



## PENGARUH KINDERFLIX TERHADAP KEMAMPUAN MELONCAT ANAK USIA DINI

Maria Qori'ah<sup>1</sup>, Farah Devi Husain<sup>2</sup>, Vina Rohmatul Ummah<sup>3</sup>,  
Viena Wanidha Andriani<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi, Indonesia

e-mail: [1qoriahmaria@gmail.com](mailto:1qoriahmaria@gmail.com)

### Abstract

*The current technological era makes Kinderflix-based audio-visual media the latest breakthrough in stimulating children's gross motor skills to jump correctly according to foot support. This study aims to determine the effect of Kinderflix-based audio-visual media on the jumping ability of children aged 4-5 years through animal themes at RA Al Anwar, Balak Village, Songgon District. The implementation of this study uses a quantitative method with the type of Pre-Experimental Design. The population in this study has 12 children aged 4-5 years with purposive sampling to 8 children according to problems in children's abilities. Non-participant observation was carried out as data collection using observation sheets, as well as documentation of the implementation of the study. The results of data collection were analyzed using statistical tests with prerequisite tests first using normality tests with a pretest significance value of 0.246 and a posttest significance value of 0.334 which were normally distributed. The results of the hypothesis test using the t-test (Paired Dependent Sample T Test) with the help of the IMB SPSS statistics 26 application, where the sig. (2-tailed) value shows a significance value of  $0.026 < 0.05$  that kinderflix-based audio-visual media has an effect on the jumping ability of children aged 4-5 years. The research findings show that children's jumping ability can be stimulated through movements imitating surrounding animals. This research is expected to provide theoretical and practical contributions in stimulating the jumping ability of early childhood as a foundation for realizing the next golden generation.*

**Keywords:** Early Childhood, Kinderflix, Jumping For 4-5 Year

### Abstrak

*Era teknologi saat ini menjadikan media audio visual berbasis kinderflix sebagai terobosan terbaru dalam menstimulus kemampuan motorik kasar meloncat anak secara benar sesuai tumpuan kaki. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio visual berbasis kinderflix pada kemampuan meloncat anak usia 4-5 tahun melalui tema hewan di RA Al Anwar Desa Balak Kecamatan Songgon. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis Pre Experimental Design. Populasi pada penelitian ini memiliki 12 anak usia 4-5 tahun dengan pengambilan sampel purposive menjadi 8 anak sesuai dengan permasalahan*

*pada kemampuan anak. Observasi non partisipan dilakukan sebagai pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi, serta dokumentasi pelaksanaan penelitian. Hasil pengumpulan data di analisis menggunakan Uji statistik dengan uji prasyarat terlebih dahulu menggunakan uji normalitas dengan nilai signifikansi pretest 0,246 dan nilai signifikansi posttest 0,334 yang berdistribusi normal. Hasil uji hipotesis menggunakan Uji t (Paired Dependent Sampel T Test) dengan bantuan aplikasi IMB SPSS statistics 26, dimana nilai sig.(2-tailed) menunjukan nilai signifikansi  $0.026 < 0.05$  bahwa media audio visual berbasis kinderflix berpengaruh pada kemampuan meloncat anak usia 4-5 tahun. Temuan penelitian menunjukkan kemampuan meloncat anak dapat dirangsang melalui gerakan meniru binatang sekitar. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi secara teoritis maupun praktis dalam merangsang kemampuan meloncat anak usia dini sebagai landasan mewujudkan generasi emas selanjutnya.*

**Kata Kunci:** *Anak Usia Dini, Kinderflix, Meloncat Anak Usia 4-5 Tahun*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan kepada anak dimulai sejak sebelum lahir atau sejak berada dalam kandungan. Pendidikan anak dalam kandungan bersifat peneladanan atau pembiasaan orang tua, sikap ataupun tingkah laku orang tua pada saat anak masih berada di dalam kandungan maupun sudah lahir akan berpengaruh terhadap perkembangan jiwa anak (Garina et al., 2017). Artinya, anak yang mendapatkan pendidikan rangsangan dengan anak yang tidak mendapatkan pendidikan rangsangan memiliki perbedaan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak yang mendapatkan pendidikan rangsangan akan lebih mudah dalam menerima hal baru, sedangkan anak yang tidak mendapatkan pendidikan rangsangan membutuhkan waktu sedikit lebih lama untuk bisa menerimanya.

