



Reggy Widya Wicaksana, Joko Yuwono, Yuni Tanjung Utami

Jurusan Pendidikan Luar Biasa

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Kota Serang

Banten.

Email : reggywicaksana3590@gmail.com

jkyuwono@gmail.com

yunitanjungutami@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus anak *cerebral palsy* melalui media permainan monopoli. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan *single subject research* (SSR). Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan desain A-B-A. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan ditampilkan melalui grafik garis. Subjek dalam penelitian ini terfokus pada seorang anak *cerebral palsy* kelas VIII SMPLB dengan inisial FZ. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa penggunaan media permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak *cerebral palsy* kelas VIII SMPLB di SKh Al-Khairiyah Cilegon. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya rata-rata perolehan data pada ketiga target *behavior*. Hasil yang didapat dari target *behavior* 1 (menjangkau benda) pada fase A1 (*baseline* 1) adalah 50%, setelah dilakukannya intervensi pada fase (B) rata-rata perolehan data yang didapat meningkat menjadi 87,5% dan setelah diberikannya intervensi rata-rata perolehan data yang didapat pada fase A2 (*baseline* 2) adalah 78,25%. Untuk target *behavior* 2 (memegang) hasil rata-rata perolehan data yang didapat pada fase A1 (*baseline* 1) adalah 43,75% setelah dilakukannya intervensi pada fase (B) rata-rata perolehan data yang didapat meningkat menjadi 82%, dan setelah diberikan intervensi rata-rata perolehan data yang didapat pada fase A2 (*baseline* 2) adalah 71,85%. Lalu untuk target *behavior* 3 (menggerakkan pergelangan tangan) hasil rata-rata perolehan data yang didapat pada fase A1 (*baseline* 1) adalah 50%, setelah dilakukannya intervensi pada fase (B) rata-rata perolehan data yang didapat meningkat menjadi 92%, dan setelah diberikannya intervensi rata-rata perolehan data yang didapat pada fase A2 (*baseline* 2) adalah 81,25%. Dengan demikian maka ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak *cerebral palsy* kelas VIII SMPLB di SKh Al-Khairiyah Cilegon.

Kata kunci: *Motorik halus, media permainan monopoli, cerebral palsy*

PENDAHULUAN

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memiliki keunikan tersendiri dalam jenis dan karakteristiknya, yang membedakan dari anak-anak pada umumnya. Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang dalam proses pertumbuhan atau perkembangannya mengalami kelainan atau penyimpangan fisik mental-intelektual sosial atau emosional dibanding dengan anak-anak lain seusianya, sehingga mereka memerlukan pelayanan yang khusus (Darmawanti dan Jannah, 2004: 15).

Anak-anak ini memiliki ciri khas sendiri dalam segi fisik dan karakteristiknya salah satunya adalah anak tunadaksa. Pada

umumnya kebanyakan anak tunadaksa memiliki hambatan fisik sehingga mengalami gangguan pada koordinasi gerak, persepsi, dan kognisi disamping adanya kerusakan saraf tertentu. Kerusakan saraf yang disebabkan karena pertumbuhan sel saraf yang kurang atau adanya luka pada sistem saraf pusat. Kelainan saraf utama menyebabkan adanya *cerebral palsy*, *epilepsi*, *spina bifida* dan kerusakan otak lainnya. Perlu adanya pelayan khusus yang menunjang kebutuhan anak *cerebral palsy* yang sesuai dengan kebutuhan anak terutama dalam layanan pendidikan dan layanan pengembangan diri pada anak *cerebral palsy*.



Anak *cerebral palsy* merupakan salah satu jenis anak tunadaksa, yang menurut klasifikasinya termasuk anak tunadaksa yang mengalami hambatan pada sistem *cerebral*. *Cerebral palsy* (CP) bukan suatu penyakit dalam pengertian bahasa, tidak menular dan tidak progresif atau makin lama makin memburuk, kecuali tidak mendapatkan penyembuhan yang benar sehingga terjadi komplikasi. Mohammad Efendi (2006:117).

