

PENGARUH PERMAINAN LEGO ADU CEPAT TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK A DI TK AISYIYAH 3 SURABAYA

Marta Christiana
(thathyaacircle@gmail.com)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Siti Mahmudah
(mahmudah_Plb@yahoo.com)

Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Anak pada usia 4-5 tahun, pada dasar anak sudah mampu mengambil *lego*, mampu memasang *lego* hingga menjadi rangkaian, serta mampu melepas *lego* dari rangkaian. Penelitian pada anak kelompok A di TK Aisyiyah 3 Surabaya dilatarbelakangi oleh motorik halus anak yang belum berkembang secara maksimal dalam mengambil, memasang, dan melepas rangkaian *lego*. Hal ini terlihat guru mengajak anak untuk menyusun kepingan *lego*, terdapat sebagian anak yang belum dapat menyusun kepingan *lego* tersebut. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu membuktikan apakah ada pengaruh permainan *lego* adu cepat terhadap perkembangan motorik halus anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental design* melalui *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah terdiri atas 24 anak. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik non parametrik uji jenjang bertanda Wilcoxon (*wilcoxon match pairs test*) dengan rumus $t_{hitung} < t_{tabel}$.

Berdasarkan hasil analisis data tentang kemampuan motorik halus anak diperoleh rata-rata hasil *pre-test* 6,91 dan *post-test* 10,41. Dengan demikian $T_{hitung} = 0 < T_{tabel} = 81$ diperoleh hasil H_a diterima, berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan *lego* adu cepat berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok A di TK Aisyiyah 3 Surabaya.

Kata Kunci : Permainan *lego*, motorik halus.

Abstract

Children at the age of 4-5 years , on the basis of the child is able to take lego , lego able to put up a series , and is able to remove the Lego of the circuit . A group of research on children in kindergarten Aisyiyah 3 Surabaya motivated by the fine motor children who do not develop optimally in making , installing , and removing a series of lego . It is seen teachers encourage children to develop lego pieces , there are some children who have not been able to draw up the lego pieces . The aim of this study is to prove whether there was an effect lego racing games on the development of fine motor skills of children.

This study uses a quantitative research approach to the type of pre - experimental research design through a one - group pretest - posttest . Subjects were composed of 24 children . Methods of data collection using observation and documentation . Analysis of the data using non- parametric statistical test of Wilcoxon marked level (Wilcoxon matched pairs test) with the formula $t < t$ table .

Based on the analysis of data on children's fine motor skills gained an average of 6.91 results of pre - test and post-test 10.41 . Thus T count = 0 < of T table = 81 obtained results H_a accepted , based on the results of these studies indicate that the game lego racing significantly affect fine motor skills in preschool children in group A Aisyiyah 3 Surabaya .

Keywords : *lego game , fine motor skills .*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau *early childhood education* (ECE) adalah pendekatan pedagogis dalam penyelenggaraan pendidikan anak yang dimulai dari saat periode kelahiran hingga usia enam tahun. Menurut NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*), PAUD dimulai saat kelahiran hingga anak berusia delapan tahun. Batita dan balita mengalami perkembangan secara pesat di rentang usia tersebut dibanding periode berikutnya. Aspek sosial, emosional, kognitif, fisik motorik, bahasa dan jasmani tidak dipelajari secara terpisah oleh anak yang masih sangat muda. Pendidikan anak usia dini menjadi sangat penting mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk sejak usia dini. Sedemikian pentingnya masa usia dini hingga sering disebut sebagai "*the golden age*" atau usia emas.

Perkembangan motorik halus anak perlu di stimulasi karena motorik halus bukan hanya terkait dengan perkembangan fleksibilitas tangan dan jari-jemari untuk melakukan aktivitas seperti menyuapkan makanan ke mulut, menulis, menggambar, berpakaian maupun bermain dengan permainan yang membutuhkan koordinasi tangan. Tetapi motorik halus juga termasuk koordinasi otot-otot kecil di daerah seperti lidah, bibir, dan otot-otot pipi. Sedangkan pada usia 5 tahun, koordinasi motorik halus pada anak lebih meningkat lagi. Tangan, lengan, dan tubuh, semua bergerak bersama dengan lebih baik di bawah komando mata (Santrock, 2009:15). Sehingga motorik halus anak dikatakan berkembang apabila mampu mengkoordinasikan tangan dan mata secara seimbang.

Salah satu cara dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan bagi anak usia dini yaitu dengan cara bermain. Menurut (Hurlock, 1978: 320) menyatakan bahwa bermain ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Seorang anak memang tidak asing dengan hal bermain. Mendengar kata bermain, maka yang ada di dalam pemikirannya adalah hal bersenang-senang dan banyak lagi yang lain. Salah satunya yaitu dengan bermain *lego*, merupakan aktivitas yang menarik bagi anak. Bermain *lego* merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan motorik halus *lego* adalah sejenis alat permainan bongkah plastik kecil, bongkahan serta kepingan lain bisa

disusun model apa saja serta memiliki warna yang berwarna-warni, memiliki ukuran berbeda ukuran dan berjumlah banyak. Untuk itu *lego* merupakan salah satu yang efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

Namun pada kenyataannya di TK Aisyiyah 3 Surabaya masih banyak anak yang kemampuan motorik halusnya belum seimbang. Hal tersebut terlihat ketika guru membiarkan anak bermain *lego* secara bebas, anak terlihat kesulitan saat anak berusaha mengambil, memasang, serta melepas mainan *lego*. Melihat kenyataan diatas peneliti mencoba memberikan solusi atas permasalahan tersebut. Solusi yang ditawarkan oleh peneliti yaitu dengan menerapkan pemberian permainan *lego* adu cepat. Sedangkan permainan *lego* adu cepat ini merupakan persaingan dalam suatu pertandingan yang memerlukan kecepatan gerak tangan dalam menyusun *lego* dan kecepatan berpikir dalam ketepatan penyusunan yang benar hal tersebut untuk meraih kemenangan pada permainan. Permainan *lego* adu cepat terdiri dari beberapa bongkahan *lego*, kemudian anak-anak membuat kompetisi kecil yaitu adu cepat merangkai *lego*. Dimana *lego* itu sendiri memberikan manfaat bagi anak yaitu anak dapat belajar menciptakan misi, belajar mengerti pondasi, belajar mengerti alat bantu, belajar berkomunikasi dan *sharing* ide, melatih kemampuan melatih motorik halus (Yulianti 2009: 41). Permainan *lego* adu cepat bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dalam Kurikulum taman kanak-kanak tahun 2010 yang harus dicapai oleh semua anak TK usia 4-5 tahun pada kelompok A.

Kemampuan motorik halus anak harus dilatih setiap hari dengan hal yang menyenangkan serta disukai anak-anak. Dengan demikian, maka permainan *lego* menjadi permainan yang menarik dan menjadi hal baru, yang membuat anak merasa tertantang serta menghilangkan rasa jenuh. Kejenuhan yang terjadi karena setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda saat menerima materi yang sama, salah satu variasi yang mampu menghilangkan kejenuhan pada anak adalah dengan bermain. Dengan adanya permainan *lego* adu cepat yang bervariasi membuat anak merasa senang berada di sekolah serta dapat

menghilangkan kejenuhan yang muncul, serta permainan tersebut dapat merangsang motorik halus pada anak. Pada dasarnya pendidikan untuk anak usia dini, harus mengacu pada prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain. Ini berarti, seluruh kegiatan “belajar” yang diprogramkan untuk anak tidak boleh mengandung unsur pemaksaan, serta program pendidikan untuk anak harus menyenangkan bagi peserta didik.

Cara bermain *lego* adu cepat yaitu dengan mencampur kepingan-kepingan *lego* menjadi satu rangkaian, kemudian menatanya kembali menjadi bentuk tertentu yang sudah ditentukan. Anak yang tercepat menyusun *lego* sesuai dengan susunan yang benar, maka anak tersebut yang menjadi pemenangnya. Dengan adu cepat dalam bermain *lego*, diharapkan kemampuan motorik halus anak dapat berkembang serta menumbuhkan semangat kompetisi yang mendorong anak-anak untuk berpikir dan bereaksi cepat. Kesulitan terjadi pada anak-anak yang kemampuan motoriknya masih kurang, sehingga permainan ini butuh di ulang kembali agar motorik halus setiap anak dapat berkembang.

