

THE EFFECT OF PAPERCRAFT ACTIVITIES ON FINE MOTOR SKILLS OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS IN LABOR FKIP KINDERGARTEN

Elsa Muharnalis, RiaNovianti, Febrialismanto

muharnaliselsa@gmail.com, ria.novianti@lecturer.unri.ac.id, febrialismanto@lecturer.unri.ac.id

*Study Program Early Childhood Education
Faculty of Teacher Training and Education*

Abstract: *Based on the results of field observations of the fine motor skills of the students have not developed optimally. So that should be the implementation of activities papercraft. This study aims to determine the effect of papercraft activities against the fine motor skills of children aged 5-6 years in kindergarten Labor FKIP Riau University. The sample used in this study 23 people protégé. The data collection techniques were used that observation and documentation. Data were analyzed using t-test using SPSS 20.0. The research hypothesis is papercraft activities have an influence on the fine motor skills 5-6 years old in kindergarten Labor FKIP Riau University. It can be seen from the analysis of data obtained by $t = 17.683$ and Sig. (2-tailed) = 0.000. because Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0,05, it can be concluded that there is a subtle difference in the ability of Motor significant protégé after papercraft in learning activities. So it means H_0 rejected and H_a accepted which means there is a very significant difference between before and after the experiment by applying papercraft activities. Papercraft activity influence on the fine motor skills of children aged 5-6 years in kindergarten Labor FKIP University of Riau, amounting to 43.09%.*

Keywords: *Fine Motor Ability, Activity Papercraft*

PENGARUH KEGIATAN *PAPERCRAFT* TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK LABOR FKIP UNIVERSITAS RIAU

Elsa Muharnalis, RiaNovianti, Febrialismanto

muharnaliselsa@gmail.com, ria.novianti@lecturer.unri.ac.id, febrialismanto@lecturer.unri.ac.id

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Abstrak : Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan terhadap kemampuan motorik halus anak didik belum berkembang dengan optimal. Sehingga perlu dilakukan penerapan kegiatan *papercraft*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan *papercraft* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Labor FKIP Universitas Riau. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini 23 Orang anak didik. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji *t-test* dengan menggunakan program *SPSS 20.0*. Hipotesis penelitian adalah kegiatan *papercraft* mempunyai pengaruh terhadap kemampuan motorik halus usia 5-6 tahun di TK Labor FKIP Universitas Riau. Hal ini dapat diketahui dari hasil analisa data yang diperoleh $t_{hitung} = 17.683$ dan $Sig. (2-tailed) = 0.000$. karena $Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan Motorik halus anak didik yang signifikan sesudah kegiatan *papercraft* dalam pembelajaran. Jadi artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah melakukan eksperimen dengan menerapkan kegiatan *papercraft*. Pengaruh kegiatan *papercraft* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Labor FKIP Universitas Riau, sebesar 43,09%.

Kata kunci: Kemampuan Motorik Halus, Kegiatan *Papercraft*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini melalui penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pendidikan ini diupayakan untuk mengoptimalkan masa emas (*golden age*) pada anak, agar anak tumbuh menjadi individu yang cerdas secara kognitif, cakap secara afektif dan terampil secara psikomotor.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Butir 14 di Butir 14 ditanyakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang dtujukan kepada anak sejak lahir sampai enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. “Sedangkan pada pasal 28 tentang menuntun anak-anak dengan menyediakan bahan-bahan yang tepat, tetapi yang terpenting agar dapat memahami sesuatu, ia harus membangun pengertian itu sendiri, dan ia harus menemukannya sendiri.

Salah satu bentuk lembaga pendidikan anak usia dini adalah Taman Kanak-Kanak (TK) yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak berumur 4-6 tahun. Observasi pada PAUD merupakan kegiatan yang dilakukan guru dalam mengamati anak didik guna memperoleh informasi mengenai berbagai aspek perkembangannya dan kemajuan pembelajaran dari yang telah dilakukan dengan tujuan untuk mengambil keputusan sesuai kebutuhan masing-masing anak (Ria Novianti, 2012). Stimulasi perlu diberikan pada anak usia dini mengingat masa usia dini merupakan *golden age* bagi tumbuh kembang anak. Terdapat beberapa ciri menandai masa *golden age*, yaitu: (1) sebagai masa pertumbuhan cepat baik fisik dan non fisik; (2) masa penyempurnaan organ terutama otak yang mengendalikan saraf motorik dan non motorik; (3) masa adaptasi terhadap lingkungan baik secara motorik, kognitif, sosial, emosional, mental, dan spiritual (Sudibyo dalam Riana Mashar, 2011).

