

IMPLEMENTASI METODE BERMAIN KONSTRUKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA DINI

Farida Ismananda Rukmatin¹, Nurtina Irsad Rosdiani²

Universitas Muhammadiyah Ponorogo^{1,2}

e-mail: faridaismananda01@gmail.com¹, nurtinairsadrusdiani@umpo.ac.id²

Abstrak

Permainan konstruktif adalah jenis permainan di mana anak terlibat dalam kegiatan membangun, mengonstruksi, dan memperbaiki, menggunakan berbagai bahan untuk menciptakan sesuatu. Tujuan utama dari permainan ini bukanlah menciptakan sesuatu yang berguna, melainkan untuk memberikan kegembiraan kepada anak selama prosesnya. Permainan konstruksi mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Perkembangan motorik halus melibatkan kemampuan anak dalam melakukan gerakan-gerakan yang melibatkan bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecilnya. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskripsi yang dimana peneliti memaparkan hasil observasi yang dilakukan. Tujuan pembelajaran adalah permainan konstruktif yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Dimana, Lembaga Pcenter Ponorogo menerapkan pembelajaran konstruktif namun belum maksimal dalam melakukannya. Setelah dilakukan praktes secara langsung hasil dari penelitian tersebut melakukan pembelajaran menggunakan metode bermain konstruktif dengan tema buah dan sub tema buah semangka yang menggunakan media cotton bud di Pcenter Ponorogo. Dari praktes belajar tersebut, anak berhasil meningkatkan perkembangan motorik halus melalui gerakan tangan sehingga anak dapat melatih focus dan kreativitas serta daya fikir sesuai kemampuan anak.

Kata Kunci: Bermain konstruktif, motorik halus, media cotton bud

Abstract

Constructive play is a type of play where children are involved in building, constructing and repairing activities, using various materials to create something. The main goal of this game is not to create something useful, but to give joy to children in the process. Construction games develop children's fine motor skills. Fine motor development involves a child's ability to carry out movements involving certain parts of the body which are carried out by their small muscles. This research uses qualitative research with a description method in which the researcher explains the results of the observations made. The learning objective is constructive play that aims to develop children's fine motor skills. Where, the Ponorogo Pcenter Institute applies constructive learning but has not done it optimally. After direct practice, the results of the research carried out learning using constructive play methods with the theme of fruit and the sub-theme of watermelon using cotton bud media at Pcenter Ponorogo. From this learning practice, children have succeeded in improving fine motor development through hand movements so that children can train focus, creativity and thinking skills according to the child's abilities.

Keywords: Constructive play, fine motor skills, cottonbud media

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak rentan usia 0-6 tahun baik pendidikan formal ataupun nonformal. Karena, pada masa tersebut beberapa ahli menyebutnya sebagai masa *the golden age*, yang dimana pada masa ini anak mengalami peningkatan kecerdasan yang signifikan. Anak-anak pada usia dini memiliki keunikan yang mencerminkan tahap perkembangan mereka. Pada fase ini, setiap aspek perkembangan, termasuk pertumbuhan fisik motorik, spiritual, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa, memegang peran sentral dalam proses perkembangan mereka. Pada dasarnya Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membimbing atau memperkenalkan pembelajaran yang relatif sederhana.

Perkembangan yang bisa diberdayakan dalam mencapai pertumbuhan optimal sesuai dengan Kurikulum PAUD tahun 2013 didasarkan pada enam bidang perkembangan, antara lain nilai agama dan moral, sosial emosional, fisik motorik, kognitif, seni dan bahasa. Kemampuan anak pada usia *toddler* yaitu lebih meningkatkan kemampuan motorik, lebih khususnya pada kemampuan motorik halus. Gerakan motorik halus terjadi ketika suatu aktivitas melibatkan penggunaan spesifik bagian-bagian tubuh. Contohnya mencakup keterampilan menggunakan jari dan pergelangan tangan dengan presisi, memperlihatkan kemampuan untuk mengendalikan gerakan kecil dan detail. Sebagai hasilnya, ketika koordinasi mata dan tangan meningkat, anak dapat mulai melakukan tugas-tugas mandiri dengan pengawasan dari orang dewasa.