Rumusan masalah pada TK Aisyiyah 3 Surabaya melakukan pembelajaran kemampuan motorik halus tentang permainan *lego* adu cepat dilihat dari kemampuan anak mengambil, memasang dan melepas dari rangkaian *lego* itu sendiri. Materi yang ditujukan pada anak bertujuan mengembangkan kemampuan motorik halusnya, sehingga berdasarkan hal yang dikemukakan, peneliti membuktikan bahwa “apakah ada pengaruh permainan *lego* adu cepat terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok A di TK Aisyiyah 3 Surabaya”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan *lego* adu cepat terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok A di TK Aisyiyah 3 Surabaya. Dan manfaat dari penelitian ini adalah mampu menambah wawasan keilmuan dan pengetahuan dalam dunia pendidikan pada umumnya, dan khususnya mengenai kemampuan motorik halus anak melalui permainan *lego* adu cepat. Demikian diharapkan penelitian ini dapat memecahkan masalah tersebut.

Menurut Hasan (2009: 76-79) menyatakan bahwa menginjak usia 3,5 bulan, bayi mulai menunjukkan perkembangan motorik halusnya. Perkembangan motorik halus

berhubungan dengan keterampilan si bayi dalam menggunakan tangannya. Perkembangan motorik halus di usia bayi, akan menjadi bekal bagi si anak untuk terampil menggunakan tangannya. Misalnya, memegang benda dengan benar (seperti pensil, bolpoin, gelas, sendok, garpu dan mainan), menulis cepat dan rapi, terampil menggunting, melipat, mewarnai, meronce, mengambil benda-benda kecil, dan memotong.

Sedangkan menurut Sujiono (2007: 1.13) mengatakan bahwa gerakan motorik halus merupakan gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Gerakan ini tidak banyak memerlukan tenaga, namun hanya memerlukan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Pendapat Sujiono mendukung pendapat Hasan yaitu gerakan motorik halus hanya melibatkan bagian tubuh tertentu seperti menggunakan koordinasi tangan.

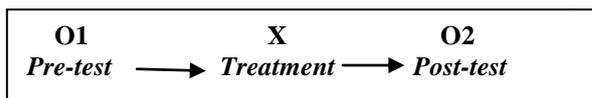
Alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (Mayke Sugianto, T. 1995). Pendapat Mayke didukung oleh pendapat Zaman (2010: 6.6) bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak. Dari pernyataan tersebut maka APE untuk anak selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak. APE juga dirancang untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik (motorik halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. Permainan *lego* juga termasuk permainan yang mengembangkan perkembangan anak, dan terlebih dalam mengembangkan perkembangan motorik halusnya. Menyusun *lego* memang terlihat sederhana, hanya menempel atau menggabungkan sehingga menjadi satu bentuk baru yang menarik.

Melihat uraian di atas maka peneliti merumuskan masalah Adakah Pengaruh Permainan *Lego* Adu Cepat Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok A di TK Aisyiyah 3 Surabaya?

METODE

Dalam penelitian eksperimen ini dilakukan menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Design* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O1) disebut

Pre-test, dan observasi sesudah eksperimen (*O2*) disebut *Post-Test* (Arikunto 2010:124) Populasi dalam penelitian kuantitatif diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2011:117). Dalam penelitian ini populasi yang ditetapkan peneliti adalah anak kelompok A TK Aisyiyah 3 Surabaya yang berjumlah 24 anak. Desain ini digambarkan sebagai berikut:



(Sugiono 2011: 111)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah bermain dengan media *lego* adu cepat. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah kemampuan motorik halus.

Dalam konstruksi lembar penilaian observasi, instrumen yang digunakan berupa observasi sistematis, pedoman observasi tersebut terdiri dari beberapa item tentang perkembangan kemampuan motorik halus dengan menggunakan acuan indikator pada kurikulum 2010 tentang Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak. Adapun kisi-kisi pedoman observasi pengenalan konsep ukuran sebelum uji validasi isi (konsultasi dengan ahli) adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator	Item
Kemampuan Motorik Halus	Fisik/Motorik	Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan kepingan <i>lego</i> .	Anak mampu mengambil <i>lego</i> .
			Anak mampu memasang <i>lego</i> hingga menjadi rangkaian.
			Anak mampu melepas <i>lego</i> dari rangkaian.

(Sumber: Permen Diknas 58, 2010)

Pada pelaksanaannya digunakan sebuah instrumen sebagai alat pengumpul data, dimana instrumen tersebut akan melewati beberapa tahapan. Instrumen yang sudah divalidasi selanjutnya akan diuji reabilitasnya, karena instrumen yang baik dan dapat dipercaya adalah instrumen yang sudah teruji validitasnya dan reabilitasnya. Hasil pengamatan digunakan teknik reabilitas H.J.X. Fernandes (Arikunto, 2010:244):

Tabel 3.6
Kontingensi Kesepakatan

		Pengamat I				Jumlah amat an
		1	2	3	4	
Pengamat II	1					
	2		1 (1)			1
	3			2,3 (2)		2
	4					
	Jumlah		1	2		3

(Sumber: Hasil Pengujian Reabilitas)

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2}$$

$$K = \frac{6}{3 + 3} = 1$$

(Rumus: Pengujian Reabilitas)

Teknik analisis data merupakan kelanjutan dari pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan statistika non-parametrik, dimana data yang dianalisis tidak harus berdistribusi normal (*distribution free*). Menurut Sugiyono (2011: 211) menyebutkan bahwa statistik *non-parametris* digunakan untuk menganalisis data domain dan ordinal. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data menggunakan statistik.

Peneliti menggunakan statistik non parametris karena data yang digunakan adalah data ordinal. Selanjutnya memilih uji *wilcoxon mathch pairs test* karena ingin membedakan pengaruh sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa permainan *lego* adu cepat.

Dalam penelitian ini data yang dianalisis memiliki jumlah subjek 21 dan berupa data ordinal serta tidak berdistribusi normal. Data ordinal merupakan data berjenjang/berbentuk peringkat karena satu data dengan yang lain mungkin tidak sama (Sugiyono, 2007: 24). Mengacu pada penjelasan diatas uji statistik non-parametris yang digunakan dalam menganalisis data pada penelitian ini adalah uji *wilcoxon match pairs test*, uji ini dimaksudkan untuk mengetahui arah dan ukuran perbedaan.

Uji *Wilcoxon match pairs test* dilakukan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel berpasangan (*two paired sample*) dengan data berbentuk ordinal. Hipotesis komparatif merupakan dugaan ada tidaknya perbedaan secara signifikan nilai-nilai dua kelompok atau lebih. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah komparatif. Pada rumusan ini variabelnya sama tetapi populasi atau sampelnya yang berbeda, atau keadaan itu terjadi pada waktu yang berbeda (Sugiyono, 2011: 102). Dalam hal ini adalah perbedaan kemampuan motorik halus sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa permainan *lego* adu cepat.

Tabel 3.7

Tabel Penolong Uji *Wilcoxon Match Pairs Test*

No.	X _{A1}	X _{B1}	Beda	TandaJenjang		
			X _{B1} - X _{A1}	Jenja ng	+	-
1						
2						
3						
Dst						
Jumlah				T=....	

(Sumber: Sugiyono, 2010:151)

Keterangan:

- X_{A1} :Nilai sebelum diberi perlakuan
- X_{B1} :Nilai setelah diberi perlakuan
- X_{B1}-X_{A1} :Beda antara sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

Langkah-langkah menganalisis tabel adalah sebagai berikut Sudjana (2005:450).

- a. Memberi nomor urut untuk setiap harga mutlak selisih (Y-X). Harga mutlak yang paling kecil diberi nomor urut atau peringkat 1, harga mutlak selisih berikutnya diberi nomor urut 2, dan harga mutlak terbesar diberi nomor urut n. Jika terdapat selisih yang harga mutlaknya sama besar, untuk nomor urut diambil rata-ratanya.
- b. Pada setiap nomor urut diberikan tanda yang didapat dari selisih (Y-X)
- c. Menghitung jumlah nomor urut yang bertanda positif dan jumlah nomor urut yang bertanda negatif.
- d. Untuk jumlah nomor yang didapat dari yang bertanda positif maupun negatif. Mengambil jumlah yang harga mutlaknya paling kecil. Menyebutnya jumlah ini dengan T. Jumlah T ini dipakai untuk menguji hipotesis, pengambilan keputusannya adalah:
Jika $T_{hitung} < T_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$, maka H_0 diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari hasil sebelum perlakuan dan observasi hasil setelah perlakuan tentang pengaruh penerapan permainan *lego* adu cepat terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok A di TK Aisyiyah 3 Surabaya, kemudian dianalisis dengan statistik non parametrik menggunakan rumus uji jenjang bertanda Wilcoxon (*wilcoxon match pairs test*). Berikut perhitungan statistik dengan menggunakan tabel penolong untuk tes *wilcoxon* :

