

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN PERMAINAN WARNA TETESAN TINTA PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA BEDUG KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi PGPAUD



Oleh:

SUPINATUN

NPM: 13.1.01.11.0122 P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI 2015



HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:

SUPINATUN

NPM. 13.1.01.11.0122P

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI
KEGIATAN PERMAINAN WARNA TETESAN TINTA PADA ANAK
KELOMPOK B TK DHARMA WANITA BEDUG
KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia ujian / Sidang Skripsi Jurusan PG PAUD

FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 6 Maret 2015

Pembimbing I

Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M. Psi

NIDN. 0720058503

Pembimbing II

Drs. Kuntjojo, M.Pd, M. Psi NIDN: 0717015501

ii



HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

SUPINATUN

NPM. 13.1.01.11.0122P

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI
KEGIATAN PERMAINAN WARNA TETESAN TINTA PADA ANAK
KELOMPOK B TK DHARMA WANITA BEDUG
KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi

Jurusan PG PAUD FKIP UNP Kediri

Pada Tanggal: 10 Maret 2015

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd

2. Penguji I : Drs. Kuntjojo, M.Pd, M.Psi

3. Penguji II : Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M. Psi

Mengetahui,

anca Setyawati, M. Pd

iii



MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN PERMAINAN WARNA TETESAN TINTA PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA BEDUG KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI

Supinatun

NPM: 13.1.01.11.0122 P

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Supinatun.unp@yahoo.co.id

Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi dan Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa motorik halus anak didik di TK Dharma Wanita Bedug masih dirasa kurang. Akibatnya anak menjadi gegabah dan kasar. Oleh karena itu muncul gagasan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak dengan kegiatan yang menarik yaitu permainan warna tetesan tinta.

Subyek penelitian adalah siswa kelompok B1 TK Dharma Wanita Bedug Desa Bedug Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri yang berjumlah 15 siswa yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun metode pengumpulan data dengan observasi menggunakan lembar observasi.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan 13,34% dari siklus pertama ke siklus ke dua, dan 20 % dari siklus ke dua ke siklus yang ke tiga. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan warna tetesan tinta dalam upaya mengembangkan kemampuan motorik halus siswa kelompok B 1 TK Dharma Wanita Bedug Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri dikatakan berhasil.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan warna tetesan tinta dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Bedug Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri.

Kata kunci: Permainan warna tetesan tinta, Motorik Halus.

.



I. LATAR BELAKANG

Dunia pendidikan senantiasa pada peningkatan diarahkan mutu sumber daya manusia terutama anak TK. Anak sebagai peserta didik dipersiapkan untuk menjadi pribadi mandiri dan kreatif dalam yang memasuki era yang penuh persaingan. Untuk itu penyelenggaraan program pendidikan akan lebih menitik beratkan pada perkembangan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Anak memerlukan kegiatan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Bagi anak, bermain merupakan sarana belajar bagi mereka. Bermain merupakan proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya dan merupakan cara untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti aspek kognitif, sosial, emosi, dan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan, perkembangan anak akan terstimulasi berkembang untuk dengan baik. Melalui bermain, gerakan motorik anak akan senantiasa terlatih dengan baik. keterampilan Peningkatan motorik seorang anak akan berdampak positif pada aspek perkembangan yang lain pula. Perlu diketahui bahwa kemampuan motorik halus sangat penting karena berpengaruh pada segi

pembelajaran lainnya. Keadaan ini dengan penelitian sesuai Mayke (2007) bahwa motorik halus penting karena ini nantinya akan dibutuhkan anak dari segi akademis. Kegiatan akademis tersebut seperti menulis, menggunting, menjiplak, mewarnai, melipat, menarik garis dan menggambar. Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan anak secara keseluruhan. Perkembangan fisik sangat berkaitan erat dengan perkembangan motorik anak. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan melalui tubuh kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak (Endah, 2008). Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus. Perkembangan ini akan berpengaruh pada kemampuan sosial emosi, bahasa, dan fisik anak. Namun anak mengalami pada sebagian kesulitan dalam keterampilan motorik halus, hal ini dilatarbelakangi oleh pesatnya kemajuan teknologi jaman sekarang seperti video games dan komputer, anak-anak kurang menggunakan waktu mereka untuk permainan yang memakai motorik halus. Ini bisa menyebabkan kurang berkembangnya otot-otot halus pada tangan. Keterlambatan perkembangan



otot-otot ini menyebabkan kesulitan melukis atau permainan warna dan menulis ketika anak masuk sekolah.

