

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK
MELALUI PERMAINAN MEMASUKKAN KANCING BAJU PADA KELOMPOK
B TK MAWAR INDAH BANDA ACEH**

Ami Sri Suwita^{*1}, Riza Oktarina², dan Didi Yudha³
^{1,2,3}Universitas Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Pada tahun ajaran 2019-2020 anak usia 5-6 tahun di TK Mawar Indah Banda Aceh masih mengalami kesulitan dalam motorik halus. Dari 10 anak hanya 3 anak yang mampu mengembangkan kemampuan motorik halus dengan baik. Rumusan masalah Bagaimanakah meningkatkan perkembangan motorik halus anak melalui penggunaan permainan memasukkan kancing baju pada kelompok B di TK Mawar Indah Banda Aceh?. Tujuannya adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus pada anak kelompok B di TK Mawar Indah Banda Aceh melalui penggunaan permainan memasukkan kancing baju. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi, jumlah sampel 10 anak dan data dianalisis dengan menggunakan rumus presentase. Hasil penelitian pada siklus I jumlah perolehan dengan kategori belum berkembang 40% (4 anak), kategori mulai berkembang 30% (3 anak) kategori berkembang sesuai harapan 20% (2 anak), dan kategori berkembang sangat baik 10% (1 anak). Pada siklus ke II tidak ada kategori belum berkembang, mulai berkembang, kategori berkembang sesuai harapan adalah 40% (4 anak) kategori berkembang sangat baik adalah 60% (6 anak). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan memasukkan kancing baju dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Kata Kunci: *Motorik Halus, Kancing Baju*

Abstract

In the 2019-2020 school year children aged 5-6 years at Mawar Indah Kindergarten, Banda Aceh, still experience difficulties in fine motor skills. Out of 10 children, only 3 children are able to develop their fine motor skills well. Formulation of the problem How to improve children's fine motor development through the use of a game of inserting shirt buttons in group B at TK Mawar Indah Banda Aceh? The aim was to determine the increase in fine motor skills in group B children at Mawar Indah Kindergarten Banda Aceh through the use of inserting clothes buttons. This type of research is Classroom Action Research (PTK). The instrument used was an observation sheet, a sample size of 10 children and the data were analyzed using a percentage formula. The results of the study in the first cycle the number of acquisitions in the underdeveloped category was 40% (4 children), the starting category was 30% (3 children), the developing category was according to the expectations of 20% (2 children), and the very well developed category was 10% (1 child). In the second cycle there were no underdeveloped categories, starting to develop, the developing category according to expectations was

*correspondence Address
E-mail: amysriswita@gmail.com

40% (4 children), the very well developed category was 60% (6 children). Based on these data, it can be concluded that the game of inserting shirt buttons can improve children's fine motor skills.

Keywords: fine motor, shirt buttons

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini sangat diperlukan untuk kesiapan pada jenjang selanjutnya, Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini di Taman Kanak-kanak adalah perkembangan motorik. Artinya perkembangan keterampilan motorik sebagai perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Bambang Sujiono (2005: 1.10) mengemukakan bahwa: "Perkembangan motorik adalah proses seseorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Untuk itu, anak belajar dari guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi tangan dan mata."

Perkembangan motorik halus sangat penting sebab dengan mengembangkan kemampuan motorik halus anak mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan, mampu mengkoordinasikan kecepatan tangan dengan mata, dan mampu mengendalikan emosi (Yudha M, 2005: 115).

Kancing atau buah baju adalah alat kecil berbentuk pipih, dan bundar yang dipasangkan dengan lubang kancing untuk menyatukan dua helai kain yang bertumpukan, atau sebagai ornamen. Selain berbentuk bundar, kancing juga dibuat dalam berbagai bentuk seperti bulat, persegi, dan segitiga.