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa *cerebral palsy* bukanlah suatu penyakit, melainkan kondisi tidak progresif dan tidak menular sehingga mempengaruhi gerakan tubuh dan koordinasi otot. Menurut Mohammad Efendi (2006:118) "*cerebral palsy* merupakan kelainan yang menyebabkan adanya gangguan pada aspek motorik karena adanya disfungsi otak". Hambatan yang paling menonjol pada anak *cerebral palsy* ialah dari aspek motorik, juga mengalami hambatan lainnya seperti seperti hambatan sensorik, kecerdasan, hambatan bicara, komunikasi serta hambatan emosi. Dari beberapa hambatan yang dimiliki anak *cerebral palsy*, kemampuan yang ditingkatkan dalam rangka mengembangkan kemampuan emosi dan kemandiriannya adalah motorik halus.

Menurut Saputra dan Rudyanto (2005:118) motorik halus merupakan kemampuan anak dalam beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, menggenggam, menggambar, menyusun balok dan memasukan dadu. Jadi motorik halus sangat penting untuk anak *cerebral palsy* karena motorik halus juga bermanfaat untuk tumbuh kembang anak secara keseluruhan. Karena dengan motorik

halus dapat membantu anak di kehidupan sehari harinya.

Sama halnya dengan anak *cerebral palsy* yang akan diteliti, anak *cerebral palsy* ini memiliki hambatan perkembangan motorik halus seperti menjangkau, memegang, dan menggerakkan jari-jemarinya dilihat dari kasus yang peneliti amati ketika anak kesulitan memegang pensil sewaktu proses pembelajaran berlangsung, membuka pintu ketika anak *cerebral palsy* akan keluar kelas, kesulitan ketika mengancingkan baju pada saat berganti pakaian setelah jam pelajaran kesehatan jasmani dan mengambil gayung ketika di kamar mandi. Hal tersebut dikarenakan motorik halus anak *cerebral palsy* ini belum terlalu baik. Tidak adanya latihan khusus untuk melatih motorik halus anak menjadi suatu persoalan. Oleh karena itu latihan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dibutuhkan oleh anak *cerebral palsy*.

Terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan gerak khususnya motorik halus, salah satunya ialah melalui bermain sambil belajar. Bagi seorang anak bermain sambil belajar merupakan suatu kegiatan dimana anak dapat memperoleh pengetahuan dan pembelajaran. Melalui bermain, anak mendapatkan pembelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor. Seperti yang ditulis Mahendra dalam M. Thobroni dan Fairuzul Mumtaz (2011:49) bahwa bermain dapat mengembangkan potensi anak dalam kehidupan kesehariannya, proses bermain ditentukan oleh tahapan perkembangan anak. Anak usia 6 tahun tidak dapat disamakan apabila bermain permainan anak usia 12 tahun, sebab ada perbedaan dalam



perkembangan fisik, kognitif, emosional dan sosial. Dalam kegiatan bermain, anak tidak akan terlepas dari kegiatan yang menyertakan keterampilan motorik. Keterampilan motorik yang meliputi motorik kasar dan halus. Adapun permainan yang menggunakan motorik kasar antara lain bermain bola, lompat tali, petak umpet, sedangkan motorik halus seperti meronce, bermain congklak, dan bermain *puzzle*.

Permainan yang menggunakan motorik halus tidak lepas dari penggunaan keterampilan tangan seperti menggenggam, menjangkau, melepaskan benda, menggerakkan pergelangan tangan, meraba dan menulis. Dengan demikian keterampilan motorik sangat diperlukan bagi anak sehingga anak dapat melakukan aktivitas secara mandiri.

Kebanyakan anak *cerebral palsy* belum mampu memaksimalkan motorik halusnya. Apabila tidak diberikan bimbingan dan latihan secara terus menerus dan bertahap. Seperti yang ditulis oleh Y.Suherman dalam Rissa (2011) “banyak persoalan anak dalam belajar, bersifat perseptual motor sehingga penanganannya hendak diarahkan pada pembinaan keterampilan perseptual motor”. pelatihan keterampilan motorik halus diberikan dengan tujuan untuk melatih koordinasi motorik halus atau melemaskan otot-otot yang kaku, akibat dari kakunya otot -otot tangan yang dialami anak *cerebral palsy* menyebabkan anak tersebut sulit menjangkau, menggenggam, melepas benda serta menulis dengan baik. Perlu adanya latihan yang membuat anak dapat belajar menggerakkan motorik halusnya, dengan kegiatan bermain sambil belajar seperti permainan yang dapat meningkatkan

kemampuan motorik halus anak *cerebral palsy* diantaranya permainan lego, puzzle, congklak, *slime* dan permainan monopoli.

