

IMPLEMENTASI AKTIFITAS BERMAIN DAN BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI

Astry Hepriana Ratu^{1*}, Yohanis Ndapa Deda²

¹SPS PAUD Sion Sasi, Kota Kefamenanu, NTT, Indonesia

²Universitas Timor, Kota Kefamenanu, NTT, Indonesia

*astryratu27@gmail.com

ABSTRAK

Aktifitas bermain dan belajar sangat penting dalam meningkatkan motorik halus anak usia dini. Akan tetapi, penelitian terkait implementasi aktifitas bermain dan belajar untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini masih jarang dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ingin berkontribusi terhadap masalah tersebut. Tujuan penulisan makalah ini adalah untuk meninjau literatur hasil implementasi aktifitas bermain dan belajar dalam meningkatkan motorik halus anak usia dini (AUD). Metode penulisan artikel review ini adalah Narrative Review. Sebelas hasil penelitian yang diperoleh dari Google Scholar pada tanggal 21 November 2024. Kriteria inklusi adalah artikel berbahasa Indonesia, menggunakan frasa kata kunci "aktifitas bermain" DAN "belajar" DAN "motorik halus anak usia dini". Data diekstraksi mengenai desain metode, populasi dan sampel, keterbatasan, dan hasil penelitian. Hasil review dari 11 hasil penelitian yang diakaji menunjukkan bahwa metode kajian pustaka dan cross sectional yang sering digunakan dan teknik pengumpulan data yang sering digunakan adalah dokumentasi dan observasi. Dari 11 hasil penelitian juga terlihat bahwa aktifitas bermain sambil belajar berpengaruh terhadap keterampilan motorik halus. Kesimpulan dari narrative review ini adalah keterampilan motorik halus pada PAUD efektif melalui bermain puzzle, kegiatan melipat, teknik kolase, melukis dan menggambar.

Kata Kunci: Aktifitas Bermain; Aktifitas Belajar; Motorik Halus; AUD

ABSTRACT

Playing and learning activities are very important in improving early childhood fine motor skills. However, research related to the implementation of playing and learning activities to improve early childhood fine motor skills is still rare. Therefore, the study wants to contribute to the problems. The purpose of this paper is to review the literature on the implementation of play and learning activities in improving fine motor skills in early childhood (AUD). The method of writing this review article is Narrative Review. Eleven research results were obtained from Google Scholar on 21 November 2024. Inclusion criteria were Indonesian language articles, using the keyword phrases 'play activities AND 'learning' AND 'early childhood fine motor'. Data were extracted regarding method design, population and sample, limitations, and research results. The review of the 11 studies showed that the literature review and cross-sectional methods were frequently used and the data collection techniques frequently used were documentation and observation. The 11 studies also showed that play while learning activities had an effect on fine motor skills. The conclusion of this narrative review is that fine motor skills in PAUD are effective through puzzle play, folding activities, collage techniques, painting and drawing.

Key words: *Playing Activities; Learning Activities; Fine Motor Skills; Early Childhood*

PENDAHULUAN

Bermain adalah aktivasi sistem penghargaan seseorang melalui keputusan dan tindakan yang dimotivasi secara intrinsik, bukan untuk tujuan langsung untuk bertahan hidup (Shimomura, 2023). Bermain adalah kegiatan yang mendorong pembelajaran dan biasanya digunakan untuk merujuk pada kegiatan yang disukai anak-anak dan beberapa kegiatan orang dewasa (Gray, 2017). Bermain adalah aktivitas dinamis dengan enam elemen dasar: antisipasi, kejutan, kesenangan, pemahaman, kekuatan, dan ketenangan, serta berbasis evolusi dan bermanfaat bagi perkembangan (Eberle, 2014).

Model kegiatan belajar berbasis bermain yang terintegrasi untuk anak-anak prasekolah melibatkan 20 kegiatan belajar sambil bermain yang sesuai berdasarkan emosi dan imajinasi, dengan 3 fase: Paparan, Ekspedisi, dan Gembira (Hashim et al., 2021). Bermain dan belajar di prasekolah tidak selalu terpisah, melainkan kegiatan yang saling berhubungan yang mendorong kreativitas dan mempromosikan pembelajaran melalui tindakan dan objek bermain (Samuelsson & Carlsson, 2008). Pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini merupakan hasil dari bermain dan eksplorasi, bukan hanya dipengaruhi oleh instruksi dan pengajaran (Nilsson et al., 2018). Bermain di usia prasekolah adalah kegiatan mendasar yang mendorong perkembangan kesehatan mental, hiburan sensorik, kecerdasan intelektual, dan emosional, dan berkorelasi positif dengan akuisisi sekolah tertentu (Lăzărescu* & Pîrvulescu, 2019).

Studi-studi ini menunjukkan bahwa masalah pada keterampilan motorik halus anak dapat dikaitkan dengan keterlambatan perkembangan, obesitas, gangguan spektrum autisme, kelainan jantung bawaan, dan kurangnya aktivitas terencana atau lingkungan belajar yang sesuai. Masalah keterampilan motorik halus pada anak meliputi konseling melalui kegiatan bermain, rencana pembelajaran, persiapan belajar, lingkungan belajar, kelebihan berat badan, dan motivasi (Isnaini & Katoningsih, 2022). Selain itu, semakin banyak anak yang memiliki masalah dengan keterampilan motorik halus, yang mungkin disebabkan oleh kurangnya aktivitas terencana dan paparan terhadap mainan elektronik (Baèar, 2019).

Kegiatan bermain dan belajar sangat penting untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada AUD, karena kegiatan ini membantu mengembangkan koordinasi antara mata dan tangan, yang sangat penting untuk kemampuan membaca, berhitung, dan perkembangan otak secara keseluruhan. Berbagai kegiatan bermain dan belajar telah diidentifikasi efektif dalam meningkatkan keterampilan ini. Kegiatan bermain dan belajar untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada AUD antara lain pembelajaran akuatik, kegiatan menggunting, kegiatan kolase, menggunting dan menempel, metode demonstrasi, kegiatan mencetak, mewarnai gambar, kehidupan praktis dalam pendidikan montessori, menulis interaktif (Isnaini & Katoningsih, 2022; Setyaningsih et al., 2021). Model bermain playdough dan bermain kolase dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada AUD dengan tingkat kemandirian yang tinggi (Wijaya et al., 2024).

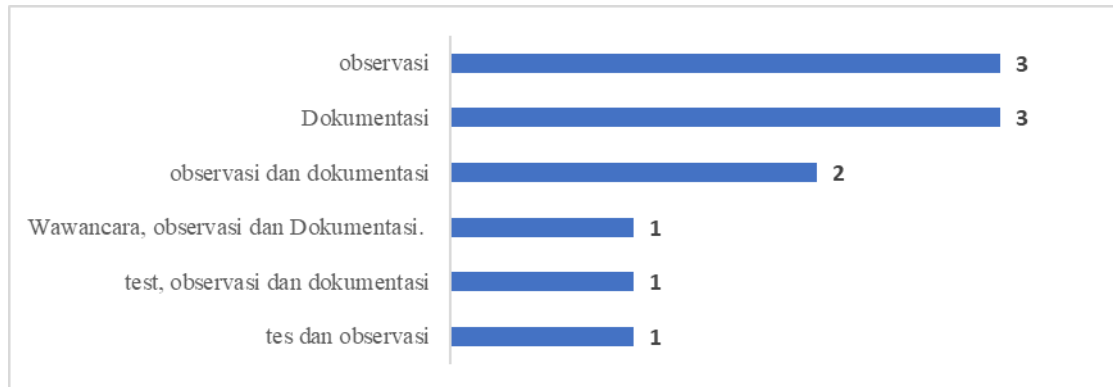
Oleh karena itu, studi literatur yang memberikan informasi implementasi kegiatan bermain dan belajar dalam meningkatkan keterampilan motorik halus dari banyak referensi penting dilakukan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meninjau literatur hasil implementasi aktifitas bermain dan belajar dalam meningkatkan motorik halus AUD.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian studi literatur ini adalah metode Narrative Review (NR). tinjauan pustaka melakukan identifikasi, mengkaji, mengevaluasi, dan merangkum hasil penelitian (Deda, Disnawati, & Daniel, 2023; Deda, Disnawati, Otaget, et al., 2023; Deda, Nasruddin, et al., 2023). Peneliti mengumpulkan artikel dari Google Scholar frasa kata kunci "aktifitas bermain" DAN "belajar" DAN "motorik halus anak usia dini". dari hasil pencarian tanpa batasan mendapatkan 44 artikel pada tanggal 21 November 2024. Selanjutnya, peneliti memilih 11 artikel sesuai tujuan penelitian yang diekstraksi lebih lanjut seperti yang telah dilakukan (Klau et al., 2023; Nuryati & Deda, 2023; Tae et al., 2025). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif, menarasikan secara kualitatif setelah melakukan ekstraksi dari artikel yang dikajis. Kami mendeskripsikan Teknik

