

PENGEMBANGAN PERMAINAN “BUDDY BRIDGE” UNTUK MENSTIMULASI KELINCAHAN, KESEIMBANGAN DAN KOORDINASI GERAK ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK MUSLIMAT NU 28

Anggi Septia Cahyani¹, Pramono², Rosyi Damayani Twinsari Maningtyas³^{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8} Universitas Negeri Malang*Corresponding email: anggi.septia.2101536@students.um.ac.id

Abstrak: Perkembangan kemampuan motorik kasar sangatlah penting bagi anak. Keterampilan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun seharusnya sudah dapat berdiri diatas satu kaki, berjalan maju diatas garis lurus, mahir menaiki tangga, melompat dengan ketinggian 15-30 cm, dan melempar serta menangkap bola dengan baik. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan permainan “Buddy Bridge” yang layak digunakan untuk menstimulasi kelincahan, keseimbangan dan koordinasi gerak pada anak usia 4-5 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Data yang dihasilkan pada penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Penilaian pada permainan “Buddy Bridge” memperoleh hasil dari validator ahli permainan sebesar 85, validator ahli materi 89,9. Total hasil akumulasi uji coba kelompok kecil memperoleh skor sebesar 93,2 dan uji coba kelompok besar sebesar 94,4. berdasarkan hasil penelitian tersebut permainan “Buddy Bridge” layak digunakan untuk menstimulasi kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi gerak anak usia 4-5 tahun.

Kata kunci: Permainan, Buddy Bridge, Keseimbangan, Kelincahan, Koordinasi Gerak, Anak Usia Dini.

Abstract: The development of gross motor skills is crucial for children. By the age of 4-5, children should be able to stand on one leg, walk forward along a straight line, climb stairs proficiently, jump to a height of 15-30 cm, and effectively throw and catch a ball. This research and development study aimed to create the “Buddy Bridge” game, designed to stimulate agility, balance, and movement coordination in children aged 4-5. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) model. Both qualitative and quantitative data were collected. Evaluations of the “Buddy Bridge” game yielded scores of 85 from the game expert validator and 89.9 from the subject matter expert validator. Accumulated results from the trials showed scores of 93.2 for the small-group trial and 94.4 for the large-group trial. Based on these findings, the “Buddy Bridge” game is suitable for stimulating agility, balance, and movement coordination in children aged 4-5.

Keywords: Games, Buddy Bridge, Balance, Agility, Movement Coordination, Early Childhood.

Article History

Received: Oktober 2026

Reviewed: Oktober 2026

Published: Oktober 2026

Plagiarism Checker No 2635

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang berperan penting dalam mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa *golden age* (Dini, 2022). Melalui stimulasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, berbagai aspek

perkembangan dapat dikembangkan, salah satunya adalah aspek fisik motorik (Alfadhilah, 2025). Perkembangan fisik motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar berkaitan dengan kemampuan menggunakan otot-otot besar tubuh dan mencakup keterampilan lokomotor, non-lokomotor, serta manipulatif (Jacob, 2022). Kemampuan tersebut penting untuk mendukung kelincahan, keseimbangan, koordinasi gerak, kekuatan, kelenturan, dan kepercayaan diri anak (Kusumaningtyas, 2016).

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar adalah melalui kegiatan bermain. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak, bereksplorasi, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan. Namun, hasil wawancara dan observasi pada Januari 2025 di kelompok A TK MUSLIMAT NU 28 menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar beberapa anak masih belum optimal. Hal tersebut terlihat dari lemahnya kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi gerak, seperti masih sering terjatuh saat bertumpu dengan satu kaki, ragu melompat dengan jarak jauh, serta mengalami kesulitan dalam melempar dan menangkap bola ke dalam keranjang.

Berbagai permainan telah dikembangkan untuk menstimulasi motorik kasar anak, seperti permainan edukatif ular tangga “EDUTA” (Maryamah, 2024), Dakon Lompat “DAKONPAT” (Sari, 2024), Jelajah Telapak Ceria (Hasliza, 2020), modifikasi egrang batok (Zahrawi, 2023), dan Sirkuit Animate (Sistiarini, 2021). Meskipun demikian, permainan tersebut belum sepenuhnya mengintegrasikan aspek kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi gerak dalam satu kegiatan. Selain itu, variasi aktivitas dan keterlibatan teman sebaya dalam permainan masih terbatas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan permainan yang mampu memberikan stimulasi motorik kasar secara lebih menyeluruh, bervariasi, dan menyenangkan. Oleh karena itu, penulis mengembangkan permainan “*Buddy Bridge*” yang mengintegrasikan aspek kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi gerak serta melibatkan teman sebaya. Permainan ini diharapkan dapat menjadi alternatif kegiatan bermain untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK MUSLIMAT NU 28.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode **Research and Development (R&D)** dengan model pengembangan **ADDIE** yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian ini bertujuan menghasilkan permainan “*Buddy Bridge*” yang layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, khususnya kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi gerak. Adapun bagan dan alur prosedur penelitian dan pengembangan sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Alur Desain Penelitian

Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelompok A di TK MUSLIMAT NU 28 untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan anak. Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi gerak sebagian anak masih belum optimal, sehingga diperlukan permainan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia 4-5 tahun. Tahap *design* dilakukan dengan merancang permainan “*Buddy Bridge*” berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Permainan terdiri atas tiga *bridge* dengan aktivitas yang dirancang untuk menstimulasi motorik kasar. Pada *bridge* 1, anak melompati

rintangan dengan jarak 50cm, kemudian melompat menggunakan satu kaki mengikuti garis zig-zag sepanjang 3m, sambil mengambil bendera. Pada *bridge 2*, anak melompati rintangan setinggi 30cm, kemudian berjalan sambil membawa dua bola di atas piring. Pada *bridge 3*, anak melompati kembali dua rintangan, kemudian melemparkan bola ke dalam keranjang pada garis akhir. Tahap **development** dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk permainan. Produk kemudian divalidasi oleh ahli permainan dan ahli materi untuk memperoleh penilaian, saran, dan masukan sebagai dasar revisi produk. Tahap **implementation** dilakukan melalui uji coba permainan pada anak kelompok A di TK MUSLIMAT NU 28. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Tahap **evaluation** dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan ketercapaian tujuan pengembangan berdasarkan hasil validasi dan observasi selama penggunaan permainan.

Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru, serta saran dan masukan dari ahli permainan dan ahli materi. Data kualitatif digunakan sebagai dasar dalam melakukan analisis kebutuhan, pengembangan produk, dan revisi permainan. Data kuantitatif diperoleh melalui angket validasi ahli permainan, angket validasi ahli materi, dan lembar observasi guru pendamping. Data tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan permainan dan ketercapaian aktivitas motorik kasar anak setelah menggunakan permainan *Buddy Bridge*.

Instrumen penelitian meliputi pedoman wawancara, angket validasi ahli permainan, angket validasi ahli materi, dan lembar observasi. Angket validasi menggunakan skala likert lima tingkat, yaitu skor 5 untuk kategori sangat setuju, skor 4 setuju, skor 3 netral, skor 2 tidak setuju, dan skor 1 sangat tidak setuju. Instrumen validasi ahli permainan mencakup aspek kemenarikan, variasi permainan, kesesuaian dengan kemampuan anak, keamanan, kejelasan instruksi, dan kesempatan anak untuk memperoleh pengalaman melalui aktivitas fisik. Instrumen ahli materi mencakup kesesuaian permainan dengan aspek motorik kasar, yaitu kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi gerak, serta kesesuaian jumlah rintangan dengan kemampuan anak usia 4-5 tahun. Sementara itu, lembar observasi guru digunakan untuk mengamati kemampuan anak dalam menyelesaikan setiap tantangan permainan, melompat, menjaga keseimbangan ketika berjalan dan membawa bola, serta melempar bola ke dalam keranjang.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil observasi, wawancara, serta komentar dan saran dari ahli permainan dan ahli materi. Data tersebut dianalisis secara deskriptif dan digunakan sebagai dasar dalam memperbaiki produk permainan *Buddy Bridge*. Analisis kuantitatif digunakan untuk menentukan persentase kelayakan produk berdasarkan hasil penilaian ahli permainan dan ahli materi. Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus:

$$K = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

K : persentase kelayakan media

Tse : total skor empiris yang didapat

Tsh : total skor angket maksimal yang diinginkan

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan, yaitu

No	Persentase	Keterangan
1	81,00%-100%	Sangat Layak
2	61,00%-80,00%	Layak
3	41,00%-60,00%	Cukup Layak
4	21,00%-40,00%	Kurang Layak
5	00,00%-20,00%	Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

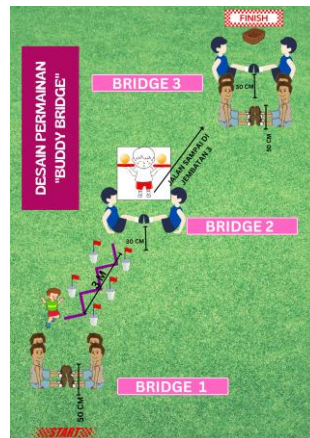
Pengembangan permainan *Buddy Bridge* dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelompok A di TK MUSLIMAT NU 28. Observasi dilakukan di dalam dan di luar kelas untuk mengetahui kondisi perkembangan motorik kasar anak serta aktivitas bermain yang selama ini dilakukan. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian anak aktif ketika mengikuti kegiatan bermain bebas, tetapi beberapa anak masih menunjukkan keraguan dan rasa takut ketika mengikuti aktivitas motorik kasar yang terstruktur, seperti melompat, meniti, dan melempar bola. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa kegiatan stimulasi motorik kasar yang dilakukan masih relatif sederhana dan belum menggunakan permainan sirkuit yang bervariasi. Kegiatan yang biasa dilakukan antara lain berlari, lompat tali, dan bermain engklek. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh keterbatasan waktu, media permainan, serta variasi ide kegiatan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperlukan permainan yang aman, menarik, bertahap, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan berbagai aktivitas motorik kasar. Permainan juga perlu memberikan pengalaman bermain bersama teman sebaya agar anak lebih percaya diri dan termotivasi untuk mencoba. Berdasarkan kebutuhan tersebut dikembangkan permainan *Buddy Bridge*.