Permainan monopoli berfungsi sebagai latihan untuk menstimulasi motorik halus anak dan juga dapat meningkatkan interaksi sosial anak dalam proses pembelajaran sehingga anak akan merasa senang untuk melakukan gerakan-gerakan dalam permainan dan lebih interaktif. Dengan permainan tersebut diharapkan anak *cerebral palsy* mampu menggunakan tangan dan jemarinya. Monopoli dalam hal ini merupakan media yang bertujuan untuk membantu anak agar dapat menggerakkan jemarinya dengan cara menjangkau bidak monopoli, menggenggam, melepaskan dan memindahkan dadu dan bidak.

Berdasarkan permasalahan di atas diberikan alternatif solusi untuk meningkatkan motorik halus anak *cerebral palsy* dengan menggunakan permainan monopoli yang membuat anak akan aktif dan banyak menggerakkan tangan serta jemarinya sehingga akan dapat melatih motorik halusnya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus anak *cerebral palsy* melalui permainan monopoli di SKh Al-Khairiyah Cilegon.

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode percobaan untuk mempelajari pengaruh dari variabel tertentu terhadap variabel yang lain, melalui uji coba dalam kondisi khusus yang sengaja



diciptakan (Fathoni, 2016 : 99). Untuk mendukung mencari pengaruh perlakuan terhadap sesuatu, penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dengan subjek tunggal atau *single subject research* (SSR). SSR yaitu suatu penelitian yang memfokuskan pada perubahan perilaku pada subjek, perubahan perilaku dipengaruhi oleh adanya perlakuan yang diberikan pada suatu subjek yang diteliti secara berulang-ulang dalam waktu tertentu.

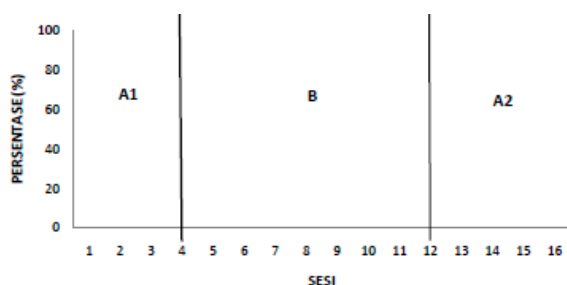
Seperti yang dikemukakan oleh Sunanto, et al. (2006: 41) bahwa “Pada desain subjek tunggal pengukuran variabel terikat atau perilaku sasaran (target behavior) dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu”.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian dengan subjek tunggal yang akan digunakan peneliti pada penelitian ini menggunakan desain A-B-A. Menurut Sunanto, et al (2006:61), mengatakan bahwa desain A-B-A merupakan salah satu pengembangan dari desain dasar A-B, desain A-B-A ini telah menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas. Yang dimaksud kondisi di sini adalah kondisi baseline sebelum dan sesudah diberikan perlakuan/intervensi. Desain A-B-A dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

Grafik 3.1

Desain A-B-A



C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SKh. Al-Khairiyah Kota Cilegon yang beralamat di Jln. Kh. Enggus Arja No.1, Citangkil, Kota Cilegon-Banten.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian berlangsung pada pertengahan semester ganjil tahun ajaran 2018/2019. Penelitian akan direncanakan pada bulan oktober sampai dengan bulan november.

D. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Permainan monopoli. Dalam penelitian ini permainan monopoli dijadikan sebagai media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran yang diberikan kepada siswa yang menjadi target behavior. Permainan monopoli disini adalah permainan yang terdiri dari papan permainan, bidak atau petak, dua buah dadu, kartu dana umum dan kesempatan, uang-uangan dan lain-lain. Untuk dimainkan anak, yang diharapkan dengan media ini anak dapat tertarik dan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak saat proses belajar mengajar.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan motorik halus. Masih rendahnya kemampuan motorik halus anak cerebral palsy dalam hal menjangkau, menggenggam, melepas dan menggerakkan pergelangan tangannya yang berakibat dalam proses belajar mengajar di sekolah menjadi target behavior untuk diberikan perlakuan dengan tujuan agar kemampuan motorik halus dapat meningkat ataupun berkembang.



Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini Peneliti menggunakan alat pengumpul data berbentuk tes. Tes yang dipakai adalah tes perbuatan. Tes perbuatan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu 10 soal perintah/perbuatan dalam kemampuan motorik halus.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis visual. Menurut Sunanto, *et al* (2006:96) mengatakan bahwa, pada penelitian dengan kasus tunggal penggunaan statistik yang kompleks tidak dilakukan melainkan lebih banyak menggunakan statistik deskriptif yang sederhana. Menurut Sugiyono (2012:207) mengatakan bahwa, statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

1. Analisis Dalam Kondisi

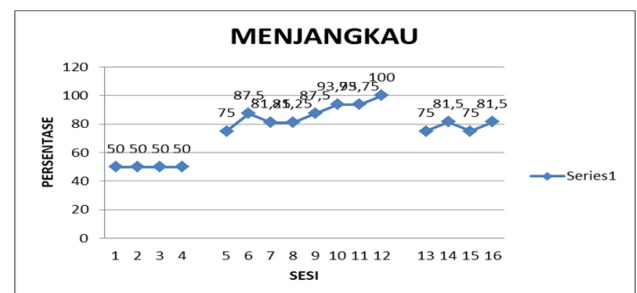
Menurut Sunanto, *et al.* (2006: 107) mengatakan bahwa, analisis dalam kondisi adalah menganalisis perubahan data dalam satu kondisi misalnya kondisi *base line* atau kondisi intervensi, sedangkan komponen yang akan dianalisis meliputi enam komponen yaitu panjang kondisi, kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, jejak data, level stabilitas dan rentang dan level perubahan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan empat sesi pada kondisi *baseline-1* (A1), delapan sesi pada kondisi intervensi (B). dan empat sesi pada kondisi *basellne-2* (A2).

2. Analisis Antar Kondisi

Analisis antar kondisi yaitu suatu perubahan data antar satu kondisi dengan kondisi yang lain, mislanya kondisi *baseline* (A) ke dalam kondisi intervensi (B). Komponen-komponen dalam analisis antar kondisi meliputi jumlah variabel, perubahan kecenderungan arah dan efeknya, perubahan kecenderungan stabilitas, perubahan level data, data *overlap*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Target behavior 1



Grafik 4.1

Kemampuan motorik halus (menjangkau)

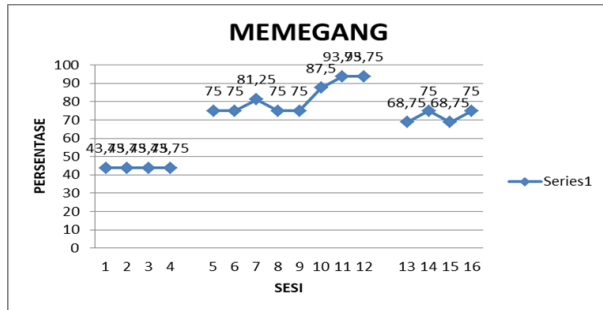
Pada *baseline 1*, intervensi, *baseline 2*

Pada target behavior 1 (kemampuan menjangkau) rata-rata perolehan data yang didapat pada fase A1 (*baseline 1*) adalah 50%, data yang diperoleh pada fase ini merupakan kondisi alami anak tanpa adanya suatu pemberian perlakuan. Pada fase B (*intervensi*) rata-rata perolehan data yang di dapat adalah 87,5%, data yang diperoleh pada fase ini dikarenakan anak sudah mulai diberi intervensi berupa penerapan oleh peneliti melalui penggunaan media permainan monopoli untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. Sedangkan pada fase A2 (*baseline 2*) rata-rata 78,25%, data yang diperoleh pada fase ini merupakan kondisi alami setelah adanya pemberian intervensi untuk melihat pengaruh dari penggunaan media permainan monopoli. Data yang didapat dari hasil penelitian pada target behavior 1 menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif dari penggunaan media permainan monopoli terhadap kemampuan



menjangkau (motorik halus) anak yang ditandai dengan perubahan data yang lebih besar pada fase A2 terhadap fase A1 yang ditandai dengan garis kecenderungan meningkat antar kondisi A1 dan A2.

