

Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Dengan Plastisin Di Kelas B TKIT Al-Muwahhidiin Gowa Sulawesi Selatan

Ainun Rahima¹, Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi²

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka, ² Fakultas Agama Islam, Universitas Sunan Giri Surabaya

Corresponding Author: Ainun Rahima, e-mail: 859410221@campus.ut.ac.id

Published: May, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus dan kreativitas anak usia dini, mendeskripsikan proses dan hasil peningkatan kemampuan motorik halus dan kreativitas AUD melalui metode bermain dengan media plastisin. serta menelaah faktor faktor keberhasilan dan penghambat dalam pelaksanaan tersebut. subjek penelitian dilakukan di kelas B TKIT Al-Muwahhidiin Gowa, Sulawesi Selatan, yang terdiri dari 15 anak usia 5–6 tahun. Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui anak-anak pada umumnya mengalami kesulitan dalam mengontrol gerakan halus jari-jemari dan kurang menunjukkan kreativitas dalam menghasilkan karya. Untuk itu, diterapkan metode bermain menggunakan plastisin yang bertujuan menstimulasi perkembangan otot-otot halus dan daya imajinasi anak secara simultan. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi langsung, dokumentasi hasil karya anak, serta catatan anekdot dengan analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik halus dan kreativitas anak setelah dilakukan tindakan pembelajaran dengan media plastisin. Pada siklus pertama, hanya 20% anak yang menunjukkan perkembangan secara optimal, sedangkan pada siklus kedua meningkat menjadi 86.67%. Anak-anak mulai membentuk objek secara detail dan kreatif sesuai imajinasi mereka, seperti buah-buahan dalam berbagai warna dan bentuk. Dengan demikian, metode bermain dengan media plastisin dapat dijadikan sebagai langkah pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan motorik halus dan kreativitas anak usia dini

Kata Kunci : Motorik Halus, Kreativitas, Anak Usia Dini, Metode Bermain, Plastisin

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia dini ialah fondasi utama dalam membentuk kepribadian, keterampilan, dan kecerdasan anak di masa depan. Masa ini dikenal biasa dikenal sebagai sebagai masa yang krusial, di mana seluruh kemampuan yang dimiliki oleh anak berkembang dengan pesat dan optimal. Oleh karenanya, stimulasi yang hendak diberikan pada anak harus dilakukan secara tepat dan menyeluruh, termasuk dalam pengembangan aspek motorik dan kreativitas (Sujiono, 2011). Maka dari permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa penting bagi pendidik dan orang tua untuk memberikan stimulasi yang terarah dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Secara sosial, PAUD memiliki tanggung jawab besar dalam Menghadirkan lingkungan edukatif yang mampu mendorong perkembangan anak secara menyeluruh. TKIT Al-Muwahhidiin sebagai

lembaga PAUD memiliki kewajiban untuk mendukung perkembangan menyeluruh anak, termasuk kemampuan motorik halus dan kreativitas. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas B TKIT Al-Muwahhidiin, diketahui bahwa Perkembangan motorik halus sejumlah anak masih belum berada pada tingkat yang diharapkan, seperti memegang alat tulis atau pensil dengan benar, menggunting pola sederhana, dan membentuk objek. Selain itu, kreativitas anak juga tampak belum berkembang secara maksimal, terlihat dari kurangnya variasi ide dalam kegiatan menggambar atau membentuk suatu karya seni.

Kemampuan motorik halus ialah bagian penting dari perkembangan fisik anak, yang melibatkan koordinasi tangan dan jari jemari. Keterampilan ini sangat diperlukan untuk kegiatan keseharian seperti menulis, mengancingkan baju, atau menggambar. Jika tidak distimulasi dengan baik, anak akan mengalami hambatan dalam proses belajar selanjutnya (Yuliani, 2017). Selain itu, kreativitas juga menjadi indikator penting dalam pendidikan abad 21. Anak-anak yang kreatif cenderung mampu mengekspresikan ide, berani mencoba hal baru, dan lebih mandiri dalam menyelesaikan masalah (Rohmah, 2020). Sehingga kedua teori tersebut saling berkaitan dan berperan penting dalam mendukung kesiapan anak dalam menghadapi tantangan belajar.

