



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 1640-1650

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Permainan Edukatif Ular Tangga “Eduta” Untuk Menstimulasi Aktivitas Gerak Anak Usia 5-6 Tahun

Elisa Maryamah^{1✉}, Pramono², dan Munaisra Tri Tirtaningsih³

Universitas Negeri Malang

Email: elisamaryamah24@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Permainan ular tangga adalah permainan papan dibagi dalam beberapa kotak-kotak dan di kotak berisi gambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan ke kotak-kotak lainnya dengan menggunakan angka bola untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui kemampuan aktivitas gerak anak melalui permainan edukatif dan kelayakan permainan edukatif ular tangga “eduta”. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) oleh sintesis dari beberapa model penelitian pengembangan yang telah teruji, yaitu Model dari Ploom (2007), Model Kemp (2004), Model Hanafin and Pack (1998) dan model Borg and Gall (1989, p.624) langkah-langkah pengembangan yang digunakan antara lain: 1) Tahap analisis kebutuhan; 2) Tahap model aspirasional yang diinginkan bagi pendidik pendidikan anak usia dini; 3) mengembangkan model awal atau hipotetis; 4) melakukan pengujian ahli terhadap prototipe ini; 5) melakukan pengujian skala kecil terhadap model penggunaan pengujian, dan 6) melakukan uji coba lapangan. Data yang diperoleh dari para ahli antara lain ahli permainan, ahli motorik, dan ahli pengguna (guru). Instrument yang digunakan pada metode penelitian ini berupa kuesioner/angket dan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari validasi para ahli adalah sebagai berikut: (1) 93,725% dinyatakan oleh ahli motorik bahwa permainan edukatif ular tangga sangat valid, efisien, aman, dan menarik untuk digunakan, (2) 89,805% dinyatakan oleh ahli permainan bahwa permainan edukatif ular tangga sangat valid, efisien, aman, dan menarik, (3) 77,75% dinyatakan oleh ahli pengguna bahwa permainan edukatif ular tangga sangat valid, efisien, aman, dan menarik. Pada Uji kelompok kecil, diperoleh data: (1) 98,3% permainan edukatif ular tangga ini aman untuk anak usia 5-6 tahun, dan pada uji kelompok besar, diperoleh data: (2) 97,8% permainan edukatif ular tangga ini sangat layak digunakan untuk anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: *Motorik, Anak Usia 5-6 Tahun, Permainan Ular Tangga*

Abstract

Snakes and ladders game is a board game divided into several boxes and in the box contains a picture of a number of ladders and snakes that connect to other boxes using ball numbers to determine how many steps the pieces must take. The purpose of the study was to determine the ability of children's motor activity through educational games and the feasibility of the educational game snakes and ladders "eduta". This study uses the Research and Development (R&D) method by synthesizing several proven research and development models, namely the Ploom Model (2007), the Kemp Model (2004), the Hanafin and Pack Model (1998) and the Borg and Gall model (1989, p.624) the development steps used include: 1) Needs analysis stage; 2) The desired aspirational model stage for early childhood education educators; 3) developing an initial or hypothetical model; 4) conducting expert testing of this prototype; 5) conducting small-scale testing of the test usage model, and 6) conducting field trials. Data obtained from experts include game experts, motor experts, and user experts (teachers). The instruments used in this research method are questionnaires and observation sheets. The data analysis techniques used are qualitative and quantitative analysis. The results of expert validation are as follows: (1) 93.725% stated by motor experts that the educational game of snakes and ladders is very valid, efficient, safe, and interesting to use, (2) 89.805% stated by game experts that the educational game of snakes and ladders is very valid, efficient, safe, and interesting, (3) 77.75% stated by user experts that the educational game of snakes and ladders is very valid, efficient, safe, and interesting. In the small group test, the following data were obtained: (1) 98.3% this educational game of snakes and ladders is safe for children aged 5-6 years, and in the large group test, the following data were obtained: (2) 97.8% this educational game of snakes and ladders is very suitable for use for children aged 5-6 years.

