

EFEKTIVITAS PENDAMPINGAN PENGGUNAAN MEDIA PLASTISIN BERBASIS SAINS DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 4–5 TAHUN DI KOBER JAWASAKE

Maria Yuliana Kua¹⁾, Marsiana Julu Lili²⁾, Ermelinda Eno Do³⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan IPA, STKP Citra Bakti

^{2,3)}Program Studi PG-PAUD, STKP Citra Bakti

¹⁾yulianakua03@gmail.com, ²⁾ arsinlily@gmail.com, ³⁾ lindaeno864@gmail.com

Abstrak

Kreativitas merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang perlu dikembangkan melalui pembelajaran sains yang sesuai dengan karakteristik anak, salah satunya melalui kegiatan bermain dan eksplorasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pendampingan penggunaan media plastisin berbasis sains dalam meningkatkan kreativitas anak usia 4–5 tahun di Kober Jawasake. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian adalah anak usia 4–5 tahun, sedangkan informan penelitian adalah guru kelas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi selama kegiatan pendampingan berlangsung. Penilaian kreativitas anak didasarkan pada kemampuan anak dalam menirukan bentuk yang dicontohkan oleh guru serta kemampuan mengembangkan ide secara mandiri melalui aktivitas eksplorasi sains sederhana menggunakan media plastisin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendampingan penggunaan media plastisin berbasis sains efektif dalam meningkatkan kreativitas anak. Anak menjadi lebih antusias, aktif, dan percaya diri dalam mengekspresikan ide serta menghasilkan karya yang lebih beragam. Dari sembilan anak yang dinilai, lima anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), dua anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan dua anak Mulai Berkembang (MB). Temuan ini menunjukkan bahwa media plastisin berbasis sains merupakan media pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain yang bermakna dan eksploratif.

Abstract

Creativity is an essential aspect of early childhood development that needs to be fostered through science learning activities that are appropriate to children's characteristics, particularly through play and exploration. This study aims to examine the effectiveness of mentoring the use of science-based plasticine media in improving the creativity of children aged 4–5 years at Kober Jawasake. This research employed a qualitative method with a descriptive approach. The research subjects were children aged 4–5 years, while the research informants were classroom teachers. Data were collected through observation and documentation during the mentoring activities. Children's creativity was assessed based on their ability to imitate shapes demonstrated by the teacher and to independently develop ideas through simple science exploration activities using plasticine media. The results indicate that mentoring the use of science-based plasticine media effectively enhances children's creativity. Children became more enthusiastic, active, and confident in expressing ideas and producing more diverse creations. Of the nine children assessed, five were categorized as Developing Very Well, two as Developing as Expected, and two as Beginning to Develop. These findings demonstrate that science-based plasticine media is an effective learning tool for stimulating creativity in early childhood through meaningful and exploratory play-based learning.

Sejarah Artikel

Diterima: 15-01-2026

Direview: 27-01-2026

Disetujui: 31-01-2026

Kata Kunci

anak usia dini;
kreativitas anak;
media plastisin;
pembelajaran
berbasis bermain;
pembelajaran sains

Article History

Received: 15-01-2026

Reviewed: 27-01-2026

Published: 31-01-2026

Key Words

early childhood
education; play-based
learning; plasticine
media; science
learning; student
creativity

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap pendidikan yang sangat penting karena menjadi fondasi bagi perkembangan anak pada jenjang selanjutnya. Pada fase ini, anak berada pada masa keemasan (*golden age*) yang ditandai dengan pesatnya perkembangan aspek kognitif, sosial-emosional, motorik, dan kreativitas. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi yang tepat melalui kegiatan pembelajaran yang terencana dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini agar seluruh aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal (Retnaningsih & Khairiyah, 2022).

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini karena berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengekspresikan ide, imajinasi, dan gagasan secara orisinal. Pengembangan kreativitas tidak hanya menekankan pada hasil akhir karya yang dihasilkan anak, tetapi lebih pada proses berpikir, keberanian mencoba hal baru, serta kemampuan anak dalam memecahkan masalah sederhana sesuai dengan tahap perkembangannya (Kartini & Sujarwo, 2014).

Proses pembelajaran pada anak usia dini idealnya dirancang dengan pendekatan bermain sambil belajar karena bermain merupakan aktivitas utama anak dalam memahami lingkungan sekitarnya. Melalui bermain, anak dapat mengeksplorasi lingkungan, mengembangkan imajinasi, serta membangun pengetahuan secara alami dan menyenangkan. Pembelajaran yang berbasis bermain juga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Gray, 2013).

Pembelajaran sains pada anak usia dini tidak berorientasi pada penguasaan konsep-konsep abstrak, melainkan pada kegiatan eksplorasi sederhana yang melibatkan pengamatan, percobaan, dan pengalaman langsung. Aktivitas sains yang dikemas melalui kegiatan bermain memungkinkan anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kreatif, serta keterampilan dasar dalam memahami fenomena di lingkungan sekitarnya (Hasanah et al., 2021).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media plastisin atau playdough dalam pembelajaran anak usia dini memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas anak. Media plastisin memiliki karakteristik yang lentur, mudah dibentuk, dan aman digunakan oleh anak, sehingga memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan ide dan imajinasinya secara bebas melalui aktivitas membentuk dan berkreasi (Nurlina & Omalyah, 2024).

Selain itu, pembelajaran berbasis bermain juga terbukti efektif dalam mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini. Melalui aktivitas bermain yang terarah dan bermakna, anak mampu menghasilkan ide yang lebih beragam, menunjukkan antusiasme yang tinggi, serta terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan dan pengalaman belajarnya (Bubíková-Moan et al., 2019).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada penggunaan plastisin untuk meningkatkan motorik halus atau kreativitas secara umum. Kajian yang secara khusus mengintegrasikan penggunaan media plastisin dengan pembelajaran sains melalui kegiatan pendampingan guru masih relatif terbatas, terutama dalam konteks pendidikan anak usia dini di lingkungan lokal (Sartika & Cahyo, 2023).

Kebaruan ilmiah dalam penelitian ini terletak pada penerapan pendampingan penggunaan media plastisin berbasis sains sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Pendampingan tidak hanya berfungsi sebagai pemberian contoh, tetapi juga sebagai proses fasilitasi yang mendorong anak untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan mengembangkan ide secara mandiri melalui aktivitas sains sederhana yang dikemas dalam bentuk bermain (Lee et al., 2022).

Berdasarkan hasil pengamatan awal di Kober Jawasake, kreativitas anak usia 4–5 tahun belum berkembang secara optimal. Anak masih cenderung bergantung pada contoh dari guru, menghasilkan karya yang kurang variatif, serta kurang berani mengekspresikan ide secara mandiri. Kondisi ini disebabkan oleh pembelajaran sains yang masih bersifat monoton dan terbatasnya pemanfaatan media bermain yang kreatif dan eksploratif (Alvin Ma'viah, 2021).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pendampingan penggunaan media plastisin berbasis sains dalam meningkatkan kreativitas anak usia 4–5 tahun di Kober Jawasake, khususnya dalam kemampuan menirukan bentuk, mengembangkan ide secara mandiri, serta mengekspresikan kreativitas melalui kegiatan bermain yang bermakna (Sutapa et al., 2021).

METODE PENELITIAN

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam

proses pendampingan penggunaan media plastisin berbasis sains serta perkembangan kreativitas anak usia 4–5 tahun selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pendekatan deskriptif memungkinkan peneliti memahami fenomena secara alamiah berdasarkan kondisi nyata di lapangan.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Kober Jawasake pada bulan Oktober 2025. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa Kober Jawasake merupakan satuan pendidikan anak usia dini yang terbuka terhadap penerapan pembelajaran berbasis bermain dan sains serta memiliki peserta didik yang sesuai dengan karakteristik subjek penelitian.

3. Subjek dan Informan Penelitian

Subjek penelitian adalah anak usia 4–5 tahun yang mengikuti kegiatan pembelajaran di Kober Jawasake dengan jumlah sembilan orang anak. Anak-anak tersebut menjadi fokus utama dalam pengamatan untuk melihat perkembangan kreativitas selama pendampingan penggunaan media plastisin berbasis sains. Informan penelitian adalah guru kelas yang berperan sebagai fasilitator kegiatan pembelajaran serta sebagai sumber informasi terkait proses pendampingan dan perkembangan kreativitas anak.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan pendampingan penggunaan media plastisin berbasis sains dengan mengamati keterlibatan anak dalam aktivitas bermain, kemampuan menirukan bentuk yang dicontohkan oleh guru, serta kemampuan anak dalam mengembangkan ide secara mandiri. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, catatan lapangan, hasil karya anak, dan dokumen pembelajaran yang relevan.

5. Instrumen dan Indikator Penelitian

Instrumen penelitian berupa lembar observasi kreativitas anak yang disusun berdasarkan indikator kemampuan anak dalam menirukan bentuk, mengembangkan ide, serta mengekspresikan kreativitas melalui kegiatan bermain plastisin. Penilaian kreativitas anak mengacu pada kategori perkembangan anak usia dini, yaitu Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Indikator penilaian kreativitas anak disajikan pada Tabel 1.

6. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian diawali dengan tahap persiapan, meliputi perencanaan kegiatan pembelajaran sains berbasis bermain menggunakan media plastisin serta penyusunan instrumen observasi. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui pendampingan penggunaan media plastisin, di mana guru memberikan contoh bentuk sebagai stimulus awal, kemudian anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan ide secara mandiri melalui aktivitas sains sederhana. Tahap akhir penelitian adalah penilaian kreativitas anak melalui observasi langsung dan pengumpulan dokumentasi hasil karya anak.

Tabel 1. Indikator Penilaian Kreativitas Anak

Aspek Penilaian	Indikator
Menirukan bentuk	Anak mampu menirukan bentuk sesuai contoh yang diberikan oleh guru
Mengembangkan ide	Anak mampu mengembangkan dan memvariasikan bentuk secara mandiri sesuai imajinasi
Ekspresi kreativitas	Anak menunjukkan keberanian, kepercayaan diri, dan antusiasme saat berkarya
Kategori penilaian	MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik)

7. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan cara mengorganisasikan data hasil observasi dan dokumentasi, kemudian mendeskripsikan perkembangan kreativitas anak berdasarkan kategori MB, BSH, dan BSB. Data dianalisis untuk melihat kecenderungan perkembangan kreativitas anak setelah mengikuti pendampingan penggunaan media plastisin berbasis sains, dan hasil analisis disajikan dalam bentuk uraian naratif serta tabel pendukung.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian diperoleh melalui observasi langsung selama pelaksanaan pendampingan penggunaan media plastisin berbasis sains pada anak usia 4–5 tahun di Kober Jawasake. Observasi dilakukan untuk melihat perkembangan kreativitas anak berdasarkan kemampuan menirukan bentuk, mengembangkan ide secara mandiri, serta mengekspresikan kreativitas melalui aktivitas bermain plastisin. Selama kegiatan berlangsung, anak menunjukkan tingkat keterlibatan dan respons yang beragam.

Secara umum, hasil observasi menunjukkan bahwa pendampingan penggunaan media plastisin berbasis sains memberikan dampak positif terhadap kreativitas anak. Anak terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Sebagian besar anak mampu mengikuti arahan guru dengan baik serta menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menghasilkan karya plastisin yang lebih variatif.

Berdasarkan hasil penilaian kreativitas anak, diperoleh sebaran kategori perkembangan sebagaimana disajikan pada Tabel 2. Berdasarkan Tabel 2, dari sembilan anak yang dinilai, lima anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), dua anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan dua anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Anak yang berada pada kategori BSB menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam menirukan bentuk yang dicontohkan oleh guru, mengembangkan ide secara mandiri, serta mengekspresikan kreativitas dengan percaya diri dan antusias.

Tabel 2. Hasil Penilaian Kreativitas Anak Usia 4–5 Tahun

No	Kode Nama Anak	Kategori	Keterangan Singkat
1	FY	BSB	Mampu menirukan bentuk dan mengembangkan ide secara mandiri
2	KG	BSB	Mampu menirukan bentuk dengan baik dan mulai mengembangkan variasi
3	AS	BSB	Menghasilkan berbagai bentuk kreatif secara mandiri
4	QN	MB	Masih membutuhkan bantuan dalam mengembangkan ide
5	AK	MB	Karya masih sederhana dan bergantung pada contoh
6	AI	BSH	Mulai mengembangkan ide dengan arahan ringan
7	BI	BSB	Sangat kreatif dan percaya diri dalam berkarya
8	MS	BSH	Fokus dan antusias, variasi karya masih terbatas
9	NT	BSB	Menghasilkan karya beragam dan kreatif

Keterangan:

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Anak-anak yang berada pada kategori BSH telah mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan mulai mengembangkan ide secara mandiri, meskipun variasi

bentuk yang dihasilkan masih terbatas dan memerlukan arahan ringan dari guru. Sementara itu, anak yang berada pada kategori MB masih membutuhkan pendampingan yang lebih intensif karena belum sepenuhnya mampu mengembangkan ide secara mandiri dan cenderung menghasilkan karya yang sederhana.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa selama kegiatan pendampingan berlangsung, anak menjadi lebih berani mencoba berbagai bentuk baru, lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide, serta menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap aktivitas bermain plastisin berbasis sains. Hal ini menandakan bahwa penggunaan media plastisin berbasis sains mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung perkembangan kreativitas anak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pendampingan penggunaan media plastisin berbasis sains berkontribusi positif terhadap perkembangan kreativitas anak usia 4–5 tahun di Kober Jawasake, baik dari aspek kemampuan menirukan bentuk, mengembangkan ide, maupun mengekspresikan kreativitas melalui kegiatan bermain yang bermakna.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendampingan penggunaan media plastisin berbasis sains mampu menciptakan pengalaman belajar yang aman dan mendukung eksplorasi anak. Media plastisin yang digunakan memiliki karakteristik lentur dan aman, sehingga memungkinkan anak untuk bereksperimen secara bebas tanpa rasa takut. Kondisi ini penting dalam pembelajaran sains anak usia dini karena anak dapat melakukan eksplorasi bentuk dan tekstur sebagai bagian dari pengalaman belajar yang bermakna (Erbas et al., 2017).

Pendampingan yang dilakukan guru selama kegiatan pembelajaran berperan penting dalam mengarahkan anak untuk terlibat aktif tanpa mengurangi kebebasan berekspresi. Guru memberikan stimulus awal berupa contoh, kemudian memberi ruang bagi anak untuk mengembangkan ide sendiri. Pola pendampingan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pada pemberian stimulasi sesuai kebutuhan perkembangan anak (Halimah et al., 2021).

Peningkatan kreativitas anak yang ditunjukkan melalui kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencerminkan bahwa media plastisin efektif sebagai sarana pembelajaran berbasis bermain dan sains. Aktivitas membentuk

plastisin mendorong anak untuk berpikir divergen, menciptakan variasi bentuk, serta mengekspresikan ide secara mandiri, yang merupakan indikator penting dalam pengembangan kreativitas (Nurlina & Omalyah, 2024).

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media plastisin memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan motorik halus anak. Aktivitas menekan, menggulung, dan membentuk plastisin melatih koordinasi mata dan tangan, yang secara tidak langsung mendukung kemampuan anak dalam menghasilkan karya yang lebih kompleks dan kreatif (Rahayu, 2025).

Anak yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) menunjukkan kemampuan untuk mengembangkan ide secara mandiri dan menghasilkan karya yang beragam. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain plastisin mampu memfasilitasi anak untuk menuangkan gagasan secara konkret melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna (Setiawati, 2022).

Sementara itu, anak yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) telah menunjukkan perkembangan kreativitas yang positif, meskipun masih memerlukan arahan ringan dari guru. Temuan ini mengindikasikan bahwa setiap anak memiliki kecepatan perkembangan yang berbeda dan membutuhkan tingkat pendampingan yang disesuaikan dengan kemampuannya (Sholikhah, 2025).

Anak-anak yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) masih menunjukkan keterbatasan dalam mengembangkan ide secara mandiri. Namun demikian, keterlibatan anak dalam aktivitas bermain plastisin tetap memberikan pengalaman belajar yang berharga dan menjadi dasar bagi perkembangan kreativitas selanjutnya apabila diberikan pendampingan secara berkelanjutan (Siwi, 2023).

Pembelajaran sains berbasis bermain melalui media plastisin juga membantu anak untuk belajar secara aktif dan kontekstual. Anak tidak hanya mengikuti instruksi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses eksplorasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini (Sitorus, 2025).

Selain aspek kreativitas, kegiatan bermain plastisin memberikan dampak positif terhadap perkembangan emosional anak. Anak terlihat lebih percaya diri, berani mencoba, dan menikmati proses belajar tanpa tekanan. Kondisi emosional yang positif ini sangat penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran pada anak usia dini (Susanti & Trianingsih, 2017).

Penilaian kreativitas anak yang dilakukan melalui observasi langsung selama kegiatan berlangsung memberikan gambaran autentik tentang kemampuan anak. Pendekatan penilaian seperti ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini yang menekankan pada proses, bukan semata-mata hasil akhir karya (Lutnæs, 2018).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pendampingan penggunaan media plastisin berbasis sains merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia 4–5 tahun. Melalui kegiatan bermain yang terarah dan pendampingan yang tepat, anak mampu mengembangkan ide, mengekspresikan kreativitas, serta memperoleh pengalaman belajar sains yang menyenangkan dan bermakna (Windyariani & Nurhasanah, 2024).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan tujuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pendampingan penggunaan media plastisin berbasis sains efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia 4–5 tahun di Kober Jawasake. Pendampingan yang dilakukan guru mampu memfasilitasi anak untuk menirukan bentuk, mengembangkan ide secara mandiri, serta mengekspresikan kreativitas melalui kegiatan bermain yang bermakna. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi pembelajaran sains dengan media plastisin tidak hanya mendukung proses eksplorasi anak, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, kepercayaan diri, dan keberanian anak dalam berkarya. Dengan demikian, media plastisin berbasis sains dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini.

Saran

Berdasarkan hasil dan simpulan penelitian, disarankan agar guru pendidikan anak usia dini memanfaatkan media plastisin berbasis sains secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran untuk menstimulasi kreativitas anak. Guru juga diharapkan dapat mengembangkan variasi kegiatan eksplorasi sains sederhana agar anak memiliki lebih banyak kesempatan untuk bereksperimen dan mengembangkan ide. Selain itu, pendampingan perlu disesuaikan dengan kemampuan masing-masing anak, khususnya bagi anak yang masih berada pada tahap Mulai Berkembang agar perkembangan kreativitasnya dapat lebih optimal. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan

jumlah subjek yang lebih besar, menggunakan pendekatan atau metode yang berbeda, serta mengkaji pengaruh media plastisin terhadap aspek perkembangan lain, seperti kemampuan kognitif dan sosial-emosional, sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ma'viah, A. (2021). Metode eksperimen dalam pembelajaran sains untuk anak usia dini. *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam dan Sains*, 3, 97–101. <https://sunankalijaga.org/prosiding/index.php/kiiis/article/view/715>
- Bubíková-Moan, J., Næss Haug, K., & Næss, T. (2019). Play-based learning in early childhood education: A systematic review. *International Journal of Early Years Education*, 27(4), 345–360. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2019.1678717>
- Erbas, Z., Karatepe, A., & Soylak, M. (2017). Heavy metal content of play dough, face paint and finger paint sold in Turkey. *Talanta*, 170, 214–221. <https://doi.org/10.1016/j.talanta.2017.04.025>
- Gray, P. (2013). Defining play. *Scholarpedia*, 7(8), Article 30578. <http://www.scholarpedia.org/article/Play>
- Halimah, M., Sahitumbi, M., & Nurlina, N. (2021). Penggunaan alat permainan edukatif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial*, 3(2), 113–128. <https://doi.org/10.51454/jimsh.v3i2.138>
- Hasanah, A., Hikmayani, A. S., & Nurjanah, N. (2021). Penerapan pendekatan STEAM dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 275–281. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v5i02.3625>
- Kartini, K., & Sujarwo, S. (2014). Penggunaan media pembelajaran plastisin untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 199–208. <https://doi.org/10.21831/jppm.v1i2.2684>
- Lee, J. Y., Radzi, N. M. M., & Mamat, N. (2022). Learning through play in early childhood education: A systematic review. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 11(4), 1200–1215. <https://www.researchgate.net/publication/366828768>
- Lutnæs, E. (2018). Creativity in assessment rubrics. In *Proceedings of the Design Society*. <https://www.designsociety.org/publication/40842>
- Nurlina, N., & Omalyah, O. (2024). Inovasi pembelajaran dengan bermain plastisin untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Penelitian Tindakan*, 2(1), 31–42.
- Rahayu, R. R. (2025). Penggunaan media plastisin terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Tarim*, 3(1), 45–54.

- Retnaningsih, L. E., & Khairiyah, U. (2022). Kurikulum Merdeka pada pendidikan anak usia dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 8(2), 143–158. <https://doi.org/10.29062/seling.v8i2.1030>
- Sartika, R., & Cahyo, E. D. (2023). Penggunaan media plastisin untuk mengembangkan kreativitas anak usia 4–5 tahun. *Journal of Early Childhood Studies*, 1(1), 35–41.
- Setiawati, E. (2022). The effect of playdough games on children's creativity. *Jurnal Gagasan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 89–97.
- Sholikhah, M. (2025). Analisis pengaruh bermain playdough terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Surya Edukasi*, 4(1), 22–30.
- Siwi, R. P. Y. (2023). The influence of playdough media on fine motor development in early childhood. *Journal of Global Research in Public Health*, 8(2), 112–118.
- Sitorus, R. W. (2025). The role of play-based learning in early childhood education. *Education and Learning Journal*, 7(1), 15–25.
- Susanti, M. M., & Trianingsih, Y. (2017). Efektivitas terapi bermain play dough dan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini. *The Shine Cahaya Dunia Ners*, 2(2), 56–64.
- Sutapa, P., Pratama, K. W., Rosly, M. M., Ali, S. K. S., & Karakauki, M. (2021). Improving motor skills in early childhood through goal-oriented play activity. *Children*, 8(11), Article 994. <https://doi.org/10.3390/children8110994>
- Windyariani, S., & Nurhasanah, L. (2024). Performance assessment rubric for creative thinking skills in early childhood education. *Journal of Innovation in Science Education*, 13(1), 1–10.