



## **KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI BERMAIN PLASTISIN DI TK KUMARA SARI IV SULANGAI DESA SULANGAI KECAMATAN PETANG KABUPATEN BADUNG**

Oleh

**I Gusti Ayu Putu Raka Wirati**

Prodi PGPAUD, Fakultas Dharma Acarya, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus  
Sugriwa Denpasar

E-mail : rakawirati56@gmail.com

Diterima 3 September 2021, direvisi 19 September 2021, diterbitkan 31 Desember 2021

### **Abstrak**

Kemampuan motorik halus merupakan kemampuan yang penting untuk dimiliki oleh anak karena berkaitan dengan koordinasi jari tangan anak. Perkembangan motorik halus yaitu perkembangan gerak yang meliputi otot kecil dengan koordinasi mata- tangan. Adapun masalah yang akan dibahas antara lain (1) Bagaimanakah proses pembelajaran yang dilakukan dalam kemampuan motoric halus anak melalui bermain plastisin di TK Kumara Sari IV Sulangai? (2) Apakah hambatan-hambatan yang dialami guru dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui bermain plastisin di TK Kumara Sari IV Sulangai? (3) Bagaimanakah dampak bermain plastisin terhadap kemampuan motorik halus anak di TK Kumara Sari IV Sulangai? Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan kemampuan motorik halus anak melalui bermain plastisin di TK Kumara Sari IV Sulangai. Teori yang digunakan yakni teori konstruktivisme dari Jean Piaget, teori belajar Montessori dan teori belajar Frederich Wilhelm Froebel. Jenis penelitian kualitatif. Subjek penelitian yakni guru kelas kelompok B, peserta didik kelompok B. Metode pengumpulan data melalui participant observation, wawancara terstruktur, studi dokumen dan studi kepustakaan. Analisis data yaitu reduksi data, klasifikasi data dan penyajian data. Hasil penelitian mengatakan (1) proses pembelajaran dilakukan melalui tiga tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi.

(2) Hambatan-hambatan yang dialami guru yaitu kurangnya tenaga pendidik, media plastisin memerlukan biaya yang cukup banyak dan tingkat kecerdasan anak yang berbeda-beda. (3) Dampak positif antara lain jari tangan terlatih dengan baik, anak bisa mengenal bentuk, melatih kreativitas anak, anak dapat mengenal angka dan huruf, anak dapat mengenal warna, menjauhkan anak dari gadget. Dampak negative yaitu anak menjadi kecanduan dengan plastisin dan berbahaya bila ditelan oleh anak.

**Kata Kunci:** Bermain Plastisin, Kemampuan Motorik Halus, Anak Usia 5-6 tahun.

### **Abstract**

*Fine motor skills are important abilities for children to have because they are related to the coordination of the child's fingers. Fine motor development is the development of movement that includes small muscles with eye-hand coordination. The problems that will be discussed include (1) How is the learning process carried out in children's fine motor skills through playing plasticine at Kumara Sari IV Kindergarten Sulangai? (2) What are the obstacles experienced by teachers in developing children's fine motor skills through playing with plasticine at Kumara Sari IV Kindergarten, Sulangai? (3) What is the impact of playing with plasticine on the fine motor skills of children at Kumara Sari IV Kindergarten, Sulangai? The purpose of this study is to describe the fine motor skills of children through playing with plasticine at TK Kumara Sari IV Sulangai. The theory used is the theory of constructivism from Jean Piaget, the theory of Montessori learning and the learning theory of Frederich Wilhelm Froebel. This type of qualitative research. The research subjects were class B teachers, group B students. The method of collecting data was through participant observation, structured interviews, document studies and literature studies. Data analysis is data reduction, data classification and data presentation. The results of the study say (1) the learning process is carried out through three stages, namely the planning stage, the implementation stage and the evaluation stage. (2) The obstacles experienced by teachers are the lack of teaching staff, plasticine media requires quite a lot of costs and different levels of intelligence of children. (3) Positive impacts include well-trained fingers, children can recognize shapes, train children's creativity, children can recognize numbers and letters, children can recognize colors, keep children away from gadgets. The negative impact is that the child becomes addicted to plasticine and is dangerous if swallowed by the child.*