Keyword: *Motorcycles, Children Aged 5-6 Years, Snakes and Ladders Game*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan masa golden age atau masa dimana anak dapat menentukan karakter dan kepribadian anak serta anak memiliki potensi yang masih harus dikembangkan (Rahmania, 2022). Menurut UU Sisdiknas (2003) anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun, pada usia ini anak dilakukan pemberian berbagai rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya (Apriliya & Katoningsih, 2020).

Perkembangan kemampuan motorik anak dibagi menjadi dua yaitu keterampilan gerakan kasar contohnya melompat, berjalan, berlari serta naik turun tangga. Yang kedua ada keterampilan motorik halus atau keterampilan manipulasi cobtohnya seperti menggambar, menulis, memotong, melempar, menangkap bola serta memainkan benda atau alat mainan (Saripudin, 2019).

Perkembangan motorik juga sangat berkaitan eratnya dengan permainan edukatif, Mayke Sugianto, T. 1995, mengemukakan bahwa alat permainan edukatif (APE)

adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Alat Permainan Edukatif dirancang untuk digunakan sesuai dengan karakteristik anak dan dapat menunjang aspek perkembangan anak, khususnya kegiatan belajar untuk meningkatkan kemampuan motorik pada anak yaitu dengan penggunaan Alat permainan edukatif (APE) ular tangga. Permainan ular tangga ini digunakan agar dapat mendidik, dengan cara menghibur dan praktis digunakan oleh anak. Hal ini dapat disenangi anak, karena APE mempunyai sifat yang mudah dan menarik dan cocok digunakan sebagai media bermain dan belajar bagi anak. Banyak sekali model dan jenis permainan ular tangga telah beredar luas hingga ranah pendidikan, permainan ini dijadikan sebagai salah satu sarana media pembelajaran. Kelebihan dari permainan ini yaitu dapat membangun keterampilan dan juga sikap anak melalui kerjasama.

Berdasarkan observasi yang dilakukan kepada anak usia 5-6 tahun, maka dapat dilihat hasilnya bahwa masih terdapat 5 anak dari 14 anak yang berkategori belum/ kurang berkembang kemampuan motoriknya. Kondisi ini disebabkan oleh berbagai hambatan dalam proses pembelajaran. Adapun beberapa masalah yang dijumpai, seperti: 1) Kemampuan motorik kasar anak seperti melompat kearah bebas, berlari sambil melompat tanpa terjatuh. Beberapa anak masih ragu dalam melakukan gerakan melompat, kelincahan anak dalam melakukan gerakan melompat belum optimal, dan antusias yang kurang dari anak ketika melakukan kegiatan, 2) Anak yang belum bisa membedakan antara melompat dan loncat, 3) Motivasi dari anak saat ini masih kurang, anak yang malas untuk melakukan kegiatan yang dapat melatih motorik kasar dan motorik halus anak diluar kelas, 4) Kemampuan motorik kasar maupun motorik halus anak masih terbatas, dan upaya pemberiannya kurang terprogram, 5) Kesempatan anak dalam mencoba melakukan permainan kreatif yang terbatas.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis merasa perlu melakukan penelitian menggunakan alat permainan edukatif dengan judul Pengembangan Permainan Edukatif ular tangga untuk menstimulasi aktivitas gerak anak usia 5-6 tahun.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan Pengembangan ini melibatkan dua faktor kunci yaitu metodologi penelitian dan teknis proses pengembangan model pembelajaran aktivitas bermain gerak (Pramono, Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes dan Dr. Nining Widyah K, 2019). Penelitian pada model ini didasarkan pada penelitian bertujuan untuk menghasilkan aktivitas bermain pembelajaran gerak untuk meningkatkan efektivitas berpikir kreatif pada anak usia 5-6 tahun. Proses model pembelajaran menggunakan teori-teori pengembangan dalam mengkonstruksi model pembelajaran aktivitas bermain gerak. Penelitian dan

