



# Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Plastisin

Siti Khabibatur Rohmah<sup>1\*</sup>, I Ketut Gading<sup>2</sup> 

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi Bimbingan Konseling, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

\*Corresponding author: [khabibaturs@gmail.com](mailto:khabibaturs@gmail.com)

## Abstrak

Masih kurang maskinalnya perkembangan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini bertujuan menganalisis bermain plastisin terhadap kemampuan motorik halus pada siswa TK kelompok A. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 18 orang anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Objek yang ditangani dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik halus anak kelompok A. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi dengan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi dalam bentuk rubrik penskoran. Hasil penelitian yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik halus melalui bermain plastisin. Pada siklus I capaian kemampuan motorik halus sebesar 57.62%, sehingga menunjukkan pada kategori rendah kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 81.56 % pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa melalui bermain plastisin, kemampuan motorik halus anak kelompok A Taman Kanak-Kanak dapat meningkat.

**Kata kunci:** Bermain Plastisin, Kemampuan Motorik Halus

## Abstract

*The development of fine motor skills in children aged 4-5 years is still lacking. This study aims to analyze playing plasticine on fine motor skills in kindergarten students in group A. This type of research was classroom action research (CAR) which was carried out in two cycles. The research subjects were 18 children consisting of 9 boys and 9 girls. The object handled in this study is the fine motor skills of group A children. The data collection in this study was carried out by the observation method with the instrument used in this study in the form of an observation sheet in the form of a scoring rubric. The research results obtained were analyzed using descriptive statistical analysis techniques. The results showed that there was an increase in fine motor skills through playing with plasticine. In the first cycle, the achievement of fine motor skills was 57,62%, indicating that the low category then increased in the second cycle to 81,56% in the high category. So, it can be concluded that through playing with plasticine, the fine motor skills of children in Group A Kindergarten can increase.*

**Keywords:** Play Plasticine, Fine Motor Skills

## 1. INTRODUCTION

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otototot kecil, koordinasi mata dan tangan (Pura & Asnawati, 2019; Suriati et al., 2019). Oleh karena itu gerakan ini tidak teralu membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Biasanya gerakan motorik halus biasanya dilakukan seperti, mengancing baju, menggantung, menulis, mewarnai, dan gerakan-gerakan tangan yang lain. Perkembangan gerak motorik halus merupakan meningkatnya pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan saraf yang jauh lebih kecil atau detail (Fauziddin, 2018; Muarifah & Nurkhasanah, 2019). Kelompok otot dan saraf inilah yang nantinya mampu mengembangkan gerak motorik halus seperti meremas kertas, menyobek, menggambar, menempel, menjahit dan sebagainya. Namun tidak semua anak mengalami perkembangan motorik yang sempurna, sesuai dengan perkembangan usianya, ada banyak hal yang menjadi masalah dalam perkembangan motorik seorang anak terutama motorik halusnya. Perkembangan motorik halus yang baik akan mempengaruhi perkembangan yang lainnya seperti perkembangan koordinasi mata dan tangan.

### History:

Received : March 6, 2021

Revised : April 17, 2021

Accepted : April 28, 2021

Published : May 25, 2021

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under a Creative Commons Attribution 3.0 License



Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, diketahui bahwa anak yang berusia 4-5 tahun dalam perkembangan motorik halus terlihat kurang maksimal. Anak belum bisa bermain dengan baik. Selain itu, sarana dan prasarana dalam kegiatan pembelajaran kurang dimaksimalkan oleh guru dan kurang bervariasi. Guru cenderung monoton dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran. Selain itu, diketahui pula pada pembelajaran yang berlangsung, permasalahan sebgai besar anak adalah ketika anak diajak membuat bentuk menggunakan media plastisin anak-anak masih sering bingung dan belum bisa memahami instruksi atau perintah guru selain itu, belum mampu memegang pensil dengan benar, beberapa anak belum mampu menggunting kertas secara sederhana, anak belum mampu menyobek kertas dan menempelnya secara sederhana ini dikarenakan tangan anak masih kaku dan kurang lentur.