Setelah mengetahui permasalahan secara umum di atas, jika melihat kenyataan yang terjadi di lapangan khususnya di TK Dharma Wanita Bedug, Kecamatan Ngadiluwih, Kabupaten Kediri berdasarkan pengamatan awal dan hasil diskusi dengan guru kelas menunjukan bahwa anak-anak pada umumnya masih memiliki kemampuan motorik halus yang masih rendah, terutama pada kegiatan permainan warna yaitu pada saat mengkoordinasikan warna dan kelenturan jari tangan, selain itu juga kebanyakan anak dalam memegang pensil warna dan memegang krayon 65% masih belum sempurna, sehingga dalam menggerakkan jari tangannya anak merasa kurang puas dengan hasil karyanya, serta media pembelajaran yang kurang menarik sehingga membuat anak kurang berminat setiap kegiatan permainan warna karena bahan dan alat hanya menggunakan krayon dan pensil warna saja. Hal ini ditunjukkan dengan hasil yang diperoleh peneliti dari data menunnjukkan bahwa dari 15 anak didik, yang mendapat nilai ★★★★ 1anak, yang mendapat nilai ★★★ 4

anak, mendapat nilai $\star \star \star$ 4 anak, mendapat nilai $\star \star$ 6 anak.

Solusi untuk mengatasi hal tersebut maka perlu diadakan perbaikan pembelajaran, apakah berkenaan dengan media pembelajaran atau pola pembelajarannya. Upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan yang salah satunya adalah dengan permainan warna tetesan tinta. Pengembangan motorik halus dengan permainan warna tetesan tinta bagi seorang anak merupakan kegiatan yang menyenangkan, karena dengan permainan warna tetesan tinta anak dapat mengungkapkan perasaan dan emosinya melalui kegiatan yang positif. Melalui permainan warna tinta anak tetesan dapat mengkoordinasi warna dan jari tangan sehingga nantinya dalam anak memegang pensil warna dan lebih memegang krayon akan sempurna, selain itu anak akan belajar mengontrol emosi dan anak dapat bermain sambil belajar, karena melalui bermain anak menyalurkan beban emosinya secara menyenangkan menurut Hurlock (1980). Selain itu pentingnya pengembangan halus melalui permainan warna tetesan



tinta dimanfaatkan anak sebagai media pengungkapan perasaan, ide, gagasan dan pikiran anak. Hasil karya seorang anak bisa sebagai alat bermain imajinasi, dapat mengutarakan ide dan media komunikasi bagi mereka.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang "Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Permainan Warna Tetesan Tinta Kelompok B TK Dharma Wanita Bedug Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri", guna meningkatkan kemampuan motorik halus dengan menggunakan metode pemberian tugas.

II. METODE

A. Subvek Dan Setting Penelitian

Tempat peneliti adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Bedug Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B. Dengan jumlah murid 15 anak, yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Peneliti memilih tempat ini karena efisien waktu, biaya dan tenaga. Mengingat tempat tersebut adalah tempat kerja peneliti.

Alasan lain peneliti, berdasarkan observasi awal yang dilakukan diketahui bahwa tingkat kemampuan .motorik halus anak masih rendah, sehingga peneliti mengharapkan dengan permainan warna tetesan tinta ini kemampuan motorik halus anak akan lebih meningkat.

B. Prosedur Penelitian

Rencana atau rancangan perbaikan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan Taggart (dalam Wiratmadja, 2007). Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu: (a) Tahap Penyusunan Rencana Tindakan, (b) Tahap Pelaksanaan Kegiatan, (c) Pengamatan Tindakan, (d) Refleksi.

C. InstrumenPengumpulan Data

1. Jenis Data yang diperlukan

- a. Data kemampuan tentang motorik halus melalui kegiatan permainan warna tetesan tinta anak kelompok B TK Dharma Wanita Bedug Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014/2015 (sebelum dan sesesudah dilakukan tindakan).
- b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap



tindakan/pelaksanaan dari PTK dilaksanakan (respon dan aktifitas anak).

2. Teknik dan Instrumen yang digunakan.

Data tentang kemampuan motorik
halus pada anak kelompok B TK
Dharma Wanita Bedug
Kecamatan Ngadiluwih
Kabupaten Kediri dikumpulkan
dengan tehnik penugasan
menggunakan instrument
pedoman/rubrik penugasan

D. Teknik Analisa Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas untuk menguji hipotesis adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh *** dan ***) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus II, tindakan siklus III.

Langkah- langkah analisis data sebagai berikut:

 Menghitung prosentase anak yang mendapatkan *, **, *** dan ***dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

P: Prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu

f : Jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

N: Jumlah keseluruhan anak

2. Membandingkan ketuntasan belajar anak (jumlah prosentase yang memperoleh *** dan ****) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus 1, tindakan siklus 2 dan tindakan siklus 3.