Salah satu aspek perkembangan yang perlu distimulasikan di Taman Kanak-kanak adalah aspek motorik. Kemampuan dasar untuk aspek motorik mempunyai kompetensi dasar agar anak mampu melakukan aktifitas fisik secara terkoordinasi dalam kelenturan dan persiapan untuk menulis, keseimbangan, kelincahan dan melatih keberanian. Pengembangan aspek motorik halus. Gerakan motorik kasar adalah berbagai gerakan yang melibatkan otot-otot besar dan sendi-sendi, seperti: meloncat, memanjat, melempar, berlari, jongkok, berlari dan sebagainya. Sedangkan gerakan motorik halus adalah berbagai gerakan yang melibatkan jari jemari, seperti menulis, melukis, menggambar, menggunting, melipat, menjahit, menganyam, dan meronce. Dalam proses pembelajaran guru haruslah menguasai materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pembelajaran yang diampu, menguasai standar kompetensi dan kopetensi dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu, mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif, mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif, dan memanfaatkan teknologi informasi dan dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri (Febrialismanto, 2015).

Sesuai dengan latar belakang dan perumusan masalahnya, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: a) Untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Labor FKIP UR sebelum diberikan media *Papercraft*. b) Untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Labor FKIP UR setelah diberikan media *Papercraft*. c) Untuk mengetahui besarnya pengaruh media *Papercraft* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Labor FKIP UR.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2010) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian ini yaitu *Pre Experimental Designs* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest*. *Pre- Experimental Designs* adalah eksperimen yang belum sungguh-sungguh karena masih ada variabel luar yang berpengaruh terhadap terbentuknya variabel independen. *One Group Pretest-Posttest* merupakan design dimana terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan.

<i>One Group Pretest-Posttest Design</i>		
O1	X	O2

Subjek yang diteliti adalah peserta didik di TK Labor FKIP Universitas Riau. Jumlah peserta didik tersebut adalah 23 orang anak. Anak yang terdiri dari 10 orang perempuan dan 13 orang laki-laki. Sebelum data dianalisis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah memenuhi prasyarat maka data dianalisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

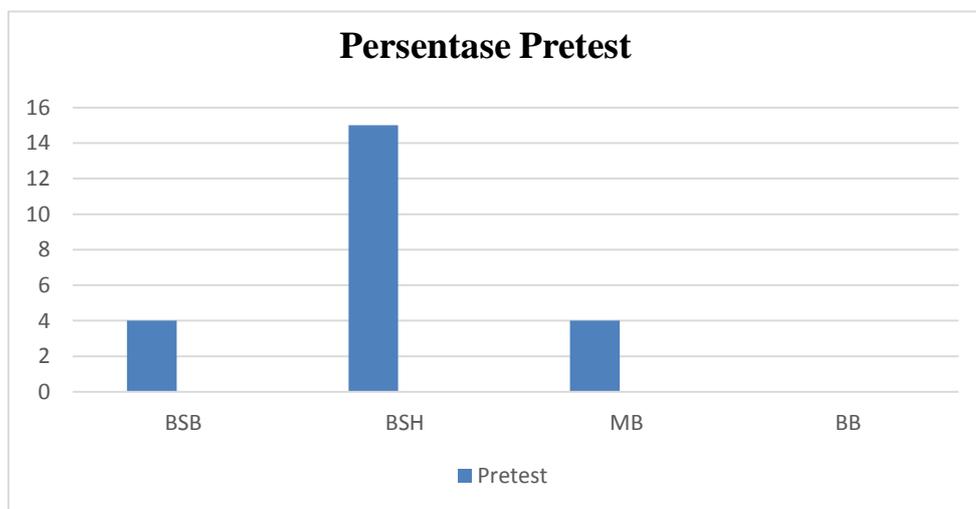
Table 4.1 Jadwal Pemberian Perlakuan

Pertemuan	Hari/Tanggal	Kegiatan
I	Senin/11 September 2017	Observasi
II	Selasa/12 September 2017	Pretest
III	Rabu/13 September 2017	Treatment 1
IV	Kamis/14 September 2017	Treatment 2
V	Jumat/15 September 2017	Treatment 3
VI	Senin/18 September 2017	Treatment 4
VII	Selasa/19 September 2017	Posttest

Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis didasarkan pada nilai probabilitas t statistik (*Sig.t*) yang diperoleh berdasarkan taraf signifikansi (α) = 0,05. Bila nilai $p \leq 0,05$, berarti ada pengaruh signifikan. Bila koefisien yang diperoleh bernilai positif berarti pengaruh positif dan signifikan.

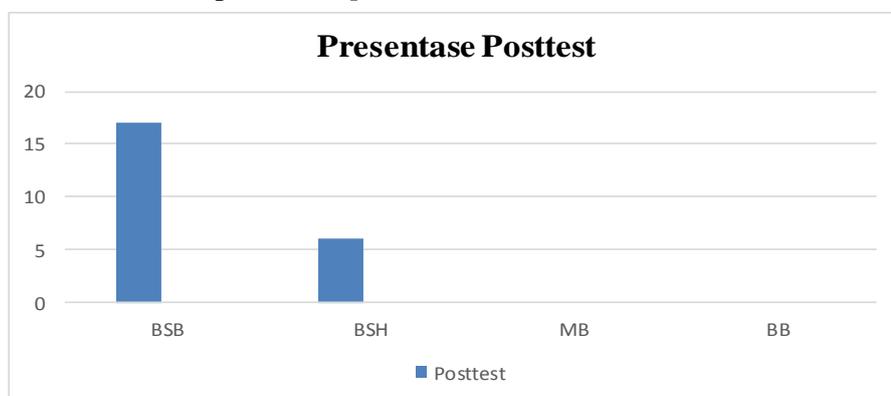
Gambaran Umum Kemampuan MotorikHalus Anak Di TK Labor FKIP Universitas Riau sebelumperlakuan(*pretest*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1	BSB	76%-100%	4	17,39%
2	BSH	51%-75%	15	65,21%
3	MB	26%-50%	4	17,39%
4	BB	<25%	0	0%
Jumlah			23	100.00%



Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui rekapitulasi kemampuan motorik halus anak dengan kegiatan *Papercraft* sebelum perlakuan diperoleh data anak yang berada pada kategori BSB sebanyak 4 anak dengan persentase sebesar 17,39%, pada kategori BSH sebanyak 15 anak dengan persentase 65,21%, pada kategori MB sebanyak 4 anak dengan persentase sebesar 17,39%, sedangkan pada kategori BB 0%.

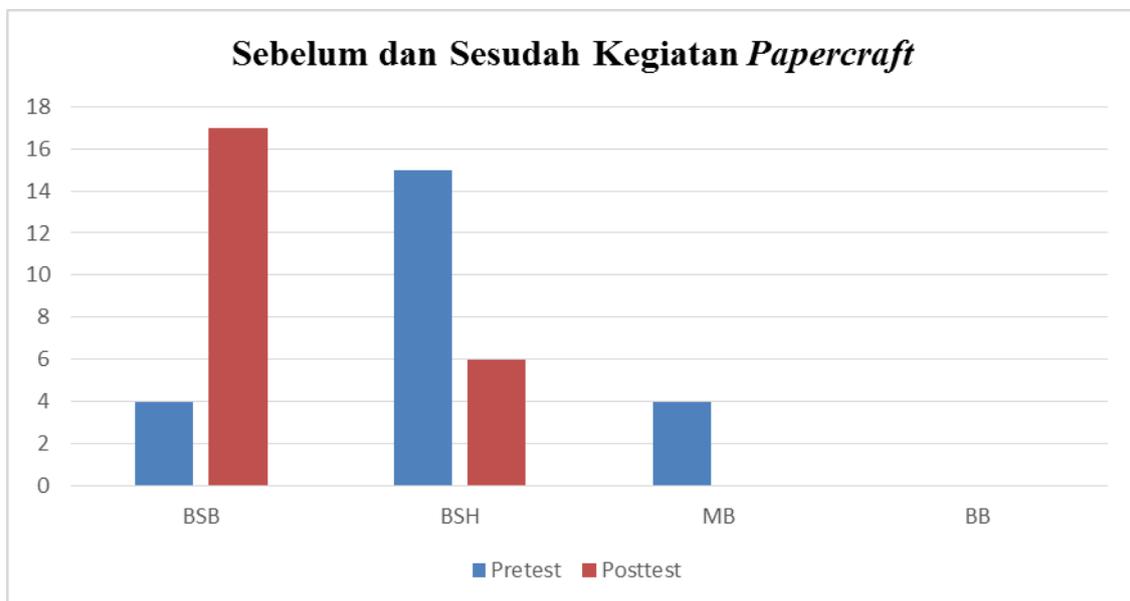
Gambaran Umum Kemampuan MotorikHalus Anak Di TK Labor FKIP Universitas Riau setelahperlakuan(*posttest*)



Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik halus anak dengan kegiatan *Papercraft* setelah perlakuan diperoleh data anak yang berada pada kategori BSB sebanyak 17 anak dengan persentase sebesar 73,92%, pada kategori BSH sebanyak 6 anak dengan persentase 26,08%, pada kategori MB sebanyak 0%, sedangkan pada kategori BM 0%

Rekapitulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Sebelum Dan Sesudah Di Berikan Media *Papercraft* di TK Labor FKIP Universitas Riau

No	Kategori	Rentang skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1	BSB	76%-100%	4	17,39%	17	73,92%
2	BSH	51%-75%	15	65,21%	6	26,08%
3	BM	26%-50%	4	17,39%	0	0%
4	BB	<25%	0	0%	0	0%



Berdasarkan tabel perbandingan di atas, maka dapat diketahui rekapitulasi kemampuan motorik halus anak dengan kegiatan *Papercraft* sebelum perlakuan diperoleh data anak dengan kriteria BSB sebanyak 4 anak atau 17,39% dan setelah perlakuan diperoleh data anak yang berada pada kategori BSB sebanyak 17 anak dengan persentase sebesar 73,92%, pada kategori BSH sebelum perlakuan 15 anak atau 65,21%, sebelum perlakuan sebanyak 4 anak dengan persentase 17,39%, pada kategori BM sedangkan setelah perlakuan 0%, anak dengan kategori BB sebanyak 0%.

Uji Linearitas

Uji linearitas pada penelitian ini menggunakan *SPSS Windows Ver. 20* Untuk mengetahui lebih lanjut dapat dilihat tabel berikut ini:

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
pretest *	Between (Combined)	33.130	5	6.626	3.238	.031
posttest	Groups					
	Linearity	3.479	1	3.479	1.700	.210
	Deviation from Linearity	29.651	4	7.413	3.623	.026
	Within Groups	34.783	17	2.046		
	Total	67.913	22			

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan motorik halus anak didik dengan penggunaan kegiatan *papercraft* sebesar 0,031. Artinya adalah nilai sig combined lebih kecil dari pada 0,05 ($0,031 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan hubungan antara sebelum dan sesudah penggunaan kegiatan *papercraft* adalah linear.

Uji Homogenitas

Analisis homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *chi-square* dengan bantuan *SPSS Windows ver 20*. Jika nilai pada kolom sig $> 0,05$ maka H_0 diterima, jika sig $< 0,05$ maka H_a ditolak.

	Pretest	Posttest
Chi-Square	7.130 ^a	2.806 ^b
Df	6	5
Asymp. Sig.	.309	.727 ^y

Berdasarkan dari tabel di atas diperoleh nilai *Asimp Sig* sebelum perlakuan 0,309 dan setelah perlakuan 0,727 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varians yang sama.

