

EFEKTIVITAS PENERAPAN BERMAIN BALOK ATRIBUT UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK

Risma Nugrahani

Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

e-mail : nugrahanirisma@gmail.com

ABSTRAK

Penguasaan kemampuan motorik halus tidak hanya datang dari lembar kerja anak, melainkan anak-anak mengalami perkembangan melalui pengalaman langsung dengan kegiatan-kegiatan nyata yang didukung dengan permainan dalam bentuk permainan konkret sehingga anak bisa bereksplorasi dengan media pembelajaran tersebut. Salah satu strategi untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak ialah dengan bermain balok atribut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan bermain balok atribut terhadap motorik halus anak kelompok B. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian eksperimen semu Nonequivalent Control Grup Design. Penelitian dilakukan di TK Al Uswah dan TK Hidayatun Najah Tuban dengan kelompok kontrol yang berjumlah 45 anak dan kelompok eksperimen berjumlah 45 anak. Data penelitian dikumpulkan dengan teknik observasi dan dokumentasi menggunakan pedoman observasi kemampuan motorik halus. Sedangkan analisis data menggunakan One Way Anova dengan bantuan SPSS 21.00. Menurut hasil uji One Way Anova jika $\text{sig} < 0,05$ maka dinyatakan diterima dan jika $\text{sig} > 0,05$ dinyatakan ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain balok atribut efektif dalam menstimulasi kemampuan motorik halus, hal ini terbukti dari hasil uji One Way Anova yang menunjukkan nilai $F_{\text{hitung}} = 4,406$ dengan tingkat signifikansi (sig) 0,039 yang lebih kecil dari 0,05 Karena hipotesis menyatakan $< 0,05$ maka dinyatakan diterima. Penerapan bermain balok atribut dapat menstimulasi kemampuan motorik halus dalam hal menyusun menara dengan balok, menyusun bentuk dari kepingan balok, memasukkan balok ke dalam lubang sesuai bentuk, serta meniru bentuk geometri menggunakan balok. Selanjutnya disarankan kepada lembaga PAUD untuk menerapkan kegiatan bermain balok atribut sebagai salah satu alternatif untuk menstimulus kemampuan motorik halus anak.

Kata Kunci: Bermain Balok Atribut, Motorik Halus

PENDAHULUAN

Salah satu bidang pengembangan yang diajarkan di TK adalah motorik. Menurut Gunarsa (dalam Izzaty, 2005: 53) secara fisik, anak usia 4-6 tahun makin berkembang sesuai dengan bertambah matangnya perkembangan otak yang mengatur sistem saraf otot yang memungkinkan anak menjadi lincah dan aktif bergerak. Dengan meningkatnya usia, nampak adanya perkembangan dari gerakan motorik kasar ke arah gerakan motorik halus yang memerlukan kecermatan dan kontrol yang lebih baik.

Perkembangan motorik halus meliputi perkembangan otot halus dan fungsinya. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan bagian tubuh yang lebih spesifik seperti menulis, melipat, merangkai, mengancing baju, menali sepatu, menggunting, dan sebagainya (Suyanto, 2005: 51). Pencapaian kemampuan tersebut kemudian mengarah pada pembentukan keterampilan yang secara tepat didefinisikan oleh Hurlock (dalam Hartinah, 2010: 35) sebagai

sesuatu yang otomatis, akurat, dan halus. Keterampilan yang dipelajari dengan baik akhirnya akan menimbulkan kebiasaan.

Perkembangan motorik halus anak berkembang secara gradual dengan pengalaman, pelatihan, dan perkembangan neurologis. Oleh karena itu, di Taman Kanak-kanak yang menekankan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, harus dapat mendorong anak untuk mengeluarkan daya kreativitasnya. Pada masa usia dini kegiatan tersebut dapat membantu proses perkembangan otak anak secara seimbang, baik belahan otak kanan yang banyak terkait dengan emosional, maupun belahan otak kiri yang banyak terkait dengan logika/berpikir logis. Berbagai manfaat dapat diperoleh anak usia dini ketika anak semakin terampil menguasai motorik halusnya. Selain kondisi badan yang sehat, anak akan mandiri, dan mempunyai rasa percaya diri. Hal itu memungkinkan anak aktif dalam kegiatan yang memberikan kesenangan dan kesempatan

untuk mempelajari berbagai keterampilan yang positif (Depdiknas, 2008: 2).