Norma pengujian hipotesis tindakan adalah jika ada peningkatan ketuntasan belajar dari waktu sebelum tindakan sampai dengan tindakan siklus III. Ketuntasan mencapai sekurangkurangnya 75 %. Maka tindakan guru dinyatakan berhasil sehingga hipotesis tindakan diterima.

E. Rencana Jadwal Penelitian

Siklus I: 3 Pebruari 2015

Siklus II: 9 Pebruari 2015

Siklus III: 16 Pebruari 2015

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Gambaran Temuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita Desa Bedug Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri, pada anak kelompok B hal ini dikarenakan peneliti juga sebagai guru dikelompok tersebut. Peserta



didik di kelompok B berjumlah 15 anak yang terdiri dari 8 anak lakilaki dan 7 anak perempuan.

Penelitian ini menggunan Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 3 siklus, setiap siklusnya terdiri dari 4 tahapan (dalam sugiarti, 1997:6) yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Pada siklus I, siklus II, dan siklus III tingkat kehadiran anak 100% dan dalam keadaan siap menerima kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran menggunakan peralatan dan sarana belajar memadai berupa yang ruangan yang nyaman serta situasi belajar yang menyenangkan sehingga anak merasa aman, nyaman, senang dalam kegiatan pembelajaran

A. Deskripsi Temuan Penelitian

Desain penelitian terdiri dari 3 siklus seperti yang telah diuraikan dalam bab terdahulu yang meliputi siklus I, siklus II, dan siklus III. Adapun pelaksanaanya meliputi:

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Siklus I dilaksanakan satu hari pertemuan yaitu apada hari Selasa, tanggal 3 Pebruari 2015.

Pada pertemuan ini anak yang hadir 15 anak dan teman sejawat sebagai obseserver. Dan kegiatan pembelajara berlangsung berdasarkan rencana kegiatan harian (RKH) yang telah ditetapkan.

Hasil penelitian perkembangan anak dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Hasil Penilaian Kemampuan Motorik Halus Siklus I

No	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal : ★★★	
		*	农农	* * *	* * * *	Tuntas	Belum Tuntas
1	Hajir			✓		✓	
2	Yubi	✓					✓
3	Aldo	✓					✓
4	Angga		>				✓
5	Aulia			>		✓	
6	Julia			>		✓	
7	Melda	✓					✓
8	Afit				✓	✓	
9	Akbar				✓	✓	
10	Nesa		>				✓
11	Zidan			✓		✓	
12	Savira			>		✓	
13	Yasmin			\		√	•
14	Rani	✓					✓
15	Arga	✓					✓
Jumlah		5	2	6	2	8	7
Prosentase		33,34	13,33	40	13,3	53,3	46,67
		%	%	%	3%	3%	%

Berdasarkan data hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I terdapat temuan-temuan sebagai berikut:

- Banyaknya anak dalam kelas dengan kondisi yang berbeda membuat anak kurang memperhatikan penjelasan guru.
- Kegiatan anak pada permainan warna tetesan tinta belum dapat diselesaikan dengan baik



karena kurang pahamnya mengenai tehnik pelaksanaan permainan warna tetesan tinta. Sehingga ketuntasan belajar anak pada kelompok B belum berhasil.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus П dilaksanakan pada hari Senin 9 Pebruari 2015, pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Bedug Desa Bedug Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri. Pada pertemuan ini anak yang hadir 15 anak dan teman sejawat sebagai obseserver.

Hasil penelitian perkembangan anak dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Hasil Penilaian Kemampuan Motorik Halus Siklus II

No	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal : ★★★	
		*	**	* *	**	Tuntas	Belum Tuntas
1	Hajir			✓		✓	
2	Yubi	✓					✓
3	Aldo		✓				✓
4	Angga			✓		✓	
5	Aulia			✓		✓	
6	Julia			✓		✓	
7	Melda		✓				✓
8	Afit				✓	✓	
9	Akbar				>	✓	
10	Nesa			>		✓	
11	Zidan			>		✓	
12	Savira			>		✓	
13	Yasmi			✓		✓	
	n						
14	Rani		√				✓
15	Arga		√				√
Jumlah		1	4	8	2	10	5
Prosentase		6,67 %	26,67 %	53,33 %	13,33 %	66,6 7%	33,3 3%

Data ini menunjukkan ada kemajuan dari siklus I yang memenuhi harapan adalah 53,33% dan pada siklus ke II rata-rata yang diperoleh yang memenuhi harapan 66,67%.

Berdasarkan data hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I dan II terdapat temuan-temuan sebagai berikut:

- a. Banyaknya anak dalam kelas dengan kondisi yang berbeda membuat anak kurang memperhatikan penjelasan guru.
- b. Kegiatan permainan warna tetesan tinta belum dapat diselesaikan dengan baik karena kurang pahamnya mengenai tehnik pelaksanaannya.