pengembangan pada permainan ini menggunakan model pengembangan sintesis, terdapat enam prosedur pengembangan, yaitu Menurut Pramono (Pramono, 2019), penelitian ini merupakan sintesis dari beberapa model penelitian pengembangan yang telah teruji, yaitu Model dari Ploom (2007), Model Kemp (2004), Model Hanafin and Pack (1998) dan model Borg and Gall (1989, p.624). Beberapa langkah pengembangan yang digunakan antara lain: 1) Tahap analisis kebutuhan; 2) Tahap model aspirasional yang diinginkan bagi pendidik pendidikan anak usia dini; 3) mengembangkan model awal atau hipotetis; 4) melakukan pengujian ahli terhadap prototipe ini; 5) melakukan pengujian skala kecil terhadap model penggunaan pengujian, dan 6) melakukan uji coba lapangan.



Gambar 1. Langkah-langkah Model Pengembangan Sintesis (Pramono, 2019)

Berikut tahapan dalam penelitian pengembangan ini:

1. Tahap Analisis Kebutuhan

Menurut Sugiyono, 2015 (Budiarti, 2017) pada tahap ini, kegiatan pertama adalah menganalisis pengembangan alat permainan baru serta menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media. Hasil observasi yang dilakukan pada saat kegiatan asistensi mengajar, media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Masih banyak anak yang berkategori belum berkembang kemampuan motoriknya. Hambatan ini disebabkan oleh berbagai kondisi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang ada, dibuatlah media permainan edukatif ular tangga yang dapat meningkatkan kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun.

2. Tahap Rancangan Produk

Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan maka dibuatlah Produk Permainan Edukati ular tangga untuk menstimulasi aktivitas gerak anak usia 5-6 tahun. Pada tahap ini desain media yang dikembangkan digambarkan dalam tahap berikut:

Menyusun rencana pembuatan media yang diawali dengan membuat desain media permainan ular tangga. Acuan dalam penyusunan media permainan ular tangga adalah spesifikasi produk yang telah dibuat. Langkah kedua menyusun desain pembuatan media, setelah itu peneliti menggunakan aplikasi Canva dan Microsoft word guna mendesain produk.

3. Tahap Pengembangan Produk

Desain produk yang telah disusun, kemudian dikembangkan dengan tahap berikut ini:



Gambar 2. Desain Produk



Gambar 3. Nomor Bola dan Kotak

Gambar diatas merupakan desain permainan ular tangga, Permainan ular tangga "Eduka" adalah sebuah permainan yang dimainkan dua orang anak atau lebih, sesuai dengan namanya dalam kotak permainan itu ada ular dan tangga, selanjutnya pada permainan ada pertanyaan yang perlu dijawab anak, dan gambar-gambar yang ada di dalam setiap kotaknya ada angka 1-20. Dalam memainkan ular tangga digunakan nomor bola untuk menentukan langkah bermain anak. Dimana disetiap kotaknya terdapat pertanyaan yang nantinya akan dijawab oleh anak.

Masing-masing 5 anak bersama memainkan dengan berbaris untuk mengambil nomor bola dikotak lalu, anak melompat atau berjalan sesuai dengan nomor yang didapat, begitu seterusnya secara bergiliran apabila bertemu dengan gambar tangga, anak akan menaiki nomor, begitu juga sebaliknya jika anak bertemu dengan gambar ular anak harus menurunkan nomor sesuai dengan gambar ular. Pada saat berhenti dinomor tertentu, anak menjawab pertanyaan sesuai dengan kolom nomornya.

4. Tahap Validasi Produk

Tahap ini diperlukan angket validitas produk untuk para ahli yaitu ahli permainan, ahli motorik, dan angket untuk respon guru. Angket validitas produk ahli terdiri dari aspek pewarnaan, pemakaian kata atau bahasa, desain dan grafis.

Validasi desain media permainan edukatif ular tangga yang dilakukan oleh ahli

permainan dan ahli motorik. Tujuan dilakukan validasi untuk mendapatkan penilaian dan saran dari ahli permainan dan ahli motorik mengenai kesesuaian motorik dan permainan.

Setelah mendapat masukan dan saran dari para ahli serta divalidasi, maka diketahui kekurangannya. Kekurangan tersebut selanjutnya direvisi dengan cara memperbaiki produk yang dikembangkan. Produk yang sudah direvisi dan mendapat predikat baik, maka produk tersebut dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba.

5. Tahap Uji Coba Kelompok Kecil

Tahap mengujicobakan produk yang telah siap, lalu diujicobakan pada anak. Tahap Implement ini bertujuan agar guru mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan anak dengan baik dalam proses pembelajaran (Hidayat & Nizar, 2021). Tahap Uji Coba ini bertujuan untuk menguji produk awal hasil revisi dari uji coba satu-satu (Nuzulia, 2023). Pada tahap ini selama melakukan uji coba, peneliti mencatat tentang semua kekurangan maupun kendala yang ada pada produk ketika diimplementasikan. Uji coba lapangan awal (kelompok kecil) dengan menggunakan 1 kelas dengan mengambil 5 anak usia 5-6 tahun pada TK ABA 39 melalui penerapan model pembelajaran creative, enjoyable experience, innovative, game untuk meningkatkan keterampilan gerak, kreativitas dan perilaku prososial, selanjutnya data tersebut dianalisis untuk menemukan keefektivitasannya.

6. Tahap Uji Coba Kelompok Besar

Melakukan uji coba lapangan (kelompok besar) dengan menggunakan subjek 1 lembaga dengan jumlah keseluruhan Anak Usia Dini kelompok B sebanyak 31 anak.

Penentuan hasil persentase skor penilaian digunakan rumus perhitungan Akbar, 2015 (Hasan Basri et al., 2022), yaitu:

$$VAEfs = \frac{\sum Tse}{\sum Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

VAEfs = Validitas pada aspek keefisienan

$\sum Tse$ = Total skor empirik (pada aspek)

$\sum Tsh$ = Total skor harapan (pada aspek)

100% = Konstanta

Hasil dari skor penilaian skala likert.

Tabel 1. Skala Kelayakan

Skor	Kriteria
$0\% \leq x \leq 20\%$	Tidak Layak
$20\% \leq x \leq 40\%$	Kurang Layak
$40\% \leq x \leq 60\%$	Cukup Layak

$60\% \leq x \leq 80\%$	Layak
$80\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Layak

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen untuk Lembar Pengguna (guru)

No	Aspek Pertanyaan	Pertanyaan
1.	Kemenarikan	<p>Bagaimana tampilan atau desain produk, apakah sudah menarik?</p> <p>Bagaimana antusiasme anak dalam menggunakan permainan ini?</p> <p>Bagaimana case atau tampilan produk, apakah sudah menarik?</p> <p>Apakah anak ingin menggunakan permainan edukatif berulang-ulang?</p>
2.	Keamanan Produk	<p>Apakah bahan dasar produk dalam permainan ini aman untuk digunakan?</p> <p>Apakah anak dapat menggunakan permainan edukatif ular tanggadalam waktu yang ditentukan?</p>
3.	Tingkat Kesulitan	<p>Apakah permainan edukatif ular tangga ini sudah sesuai untuk digunakan pada anak usia 5-6 tahun?</p> <p>Apakah permainan edukatif ular tangga ini terlalu mudah untuk digunakan?</p>