Kemampuan motorik halus setiap anak tidak sama, baik dari segi kekuatan maupun ketepatan. Kondisi ini dipengaruhi oleh pembawaan dan stimulasi yang diperoleh, selain itu kondisi lingkungan dan keluarga turut memberikan pengaruh besar terhadap kemampuan motorik halus anak (Decaprio, 2013: 20).

Masa usia dini merupakan saat ideal untuk mempelajari keterampilan motorik karena tubuh anak lebih lentur daripada tubuh remaja atau orang dewasa. Selain itu anak belum banyak memiliki keterampilan yang akan berbenturan dengan keterampilan yang baru dipelajarinya, maka bagi anak mempelajari keterampilan baru lebih mudah (Hurlock, 1978: 156). Menurut Lerner (dalam Sudono, 1995: 55) keterampilan menggunakan alat halus memerlukan koordinasi antar mata dan tangan sehingga gerakan tangan perlu dikembangkan dengan baik.

Penguasaan kemampuan motorik halus tidak hanya datang dari lembar kerja anak, melainkan anak-anak mengalami perkembangan melalui pengalaman langsung dengan kegiatan-kegiatan nyata yang didukung dengan permainan dalam bentuk permainan konkret sehingga anak bisa bereksplorasi dengan media pembelajaran tersebut. Dapat juga dari berbagai aktivitas sehari-hari, contoh ketika anak membantu ibunya menata meja, anak belajar tentang memasang benda yang sesuai seperti sendok dengan garpu, gelas dengan tutupnya, dan lain-lain. Serta saat anak bermain balok anak akan belajar tentang perbedaan bentuk, karena itu memanfaatkan hari-hari melalui bermain (Depdiknas, 2007: 7).

Usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan berbagai cara termasuk melalui bermain. Tetapi dewasa ini ada kecenderungan di Taman Kanak-kanak yang menekankan pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung. Padahal hal tersebut tidak sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Mengingat usia dini merupakan usia bermain, maka bermain dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan aspek perkembangan anak (Tedjasputra, 1994: 2). Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah ada dalam diri anak. Anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan cara bermain.

Gordon dan Browne (dalam Moeslichatoen, 2004: 24) mengemukakan bahwa bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Bermain lebih menekankan cara daripada hasil yang diperoleh. Melalui bermain anak belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan dan memahami dunianya.

Salah satu strategi untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak ialah dengan bermain *table toys*. *Table toys* dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, salah satunya ialah *open-ended toys* (mainan bebas-terbuka). Mainan ini tidak memiliki jawaban yang benar atau salah. Dan yang termasuk *open-ended toys* ialah balok atribut. Balok atribut adalah balok berbentuk geometri (segitiga, persegi, lingkaran, persegi panjang, dan segilima); berbeda warna (merah, kuning, biru); dan berbeda ukuran (besar dan kecil) (Runtutahu dan Kandou, 2014: 295). Balok atribut ini sangat baik untuk mengembangkan kemampuan motorik serta koordinasi mata-tangan.

Balok adalah permainan yang membolehkan anak untuk berkreasi sesuai dengan apa yang diinginkan. Balok adalah permainan yang penting untuk perkembangan fisik. Anak menggunakan semua otot untuk membawa/menjinjing balok dari satu tempat ke tempat lainnya. Juga saat berhati-hati menempatkan balok bersama-sama untuk membentuk sebuah jembatan atau sebuah desain, anak memperhalus otot-otot kecil di tangan, yang mana penting untuk menulis nantinya (Dodge & Colker, 2000: 75).

Balok mempunyai tempat di hati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun. Ketika bermain balok seluruh temuan-temuan terjadi. Konsentrasi pada waktu bermain balok makin tampak meningkat (Sudono, 1995: 117). Menurut Pollman (2010: 91), "*Blocks can be used as a tool to integrate a curriculum so that all subject matter can be studied*", yang artinya balok dapat digunakan sebagai alat untuk mengintegrasikan kurikulum sehingga seluruh aspek perkembangan dapat dipelajari.

Keterkaitan kemampuan motorik halus dengan balok atribut yaitu dapat melatih keterampilan tangan, jari-jari, pergelangan tangan serta penguasaan terhadap otot-otot tangan saat membangun dengan balok.

Salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini ialah harus berdasarkan realita, artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian dalam

pendidikan anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkret. Sehingga menurut Eliyawati (2005: 104), “Diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan dan terjadi perubahan atau peningkatan terhadap kemampuan dasar anak yaitu kemampuan kognitif, bahasa, sosial emosional, dan kemampuan dasar lainnya”. Dengan bermain balok atribut yang konkret dan nyata diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Berdasarkan paparan di atas, muncul pertanyaan penelitian, apakah bermain balok atribut efektif dalam menstimulasi kemampuan motorik halus anak. Oleh karena itu penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan bermain balok atribut terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B di Taman Kanak-kanak.

KAJIAN LITERATUR

Bermain Balok Atribut

Menurut Mayesty (dalam Sujiono, 2013:144) bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak-anak sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Piaget (dalam Sujiono, 2013:144) menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Sedangkan Parten (dalam Tedjasaputra, 1994:13) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa anak hidup serta lingkungan tempat dimana anak hidup.

Balok atribut adalah balok berbentuk geometri (segitiga, persegi, lingkaran, persegi panjang, dan segilima); berbeda warna (merah, kuning, biru); dan berbeda ukuran (besar dan kecil) (Runtukahu dan Kandou, 2014:295). Menurut Ventura (2012:4) “*Attribute blocks is a great way to help children develop thinking skills and mathematical reasoning*”, yang artinya balok atribut merupakan cara yang bagus untuk membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir dan penalaran matematika.

Mainan yang membutuhkan beberapa jenis manipulasi dengan jari dan tangan dapat

dikategorikan sebagai manipulatif. Bahan manipulatif itu seperti *table toys*, *puzzles*, manik-manik, *pegboards*, dan balok karena semua itu memberikan berkontribusi pada perkembangan motorik halus serta perkembangan lain. Menurut Dodge & Colker (2000:137), balok atribut menawarkan banyak kesempatan bagi anak untuk bereksperimen dengan konstruksi dan penemuan.

Motorik Halus

Menurut Decaprio (2013:16) motorik merupakan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antar beberapa hal yaitu susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord*. Sedangkan Cecco dan Crawford (dalam Decaprio 2013:17) mendefinisikan motorik sebagai suatu respon motorik berangkai yang melibatkan koordinasi gerakan agar menjadi pola respon yang lebih kompleks. Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil (halus) serta memerlukan koordinasi yang cermat. Motorik halus berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil serta koordinasi antara mata dan tangan (Decaprio, 2013:17).

Hasil pengamatan Berk (dalam Suyadi, 2010:67) menunjukkan bahwa ketika anak-anak bermain, akan muncul adanya keterampilan motorik baru yang masing-masing membentuk pola kehidupannya. Saat anak membangun atau membuat desain dengan balok atribut, anak menggunakan keterampilan pemecahan masalah kreatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian tentang efektivitas penerapan bermain balok atribut terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen karena bertujuan untuk mengukur pengaruh variabel bebas yaitu bermain balok atribut (X) terhadap variabel terikat yaitu kemampuan motorik halus (Y).

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimental* jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dimaksudkan untuk membandingkan kemampuan motorik halus. Untuk mengetahui kondisi awal kedua kelompok, dilakukan observasi awal pada kedua kelompok. Setelah itu, kelompok eksperimen diberikan

perlakuan berupa kegiatan bermain balok atribut sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Kemudian dilakukan observasi akhir untuk mengetahui kemampuan motorik halus sesudah diberikan perlakuan.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010: 80). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di TK Al Uswah yang terdiri dari 4 kelas berjumlah 80 anak dan TK Hidayatun Najah Tuban sebanyak 5 kelas berjumlah 124 anak di tahun ajaran 2014-2015.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2011: 116). Sampel pada penelitian ini yaitu 20 anak yang berada di kelompok B1 TK Al Uswah dan 25 anak yang berada di kelompok B1 TK Hidayatun Najah Tuban, total 45 anak sebagai kelompok eksperimen. Dan kelompok B2 sebanyak 20 anak di TK Al Uswah dan 25 anak kelompok B2 di TK Hidayatun Najah Tuban, total 45 anak sebagai kelompok kontrol.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dengan menggunakan *sampling purposive* yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2010: 85). Menurut Riyanto (dalam Musfiqon, 2012: 96) dalam teknik ini peneliti menunjuk langsung siapa yang menjadi sampel dalam penelitian, tetapi pemilihannya didasarkan pada tujuan spesifik dari penelitian yang dilakukan. Kelas B1 dan B2 dipilih karena kemampuan motorik halusnya lebih rendah dibandingkan kelas yang lain. Untuk pengambilan sampel juga harus sesuai dengan jenis penelitian yang digunakan. Frankel dan Wallen (1993: 92) menyatakan bahwa besar sampel minimum untuk penelitian eksperimental sebanyak 30 tiap kelompok.