3. Tahap Pelaksanan Siklus III

Pelaksanaan untuk kegiatan belajar mengajar untuk siklus III dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 16 Pebruari 2015, pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Bedug Desa Bedug Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri. Pada pertemuan ini anak yang hadir 15 anak .



Hasil penelitian perkembangan anak dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Hasil Penilaian Kemampuan Motorik Halus Siklus III

No	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal: *** Tuntas Belum Tuntas	
1	Hajir			√		✓	
2	Yubi		✓				✓
3	Aldo			✓		✓	
4	Angga			✓		✓	
5	Aulia			✓		✓	
6	Julia				✓	✓	
7	Melda		✓				✓
8	Afit				>	✓	
9	Akbar				✓	✓	
10	Nesa			✓		✓	
11	Zidan				✓	✓	
12	Savira				✓	✓	
13	Yasmin			✓		✓	
14	Rani			✓		✓	
15	Arga			✓		✓	
Jumlah		0	2	8	5	13	2
Prosentase		0 %	13,33 %	53,33 %	33,3 3%	86,6 7%	13,33 %

Dari tabel diatas dapat dijelaskan, penerapan dengan kegiatan permainan warna tetesan tinta diperoleh nilai ketuntasan belajar sebesar $13/15 \times 100 =$ 86,67%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus III anak mengalami ketuntasan dalam belajar.

Data ini menunjukkan ada kemajuan dari siklus II yang belum memenuhi harapan yaitu 66,67% dan pada siklus ke III rata-rata yang diperoleh sudah memenuhi harapan 86,67%.

B. Pembahasan dan Penarikan Kesimpulan

Berdasarka hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siklus I, siklus II dan siklus III dapat dipresentasikan melalui tabel berikut:

Hasil Penilaian Kemampuan Motorik Halus Pra Tindakan Sampai Dengan Tindakan Siklus III

No	Hasil	Pra	Tindakan	Tindakan	Tindakan			
	Penilaian	Tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III			
1	*	60%	33,34%	6,67%	0%			
2	**	20%	13,33%	26,67%	13,33%			
3	* * *	13,33%	40%	53,33%	53,33%			
4	***	6,67%	13,33%	13,33%	33,34%			
	Jumlah	100%	100%	100%	100%			

Data diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dalam kemampuan motorik halus anak dari tiap-tiap siklusnya. Dari pra tindakan ke siklus 1 terjadi peningkatan sebesar 33.33%, kemudian dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 13.33%, dan dari sikus II ke siklus III terjadi peningatan sebesar 20,01% dengan hasil akhir (Sikus III) perolehan tingkat ketuntasan belajar sebesar 86, 67%.

Berdasarkan norma pengujian hipotesis tindakan yang menjelaskan bahwa iika ada peningkatan ketuntasan belajar dari waktu pra tindakan sampai dengan tindakan siklus Ш ketuntasan mencapai sekurang-kurangnya 75% tindakan guru dinyatakan berhasil sehingga hipotesis diterima, maka karena hasil ketuntasan belajar pada Penelitian



Tindan Kelas ini mencapai 86,67% kriteria tersebut terpenuhi dan berarti tindakan guru berhasil, dan dengan demikian hipotesis tindakan diterima. Ini berarti bahwa melalui kegiatan permainan warna tetesan tinta dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok B TK. Dharma Wanita Bedug Desa Bedug Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri.

IV. DAFTAR PUSTAKA

- Mayke S. Tedjasaputra.2007. *Bermain, Mainan dan Permainan Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:
 PT. Grasindo.
- Endah, 2008. Perkembangan Motorik-2 dalamhttp://amore87.wordpress.Com/2009/11/05/. Diakses27Juli 2012 pukul 09.57.
- Ganda Prawira, Nanang, 2006. *Aneka Kegiatan Berkreasi Seni Rupa https://file.upi.edu/direktori/FPBS/J UR_SENI_RUPA*.
- Hurlock, Elizabeth B, 1980. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Santrock, John W, 2007. *Perkembanga Anak*, Jakarta: Erlangga.

- Yudha M Saputra & Rudyanto, 2005.

 **Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Ketrampilan Anak TK. Jakarta: Depdiknas, Dikti, Direktorat P2TK2PT.
 - Sujiono, Bambang. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta:
 Universitas terbuka.
 - Sumantri. 2005. Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini. Jakarta Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktoral Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
 - Suyanto, Slamet, 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas,

 Dikti, Direktorat P2TK2PT.
 - Iva Noorlaila (2010). *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*.
 Yogyakarta: Pinus Book
 Publisher.
- Tehnik Kegiatan Lukisan http://pastakreatifmentari.blogspot.c om/2013/07/lukisan-cermin.html