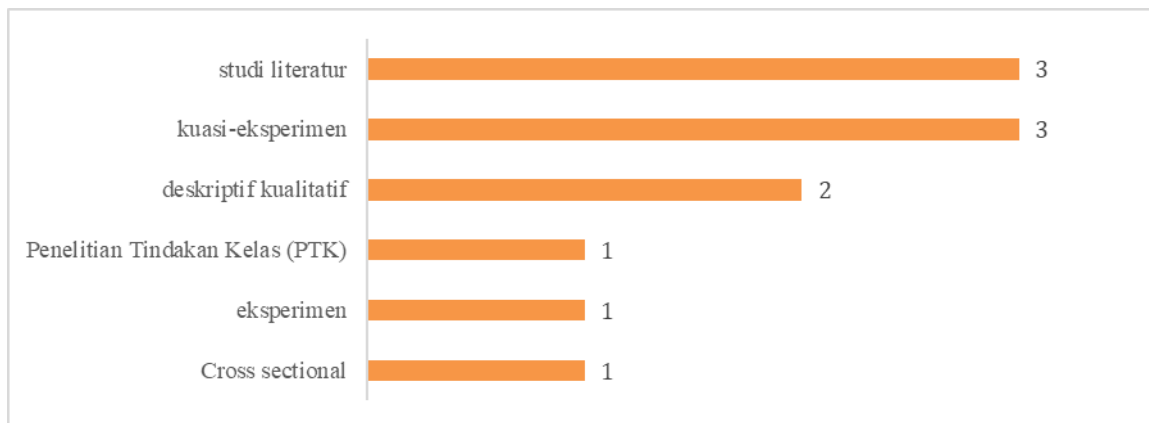
pengumpulan data yang digunakan, metode penelitian yang digunakan dan hasil penelitian secara keseluruhan dari 11 artikel yang direview.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Teknik pengumpulan data yang digunakan

Gambar 1 menunjukkan bahwa dari 11 artikel yang menggunakan Teknik pengumpulan dokumentasi dan observasi masing-masing 3 artikel. Ada dua artikel yang menggunakan Teknik observasi dan dokumentasi. Berikutnya, masing-masing ada 1 artikel menggunakan Teknik tes dan observasi, test, observasi dan dokumentasi, dan Wawancara, observasi dan Dokumentasi.



Gambar 2. Metode penelitian yang digunakan

Adapun metode yang sering digunakan berdasarkan Gambar 2, dari 11 artikel yang direview ada 3 artikel menggunakan metode studi literatur. Berikutnya juga ada 3 artikel yang menggunakan metode kuasi eksperimen. Ada 2 artikel menggunakan metode deskriptif kualitatif. Kemudian masing-masing ada satu artikel menggunakan metode PTK, Eksperimen, dan cross sectional. Tiga artikel tidak mencantumkan sampel dan populasi karena menggunakan studi literatur atau kajian Pustaka.

Lebih lanjut terkait sampel dan populasi, makin banyak sampel yang digunakan makin terpercaya hasil penelitiannya. Dari 8 artikel selain 3 artikel studi Pustaka, penelitian yang menggunakan sampel terbanyak yaitu 140 anak PAUD adalah Septiani, dkk (Rizki Septiani, Susana Widyaningsih, 2016). Kemudian disusul (Ningrum, 2023) yang menggunakan sampel sebanyak 48 anak. penelitian yang menggunakan sampel paling sedikit dari 11 artikel adalah (Ana et al., 2024)

sebanyak 13 anak. Ada juga penelitian (Lubis et al., 2022) yang tidak menyatakan jumlah sampel yang digunakan. Selain itu, adapenelitian yang menysasar guru PAUD sebanyak 36 guru (Astini et al., 2017).

Tabel 1. Rangkuman hasil penelitian dari 11 artikel yang direview

| No | Peneliti | Hasil Penelitian |
|----|--|---|
| 1 | (Ningrum, 2023) | Kegiatan Menulis, Menggambar, Mengkolase (M3) secara signifikan mempengaruhi perkembangan motorik halus pada anak |
| 2 | (Ambarwati, 2024) | Media pembelajaran Play dough meningkatkan keterampilan motorik halus pada AUD |
| 3 | (Rizki Septiani, Susana Widyarningsih, 2016) | Stimulasi melalui bermain sangat penting untuk pertumbuhan anak prasekolah |
| 4 | (Lubis et al., 2022) | Kegiatan mewarnai meningkatkan kemampuan motorik dan koordinasi anak |
| 5 | (Astini et al., 2017) | Alat Permainan Edukatif (APE) banyak digunakan untuk stimulasi pengembangan motorik halus pada anak |
| 6 | (Evivani & Oktaria, 2020) | Kegiatan finger painting mendorong pengembangan keterampilan motorik halus |
| 7 | (Wathon, 2014) | Penerapan permainan warna secara signifikan meningkatkan kreativitas anak-anak |
| 8 | (FERIYANTI, 2017) | Bermain slime meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun |
| 9 | (Syamaun & Irfani, 2019) | Kemampuan motorik halus meningkat dari 61% menjadi 94% melalui kegiatan melipat pada 13 anak |
| 10 | (Ana et al., 2024) | Permainan puzzle secara signifikan meningkatkan kemampuan motorik halus anak-anak |
| 11 | (Puspitasari & Zultiar, 2018) | Teknik kolase meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak-anak. Terjadi peningkatan yang signifikan dalam keterampilan motorik halus pada 24 anak berusia 5-6 tahun |

Dari 11 hasil penelitian yang direview pada Tabel 1, hanya ada satu penelitian yang tidak mencantumkan tujuan penelitiannya (Astini et al., 2017). Akan tetapi, APE banyak digunakan untuk membantu pengembangan motorik halus pada anak (Astini et al., 2017). Dua hasil penelitian yang menyatakan bahwa Teknik mengkolase meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak (Ningrum, 2023; Puspitasari & Zultiar, 2018). Berikutnya, Penerapan permainan warna secara signifikan meningkatkan kreativitas anak-anak (Wathon, 2014) dan Stimulasi melalui bermain sangat penting untuk pertumbuhan anak prasekolah (Rizki Septiani, Susana Widyarningsih, 2016). Selanjutnya, kegiatan bermain berupa play doug, Bermain slime, APE, permainan warna, peran finger painting, Permainan puzzle meningkatkan kemampuan motorik halus anak-anak (Ambarwati, 2024; Ana et al., 2024; Astini et al., 2017; Evivani & Oktaria, 2020). Keterbatasan studi literatur ini adalah sumber artikel yang digunakan dari metadata Google Scholar. Oleh karena itu, studi literatur selanjutnya perlu mempertimbangkan artikel-artikel dari jurnal-jurnal yang terindeks Scopus.

Tabel 2. Rekomendasi Penelitian di Masa Mendatang dari 11 artikel yang direview

| No | Peneliti | Penelitian di Masa Mendatang |
|----|-----------------|--|
| 1 | (Ningrum, 2023) | Eksplorasi berbagai kegiatan yang mempengaruhi keterampilan motorik halus Studi longitudinal tentang perkembangan keterampilan motorik dari waktu ke waktu. Dampak pelatihan guru terhadap peningkatan keterampilan motorik halus. Perbandingan kegiatan M3 di berbagai lingkungan pendidikan. Penilaian keterlibatan orang tua dalam pengembangan keterampilan motorik halus. |

| No | Peneliti | Penelitian di Masa Mendatang |
|----|--|--|
| 2 | (Ambarwati, 2024) | Eksplorasi efektivitas media pembelajaran digital. Dampak dari berbagai alat permainan edukatif. Efek jangka panjang dari playdough terhadap kemampuan motorik. Studi perbandingan berbagai jenis media pembelajaran. Peran keterlibatan orang tua dalam pengembangan keterampilan motorik. Pengembangan materi pembelajaran baru yang menarik. Penilaian pelatihan guru tentang penggunaan media. Pengaruh faktor budaya terhadap efektivitas media. |
| 3 | (Rizki Septiani, Susana Widyarningsih, 2016) | Menginvestigasi dampak jangka panjang dari PAUD terhadap perkembangan anak. Mengeksplorasi keterlibatan orang tua dalam hasil pendidikan anak. Mengkaji faktor lingkungan yang mempengaruhi perkembangan anak di berbagai lingkungan. Mempelajari dampak persaingan antar saudara kandung terhadap perkembangan anak usia dini. Mengevaluasi efektivitas program PAUD yang berbeda di berbagai wilayah. Mengkaji hambatan dalam partisipasi PAUD di kalangan keluarga. Menganalisis peran status sosial ekonomi dalam perkembangan anak. |
| 4 | (Lubis et al., 2022) | Eksplorasi berbagai kegiatan seni untuk perkembangan anak. Studi longitudinal tentang dampak mewarnai dari waktu ke waktu. Studi perbandingan antara mewarnai dan kegiatan kreatif lainnya. Keterlibatan orang tua dalam kegiatan mewarnai anak. Pengaruh alat mewarnai digital terhadap perkembangan anak. Penilaian teknik mewarnai pada berbagai aspek perkembangan. Pengaruh faktor budaya terhadap preferensi mewarnai anak. |
| 5 | (Astini et al., 2017) | Eksplorasi penggunaan APE yang optimal untuk pengembangan motorik halus. Penilaian pelatihan guru tentang strategi penerapan APE. Investigasi keterlibatan anak-anak dengan berbagai jenis APE. Analisis dampak APE terhadap perkembangan kognitif dan motorik. Pengembangan pedoman untuk integrasi APE yang efektif dalam kurikulum. |
| 6 | (Evivani & Oktaria, 2020) | Eksplorasi bentuk-bentuk seni lain untuk pengembangan keterampilan motorik. Studi longitudinal tentang efek jangka panjang dari lukisan jari. Studi perbandingan dengan kelompok usia yang berbeda. Penilaian keterlibatan orang tua dalam kegiatan melukis dengan jari. Pengembangan alat penilaian standar untuk keterampilan motorik. |
| 7 | (Wathon, 2014) | Mengeksplorasi efek jangka panjang dari permainan warna terhadap kreativitas. Menyelidiki tanggapan kelompok usia yang berbeda terhadap permainan warna. Menilai integrasi permainan warna dalam berbagai kurikulum pendidikan. Mengevaluasi keterlibatan orang tua dalam kegiatan permainan warna anak-anak. Menganalisis dampak permainan warna digital terhadap kreativitas. |
| 8 | (FERIYANTI, 2017) | Selidiki kegiatan bermain lainnya yang meningkatkan keterampilan motorik halus. Mengeksplorasi efek jangka panjang dari permainan slime terhadap perkembangan. Menilai respons kelompok usia yang berbeda terhadap permainan slime. Meneliti keterlibatan orang tua dalam kegiatan bermain slime. Mempelajari dampak bahan slime pada keterampilan motorik. |
| 9 | (Syamaun & Irfani, 2019) | Eksplorasi berbagai aktivitas melipat untuk meningkatkan keterampilan motorik. Efek jangka panjang dari kegiatan melipat pada keterampilan motorik halus. Studi perbandingan dengan metode pengembangan keterampilan motorik lainnya. Pengaruh usia terhadap perkembangan keterampilan motorik melalui aktivitas. Pengaruh faktor lingkungan terhadap perkembangan keterampilan motorik. |

| No | Peneliti | Penelitian di Masa Mendatang |
|----|-------------------------------|--|
| 10 | (Ana et al., 2024) | Eksplorasi berbagai permainan edukatif untuk pengembangan keterampilan motorik. Efek jangka panjang dari permainan puzzle terhadap keterampilan kognitif. Studi perbandingan tentang berbagai metode pengajaran dalam pendidikan anak usia dini. Dampak keterlibatan orang tua dalam kegiatan pembelajaran berbasis puzzle. Penilaian kompleksitas puzzle terhadap keterlibatan dan hasil belajar anak. |
| 11 | (Puspitasari & Zultiar, 2018) | Selidiki efek jangka panjang dari teknik kolase pada keterampilan motorik. Mengeksplorasi kegiatan kreatif lainnya untuk meningkatkan keterampilan motorik halus. Mengkaji faktor lingkungan yang mempengaruhi perkembangan keterampilan motorik anak. Mempelajari variasi teknik kolase di berbagai kelompok usia. Mengevaluasi keterlibatan orang tua dalam kegiatan keterampilan motorik halus anak-anak. |

Rekomendasi lebih detail untuk tiap penelitian dari 11 artikel yang direview dapat dilihat pada Tabel 2. Rekomendasi penelitian di masa yang akan datang memudahkan para peneliti di bidang PAUD untuk mengeksplorasi lebih jauh terkait hasil penelitian-penelitian tersebut. Hasil rekomendasi pada table 2 juga menunjukkan bahwa dari 11 artikel, ternyata masih ada titik atau aspek yang belum ditinjau oleh peneliti dan sekaligus menjadi keterbatasan penelitian-penelitian tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil studi literatur dari 11 artikel dari GS, maka disimpulkan bahwa metode observasi dan dokumentasi adalah dua Teknik pengumpulan data yang sering digunakan dan metode Studi literatur dan kuasi eksperimen adalah metode yang sering digunakan dalam penelitian implementasi aktifitas bermain dan belajar untuk meningkatkan motorik halus AUD. Berdasarkan hasil penelitian dari 11 artikel, juga dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain dan belajar secara bersamaan efektif meningkatkan motoric halus pada anak-anak. Kegiatan seperti playdough, kolase, bermain slime, APE, permainan warna, peran finger painting, permainan puzzle sangat bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan motoric halus dan juga pada perkembangan kognitif.

REFERENSI

- Ambarwati, H. (2024). Analisis Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *DZURRIYAT Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 28–45. <https://doi.org/10.61104/dz.v2i2.317>
- Ana, H., Putri, Y. F., & Fahmi, F. (2024). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Di KB Penerus Bangsa Desa Tanjung Kepayang. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 6(1), 137–146. <https://doi.org/10.33387/cahayapd.v6i1.7436>
- Astini, B. N., Nurhasanah, Rachmayani, I., & Suarta, I. nyoman. (2017). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 31–40.
- Baèar, J. (2019). Development Of Fine Motor Skills Is Essential. *Thriving on Future Education, Industry, Business and ...*, 613. <https://ideas.repec.org/h/tkp/mk1p19/613.html>
- Deda, Y. N., Disnawati, H., & Daniel, O. (2023). How Important of Students' Literacy and Numeracy Skills in Facing 21st-Century Challenges: A Systematic Literature Review. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 6(3), 563–572. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v6i3.62206>