**Keywords:** *Playing Plasticine, Fine Motor Ability, Children aged 5-6 years*

### **PENDAHULUAN**

TK Kumara Sari IV Sulangai mengembangkan motorik halus anak dengan cara mengajak anak untuk bermain plastisin. Plastisin merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki tekstur yang lunak dan dapat dibentuk. Bermain plastisin merupakan kegiatan bermain dengan mengajak anak untuk membuat bentuk-bentuk benda nyata dengan menggunakan media pembelajaran yaitu plastisin. TK Kumara Sari IV Sulangai ini merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang memandang penting terstimulasinya kemampuan motorik halus anak. Hasil observasi awal yang dilakukan pada 25 Pebruari 2021 menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak disekolah ini sudah baik hal itu terbukti dengan gerakan jari-jari tangan anak yang sudah seperti orang dewasa dan anak memiliki tulisan dan cara memegang pensil yang baik. Pada observasi ini peneliti mengobservasi tentang proses pembelajaran, keunikan yang ada dan keadaan di TK Kumara Sari IV Sulangai. Menurut Lwin (dalam Tadkiroatun 2010:4.26) untuk anak TK Plastisin dan playdough, relatif aman. Guru dapat membantu anak membuat bentuk-bentuk sederhana hingga sedikit rumit. Bagi anak usia dini, bermain merupakan kegiatan yang tidak bisa dipisahkan dari setiap langkahnya sehingga semua aktivitasnya selalu dimulai dan diakhiri dengan bermain. Menurut Mulyasa, (2012:165) bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan

belajar banyak hal, dapat bersosialisasi, menata emosi dan kerja sama. Disamping itu, aktivitas bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa, dan ketrampilan motorik anak usia dini.

Melihat beberapa fenomena yang terjadi dilapangan seperti banyaknya anak yang belum berkembang motorik halusnya dipaksakan agar bisa menulis dengan baik tanpa memikirkan perkembangan jari jemari anak yang harus dilatih terlebih dahulu dan berpedoman pada perkembangan anak usia dini yang mengalami perkembangan yang sangat pesat pada usia dini serta mengingat bahwa anak usia dini yang bermain sambil belajar maka peneliti memandang perlu diadakannya penelitian yang berjudul “Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun melalui Bermain Plastisin di TK Kumara Sari IV Sulangai, Desa Sulangai, Kecamatan Petang, Kabupaten Badung”

## **METODOLOGI**

Teori dalam penelitian ini adalah teori konstruktivisme dari teori belajar Montessori dan teori belajar Frederich Wilhelm Froebel. Jenis penelitian kualitatif. Subjek penelitian meliputi guru kelas kelompok B, peserta didik kelompok B. Metode pengumpulan data meliputi participant observation, wawancara terstruktur, studi dokumen dan studi kepustakaan. Metode analisis data yaitu reduksi data, klasifikasi data dan penyajian data.

## **PEMBAHASAN**

### **Proses Pembelajaran dalam Mengembangkan Kemampuan Motoric Halus Anak Melalui Bermain Plastisin di TK Kumara Sari IV Sulangai Kecamatan Petang Kabupaten Badung**

Melalui kegiatan bermain, anak merasa senang dan merasa belajar adalah sesuatu yang menyenangkan. Menurut Hurlock (dalam Suyadi 2010: 283) mendefinisikan bahwa bermain atau permainan sebagai aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan. Pendidikan untuk usia dini adalah pendidikan yang berlandaskan pada kegiatan bermain sambil belajar bukan belajar sambil bermain. Hal ini menandakan bahwa melalui kegiatan bermain guru akan menyelipkan pembelajaran-pembelajaran yang membuat anak tidak sadar bahwa sebenarnya dirinya sedang belajar. Proses pembelajaran dalam mengembangkan motorik halus anak melalui bermain plastisin di TK Kumara Sari IV Sulangai dilakukan melalui tiga tahapan yaitu:

#### **1. Tahap Perencanaan**

Merencanakan sesuatu adalah hal yang harus dilakukan oleh seorang pendidik agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal. Perencanaan ini adalah tahap awal yang perlu diperhatikan dengan baik. Dalam dunia pendidikan anak usia dini perencanaan proses pembelajaran dirancang dalam bentuk RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian). RPPH tersebut memuat tentang bagaimana rencana pembelajaran yang akan diterapkan dalam satu hari tersebut. Dalam suatu RPPH biasanya berisi tentang 6 aspek perkembangan anak usia dini yang dimasukkan kedalam kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan oleh anak dalam satu hari tersebut. Keenam aspek perkembangan anak usia dini yang dimaksud meliputi aspek moral dan agama, aspek social emosional, aspek fisik motoric, aspek bahasa, aspek kognitif dan aspek seni. Pengelolaan ruang kelas merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan didunia anak usia dini karena melalui pengelolaan ruang kelas yang baik dapat menambah semangat

anak untuk belajar. Jadi dalam kegiatan perencanaan juga perlu diingat untuk merencanakan pengelolaan ruang kelas dengan baik.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci atau sebuah aktifitas atau usaha-usaha yang dilaksanakan untuk sebuah rencana yang telah dirumuskan dan diterapkan dengan dilengkapi segala kebutuhan, alat-alat yang diperlukan dan tempat pelaksanaan. Pelaksanaan merupakan tahap kedua yakni perealisasi dari rencana- rencana yang sudah disusun. Tahap pelaksanaan ini merupakan inti sari dari kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, dimana semua rencana baik RPPH, media maupun ruang kelas akan digunakan oleh anak dan guru akan memberikan stimulasi- stimulasi kepada anak usia dini.

## 3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan apabila tahap pelaksanaan sudah berjalan, evaluasi disini ada dua yakni evaluasi yang dilakukan oleh guru kelas dalam memberikan nilai kepada perkembangan anak sesuai dengan ceklist yang sudah dibuat dan berdasarkan dengan pengamatan guru selama proses pembelajaran. Evaluasi yang kedua dilakukan oleh komponen sekolah mengenai program yang dijalankannya. Menurut kepala sekolah yakni Pipih Safitri tahap evaluasi ini dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki program pembelajaran yang dilakukan sehingga dalam pelaksanaannya tidak salah sasaran sehingga guru bisa memberikan pertanggungjawaban tentang kemampuan anak kepada orangtua. Beliau juga menambahkan bahwa tahap evaluasi program ini dilakukan kurang lebih sebulan sekali dan jika ada permintaan mendesak dari guru wali kelas maka evaluasi akan dilakukan insiden.

## **Hambatan-Hambatan yang dialami Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Motoric Halus Anak Melalui Bermain Plastisin di TK Kumara Sari IV Sulangai Kecamatan Petang Kabupaten Badung**

Hambatan juga sering disebut dengan kendala. Hambatan merupakan halangan atau rintangan yang dapat mencegah pencapaian sasaran. Setiap usaha yang dilakukan pasti memiliki hambatan-hambatan yang dapat menghalangi tercapainya tujuan. Hambatan merupakan suatu halangan atau rintangan yang dihadapi dalam mencapai suatu tujuan. Adapun hambatan-hambatan yang dialami guru dalam mengembangkan kemampuan motoric halus anak melalui bermain plastisin di TK Kumara Sari IV Sulangai yaitu:

### 1. Kurangnya Tenaga Pendidik

Anak usia dini adalah individu yang sangat aktif dalam bergerak dan memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi hal ini mengakibatkan sangat dibutuhkannya pengawasan dari guru dalam melakukan suatu proses pembelajaran sehingga aman untuk keselamatan anak. Penggunaan media plastisin tidak bisa dilakukan oleh seorang guru saja mengingat anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, agar tidak terjadi sesuatu yang tidak diinginkan. Kekurangan guru atau tenaga pendidik untuk mengawasi anak ketika bermain plastisi. Kekurangan ini menjadi suatu kendala dalam penerapan pembelajaran media plastisin. Namun guru memiliki cara untuk mengatasi kendala tersebut yakni dengan cara mencari alternative yang lain ataupun pembelajaran yang lain.

