

Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan Bermain Plastisin Buatan di TK Negeri Dharma Pertiwi Topoyo

Nurul Islamiah^{a*}, St. Maria Ulfah^b

^{a,b}Program Studi PGPAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka,
email: nurulislamiah.3102@gmail.com*

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received : 4 Agustus 2025

Revised : 29 Agustus 2025

Accepted : 5 September 2025

Keywords:

fine motor skills, playdough activities, early childhood, classroom action research

Kata Kunci:

Motorik halus, bermain plastisin, anak usia dini, penelitian tindakan kelas.

DOI: 10.62335

ABSTRACT

This study aims to improve fine motor skills in young children through activities using homemade playdough in Group A of TK Negeri Dharma Pertiwi Topoyo. The research was conducted in two cycles using a descriptive qualitative approach. The subjects consisted of five children over the age of five, selected based on preliminary observations of their fine motor abilities. Data were collected through participatory observation, semi-structured interviews with the teacher, photo documentation, and field notes. The findings revealed an improvement in children's fine motor skills, including pinching, rolling, shaping, and holding a pencil more effectively. Children also appeared more focused and confident during the activities. These results indicate that playing with homemade playdough is an effective and enjoyable method to stimulate fine motor development in early childhood.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain plastisin buatan di kelompok A TK Negeri Dharma Pertiwi Topoyo. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek terdiri dari 5 anak usia lebih dari 5 tahun yang dipilih berdasarkan observasi awal terhadap kemampuan motorik halus mereka. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur dengan guru, dokumentasi foto, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan motorik halus anak, seperti kemampuan mencubit, menggulung, membentuk, dan memegang pensil dengan lebih baik. Anak juga terlihat lebih fokus dan percaya diri saat mengikuti kegiatan. Kegiatan ini terbukti efektif dan menyenangkan dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini.

LATAR BELAKANG

Perkembangan motorik halus pada anak usia dini merupakan salah satu aspek perkembangan yang memiliki peran sangat penting dalam menunjang kesiapan anak untuk menghadapi berbagai aktivitas kehidupan sehari-hari maupun sebagai bekal memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Motorik halus berhubungan dengan kemampuan anak dalam mengoordinasikan otot-otot kecil pada tangan dan jari, sehingga memungkinkan mereka untuk melakukan aktivitas yang membutuhkan ketelitian, konsentrasi, dan koordinasi mata-tangan, seperti menulis, menggambar, menggunting, meronce, menempel, melipat, serta berbagai kegiatan praktis lainnya (Sujiono, 2012; Hurlock, 2003). Anak yang memiliki keterampilan motorik halus yang baik cenderung lebih percaya diri, mandiri, serta mampu menyelesaikan tugas-tugas belajar secara optimal, sedangkan keterlambatan dalam perkembangan motorik halus dapat berimplikasi pada munculnya kesulitan belajar, rendahnya konsentrasi, serta kurangnya kesiapan dalam menghadapi tuntutan pendidikan formal. Dengan demikian, stimulasi terhadap motorik halus sejak usia dini menjadi kebutuhan mendesak agar anak dapat berkembang sesuai tahap perkembangannya.

Hasil observasi awal yang dilakukan di TK Negeri Dharma Pertiwi Topoyo menunjukkan bahwa sebagian anak kelompok A masih mengalami kesulitan dalam keterampilan motorik halus. Gejala yang terlihat di antaranya anak belum mampu memegang alat tulis dengan benar, mengalami kesulitan saat mencubit atau menggulung kertas, kurang teliti ketika melakukan kegiatan meronce, serta mudah merasa lelah ketika harus melakukan aktivitas yang menuntut koordinasi jari dan tangan. Kondisi ini mengindikasikan adanya kebutuhan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, menyenangkan, dan berkesinambungan untuk memberikan stimulasi motorik halus kepada anak agar berkembang secara optimal sesuai dengan tahap usianya. Guru sebagai fasilitator belajar dituntut untuk menghadirkan aktivitas yang tidak hanya menstimulasi otot-otot kecil anak, tetapi juga mampu menjaga motivasi belajar mereka melalui pendekatan yang berbasis bermain.

Salah satu bentuk stimulasi yang dapat digunakan dalam mengembangkan motorik halus anak adalah kegiatan bermain plastisin buatan. Plastisin merupakan salah satu bahan lunak yang dapat dibentuk sesuai dengan keinginan anak, sehingga sangat efektif dalam melatih otot-otot jari tangan. Aktivitas bermain plastisin memberi kesempatan anak untuk melakukan gerakan meremas, menekan, memutar, mencubit, dan membentuk, yang semuanya berfungsi untuk merangsang perkembangan motorik halus. Selain menstimulasi otot-otot jari, kegiatan ini juga mengasah kreativitas, konsentrasi, dan daya imajinasi anak. Menurut Isjoni (2010), penggunaan media konkret seperti plastisin dalam pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan konsentrasi, keterampilan jari, serta kreativitas anak. Hal ini diperkuat oleh pendapat Mayasari (2020) yang menyatakan bahwa bermain plastisin memberikan manfaat tidak hanya pada aspek fisik seperti motorik halus, tetapi juga aspek kognitif melalui pemecahan masalah dan aspek sosial-emosional melalui interaksi bersama teman sebaya. Dengan demikian, kegiatan bermain plastisin dapat menjadi media pembelajaran yang bersifat multidimensi, karena selain menstimulasi keterampilan motorik, juga mendorong perkembangan aspek lain yang saling terkait.

Pendekatan pembelajaran berbasis bermain plastisin juga sejalan dengan prinsip pendidikan anak usia dini yang menekankan bahwa anak belajar paling baik melalui aktivitas bermain yang

menyenangkan, bermakna, dan kontekstual (Depdiknas, 2007). Plastisin buatan yang dibuat dari bahan alami seperti tepung, air, dan minyak bahkan lebih aman dan ekonomis dibandingkan plastisin pabrikan, sehingga mudah diakses oleh lembaga PAUD. Arsyad (2013) menambahkan bahwa media pembelajaran berbasis bahan konkret seperti plastisin buatan tidak hanya ramah anak, tetapi juga fleksibel dalam penerapannya karena dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung. Guru, misalnya, dapat meminta anak membuat bentuk buah, binatang, atau benda transportasi sesuai dengan tema mingguan. Dengan demikian, anak tidak hanya melatih motorik halus tetapi juga memperoleh pengalaman belajar baru yang memperkaya kosakata, melatih daya imajinasi, dan memperkuat pemahaman konseptual mereka.

Sejumlah penelitian sebelumnya turut mendukung efektivitas kegiatan bermain plastisin sebagai media pengembangan motorik halus. Rohmah & Gading (2021) menemukan bahwa kegiatan bermain plastisin dapat meningkatkan keterampilan mencubit dan menggulung pada anak usia dini. Penelitian lain oleh Rahmawati, Herman, & Praningrum (2022) menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada koordinasi tangan-jari anak setelah mengikuti kegiatan bermain plastisin secara teratur. Sementara itu, Izzah, Chaizuran, & Muammar (2021) menyimpulkan bahwa kegiatan bermain plastisin memberikan dampak positif terhadap pengendalian gerak halus anak prasekolah, termasuk kesiapan mereka dalam memegang pensil untuk kegiatan menulis. Hasil-hasil penelitian tersebut memperkuat asumsi bahwa kegiatan bermain plastisin tidak hanya efektif, tetapi juga relevan untuk diterapkan di lembaga PAUD sebagai alternatif pembelajaran berbasis bermain yang menekankan keterlibatan aktif anak.

Lebih jauh lagi, keterampilan motorik halus memiliki keterkaitan erat dengan perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak. Piaget (dalam Santrock, 2011) menegaskan bahwa anak belajar melalui aktivitas manipulatif, di mana pengalaman konkret seperti membentuk, meronce, dan menempel dapat membantu perkembangan struktur kognitifnya. Aktivitas motorik halus memungkinkan anak mengeksplorasi lingkungan, menemukan pola, serta memecahkan masalah melalui pengalaman nyata. Selain itu, menurut Erikson (dalam Papalia & Martorell, 2014), keberhasilan anak dalam menyelesaikan tugas-tugas kecil akan menumbuhkan rasa percaya diri dan kemandirian, sementara kegagalan atau kurangnya stimulasi dapat memunculkan rasa rendah diri. Dengan kata lain, kegiatan motorik halus seperti bermain plastisin dapat menumbuhkan kesabaran, ketekunan, dan rasa percaya diri anak.

Kegiatan bermain plastisin juga dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan sosial anak. Ketika aktivitas ini dilakukan dalam kelompok, anak belajar untuk berinteraksi, bekerja sama, serta saling menghargai karya teman. Mereka juga dilatih untuk mengikuti instruksi guru, menunggu giliran, serta berbagi bahan dengan teman sebaya. Hal-hal tersebut merupakan keterampilan sosial yang penting sebagai bekal anak dalam menjalin hubungan dengan lingkungannya. Dengan demikian, aktivitas bermain plastisin tidak hanya mengembangkan keterampilan individu, tetapi juga memperkuat kemampuan anak dalam konteks sosial dan emosional.

Di era digital saat ini, ketika anak-anak mulai diperkenalkan dengan perangkat elektronik berbasis layar sentuh, keterampilan motorik halus tetap menjadi bekal dasar yang penting. Anak yang memiliki kemampuan motorik halus yang baik akan lebih mudah beradaptasi dengan berbagai

aktivitas teknologi seperti mengetik, menggambar digital, maupun kegiatan yang membutuhkan koordinasi jari secara tepat. Oleh karena itu, stimulasi motorik halus melalui aktivitas konkret seperti bermain plastisin justru semakin penting sebagai bentuk keseimbangan agar anak tidak hanya terbiasa dengan aktivitas pasif di depan layar, tetapi juga tetap mengembangkan keterampilan praktis melalui pengalaman langsung (Kurniawati, 2021).

Dengan demikian, penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui kegiatan bermain plastisin buatan di TK Negeri Dharma Pertiwi Topoyo menjadi sangat relevan dan strategis. Penelitian ini tidak hanya berupaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak, tetapi juga mempersiapkan mereka menghadapi tantangan belajar di jenjang pendidikan berikutnya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan kegiatan bermain plastisin, mengetahui respons anak terhadap kegiatan tersebut, serta menganalisis sejauh mana kegiatan ini dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Selain itu, penelitian ini juga berupaya mengidentifikasi faktor-faktor pendukung maupun hambatan dalam pelaksanaannya, sehingga hasilnya dapat dijadikan referensi bagi guru dan sekolah dalam merancang pembelajaran yang lebih variatif, menyenangkan, dan bermakna.

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat dirasakan oleh berbagai pihak. Bagi anak, kegiatan bermain plastisin menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, serta memberikan kesempatan untuk berlatih keterampilan motorik halus secara nyata. Bagi guru, penelitian ini menjadi sarana refleksi diri serta memberikan alternatif strategi pembelajaran kreatif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam penyusunan program pembelajaran berbasis bermain yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Sementara bagi dunia akademik, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan kajian pendidikan anak usia dini serta dapat menjadi inspirasi bagi peneliti lain yang tertarik menelaah topik serupa tentang stimulasi motorik halus melalui aktivitas bermain.