Uji Normalitas

Ketentuan yang digunakan adalah jika nilai sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai sig > 0,05 maka data berdistribusi normal (Jonathan Sarwono, 2012). Hasil dari uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

		Sebelum	Sesudah
N		23	23
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	9.22	17.30
	Std. Deviation	1.757	1.769
Most Extreme Differences	Absolute	.154	.161
	Positive	.154	.161
	Negative	-.107	-.131
Kolmogorov-Smirnov Z		.739	.771
Asymp. Sig. (2-tailed)		.646	.592

Data tabel diketahui data berdistribusi normal hal ini dapat dilihat dari nilai sig sebelum perlakuan adalah 0,646 dan nilai sig setelah perlakuan adalah 0,592. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai sig lebih besar dari 0,05 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima.

Uji Hipotesis

Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika sig < 0,05. Jika sig > 0,05 maka Ho diterima, Ha ditolak dan sebaliknya jika sig < 0,05 maka Ho ditolak, Ha diterima

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
1	Sebelum - Perlakuan - Sesudah Perlakuan	-8.087	2.193	.457	-9.035	-7.139	-17.683	22	.000

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data SPSS 20 dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yaitu hasil dari perhitungan uji t, terlihat bahwa hasil t_{hitung} 17.683 lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,07$ dengan dk yaitu:

$$\begin{aligned} Df &= dk = n-1 \\ &= 23-1 \\ &= 22 \end{aligned}$$

Dengan $df = 22$, maka dapat dilihat harga $t_{hitung} 17.683 > t_{tabel} = 2,07$ dengan demikian $H_0 =$ ditolak dan $H_a =$ diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh menggunakan kegiatan *Papercraft* sebelum dan sesudah terhadap kemampuan motorik halus di TK Labor FKIP Universitas Riau.

Berdasarkan analisis pengolahan data dan hasil persentase diatas dapat dijelaskan hasil *pretest* anak usia 5-6 tahun di TK Labor FKIP Universitas Riau diperoleh jumlah nilai 210 dengan rata-rata 3,00. Jika dilihat secara kategori perorangan sebelum diberi perlakuan maka kategori BSB sebanyak 4 orang anak dengan persentase 17,39%, anak yang pada kategori BSH sebanyak 15 orang anak dengan persentase 65,21%, anak yang berada pada kategori MB sebanyak 4 orang anak dengan persentase 17,39 %, anak dengan kategori BB sebanyak 0 anak dengan persentase 0%.

Setelah melaksanakan perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan kegiatan *papercraft*, maka tahap selanjutnya melaksanakan *posttest* yang berupa pengisian lembar observasi kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Dari hasil *posttest* (setelah diberikan kegiatan *papercraft*) diperoleh jumlah nilai 397 dengan rata-rata 56,71 anak yang berada pada katgori BSB sebanyak 17 orang anak dengan persentase 73,92%, anak yang pada kategori BSH sebanyak 6 orang anak dengan persentase 26,08%, anak yang berada pada kategori MB sebanyak 0 orang anak dengan persentase 0%, anak dengan kategori BB sebanyak 0 anak dengan persentase 0 %.

Pada uji signifikansi perbedaan dengan t statistik diperoleh $t_{hitung} = 17.683$ dengan $Sig = 0,000$. Karena nilai $sig < 0,05$ berarti signifikan. Jadi ada perbedaan perubahan kemampuan motorik halus anak didik yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan kegiatan *papercraft*. Dimana setelah perlakuan mempunyai perubahan lebih besar dibandingkan sebelum perlakuan. Hal ini adanya pengaruh kemampuan motorik halus anak menggunakan kegiatan *papercraft*.

Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Luluk Iffatur Rochmand an Vanda rezania (2017) yang berjudul “Penerapan Bermain *Messy Play* Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak TK Kelompok A 2017, hal ini dibuktikan adanya peningkatan pada nilai ketuntasan disiklus I dan II. Pada siklus I ketuntasan nilai keseluruhan kelompok A adalah 65% dan pada siklus II ketuntasan nilai keseluruhan kelompok A adalah 88,1%, hal ini membuktikan adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok A setelah dilakukan penerapan bermain *messy play*.

Rendahnya keterampilan sains pada anak usia 5-6 tahun dikarenakan kurangnya media dan permainan yang menarik dan kegiatan pengajaran yang monoton. Moeslichatoen (2004) mengatakan bahwa untuk mengajarkan suatu materi pelajaran seringkali tidak cukup kalau guru TK hanya menjelaskan secara lisan saja. Dengan demikian penggunaan permainan lampu lava dalam proses pembelajaran meningkatkan keterampilan sains pada anak usia 5-6 tahun.

