

# MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI PERMAINAN *FINGER PAINTING* PADA ANAK KB

Herlina Ningsih  
Mas'udah

PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya  
Jln. Teratai No. 4 Surabaya ([enjelherlina@gmail.com](mailto:enjelherlina@gmail.com)).(masudah@gmail.com)

**Abstract:** *This study uses the game of finger painting with the aim to improve fine motor skills of children. This type of research is a classroom action research. Subjects in this study were children aged 4-5 years in KB Kuncup Bunga are less able to move his fingers while drawing activities are free to improve their fine motor skills . The results of the study that of finger painting game , can improve fine motor skills of children.*

**Keywords :** *Fine motoric, finger paintings*

**Abstrak:** Penelitian ini menggunakan permainan *finger painting* dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di KB Kuncup Bunga yang kurang mampu menggerakkan jari tangannya saat kegiatan menggambar bebas untuk meningkatkan kemampuan motorik halusnya. Hasil dari penelitian bahwa dari permainan *finger painting*, dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

**Kata kunci:** Motorik halus, *Finger painting* .

Kemampuan motorik halus pada anak usia dini merupakan suatu hal yang sangat penting bagi perkembangan anak. Anak membutuhkan belajar menggunakan tangan dengan baik agar dapat memainkan dan menggerakkan berbagai macam alat permainan dan untuk keterampilan hidup seperti makan dan memakai pakaian sendiri. Sebagian besar waktu anak dihabiskan dengan bergerak (motorik) dan kegiatan bergerak ini akan banyak menggunakan otot-otot yang ada pada tubuhnya.

Selama ini anak-anak di KB Kuncup Bunga sudah sering diajak untuk bermain mewarnai dan menggambar bebas untuk meningkatkan kemampuan motorik halusnya, namun kegiatan menggambar bebas tersebut juga

dilaksanakan dengan menggunakan cara yang biasa, misalnya menggunakan pensil dan krayon, sehingga tidak jarang anak yang merasa bosan dengan kegiatan tersebut. Selain itu ketika anak diberikan tugas untuk menggambar suasana kelas sering ramai, anak sering jalan-jalan sendiri dan tidak serius dalam menggambar. Mereka masih belum mampu menggerakkan jari-jari tangan mereka dengan baik saat kegiatan tersebut.

Untuk mengatasi masalah tersebut akan dilakukan dengan permainan *finger painting*. Menurut Pamadhi (2012:3.35) *Finger painting* adalah teknik melukis dengan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat. Permainan *finger painting* dirasa lebih menarik minat

anak dalam menggambar, sehingga jari-jari tangan mereka akan dapat bergerak bebas yang akhirnya kemampuan motorik anak akan dapat terstimulasi.

Dari uraian permasalahan diatas dapat dijadikan rumusan masalah sebagai berikut: 1)“Bagaimana aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan motorik halus melalui permainan *finger painting* di KB. Kuncup Bunga Desa Pacet Kecamatan Pacet Kabupaten Mojokerto?”. 2) “Bagaimana tingkat efektivitas permainan *finger painting* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak di KB Kuncup Bunga Desa Pacet Kecamatan Pacet Kabupaten Mojokerto?”

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) untuk mendeskripsikan aktivitas anak dalam peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan *finger painting*. 2) untuk mendeskripsikan efektivitas permainan *finger painting* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak KB Kuncup Bunga Pacet.

Decaprio (2013:15) mengatakan bahwa Kemampuan Motorik Halus adalah proses belajar keahlian gerakan dan penghalusan motorik, serta variabel yang mendukung atau menghambat kemahiran maupun keahlian motorik.

Sujiono (2010:12.5) mengatakan bahwa “Motorik halus adalah gerakan-gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot kecil, misalnya otot-otot jari tangan, otot muka dan lain-lain”.

Gerakan motorik halus, terutama yang melibatkan otot tangan dan jari biasanya membutuhkan kecermatan tinggi, ketekunan dan koordinasi antara mata dan otot kecil.

## METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas, yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar anak menjadi meningkat (Arikunto (2010:2). Penetapan jenis penelitian ini didasarkan pada tujuan bahwa peneliti ingin mengetahui peningkatan kemampuan motorik motorik halus anak dan keefektivitasan permainan *finger painting* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak KB Kuncup Bunga Pacet usia 4-5 tahun.

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model penelitian tindakan dari Arikunto (2014:16) dengan empat tahap kegiatan yang dilaksanakan melalui proses pengkajian berdaur (siklus). Empat tahapan yang dilalui yaitu (1) Perencanaan (*planning*), (2) Pelaksanaan (*acting*), (3) Pengamatan (*observing*), dan (4) Refleksi (*reflecting*).

