

KAJIAN WACANA UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN BERMAIN PLASTISIN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

by Turnitin ®

Submission date: 09-Apr-2023 12:20AM (UTC+0800)

Submission ID: 2059058903

File name: MOTORIK_HALUS.pdf (263.62K)

Word count: 3500

Character count: 22642

KAJIAN WACANA UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN BERMAIN PLASTISIN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Dewi Kamala¹⁾, Ratnasari Dwi Ade Chandra^{2,a)}

^{1,2}PG PAUD, IKIP PGRI Jember, Jl. Jawa No. 10 Jember, Indonesia

^{a)}Email: ratnasaridwi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan motorik halus anak pada usia 5-6 tahun, dimana diketahui bahwa salah satu faktor penyebab kurangnya perkembangan motorik halus yaitu orang tua maupun guru kurang memberikan stimulus kepada anak untuk mendorong aspek perkembangannya serta kurang menariknya kegiatan yang diberikan untuk mengasah kemampuan motoriknya. Penelitian ini menggunakan metode *library research* atau penelitian kepustakaan. dengan pendekatan penelitian kualitatif data atau sumber data yang diambil adalah dari data kepustakaan berupa buku buku dan jurnal jurnal penelitian yang sesuai dengan kajian yang akan diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain plastisin dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun juga dapat meningkatkan ketuntasan belajar maupun dapat meningkatkan kreativitas anak. Oleh karena itu, penting untuk orang tua maupun guru dalam memberikan motivasi pada diri anak salah satunya dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain plastisin yang dapat dibentuk dan diolah sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak.

Kata kunci: Bermain Plastisin, Kemampuan Motorik Halus

Abstract

This research is motivated by the low fine motor skills of children at the age of 5-6 years, where it is known that one of the factors causing the lack of fine motor development is that parents and teachers do not provide stimulus to children to encourage aspects of their development and less interesting activities given to hone. motor skills. This research uses library research method or library research. With a qualitative research approach, the data or data sources taken are library data in the form of books and research journals in accordance with the study to be studied. The results showed that the activity of playing plasticine can improve the fine motoric development of children aged 5-6 years and can increase learning completeness and can increase children's creativity. Therefore, it is important for parents and teachers to motivate children, one of which is by providing opportunities for children to play plasticine activities that can be shaped and processed according to the wishes and imagination of children.

Keywords: Playing Plasticine, Fine Motor Skills

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003).

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan anak

usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan umur enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru, serta pihak-pihak yang terkait dengan

pendidikan dan perkembangan anak usia dini.

Pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan segala aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil. Bermain dilakukan secara spontan oleh anak tanpa paksaan dari orang lain. Untuk itu, orang tua dan guru harus memperhatikan, bahwa dalam bermain haruslah menjadi suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak, tidak boleh terdapat unsur paksaan untuk melakukan kegiatan bermain, walaupun kegiatan bermain tersebut dapat menunjang perkembangan anak (Susanto, 2017).³

Salah satu aspek yang harus dikembangkan guru TK sebagai pendidik di sekolah pada anak usia dini adalah aspek perkembangan fisik motorik. Perkembangan motorik merupakan aspek perkembangan yang penting dalam mengembangkan keterampilan baik otot halus maupun kasar yang membutuhkan koordinasi mata dengan anggota tubuh lainnya. Menurut permendikbud RI Nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini terdapat 8 macam standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang diantaranya mengenai lingkup perkembangan nilai moral dan agama, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional dan seni.

Perkembangan kemampuan fisik motorik anak didasarkan bagaimana lingkungan memperlakukannya, baik di lingkungan keluarga maupun di lingkungan sekolah. Semakin sering anak dilatih atau dikembangkan fisik motoriknya, perkembangan kemampuan motorik anak akan menonjol atau lebih tampak terlihat. Berbeda dengan anak yang jarang sekali diasah kemampuan fisik motoriknya, hal ini akan berdampak negatif bagi tumbuh kembang anak.

Terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab rendahnya kemampuan motorik halus anak diantaranya adalah :

1. Kelahiran yang sukar, terutama apabila ada kerusakan pada otak bayi

akan mengakibatkan terlambatnya perkembangan motorik pada anak. Anak yang mengalami cacat fisik seperti kebutaan, juga akan memperlambat perkembangan motoriknya.

2. Penyediaan makanan bergizi (nutrisi) untuk memberikan energy dari zat-zat makanan, nutrisi atau gizi, yang dapat mempercepat dan membantu proses perkembangan organ tubuh manusia. Dukungan dari lingkungan sangat dibutuhkan, anak perlu diberikan latihan dan kesempatan dan juga dorongan yang terarah dari orang dewasa (orang tua, guru, dan lainnya) kepada anak.
3. Anak perempuan lebih cepat belajar motorik halus dibandingkan anak laki-laki karena anak laki-laki lebih senang bermain yang lebih kasar.
4. Anak dari keluarga ekonomi yang mampu lebih banyak mendapat dorongan dan bimbingan dari anggota keluarga yang lain. Sedangkan keluarga dengan ekonomi yang kurang mampu cenderung lebih memfokuskan pada pemenuhan kebutuhan sehari-hari sehingga perkembangan motorik anak kurang diperhatikan.
5. Dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak dilingkungan sekolah, guru lebih sering memberikan tugas menulis kepada anak. kurang mampu dalam memanfaatkan penggunaan media yang ada di sekitarnya. Selain itu, kurang menariknya kegiatan pembelajaran yang guru berikan untuk mengasah kemampuan motorik anak.
6. Ketika di lingkungan keluarga, orang tua pada zaman sekarang lebih suka melihat anaknya duduk diam sambil menonton youtube yang disukainya daripada bermain diluar bersama teman-temannya.

Sejalan dengan pernyataan di atas, untuk mengoptimalkan peningkatan kemampuan motorik halus kepada anak

usia dini, diperlukannya kegiatan yang dapat menyenangkan bagi anak, tidak menimbulkan kebosanan, rasa jenuh dan rasa keterpaksaan pada anak. Salah satu alternatif atau solusi yang dapat membantu dalam meningkatkan motorik halus pada anak yaitu melalui bermain plastisin, karena dengan bermain plastisin dapat melatih jari jemari anak, melatih koordinasi mata dan tangan anak. Anak menjadi lebih semangat bermain sambil mengasah perkembangan motorik halusnya.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pustaka (*library research*), penelitian yang memanfaatkan sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitiannya. Menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Karena kondisi saat ini wabah *Covid-19*, yang mana semua kegiatan harus dilakukan di rumah untuk mengurangi penyebaran virus ini. Penelitian ini dilakukan dengan mencari informasi dan data sebanyak banyaknya pada buku-buku ataupun sumber-sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan seperti jurnal-jurnal penelitian yang sejenis, dan lain sebagainya.

Sumber Data

Buku-buku dan jurnal-jurnal yang menjadi sumber data penelitian ini diantaranya adalah:

1. Buku karya Bambang Sujiono *et al* (2012) yang berjudul “*Metode Pengembangan Fisik*” yang diterbitkan oleh Universitas Terbuka Tangerang Selatan.
2. Buku karya Rini Hildayani *et al* (2011) yang berjudul “*Psikologi Perkembangan Anak*” yang diterbitkan oleh Universitas Terbuka Jakarta.
3. Buku karya B.E.F. Montolalu *et al* (2012) yang berjudul “*Bermain dan Permainan Anak*” yang diterbitkan

oleh Universitas Terbuka di Tangerang Selatan.

4. Buku karya Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono (2010) yang berjudul “*Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*” yang diterbitkan oleh PT. Indeks Jakarta.
5. Jurnal dari Khatibah (2011) yang berjudul “*Penelitian Kepustakaan*” yang diterbitkan oleh UINSU.
6. Jurnal penelitian dari Sri Handayani, Aini Indriasih, dan Sumarno (2016) yang berjudul “*Penerapan Media Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*” yang diterbitkan oleh Universitas Terbuka Semarang.
7. Jurnal ilmiah pendidikan profesi guru dari Siti Khabibatur Rohmah (2018) yang berjudul “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Plastisin*” dari Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
8. Jurnal dari Rewinda Avin Pangestika (2015) yang berjudul “*Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Pra Sekolah*” dari STIKES Patria Husada Blitar.

Buku-buku dan jurnal-jurnal tersebut merupakan sumber data bagi penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, namun tidak menutup kemungkinan seiring berjalannya waktu akan dilakukan pencarian dan penambahan dari berbagai buku-buku maupun jurnal-jurnal selain yang telah disebutkan dan tentunya sesuai dengan fokus pembahasan yang ada dalam penelitian ini.

Prosedur Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada beberapa jenis diantaranya:

1. Studi Pustaka

Riset perpustakaan atau studi pustaka, merupakan suatu rangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka,

membaca serta mencatat dan juga mengolah bahan penelitian (Zed, 2004). Studi Pustaka yang digunakan dalam penelitian ini yaitu buku, jurnal maupun artikel yang berkaitan dengan motorik halus dan bermain plastisin pada anak usia 5-6 tahun.

2. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan setiap proses pembuktian yang didasarkan pada jenis sumber apapun baik berupa gambar, lisan maupun tulisan. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui penelusuran data terhadap buku-buku atau dokumen yang telah ditetapkan sebagai sumber data

Analisis Data

Teknik analisis data dari penelitian ini menggunakan analisis isi (*content analysis*). Muhajir (2002) dalam bukunya yang berjudul metodologi penelitian kualitatif menyebutkan bahwa dalam melakukan analisis isi terdapat tiga langkah yang ditempuh peneliti yaitu:

1. Menetapkan tema dan kata kunci yang di cari dalam dokumen yang akan diteliti serta dikaji. Konteks penelitian ini, tema dan kata kunci yang dimaksud adalah informasi yang berkaitan dengan motorik halus anak usia dini
2. Memberikan makna atas tema dan kata kunci yang dicari tersebut. dengan cara mempelajari dan menelusuri kandungan makna yang terdapat pada setiap tema atau kata kunci untuk memperjelas keseluruhan pengertian pesan atau informasi yang disampaikan baik melalui *statement* atau pernyataan yang terdapat dalam buku-buku maupun jurnal-jurnal perkembangan motorik halus anak.
3. Melakukan interpretasi internal dalam konteks ini seluruh informasi yang didapat ditetapkan sebagai data yang masih harus diuji keabsahannya secara internal melalui sumber-sumber yang sama pengujian

keabsahan ini dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut memiliki informasi yang bertentangan atau tidak dengan informasi lain dari sumber data yang sama.

Pengecekan Keabsahan Data

Data yang telah terkumpul, masih belum tentu mempunyai keabsahan yang sesuai untuk menjawab fokus dan tujuan penelitian. Oleh karena itu, dibutuhkannya pengecekan ulang terhadap keabsahan data yang terkumpul, sehingga data penelitian tersebut memiliki kredibilitas yang tinggi. Untuk menetapkan keabsahan data atau kredibilitas data tersebut digunakan teknik pemeriksaan sebagai berikut:

1. Ketekunan Pengamatan

Melalui pengamatan yang dilakukan secara terus menerus (*continue*), peneliti dapat memperhatikan sesuatu secara lebih cermat, terinci dan mendalam sehingga tidak sedikitpun akan luput dari pengamatannya sehingga memberikan kesalahan yang seminimal mungkin.

2. Triangulasi

Triangulasi adalah suatu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data yang telah ada. Dalam penelitian, seorang membandingkan serta peneliti dapat menggunakan triangulasi sumber dengan mengecek derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan juga alat yang berbeda dalam metode kualitatif.

Sumber yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu melalui buku, internet atau jurnal. Cara ini dilakukan agar dapat menghasilkan bukti atau data yang berbeda, sehingga mampu memberikan pandangan yang berbeda mengenai fenomena yang diteliti yang dapat dijadikan sebagai pembanding.

Tahap-tahap Penelitian

1. Menyiapkan alat perlengkapan
Peneliti menyiapkan segala sesuatu yang nantinya akan dibutuhkan dalam penelitian, seperti pena maupun pensil serta alat untuk mencatat hal-hal yang menjadi bahan utama penelitian, ataupun untuk mencatat sumber buku sebagai referensi.
2. Menyusun bibliografi kerja
Bibliografi kerja yaitu catatan mengenai bahan sumber utama yang akan digunakan untuk kepentingan penelitian.
3. Mengatur waktu
Pengaturan waktu harus dilakukan untuk menghindari banyak terbuangnya waktu sia-sia. Waktu penelitian harus diatur kapan mulai penelitian dan kapan harus selesainya.
4. Membaca dan membuat catatan penelitian
Pada tahap terakhir ini, peneliti harus membaca bahan-bahan dan membuat catatan penelitian guna kelengkapan bahan yang diperlukan dalam penelitian. Karena memang penelitian kepustakaan data yang diperoleh hanya melalui buku maka dalam melakukan penelitian, peneliti harus membaca dan mencatat bahan utama dalam penelitian.

HASIL PENELITIAN

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Dengan bermain anak dapat mengembangkan enam aspek perkembangan salah satunya fisik motorik yaitu motorik halus. Berdasarkan hasil penelitian tentang bermain plastisin dapat meningkatkan motorik halus yang dilakukan oleh para peneliti. Mereka menyatakan bahwa ketika anak bermain plastisin, dapat melatih motorik halus melalui jari-jemarnya. Bermain plastisin juga melatih keterampilan tangan anak sehingga dapat membentuk plastisin dengan berbagai bentuk yang diinginkan anak. Selain itu,

bermain plastisin juga bermanfaat bagi anak untuk mengenali kemampuan diri sendiri.

Plastisin adalah termasuk *clay* (tanah liat) yang terbuat dari campuran tepung dan lem. Kegiatan membentuk menggunakan plastisin yaitu kegiatan bermain yang menggunakan adonan berupa campuran dari tepung dan lem, kegiatan ini dilakukan dengan membentuk berbagai bentuk dari plastisin atau adonan tepung dan lem sehingga menjadi berbagai bentuk yang dikehendaki, misalnya bentuk buah-buahan, bentuk fenomena alam, bentuk tata surya dan bentuk bermain plastisin adalah suatu kegiatan yang lainnya (Banung, 2018).

Manfaat bermain dengan plastisin bagi anak usia dini menurut Ratna (Banung, 2018) diantaranya:

1. Mengembangkan seni dan kreativitas anak, dimana anak mengeluarkan kemampuan seni dan kreasinya dalam membuat dan membentuk bahan sesuai dengan objek yang diinginkannya serta warna yang bagus.
2. Mengembangkan kemampuan motorik halus anak, karena dengan adanya kegiatan mengepal, meremas dengan memijit, memipih, menekan dan lain-lain dapat menggerakkan, melatih dan memperkuat otot halus anak.
3. Mengenalkan konsep warna, ketika anak menginginkan membentuk suatu warna yang baru maka anak dapat mencampurkan macam-macam warna plastisin sesuai dengan keinginannya.
4. Memperluas wawasan dan pengetahuan anak, karena anak hanya tidak menerima saja apa yang sudah ada, namun ia kan mengetahui bagaimana adanya benda tersebut terbentuk.
5. Mengembangkan imajinasi dan fantasi anak, anak akan berimajinasi dan berfantasi sesuai dengan apa yang ia pikirkan, dan ditungkan dalam bentuk kegiatan yang ingin ia lakukan.

Penerapan kegiatan bermain plastisin dapat meningkatkan motorik halus pada anak, meningkatkan ketuntasan belajar anak, membentuk hewan, membentuk angka dan juga meningkatkan kreativitas anak. Suasana bermain menjadi lebih menyenangkan serta tidak menimbulkan kebosanan terhadap anak. Anak menjadi lebih aktif, bebas mengungkapkan idenya, dan dapat memperoleh pengalaman belajar yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari seperti mengancingkan baju, memegang sapu, dan sebagainya.

Dengan bermain plastisin, anak dapat selalu mengubah bentuk plastisin yang telah mereka buat sesuai dengan kreativitasnya masing-masing. Jika pada awalnya mereka telah membuat suatu bentuk hingga jadi, namun karena kurang puas dengan bentuk yang telah dibuat, mereka meremas bentuk tersebut hingga hanya menjadi sebuah bulatan. Bulatan plastisin tersebut kemudian dibentuk ulang menjadi bentuk baru yang berbeda dengan bentuk sebelumnya (Sari, 2013). Hal ini tentu mampu mengasah anak untuk lebih kreatif.

Munandar (2012) juga mengungkapkan kreativitas dalam penggunaan data dan informasi yang digunakan untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban dalam suatu masalah, yang ditekankan pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban. Kreativitas sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, kemampuan memperinci, dan keaslian suatu gagasan atau pemikiran.

Pengembangan kreativitas anak sangat perlu dikembangkan kepada anak sejak dini agar anak matang ketika memasuki usia sekolah. Anak siap menghadapi permasalahan yang muncul. Setiap media permainan dapat difungsikan secara multiguna dan memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan pada anak. Media plastisin juga dapat melatih daya pikir anak. Anak dapat mengeksplorasi dan mencari informasi

tentang segala sesuatu yang belum mereka ketahui.

Ismail (2006) menyatakan bahwa plastisin dapat melatih sekaligus mengembangkan kreativitas anak. Sebab, dengannya anak dapat melakukan aktivitas eksplorasi dalam membuat berbagai bentuk model secara bebas dan spontan. Bermain dengan plastisin, anak-anak dapat mengekspresikan kreativitas mereka dengan menemukan serta membuat gaya-gaya unik dari cara berekspresi masing-masing. Setiap hasil karya bermain dengan plastisin akan berbeda dari satu anak dan lainnya, sama halnya dengan perbedaan dalam penampilan maupun kepribadiannya masing-masing anak.

Manfaat bermain menggunakan media plastisin anak dapat mengkoordinasikan jari-jari tangan, melenturkan otot-otot jari tangan, melatih keuletan dan kesabaran serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak (Kartini dan Sujarwo, 2014). Pernyataan tersebut diperkuat oleh Sujiono dan Nurani (2010) bahwa fungsi bermain pada anak yaitu suatu kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, baik potensi fisik, kognitif, bahasa, social, emosi, kreativitas dan akhirnya prestasi akademik. Selain itu, dengan bermain, dapat mengembangkan rasa percaya diri dalam diri anak, melatih kemandirian anak dan juga keberanian untuk berinisiatif dalam melakukan segala hal yang ingin anak lakukan sendiri.

Menurut Pangestika (2015), dijelaskan bahwa permainan plastisin mengajak anak untuk belajar membuat dan membentuk plastisin. Hal tersebut juga berkaitan dengan tekstur plastisin yang lunak dan mudah dibentuk. Pernyataan tersebut juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Sutardarma (2016) bahwa adanya peningkatan motorik halus anak sebelum dihasilkan 65,69 dan sesudah bermain plastisin sebesar 70,31. Berdasarkan hasil penelitian tersebut juga tidak terlepas dengan pemberian stimulus dari keluarga, sekolah dan lingkungan.

Ketiga faktor tersebut harus saling berkolaborasi sehingga anak akan berkembang sesuai dengan tahapan usianya.

Berdasarkan penelitian Howard-Jones *et al* (2002), yang dilakukan pada 52 anak usia 6 tahun. Sebagian anak diberikan plastisin kemudian dibiarkan untuk bermain plastisin selama 25 menit. Hasilnya menunjukkan bahwa anak yang bermain plastisin memiliki nilai kreativitas yang lebih tinggi jika dibandingkan anak yang tidak bermain plastisin. Media pembelajaran plastisin menjadi sebuah media pembelajaran yang dapat memberikan sumbangsuhnya sebagai media pembelajaran yang membantu dalam pembelajaran dengan tujuan kreativitas.

Peningkatan motorik halus pada anak harus melibatkan orang tua dan guru yaitu dengan cara orang tua, guru maupun orang disekitarnya untuk memberikan motivasi ataupun dorongan kepada anak serta memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain plastisin tanpa paksaan sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak. Hal ini sesuai dengan pernyataan Montolalu *et al* (2012) dalam bukunya yang menyatakan bahwa orang tua maupun guru selalu berharap agar anak mampu mencapai prestasi, tumbuh dan juga berkembang secara optimal. Oleh karena itu, keterlibatan orang tua dianggap penting karena orang tua lah yang paling mengetahui dan memahami keadaan anak, dapat meningkatkan motivasi anak, dan dapat membina rasa percaya diri anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa kegiatan bermain plastisin dapat meningkatkan motorik halus pada anak, dapat meningkatkan ketuntasan belajar anak, dapat membentuk hewan, membentuk angka dan juga dapat meningkatkan kreativitas anak. Suasana

bermain menjadi lebih menyenangkan, tidak menimbulkan kebosanan, anak menjadi lebih aktif, bebas mengungkapkan idenya, dan dapat memperoleh pengalaman belajar yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari seperti mengancingkan baju, memegang sapu, dan sebagainya. Dengan cara orang tua, guru maupun orang disekitarnya memberikan motivasi ataupun dorongan kepada anak serta memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain plastisin tanpa paksaan sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses penelitian ini sehingga dapat selesai dengan baik dan tepat waktu. Terima kasih disampaikan kepada rekan sejawat dan para dosen Prodi PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP PGRI Jember.

DAFTAR PUSTAKA

- Banung, S. (2018). *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B PAUD Deca Anugrah Pamongo Desa Seteluk Tengah Kecamatan Seteluk Kabupaten Sumbawa Barat*. Mataram: Universitas Mataram.
- Handayani, S; Indriasih, A; & Sumarno. (2016). *Penerapan Media Playdough untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Semarang: Universitas Terbuka.
- Hildayani, R. *et al*. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Howard J. P. A., Taylor, J., & Sutton, L. (2002). The Effect of Play on The Creativity ff Young Children During Subsequent Activity. *Journal Early*

- Child Development and Care*. 323-328.
- Ismail, A. (2006). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kartini & Sujarwo. (2014). Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2): 199-208.
- Khatibah. (2011). Penelitian Kepustakaan. *Iqra': Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, 05 (01). pp. 36-39. ISSN 2442-8175.
- Montolalu, B. E. F. et al (2012). *Bermain Dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Muhadjir, N. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Citra.
- Pangestika, R. A. (2015). Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah. *Jurnal Ners dan Kebidanan*, Volume 2, 182.
- Rohmah, S. K. (2018). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Plastisin*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Sari, D. W. P. (2013). Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Bermain Secara Individu dan Kelompok. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 2(3) : 218-225
- Sujiono, B. et al. (2012). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, B. & Nurani, Y. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sutadarma, G. A. (2016). *Perbedaan Permainan Plastisin dan Mewarnai Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di TK Grand Bali Beach Sanur*. Bali: Universitas Udayana.
- Zed, M. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

KAJIAN WACANA UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN BERMAIN PLASTISIN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	kknmunpadcikareoutara.blogspot.com Internet Source	2%
2	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	2%
3	files1.simpkb.id Internet Source	1%
4	jurnal.staialhidayahbogor.ac.id Internet Source	1%
5	digilib.esaunggul.ac.id Internet Source	1%
6	dgamidesi.blogspot.com Internet Source	1%
7	ejournal.unma.ac.id Internet Source	1%
8	journal.uinmataram.ac.id Internet Source	1%

9	kampusindah2.blogspot.com Internet Source	1 %
10	Habibah Bibah, Eka Cahya Maulidiyah, Ruqoyyah Fitri, Mas'udah Mas'udah. "PENGUNAAN METODE HYPNOTEACHING MENGGUNAKAN PERMAINAN KARTU HEBAT TERHADAP KEMAMPUAN PERCAYA DIRI ANAK USIA 5-6 TAHUN", Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023 Publication	1 %
11	tarojjumlah-com.blogspot.com Internet Source	1 %
12	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	1 %
13	eprints.umsida.ac.id Internet Source	1 %
14	Anita Rachmawati, Rahayu Pristiwati, Wagiran Wagiran. "Analisis Keselarasan Antar Komponen RPP pada Materi Teks Prosedur Kelas VII SMP", Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya, 2020 Publication	1 %
15	jppipa.unram.ac.id Internet Source	1 %
16	www.sciencegate.app Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

KAJIAN WACANA UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN BERMAIN PLASTISIN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8