## 2. Media Plastisin Memerlukan Biaya yang Cukup Banyak

Biaya seringkali menjadi suatu penghambat dalam hal apapun, seperti dalam penerapan media plastisin ini. Media plastisin merupakan media pembelajaran untuk anak usia dini dengan harga yang murah, namun media plastisin disini diperlukan dalam jumlah yang banyak dan menjadikannya memerlukan dana yang lumayan. Media plastisin juga harus ditempatkan di tempat yang baik, namun sayangnya media plastisin ini tidak dapat bertahan lama. Plastisin yang sudah dimainkan oleh anak terkadang mengubah tekstur dari plastisin tersebut menjadi mengeras dan susah untuk dibentuk lagi. Plastisin yang sudah dimainkan atau dibentuk biasanya hanya bisa digunakan dua kali saja dan akan menjadi keras.

## 3. Tingkat Kecerdasan Anak yang Berbeda-Beda

Setiap anak sudah tentunya memiliki tingkat kecerdasan dan minat yang berbeda-beda antara anak yang satu dengan anak yang lainnya. Perbedaan tersebut nampaknya membuat guru sibuk mencari stimulasi yang tepat untuk merangsang perkembangan anak yang berbeda-beda dalam satu kegiatan. Hal ini juga terjadi ketika anak bermain plastisin. Hasil observasi lapangan ditemukan bahwa masih ada beberapa anak yang tidak mengikuti kegiatan membentuk dengan baik. Permasalahan itu terjadi karena setiap anak memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda-beda sehingga tidak dapat disamakan. Hal semacam ini menjadi suatu hambatan dalam menerapkan kegiatan bermain plastisin guna mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

## **Dampak Bermain Plastisin Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak di TK Kumara Sari IV Sulangai Desa Sulangai Kecamatan Petang Kabupaten Badung**

Bermain plastisin merupakan kegiatan bermain sambil belajar meskipun guru tidak secara langsung menyampaikan pembelajaran namun banyak hal yang dapat dipelajari oleh anak melalui permainan ini. Suyadi (2010:302) menyatakan bahwa permainan bukan saja mainan semata namun untuk menstimulasi motorik anak dapat dilakukan dengan cara bermain, tetapi permainan ini bukan mainan semata melainkan permainan yang dapat menstimulasi minat belajar anak. Setiap kegiatan pasti memiliki dampak positif dan dampak negatif sebagai dampak atau sebab akibat yang ditimbulkan, begitu juga dalam kegiatan bermain plastisin yang ada di TK Kumara Sari IV Sulangai. Adapun dampak bermain plastisin terhadap kemampuan motorik halus anak di TK Kumara Sari IV Sulangai yaitu:

### 1. Dampak Positif

#### a. Jari Anak Terlatih dengan Baik

Anak usia dini merupakan kertas putih yang belum dinodai sedikitpun, sehingga guru harus memberikan stimulasi yang terbaik untuk anak. Saat membentuk adonan menjadi bentuk yang berbeda anak memerlukan kekuatan tangannya. Gerakan meremas, menggulung, memilin, meratakan, membentuk bulat dan berbagai gerakan lainnya yang dilakukan anak akan membuatnya mengembangkan otot-otot tangan yang sangat berguna untuk beragam keterampilan lain dimasa depan. Gerakan- gerakan tersebut bisa melatih jari jemari anak sehingga anak memiliki kemampuan motorik halus yang berkembang dengan baik.