Hildayani dkk, (2006) menyatakan bahwa bermain konstruktif mengacu pada kegiatan yang melibatkan penggunaan objek atau bahan tertentu untuk membentuk sesuatu. Dalam mengumpulkan data untuk pembelajaran ini, digunakan teknik observasi dan dokumentasi, sehingga informasi dapat disajikan dalam bentuk teks deskriptif. Struktur yang dibuat oleh anak-anak sebagian besar merupakan tiruan dari pengalaman sehari-hari atau apa yang mereka lihat. Anak-anak kerap memasukkan unsur kreativitas ke dalam proses pembangunan berdasarkan pengamatan sehari-hari. Seperti dikemukakan Smilansky dalam Dockett dan Fler (2000), permainan konstruktif berbeda dengan permainan

sensorimotor dan simbolik. Permainan ini melibatkan anak-anak menggunakan materi atau objek di sekitar mereka untuk memberi mereka bentuk yang mereka inginkan. Wardani (2009) menyatakan bahwa permainan konstruktif dapat dimulai pada usia dua tahun dan mencapai puncaknya pada usia lima tahun. Permainan konstruksi adalah permainan di mana anak-anak membuat atau mendesain berbagai benda sesuai dengan keahliannya dengan menggunakan kreativitas dan bahan. Singkatnya, bermain konstruktif adalah jenis permainan yang berfokus pada anak-anak, memungkinkan mereka untuk membuat objek dengan cara yang mereka inginkan.

Mengenalkan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini sangatlah bermacam-macam. Hal ini memiliki tujuan agar anak tidak mudah bosan dalam pembelajaran. Namun, dalam mengenalkan pembelajaran tidaklah lepas dari enam aspek perkembangan seperti nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial dan emosiol, seni. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembang salah satu dari enam aspek perkembangan tersebut karena, dunia anak adalah dunia bermain. Maka dari itu dalam menciptakan pembelajaran yang menarik harus disertai dengan bermain.

Salah satu cara mengenalkan pembelajaran yang meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak usia dini adalah melalui penggunaan metode bermain konstruktif, yaitu salah satu bentuk pembelajaran yang berpusat pada anak. Dalam penelitian ini, anak dipandang sebagai agen aktif dalam proses pembelajaran yang berperan penting dalam penciptaan pengetahuannya sendiri. Disini pendidik hanya sebagai fasilitator yang bertugas memfasilitasi peserta didik agar mereka dapat melakukan pembelajaran secara menyenangkan serta mendorong untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Dengan menerapkan pembelajaran melalui permainan konstruktif, anak-anak usia dini cenderung menunjukkan minat dan kegembiraan yang lebih dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru. Metode pembelajaran ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik bagi mereka, tetapi juga lebih relevan dan mudah dipahami.

Penggunaan media *cottonbud* adalah salah satu masuk dalam media pembelajaran sarbaneka. Pengertian sarbaneka sendiri yaitu media yang dapat disesuaikan dengan situasi kondisi. *Cottonbud* yang memiliki bentuk yang pipih sehingga memudahkan anak dalam menggunakannya. Sehingga dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia dini.

Pembelajaran konstruktif sendiri memiliki makna yaitu belajar bermain aktif yang mana dalam bermain ini anak menyusun bentuk seperti balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta dll. Namun, peneliti dalam melakukan penelitian ini menggunakan media yang sedikit berbeda yaitu *cottonbud* sebagai media utamanya. Bermain konstruktif ini dapat mengembangkan imajinasi anak sehingga anak dapat membuat sebuah karya sesuai dengan daya fikir mereka sendiri. Dengan demikian, anak-anak dapat mengembangkan potensi mereka dengan lebih leluasa, karena pendekatan ini memungkinkan mereka untuk belajar sambil bermain dan secara alami merangsang kreativitas serta pemahaman konsep-konsep yang diajarkan.

Berdasarkan paparan diatas, maka terdapat implementasi metode bermain konstruktif dalam meningkatkan motorik halus pada anak usia dini. Adapun salah satu contoh pembelajaran yang digunakan dalam bermain konstruktif yaitu *cotton buds fruits*. Dalam pembelajaran ini menggunakan tema fruits dan sub tema *watermelon*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keterampilan motorik halus dalam pembelajaran konstruktif pada anak usia dini di Pcenter Ponorogo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini memberikan data deskriptif yang ditulis seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan. Data dijelaskan secara menyeluruh dengan menggunakan berbagai pendekatan alamiah, dan menggunakan istilah dan bahasa yang sesuai dengan lingkungan alami. Menurut Sugiyono (2018), Pendekatan kualitatif merupakan penelitian yang berlandaskan filosofis yang digunakan untuk melakukan

penelitian dalam ilmiah (eksperimen). Teknik kualitatif untuk pengumpulan dan analisis data menempatkan penekanan lebih besar pada pemahaman makna.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan deskriptif. Penelitian ini dilakukan di Ponorogo Pocenter yang terletak di Desa Ronowijayan, Kecamatan Siman, Kabupaten Ponorogo. Subjek penelitian terdiri dari siswa yang berada di Pocenter Ponorogo. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan pengamatan langsung terhadap kejadian di lapangan, dan hasil temuan yang diperoleh kemudian dideskripsikan oleh peneliti melalui informasi yang diperoleh dari siswa di Pocenter Ponorogo. Salah satu aspek yang dideskripsikan adalah implementasi model bermain konstruktif sebagai upaya untuk memperbaiki keterampilan motorik halus pada anak usia dini. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran di Pocenter Ponorogo menggunakan metode bermain konstruktif yang menggunakan tema buah dan sub tema semangka. Tujuan penelitian ini adalah untuk melatih keterampilan motorik halus anak usia dini dalam permainan konstruktif *cottonbud fruits*. Dalam pembelajaran ini anak dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dalam bermain pada aktivitas ini. Karena, pada permainan ini membutuhkan ketekunan dan konsentrasi dalam menyelesaikan tantangan. Pembelajaran dengan metode konstruktif sendiri sangat bermanfaat pada perkembangan motorik halus pada anak. Hal itu, peneliti juga melakukan praktek pembelajaran secara langsung guna untuk mengetahui respon siswa. Pada pembelajaran ini, siswa sangat antusias dalam melakukan pembelajaran dengan metode bermain konstruktif *cottonbud fruits*. Anak menunjukkan minat yang tinggi ketika guru mengajak bermain. Mereka merasakan kebahagiaan saat terlibat dalam kegiatan bermain, agar anak-anak lebih mudah menerima materi ajar yang diberikan oleh guru.

Kegiatan pembelajaran ini permainan menggunakan alat dan bahan seperti kardus bekas, *cottonbud*, gunting, spidol dan pewarna sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dimulai dari berdoa dan melakukan ice breaking yang kemudian pembelajaran inti. Pembelajaran menggunakan *cottonbud* dilakukan dengan cara membetuk kardus bekas seperti buah semangka dan *cottonbud* sendiri dijadikan sebagai biji semangka. Yang kemudian, *cottonbud* dimasukkan ke kardus yang sudah di lubangi. Dalam pembelajaran ini sangatlah menarik perhatian anak karena melatih fokus dan daya tangkap anak sehingga anak dapat memiliki konsentrasi yang tinggi.

Berdasarkan paparan dari beberapa pendidik di Pocenter Ponorogo, menerapkan pembelajaran dengan metode bermain konstruktif memiliki pengaruh positif pada aspek perkembangannya. Salah satu aspeknya yaitu motorik halus anak itu sendiri. Jadi, implementasi model bermain konstruktif dengan menggunakan *cottonbud* di Pocenter Ponorogo selalu melibatkan penggunaan bahan atau media sebagai dukungan bagi kemampuan berpikir anak dalam menciptakan sesuatu yang baru. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa permainan konstruktif adalah jenis permainan pembangunan yang bergantung pada imajinasi anak yang disesuaikan dengan topik kegiatan yang sedang berlangsung dengan memberikan pembelajaran yang menyenangkan serta mencakup aspek perkembangan anak.

Melalui permainan konstruktif ini, anak dapat dengan senang hati melatih keterampilan motoriknya. Kesesuaian ini diperkuat oleh indikator permainan konstruktif, di mana permainan tersebut mampu memperkenalkan pola bentuk, mengembangkan imajinasi, merangsang kreativitas dan keterampilan, serta melatih keterampilan motorik fisik anak. Hal ini terbukti melalui hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti di Pocenter Ponorogo. Penerapan model bermain konstruktif dengan menggunakan media *cottonbud fruits* di Pocenter Ponorogo membawa dampak positif dalam untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif pada anak. Selain itu penggunaan *cottonbud* dapat meningkatkan kemampuan belajar dan semangat anak-anak

Pocenter Ponorogo untuk mengikuti pembelajaran. Serta mereka tidak merasa terbebani oleh permainan tersebut. Sebaliknya, tanpa disadari, mereka dapat merangsang perkembangan motorik halus mereka sambil belajar melalui bermain.

Media pembelajaran menggunakan *cottonbud* dapat memberikan manfaat seperti meningkatkan kreativitas pada anak, melatih kefokusannya anak serta melatih kerjasama dengan teman lainnya. Sehingga media *cottonbud* memiliki kelebihan dalam pembelajaran antara lain: mudah digunakan, fleksibel, serta tidak membahayakan. Sedangkan media dalam pembelajaran yang digunakan di Pocenter Ponorogo menggunakan alat dan bahan seperti *cottonbud*, kardus bekas, gunting, spidol, dan pewarna.

Anak-anak menghasilkan berbagai bentuk melalui permainan konstruktif dengan menggunakan berbagai materi. Pada tahap ini, anak sering kali menghubungkan kreativitasnya dengan struktur berdasarkan pengamatan sehari-hari (Hurlock, 2004). Jenis permainan konstruksi antara lain konstruksi model lilin, membuat bangunan, meniru struktur, proyek dekoratif, dan bermain dengan bentuk geometris. Kegiatan bermain konstruktif ini dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing siklus bertemu dua kali. Data yang terkumpul bersifat kualitatif dan diperoleh melalui observasi pada setiap kegiatan permainan konstruktif selama proses pembelajaran berlangsung, sebagai bagian dari upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Keterampilan motorik halus mengacu pada keterampilan yang melibatkan otot-otot halus dan koordinasi tangan serta mata dan berkaitan erat dengan keterampilan fisik. (Skrzek, 2015). Perkembangan keterampilan motorik halus pada anak terdapat signifikansi penting karena dapat memengaruhi berbagai strategi pembelajaran, termasuk keterampilan yang memperbaiki penyesuaian sosial anak (Nurfarida, 2016). Pernyataan ini sejalan dengan pandangan Marr dan koleganya (2003) yang mengatakan bahwa kemampuan motorik yang baik

merupakan faktor penentu tumbuh kembang anak, menunjang anak dalam beraktivitas sehari-hari, bermain dan berinteraksi sosial. Perkembangan motorik halus pada anak usia dini menitikberatkan pada koordinasi otot-otot halus, khususnya gerakan tangan. Selain itu, anak juga dapat mengekspresikan dirinya melalui karya seni dengan berbagai media.

Proses pengembangan keterampilan motorik halus anak seringkali dijumpai berbagai permasalahan, sehingga mempengaruhi capaian keterampilan motorik halus anak. Permasalahan yang muncul disebabkan oleh berbagai faktor terhadap alkohol, kafein, tembakau, dan aspirin memberikan efek pada kinerja motorik faktor stimulasi semata setelah anak lahir, akan tetapi faktor sebelum kelahiran juga. Perkembangan motorik terbagi atas dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang motorik halus memerlukan koordinasi tangan dan mata seperti menggambar, menulis.

Melalui permainan konstruktif, anak dapat menghadapi situasi dan tantangan yang baru, mendorong mereka untuk mencari solusi dengan menggunakan kemampuan berpikir dan kreativitas mereka. Selain itu, anak dilatih untuk berpikir kreatif dan inovatif terhadap berbagai permasalahan yang dihadapinya. Kemudian anak dapat mengembangkan potensinya dan memanfaatkan bakat dan kemampuannya secara optimal. Pengaruh model permainan konstruktif menggunakan *cottonbud fruits* terhadap peningkatan keterampilan motorik halus anak di Pocenter Ponorogo terlihat dari keterampilan tersebut anak yang cukup baik dan juga meningkatkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas menunjukkan bahwa motivasi belajar anak mengalami peningkatan yang signifikan karena didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan. Dengan menggunakan media tersebut, anak-anak lebih mudah mengembangkan keterampilan motorik halus mereka melalui proses pembelajaran

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis dapat disimpulkan bahwa permainan konstruktif dengan *cottonbud fruits* memiliki pengaruh positif terhadap motorik halus pada anak di Ponorogo. Pelaksanaan metode bermain konstruktif di Pcenter Ponorogo didukung oleh fasilitas dan perlengkapan yang memadai. Selama kegiatan ini, anak-anak dapat melatih kreativitas dan inovasi mereka, serta mengembangkan keterampilan tangan. Observasi menunjukkan peningkatan semangat dan antusiasme anak karena penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, hasil penelitian terkait evaluasi keterampilan motorik halus anak juga menunjukkan peningkatan yang signifikan.

REFERENSI

- Malau, D. S., & Handayani, A. T. (2022). Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Bermain Konstruktif Menggunakan Kertas Kokoru Kelompok B Di TK Santa Lusia Sei Rotan TA 2021-2022. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 70-79.
- Novela, R. Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus di Pendidikan Anak Usia Dini (PUAD) Al Falah Sempusari Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 (Doctoral dissertation, IAIN Jember).
- Oktaria, R. (2013). Implementasi Pendekatan Pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini. Nizham: *Jurnal Studi Keislaman*, 1(2), 174-184.
- Sa'adah, L., & Mufid, A. (2022). Implementasi model bermain konstruktif dengan media balok untuk meningkatkan kognitif anak. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 3(1), 215-228.
- Utami, F. (2017). Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Pada Kelompok A Ra Mutiara Sunnah Palembang Tahun 2016. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*.
- Wulandari, F., Muslihin, H. Y., & Nur, L. (2020). Penerapan Bermain Konstruksi Magic Sand Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 15(1), 63-72.
- Zanirahmabeti, Z., & Wasidi, W. (2020). Penerapan metode bermain konstruktif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dan kreativitas (Studi Pada Anak Kelompok B di TK Negeri 19 Bengkulu Selatan). *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10(2), 234-244.

- Damayanti, R., & Fatimah, A. (2017, December). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Lego Konstruktif*. In *Prosiding Seminar Nasional PG PAUD Untirta 2019* (pp. 193-204).
- Rahmandany, E. N., & Syamsiyati, R. N. (2020). *Implementasi Media Lego Konstruktif dalam Mengembangkan Motorik Halus pada Anak Kelompok B di RA Al Hilal 3 Pucangan Kartasura Tahun 2019/2020* (Doctoral dissertation, IAIN SURAKARTA).
- Alawiyah, T., & Parhaini, L. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dengan Bermain Lego Konstruktif Pada Anak Kelompok A PAUD Raudatul Jannah Desa Geggelang Kecamatan Gangga. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(2), 179-186.
- Merdiana, F. (2014). Implementasi bermain konstruktif dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial pada anak usia dini di kelompok B2 Taman Kanak-kanak Shandy Putra Telkom Kota Bengkulu. Disertasi tidak dipublikasikan). Universitas Bengkulu, Bengkulu.
- Feminin, K., & Pusari, R. W. (2016). Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus pada aud melalui kegiatan bermain konstruksi plastisin bentuk huruf kelompok b ra taqwal ilah semarang tahun ajaran 2015/2016. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).
- Setyaningsih, K., & Fitri, I. (2022). Pengaruh Media Playdough Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Amanah Sekayu Tahun 2021. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 239-246.
- Amputri, S. W. (2023). Pengaruh Bermain Konstruktif Dengan Media Clay Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Rahman Kota Makassar.
- Widiastita, N., & Anhusadar, L. (2020). Bermain Playdough dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Home Visit di Tengah Pandemi Covid-19. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 50-63.
- Yuniasih, D., & Watini, S. (2022). Penerapan Model ATIK dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Lego di RA AL Fikri Klari. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1651-1658.
- Sari, S. A., & Fauziyah, P. Y. (2022). Pengaruh permainan konstruktif dan percobaan sains terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2453-2461.

- Latifah, U., & Wathon, A. (2023). Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menggunting Pola Sederhana. *Sistim Informasi Manajemen*, 6(1), 47-72.
- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas alat peraga edukatif (APE) balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. *Alim*, 2(1), 1-30.
- Aristi, T. A., Purna, R. S., & Afriwardi, A. (2021). Pengaruh Pemberian Stimulasi Permainan Konstruktif Lego terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak Prasekolah Usia 5 Sampai 6 Tahun. *Menara Medika*, 3(2).
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.
- Oktavia, Y., & Wathon, A. (2021). Penerapan Kegiatan Melipat Kertas Origami Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B. *Sistim Informasi Manajemen*, 4(1), 159-180.
- Nihayati, N., Putri, D. A., & Budiarti, Y. (2022). Pendampingan Keterampilan Dalam Upaya Membangun Kreativitas Pada Anak-Anak Usia Dini Di Desa Ambarawa Pringsewu. *Jurnal Dedikasi untuk Negeri (JDN)*, 1(1).