Ada nya peningkatan ini terjadi, sesuai dengan hal yang diungkapkan Suyadi (2010) bahwa perkembangan gerak motorik halus adalah meningkatnya pengordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan syaraf yang jauh lebih kecil atau detail. Kelompok ini lah yang nantinya mampu mengembangkan gerak motorik halus, seperti

meremas kertas, menyobek, menggambar, menulis, menggunting dan sebagainya. Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan sebelum dan setelah diberi perlakuan kegiatan *papercraft*. Uji signifikan perbedaan ini dengan t statistic diperoleh $t_{hitung} = 17.683$ dengan $Sig = 0,000$. Karena nilai $sig < 0,05$ berarti signifikan. Jadi ada perbedaan perubahan kemampuan motorik halus anak didik yang signifikan antara sebelum dan sesudah kegiatan *papercraft*. Dimana setelah perlakuan mempunyai perubahan lebih besar dibandingkan sebelum perlakuan. Hal ini adanya pengaruh kemampuan motorik halus anak menggunakan kegiatan *papercraft*

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Terdapat pengaruh yang sangat signifikan kegiatan *papercraft* terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di TK Labor FKIP Universitas Riau, sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa kegiatan *Papercraft*.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, maka peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
Bagi pihak sekolah memiliki kewajiban untuk merancang strategi berupa permainan-permainan yang menarik dan mengesankan bagi anak. Salah satunya yaitu menggunakan kegiatan *papercraft* yang digunakan peneliti atau permainan yang lainnya.
2. Bagi Guru Permainan
Bagi guru kegiatan *papercraft* dapat digunakan selanjutnya dalam kegiatan sesuai dengan kebutuhan agar anak lebih termotivasi dalam belajar dan sebagai guru hendaknya lebih kreatif dalam menentukan strategi pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta lebih bias memanfaatkan berbagai media dalam pembelajaran.
3. Bagi Peneliti
Selanjutnya hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya penilitilainnya yang berminat untuk mengatasi kemampuan motorik halus anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers. Jakarta
- Azad Faisal. 2011. *Ayo membuat Papertoy Cerita Rakyat*. Tiga Serangkai. Solo
- Depdikbud. 2014. *Permendikud No 137/2014 : Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. BSNP. Jakarta
- Febrialismanto, 2015. Analisis Kopetensi Profesional Guru Di taman Kanak-kanak Kecamatan Kampar Provinsi Riau. (online)
<https://www.neliti.com/id/publications/22939/analisis-kompetensi-profesional-guru-di-taman-kanak-kanak-kecamatan-kampar-provi>
- Fakhruddin, Asef Umar. 2010. *Sukses menjadi Guru TK-PAUD*
- Jahja Yudrik. 2011. *Psikolog Perkembangan*. Kencana. Jakarta
- Latif Mukthar, dkk. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Aplikasi)*. Kencana. Jakarta
- LulukIffatur R dan Vanda Rezania. 2017. Penerapan Bermain Messy Play Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak TK Kelompok A. e-journal EDUCHILD. Vol 6. No 1 (Online). (diakses 13 maret)
- Mutmain, Siti. 2015. Efektifitas Permainan Scrapbook terhadap Perkembangan Motorik Halus di Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang. Padang
- Ramli M. 2015. *Pendamping Perkembangan Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagakerjaan Perguruan Tinggi. Jakarta
- Ria Novianti, 2012. *Teknik Observasi Bagi Pendidikan Anak Usia Dini*. (online).
<https://www.neliti.com/id/publications/22930/teknik-observasi-bagi-pendidikan-anak-usia-dini>
- Sugiyono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Alfabeta. Bandung 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung

Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Rineka Cipta. Jakarta.

Sulianta, Feri dan Johan Variant. 2010. *Papercraft (Dari Design Kreatif Hingga Bisnis)*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta

Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Motorik Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. Jakarta

Suryani, Alini. 2010. Peningkatan Motorik Halus Anak melalui mengisi pola gambar dengan daun kering di TK Andessa. Padang