Permasalahan tersebut jika dibiarkan akan berdampak buruk pada proses pembelajaran dan perkembangan motorik halus pada anak TK tersebut. Maka diperlukan sebuah solusi atas permasalahan tersebut. Salah satu solusi yang dapat dilakukan ialah bermain plastisin. Anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda konkret, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah sedangkan perkembangan sosialnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain (Agustina et al., 2018; Maghfuroh, 2018). Kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan (Farhurohman, 2017; Novitasari et al., 2019; Rohmah, 2016). Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa anak hidup serta lingkungan tempat dimana anak hidup.

Plastisin adalah adonan atau benda lunak dengan berbagai warna yang dapat dibuat menjadi bentuk yang lain dengan cara ditekan-tekan, diremas-remas, dibentuk, dicetak sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak, sehingga dengan bermain plastisin dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak (Kartini & Sujarwo, 2014; Pasmawati & Anggita, 2018; Sukaryasih et al., 2016). Bermain plastisin memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak-anak. Bermain plastisin memberikan banyak tujuan untuk meningkatkan motorik halus anak, diantaranya yaitu agar pembelajaran bisa lebih efektif, dengan lingkungan yang sudah dikenal anak maka anak dapat menerima dan menguasai dengan baik. Agar pelajaran jadi relevan dengan kebutuhan siswa sesuai dengan minat dan perkembangannya agar lebih efisien murah dan terjangkau yakni dengan menggunakan bahan alam, seperti tanah liat. Karena pembelajaran yang disukai anak adalah melalui bermain maka metode bermain plastisin sangat tepat untuk langkah awal pembentukan kreativitas karena diawali dengan proses melemaskan plastisin dengan meremas, merasakan, menggulung, memipihkan, dan lain sebagainya.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh (J et al., 2021) menemukan bahwa Ada perbedaan efektivitas antara bermain plastisin dengan finger painting terhadap perkembangan motorik halus anak pra sekolah di PAUD. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Watulingas & Wantah, 2021) menemukan bahwa permainan plastisin berpengaruh positif terhadap kemampuan motorik halus anak kelas B TK. Kemudian penelitian lain juga menemukan bahwa kemampuan motorik halus anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain konstruksi plastisin bentuk huruf (Feminin & Pusari, 2016). Tujuan penelitian ini menganalisis bermain plastisin terhadap kemampuan motorik halus pada siswa TK kelompok A.

## 2. MATERIALS AND METHODS

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Sugiyono, 2016). Pada Penelitian Tindakan Kelas ini peneliti memfokuskan penelitian pada upaya meningkatkan motorik halus melalui bermain plastisin pada kelompok A<sub>2</sub> di TK Laboratorium Undiksha Singaraja. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak Kelompok A<sub>2</sub> TK Laboratorium Undiksha Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019. Anak Kelompok A<sub>2</sub> ini berjumlah 18 orang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Objek yang ditangani dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik halus anak kelompok A<sub>2</sub> di TK Laboratorium Undiksha Singaraja, semester I Tahun Ajaran 2018/2019. Penelitian tindakan kelas dilakukan secara tersiklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/ evaluasi dan refleksi.

Pada tahap perencanaan terdiri kegiatan sebagai berikut. (1) Mengidentifikasi dan menganalisis masalah, yaitu secara jelas dapat dimengerti masalah apa yang akan diteliti. Masalah tersebut harus benar-benar faktual terjadi di lapangan, masalah bersifat umum di kelasnya, masalahnya cukup penting dan bermanfaat bagi peningkatan mutu hasil pembelajaran, dan masalah pun harus dalam jangkauan kemampuan peneliti. (2) Menetapkan alasan mengapa penelitian tersebut dilakukan, yang akan melatarbelakangi PTK (3) Merumuskan masalah secara jelas, baik dengan kalimat tanya maupun kalimat pertanyaan. (4) Menetapkan cara yang akan dilakukan untuk menemukan jawaban, berupa rumusan hipotesis tindakan. Umumnya dimulai dengan menetapkan berbagai alternatif tindakan pemecahan masalah, kemudian dipilih tindakan yang paling menjanjikan hasil terbaik dan yang dapat dilakukan guru. (5) Menentukan cara untuk menguji hipotesis tindakan dengan menjabarkan indikator-indikator keberhasilan serta berbagai instrumen pengumpul data yang dapat dipakai untuk menganalisis indikator keberhasilan itu.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitaian ini adalah metode observasi yang terpacu kisi-kisi instrument. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi dalam bentuk rubrik penskoran. Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung dan alamiah untuk mengetahui sejauh mana kemampuan motorik halus anak dalam kegiatan menjahit. Pedoman Observasi disusun untuk memudahkan dalam melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran menggunakan media gambar. Kisi-kisi instrument perkembangan motorik halus dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1** Tabel Kisi-Kisi Instrumen Perkembangan Motorik Halus

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	a) Memegang dan meremas benda dengan 10 jari b) Membuat bentuk bulatan seperti kelereng c) Membuat bentuk pipihan seperti sayap d) Membuat bentuk segitiga seperti badan ikan

Teknik analisis yang digunakan ialah analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Metode analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menentukan kriteria kemampuan motorik halus yang dikonversikan ke dalam penilaian acuan patokan (PAP) skala lima dan adapun rumus yang digunakan untuk analisis dalam menentukan rata-rata persentase. Standar PAP skala lima kemampuan motorik halus dalam menulis diuraikan a) tingkat penguasaan motorik halus melalui kegiatan menjahit 0%-54% masuk dalam kriteria sangat rendah, b) tingkat penguasaan motorik halus melalui kegiatan menjahit 55%-64% masuk dalam kriteria rendah, c) tingkat penguasaan motorik halus melalui kegiatan menjahit 65%-79% masuk dalam kriteria sedang, d) tingkat penguasaan motorik halus melalui kegiatan menjahit 80%-89% masuk dalam kriteria tinggi, dan e) tingkat penguasaan motorik

halus melalui kegiatan menjahit 90%-100% masuk dalam kriteria tinggi. Sebagai suatu tolak ukur dalam penelitian ini akan ditetapkan indikator keberhasilan. Adapun indikator keberhasilan tersebut adalah sebagai berikut (1) terjadinya peningkatan perkembangan motorik halus sampai mencapai katagori tinggi (80-89%). (2) Secara klasikal perkembangan motorik halus anak berkembang sesuai harapan mencapai 80% dari jumlah 18 anak.

### 3. RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada anak kelompok A<sub>2</sub> TK Laboratorium Undiksha Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan jumlah subjek sebanyak 18 anak yang terdiri dari 9 orang anak perempuan dan 9 orang anak laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan dalam II siklus. Tema yang digunakan pada saat penelitian ini berlangsung, mengikuti tema yang diterapkan oleh sekolah yaitu tema binatang. Data yang dikumpulkan adalah data tentang perkembangan motorik halus melalui bermain plastisin. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada bulan September - Oktober 2018. Hasil penelitian tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut

Siklus I dilaksanakan 4x pertemuan yaitu 4 kali pertemuan untuk pelaksanaan tindakan dan untuk evaluasi penilaian setelah melakukan pembelajaran terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok A<sub>2</sub> yang berjumlah 18 anak. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan berdasarkan Rencana Pembelajaran Harian (RPPH) yang sudah disiapkan sebelumnya. Kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain plastisin nilai rata-rata (*mean*) pada siklus I adalah 9,22 nilai modus pada siklus I adalah 8, dan nilai median pada siklus I adalah 9. Berdasarkan perhitungan, diketahui bahwa  $Mo < Me < M$  ( $8 < 9 < 9.22$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data kemampuan motorik halus melalui bermain plastisin pada siklus I skor kemampuan motorik halus anak pada siklus I cenderung rendah.

Melalui perbaikan proses pembelajaran dan pelaksanaan tindakan pada siklus I, maka nampak terjadi peningkatan proses pembelajaran siklus II. Siklus II dilaksanakan 4 kali pertemuan yaitu 4 kali pertemuan tindakan dan untuk evaluasi penilaian setelah melakukan pembelajaran terhadap kemampuan motorik halus melalui bermain plastisin pada anak kelompok A<sub>2</sub> yang berjumlah 18 orang. Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan berdasarkan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang sudah disiapkan sebelumnya. Data kemampuan motorik halus melalui bermain plastisin disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, menghitung *modus* (*Mo*), *median* (*Me*), *mean* (*M*) dan membandingkan rata-rata atau *mean* dengan model PAP skala lima.

Proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang direncanakan oleh peneliti, sehingga kemampuan motorik halus anak dapat meningkat. Berdasarkan perhitungan, diketahui bahwa  $Mo < Me < M$  ( $14 > 13 > 13,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data kemampuan motorik halus melalui bermain plastisin pada siklus II skor kemampuan motorik halus anak pada siklus II merada pada kategori tinggi.

Setelah dilaksanakan perbaikan dari proses pembelajaran siklus I, dalam pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan yang dapat dilihat pada kemampuan motorik halus melalui bermain plastisin yang sebelumnya berada pada kriteria rendah meningkat menjadi kriteria tinggi. Secara umum proses pembelajaran melalui bermain plastisin untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A<sub>2</sub> berlangsung sesuai dengan perencanaan dan telah mencapai indikator keberhasilan. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase dari siklus I sebesar 56, 61% ke siklus II sebesar 80, 12%, sehingga penelitian ini tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan motorik halus melalui bermain plastisin

pada anak kelompok A<sub>2</sub> TK Laboratorium Undiksha Singaraja. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I diperoleh rata-rata persentase yaitu 57, 62% pada kategori rendah menjadi 81,56% pada siklus II dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase perkembangan motorik halus anak dalam bermain plastisin dari siklus I ke siklus II mencapai 22, 94%.

Peningkatan ini dikarenakan dalam pembelajaran diterapkan bermain plastisin yang dapat melatih motorik halus pada anak Taman Kanak-Kanak. Kegiatan bermain plastisin diantaranya seperti meremas, merasakan, menggulung, memipihkan, dan lain sebagainya. bermain plastisin dapat mengkoordinasikan jari-jari tangan, melenturkan otot-otot jari tangan, melatih keuletan dan kesabaran serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak (Feminin & Pusari, 2016; Mardiah et al., 2017). Oleh karena itu, bermain plastisin merupakan langkah yang baik untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Jari-jari anak semakin kuat apabila sering diterapkan kegiatan bermain plastisin ini, sehingga dapat memegang pensil dengan sempurna, mengancingkan baju, menggantung, memegang kuas dan sebagainya (Pangestika & Setiyorini, 2015; Sari et al., 2015). Hasil bermain plastisin yang diberikan secara tepat menjadi kemampuan prasyarat anak untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas, tinggi dan kompleks.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh (J et al., 2021) menemukan bahwa Ada perbedaan efektivitas antara bermain plastisin dengan finger painting terhadap perkembangan motorik halus anak pra sekolah di PAUD. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Watulingas & Wantah, 2021) menemukan bahwa permainan plastisin berpengaruh positif terhadap kemampuan motorik halus anak kelas B TK. Kemudian penelitian lain juga menemukan bahwa kemampuan motorik halus anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain konstruksi plastisin bentuk huruf (Feminin & Pusari, 2016).

#### 4. CONCLUSION

Melalui bermain plastisin, kemampuan motorik halus anak kelompok A Taman Kanak-Kanak dapat meningkat. Saran yang diberikan yaitu perlunya alat bermain atau media yang benar-benar efektif seperti plastisin, playdough ataupun alat peraga lainnya yang bervariasi dalam pengajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan-permainan yang bervariasi.

