kesulitan menggambar dengan menggunakan media pasir dan *paper cup*. Pelaksanaan penelitian ini memerlukan tindakan yang dilakukan dalam dua siklus. Siklus I terdapat 3 kali tindakan/pertemuan, dan siklus II juga melakukan 3 kali tindakan/pertemuan.

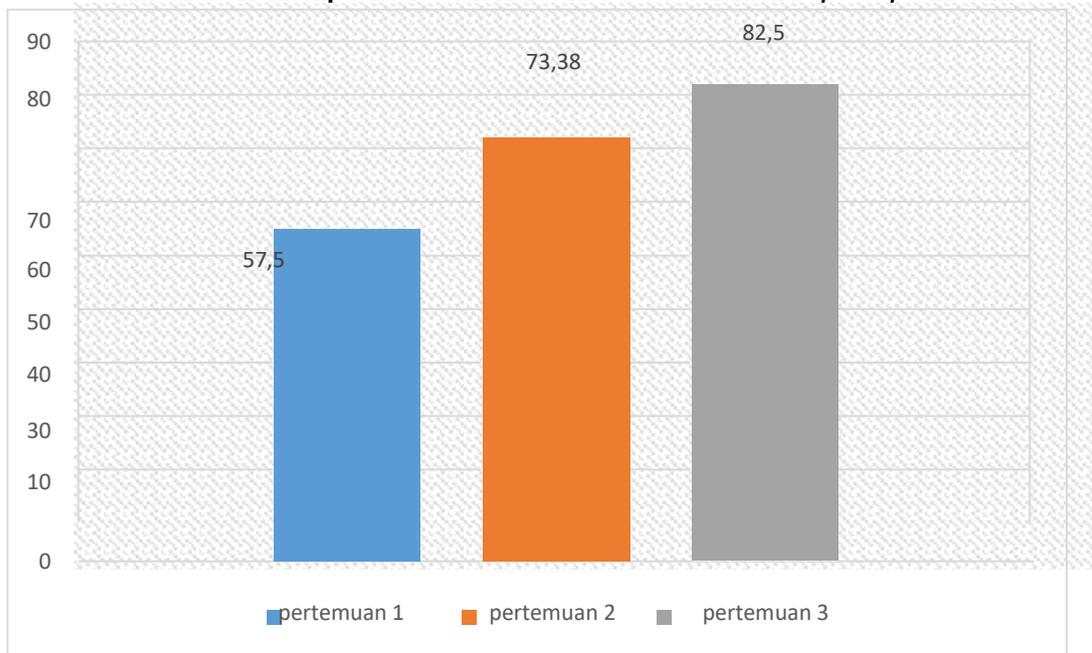
Gambar 1. Kemampuan Motorik Halus melalui Permainan *Paper cup* Siklus I



Siklus II ini memiliki 3 kali pertemuan seperti pada siklus I. Siklus II ini memperoleh pencapaian pengenalan huruf pada siklus II adalah 57,5% anak pada pertemuan pertama dengan kategori baik, 73,38% pada pertemuan kedua, dan

73,38% pada pertemuan ketiga, diketahui bahwa 73,38% anak termasuk dalam kategori baik. 82,5% anak tergolong dalam kondisi baik.

Gambar II. Kemampuan Motorik Halus melalui Permainan *Paper cup* Siklus II



Berdasarkan pada kegiatan penelitian yang sudah dilakukan dalam 2 siklus memperlihatkan hasil peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan *paper cup* pada usia 4-5 tahun di TK Qurrota A'yun 01 Aisyiyah Kota Pekalongan meningkat. Permainan menggunakan *paper cup* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak hingga mencapai 82,5%. Kemampuan motorik sudah dapat mencapai target yang ditentukan sehingga pembelajaran diberhentikan sampai pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *paper cup* mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Qurrota A'yun 01 Aisyiyah Kota Pekalongan. Pada siklus 1 peneliti merancang kegiatan permainan *paper cup* yang dilakukan dengan metode atau cara menyusun *paper cup* menjadi menara kecil. Selanjutnya peneliti melakukan observasi menggunakan lembar observasi dengan hasil terjadi peningkatan persentase kemampuan motorik halus dari 31,25% menjadi 50%. Namun peningkatan kemampuan ini belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 80%, hal ini dikarenakan beberapa anak belum dapat menggunakan media pasir dan beras untuk bermain *paper cup*. Maka dari itu, peneliti merancang kegiatan untuk tahapan siklus 2.

Pada Siklus 2 peneliti merancang kegiatan berdasarkan hasil refleksi pada tahap

siklus 1. Perubahan kegiatan yang dilakukan adalah media yang digunakan pada siklus II lebih banyak. Media tersebut antara lain beras, pasir, kancing baju, dan tutup botol. Peserta didik mampu bersama-sama dengan kelompoknya bermain *paper cup*. Peserta didik mengisi *paper cup* menggunakan pasir, maupun membuat istana pasir dengan media lainnya. Selanjutnya peneliti melakukan observasi menggunakan lembar observasi dengan hasil terjadi peningkatan persentase kemampuan motorik halus dari 50% menjadi 82,5%. Peningkatan kemampuan ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 80%. Keberhasilan ini disebabkan oleh peserta didik mampu bermain menggunakan media yang disediakan, serta peserta didik membuat kreasi menggunakan media lainnya. Pemberian motivasi dan kalimat pemantik bagi peserta didik juga dilakukan oleh guru supaya peserta didik dapat mengeksplor kegiatan tersebut dengan baik. Maka pemberian tindakan dihentikan karena sudah mencapai indikator keberhasilan.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa aplikasi permainan dan penggunaan media permainan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini. Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan seperti penelitian Nasir (2021) Hasil penelitian didapati permainan bola keranjang berhasil meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Permainan ini memenuhi prinsip-prinsip sebuah permainan sebagai media belajar di Pendidikan PAUD. Lalu yang terbaru penelitian Khumaeroh (2022) bahwa permainan edukatif puzzle dapat mempengaruhi perkembangan anak usia dini dari aspek motorik halus. Penggunaan media *paper cup* sebagai media permainan baru bagi anak yang dirancang dalam kegiatan permainan turut mendukung penelitian sebelumnya bahwa untuk mengembangkan aspek motorik halus anak usia dini dibutuhkan pengembangan kegiatan dan media permainan, khususnya pada penelitian ini yang berfokus pada peningkatan motorik halus anak melalui permainan *paper cup* pada usia 4-5 tahun di TK Qurrota A'yun 01 Aisyiyah Kota Pekalongan tahun ajaran 2020/2021.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa tindakan, dari siklus I dengan hasil sebesar 50%, siklus II sebesar 82,5% serta seluruh pembahasan dan analisa yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan *paper cup* meningkatkan kemampuan motorik halus. Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan *paper cup* juga mampu mengasah kemampuan motorik halus anak karena metode ini membiarkan anak untuk bermain dan bekerjasama dalam kelompok kecil. Disamping itu juga, dengan penerapan metode permainan dengan *paper cup* pada TK Qurrota A,yun kelompok B menambah wawasan guru dalam memilih strategi

dan metode yang tepat untuk diterapkan dikelas dan disesuaikan dengan tujuan dari setiap pembelajaran yang diadakan. Selain itu melatih ketrampilan guru dalam mengelola kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, D. D., & Purwaningtyas, F. (2019). Hubungan Tingkat Pengetahuan Dan Peran Orang Tua Dengan Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Istiqomah Kelurahan Tlogomas Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Biomed Science*, 6(1), 34-42.
- Aghnaita, A. (2017). Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbudno. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 219-234.
- Departemen pendidikan dan kebudayaan (2013), *Lampiran IV Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81a Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud
- Dewi, N. K., & Surani, S. (2018). Stimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan seni rupa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 190-195.
- Dr. Yulianti Siantajani, M.P.d, (2020) *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi Paud, ISBN: 978-623-92176-3-1 Voll, No.1, Januari 2020*
- Gaol, Elsa Lumban, Amelia Refiani, Elma Ahda Safira. (2020). Perancangan *Surface Design Paper Cup Cafe* Dari Motif Ukiran Lapieh Jarami Minangkabau, *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, e-ISSN:2623-0305, Vol. 2 No. 03, hlm. 192-200.
- Isniatun Munawaroh, M.Pd. (2019) Modul 1 Konsep Dasar, Rasional dan landasan Pendidikan, *Tim Direktorat Pembinaan GTK PAUD dan Dikmas. Tim pengembang substansi PPG Pedagogik Dr. Totok Bintoro , Tim Penyelia Modul Ibu Prof.Dr. anah Suhaenah Suparno dan Ibu Dr. Ch. Ismaniaty November 2019*
- Kharisma, R. H., & Khotimah, S. (2017). Perbedaan Pengaruh Pemberian Senam Otak Dengan Alat Permainan Edukatif Terhadap Peningkatan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun (Doctoral dissertation, Universitas' Aisyiyah Yogyakarta).
- Khumaeroh, Siti. (2022). Penggunaan Puzzle Sebagai Alat Permainan Edukatif Dan Implikasinya Terhadap Aspek Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, Vol 5, No 2 Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Meiryani, (2021). Memahami Analisis Statistik Deskriptif dalam Penelitian Ilmiah, https://accounting.binus.ac.id/2021/08/10/___trashed-2/, diakses pada 14 Desember 2022

-
- MYusuf, Abbas. "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Mekar Baru Melawi." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 4.4.
- Nasir, (2021). Sirkuit Bola Keranjang: Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 5 Issue 2 (2021) *Pages* 2025-203, ISSN: 2549-8959
- Rahayuningsih, Sheila S. 2019. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar Blora. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 9 No. 1, Januari 2019: 11-18
- Rifdiastuty, D. E., Alfiyanti, D., & Purnomo, E. (2015). Pengaruh Clay Therapy Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Usia 4-5 Tahun Di TK Mekarsari Kendal. Karya Ilmiah.