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Permainan

No	Aspek Pertanyaan	Pertanyaan
1.	Pertanyaan terkait Keefektifan fisik motorik menggunakan permainan edukatif ular tangga.	<p>Kesesuaian banyaknya soal yang terdapat pada permainan edukatif ular tangga</p> <p>Perkembangan motorik juga berkaitan dengan perkembangan bahasa, seperti menirukan suara hewan.</p> <p>Kesesuaian Langkah-langkah permainan edukatif ular tangga untuk anak usia 5-6 tahun</p> <p>Permainan edukatif ular tangga dapat menstimulasi aktivitas gerak (motorik kasar dan motorik halus) pada anak usia 5-6 tahun</p> <p>Materi dalam permainan edukatif ular tangga sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran motorik anak</p>

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Motorik

No	Aspek Pertanyaan	Pertanyaan
1.	Keterampilan Motorik Halus	Anak mampu mengambil nomor bola dikotak secara acak Anak mampu melempar nomor bola didalam kotak nomor bola Anak mampu menjawab pernyaaan dengan menempelkan telapak tangan pada gambar
2.	Motorik Kasar	Anak mampu berjalan sesuai angka bola yang didapat. Anak mampu melompat ketika turun angka, mengikuti ekor ular di papan menuju arah mulut ular

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan atau RnD ini menggunakan alat permainan edukasi ular tangga yang dicetak dengan bahan spanduk, dengan ukuran 2 x 2,5 m dengan jumlah kotak 20 dan memiliki perintah setiap kotaknya. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disajikan hasil:

Tabel 5. Data Validasi Ahli Motorik

No	Aspek	Motorik 1	Motorik 2
1.	Motorik Halus	100%	95,8%
2.	Motorik Kasar	91,6%	87,5%
3.	Jumlah	191,6%	183,3%
4.	Rata-rata	95,8%	91,65%

Berdasarkan hasil evaluasi dari ahli motorik mengenai produk permainan edukatif ular tangga memperoleh rata-rata presentase sebanyak 93,725% setuju dan 6,275% tidak setuju. Hasil presentase tersebut masuk antara 81-100% tergolong dalam kategori baik dan layak digunakan dengan mengikuti saran yang telah dikemukakan.

Tabel 6. Data Validasi Ahli Permainan

No	Aspek	Permainan 1	Permainan 2
1.	Keefektifan	83,3%	83,3%
2.	Keefisienan	95%	90%
3.	Kemenarikan	93,75%	93,75%
4.	Jumlah	272,05%	267,05
5.	Rata-rata	90,6%	89,01%

Berdasarkan hasil evaluasi dari ahli permainan mengenai produk permainan edukatif ular

tangga memperoleh rata-rata presentase sebanyak 89,805% setuju dan 10,195% tidak setuju. Hasil presentase tersebut masuk antara 81-100% tergolong dalam kategori baik dan layak digunakan dengan mengikuti saran yang telah dikemukakan.

Tabel 7. Data Validasi Pengguna

No	Aspek	Pengguna 1	Pengguna 2	Pengguna 3
1.	Keefektifan	68,75%	68,75%	75%
2.	Keefisienan	75%	75%	87,5%
3.	Kemenarikan	80%	85%	85%
4.	Jumlah	223,75%	228,75%	247,5%
5.	Rata-rata	74,5%	76,25%	82,5%

Berdasarkan hasil evaluasi dari ahli pengguna mengenai permainan edukatif ular tangga memperoleh rata-rata presentase sebanyak 77,75% setuju. Hasil presentase tersebut masuk antara 61-80% tergolong dalam kategori baik dan layak digunakan dengan mengikuti saran yang telah dikemukakan.

Tabel 8. Data Uji Coba

No	Aspek	Uji Coba Kelompok	
		Kecil	Besar
1.	Keefektifan	95%	95,1%
2.	Keefisienan	100%	100%
3.	Kemenarikan	100%	98,3%
4.	Jumlah	295%	293,4%
5.	Rata-rata	98,3%	97,8%

Berdasarkan hasil paparan di atas akumulasi kelompok kecil dan kelompok besar memperoleh skor 98,3%, dan 97,8% sehingga permainan edukatif ular tangga tergolong dengan kategori menarik, efektif dan efisien dan layak digunakan oleh guru sebagai permainan untuk menstimulasi kemampuan motorik halus dan motorik kasar anak.

Hasil tinjauan dari para ahli dapat digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk yang akan dikembangkan sebelum digunakan pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

Analisis uji kelayakan produk oleh para ahli bertujuan untuk menguji kesesuaian media yang dikembangkan menggunakan rumus yang sesuai. Hasil uji kelayakan produk akan menentukan tindakan selanjutnya sebelum dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil paparan data yang direkapitulasi untuk memudahkan dalam mengetahui kelayakan produk.

Berdasarkan tabel 8. uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dengan 3 aspek keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan memperoleh total skor yaitu 295% dan 293,4%

dengan rata-rata 98,3% dan 97,8% sehingga permainan edukatif ular tangga dikatakan menarik, efektif dan pastinya sangat layak digunakan.

Hasil observasi pada permainan edukatif ular tangga dilihat dari tabel uji kelayakan sebelumnya. Disamping itu penulis juga mengumpulkan beberapa hal yang ditemui berdasarkan hasil observasi antara lain 1) sebanyak 7 anak dari 31 anak masih salah dalam menjawab beberapa pertanyaan yang berkategori mudah, 2) pada saat berjalan mengikuti urutan petak nomornya, anak masih cenderung bingung dalam berjalan zig-zag dan banyak perlu dituntun, 3) kondisi anak juga masih cukup lemah dalam memahami contoh dari guru.

SIMPULAN

Permainan ular tangga edukasi ini dapat meningkatkan percaya diri pada anak usia 5-6 tahun, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian yang dapat meningkatkan kemampuan motorik anak. Dengan bermain dapat menstimulasi motorik anak melalui sebuah permainan edukatif dengan memperhatikan aspek yang dibutuhkan pada anak usia 5-6 tahun.

Dengan adanya produk permainan edukatif ular tangga untuk menstimulasi aktivitas gerak anak usia 5-6 tahun dibuktikan dengan adanya produk yang sudah diujikan pada anak usia 5-6 tahun, dan juga diuji validasi oleh para ahli motorik, ahli permainan, dan pengguna (guru) dengan memperoleh presentase yang berkategori baik dan layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliya, A., & Katoningsih, S. (2020). Pengembangan Pembelajaran Seni Tari Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/87022>
- Budiarti, A. (2017). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelas Iv Sekolah Dasar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/35515>
- Hasan Basri, M., Andri Aka, K., & Saidah Karimutas. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk Flip Chart Dengan Menggunakan Strategi Story telling Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Journal Basic of Education (AJBE)*, 7(1), 33–45.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Nuzulia, A. (2023). metode pengembangan rnd. *Angewandte Chemie International Edition*,

6(11), 951–952., 5–24.

- Pramono, Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes dan Dr. Nining Widyah K, M. A. S. (2019). MODEL PEMBELAJARAN CE2IG.
- Pramono. (2019). Pramono 2019 IKOR. Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents, 71–96.
- Rahmania, J. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI.
- Saripudin, A. (2019). Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Equalita: Jurnal Pusat Studi Gender Dan Anak*, 1(1), 114. <https://doi.org/10.24235/equalita.v1i1.5161>
- Suryana, D. (2016). Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak. Kencana.
- Tanto, O. D., & Sufyana, A. H. (2020). Stimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dalam Seni Tradisional Tatah Sungging. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 575. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.421>
- Theodoridis, T., & Kraemer, J. (n.d.). Siahaan, H. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui metode bermain egrang batok kelapa di RA-Alhidayah Medan (Doctoral dissertation, UNIMED). 1–8.