B. Target behavior 2



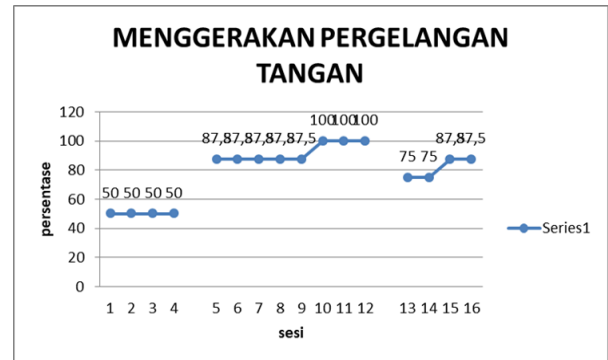
Grafik 4.5

Kemampuan motorik halus (memegang)

Pada *baseline 1*, *intervensi* dan *baseline 2*

Pada target behavior 2 (kemampuan memegang) rata-rata perolehan data yang didapat pada fase A1 (baseline 1) adalah 43,75%, data yang diperoleh pada fase ini merupakan kondisi alami anak tanpa adanya suatu pemberian perlakuan. Pada fase B (intervensi) rata-rata perolehan data yang didapatkan adalah 82%, data yang diperoleh pada fase ini dikarenakan anak sudah mendapatkan perlakuan intervensi berupa penerapan penggunaan media permainan monopoli untuk meningkatkan kemampuan memegang (motorik halus). Sedangkan fase A2 (baseline 2) rata-rata perolehan data yang di dapat adalah 71,875%, data yang diperoleh pada fase ini merupakan kondisi alami setelah adanya perlakuan pemberian intervensi untuk melihat pengaruh dari penggunaan media permainan monopoli. Data yang didapat dari hasil penelitian pada target behaviour 2 menunjukkan bahwa danya pengaruh yang positif dar penggunaan media permainan monopoli terhadap kemampuan memegang (motorik halus) anak yang ditandai dengan perubahan data yang lebih besar pada fase A2 terhadap fase A1 yang ditandai dengan garis kecenderungan arah yang meningkat antar kondisi A1 dan A2.

C. Target behavior 3



Grafik 4.9

Kemampuan motorik halus (menggerakan pergelangan tangan)

Pada *baseline 1*, *intervensi* dan *baseline 2*

Pada target behavior 3 (kemampuan menggerakan pergelangan tangan) rata-rata perolehan data yang didapat pada fase A1 (baseline 1) adalah 50%, data yang diperoleh pada fase ini merupakan kondisi alami anak tanpa adanya suatu pemberian perlakuan. Pada fase B (intervensi) rata-rata perolehan data yang didapatkan adalah 92%, data yang diperoleh pada fase ini dikarenakan anak sudah mendapatkan perlakuan intervensi berupa penerapan penggunaan media permainan monopoli untuk meningkatkan kemampuan menggerakan pergelangan tangan (motorik halus). Sedangkan fase A2 (baseline 2) rata-rata perolehan data yang di dapat adalah 81,25%, data yang diperoleh pada fase ini merupakan kondisi alami setelah adanya perlakuan pemberian intervensi untuk melihat pengaruh dari penggunaan media permainan monopoli. Data yang didapat dari hasil penelitian pada target behaviour 3 menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang positif dari penggunaan media permainan monopoli terhadap kemampuan menggerakan pergelangan tangan (motorik halus) anak yang ditandai dengan perubahan data yang lebih besar pada fase A2 terhadap fase A1 yang ditandai dengan garis kecenderungan arah yang meningkat antar kondisi A1 dan A2.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan motorik halus anak *cerebral palsy* di SKh Al-Khairiyah Cilegon dapat meningkat melalui media permainan monopoli, yang berarti bahwa hipotesis yang dikemukakan oleh peneliti dapat di terima. Hal ini dapat diketahui dengan meningkatnya rata-rata perolehan hasil data pada ketiga target *behavior*. Hasil yang didapat dari target behavior 1 (menjangkau) pada fase A1 (*baseline 1*) adalah 50% setelah dilakukannya intervensi pada fase (B) rata-rata perolehan data yang didapat meningkat menjadi 87,5%, dan setelah diberikannya intervensi rata-rata perolehan data yang didapat pada fase A2 (*baseline 2*) adalah 78,25%. Untuk target *behavior 2* (memegang) hasil rata-rata perolehan data yang didapat pada fase A1 (*baseline 1*) adalah 43,75%, setelah dilakukannya intervensi pada fase (B) rata-rata perolehan data yang didapat meningkat menjadi 82%, dan setelah diberikannya intervensi rata-rata perolehan data yang didapat pada fase A2 (*baseline 2*) adalah 71,875%. Lalu untuk target *behavior 3* (menggerakkan pergelangan tangan) hasil rata-rata perolehan data yang didapat pada fase A1 (*baseline 1*) adalah 50%, setelah dilakukannya intervensi pada fase (B) rata-rata perolehan data yang didapat meningkat menjadi 92%, dan setelah diberikannya intervensi rata-rata perolehan data yang didapat pada fase A2 (*baseline 2*) adalah 81,25%.