Salah satu pendekatan yang efektif untuk menstimulasi kedua aspek tersebut adalah melalui metode bermain. Menurut Piaget, bermain dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik anak karena memungkinkan mereka untuk bereksplorasi dan belajar dari pengalaman langsung (Santrock, 2011). Dengan demikian Bermain merupakan dunia anak yang secara alami yang menjadi sarana belajar yang menyenangkan.

Dalam hal ini, penggunaan media dalam kegiatan bermain menjadi faktor penting dalam mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan. Media plastisin adalah media edukatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus serta mendorong kreativitas anak. Plastisin memiliki tekstur yang mudah dibentuk, dengan itu dapat melatih kekuatan jari dan tangan dengan cara yang menyenangkan. Anak juga dapat menyalurkan ide-ide kreatif mereka melalui bentuk-bentuk yang dihasilkan dari plastisin. Ini mengacu pada pendapat Rahmawati & Zahroh (2016), bahwa Plastisin memiliki sifat yang lentur sehingga dapat dimanfaatkan dalam beragam aktivitas pembelajaran tematik yang relevan dengan dunia anak-anak.

Penggunaan media plastisin dalam kegiatan bermain memberi peluang kepada anak untuk mengembangkan daya cipta, berimajinasi, dan menghasilkan karya sesuai dengan imajinasi mereka.. Menurut Mulyasa (2013), pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual mampu meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam proses belajar, yang berdampak positif pada perkembangan seluruh aspek kemampuan anak.

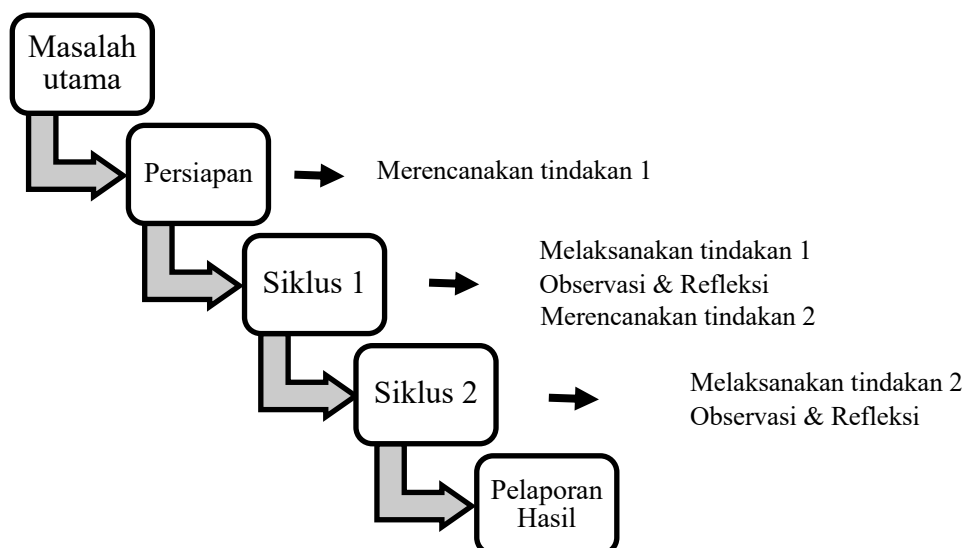
Dengan demikian, metode bermain menggunakan media plastisin menjadi alternatif strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan tujuan tersebut secara bersamaan. Ini sesuai dengan pendapat

Yuliani (2020), Kegiatan yang menstimulasi motorik halus seperti menggambar, melipat, meremas, dan membentuk dapat secara simultan mengembangkan kreativitas anak. Hal ini karena aktivitas tersebut melibatkan koordinasi otot-otot kecil sekaligus mendorong imajinasi dan ekspresi diri anak.