#### b. Anak Bisa Mengenal Bentuk

Plastisin merupakan suatu media pembelajaran yang memiliki tekstur yang halus dan mudah dibentuk. Melalui plastisin anak dapat membentuk berbagai bentuk yang

pernah dilihat atau yang ada dalam imajinasi anak. Pada masa usia dini merupakan usia yang sangat potensial untuk perkembangan anak dengan kegiatan membentuk dengan media plastisin ini membuat anak untuk lebih memahami bentuk-bentuk yang pernah dijumpai. TK Kumara Sari IV Sulangai mengajak anak untuk mengenal bentuk huruf, angka, aksara Bali, bentuk buah-buahan, bentuk geometri dan bahkan anak bisa berimajinasi sendiri dengan membuat bentuk manusia misalnya. Hal ini menandakan bahwa melalui penggunaan media plastisin anak bisa lebih mengenal bentuk dan mengenal alam sekitar melalui hasil karya yang diciptakannya.

c. Melatih Kreatifitas Anak

Anak usia dini adalah individu yang memiliki daya imajinasi yang tinggi, sehingga diperlukannya media sebagai sarana untuk menampung imajinasi tersebut. Melalui kegiatan bermain plastisin anak dapat mengembangkan daya imajinasinya menjadi suatu hasil karya yang indah. Kegiatan bermain plastisin memberikan kesempatan kepada anak untuk membuat sebuah objek atau bentuk dari awal hingga selesai, hal ini juga dapat mendorong anak-anak untuk memperluas imajinasi mereka dan berpikir dengan cara yang inovatif. Bermain plastisin membuat anak menjadi kreatif dan inovatif. Bentuk-bentuk yang dibuat oleh anak-anak disekolah ini merupakan bentuk yang sangat beragam dan tidak terduga. Pada saat guru memberikan kegiatan untuk membuat bentuk bebas, disana terlihat kreatifitas anak TK Kumara Sari IV Sulangai terstimulasi dengan baik.

d. Anak dapat Mengenal Angka dan Huruf

Anak usia dini merupakan masa potensial untuk belajar karena pada masa usia dini individu akan mengalami masa perkembangan yang sangat pesat. Maka dari sebab itu guru harus sudah bisa mengenalkan huruf dan angka kepada anak dari sejak usia dini. TK Kumara Sari IV Sulangai memiliki cara bermain dari plastisin yang sangat unik, yang mana biasanya anak menggunakan plastisin dengan cara membentuknya menjadi buah atau benda yang pernah dijumpainya, tetapi TK Kumara Sari IV Sulangai memberikan cara yang beda yakni dengan cara meminta anak untuk membentuk tulisan dan angka. Membaca dan menulis adalah suatu hal baru yang belum pernah dilakukan anak sebelumnya. Sebelum menulis anak sudah harus bisa memegang pensil terlebih dahulu.

e. Anak dapat Mengenal Warna

Plastisin merupakan suatu media pembelajaran yang menarik karena memiliki beraneka macam warna-warna yang menarik dan disukai oleh anak. Plastisin menjadi salah satu media yang digunakan di TK Kumara Sari IV Sulangai untuk mengenalkan warna kepada anak. Tampilan plastisin yang memiliki beranekaragam warna bisa dijadikan alat bantu agar anak lebih mengenal warna dan tidak melupakan konsep warna. Banyaknya warna pada plastisin juga menjadi suatu stimulasi untuk anak agar anak bisa membedakan warna-warna terutama warna yang hampir sama, misalnya biru tua dengan biru muda, hijau tua dengan hijau tua. Hasil observasi menunjukkan setiap guru mengajak anak bermain plastisin guru menyempatkan diri untuk menanyakan warna plastisin yang digunakan oleh anak dan guru juga memberikan stimulasi dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait dengan warna plastisin yang akan digunakan anak.

f. Menjauhkan Anak dari Gadget

Gadget merupakan salah satu benda yang sangat disukai oleh anak karena melalui gadget anak dapat mengakses banyak permainan dengan tampilan yang menarik, namun sangat disayangkan terkadang gadget ini menimbulkan masalah dalam perkembangan anak. Masalah yang ditimbulkan yaitu anak menjadi penyendiri dan tidak memiliki teman, anak lupa waktu, dan banyak yang terjadi penglihatan anak menjadi rusak karena terlalu lama bermain gadget. Melalui kegiatan bermain plastisin membantu anak untuk menghabiskan waktu sekaligus berlatih konsentrasi sambil menggunakan sejumlah indra dan keterampilan dalam prosesnya. Kegiatan bermain plastisin ini juga dapat menjauhkan anak dari ketergantungan dengan gadget, sehingga anak memiliki ruang untuk bisa mengenal dunia nyata dan memiliki jiwa social sehingga mampu berteman dengan teman sebaya.