Lokasi penelitian ini bertempat di KB Kuncup Bunga desa Pacet kecamatan Pacet kabupaten Mojokerto. Subjek penelitian adalah anak usia 4-5 tahun KB Kuncup Bunga tahun pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 10 anak, 6 anak laki-laki dan 4 anak

perempuan. Dipilih di KB Kuncup Bunga dikarenakan berdasarkan hasil observasi di sentra seni dan kreativitas masih banyak anak yang belum mampu menggerakkan jari-jari tangannya dengan baik pada saat kegiatan menggambar bebas.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah instrumen penilaian aktivitas anak dan efektivitas permainan *finger painting* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak KB Kuncup Bunga Pacet. Berikut prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian. Observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung. Pada penelitian ini, observasi dilakukan pada saat permainan *finger painting* berlangsung berdasarkan lembar observasi yang telah disiapkan. Catatan lapangan merupakan catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat dan dialami dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data dalam permainan *finger painting*. Dalam penelitian ini, untuk mengukur kemampuan motorik halus anak dilakukan melalui permainan *finger painting*. Pada saat permainan *finger painting*, anak-anak diminta untuk menggambar dengan jari-jari tangan mereka menggunakan adonan *finger painting* dengan bahan dasar tepung kanji yang dimasak menjadi bubur kanji dengan warna yang menarik. Dalam penelitian yang dilaksanakan, selain data berupa catatan tertulis juga dilakukan

pendokumentasian berupa foto yang dapat dijadikan sebagai bukti otentik bahwa pembelajaran benar-benar berlangsung.

Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif yang berlangsung dari awal penelitian, yaitu mulai dari perencanaan, observasi, pelaksanaan dan refleksi terhadap tindakan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil observasi aktivitas anak dan data efektivitas permainan *finger painting* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak KB Kuncup Bunga Pacet.

Untuk menentukan keberhasilan tindakan dari data hasil penilaian kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan kriteria belajar tuntas. Penelitian ini dikatakan tuntas apabila anak memperoleh nilai minimal bintang tiga pada permainan *finger painting*, dan penelitian ini dikatakan berhasil jika persentasi banyaknya anak yang memperoleh nilai minimal bintang tiga adalah 80% untuk tiap aspeknya. Artinya, minimal 8 anak telah masuk dalam kategori baik dalam permainan *finger painting*.

## HASIL

Berdasarkan pengamatan awal pada bulan Oktober 2014 di KB Kuncup Bunga Pacet rombel IV yang terdiri dari 10 anak usia 4-5 tahun, hanya 30% yang dapat menggerakkan jari-jari tangannya dengan baik dan 70% yang belum mampu menggerakkan jari-jari tangannya dengan baik saat kegiatan

pembelajaran menggambar bebas sesuai keinginannya, yang berarti 70% anak di KB Kuncup Bunga Pacet rombongan IV kemampuan motorik halus nya masih kurang.

Kegiatan yang dilakukan selama ini adalah bermain mewarnai dan menggambar bebas menggunakan pensil dan krayon, sehingga tidak jarang anak yang merasa bosan dengan kegiatan tersebut. Selain itu ketika anak diberikan tugas untuk menggambar suasana kelas sering ramai, anak sering jalan-jalan sendiri, tidak serius dalam menggambar dan kurang dapat menggerakkan tangannya untuk mewarnai maupun menggambar menggunakan pensil dan krayon.

Pelaksanaan proses belajar mengajar pada siklus I dilaksanakan selama 3 kali pertemuan dengan satu pertemuan dilaksanakan selama satu hari. Siklus I dilaksanakan pada hari senin, selasa dan rabu. Siklus II dilaksanakan pada hari kamis, jum'at dan sabtu. Adapun langkah-langkah pelaksanaannya sebagai berikut. Pada siklus I pertemuan ke-1, 2 dan 3 peneliti menyusun RKM, RKH dan RPP untuk digunakan sebagai acuan malaksanakan tindakan, RKH memuat skenario pembelajaran, alat, media yang digunakan dan lembar observasi yang digunakan. Pada siklus I pertemuan ke-1 dilaksanakan pada hari senin tanggal 24 Nopember 2014 dengan indikator menggambar tanaman (bunga dan rumput) dari garis lurus dan garis lengkung menggunakan satu jari tangan. Adapun proses

pembelajarannya sebagai berikut. Pada saat pijakan lingkungan peneliti menyiapkan tiga densitas untuk main sentra seni dan kreativitas salah satunya adalah adonan *finger painting* dan kertas karton. Selanjutnya peneliti menjelaskan dan mendemonstrasikan permainan *finger painting* untuk menggambar rumput dan bunga menggunakan satu jari tangan. Kemudian pada saat main sentra anak-anak mengikuti permainan *finger painting* sesuai petunjuk dan bimbingan peneliti. Dilanjutkan dengan pijakan setelah main yaitu recalling tentang kegiatan main dalam sentra seni dan kreativitas.