- Deda, Y. N., Disnawati, H., Otaget, D., & Ekawati, R. (2023). Development of Android-Based Learning Media for High School Students in Indonesia: A Systematic Review of Literature. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 8(1), 402–417. <https://doi.org/10.25217/ji.v8i1.3483>
- Deda, Y. N., Nasruddin, N., Nyoman Pascima, I. B., Liunokas, A. B., Nandara, A., & Supardi, R. (2023). Development of Android-Based Learning Media in Indonesia: A Systematic Literature Review. *SAR Journal - Science and Research*, 6(2), 110–117. <https://doi.org/10.18421/SAR62-08>
- Eberle, S. G. (2014). The Elements of Play Toward a Philosophy and a Definition of Play. *American Journal of Play*, 6(2).
- Evivani, M., & Oktaria, R. (2020). PERMAINAN FINGER PAINTING UNTUK PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 23–31. <https://doi.org/10.24903/jw.v5i1.427>
- FERIYANTI, D. (2017). KETERKAITAN KEGIATAN BERMAIN SLIME DENGAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN. Universitas Negeri Jakarta. <http://repository.unj.ac.id/25624/>
- Gray, P. (2017). *What Exactly Is Play , and Why Is It Such a Powerful Vehicle for Learning ?* 37(3), 217–228. <https://doi.org/10.1097/TLD.0000000000000130>
- Hashim, A. T., Mamat, N., Ariffin, A., Razalli, A. R., Awang, M. M., & Shaidan, N. A. (2021). Fuzzy Delphi Method: The Development of Integrated Play-Based Learning Activity Model to Improve Emotion and Creative Imagination of Preschool Children. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 10(2). <https://doi.org/10.6007/ijarped/v10-i2/10315>
- Isnaini, R., & Katoningsih, S. (2022). Problematics of Improving Fine Motor Abilities of Children Age 5-6 Years. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 4(1), 58–64. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v4i1.11857>
- Klau, M., Deda, Y. N., & Siahaan, M. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Dengan Gaya Kognitif Reflektif dan Impulsif : Literature Review. *ProSandika*, 5(Sandika V), 375–382.
- Lăzărescu*, M. P., & Pîrvulescu, I. G. (2019). *The Relationship Between Play And Learning At Preschool Age*. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2019.08.03.177>
- Lubis, H. Z., Fadila, R., Daulay, M. M. F., & Fadhillah, N. (2022). STIMULASI KEGIATAN MEWARNAI UNTUK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Pema Tarbiyah*, 1(1), 11–19. <https://doi.org/10.30829/pema.v1i1.1463>
- Nilsson, M., Ferholt, B., & Lecusay, R. (2018). 'The playing-exploring child': Reconceptualizing the relationship between play and learning in early childhood education. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 19(3). <https://doi.org/10.1177/1463949117710800>
- Ningrum, D. (2023). Pengaruh Kegiatan M3 (Menulis, Menggambar, Mengkolase) Terhadap Perkembangan Motorik Halus di TK Pembina Metro Utara. *SEULANGA : Jurnal Pendidikan Anak*, 67–76.
- Nuryati, H., & Deda, Y. N. (2023). Hubungan Kecerdasan Emosional, Motivasi Belajar, dan Interaksi

- Sosial terhadap Prestasi Belajar Matematika: Study Literature. *ProSANDIKA (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(Sandika V), 389–394. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/1789%0Ahttps://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/download/1789/1307>
- Puspitasari, N. R., & Zultiar, I. (2018). Penggunaan teknik kolase terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun PAUD Warci Jaya tahun ajaran 2017-2018. *Utile Jurnal Kependidikan*, 4(1), 48–53.
- Rizki Septiani, Susana Widyaningsih, M. K. B. I. (2016). Tingkat Perkembangan Anak Pra Sekolah Usia 3-5 Tahun. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(2), 114–125. <https://journals.ums.ac.id/index.php/biomedika/article/view/2900>
- Samuelsson, I. P., & Carlsson, M. A. (2008). The playing learning child: Towards a pedagogy of early childhood. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 52(6). <https://doi.org/10.1080/00313830802497265>
- Setyaningsih, T., Pertiwi Dompoyong Trenggalek, T., & Timur, J. (2021). Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Plastisin Di Tk Pertiwi Dompoyong. 7, 2476–9363.
- Shimomura, Y. (2023). The Definition of Play: A Measurement Scale for Well-Being Based on Human Physiological Mechanisms. *Sustainability (Switzerland)*, 15(13). <https://doi.org/10.3390/su151310725>
- Syamaun, A., & Irfani, N. (2019). Increasing Soft Motoric Ability To Children Group a Through Folding Activities. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*, 4(6), 75–117.
- Tae, R., Deda, Y. N., & Disnawati, H. (2025). PENGEMBANGAN MODUL PROYEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA: STUDI LITERATUR. 6(1), 37–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.30822/asimtot.v6i01.4018>
- Wathon, A. (2014). Implementasi Permainan Warna Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun. *Antimicrobial Agents and Chemotherapy*, 58(12), 157–176. <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>
- Wijaya, R. G., Darizal, Sabillah, M. I., Annasai, F., & Fitri, E. S. M. (2024). The effect of playing playdough and collage on improving fine motor skills in early childhood in terms of independence. *Retos*, 51, 1146–1152. <https://doi.org/10.47197/RETOS.V51.101396>