#### 5. REFERENCES

- Agustina, S., Nasirun, M., & D, D. (2018). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Bermain dengan Barang Bekas. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 24–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.3.1.24-33>.
- Farhurohman, O. (2017). Hakikat Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *As Sibyan Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1). <http://103.20.188.221/index.php/assibyan/article/view/1334>.
- Fauziddin, M. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Teknik Mozaik pada Anak Kelompok B di TK Perdana Bangkinang Kota. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31331/sece.v1i1.581>.
- Feminin, K., & Pusari, R. W. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus pada AUD Melalui Kegiatan Bermain Konstruksi Plastisin Bentuk Huruf Kelompok B RA Taqwal Ilah Semarang Tahun Ajaran 2015/2016. *Paudia: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.26877/paudia.v5i1.1173>.
- J, H., Ramon, A., Putrawan, R., Padila, P., & Andri, J. (2021). Perbandingan Efektivitas Bermain Plastisin dengan Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus

- Anak Prasekolah. *Jurnal Kesmas Asclepius*, 3(1). <https://doi.org/10.31539/jka.v3i1.2375>.
- Kartini, K., & Sujarwo, S. (2014). Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 199. <https://doi.org/10.21831/jppm.v1i2.2689>.
- Maghfuroh, L. (2018). Metode Bermain Puzzle Berpengaruh Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Endurance*, 3(1), 55. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i1.2488>.
- Mardiah, R., Hanita, H., & Farny Sutriany Jafar. (2017). Meningkatkan Kemampuan Meniru Bentuk Melalui Strategi Pembelajaran Gradasi dengan Media Plastisin pada Kelompok B di TK Tunas Bangsa Kerta Buana Tenggara Seberang Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Warna: Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2(1), 32–44. <https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/warna/article/view/181>.
- Muarifah, A., & Nurkhasanah, N. (2019). Identifikasi Keterampilan Motorik Halus Anak. *Journal of Early Childhood Care & Education JECCE*, 2(1), 14–20. <https://core.ac.uk/download/pdf/267886308.pdf>.
- Novitasari, R., Nasirun, M., & D., D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hulahoop Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(1), 6–12. <https://doi.org/10.33369/jip.4.1.6-12>.
- Pangestika, R. A., & Setiyorini, E. (2015). Pengaruh Bermain Plastisin terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Pra Sekolah. *Jurnal Ners dan Kebidanan (Journal of Ners and Midwifery)*, 2(2), 169–175. <https://doi.org/10.26699/jnk.v2i2.art.p169-175>.
- Pasmawati, H., & Anggita, S. (2018). Layanan Bimbingan Kelompok Berbasis Permainan Plastisin untuk Menangani Anak Hiperaktif di Paud Islam Intan Insani Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(2), 78–87. <https://doi.org/10.33369/jip.3.2.133-142>.
- Pura, D. N., & Asnawati, A. (2019). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 131–140. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.131-140>.
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.34001/tarbawi.v13i2.590>.
- Sari, R. P., Haenilah, E. Y., & Sofia, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Bermain Plastisin Terhadap Peningkatan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(3). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/9426>.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukaryasih, K. D., Ganing, N. N., & Putra, M. (2016). Penerapan Model Pakem Berbantuan Alat Permainan Edukatif Plastisin untuk Meningkatkan Kemandirian Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(1). <http://dx.doi.org/10.23887/paud.v4i1.7311>.
- Suriati, S., Kuraedah, S., Erdiyanti, E., & Anhusadar, L. O. (2019). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak melalui Mencetak dengan Pelepah Pisang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 211. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.299>.
- Watulingas, H. F., & Wantah, M. E. (2021). Permainan Plastisin untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelas B TK Cahaya Kasih Modayag. *Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1). <http://dx.doi.org/10.33474/thufuli.v3i1.10867>.