Tabel 4.4

Tabel Perhitungan Menggunakan Uji *Wilcoxon*

No	Nilai Sebelum perlakuan n (X)	Nilai Setelah perlakuan n (Y)	Beda		Tanda Jenjang	
			(Y- X)	Jenj ang	(+)	(-)
1.	7	11	4	4	+4	-
2.	8	12	4	4	+4	-
3.	7	11	4	4	+4	-
4.	6	10	4	4	+4	-
5.	7	10	3	3	+3	-
6.	7	11	4	4	+4	-
7.	8	10	2	2	+2	-
8.	6	10	4	4	+4	-
9.	7	10	3	3	+3	-
10.	7	10	3	3	+3	-

11.	8	9	1	1	+1	-
12.	8	12	4	4	+4	-
13.	6	10	4	4	+4	-
14.	8	9	1	1	+1	-
15.	6	11	5	5	+5	-
16.	7	11	4	4	+4	-
17.	7	10	3	3	+3	-
18.	7	10	3	3	+3	-
19.	6	11	5	5	+5	-
20.	6	11	5	5	+5	-
21.	8	10	2	2	+2	-
22.	6	11	5	5	+5	-
23.	7	11	4	4	+4	-
24.	6	9	3	3	+3	-
Jumlah					T+= 84	T0= 0

(Sumber: Hasil Perhitungan Kemampuan Motorik Halus Anak)

Berdasarkan tabel hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji jenjang *Wilcoxon*, diketahui bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh yaitu 0. Penentuan t_{hitung} menurut Sugiyono (2010:264) yaitu diambil dari jumlah jenjang yang kecil tanpa memperhatikan tanda t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} . Cara mengetahui t_{tabel} yaitu menentukan (n, α) , dimana n = jumlah sampel dan α = taraf signifikansi 5% sehingga t tabel yang diperoleh yaitu 81. Mengetahui jumlah angka yang diperoleh dari t_{tabel} berjumlah 81 berarti $t_{hitung} < t_{tabel}$ (0 < 81).

PENUTUP
Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh pada saat observasi awal dan setelah perlakuan, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *lego* adu cepat pengaruh terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok A di TK Aisyiyah 3 Surabaya dengan nilai rata-rata hasil *pre-test* 6,91 dan rata-rata hasil *post-test* 10,41. Teknik analisis data yang diperoleh yaitu $T_{hitung} = 0$ lebih kecil dari $T_{tabel} = 81$. Terbukti bahwa pada anak kelompok A mampu mengikuti serta memahami perintah yang disampaikan, mampu mengenal bentuk sederhana yaitu persegi, persegi panjang, dan lingkaran, mampu menyusun dan membentuk kepingan *lego* menjadi bentuk sederhana, dan mampu melepas rangkaian bentuk sederhana yang telah dibentuk dari *lego*.

Pada saat pembelajaran terakhir yaitu pada kegiatan observasi terakhir setelah diberi perlakuan, kemudian anak memperlihatkan minat mereka terhadap permainan *lego* yang lebih baik. Berdasarkan hasil perhitungan, juga

terbukti bahwa pembelajaran menggunakan permainan *lego* adu cepat dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak TK A Aisyiyah 3 Surabaya, dilihat dari cara anak memegang mainan serta mampu membuat bangun sederhana dari kepingan *lego*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Hendaknya guru dapat menjadikan permainan *lego* adu cepat sebagai alternatif kegiatan meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.
2. Sebaiknya para orangtua memperhatikan perkembangan yang terjadi pada anak, salah satunya kemampuan motorik halus. Hal ini bertujuan agar para orangtua dapat memberikan stimulasi yang lebih dan tepat kepada anak.
3. Bagi peneliti lain dianjurkan untuk mengembangkan lebih lanjut permainan *lego* adu cepat, sehingga menambah variasi jenis kegiatan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Cahyo, Agus N. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jogjakarta: Flashbook

Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan anak usia dini*. Jogjakarta: Diva Press

Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi keenam*. Jakarta: Erlangga

Montolalu, dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka

Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta

Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks

Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*.

- Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Santrock, John W. 2011. *Masa Perkembangan Anak Buku 2 Edisi 11*. Jakarta: Salemba Humanika
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- T, Mayke Sugianto. 1995. *Bermain, Mainan, Dan Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Yamin, Martinis. 2010. *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Rineka Cipta
- Yulianti, Rani. 2009. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modern Dan Tradisional*. Jakarta: Laskar Aksara
- Zaman, dkk. 2010. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka

