Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 04, Desember 2026

PENGARUH PERMAINAN JEJAK SIAGA TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AISYIYAH KARANGAN TINGGI

Salsabila[1], Ilga Maria[2], Hukmi[3]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Riau
[1]salsabila0175@student.unri.ac.id, [2]ilga.maria@lecturer.unri.ac.id,
[3]hukmi@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the suboptimal gross motor skills of early childhood students observed at Aisyiyah Karangan Tinggi Kindergarten resulting from a lack of structured movement stimulation and high exposure to digital devices. The study aimed to determine the effect of the "Jejak Siaga" game on the gross motor skills of children aged 5–6 years. A quantitative approach was employed using a pre-experimental, one-group pretest-posttest design. The subjects consisted of 18 children aged 5–6 years. Data were collected through structured observation and documentation, with evaluation indicators covering balance, agility, single- or double-leg jumping, and movement coordination. Data analysis utilized descriptive statistics and a paired-sample t-test. The results showed a significant improvement in the children's gross motor skills following four intervention sessions. In the pretest, 61.11% of the children fell into the "Starting to Develop" (MB) category, while 38.89% were in the "Developing as Expected" (BSH) category. Following the intervention, posttest results showed 0% in the MB category, 66.67% in the BSH category, and 33.33% achieving the "Developing Very Well" (BSB) category. Hypothesis testing yielded a significance value of p = 0.000 (p < 0.05) with a calculated t-value of -12.310, confirming a statistically significant difference. In conclusion, the "Jejak Siaga" game has a significant effect on improving the gross motor skills of children aged 5–6 years at Aisyiyah Karangan Tinggi Kindergarten.

Keywords: Gross Motor Skills, Siaga Trail Game, Educational Games

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang optimalnya kemampuan motorik kasar anak usia dini akibat minimnya stimulasi gerak terstruktur dan tingginya paparan perangkat digital, sebagaimana ditemukan di TK Aisyiyah Karangan Tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Permainan Jejak Siaga terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental jenis one-group pretest-posttest design. Subjek penelitian terdiri dari 18 anak usia 5–6 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi terstruktur dan dokumentasi

dengan indikator evaluasi meliputi keseimbangan, kelincahan, lompatan satu/dua kaki, serta koordinasi gerak. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan motorik kasar anak setelah empat kali intervensi. Pada pretest, sebanyak 61,11% anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan 38,89% pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Setelah diberikan perlakuan, hasil posttest mencatatkan 0% pada kategori MB, 66,67% pada BSH, dan 33,33% berhasil mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Pengujian hipotesis menghasilkan nilai signifikansi p = 0,000 (p < 0,05) dengan t-hitung = -12,310, yang membuktikan adanya perbedaan signifikan secara statistik. Kesimpulannya, Permainan Jejak Siaga berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah Karangan Tinggi.

Kata Kunci: Kemampuan Motorik Kasar, Permainan Jejak Siaga, Permainan Edukatif

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap awal yang sangat krusial dalam proses tumbuh kembang anak pada masa periode emas. Pada fase ini, pertumbuhan fisik dan perkembangan mental berlangsung sangat pesat sehingga memerlukan stimulasi yang tepat dan terarah agar seluruh potensi anak dapat berkembang secara optimal (Fitriani, 2025). Stimulasi tersebut mencakup enam aspek utama perkembangan, yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni (Setiyawati et al., 2021). Di antara keenam aspek tersebut, perkembangan fisik motorik khususnya motorik kasar memegang peranan mendasar bagi aktivitas fisik sehari-hari. Keterampilan motorik kasar melibatkan koordinasi otot-otot besar tubuh untuk melakukan gerak lokomotor, manipulatif, dan stabilitas. Pembelajaran gerak yang terstruktur sejak dini tidak hanya melatih keseimbangan dan koordinasi, tetapi juga menjadi dasar penting bagi kesiapan belajar, kemandirian, serta rasa percaya diri anak.

Meskipun motorik kasar memiliki peran penting, perkembangannya saat ini hadapi tantangan nyata akibat pergeseran pola bermain anak. Seringnya penggunaan teknologi digital dan tingginya screen time pada generasi Alpha berpotensi membatasi aktivitas fisik aktif. Data Badan Pusat Statistik (2024) menunjukkan bahwa 39,71% anak usia dini menggunakan

ponsel pintar dan 35,57% mengakses internet, sementara hanya 28,58% anak usia 5–6 tahun yang aktif mengikuti kegiatan olahraga mingguan. Tingginya paparan gadget dan rendahnya aktivitas fisik ini berkontribusi pada kurang optimalnya perkembangan motorik dasar anak (Maria & Masfufah, 2025). Padahal, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 menegaskan bahwa anak usia 5–6 tahun idealnya telah menguasai kemampuan koordinasi tubuh (kelenturan, keseimbangan, kelincahan), koordinasi mata-tangan-kaki, permainan fisik beraturan, keterampilan penggunaan kedua tangan, serta kebiasaan menjaga kebersihan diri (Hidayat & Nurlatifah, 2023). Kurangnya stimulasi fisik dapat berdampak pada rendahnya partisipasi belajar hingga risiko kesehatan anak di masa depan.

Kondisi kurang optimalnya kemampuan motorik kasar ini juga ditemukan dalam konteks empiris di lapangan. Berdasarkan hasil observasi awal di TK Aisyiyah Karangan Tinggi pada anak usia 5–6 tahun, terdapat 11 dari 18 anak yang mengalami kendala dalam aspek motorik kasar. Masalah yang teridentifikasi meliputi: kesulitan menjaga keseimbangan saat berjalan di jalur sempit, ketidakmampuan melompat dengan satu atau dua kaki secara stabil, serta kesulitan mengoordinasikan gerakan tubuh saat menirukan intruksi senam atau ice breaking. Selain itu, sebagian anak belum mampu mengikuti aturan permainan, tergesa-gesa tanpa mengantre giliran, masih memerlukan arahan dalam menggunakan tangan kanan dan kiri secara bergantian, serta kurang terbiasa menjaga kebersihan diri pasca-bermain. Hasil wawancara dengan guru kelas mengungkapkan bahwa meskipun kegiatan senam dan permainan bebas telah rutin dilaksanakan, sekolah belum memiliki media pembelajaran yang dirancang khusus dan terpadu untuk melatih berbagai indikator motorik kasar tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran berbasis aktivitas fisik terstruktur yang dapat menstimulasi gerak anak secara menyenangkan. Penelitian terdahulu membuktikan bahwa aktivitas gerak terencana dan interaktif memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan motorik anak

(Jf & Mahrani 2025, Maria & Puteh, 2025). Di samping itu, media pembelajaran berbasis fisik juga mulai dikembangkan untuk mengenalkan kesiapsiagaan bencana (Verina et al., 2024, Zuama, 2024). Namun demikian, penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan alur permainan fisik terstruktur dengan edukasi kesiapsiagaan bencana khususnya bencana banjir dalam satu media permainan yang disesuaikan dengan indikator motorik kasar anak usia 5–6 tahun masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian yang ada cenderung memisahkan antara pengembangan motorik murni dan edukasi kebencanaan yang bersifat konseptual.

Mengisi *research gap* tersebut, penelitian ini menerapkan media permainan Jejak Siaga, yaitu media lintasan permainan fisik interaktif bertema kesiapsiagaan bencana banjir. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggabungan dua fokus utama: pelatihan keterampilan motorik kasar (meliputi gerakan melompat, berjalan zigzag, melintasi jembatan sempit, koordinasi tangan-kaki, serta kepatuhan pada aturan dan kebersihan) yang dipadukan secara langsung dengan misi simulasi kesiapsiagaan banjir secara sederhana dan kontekstual bagi anak. Dengan demikian, anak tidak hanya bergerak secara aktif untuk mengasah kemampuan fisik-motoriknya, tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar kesiapsiagaan bencana melalui skenario permainan yang menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* jenis *one-group pretest-posttest design*. Pendekatan eksperimen dipilih untuk menguji dan mengukur pengaruh suatu perlakuan secara terarah dan terkontrol terhadap variabel yang diteliti (Ghanad, 2023). Dalam desain ini, pengukuran variabel terikat dilakukan dua kali, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) pada kelompok subjek yang sama (Sunarni et al., 2025).

Penelitian dilakukan di TK Aisyiyah Karangan Tinggi yang beralamatkan di Dusun V Karangan Tinggi, Desa Kuapan, Kecamatan Tambang, Kabupaten Kampar Riau. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di dalam dan diluar kelas dengan menggunakan media permainan Jejak

Siaga Adapun jumlah subjek penelitian adalah 18 anak, terdiri dari 9 anak laki-laki dan 9 anak perempuan yang memiliki usia 5-6 tahun.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah Karangan Tinggi. Pemilihan subjek dilakukan untuk mengamati perubahan kemampuan motorik kasar secara mendalam melalui intervensi media pembelajaran berbasis aktivitas fisik.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menerapkan dua teknik utama, yaitu observasi terstruktur dan dokumentasi. Observasi terstruktur menjadi teknik primer untuk mengukur perkembangan fisik-motorik anak secara langsung saat beraktivitas gerak (Loos et al., 2020; Cresswell, 2021). Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi yang disusun berpatokan pada indikator STPPA Permendikbud No. 137 Tahun 2014 untuk anak usia 5–6 tahun. Indikator evaluasi tersebut meliputi keseimbangan pada papan titian atau lintasan sempit, kelincahan berjalan di jalur zig-zag, kemampuan melompat dengan satu atau dua kaki, koordinasi gerakan mata-tangan-kaki, kemampuan melompat sesuai pola titik pijakan, kedisiplinan mengikuti aturan permainan, keterampilan penggunaan tangan kanan dan kiri secara seimbang, serta kebiasaan menjaga kebersihan diri pasca-bermain. Selain observasi, teknik dokumentasi juga digunakan sebagai data pendukung berupa rekam foto kegiatan, catatan lapangan, dan bukti rekam pelaksanaan intervensi guna memperkuat keabsahan data hasil pengamatan (Rendo et al., 2025).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan *one group pretest posttest design* yaitu melihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil pretest posttest dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.7 Rekapitulasi *Pretest* Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah Karangan Tinggi

Kategori	Rentang Skor	*Pretest*	
		F	%
BSB	76%-100%	0	0%
BSH	51%-75%	7	38,89%
MB	25%-50%	11	61,11%
BB	0%-25%	0	0%
Jumlah		**18**	**100%**

Tabel 4.8 Rekapitulasi *Posttest* Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah Karangan Tinggi

Kategori	Rentang Skor	*Posttest*	
		F	%
BSB	76%-100%	6	33,33%
BSH	51%-75%	12	66,67%
MB	25%-50%	0	0%
BB	0%-25%	0	0%
Jumlah		**18**	**100%**

Berdasarkan pemaparan kedua tabel di atas, terlihat adanya peningkatan signifikan pada kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan perlakuan. Pada tahap *pretest*, mayoritas anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 11 anak (61,11%) dan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 7 anak (38,89%), serta belum ada anak (0%) yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah diberikan perlakuan media permainan Jejak Siaga sebanyak empat kali pertemuan, hasil *posttest* menunjukkan perubahan ke arah positif secara menyeluruh. Anak yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) berkurang hingga 0%, sementara kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) meningkat menjadi 12 anak (66,67%), dan sebanyak 6 anak (33,33%) berhasil mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan ini membuktikan bahwa penggunaan media permainan Jejak Siaga secara terstruktur mampu memberikan dorongan positif terhadap perkembangan motorik kasar anak secara bertahap.

Kemudian perbandingan *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini menggunakan uji statistik SPSS ver 27. Dengan *paired sampel t-test*, dimana tes ini dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan secara nyata sebelum dan sesudah menggunakan media permainan Jejak Siaga terhadap kemampuan motorik kasar anak yang terdapat pada eksperimen. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika *sig* > 0,05, maka H_0 diterima, jika *sig* < 0,05 maka H_a ditolak.

Tabel 4.9 Hasil Uji *Paired Samples Test*

Paired Samples Test				
	Std. Deviation	*t*	*df*	*Sig. (2-tailed)*
Pretest-Posttest	4,844	-12,310	17	0,000

Pada tabel 4.9 di atas, dapat diketahui bahwa nilai Signifikansi 2-*tailed* (*Sig. 2-tailed*) yang diperoleh

adalah sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05), maka sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah Karangan Tinggi. Nilai *t*-hitung yang bernilai negatif (-12,310) menunjukkan bahwa rerata skor *posttest* secara statistik lebih tinggi dibandingkan rerata skor *pretest*. Dengan kata lain, pemberian intervensi melalui permainan Jejak Siaga terbukti memberikan pengaruh positif yang bermakna terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian dilakukan melalui analisis perbandingan terhadap pengaruh variabel bebas, yaitu penggunaan permainan Jejak Siaga (X), terhadap variabel terikat, yaitu kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun (Y) di TK Aisyiyah Karangan Tinggi. Berdasarkan hasil pengujian statistik menggunakan *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 (p < 0,05) dengan nilai t-hitung sebesar -12,310. Hal ini menunjukkan ditolaknya H0 dan diterimanya Ha, yang mengonfirmasi bahwa terdapat perbedaan dan peningkatan yang signifikan antara kemampuan motorik kasar anak sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan menggunakan media permainan Jejak Siaga.

Sebelum perlakuan diberikan, hasil observasi awal (*pretest*) menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal, di mana mayoritas anak (61,11%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan sisanya (38,89%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), tanpa ada satu pun anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Kondisi ini mengindikasikan bahwa anak-anak di TK Aisyiyah Karangan Tinggi memerlukan stimulasi gerak yang dirancang secara khusus, interaktif, dan menyenangkan. Setelah intervensi berupa pembelajaran terstruktur berbasis permainan Jejak Siaga dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan, kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan pesat. Hasil *posttest* mencatatkan

tidak ada lagi anak pada kategori MB (0%), persentase anak pada kategori BSH meningkat menjadi 66,67%, dan 33,33% anak berhasil mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Peningkatan kemampuan motorik kasar ini tidak lepas dari daya tarik dan karakteristik permainan Jejak Siaga itu sendiri. Selama proses pembelajaran berlangsung, anak-anak terlihat sangat aktif dan antusias mengikuti seluruh tahapan permainan. Aktivitas fisik terstruktur yang disajikan melalui permainan Jejak Siaga seperti berjalan di atas papan titian/jembatan sempit, menyusuri lintasan, berlari zig-zag, melompat dengan satu dan dua kaki, melompat secara tepat pada titik pijakan berpola, serta mematuhi aturan permainan memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi anak untuk melatih koordinasi gerak tubuh, kelincahan, kestabilan keseimbangan, dan kemampuan mengikuti instruksi guru secara simultan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Adam et al. (2024) yang menyatakan bahwa perkembangan motorik kasar anak dapat ditingkatkan melalui stimulasi aktivitas fisik yang melibatkan koordinasi gerak tubuh, keseimbangan, dan kelincahan. Selain itu, Rahmawati (2024) menjelaskan bahwa aktivitas gerak lokomotor seperti berjalan, berlari, dan melompat dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Pembelajaran melalui permainan Jejak Siaga terbukti memfasilitasi kebutuhan gerak lokomotor tersebut secara optimal dalam satu alur permainan yang terpadu.

Lebih jauh lagi, keberhasilan permainan Jejak Siaga terletak pada kemampuannya memadukan latihan gerak lokomotor dan stabilitas dengan skenario edukasi kesiapsiagaan bencana banjir secara kontekstual. Pengalaman belajar berbasis permainan tantangan terbukti mampu membangkitkan keterlibatan aktif anak sehingga proses pengulangan gerak terjadi secara alami tanpa paksaan. Hal ini menguatkan hasil penelitian Hestbaek et al. (2021) serta Verina et al. (2024), yang menyatakan bahwa intervensi gerak fisik yang interaktif dan konsisten efektif dalam melatih memori otot dan mengoptimalkan keterampilan fisik-motorik anak usia dini. Secara keseluruhan, permainan Jejak Siaga

terbukti memberikan pengaruh positif yang nyata dan berpotensi menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif di PAUD.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Jejak Siaga memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah Karangan Tinggi. Hasil pengujian statistik menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna antara nilai sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) intervensi ($p = 0{,}000 < 0{,}05$), di mana seluruh anak mengalami peningkatan capaian dari kategori Mulai Berkembang (MB) menuju Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Aktivitas fisik terstruktur yang dikemas dalam bentuk rintangan dan simulasi interaktif terbukti efektif melatih keseimbangan, kelincahan, kekuatan otot kaki, koordinasi gerak tubuh, serta kepatuhan anak terhadap aturan permainan.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Rancangan penelitian yang digunakan masih terbatas pada desain *pre-experimental* (*one group pretest-posttest design*) dengan jumlah subjek yang relatif kecil (18 anak) di satu lokasi sekolah. Selain itu, durasi pemberian perlakuan yang dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan belum mengukur dampak retensi kemampuan motorik kasar jangka panjang pada anak. Keterbatasan ini memberikan peluang bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan pengembangan lebih lanjut. Peneliti berikutnya disarankan untuk menggunakan desain penelitian eksperimen murni yang melibatkan kelompok kontrol (*control group*) dan cakupan sampel yang lebih luas. Di samping itu, penelitian selanjutnya dapat menguji variasi tema kesiapsiagaan bencana lainnya pada media rintangan fisik serta mengukur variabel perkembangan anak yang lebih luas, seperti pemahaman konsep mitigasi bencana atau tingkat kognitif anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Adam, G., Divan, S., & Taran, E. G. M. (2024). Analisis prioritas stimulasi motorik halus dan kasar dalam pendidikan anak usia dini: Penyebab dan implikasi. *JUPEIS:*

Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, *3*(4), 34–43.

Fitriani, H. (2025). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. *Jurnal Literasiologi*, *14*(1).

Ghanad, A. (2023). An overview of quantitative research methods. *Zenodo (CERN European Organization for Nuclear Research)*.

Hestbaek, L., Vach, W., Andersen, S. T., & Lauridsen, H. H. (2021). The effect of a structured intervention to improve motor skills in preschool children: results of a randomized controlled trial nested in a cohort study of Danish preschool children, the MiPS study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *18*(23), 12272.

Hidayat, Y., & Nurlatifah, L. (2023). Analisis komparasi tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini (STPPA) berdasarkan permendikbud no. 137 tahun 2014 dengan permendikbudristek no. 5 tahun 2022. *Jurnal Intisabi*, *1*(1), 29–40.

Jf, N. Z., & Mahrani, N. (2025). Strategi Pengembangan Motorik Halus dan Kasar Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Terstruktur. *AL IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *6*(1), 24–36.

Maria, I., & Puteh, M. (2025). Screen Time vs. Active Play: How Digital Exposure Impacts the Acquisition of Fundamental Motor Skills in Early Childhood. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, *11*(1), 153–170.

Rahmawati, L. E. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Gerak Lokomotor. *ABNA Journal of Islamic Early Childhood Education*, *5*(1).

Rendo, M. E., Dhiu, K. D., Laksana, D. N. L., & Ngura, E. T. (2025). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak 5-6 Tahun Di PAUD Rerawete Melalui Penggunaan Alat Permainan Tradisional. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *4*(1), 68–75.

Setiyawati, A., Wulandari, R. S., & Novitasari, L. (2021). Pencapaian aspek perkembangan anak usia dini selama pembelajaran daring di masa covid-19. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(2).

Sunarni, N., Litasari, R., & Roslianti, E. (2025). Stimulation of Children's Gross Motor Development through Gross Motor Skill Carpets. *INDOGENIUS*, *4*(2), 556–563.

Verina, A., Mulyana, E. H., & Savitri, D. (2024). Implementasi Pendidikan Keselamatan Untuk Memfasilitasi Perilaku Keselamatan Anak Usia Dini: Implementation Of Safety Education To Facilitate Safety Behavior In Early Childhood. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, *7*(2), 145–151.

Zuama, S. N. (2024). Pendidikan mitigasi bencana likuefaksi dengan model circuit play sebagai upaya pengembangan psikomotorik anak PAUD. *Jurnal Warna: Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, *9*(2), 230–247.