Melilit kancing baju sangat bagus dilakukan untuk melatih kemampuan motorik anak dan penting untuk meningkatkan imajinasii anak dalam menciptakan suatu karyanya. Lubang kancing dibuat dengan melubangi kain dan menjahit pinggirannya dengan jarum tangan atau mesin jahit. Bergantung jenis bukaan, celah lubang kancing dapat dibuat horizontal atau vertikal. Kancing tertahan setelah dimasukkan ke dalam lubang kancing karena jahitan kancing terjerat pinggirannya lubang kancing. Bahan yang paling umum untuk kancing adalah plastik keras. Selain itu, kancing dibuat dari bahan-bahan sintesis lainnya

seperti seluloid, gelas, logam, dan bakelit, atau bahan-bahan alami seperti tanduk, tulang, gading, kerang, kayu.

Berdasarkan hasil observasi selama bulan Oktober 2019 terhadap 10 orang anak pada kelompok B TK Mawar Indah Banda Aceh, terdapat permasalahan yang terjadi yaitu terdapat 7 anak (70%) yang memiliki perkembangan motorik halusnya belum sesuai harapan. Hal ini terlihat dari rendahnya kemampuan anak dalam kegiatan yang melibatkan motorik halus seperti: menganyam, melipat, mewarnai, meniru pola bentuk dan lain-lain.

Rendahnya perkembangan motorik halus anak disebabkan oleh berbagai faktor seperti terbatasnya alat permainan yang merangsang perkembangan motorik halus, kurangnya kreatifitas guru dan orang tua. Kreatifitas guru dalam guru dalam memberikan pembelajaran cenderung menggunakan pembelajaran yang monoton dan itu-itu saja sehingga membuat anak cenderung bosan, guru lebih sering menggunakan metode pemberian tugas dan jarang dilakukan kegiatan bermain.

Anak kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran dan masih banyak anak yang malas untuk menyelesaikan pekerjaannya sehingga hasil pembelajaran anak terbengkalai dan tidak selesai. Untuk itu perlu adanya metode yang tepat dalam melatih motorik halus anak. Salah satu metode yang tepat yaitu metode pembelajaran yaitu dengan memberikan permainan memasukkan kancing baju.

Alasan peneliti mengambil judul dengan menggunakan kancing baju karena anak sering melakukan kegiatan menulis mewarnai kadang yang dikerjakan sering tida selesai. Guru jarang melakukan permainan yang melatih kemampuan motorik anak, dengan itu peneliti membuat permainan memasukkan kancing baju yang saya sediakan dari atas ke bawah dari bawah keatas. Sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu Bagaimanakah meningkatkan perkembangan motorik halus anak melalui penggunaan permainan memasukkan kancing baju pada kelompok B di TK Mawar Indah Banda Aceh?

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (family child care home), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD. Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas yaitu memiliki rasa ingin tahu yang besar, memiliki pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, masa paling potensial untuk belajar, menunjukkan sikap egosentris, memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, sebagai makhluk sosial.

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak

secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik. Pendidikan Anak Usia Dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan Kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, maupun kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan Anak Usia Dini, penyelenggaraan Pendidikan bagi Anak Usia Dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh Anak Usia Dini (Siti, 2011: 11).

Secara umum, tujuan Pendidikan Usia Dini adalah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inofatif, mandiri, percaya diri, tanggung jawab.

Usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan perkembangan masa selanjutnya. Erickson mengemukakan bahwa "masa kanak-kanak merupakan gambaran manusia sebagai manusia. Perilaku yang berkelainan pada masa dewasa dapat dideteksi pada masa kanak-kanak" Menurut Busthomi (2012, :41). Karakteristik Umum atau sifat-sifat Anak Usia Dini, sebagai berikut:

1. Unik, artinya sifat anak itu berbeda satu sama lainnya.
2. Egosentris, artinya anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
3. Aktif dan Energik, artinya anak lazimnya senang melakukan aktivitas.
4. Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal.
5. Eksploratif dan berpetualang, maksudnya terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat, anak lazimnya menjelajah, mencoba dan mempelajari hal-hal baru.
6. Spontan, artinya perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya.
7. Senang dan kaya dengan fantasi, artinya anak senang dengan hal-hal yang imajinatif.

8. Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu.
9. Daya perhatian yang pendek.
10. Bergairah untuk belajar.

Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional. Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi. (Putra, 2012).

Bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi. Setiap pada anak usia dini, di situ pasti dijumpai kegiatan bermain. Bermain dan anak usia dini dibaratkan seperti halnya dua sisi mata uang. Antara sisi satu dengan sisi yang lainnya saling melengkapi dan tidak dapat dipisah-pisahkan. Karena memang bermain merupakan dunianya anak-anak. Dalam hal ini, aktivitas bermain yang dilakukan anak-anak merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan kelas (PTK) merupakan satu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelas, dalam pelaksanaannya harus melalui tahapan-tahapan yang membentuk suatu siklus. Empat kegiatan yang ada pada setiap siklus dalam penelitian tindakan kelas yaitu :

1. Perencanaan tindakan
2. Pelaksanaan tindakan
3. Observasi
4. Refleksi

Menurut Arikunto (2010 : 172) “ subjek penelitian adalah sumber data dalam penelitian”. Subjek penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun dikelompok B TK Mawar Indah yaitu sebanyak 10 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan.

Data dikumpulkan melalui observasi

dengan menggunakan lembar observasi sebagai berikut:

No	Indikator	Skor			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu membuka kancing baju				
2.	Anak mampu memasukkan kancing baju				
3.	Anak mampu menggambarkan pola kancing baju				
4.	Anak mampu mewarnai pola kancing baju yang sudah digambar				

Sumber : Permendikbud No. 137 tahun 2014

Keterangan :

Berilah tanda cek (√) pada kolom nilai

yang sama:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Indikator	Siklus I		Siklus II			
	F	%	F	%		
Anak mampu membuka kancing bajunya	BB	3	30	BB	-	-
	MB	4	40	MB	-	-
	BSH	2	20	BSH	5	50
	BSB	1	10	BSB	5	50
Anak mampu memasukkan kancing bajunya	BB	3	30	BB	-	-
	MB	4	40	MB	-	-
	BSH	2	20	BSH	3	30
	BSB	1	10	BSB	7	70
Anak mampu menggambarkan pola kancing baju	BB	5	50	BB	-	-
	MB	2	20	MB	-	-
	BSH	2	20	BSH	4	40
	BSB	1	10	BSB	6	60
Anak mampu mewarnai pola kancing baju yang sudah digambar	BB	5	50	BB	-	-
	MB	2	20	MB	-	-
	BSH	2	20	BSH	4	40
	BSB	1	10	BSB	6	60

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat di simpulkan bahwa permainan memasukkan kancing baju dapat meningkatkan kemampuan motorik halus bagi anak di TK Mawar Indah banda Aceh. Hal ini, terlihat dari data yang diperoleh pada siklus I dan siklus II.

Pada penelitian yang dilakukan dalam peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan memasukkan kancing baju melewati beberapa gambaran yaitu :

Pada siklus I permainan yang dilakukan satu kali dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Permainan Pertama :

- Guru menyuruh kepada anak untuk duduk dikursi masing-masing.
- Guru memperkenalkan permainan memasukkan kancing baju.
- Guru menyuruh masing-masing anak untuk membuka kancing baju yang telah disiapkan.
- Guru menyuruh anak untuk mengancing kembali bajunya.
- Guru menyuruh anak untuk menggambarkan pola yang telah disiapkan guru.

- f. Guru menyuruh anak untuk mewarnai pola yang telah digambarkan masing-masing.
- g. Guru memberikan penilaian sesuai dengan indikator pada lembar observasi anak.

Hasil dari lembar observasi anak pada siklus I terhadap kemampuan motorik halus anak masih kurang yaitu pada kategori belum berkembang (BB = 4 anak dengan persentase 40%), pada kategori mulai berkembang (MB = 3 anak dengan persentase 30%), pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH= 2 anak dengan kategori 20%), dan pada kategori berkembang sangat baik (BSB= 1 anak dengan kategori 10%).

Dari hasil persentase diatas, maka dapat dilihat bahwa peningkatan kemampuan motorik halus anak masih dibawah kriteria keberhasilan yaitu BSH dan BSB 75%, sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan ke siklus ke II.

Tidak berhasilnya anak pada siklus I disebabkan oleh beberapa kekurangan yang terjadi, kekurangan pada siklus I tersebut adalah :

1. Masih ada anak yang belum mengetahui bagaimana cara memasukkan dan mengeluarkan kancing bajunya.
2. Pada siklus I anak masih ada yang belum bisa menggambarkan serta mewarnai pola gambar yang diberikan oleh guru.
3. Pada siklus I kegiatan memasukkan kancing baju terasa biasa saja, tidak menggunakan musik.

Dengan adanya beberapa kekurangan pada siklus I, maka peneliti melakukan beberapa perbaikan pada siklus ke II, perbaikan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak untuk dilanjutkan pada siklus ke II yaitu :

- a. Guru memberikan semangat dengan memberikan instrumen musik, agar anak menjadi tertarik dan bersemangat dalam bermain memasukkan kancing bajunya.
- b. Guru mengawasi anak saat bermain, sehingga pada saat anak bermain akan tertib.

Pada siklus II permainan yang dilakukan satu kali dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru menyuruh anak untuk duduk dikursi masing-masing .
- b. Guru memperkenalkan permainan memasukkan kancing pada anak.
- c. Guru menyuruh masing-masing anak untuk memasukkan kancing bajunya yang langsung diperhatikan oleh guru.
- d. Guru menyuruh anak untuk menggambarkan pola yang telah disiapkan oleh guru.

- e. Guru menyuruh anak untuk mewarnai pola yang telah digambarkan masing-masing.
- f. Guru menyuruh masing-masing anak untuk memasukkan kancing bajunya yang langsung diperhatikan oleh guru.
- g. Guru memberikan penilaian sesuai dengan indikator pada lembar observasi anak.

Hasil dari lembar observasi anak pada siklus II terhadap kemampuan motorik halus anak sudah meningkat yaitu pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 4 anak dengan persentase 40%, dan pada kategori berkembang sangat baik (BSB) terdapat 6 anak dengan persentase 60%. Dengan demikian jumlah persentase pada siklus kedua yaitu : persentase BSB = 40% ditambah dengan persentase BSH = 60% maka mendapatkan hasil dengan jumlah 100%. Jumlah persentase tersebut telah memenuhi syarat kriteria ketuntasan yang ditentukan yaitu jumlah persentase BSB dan BSH 75%, malah melebihi kriteria ketuntasan dengan nilai 100%.

Peningkatan yang terjadi antara siklus I dan Siklus II yaitu pada siklus I BSH+ BSB= 20% + 10 = 30%, sedangkan pada siklus II yaitu BSH+ BSB= 40% + 60% = 100%. Jadi peningkatan yang terjadi dari siklus I hingga siklus II adalah Siklus II - Siklus I = 100% - 30% = 70%. Peningkatan yang diperoleh yaitu sebanyak 70%.

Maka dengan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa dengan penggunaan permainan memasukkan kancing baju dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak, dan penelitian dihentikan pada siklus ke II.

Keberhasilan anak pada siklus II dipengaruhi oleh beberapa kelebihan yang terjadi. Kelebihan pada siklus ke II yaitu :

1. Guru memberikan sentuhan musik dengan lagu anak-anak, dan anak sangat senang serta semangat dalam bermain permainan memasukkan kancing baju tersebut.
2. Saat permainan berlangsung guru mengawasi, sehingga anak bermain dengan tertib.

Setelah peneliti melakukan penelitian pada siklus I dan Siklus II, maka peneliti menyimpulkan bahwa dengan permainan memasukkan kancing baju dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak TK Mawar Indah Banda Aceh untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan memasukkan kancing baju, maka dapat disimpulkan bahwa ;

Dengan permainan memasukkan kancing baju dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di TK Mawar Indah Banda Aceh . Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada gambaran observasi aktivitas anak pada siklus I jumlah perolehan dengan kategori belum berkembang 40% (4 anak), kategori mulai berkembang 30% (3 anak) kategori berkembang sesuai harapan 20% (2 anak), dan kategori berkembang sangat baik 10% (1 anak). Pada siklus ke II tidak ada kategori belum berkembang ,mulai berkembang, kategori berkembang sesuai harapan adalah 40% (4 anak) kategori berkembang sangat baik adalah 60% (6 anak). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan memasukkan kancing baju dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti dkk. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka : Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Augusta. 2012. *Pengertian Anak Usia Dini*. Dari <http://infoini.com/> Pengertian Anak Usia Dini.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bustomi, M Yasid. 2012. *Panduan Lengkap PAUD Melejitkan Potensi dan Kecerdasan Anak Usia Dini*. Jakarta : Citra Publishing.
- Gunarti, Winda, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rosdakarya.
- Miftahul.2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- M. Fadlillah. 2017. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Diana. 2017. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mozaik Huruf Pada Anak Kelompok B Di TK Dharma Wanita Paleuh Blang*
- Noorlaila. 2010. *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*. Yogyakarta: Pinus. Book Publisher.
- Putra ,Febriyanto Pratama. 2012. " *Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3D dan Bahasa Pemrograman C#*.". Skripsi. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sujiono, Bambang dkk. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. UniversitasTerbuka : Jakarta.
- Sumantri.2005. *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*
- Sujiono,Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*: Jakarta:Indeks.
- Sudijono.2006. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo. Persada.
- Siti Aisyah. 2011. *Perkembangan dan Konsep Dasa Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Yudha M. Saputra. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Zaman, B., Hernawan, A.H. dan Eliyawati, C. 2005. *Media dan Sumber Belajar TK. Modul Universitas Terbuka*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Sujiono, Bambang dkk. 2005. *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.

- Depdiknas (2007) *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Ditaman Kanak-kanak* Jakarta: Depdiknas.
- Nuryanti., Roni R., dan Ismail H. 2015. *Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam Ceria*. *Cakrawala Dini* 5(2): 101-111.
- Syarif, Mohammad dan Sumantri. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.
- Sujiono, Yuliani Murani dan Bambang Sujiono. 2012. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : Indeks
- Aprillena. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menggambar Dengan Menggunakan Aneka Warna Krayon Pada Kelompok B2 RA IPKB Curup Timur*
- Farissa Amanda. 2017. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menganyam Pada Kelompok B Di PAUD Qur'ani Nurul Ilmi Aceh Besar*
- Santrock, J. W. 2012. *Life Span Development : Perkembangan Masa. Hidup Jilid I*. (B. Widiasinta, Penerj.) Jakarta: Penerbit Erlangga
- Darmastuti, Tanti. 2012. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Dalam Kegiatan Meronce dengan Manik-manik melalui Metode Demonstrasi Pada Anak Kelompok A Di TK Khadijah 2 Surabaya*. Surabaya: Unesa
- Marliza. 2012. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan Melukis dengan Kuas Taman Kanak-Kanak Pasoman Barat: Jurnal Pesona PAUD, 1 (1), hlm. 1-12*.
- Hildayani, Rini, dkk. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Beaty, J.J. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Ketujuh*. Jakarta: Kencana
- Siska Wilasari. 2016 . *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Melipat Pada Anak Kelompok A Di TK Aisyiyah Aceh Utara*.
- Nurani Yuliani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group
- Yudha M. Saputra dan Rudyanto. 2015. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Risda Nova. 2016. *Penerapan Metode Demonstrasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Di TK Adhyaksa 14 Banda Aceh*.
- Dwi Februanani. 2012. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus anak Dengan Kegiatan Menggambar Melalui Tehnik Memercik Pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 03 Bojong Kabupaten Pematang Semester Genap Tahun Ajaran 2011-2012*
- Sri Nova. 2018. *Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mencipta Bentuk Dari Kain Flanel Kelompok B TK Ar-Raffi Aceh Besar*

Resi Harliska. 2018. *Pengaruh Penggunaan Bahan Bekas Kertas dengan Teknik 3M (Menggunting, Menempel dan Menceritakan) Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B TK Cinta Ananda Banda Aceh*

Siti Endang Susilowati. 2015. *Mewarnai Gambar dapat Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B TK Pertiwi Begolo Kecamatan Ngawen Kabupaten Blora.*