Dengan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus pada anak usia dini adalah fondasi penting yang harus mendapat perhatian serius dalam pembelajaran di PAUD. Melalui kegiatan bermain plastisin, anak-anak tidak hanya melatih otot-otot kecil tangan dan jari, tetapi juga mengembangkan aspek kognitif, sosial-emosional, serta keterampilan akademik dasar. Oleh karena itu, kegiatan bermain plastisin buatan perlu dioptimalkan sebagai salah satu strategi pembelajaran berbasis bermain yang efektif, aman, dan ekonomis, serta relevan dengan kebutuhan perkembangan anak di era saat ini.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK ini dilaksanakan secara sistematis, berkelanjutan, dan kolaboratif antara peneliti (guru) dan pihak yang terlibat, dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran melalui tindakan nyata yang terencana. Model yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting).

Subjek penelitian adalah lima orang anak dari total lima belas anak kelompok A di TK Negeri Dharma Pertiwi Topoyo pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Kelima anak yang dipilih berusia lebih dari lima tahun dan ditetapkan sebagai sampel berdasarkan hasil pengamatan awal yang menunjukkan bahwa mereka masih mengalami kesulitan dalam keterampilan motorik halus, seperti memegang alat tulis dengan benar, mencubit, menggulung, serta membentuk benda kecil dengan jari. Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Dharma Pertiwi Topoyo, Kecamatan Topoyo, Kabupaten Mamuju Tengah.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pada tahap pra-tindakan, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi motorik halus anak sebelum intervensi dilakukan. Pada siklus I, peneliti menyusun rencana pembelajaran yang berfokus pada kegiatan bermain plastisin buatan dengan bahan sederhana seperti tepung terigu, minyak, air, dan pewarna makanan. Kegiatan dilaksanakan dalam suasana bermain yang menyenangkan, di mana anak-anak diarahkan untuk membuat bentuk sederhana seperti ulat atau huruf dengan cara menggulung, menekan, dan mencubit plastisin. Selama proses berlangsung, peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan terhadap perkembangan motorik halus anak. Setelah itu, peneliti merefleksikan hasil yang diperoleh untuk mengetahui keberhasilan maupun kendala, sekaligus merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Pada siklus II, pembelajaran dirancang lebih terstruktur dengan memberikan contoh bentuk plastisin yang lebih bervariasi, seperti angka, huruf, dan hewan sederhana. Anak juga dibimbing untuk memperbaiki cara memegang pensil ketika memberi label pada hasil karyanya. Guru memberikan motivasi dan penguatan positif agar anak lebih percaya diri. Observasi kembali dilakukan untuk mencatat perkembangan motorik halus anak, kemudian dilakukan refleksi guna menilai efektivitas tindakan dan menyusun kesimpulan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara, yaitu observasi partisipatif terhadap kegiatan anak selama bermain plastisin, wawancara semi-terstruktur dengan guru kelas untuk memperoleh informasi pendukung, dokumentasi berupa foto kegiatan sebagai bukti visual, serta pencatatan refleksi peneliti melalui catatan lapangan.

Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak dari pra-tindakan hingga siklus II. Indikator peningkatan meliputi keterampilan anak dalam menggulung, mencubit, dan membentuk plastisin dengan rapi, kemampuan memegang alat tulis dengan lebih tepat, ketekunan dan fokus selama mengikuti kegiatan, serta keberanian menampilkan hasil karya. Penelitian dianggap berhasil apabila minimal sebagian besar anak menunjukkan perkembangan yang lebih baik dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui bermain plastisin buatan.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Pra-Tindakan

Observasi awal terhadap 5 anak kelompok A di TK Negeri Dharma Pertiwi Topoyo menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam keterampilan motorik halus, terutama dalam menggulung, mencubit, dan membentuk plastisin. Hasil rekapitulasi data pra-tindakan adalah sebagai berikut:

- **Berkembang Sangat Baik (BSB):** 0 anak (0%)
- **Berkembang Sesuai Harapan (BSH):** 1 anak (20%)
- **Mulai Berkembang (MB):** 2 anak (40%)
- **Belum Berkembang (BB):** 2 anak (40%)

Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian besar anak belum mencapai indikator perkembangan yang diharapkan sehingga diperlukan intervensi berupa kegiatan bermain plastisin buatan.

2. Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan kegiatan bermain plastisin melalui aktivitas menggulung, menekan, dan membentuk objek sederhana seperti ulat atau huruf. Guru memberikan contoh langsung dan pendampingan selama kegiatan berlangsung. Hasil observasi menunjukkan:

- **Berkembang Sangat Baik (BSB):** 1 anak (20%)
- **Berkembang Sesuai Harapan (BSH):** 2 anak (40%)
- **Mulai Berkembang (MB):** 2 anak (40%)
- **Belum Berkembang (BB):** 0 anak (0%)

Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan pra-tindakan, terutama pada kategori BSB dan BSH, meskipun masih ada anak yang berada pada kategori MB.

3. Pelaksanaan Siklus II

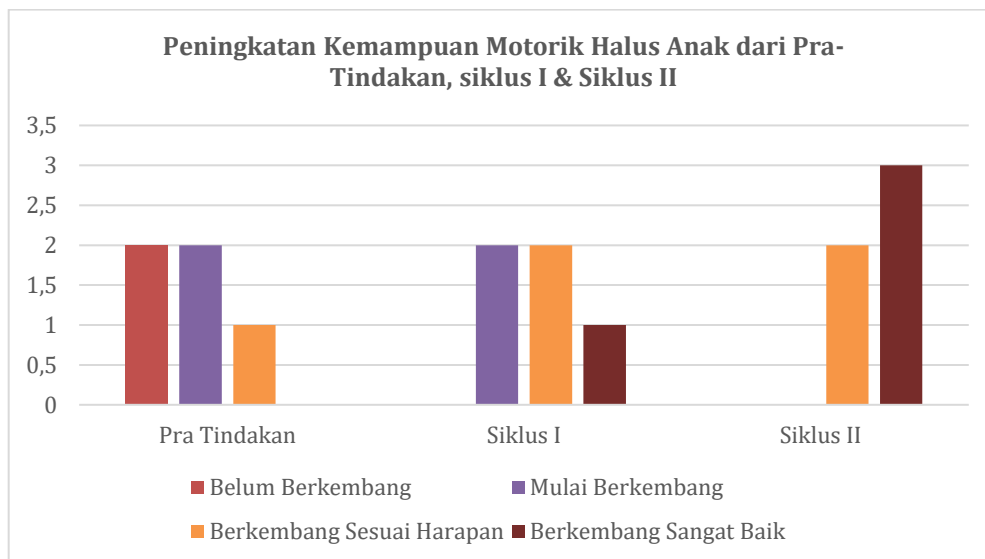
Berdasarkan refleksi Siklus I, perbaikan dilakukan pada Siklus II dengan menambah variasi bentuk (angka, hewan sederhana), pemberian motivasi, serta bimbingan individual. Kegiatan juga dilakukan dengan suasana lebih menyenangkan agar anak lebih fokus. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan:

- **Berkembang Sangat Baik (BSB):** 3 anak (60%)
- **Berkembang Sesuai Harapan (BSH):** 2 anak (40%)
- **Mulai Berkembang (MB):** 0 anak (0%)
- **Belum Berkembang (BB):** 0 anak (0%)

Dari hasil ini terlihat bahwa semua anak berhasil mencapai indikator perkembangan yang diharapkan, bahkan sebagian besar sudah pada kategori BSB.

Tabel 1. Perbandingan Kemampuan Motorik Halus Anak

Tahap	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak
Pra-Tindakan	2	2	1	0	5
Siklus I	0	2	2	1	5
Siklus II	0	0	2	3	5



Gambar 1. Grafik Perbandingan Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak dari Pra-Tindakan, siklus I & Siklus II

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain plastisin buatan mampu meningkatkan keterampilan motorik halus anak kelompok A TK Negeri Dharma Pertiwi Topoyo. Pada pra-tindakan, sebagian besar anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB). Setelah diberikan tindakan pada siklus I, terdapat peningkatan meskipun belum signifikan. Namun, pada siklus II, peningkatan terlihat sangat jelas, di mana semua anak telah mencapai perkembangan optimal dan tidak ada lagi anak yang berada pada kategori MB maupun BB.

Kegiatan bermain plastisin terbukti efektif karena melibatkan gerakan mencubit, menggulung, menekan, dan membentuk yang secara langsung melatih otot-otot halus jari dan tangan. Aktivitas ini

juga membuat anak lebih fokus, tekun, dan percaya diri dalam menyelesaikan tugas. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Isjoni (2010) dan penelitian Rohmah & Gading (2021) yang menyatakan bahwa bermain plastisin dapat meningkatkan koordinasi motorik halus anak secara signifikan.

Faktor pendukung keberhasilan penelitian ini meliputi: penggunaan media plastisin buatan yang aman dan menarik, bimbingan guru yang konsisten, strategi pembelajaran yang variatif, serta lingkungan belajar yang kondusif. Adapun keterbatasan penelitian ini adalah jumlah subjek yang relatif sedikit (5 anak) sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas, serta waktu penelitian yang singkat sehingga dampak jangka panjang belum dapat diamati.

PENUTUP / KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di TK Negeri Dharma Pertiwi Topoyo, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain plastisin buatan sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan jumlah anak yang mencapai kategori “Berkembang Sangat Baik” dari pra-siklus hingga siklus II, serta tidak adanya lagi anak yang memerlukan bimbingan pada akhir penelitian. Peningkatan ini terjadi karena kegiatan bermain plastisin memberikan kesempatan bagi anak untuk melatih koordinasi mata dan tangan, kekuatan otot jari, serta ketelitian melalui aktivitas yang menyenangkan. Faktor pendukung keberhasilan penelitian ini antara lain penggunaan media plastisin buatan yang menarik dan mudah dibuat, strategi pembelajaran berbasis bermain yang menumbuhkan motivasi, serta bimbingan dan dorongan dari guru yang konsisten. Dengan demikian, kegiatan bermain plastisin buatan dapat dijadikan alternatif kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Izzah, N., Chaizuran, M., & Muammar. (2021). Pengaruh stimulasi bermain plastisin terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah. *Darussalam Indonesian Journal of Nursing and Midwifery*, 3(2), 123–130.
<https://jurnal.sdl.ac.id/index.php/dij/article/view/68>
- Mayasari, D. (2020). *Media Bermain Kreatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Montessori, M. (1912). *The Montessori Method*. New York: Frederick A. Stokes.
- Pamungkas, M., Rahman, T., & Infrantini, L. (2023). Pengaruh permainan playdough terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*,

2(1), 49–60.

<https://doi.org/10.35878/tintaemas.v2i1.763>

Putri, S. R., Febrina, L., & Andini, I. F. (2022). Terapi bermain plastisin terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia 3–5 tahun. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 10(2), 67–74.

<https://www.jik.stikesalifah.ac.id/index.php/jurnalkes/article/view/621>

Rahmawati, R., Herman, H., & Praningrum, W. (2022). Penerapan model PBL melalui kegiatan bermain plastisin untuk meningkatkan motorik halus pada Kelompok B di TK Beringin XI. *Jurnal Profesi Kependidikan*, 3(1), 45–52.

<https://ojs.unm.ac.id/JPK/article/view/29352>

Rohmah, S. K., & Gading, I. K. (2021). Peningkatan kemampuan motorik halus melalui bermain plastisin. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 144–149.

<https://doi.org/10.23887/jipgg.v4i1.15740>

Sari, D. P., & Wulandari, T. (2020). Pengaruh bermain plastisin terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 45–54.

<https://doi.org/10.xxxx/jpauud.v4i1.1234>

Sudjana, N. (2014). *Metode penelitian tindakan kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*. Cambridge: Harvard University Press.