SARAN

1. Bagi guru

Guru hendaknya dapat menciptakan inovasi-inovasi baru tentang pembelajaran bina diri yang diharapkan dapat dijadikan sebagai pembelajaran alternatif yang tepat yang sesuai dengan jenis dan kebutuhan anak.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan lagi pembelajaran alternatif bina diri dengan membuat inovasi-inovasi yang lebih baru dan menarik. ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan pengalaman. Bagi peneliti selanjutnya dapat dipakai sebagai referensi untuk penelitian yang terkait dengan masalah dan karakteristik yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahmat, Fathoni. (2016). Metodologi Penelitian Dan Teknik Penyusunan Skripsi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Assjari, M (1995). Ortopedagogik Anak Tunadaksa. Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Dirgen Pendidikan Tinggi.
- Cahyo, Agus N. 2011. Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak. Jogjakarta: FlashBooks.
- Darmawanti, Ira dan M. Jannah. 2004. Tumbuh Kembang Anak Usia Dini dan Reaksi Dini pada Anak Berkebutuhan Khusus. Surabaya: Insight Indonesia.
- Decaprio, Richard. (2013). Aplikasi Pembelajaran Motorik di Sekolah. Yogyakarta: Diva Press.
- Delphie, Bandi. (2006). Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus. Bandung: PT Refika Aditama.
- Effendi, Mohammad. (2008). Pengantar Pedagogik Anak Berkelainan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Firdaus dan Zamzam, Fakhry. 2018. Aplikasi Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Deepublish
- Geralis, Elaine. (1998). *Children with Cerebral Palsy: A Parent's Guide*. United State of America: Woodbine House, Inc.



- Igak, Wardani. (2008). Pengantar Pendidikan Luar Biasa. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kartini Kartono. (1995). Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan). Bandung: Mandar Maju.
- Moeslichatoen. (2004). Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Rineka Cipta.
- M. Thobroni dan Fairul (2011). Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan. Jogjakarta: KATAHATI
- Raco, J. R. 2010. Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya. Jakarta: PT Grasindo
- Riduwan. 2004. Metode Riset. Jakarta : Rineka cipta
- Santrock, John W. (2007). Perkembangan Anak (Penerjemah: Mila Rahmawati dan Ana Kuswanti). Jakarta: Erlangga.
- Saputra dan Rudyanto. 2005. "Pengertian Motorik Halus Anak". Bandung: Bumi Aksara.
- Sugihartono, dkk. (2007). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: ALFABETA.
- Sunanto, J *et al.* (2006). Pengantar Penelitian Dengan Subjek Tunggal. Bandung: UPI Press
- Sumantri. (2005). Model Perkembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.
- Surakhmad, Winarno. 1990. Pengantar Penelitian Ilmiah. Bandung: Tarsito
- Trianto. (2010). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana.
- Widati, S dan Asep K. (2013). Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunadaksa. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media
- Yudha M. Saputra dan Rudyanto. (2005). Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Taman Kanak-kanak. Jakarta: Depdiknas.
- Fransiska, dkk. (2016). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Playdough Pada Anak Kelompok Bermain di PAUD Tegaljaya. Bali: Jurnal Jepun. Vol.1 No.1
- Gabriela, Merisya. (2014). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Papan Alur Pada Anak Cerebral Palsy Tipe Spastik. Padang: E-Jupekhu. Vol.3 No.3
- Qian, L *et al.* (2015). *The Effect of Inhibitory Control Training for Preschoolers on Reasoning Ability and Neural Activity. Scientific Reports*. Doi 10.1038/srep14200
- Insana. R. (2011). Pengembangan Motorik Halus dalam Rangka Persiapan Menulis Melalui Permainan Raba Rasa (tactile play). Skripsi PLB FIP UPI: Tidak diterbitkan
- Novita, Grace. (2016). Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kirigami Pada Siswa Cerebral Palsy Tipe Spastik di SLB Rela Bhakti Gamping.
- Trinovitasari, Ajeng. (2015). Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Menengah Pertama.