Salah satunya adalah perkembangan motorik kasar merupakan hal yang sangat penting bagi anak usia dini, karena perkembangan motorik kasar akan mempengaruhi perkembangan dasar lainnya. Data Riskesdas 2018 menunjukkan bahwa tingginya angka obesitas pada anak berkaitan dengan rendahnya aktivitas fisik, yang berdampak pada perkembangan motorik kasar. Penelitian (Morrison, 2022) juga menemukan bahwa anak yang banyak menghabiskan waktu dengan gadget lebih berisiko mengalami obesitas karena kurang bergerak. Anak obesitas memiliki tingkat aktivitas fisik lebih rendah dibandingkan anak dengan berat badan normal (Tangse & Dimyati, 2021). Oleh karena itu, diperlukan kegiatan yang mendorong gerak aktif. Motorik kasar sendiri merupakan koordinasi otot-otot besar pada tubuh (Baan et al., 2020). Tingkat pencapaian kemampuan pada motorik kasar anak usia 4-5 tahun menurut Permendikbud 137 Tahun 2014, yaitu; 1) menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang; 2) melakukan gerakan menggantung (bergelayut); 3) melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi; 4) melempar sesuatu secara terarah; 5) menangkap sesuatu secara tepat; 6) melakukan gerakan antisipasi; 7) menendang sesuatu secara terarah; 8) memanfaatkan alat permainan di luar kelas. Hal ini menunjukkan bahwa motorik kasar salah satunya meloncat merupakan kemampuan yang urgensi untuk dikembangkan terutama pada usia 4-5 tahun.

Studi sebelumnya oleh (Widayanti et al., 2023) menyebutkan bahwa kemampuan ini memiliki peranan penting akan tumbuh kembang anak. Kemampuan

motorik kasar melibatkan pergerakan otot-otot besar, seperti lengan, kaki, dan seluruh tubuh. Meskipun sering kali hanya dianggap sebagai bermain atau olahraga, kemampuan ini sebenarnya adalah fondasi utama bagi hampir seluruh aspek perkembangan anak lainnya. Faktor penggunaan gawai memicu perilaku sedenter dan meningkatkan risiko obesitas karena kurangnya aktivitas fisik (Tristya & Syafrudin, 2024). Disisi lain, teknologi yang terdapat di dalam gawai berkembang sangat pesat pada era modern saat ini, namun masih minimnya pemanfaatan teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran. Padahal menurut (Suminar, 2019) teknologi dan media pembelajaran nyaris tidak dapat dipisahkan, mengingat pengguna teknologi yang begitu di minati oleh berbagai kalangan mulai dari orang dewasa, remaja, bahkan anak usia dini. Meskipun teknologi berkembang pesat, pemanfaatannya sebagai media pembelajaran aktif, khususnya untuk menstimulasi motorik kasar, masih sangat minim.

Beberapa studi sebelumnya (Haryanti & Faruq, 2021; Novianti & Ismet, 2021; Nurwahidah et al., 2021; Ritonga et al., 2023) kemampuan motorik khususnya meloncat banyak distimulus melalui permainan tradisional seperti engklek atau gasing. Hal ini menunjukkan masih minimnya penggunaan teknologi. Teknologi di era modern saat ini tidak hanya menyajikan tontonan untuk orang dewasa saja tetapi juga untuk anak usia dini. Terdapat kebutuhan mendesak untuk menemukan media yang mampu menjembatani minat anak terhadap konten digital dengan kebutuhan fisik mereka untuk bergerak, mengingat meloncat adalah fondasi bagi aspek perkembangan lainnya, sehingga tontonan berkualitas untuk anak usia dini yang dapat menjadi alternatif saat ini adalah *kinderflix*.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya oleh (Putri, 2025) yang menyebutkan penggunaan pengembangan aplikasi pada *platform Google Play* guna merangsang motorik kasar. *Kinderflix* adalah salah satu *platform channel* yang dapat diakses melalui aplikasi *YouTube*. *Kinderflix* yang memudahkan tidak perlu adanya pengunduhan *channel* ini juga mendapat peminat yang cukup tinggi hingga memiliki 57,8rb *subscriber*. Hal ini menunjukkan eksistensi *Kinderflix* yang menjadi salah satu *channel* dari Indonesia yang mampu bersaing dengan *channel* serupa dari luar negeri. Selain itu penelitian ini juga memiliki keterbaruan dengan penelitian sebelumnya Mujtahidah (2022) yang juga menggunakan sebuah *platform* media sosial yakni TikTok. Oleh karena itu, *Kinderflix* adalah salah satu terobosan baru yang dapat digunakan menstimulus kemampuan motorik kasar khususnya meloncat tanpa melakukan pengunduhan pada *platform*.

Sajian dalam media audio visual berbasis *Kinderflix* ini sangat beragam misalnya pengucapan kata, pengenalan bentuk, mengenal fungsi benda di sekitar anak dan yang menarik bagi peneliti *Kinderflix* menyajikan tontonan yang dapat meningkatkan motorik kasar anak dengan cara yang menyenangkan terutama melalui tema binatang. Hal ini sejalan dengan teori behaviorisme yang menyatakan bahwa perubahan perilaku yang dipengaruhi oleh adanya interaksi dengan lingkungan melalui pemberian rangsangan atau stimulus. Lingkungan dalam penelitian ini adalah media audio visual berbasis *Kinderflix* yang di stimuluskan kepada anak dengan cara ditontonkan melalui layar proyektor. Teori ini juga didukung oleh penulis (Beaty, 2013) yang menyatakan dalam bukunya bahwa cara yang dapat membantu perkembangan anak dalam hal meloncat salah satunya memanfaatkan hewan peloncat dengan menunjukkan video hewan yang sedang melakukan gerakan meloncat.

Kajian urgensi kemampuan motorik kasar pada anak usia dini menjadikan salah satu Desa Balak sebagai objek penelitian. Hasil survei melalui *google form* bahwa terdapat dua lembaga dalam mengembangkan motorik kasar hanya melalui kegiatan senam gerak dan lagu yang dipandu oleh guru, di mana senam ini belum ada variasi gerakan maupun penggunaan musik yang saat ini sudah beragam. Berdasarkan uraian di atas mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian yang berjudul "Pengaruh *Kinderflix* Dalam Meningkatkan Kemampuan Meloncat Anak Usia Dini". Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi secara teoritis maupun praktik dalam menumbuhkan generasi emas selanjutnya.

## B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre Experimental Design*. Rancangan pada *Pre Experimental Design* dengan desain penelitiannya *One-Group Pretest-Posttest Design* tanpa adanya kelas kontrol dan hanya menggunakan kelas eksperimen (Sugiyono, 2018). Sehingga dapat diketahui hasil perbandingan setelah diberikan *treatment* dan sebelum diberikan *treatment*. *Pretest* menggunakan dan *posttest* menggunakan senam dengan judul "Senam Paud Viral atau Loncat Kedepan Loncat Kebelakang". *Kinderflix* ini sebagai *treatment* untuk kemampuan meloncatnya yang mengikuti gerakan kelinci melompat. Populasi pada penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun dengan jumlah 20 anak di RA Al Anwar Desa Balak Kecamatan Songgon yang mengalami hambatan motorik kasar sesuai dengan. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampel* yang mana pengambilan sampel ini sesuai dengan kriteria anak yang memiliki kekurangan dalam kemampuan meloncat dengan jumlah 12 anak. Kevalidan instrument yang digunakan melalui validitas isi yang dilakukan oleh ahli instrumen untuk diberikan penilaian akan instrumen yang digunakan. Kemudian hasil tersebut dilakukan uji reliabilitas.

**Tabel 1.** Instrumen Kemampuan Meloncat Anak Usia 4-5 Tahun

| Variabel                               | Indikator | Sub Indikator                             |
|----------------------------------------|-----------|-------------------------------------------|
| Kemampuan Meloncat Anak Usia 4-5 Tahun | Meloncat  | Meloncat di tempat dengan dua kaki        |
|                                        |           | Meloncat ke berbagai arah dengan dua kaki |

Berdasarkan hasil perhitungan rumus *Cronbach Alpha* diperoleh keputusan koefisien reabilitas dari penelitian sebagai berikut:

**Tabel 2.** Uji Reliabilitas Instrumen

| No. | Variable               | Cronbach Alpha | Standart Cronbach Alpha | Information |
|-----|------------------------|----------------|-------------------------|-------------|
| 1.  | Reliability Instrument | .842           | 0,60                    | Reliable    |

Berdasarkan tabel 1. diatas menunjukan bahwa seluruh variabel pernyataan mempunyai nilai yang bisa dikategorikan reliabilitas adalah dapat diterima karena lebih besar dari nilai Cronbach Alpha 0,6. Hasil penelitian dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS. Uji normalitas digunakan sebagai uji prasyarat bertujuan untuk menguji apakah data dari tiap-tiap variabel penelitian distribusi normal atau tidak. Untuk mengidentifikasi data berdistribusi normal atau tidak dapat dilihat dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Pengujian normalitas ini

menggunakan bantuan IMB SPSS *statistics* 26. Kriteria untuk mendeteksi normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* adalah jika  $Sig > 0,05$  maka data berdistribusi normal dan sebaliknya. Kemudian dilakukan uji hipotesis menggunakan menggunakan Uji t (*Paired Sampel T Test*) jika data berdistribusi normal, namun apabila sifat data berdistribusi tidak normal maka menggunakan Uji Wilcoxon.

### C. Hasil dan Pembahasan

#### Hasil

Rekapitulasi data merupakan nilai perhitungan kegiatan awal sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan kegiatan akhir setelah diberi perlakuan (*posttest*). Adapun nilai hasil rekapitulasi data *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

**Tabel 3.** Nilai Hasil Rekapitulasi Data *Pretest* dan *Posttest*

| No  | Nama | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> | Beda |
|-----|------|----------------|-----------------|------|
| 1.  | AAA  | 5              | 7               | 2    |
| 2.  | AMA  | 5              | 7               | 2    |
| 3   | AVS  | 7              | 8               | 1    |
| 4.  | AS   | 5              | 7               | 2    |
| 5.  | ASN  | 5              | 6               | 1    |
| 6.  | LIA  | 3              | 5               | 2    |
| 7.  | MMS  | 4              | 6               | 2    |
| 8.  | MRR  | 4              | 6               | 2    |
| 9.  | ADC  | 3              | 6               | 4    |
| 10. | MHB  | 4              | 7               | 3    |
| 11. | RN   | 4              | 7               | 3    |
| 12. | FHN  | 4              | 7               | 3    |

Berdasarkan hasil rekapitulasi data tersebut bahwa dapat terlihat adanya peningkatan kemampuan meloncat dari *pretest* ke *posttest*. Dengan hasil rekapitulasi ini dilanjutkan dengan uji statistik guna menghasilkan hasil reliabel.

**Tabel 4.** Hasil Uji Normalitas

| No. | Variabel | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|-----|----------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
|     |          | Statistic                       | df | Sig.  | Statistic    | df | Sig. |
| 1   | Pretest  | .290                            | 8  | .046  | .892         | 8  | .246 |
|     | Posttest | .190                            | 8  | .200* | .907         | 8  | .334 |

Adapun tabel 3. menunjukan bahwa hasil uji *Shapiro-Wilk pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Hal ini ditinjau dengan nilai signifikansi *pretest* 0,246 dan nilai signifikansi *posttest* 0,334, dimana nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0,05, berdasarkan pengambilan keputusan, jika probabilitas ( $Sig.$ )  $> 0,05$  membuktikan bahwa data berdistribusi normal.

**Tabel 5.** Hasil Uji Statistik

| Paired Differences |   |        |                |                 |                 |
|--------------------|---|--------|----------------|-----------------|-----------------|
| <i>Pretest</i>     | - | Mean   | Std. Deviation | Std. Error Mean | Sig. (2-tailed) |
| Posttest           |   | -1.500 | 1.512          | .535            | .026            |

Hasil menunjukan nilai signifikansi  $0.026 < 0.05$  maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan yaitu  $H_a$  diterima artinya ada pengaruh yang signifikan media audio visual berbasis *kinderflix* dalam meningkatkan kemampuan meloncat anak usia 4-5 tahun melalui tema hewan di Desa Balak Kecamatan Songgon.

#### Pembahasan

Hasil penelitian pengaruh *Kinderflix* terhadap kemampuan meloncat anak usia 4-5 tahun melalui tema hewan di RA Al Anwar Desa Balak Kecamatan Songgon terdapat adanya pengaruh. Hal ini sejalan dengan teori behaviorisme dalam (Shahbana et al., 2020) yang menyatakan bahwa perubahan perilaku yang dipengaruhi oleh adanya interaksi dengan lingkungan melalui pemberian rangsangan atau stimulus. Lingkungan dalam penelitian ini adalah media audio visual berbasis *Kinderflix* yang di stimuluskan kepada anak dengan cara dipaparkan melalui layar proyektor, setelah pemberian stimulus dengan cara ditontonkan selama tiga kali pertemuan diharap adanya perubahan perilaku anak dari awalnya belum dapat menguasai kemampuan meloncat sesuai tumpuan kaki dengan benar menjadi dapat menguasai kemampuan meloncat dengan benar sesuai dengan tumpuan kaki.

Sejalan dengan penelitian (Louk & Sukoco, 2016) bahwa seiring dengan perkembangan zaman, media audio visual memberikan pengaruh serta bermanfaat bagi perkembangan kemampuan motorik kasar anak salah satunya adalah kemampuan motorik kasar meloncat. Ini bisa dibuktikan dengan adanya gerakan-gerakan dalam media audio visual yang mengarahkan motorik kasar tersebut. Selain itu penelitian (Aruna et al., 2024) menyatakan bahwa media audio visual kaya dengan elemen interaktif dan efektif dalam menarik minat anak untuk dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak secara lebih optimal yang akan memberikan pengaruh jangka panjang terhadap pertumbuhan anak. Serta menurut penelitian (Mujtahidah et al., 2022) media audio visual menjadi media yang cocok digunakan dalam mengembangkan motorik kasar anak khususnya media digital, dikarenakan anak sudah sangat mengikuti perkembangan zaman, apalagi perkembangan teknologi dimana tidaklah rumit dalam penggunaannya.

*Kinderflix* adalah salah satu *platform channel* yang dapat diakses melalui aplikasi *YouTube*, *Kinderflix* merupakan media audio visual jenis video yang dapat dilihat dan didengar sehingga memberikan efek spesial, unik, dan menarik untuk anak. Dalam video *kinderflix* anak akan meniru gerakan yang ada pada tayangan video *kinderflix*, video yang ditayangkan berupa video gerakan binatang meloncat yaitu kelinci dan singa. Pemilihan binatang kelinci dan singa karena dalam video *kinderflix* yang dapat mencontohkan gerakan meloncat-loncat dengan sempurna sesuai tumpuan kaki yaitu hewan kelinci dan singa selaras dengan penulis Beaty (2013) yang menyatakan dalam bukunya bahwa cara yang dapat membantu perkembangan anak dalam hal meloncat salah satunya memanfaatkan hewan peloncat dengan menunjukkan video binatang yang sedang melakukan gerakan meloncat.

#### **D. Kesimpulan**

Hasil penelitian memberikan pemaparan bahwa uji hipotesis menggunakan Uji t (Paired Dependent Sampel T Test) dengan bantuan aplikasi IMB SPSS statistics 26, dimana nilai sig.(2-tailed) menunjukan nilai signifikansi  $0.026 < 0.05$  bahwa media audio visual berbasis *Kinderflix* berpengaruh pada kemampuan meloncat anak usia 4-5 tahun. Temuan penelitian menunjukkan kemampuan meloncat anak dapat dirangsang melalui gerakan meniru binatang sekitar. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi secara teoritis maupun praktis dalam merangsang kemampuan meloncat anak usia dini sebagai landasan mewujudkan generasi emas selanjutnya. Keterbatasan penelitian ini hanya berfokus pada kemampuan motorik kasar khususnya meloncat dan usia yang hanya 4-5 tahun oleh karena itu, guna penelitian selanjutnya kan lebih baik memperluas perkembangan kemampuan anak

tidak hanya terfokus pada satu kemampuan dikarenakan *Kinderflix* memiliki banyak sajian informatif dan menarik khususnya anak usia dini.

#### Daftar Pustaka

- Aruna, A., Muanam, K., Purnomo, P., & Soepriyanto, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Playmat Interaktif Audio Visual sebagai Stimulasi Motorik Kasar pada Anak Usia Dini TK Laboratorium Universitas Negeri Malang. *Journal on Education*, 6(4), 19177–19187. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5918>
- Baan, A. B., Rejeki, H. S., & Nurhayati, N. (2020). PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI. *Bungamputi*, Vol 6, No 1 (2020): Jurnal Bungamputi.
- Beaty, J. J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenadamedia Group.
- Garina, L. A., Wangi, N., & Kharisma, Y. (2017). *Serba-Serbi Tumbuh Kembang Anak: panduan perawatan dan pengasuhan buah hati usia 0-5 tahun*. Bitread Pubishing.
- Haryanti, D., & Faruq, A. (2021). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gasing Ambung Kelapa. *Madaniyah*, 11(1), 63–78.
- Louk, M. J. H., & Sukoco, P. (2016). Pengembangan media audio visual dalam pembelajaran keterampilan motorik kasar pada anak tunagrahita ringan. *Jurnal Keolahragaan*, 4(1), 24. <https://doi.org/10.21831/jk.v4i1.8132>
- Morrison, A. M. (2022). *Hospitality and Travel Marketing*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003292616>
- Mujtahidah, Handayani, S. S. D., & Emmy, B. (2022). Pengaruh Gerak Dan Lagu Melalui Media Aplikasi Tik Tok Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6. *Jurnal Smart Paud*, 5(2), 82–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.36709/jspaud.v5i2.21>
- Noviarti, A., & Ismet, S. (2021). Analisis Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Dalam Permainan Tradisional Engklek. *Tunas Cendekia : Jurnal Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 222–230. <https://doi.org/10.24256/cendekia.v4i1.1978>
- Nurwahidah, Maryati, S., Nurlaela, W., & Cahyana. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 49–61. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6422>
- PUTRI, R. (2025). *Pemanfaatan Aplikasi D\_Active Arcade Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Uin Raden Intan Lampung. <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/39316>
- Ritonga, S. A., Tangse, U. H. M., & Galingging, I. S. (2023). Pengaruh Alat Permainan Edukatif terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Tarbiyah Bil Qalam*, VII, 9–13. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://pdfs.semanticscholar.org/498e/f54b2a639195bc85b45af2eb1f45b9083c15.pdf>
- Shahbana, E. B., Kautsar farizqi, F., & Satria, R. (2020). IMPLEMENTASI TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33. <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>
- Sugiyono, P. D. (2018). Quantitative, qualitative, and R&D research methods. *Bandung:(ALFABETA, Ed.)*.
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 774–783. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5886>

- Tangse, U. H. M., & Dimyati, D. (2021). Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 9-16.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1166>
- Tristya, I., & Syafrudin, U. (2024). *Analisis Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Kecanggihan Teknologi Gadget di Lingkungan Masyarakat*. 2, 17-22.
- Widayanti, M. D., Hasibuan, R., Rakhmawati, N. I. S., & Saroinsong, W. P. (2023). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional pada AUD di SIKL. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7053-7059.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5453>