Melalui penelitian tindakan kelas ini, penulis mengharapkan bisa memberikan kontribusi positif untuk mengembangkan strategi pembelajaran di TKIT Al-Muwahhidiin, khususnya peningkatan motorik halus dan kreativitas anak menggunakan metode bermain dengan plastisin. tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan tersebut pada anak usia dini melalui metode bermain dengan media plastisin. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media plastisin dalam menunjang kegiatan pembelajaran serta menelaah faktor-faktor pendukung dan penghambat selama proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Dengan tercapainya tujuan tersebut, diharapkan kualitas pembelajaran di TKIT Al-Muwahhidiin dapat terus meningkat dan berdampak positif terhadap perkembangan anak.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan adalah classroom action research atau penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut. Bentuk penelitian ini mencakup beberapa langkah, yaitu merencanakan, melaksanakan tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis dan McTaggart, 1989). Proses dalam model ini digambarkan dalam bentuk siklus yang berulang untuk perbaikan berkelanjutan yang dilakukan dalam 2 siklus. Langkah langkah tersebut dapat divisualisasikan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi langsung terhadap aktivitas anak selama proses pembelajaran, dokumentasi hasil karya anak yang dihasilkan dari kegiatan

bermain plastisin, serta pencatatan anekdot terhadap perilaku dan respons kreatif anak. Menurut Sugiyono (2021), Data yang di dapatkan kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk mengetahui peningkatan secara sistematis dan objektif.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas B TKIT Al-Muwahhidiin yang merupakan TK islam terpadu sebagai salah satu Pendidikan di lembaga PAUD yang berlokasi di Gowa Sulawesi Selatan. Kelompok B dipilih karena beranggotakan anak-anak berusia 5–6 tahun, yang menurut Febrianti dan Nurani (2020), berada pada fase perkembangan pesat dalam aspek motorik halus dan kreativitas. Pada usia ini, anak mulai mampu mengendalikan gerakan tangan dan jari dengan lebih terkoordinasi, sehingga dapat didorong melalui kegiatan bermain yang melibatkan media manipulatif seperti plastisin.

Penelitian ini dilakukan dalam rangkaian pembelajaran dengan tema “Buah-buahan” dan subtema “Membentuk buah dari plastisin”. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui aktivitas menekan dan membentuk plastisin, serta meningkatkan kreativitas mereka dalam menciptakan bentuk dan warna buah-buahan. Dengan melibatkan 15 anak, yaitu terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Anak-anak ini memiliki kemampuan yang beragam, mulai dari perkembangan motorik halus yang belum maksimal hingga anak yang sudah mampu membentuk objek sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan Meningkatkan Motorik Halus Dan Kretivitas Anak Usia Dini

Hasil penelitian Pada siklus 1 sebagian anak belum mampu membentuk atau menggunakan plastisin secara optimal (pergerakan jari jari tangan dan mata), masih kesulitan membentuk sesuai arahan, belum memunculkan ide ide untuk membentuk objek sesuai tema yang diberikan, beberapa anak kurang fokus dalam kegiatan sehingga memerlukan perhatian yang lebih dari guru. Adapun pun pencapaian pada siklus 1 walaupun hasilnya belum maksimal, sebagian anak sudah menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan karena mereka senang dalam membentuk dan melihat plastisin yang warna warni, sudah mampu membentuk plastisin berbentuk buah buahan sederhana sesuai tema yang diberikan.

Pada siklus 2 anak yang belum mampu membentuk atau menggunakan plastisin berkurang dari pada siklus 1, tapi masih ada satu, dua anak yang memerlukan pendampingan khusus dalam membentuk objek. Adapun pencapaian pada siklus 2 ini adalah kebanyakan anak sudah mampu membuat atau menciptakan bentuk buah buahan dari plastisin sesuai imajinasinya, kreativitas juga terlihat berkembang melalui warna dan berbagai macam bentuk dan cerita yang anak sampaikan saat menampilkan karyanya, sudah mampu membuat 2-3 bentuk buah seperti pisang, anggur, dan jeruk

Berikut gambaran rekapan kemampuan pada anak :

No	Siklus	Perkembangan Awal	Berkembang cukup baik	Berkembang secara optimal
1	Pra siklus	6 anak (40 %)	6 anak (40 %)	3 anak (20 %)
2	Siklus 1	4 anak (26.67%)	5 anak (33.33%)	6 anak (40 %)
3	Siklus 2	0	2 anak (13.33%)	13 anak (86.67 %)

Gambar 4.1 kemampuan motorik halus dan kreativitas anak usia dini

Hasil observasi pada tabel diatas yaitu pada pra siklus anak menunjukkan perkembangan awal sekitar 40%, berkembang cukup baik 40 %, dan berkembang secara optimal 20 %. Pada siklus 1 yaitu anak menunjukkan perkembangan awal sekitar 26.67 %, anak yang berkembang cukup baik 33.33 % dan anak berkembang secara optimal 40 %. Dan pada siklus 2 anak menunjukkan perkembangan awal sudah tidak terlihat, anak berkembang cukup baik 13.33% dan anak yang berkembang secara optimal meningkat menjadi 86.67 %. Sehingga kesimpulan perkembangan pada anak sudah Nampak peningkatan yang signifikan. Penggunaan media ini secara konsisten dapat mendorong perkembangan motorik dan kreativitas pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian kemampuan motorik halus dan kreativitas anak usia dini meningkat pada Penggunaan media plastisin dalam kegiatan pembelajaran terbukti efektif. Pada pra siklus terlihat masih 20 % anak yang berkembang berkembang secara optimal, Pada siklus 1, meningkat menjadi 40 %. Itu terlihat sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam membentuk objek dan kurang fokus, namun pada siklus 2 terlihat peningkatan yang signifikan, sudah 86.67 % anak yang berkembang secara optimal, di mana sebagian besar anak sudah mampu membentuk berbagai bentuk buah sesuai dengan imajinasi mereka. Kreativitas anak juga berkembang melalui penggunaan warna dan cerita yang mereka sampaikan dalam hasil karyanya. Dengan demikian, media plastisin secara konsisten mampu mendorong perkembangan tersebut.

Menurut Sabilla (2022), bahwa Perkembangan motorik begitu penting karena dapat menunjang aspek yang lainnya termasuk pada kretivitas. dan Fisik motorik ialah salah satu aspek yang krusial dalam perkembangan AUD, bahkan dikatakan sebagai indikator awal dalam melihat tumbuh kembang yang baik. (fitriani, 2018). Berdasarkan teori, dapat disimpulkan bahwa pengembangan motorik halus dan kreativitas pada anak usia dini sangat penting karena keduanya berpengaruh terhadap aspek perkembangan lainnya.