## 2. Dampak Negatif

### a. Anak Menjadi Kecanduan dengan Plastisin

Plastisin merupakan media pembelajaran yang sangat menarik dan bisa membuat anak menjadi ketergantungan. Semakin anak mendalami dan menikmati media ini maka semakin anak merasa ketergantungan. Seperti yang terjadi di TK Kumara Sari IV Sulangai anak terus meminta untuk bermain plastisin dan jika diganti dengan pembelajaran biasa tanpa menggunakan media plastisin anak terlihat tidak bersemangat untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan anak menjadi tidak focus. Media plastisin ini berdampak negative dengan membuat anak kecanduan dengan media plastisin.

### b. Berbahaya Bila Ditelan oleh Anak

Plastisin adalah media pembelajaran yang tidak boleh dimakan oleh anak karena mengandung bahan kimia berbahaya seperti pewarna buatan yang tidak baik untuk kesehatan anak. Hal seperti ini menyebabkan dampak negative terhadap kegiatan bermain plastisin. Bahaya seperti ini mungkin saja terjadi meskipun sudah diawasi oleh guru, karena rasa ingin tahu anak yang begitu besar dan rasa ingin mencoba anak yang tidak bisa dikendalikan. Warna-warna yang menarik membuat plastisin semakin riskan untuk anak. Plastisin menjadi media pembelajaran yang efektif namun juga memiliki dampak yang berbahaya untuk kesehatan anak jadi guru harus benar-benar memperhatikan anak ketika bermain plastisin

## SIMPULAN

Proses pembelajaran yang dilakukan dalam kemampuan motorik halus anak melalui bermain plastisin di TK Kumara Sari IV Sulangai dilakukan dengan tiga tahap yaitu tahap perencanaan atau persiapan, dimana guru menyiapkan segala keperluan yang dibutuhkan baik berupa RPPH, pengelolaan kelas dan media plastisin yang akan diberikan oleh anak. Kedua yaitu tahap pelaksanaan atau tahap inti, dimana anak melaksanakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan tiga kegiatan yakni kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi yang mana anak guru melakukan diskusi tentang hal-hal yang ditemui dilapangan dan memutuskan kegiatan tersebut layak untuk dilanjutkan atau tidak.

Hambatan-hambatan yang dialami guru dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui bermain plastisin di TK Kumara Sari IV Sulangai yaitu kurangnya tenaga pendidik yang membantu mengawasi kegiatan bermain plastisin,

media plastisin memerlukan biaya yang cukup banyak dan tingkat kecerdasan anak yang berbeda-beda.

Dampak bermain plastisin terhadap kemampuan motorik halus anak di TK Kumara Sari IV Sulangai yaitu ada dampak positif dan dampak negative. Dampak positifnya terdiri dari jari anak terlatih dengan baik, anak bisa mengenal bentuk, melatih kreatifitas anak, anak dapat mengenal angka dan huruf, anak dapat mengenal warna menjauhkan anak dari gadget. Sedangkan dampak negatifnya terdiri dari anak menjadi kecanduan dengan plastisin dan plastisin merupakan media yang berbahaya apabila tertelan oleh anak.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Prastowo, Andi. 2011. *Memahami Metode-Metode Penelitian*. Jogjakarta: Ar- Ruzz Media.
- Rahman, Habibu, dkk. 2019. *Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini (Teori dan Implementasi)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Sumantri, Arif. 2010. *Kesehatan Lingkungan*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta
- Suryana, Dadan. 2019. *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenada Media Group
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi