

PENERAPAN MEMBUAT SLIME UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN

Tya Maeilani^{1*}, Ika Rachmayani², Abdul Kadir Jaelani³

^{1, 2, 3}PGPAUD FKIP Universitas Mataram

¹tymaeilani9@gmail.com, ²ikarachmayani.fkip@unram.co.id, ³Aqj_fkip@unram.ac.Id
*corresponding author**

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the application of slime making activities that can improve fine motor skills of children aged 4-5 years. The type of research is "Classroom Action Research" (CAR). The subjects used in this study were 7 children aged 4-5 years. The data collection method used observation and documentation, the data analysis method used qualitative descriptive. Based on the results that have been carried out, the application of making slime to improve fine motor skills of children aged 4-5 years has increased. This is evidenced by the results of observations of the application of making slime cycle I at the first meeting, the number of scores obtained was 17 and the second meeting the number of scores obtained was 23 with an average score of 5 and had a final percentage result of 62.5%. Cycle II at the first meeting obtained a score of 29, at the second meeting the number of scores obtained was 32 with an average score of 7.62 and had a final percentage result of 95.3%. The results of observations on improving the fine motor skills of children aged 4-5 years in the first cycle of children who received the Starting to Develop (MB) category were 4 children with a percentage of 57.14%, and children who received the Developing According to Expectations (BSH) category were 3 children with a percentage of 42.85%. In cycle II, there were 7 children who received the Very Well Developed (BSB) category with a percentage of 100%. Based on the results of this research, it was concluded that the learning activity of applying slime can improve the fine motor skills of children aged 4-5 years.

Keywords: *early childhood, making slime, fine motoric*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan kegiatan membuat slime yang dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Jenis penelitian "Penelitian Tindakan Kelas" (PTK). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 7 anak yang berusia 4-5 tahun. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, metode analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil pelaksanaan penerapan membuat slime untuk meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun mengalami peningkatan. Hal tersebut dibuktikan pada hasil observasi penerapan membuat slime siklus I memperoleh skor 40 dengan persentase yaitu 62,5% dan pada Siklus II memperoleh skor 61 dengan persentase yaitu 95,3%. Hasil observasi meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun pada siklus I anak yang memperoleh kategori Mulai Berkembang (MB) adalah 4 anak dengan presentase

57,14%, dan anak yang memperoleh kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah 3 anak dengan presentase 42,85%. Pada siklus II anak yang memperoleh kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 7 anak dengan presentase 100%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran penerapan membuat slime dapat meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci : *anak usia dini, membuat slime, motorik halus*

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya stimulus dan rangsangan yang dilakukan kepada anak yang baru lahir sampai dengan usia enam tahun, yang biasa kita sebut dengan sebutan "*Golden Age*". Pendidikan anak usia dini memberi rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, baik jasmani maupun rohani agar anak siap dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini berfungsi membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuklah perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Penyelenggaraan pendidikan ditanamkan sejak dini mulai dari hal yang mendasar

(Windriani dkk, 2021:98). Dalam hal ini peran orang tua, guru dan lingkungan sangatlah penting untuk membantu perkembangan anak, membentuk kepribadian atau kebiasaan yang dijadikan contoh oleh anak (Wulandari, 2022:1). Pendidikan merupakan bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaan. Melalui pendidikan dapat menstimulasi anak dengan berbagai cara sehingga anak dapat berkembang sesuai dengan tingkat usia anak.

Proses pembelajaran harus sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik anak, fisik motorik memiliki kompetensi dasar agar anak bisa melaksanakan aktifitas fisik secara terkoordinasi, karena perkembangan fisik motorik anak berkembang pesat dan melalui berbagai kegiatan atau aktivitas permainan yang dilakukan anak akan terlihat bagaimana perkembangan fisik motoriknya.

Perkembangan motorik terbagi menjadi dua bagian, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuh anak. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus yang banyak dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih, seperti memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menulis dan lain-lain (Febria Lismanto, 2017: 2).

Motorik halus adalah pembelajaran bagi anak prasekolah yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil serta koordinasi antara mata dengan tangan yang dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang dilakukan secara rutin dan terus menerus seperti menulis, meremas, menggambar, menyusun balok dan melipat kertas (Decaprio, 2013: 20).

Perkembangan motorik halus berhubungan dengan keterampilan anak dalam menggunakan tangannya. Perkembangan motorik halus sejak usia dini akan menjadi bekal bagi anak untuk terampil dalam mengkoordinasikan mata dan tangan,

misalnya dalam memegang benda benda sekitar dengan benar seperti, pensil, crayon, piring, gelas, sendok, garpu, dan menulis dengan rapi, terampil dalam menggunting, memotong, melipat, meremas, mewarnai, meronce dan mengambil benda benda kecil disekitarnya.

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat/media pembelajaran yang digunakan anak usia dini dalam bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain. Melalui permainan itulah akan terjadi proses stimulasi tumbuh kembang 6 aspek perkembangan anak (Nuraini, 2022). Media slime selain murah dan mudah didapat, bermain slime juga dapat meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak. Slime mungkin terlihat seperti gel, karena bentuknya lentur dan dapat dipisah-pisahkan, namun ini membuat aktivitas bermain anak semakin asik dan menarik. Slime dapat dibuat sendiri dengan mudah, karena tidak mengandung bahan yang berbahaya dan bahan-bahan yang digunakan dapat dijangkau dengan harga murah. Slime juga dikenal sebagai permainan anak yang membentuk pola pikir anak semakin kreatif terhadap seni. Hal yang terpenting

dalam kegiatan bermain slime adalah kegiatan ini akan memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat bereksplorasi dan melatih koordinasi tangan, jari jemari dan mata anak secara optimal.

Penerapan membuat slime untuk meningkatkan motorik halus anak masih jarang diterapkan di sekolah sehingga peneliti tertarik untuk menerapkan pembuatan slime. Menurut peneliti, slime dapat membantu anak dalam memfungsikan otot-otot kecil. Slime sangat cocok digunakan untuk anak usia dini, karena warna yang bervariasi sehingga anak lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran pembuatan slime.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada Juli 2023 peneliti menemukan permasalahan pada pembelajaran keterampilan motorik halus anak, yaitu belum tercapainya 75% koordinasi gerakan motorik halus dalam kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan, kurang terampil dalam memfungsikan otot-otot kecil seperti menggerakkan jari-jari dan kedua tangannya, anak juga kurang terampil

dalam mengkoordinasikan kecepatan tangan dan mata.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terfokus pada situasi kelas, atau disebut dengan "*Classroom Action Research*". Penelitian ini dilaksanakan di TK AL Banna Karang Pule, Kecamatan Sekarbela Kota Mataram. Subyek penelitian adalah siswa kelompok A usia 4-5 tahun yang berjumlah 7 anak yang terdiri dari 4 anak perempuan dan 3 anak laki-laki.

Rancangan pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dalam 4 tahap yaitu, tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi, refleksi, dan penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus.

Persentase Ketuntasan Penerapan Membuat Slime untuk Meningkatkan Motorik Halus

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditandai dengan meningkatnya penerapan membuat slime pada anak kelompok A. Penelitian ini dapat di katakan berhasil apabila anak mengalami peningkatan dalam penerapan membuat slime untuk meningkatkan

keterampilan motorik halus sebesar 80% atau dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan penerapan membuat slime dikatakan optimal jika dipenuhi minimal 80% berdasarkan kajian dokumen dan observasi.

Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Berikut rumus yang digunakan untuk mencari presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

Penilaian	Kriteria
90-100	BSB
70-89	BSH
50-69	MB
0-49	BB

P : Angka Persentase
 F :Skor keseluruhan yang diperoleh
 N :Number of cases (jumlah frekuensi / banyaknya anak)

(Sumber: Anas Sudijono, 2011:43)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di TK Al Banna dapat diketahui bagaimana Penerapan Membuat Slime Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik

Halus Anak Usia 4-5 Tahun. Peningkatan tersebut dapat terlihat dari adanya perbedaan mulai dari siklus I dan siklus II. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Hasil Siklus I

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran membuat slime pada siklus I menunjukkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.3. Data Hasil Observasi Penerapan Membuat Slime Pada Siklus I

No	Skor Penilaian		Jumlah
	P1	P2	
1.	2	3	5
2.	3	3	6
3.	2	3	5
4.	2	3	5
5.	2	3	5
6.	2	3	5
7.	2	2	4
8.	2	3	5
Total Skor	17	23	40
Rata-rata Skor	2,12	2,87	5
Persentase	26,5%	35,9%	62,5%
Kategori	Baik		

Berdasarkan tabel 4.3 di atas hasil data observasi yang dilakukan peneliti terhadap penerapan membuat slime skor yang diperoleh

yaitu 40 dan hasil persentase yaitu 62,5% dan dikategorikan “Baik”, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan. Untuk mendapatkan skor capaian indikator tersebut maka penerapan metode membuat slime harus terlaksana dengan sangat baik.

Adapun data hasil observasi motorik halus anak pada siklus I sebagai berikut :

Tabel 4.4. Data Hasil Observasi Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Pada Siklus I

No	Nilai rata-rata	Kriteria
1.	35,5	BSH
2.	33	BSH
3.	27,5	MB
4.	28	MB
5.	25,5	MB
6.	32,5	BSH
7.	29	MB
Anak dengan kategori MB adalah 4 : 57,14%		
Anak dengan kategori BSH adalah 3 : 42,85%		

Berdasarkan hasil analisis terkait dengan motorik halus anak usia 4-5 tahun yang dilaksanakan di TK Al Banna terdapat 7 peserta didik, dari ke 7 peserta didik yang memperoleh kategori Belum Berkembang (BB) adalah 0 anak, anak yang memperoleh kategori Masih Berkembang (MB) adalah 4 anak

dengan persentase 57,14%, dan anak yang memperoleh kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah 3 anak dengan persentase 42,85%. Pada penelitian ini belum mencapai indikator keberhasilan sehingga peneliti perlu melakukan tindakan siklus kedua.

Hasil Siklus II

Pada siklus II ini merupakan langkah pembelajaran yang dilaksanakan untuk memperbaiki siklus I yang belum berhasil. Seperti halnya siklus I, siklus II ini juga dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pada tahap-tahapnya tidak jauh berbeda dengan yang dilakukan pada tahap siklus I. Adapun hasil observasi penerapan membuat slime pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.5. Data Hasil Observasi Penerapan Membuat Slime Pada Siklus II

No	Skor Penilaian P1	P2	Jumlah
1.	3	4	7
2.	4	4	8
3.	4	4	8
4.	4	4	8
5.	4	4	8
6.	3	4	7
7.	3	4	7
8.	4	4	8
Total Skor	29	32	61
Rata-rata Skor	3,62	4	7,62
Persentase	45,31%	50%	95,3%
Kategori	Sangat Baik		

Berdasarkan tabel 4.5 di atas hasil data observasi yang dilakukan peneliti terhadap penerapan membuat slime pada pertemuan pertama pada siklus II, memperoleh jumlah skor yaitu 61 dengan persentase 95,3% dengan dikategorikan “sangat baik” sehingga sudah mencapai indikator keberhasilan dan penelitian dihentikan pada siklus II.

Adapun data hasil observasi motorik halus anak pada siklus II sebagai berikut :

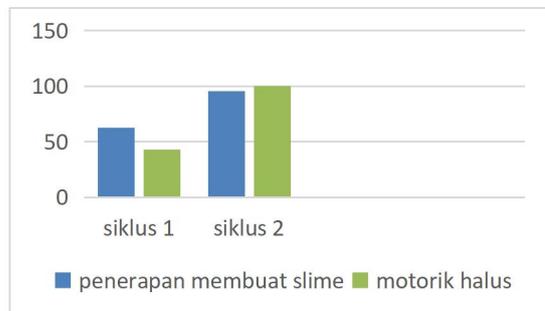
Tabel 4.6. Data Hasil Observasi Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Pada Siklus II

No	Nilai rata-rata	Kriteria
1.	53,5	BSB
2.	54	BSB
3.	53	BSB
4.	51	BSB
5.	50,5	BSB
6.	50,5	BSB
7.	54	BSB
Anak dengan kategori BSB adalah 7 = 100%		

Berdasarkan hasil analisis terkait dengan motorik halus anak usia 4-5 tahun yang dilaksanakan di TK Al Banna terdapat 7 peserta didik, dari ke 7 peserta didik yang memperoleh kategori Belum Berkembang (BB),

Mulai Berkembang (MB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah 0 anak, dan anak yang memperoleh kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 7 anak dengan presentase 100%. Dari hasil tersebut pada siklus II mendapatkan peningkatan dan disimpulkan bahwa penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

Berikut grafik hasil perbandingan siklus I dan siklus II terhadap penerapan membuat slime untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun sebagai berikut :



Gambar 2 Analisis Data Penerapan Membuat Slime Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun

D. PEMBAHASAN

Slime menjadi salah satu permainan yang banyak disukai anak-anak karena berbentuk kenyal dan menggemaskan dengan berbagai macam variasi warna yang cerah dan berwarna warni. Bagi anak-anak bermain slime merupakan

suatu aktivitas yang menyenangkan, bermain slime membantu anak belajar sambil bermain, bermain slime juga baik untuk melatih perkembangan psikologis dan motorik bagi anak-anak. Gerakan dalam bermain slime seperti meremas, menarik adonan, meregang, menggenggam merupakan rangsangan yang akan membuat neuron-neuron berfungsi secara optimal sehingga berguna untuk perkembangan sensori anak. Gerakan tersebut terjadi dibawah kontrol otak secara berkesinambungan dan akan diterima oleh otak untuk dapat diolah informasi yang diterimanya melalui jaringan saraf (Suyadi, 2014).

Hasil pelaksanaan penelitian pada penerapan membuat slime untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun yang dilaksanakan pada anak kelompok A di TK Al Banna pada setiap siklusnya dapat terlaksana dengan baik dan hal tersebut dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Penerapan pembelajaran membuat slime pada siklus I dan II memiliki langkah-langkah yang dikategorikan cukup terlaksana yakni membagikan alat dan bahan yang

akan digunakan untuk membuat slime, kegiatan mengaduk slime, kegiatan pencampuran warna pada slime, kegiatan tanya jawab untuk mengingat kembali proses membuat slime yang dilakukan anak.

Hasil penerapan membuat slime pada siklus I memperoleh skor yaitu 40 dengan persentase yaitu 62,5% dan dikategorikan "Baik", tetapi belum mencapai indikator keberhasilan. Hasil penerapan membuat slime pada siklus II memperoleh skor yaitu 61 dengan persentase yaitu 95,3% dengan dikategorikan "sangat baik" sehingga sudah mencapai indikator keberhasilan dan penelitian dihentikan pada siklus II.

Hasil penelitian meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun pada siklus I yang dilaksanakan di TK Al Banna terdapat 7 peserta didik, anak yang memperoleh MB= 4 anak dengan persentase 57,14%, dan anak yang memperoleh BSH= 3 anak dengan persentase 42,85%, dan 0 anak untuk kategori BSB. Adapun hasil pada siklus II yaitu memperoleh kategori BB, MB dan BSH = 0 anak, dan anak yang memperoleh BSB= 7 anak dengan persentase 100%. Dari hasil tersebut pada siklus II

mendapatkan peningkatan dan disimpulkan bahwa penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 80% sehingga penelitian dihentikan pada siklus II dengan 4 kali pertemuan. Kegiatan yang dilakukan pada siklus II ini merupakan kegiatan yang lebih baik jika dibandingkan dengan pertemuan di siklus I.

Keberhasilan pada penelitian ini, sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (FeriYanti, Dede :2017) “Keterkaitan Bermain Slime Dengan Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun”, Siklus satu dan Siklus dua bisa dijabarkan keberhasilan menggunakan media permainan Slime untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak, terjadi peningkatan yang sangat bagus. Dapat dilihat pada aspek meremas Slime melalui permainan Slime pada Siklus I memperoleh kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 4 orang dengan persentase 26,67% meningkat pada Siklus II dengan jumlah 13 anak dengan persentase 86,67%. Peningkatan persentase kemampuan anak merobek Slime melalui permainan Slime menunjukkan bahwa perbaikan

yang telah dilakukan terhadap kelemahan yang ditemukan pada Siklus I telah mencapai peningkatan yang diharapkan.

Penelitian yang dilakukan (Rahkhamayani, Reni dan Saridewi :2019), “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Slime di Taman Kanak-Kanak M. Nur Ikhlas” menyatakan hasil penelitian melalui permainan Slime bisa meningkatkan kemampuan motorik halus anak di TK M. Nur Ikhlas Kecamatan Padang Timur. Permainan Slime, anak dapat meremas Slime dengan baik, anak dapat membentuk Slime, anak dapat mencetak Slime dan anak mampu membentuk Slime dengan berbagai bentuk sesuai dengan keinginan anak-anak agar meningkatnya kemampuan motorik halus anak. Meningkatkan kemampuan motorik halus anak dalam permainan Slime dengan membentuk dapat membuat anak semakin kreatif di dalam belajar. Hasil penelitian adanya peningkatan Siklus I yang diperoleh, terdapat peningkatan kemampuan motorik halus anak meskipun belum maksimal. Pada Siklus II peneliti melakukan perbaikan, sehingga mendapatkan hasil yang maksimal

dan mencapai Kriteria Ketentuan Minimal. Hal ini membuktikan bahwa permainan Slime, dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di TK M. Nur Ikhlas Padang Timur.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dipaparkan diketahui bahwa penerapan membuat slime untuk meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun mengalami peningkatan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil persentase penerapan membuat slime pada siklus I memperoleh skor 40 dengan persentase yaitu 62,5% dan pada Siklus II memperoleh skor 61 dengan persentase yaitu 95,3%. Pada hasil observasi meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun pada siklus I anak yang memperoleh MB= 4 anak dengan presentase 57,14%, dan anak yang memperoleh BSH= 3 anak dengan presentase 42,85%. Pada siklus II anak yang memperoleh BSB= 7 anak dengan presentase 100%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran penerapan membuat

slime dapat meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianty, Asri dkk. (2018). Pengaruh Bermain Slime Terhadap Keterampilan Motorik Halus pada Siswa Tk B Di Tk As - Syiraj Kota Bandung. Bandung. Universitas Islam Bandung*
- Arikunto, Suharsimi. (2010). Prosedur Penelitian: Sebuah Pendekatan Praktik. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.*
- A. Sudijono, Anas. 2013. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Bandung: Alfa Beta*
- Astini, B. N., Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2017). Identifikasi Pemafaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. Mataram. Universitas Mataram*
- Decaprio, R. (2013). Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah. Jogjakarta: DivaPress.*
- Feriyanti, Dede. (2017). Keterkaitan Bermain Slime Dengan Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun. Jakarta. Universitas Negeri Jakarta*
- Hurlock, Elizabeth. B. (1978). Perkembangan Anak: Erlangga.*
- HS, A. K., & Setiawati, D. (2021). BELAJAR MEMBUAT SLIME BERSAMA ANAK-ANAK DALAM MENGISI KEGIATAN*

- BELAJAR DARING DI DESA KIRINGAN, BOYOLALI. *JURNAL EKONOMI, SOSIAL & HUMANIORA*, 2(09), 31-35.
- Kholbu, M. R. ., Astawa, I. M. S. ., Nurhasanah, & Rachmayani, I. . (2023). Penggunaan Media Plastisin Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 . *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 117–122. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i2.3038>
- Lismanto, Febria (2017). *Gambaran Motorik Kasar Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar Provinsi Riau. Jurnal Pesona Dasar*. Vol. 5 No. 2
- Maghfiroh, Shofia dan Dadan Suryana.(2021).*Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini.Padang.Universitas Negeri Padang*
- Marni, Kristina, A., & Setiawati, D. (2021). Belajar Membuat SLime Bersama Anak-Anak Dalam Mengisi Kegiatan Belajar Daring Di Desa Kiringan, Boyolali. *Jurnal Ekonomi, SOsial & Humaniora*, 31-25.
- Nuraini., Jaelani, A. K., Suarta, I. N., & Astini, B. N. (2023). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Bahasa Anak.*Journal of Classroom Action Research*,5(1), 33-40
- Rahkhamayani, Reni dan Saridewi.(2019). *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Slime di Taman Kanak-Kanak M. Nur Ikhlas. Universitas Negeri Padang*
- Rahmawati, R., Habibi, M. M., & Rachmayani, I. (2022). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Bermain Bubur Kertas Pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB Mentari Gomong Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1385–1391. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.768>
- Sandra,K. (2014). *Manfaat Bermain Slime dalam Terapi Bermain*. Jakarta : Alfabeta.
- Sanenek, Asni Karlina dkk. (2023). Analisis Pengembangan Kemampuan Motorik Halus pada Anak Usia Dini.Universitas Negeri Padang
- Suggate, S., Stoeger, H., & Pufke, E. (2016). Relations between Playing Activities and Fine Motor Development. *Early Child Development and Care*, 4430(April), 0–14. <https://doi.org/10.1080/03004430.2016.1167047>
- Suyadi. (2014). *Teori pembelajaran anak usia dini dalam kajian neurosains*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sutri, W., & Zulminiati, Z. (2020). Teknik Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di Sentra Persiapan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2904–2912.

<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/790>

Windriani, B. N., Jaelani, A. K., & Darmiyani, D. (2021). Hubungan Gaya Belajar Dengan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN 5 Gunung Rajak Pelajaran Tahun 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 3(2), Pendidikan 98–104.
<http://jipi.unram.ac.id/index.php/jipi/article/view/168>

Wulandari, R. R, Gunayasa, I. B. K, & Jaelani, A. K (2021). Pengaruh Metode Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R) Terhadap Keterampilan Membaca Kritis Siswa Kelas IV SDN Gugus IV Praya. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6 (4),582–587.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.284>