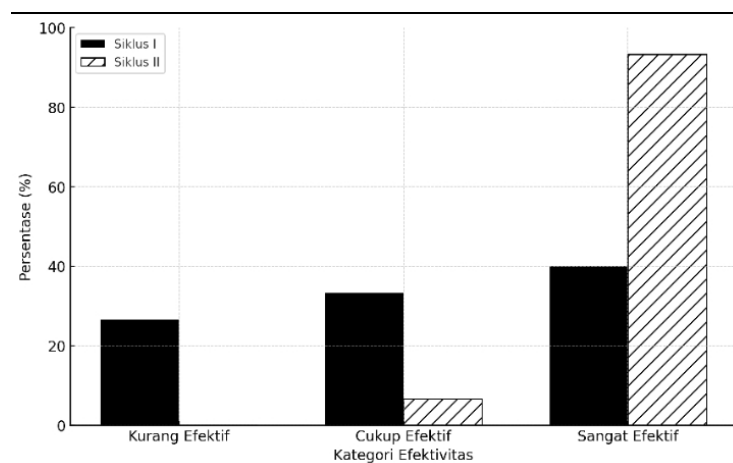
Metode Bermain Dengan Media Plastisin

Pada pelaksanaan siklus 1 ini, metode bermain dengan plastisin belum dilakukan secara optimal, belum memaksimalkan penggunaan media, karena beberapa anak memerlukan pendampingan yang lebih sehingga sebagian anak belum memahami cara bermain secara kreatif, pengelolaan kelas belum

efektif terlihat dari beberapa anak yang tidak fokus. Adapun pencapaian pada siklus 1 ini anak senang bermain plastisin karena ia dapat membentuk, menggulung dan mengenal teksturnya. juga Guru mengenalkan bentuk-bentuk sederhana serta memberikan intruksi langsung.

Pada pelaksanaan siklus 2 ini jumlah anak yang belum maksimal berkurang, tantangan masih ada dalam menjaga fokus beberapa anak selama kegiatan sehingga beberapa anak memerlukan waktu untuk menyelesaikan tugasnya. Adapun pencapaiannya yaitu Metode bermain dengan plastisin berhasil diterapkan dengan lebih baik. Guru menyiapkan RPP yang lebih sistematis, menyiapkan objek nyata sehingga anak dapat mengamati, variasi bentuk yang dibuat meningkat, dan anak-anak menjadi lebih antusias. Guru juga memberi kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi sendiri bentuk-bentuk sesuai imajinasi.

Berikut gambarannya:



Gambar 4.2 keefektifan metode bermain dengan media plastisin

Dari grafik diatas menunjukkan keefektifan anak bermain menggunakan metode bermain plastisin dari siklus 1 ke siklus II. Ini memperlihatkan bahwa siklus 1 26.67 % kurang efektif, 33.33 % cukup efektif dan 40 % sangat efektif dan pada siklus 2 sudah tidak terlihat yang kurang efektif, 6.67 % yang cukup efektif, dan 93.33 % yang sangat efektif. Sehingga Metode bermain dengan media plastisin terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran ini terlihat pada peningkatan pada siklus 1 ke siklus 2. Dengan pendekatan yang tepat dan peningkatan strategi guru, media ini mampu meningkatkan tujuan yang diinginkan secara lebih efektif dan signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian Metode bermain dengan media plastisin terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran. Pada siklus 1 keterlibatan anak 40 % ini karena belum optimalnya penggunaan media dan kurangnya fokus anak, pada siklus 2 terjadi peningkatan menjadi 93.33 % anak telah terlibat, karena pendekatan yang lebih terstruktur dan sistematis. Anak-anak menjadi lebih antusias, kreatif, dan mampu mengeksplorasi bentuk-bentuk sesuai imajinasi mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain dengan media plastisin mampu mendukung perkembangan motorik halus dan kreativitas anak secara signifikan.

Menurut Mustiani (2023) bahwa metode bermain dengan plastisin memiliki manfaat yang dapat Merangsang kemampuan sensorik, karena melalui sentuhan anak dapat mengenali berbagai tekstur dan belajar membentuk berbagai objek dengan tangannya kemudian Mendorong perkembangan daya pikir, karena aktivitas bermain plastisin dapat menstimulasi imajinasi serta kemampuan anak dalam mengembangkan ide-ide kreatif. Stimulasi yang terencana dengan baik, sangat diperlukan untuk mendukung perkembangan motorik halus dan pertumbuhan otot anak, salah satunya dapat dilakukan melalui strategi bermain. Melalui kegiatan bermain, anak juga dapat menyerap berbagai pengetahuan yang menunjang pengembangan potensinya secara maksimal. (Pangestika, 2015) Maka dapat disimpulkan menurut teori bahwa dengan bermain kemampuan yang pada diri anak bisa berkembang dan tersalurkan karena ia dapat bermain dengan cara yang menyenangkan.

Faktor Pendukung Dan Penghambat

Pada Siklus 1, terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan kegiatan bermain dengan plastisin. Faktor pendukung internal meliputi kesiapan guru yang telah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta menyediakan plastisin sebagai media pembelajaran. Selain itu, anak-anak menunjukkan ketertarikan dalam membentuk objek, seperti buah-buahan, dari plastisin. Faktor pendukung eksternal datang dari dukungan orang tua yang cukup baik, ditunjukkan dengan sebagian anak yang membawa perlengkapan tambahan dari rumah. Namun demikian, terdapat pula faktor penghambat dalam pelaksanaan siklus ini. Faktor penghambat internal antara lain adalah beberapa anak yang kurang fokus dalam mengikuti kegiatan, serta guru yang belum optimal dalam mengatur waktu dan memberikan arahan secara individual kepada anak. Sementara itu, faktor penghambat eksternal meliputi kurangnya bentuk bantu visual yang diperlukan, sehingga menghambat eksplorasi anak dalam berkarya menggunakan plastisin.

Pada Siklus 2, terdapat peningkatan dalam faktor pendukung dibandingkan siklus sebelumnya. Faktor pendukung internal menunjukkan bahwa anak-anak mulai lebih terampil dalam membentuk objek dari plastisin dan menampilkan kreativitas mereka dengan lebih baik. Faktor pendukung eksternal juga semakin kuat dengan adanya dukungan fasilitas tambahan seperti meja kecil dan tempat penyimpanan plastisin yang memudahkan anak dalam berkegiatan. Meski demikian, masih terdapat faktor penghambat. Faktor penghambat internal meliputi beberapa anak yang masih memerlukan bimbingan intensif agar dapat menyelesaikan bentuk dengan rapi. Sedangkan faktor penghambat eksternal adalah tidak semua anak membawa alat tambahan dari rumah sesuai dengan yang telah dianjurkan oleh guru.

Berikut gambarannya:

No	Siklus	Jenis faktor	Internal	Eksternal
1	Siklus 1	pendukung	anak menunjukkan ketertarikan membentuk objek	dukungan dari orang tua cukup baik
		penghambat	anak kurang fokus	kurangnya bentuk bantu visual
2	Siklus 2	Pendukung	anak mulai lebih terampil membentuk objek	adanya dukungan fasilitas seperti meja kecil
		penghambat	beberapa anak masih membutuhkan bimbingan intensif	tidak semua anak membawa alat tambahan

Gambar 4.3 faktor pendukung dan penghambat

Dapat disimpulkan bahwa hubungan antara kedua siklus ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pengelolaan pembelajaran, antusiasme siswa, serta kualitas hasil karya anak. Hambatan-hambatan teknis yang ada di Siklus 1 berhasil diatasi sebagian besar pada Siklus 2, namun masih diperlukan pendekatan individual dan perpanjangan waktu untuk memastikan semua anak berkembang secara merata.

Berdasarkan hasil penelitian faktor Keberhasilan dan kegagalan pembelajaran melalui metode bermain dipengaruhi oleh berbagai faktor-faktor tersebut yang terlihat pada kedua siklus tersebut, dengan itu dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dalam keterampilan dan kreativitas anak dalam membentuk objek dari plastisin, didukung oleh perencanaan guru dan dukungan fasilitas. Namun, masih terdapat kendala seperti kurangnya fokus anak, dan keterbatasan alat bantu visual.