Pada pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari selasa tanggal 25 Nopember 2014 yang difokuskan pada indikator menggambar tanaman (pohon) menggunakan lima jari tangan. Langkah-langkah pelaksanaannya sebagai berikut. Pada saat pijakan lingkungan peneliti menyiapkan tiga densitas untuk main sentra seni dan kreativitas salah satunya adalah adonan *finger painting* dan kertas karton. Selanjutnya peneliti menjelaskan dan mendemonstrasikan permainan *finger painting* untuk menggambar tanaman pohon menggunakan lima jari tangan. Kemudian pada saat main sentra anak-anak mengikuti permainan *finger painting* sesuai petunjuk dan bimbingan peneliti. Dilanjutkan dengan pijakan setelah main yaitu recalling tentang kegiatan main dalam sentra seni dan kreativitas. Pada pertemuan ke-3 dilaksanakan pada hari

Rabu tanggal 26 Nopember 2014 yang difokuskan pada indikator menggambar pemandangan menggunakan sepuluh jari tangan. Langkah-langkah pelaksanaannya sebagai berikut. Pada saat pijakan lingkungan peneliti menyiapkan tiga densitas untuk main sentra seni dan kreativitas salah satunya adalah adonan *finger painting* dan kertas karton. Selanjutnya peneliti menjelaskan dan mendemonstrasikan permainan *finger painting* untuk menggambar pemandangan yang terdiri dari beberapa tanaman (rumput, bunga dan pohon) menggunakan sepuluh jari tangan. Kemudian pada saat main sentra anak-anak mengikuti permainan *finger painting* sesuai petunjuk dan bimbingan peneliti. Dilanjutkan dengan pijakan setelah main yaitu *recalling* tentang kegiatan main dalam sentra seni dan kreativitas.

Refleksi berdasarkan hasil pengamatan observer dari catatan lapangan, dapat diketahui bahwa permainan *finger painting* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak berjalan dengan baik, namun ada beberapa kendala yang membuat beberapa anak dalam siklus I ini kurang berminat untuk melakukan permainan ini. Permainan kurang menarik, penggunaan warna yang kurang pekat, macam warna yang kurang dan pemberian contoh yang kurang jelas sehingga anak kurang tertarik dengan permainan *finger painting* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus sehingga

peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *finger painting* belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 80% pada siklus I. Hal ini dilihat dari aktivitas anak pada siklus I yang tuntas sebesar 59% dan yang belajar belum tuntas sebesar 61%. Sedangkan efektivitas permainan *finger painting* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak yang tuntas sebesar 56,7% dan anak yang belum tuntas sebesar 43,3%. Artinya hanya 6 anak yang mendapatkan bintang 3 dan 4 pada kemampuan motorik halus melalui permainan *finger painting* dan 4 anak yang mendapat bintang 1 dan 2 dalam permainan *finger painting* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. Dengan demikian, maka refleksi pada siklus II dilaksanakan dengan menambah bermacam warna dan memberi warna yang lebih pekat agar anak lebih tertarik untuk melakukan permainan tersebut. Jika dalam siklus I hanya menggunakan tiga warna primer, maka dalam siklus II akan ditambah dengan tiga warna yang lain dan membuat adonan dengan warna yang lebih pekat dan cerah dari pada warna adonan dalam siklus I. Selain itu dilakukan juga pemberian contoh yang lebih jelas tentang permainan *finger painting*.

Pada pembelajaran siklus II pertemuan ke-1, 2 dan 3 peneliti menyusun RKM, RKH dan RPP untuk digunakan sebagai acuan melaksanakan tindakan, RKH memuat skenario pembelajaran, alat, media

yang digunakan dan lembar observasi yang digunakan. Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis sampai Sabtu tanggal 27-29 Nopember 2015 di KB Kuncup Bunga Pacet dengan jumlah 10 anak usia 4-5 tahun. Pelaksanaan tindakan ini merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dalam main sentra seni dan kreativitas. Pertemuan ke-1 siklus II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 27 Nopember 2014 dengan kegiatan yang sama dengan siklus I pertemuan ke-1, tetapi permainan dibuat lebih menarik minat anak, yaitu dengan menambah tiga macam warna lagi selain warna primer dan membuat adonan *finger painting* yang lebih mencolok. Pertemuan ini difokuskan pada indikator melukis gambar tanaman bunga menggunakan satu jari tangan. Adapun proses pembelajarannya sebagai berikut. Pada saat pijakan lingkungan peneliti menyediakan adonan *finger painting* dengan warna yang pekat dan terdiri dari enam macam warna, clemek dan kertas karton yang tebal. Peneliti memberi penjelasan dan contoh cara memainkan permainan *finger painting* untuk menggambar bunga menggunakan satu jari tangan. Pijakan saat main anak diberi waktu 60 menit untuk melakukan permainan *finger painting* menggambar bunga dengan satu jari tangan menggunakan bermacam-macam warna sesuai contoh dan penjelasan guru. Ketika pijakan setelah main dilakukan *recalling* tentang kegiatan main dalam sentra seni dan kreativitas.

Pada siklus II pertemuan ke-2 yang dilaksanakan hari Jumat tanggal 28 Nopember 2015 kegiatan sama dengan pertemuan ke-2 siklus I yang difokuskan pada indikator menggambar pohon beringin menggunakan lima jari tangan. Pada pertemuan ke-2 siklus II ini permainan dibuat agar lebih menarik minat anak, yaitu dengan menambah tiga macam warna lagi selain warna primer dan membuat adonan *finger painting* yang lebih mencolok. Adapun proses pembelajarannya sebagai berikut. Pada saat pijakan lingkungan peneliti menyediakan adonan *finger painting* dengan warna yang pekat dan terdiri dari enam macam warna, clemek dan kertas karton yang tebal. Peneliti memberi penjelasan dan contoh cara memainkan permainan *finger painting* untuk menggambar pohon beringin menggunakan lima jari tangan. Pijakan saat main anak diberi waktu 60 menit untuk melakukan permainan *finger painting* menggambar pohon beringin dengan lima jari tangan menggunakan bermacam-macam warna sesuai contoh dan penjelasan guru. Ketika pijakan setelah main dilakukan *recalling* tentang kegiatan main dalam sentra seni dan kreativitas.

Pada siklus II pertemuan ke-3 yang dilaksanakan hari Sabtu tanggal 29 Nopember 2015 kegiatan sama dengan pertemuan ke-3 siklus I yang difokuskan pada indikator menggambar pemandangan menggunakan sepuluh jari tangan. Pada pertemuan ke-3 siklus II ini

permainan dibuat agar lebih menarik minat anak, yaitu dengan menambah tiga macam warna lagi selain warna primer dan membuat adonan *finger painting* yang lebih mencolok. Adapun proses pembelajarannya sebagai berikut. Pada saat pijakan lingkungan peneliti menyediakan adonan *finger painting* dengan warna yang pekat dan terdiri dari enam macam warna, clemek dan kertas karton yang tebal. Peneliti memberi penjelasan dan contoh cara memainkan permainan *finger painting* untuk menggambar pemandangan yang terdiri dari beberapa macam gambar tanaman menggunakan sepuluh jari tangan. Pijakan saat main anak diberi waktu 60 menit untuk melakukan permainan *finger painting* menggambar pemandangan (beberapa macam tanaman) dengan sepuluh jari tangan menggunakan bermacam-macam warna sesuai contoh dan penjelasan guru. Ketika pijakan setelah main dilakukan recalling tentang kegiatan main dalam sentra seni dan kreativitas.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas anak dan efektivitas permainan *finger painting* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak KB Kuncup Bunga Pacet pada siklus II ini telah mencapai indikator keberhasilan penelitian. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas anak yang tuntas belajar dan mendapat nilai minimal bintang tiga sebesar 82% dan yang belum tuntas belajar sebesar 12%, sedangkan untuk kemampuan motorik halus meningkat dan mencapai

ketuntasan belajar dimana anak yang tuntas belajar dan mendapat nilai minimal bintang tiga sebesar 86,7% dan yang belum tuntas belajar sebesar 13,3%. Penelitian pada siklus II ini sudah dapat dikatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan penelitian dengan memberi warna adonan *finger painting* yang lebih pekat dan macam warna yang lebih banyak.

## PEMBAHASAN

Pada proses pembelajaran siklus I masih banyak hal yang harus dibenahi diantaranya penggunaan warna yang kurang pekat, macam warna yang kurang dan pemberian contoh yang kurang jelas sehingga anak kurang tertarik dengan permainan *finger painting* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. Pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan, yaitu sebesar 80%. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas anak sebesar 59% dan efektivitas permainan *finger painting* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus sebesar 56,7% sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan permainan *finger painting* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak KB Kuncup Bunga Pacet belum berhasil. Hal ini disebabkan karena kurangnya macam warna, warna adonan yang kurang mencolok dan pemberian contoh yang kurang jelas.

Pada siklus II peneliti berusaha memperbaiki dengan cara membuat warna adonan *finger painting* yang

lebih mencolok, menambah tiga warna skunder (hijau, oranjat dan biru) dan memberi serta mendemonstrasikan permainan *finger painting* dengan lebih jelas dan terperinci. Pada siklus II hasil observasi aktivitas anak mencapai 82% dan efektivitas permainan *finger painting* mencapai 86,7%, sehingga dapat dikatakan bahwa dalam siklus II ini telah mencapai kriteria belajar tuntas dan indikator keberhasilan sebesar 80%.

Aktivitas anak dalam permainan *finger painting* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus mengalami peningkatan sebesar 23%, yaitu pada siklus I sebesar 59% dan pada siklus II mencapai 82% yang berarti telah mencapai kriteria belajar tuntas dan indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya sebesar 80%. Hal ini berarti bahwa aktivitas anak dalam permainan *finger painting* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di KB Kuncup Bunga desa Pacet kecamatan Pacet kabupaten Mojokerto. Anak yang pada awalnya tidak terampil dalam menggunakan bahan atau alat untuk menggambar menjadi lebih terampil dan lebih baik karena adanya bimbingan dan arahan dari guru. Hal ini sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Aisyah (2011:4.47) bahwa keterampilan motorik seperti menulis, menggambar dan melukis mengalami peningkatan paling besar karena guru membimbing anak ke arah yang benar, selain itu guru juga harus berjaga-jaga terhadap kemungkinan timbulnya kesalahan dan

mereka bersedia membetulkannya sebelum menjadi kebiasaan yang salah.

Efektivitas permainan *finger painting* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak KB Kuncup Bunga desa Pacet kecamatan Pacet kabupaten Mojokerto mengalami peningkatan sebesar 30%, yaitu pada siklus I sebesar 56,7% dan pada siklus II mencapai 86,7%. Hal ini berarti bahwa melalui permainan *finger painting* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak KB Kuncup Bunga desa Pacet kecamatan Pacet kabupaten Mojokerto. Menurut Sujiono (2010:12.5) Motorik halus adalah gerakan-gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot kecil, misalnya otot-otot jari tangan, otot muka dan lain-lain. Gerakan motorik halus, terutama yang melibatkan otot tangan dan jari biasanya membutuhkan kecermatan tinggi, ketekunan dan koordinasi antara mata dan otot kecil, misalnya dalam permainan *finger painting*.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di bab empat maka dapat disimpulkan bahwa permainan *finger painting* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak KB Kuncup Bunga Pacet. Terlihat dari hasil yang diperoleh pada aktivitas anak siklus I sebesar 59% dan pada siklus II sebesar 82%, yang berarti terjadi peningkatan pada aktivitas anak

dalam permainan *finger painting* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus sebesar 23%.

Pada hasil kemampuan motorik halus anak pada siklus I sebesar 56,7% dan pada siklus II sebesar 86,7%, yang berarti bahwa kemampuan motorik halus anak KB Kuncup Bunga Pacet mengalami peningkatan sebesar 30%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa melalui permainan *finger painting* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak KB Kuncup Bunga desa Pacet kecamatan Pacet kabupaten Mojokerto.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dan dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak KB Kuncup Bunga desa Pacet kecamatan Pacet kabupaten Mojokerto dikemukakan beberapa saran sebagai berikut. Hendaknya para pendidik PAUD, khususnya Kelompok Bermain lebih menambah wawasannya dalam memanfaatkan dengan media yang bermacam-macam dan terbuat dari bahan yang aman bagi anak untuk meningkatkan kemampuan motorik halus salah satunya adalah dengan permainan *finger painting* menggunakan bahan adonan dari tepung kanji.

### **DAFTAR RUJUKAN**

Aisyah, Siti. 2011. *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Decaprio, Richard. 2013. *Aplikasi Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Jogjakarta: Diva Press.

Pamadhi, Hajar. 2011. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sujiono, Bambang. 2010. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.