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (Arikunto, 2010: 101). Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan lebih mudah. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Way Anova*. Data yang telah diperoleh dari hasil penelitian akan diuji

menggunakan *One Way Anova* setelah memenuhi syarat uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk menguji data apakah mempunyai sebaran normal atau tidak. Analisis yang digunakan yaitu dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada taraf signifikansi normal. Uji homogenitas digunakan untuk menguji kesamaan varians antara dua kelompok yang homogen atau tidak dan dilakukan dengan uji *Levene*. Uji validitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai hitung *corrected item-total correlation* dengan nilai tabel statistik berdasarkan banyak data dalam pengamatan. Jika nilai hitung lebih besar dari nilai tabel, maka dapat disimpulkan data item yang dimaksud valid. Sedangkan pengujian reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Dalam penelitian ini juga menggunakan bantuan komputer SPSS 21.00 for Windows Evaluation Version dalam proses penghitungannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hipotesisnya yakni bermain balok atribut efektif dalam menstimulasi kemampuan motorik halus. Untuk menguji hipotesis tersebut digunakan uji pengaruh antar subyek (*Test Between Subject Effect*). Adapun hasil analisisnya sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil uji hipotesis dengan uji pengaruh antar subjek (*Test Between Subject Effect*) pada kemampuan motorik halus.

Source	Dependent Variable	Mean Square	F	Sig.
Bermain Balok Atribut	Motorik_pos ttest	.400	4.406	.039

Berdasarkan hasil analisis perbedaan kemampuan motorik halus yang dicapai antara kelompok anak yang bermain balok atribut dengan kelompok anak yang tanpa bermain balok atribut diperoleh nilai statistik $F = 4,406$ dengan angka signifikansi 0,039. Angka signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 maka adapun keputusan yang dapat diambil adalah H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hasil ini menyatakan bahwa terdapat perbedaan kemampuan motorik halus antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa

bermain balok atribut efektif dalam menstimulasi kemampuan motorik halus anak.

Hasil penelitian ini sependapat dengan pernyataan Dodge & Colker (2000: 137) yang menyatakan bahwa perkembangan fisik meningkat saat anak mengkoordinasikan mata-tangan saat anak membangun dengan balok atribut, saat itulah anak memperbaiki keterampilan otot kecil. Balok adalah permainan yang penting untuk perkembangan fisik. Anak menggunakan semua otot untuk membawa/menjinjing balok dari satu tempat ke tempat lainnya. Juga saat berhati-hati menempatkan balok bersama-sama untuk membentuk sebuah jembatan atau sebuah desain, anak memperhalus otot-otot kecil di tangan.

Hasil penelitian mendukung pernyataan Wening (2012: 56) yang menyatakan bahwa motorik halus merupakan aspek perkembangan yang berkaitan dengan koordinasi antara tangan dan mata, dan kontrol gerakan tangan. Saraf motorik halus bisa dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang dilakukan secara rutin seperti menyusun balok. Ketika anak membangun menara dengan balok atribut, anak mengembangkan keterampilan motorik halusnya dengan cara berhati-hati menempatkan balok agar tidak runtuh.

Saat anak membangun dengan balok atribut, anak menggunakan kemampuan otot-otot halus yaitu dengan menggenggam, mengangkat, menempatkan, dan menyeimbangkan balok; berkembangnya koordinasi antara mata dan tangan yaitu saat menempatkan balok pada pola yang diinginkan; mengontrol dalam menempatkan benda (di bawah, di atas, lebih tinggi dari, disamping). Seperti pandangan Gargiulo and Kilgo (2011: 183) bahwa kemampuan motorik halus mengacu pada kemampuan untuk menggunakan kelompok otot kecil seperti di tangan, kaki, dan wajah. Keterampilan motorik halus yang digunakan dalam meraih, menangkap dan melepaskan mainan, membangun menara, dan lain-lain.

Bermain sebagai aktivitas anak yang menyenangkan menjadi wadah yang tepat bagi perkembangan motorik halus, termasuk bermain balok atribut. Bermain balok atribut dapat diterapkan pada anak kelompok B karena salah satu ciri umum perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun tersebut adalah melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.

Hasil penelitian mendukung pernyataan Dodge dan Colker (2000: 137) yang menyatakan bahwa bermain balok atribut memberikan manfaat

untuk mengembangkan kontrol motorik halus; mengembangkan koordinasi mata-tangan; menunjukkan keterampilan visual (memilah benda-benda sesuai dengan atribut ukuran, warna, dan bentuk); serta memperbaiki indera peraba.

Ketika anak meniru bentuk geometri menggunakan balok, pengembangan kinestetik anak dapat berkembang. Hal itu mendukung pandangan Sujiono (2008: 20) yang menyatakan bahwa pengembangan kinestetik merupakan kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan/keterampilan tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Kemampuan yang dikembangkan antara lain menjiplak bentuk geometri, menciptakan bentuk-bentuk dengan balok, menjiplak bentuk lingkaran, persegi, segitiga atau persegi panjang, dan lain-lain.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan sesuai dengan tujuan penelitian ini, maka pada bab ini akan dirumuskan beberapa simpulan dan saran yang berkaitan dengan bermain balok atribut terhadap kemampuan motorik halus, sebagai berikut:

Bermain balok atribut efektif dalam menstimulasi kemampuan motorik halus. Hal ini terbukti dengan adanya perbedaan kemampuan motorik halus antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kemampuan motorik halus anak pada kelompok eksperimen yang mendapat *treatment* bermain balok atribut lebih baik daripada kelompok kontrol yang tidak mendapat *treatment* bermain balok atribut. Penerapan bermain balok atribut dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak dalam menyusun menara dengan balok, menyusun bentuk dari kepingan balok, memasukkan balok ke dalam lubang sesuai bentuk, serta meniru bentuk geometri menggunakan balok.

Saran

1. Kemampuan motorik halus anak akan berkembang apabila pendidik memberi stimulus berupa kegiatan-kegiatan kreatif menggunakan media yang menarik bagi anak, salah satunya dengan bermain balok atribut.
2. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan anak usia dini dengan bertambahnya alternatif media dan alat permainan yang dapat digunakan dalam

pembelajaran di sentra balok sehingga dapat memberikan variasi pilihan pembelajaran bagi anak.

3. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti selanjutnya agar dapat meneliti tentang balok atribut pada anak kelompok A maupun kelompok bermain, dimana balok atribut merupakan balok dengan lima bentuk geometri yang dapat diperkenalkan sebagai dasar dalam mengenal macam-macam bentuk geometri sebelum diperkenalkan pada balok pembangunan yang sudah semakin kompleks.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Decaprio, R. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik*. Jakarta: Diva Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Pengembangan Kemampuan Motorik Halus di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Dodge, D.T. dan Colker, L.J. 2000. *The Creative Curriculum for Early Childhood Third Edition*. Washington DC: Teaching Strategies Inc.
- Eliyawati, C. 2005. *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Gargiulo, R.M dan Kilgo, J.L. 2011. *An Introduction To Young Children With Special Needs, Birth Through Age 8*. USA: Wadsworth.
- Hartinah, S. 2010. *Pengembangan Peserta Didik*. Bandung: Refika Aditama.
- Hurlock, E.B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Izzaty, R.E. 2005. *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Pollman, M.J. 2010. *Blocks and Beyond Strengthening Early Math and Science Skills Through Spatial Learning*. USA: Paul H Brookes Publishing Co.
- Runtukahu, T. dan Kandou, S. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudono, A. 1992. *Sumber Belajar dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y.N. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Y.N dan Sujiono, B. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Suyanto, S. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Tedjasaputra, M.S. 1994. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud.
- Wening. 2012. *Bunda Sekolah Pertamaku*. Solo: Tinta Medina.