Analisis ini diperkuat bahwa seorang pendidik diharapkan dapat membantu anak mengembangkan potensinya terutama pada kreativitas (Maisarah, 2020). Faktor utama dalam pengembangan kreativitas anak bukan hanya berasal dari kemampuan anak dalam berkreasi atau variasi kreativitas yang dimilikinya, melainkan juga dari peran guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai (Adhani, 2017). Maka dapat disimpulkan bahwa perencanaan, strategi dan fasilitas juga perlu dipersiapkan dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus dan kreativitas anak usia dini di kelas B TKIT Al-

Muwahhidiin Gowa Sulawesi Selatan ini mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya metode bermain dengan media plastisin. Anak-anak mulai mampu melakukan aktivitas membentuk, menekan, meremas, dan menggabungkan plastisin dengan baik sebagai bagian dari pengembangan motorik halus. Secara bersamaan, kreativitas anak dalam menciptakan bentuk-bentuk unik juga meningkat.

Penerapan metode bermain menggunakan media plastisin terbukti mampu membutuhkan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan kreatif. Anak-anak terlihat lebih antusias, aktif berpartisipasi dalam kegiatan, serta menunjukkan hasil karya yang lebih bervariasi dan imajinatif pada siklus kedua dibandingkan dengan siklus pertama. Peran guru sebagai fasilitator juga turut mendorong keterlibatan dan pengembangan potensi anak secara optimal.

Faktor pendukung yang memperkuat keberhasilan tindakan ini adalah kesiapan media, keterlibatan guru, dan minat anak terhadap kegiatan. Sedangkan faktor penghambat seperti keterbatasan waktu dan kurangnya variasi kegiatan pada awal tindakan, ini berhasil diatasi dengan perbaikan pada siklus berikutnya. Dengan demikian, metode bermain dengan media tersebut efektif dalam kemajuan kemampuan motorik halus dan kreativitas AUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, D. N., Hanifah, N., & Hasanah, I. A. (2017). Meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain warna (Penelitian Tindakan Kelas pada anak kelompok B di RA Muslimat NU 107 Khodijah Kramat Duduksampeyan). *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(1), 64-75.
- Apriyani, N., & N. Sari. (2020). Metode Bermain dalam Pembelajaran pada Anak Usia Dini. Raudhatul Athfal: *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 129–140.
- Febrianti, D., & Nurani, Y. (2020). Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Bermain. Jurnal Obsesi: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 764–771
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan fisik motorik anak usia dini. *Jurnal golden age*, 2(01), 25-34.
- Kamala, D., & R. D. A. Chandra. (2020). Kajian Wacana Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Kegiatan Bermain Plastisin pada Anak Usia 5–6 Tahun. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 4(1), 35-42.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1989). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press. (Dalam Wibawa, B. 2003:19)
- Maisarah, A., Mahmud, M. E., & W. Saugi. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat. *Journal of Education Research*, 1(1), 1-8.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.

- Mustiani, N., Mahmud, M. Y., & N. Hayat. (2023). Kegiatan Bermain Plastisin dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Journal of Educational Research*, 2(1), 31-44.
- 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.
- Rahmawati, D., & Zahroh, H. (2016). Meningkatkan Motorik Halus Anak melalui Media Plastisin. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 34–40.
- Rohmah, F. (2020). Kreativitas Anak Usia Dini dalam Kegiatan Bermain Edukatif. *Jurnal Golden Age*, 4(2), 156–163.
- Rohmah, S. K., & I. K Gading. (2021). Peningkatan kemampuan motorik halus melalui bermain plastisin. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 144-149.
- Sabilla, L. S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kreativitas Bermain Plastisin Di Tk Darul Falah. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 4(2) 44-55.
- Santrock, J. W. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Kencana.
- Suci, N. K. (2018). Upaya Meningkatkan Ketrampilan Motorik Halus Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Anak Usia Dini. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks
- Sumantri, & M. syarif . (2020). *Metode pengembangan fisik*, Banten : Universitas Terbuka.
- Yuliani, N. (2017). Pentingnya Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 6(2), 98–105.