2. Desain (*Design*)

Tahap desain dilakukan dengan merancang bentuk permainan, aturan, alur permainan, serta instrumen penilaian. Desain visual permainan dibuat menggunakan aplikasi Canva dengan mempertimbangkan kemenarikan, keamanan, kesesuaian dengan karakteristik anak, dan tujuan stimulasi motorik kasar.



Gambar 1. Desain Permainan "*Buddy Bridge*"

Permainan *Buddy Bridge* terdiri atas tiga rangkaian aktivitas. Pada *bridge 1*, anak melompati *bridge* dengan jarak 50cm, kemudian melompat menggunakan satu kaki mengikuti jalur zig-zag sambil mengambil bendera pada setiap ujung jalur. Pada *bridge 2*, anak melompati *bridge* dengan ketinggian 30cm, kemudian berjalan lurus sambil membawa dua bola di atas piring dengan kedua tangan sejajar pundak tanpa menjatuhkan bola. Pada *bridge 3*, anak melompati dua *bridge* secara berurutan, kemudian melempar bola ke dalam keranjang pada titik akhir.

Aturan permainan meliputi bermain secara bergiliran, mengikuti instruksi, tidak mendorong atau mendahului pemain lain, menjaga keamanan, serta menjaga posisi *bridge* selama permainan berlangsung. Selain desain permainan, pada tahap ini juga disusun instrumen validasi ahli permainan, ahli materi, dan lembar penilaian pengguna.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain menjadi produk permainan. Proses pengembangan meliputi pembuatan desain tata letak arena, penyediaan alat dan bahan, penyusunan arena permainan, serta penyusunan panduan bermain. Produk dikembangkan dengan memperhatikan keamanan, kenyamanan, ketahanan, dan daya tarik visual. Produk selanjutnya divalidasi oleh dua ahli permainan dan dua ahli materi.

a) Validasi Ahli Permainan

No.	Responden	Jumlah Skor (Tse)	Skor Maksimal (Tsh)	Hasil (%)	Presentase
1.	Ahli Permainan 1	28	30	93.3	
2.	Ahli Permainan 2	23	30	76.6	
Rata-rata				85	

Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli permainan 1 memberikan persentase 93,3%, sedangkan ahli permainan 2 memberikan persentase 76,6%. Rata-rata persentase validasi ahli permainan adalah 85,0%. Berdasarkan kriteria kelayakan yang digunakan, hasil tersebut termasuk kategori **sangat layak**.

Masukan dari ahli permainan digunakan sebagai dasar revisi produk. Ahli permainan menyarankan agar tempat pendaratan diberikan pelapis untuk meningkatkan keamanan. Selain itu, *bridge* yang sebelumnya menggunakan kaki teman sebaya disarankan untuk diganti dengan alat yang lebih aman.

b) Validasi Ahli Materi

No.	Responden	Jumlah Skor (Tse)	Skor Maksimal (Tsh)	Hasil (%)	Presentase
1.	Ahli Materi 1	29	30	96.6	
2.	Ahli Materi 2	25	30	83.3	
Rata-rata				89.9	

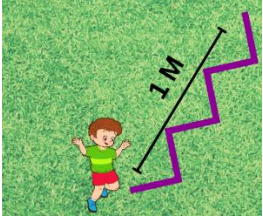
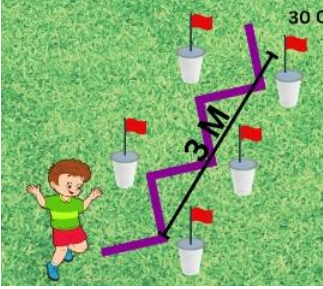
Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 96,6% dari ahli materi 1 dan 83,3% dari ahli materi 2. Rata-rata persentase validasi adalah 89,9%, sehingga produk termasuk kategori **sangat layak**.

Ahli materi memberikan beberapa masukan untuk penyempurnaan produk, yaitu penggunaan piring yang sedikit lebih berat agar lebih stabil ketika digunakan membawa bola serta penambahan bendera pada setiap ujung jalur zig-zag untuk meningkatkan daya tarik permainan.

Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi ahli permainan dan ahli materi, permainan *Buddy Bridge* dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada anak usia 4-5 tahun setelah dilakukan perbaikan sesuai saran validator.

Hasil Revisi Produk:

No.	Sebelum Revisi	Komentar dan Saran	Sesudah revisi
1.		Piring untuk alas bola saat berjalan lurus dapat dipilih yang lebih berat sedikit.	

2.		Tambahkan bendera di setiap ujung garis zig-zag supaya lebih menarik,	
----	---	--	--

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar di TK MUSLIMAT NU 28.

a) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 12 November 2025 dengan melibatkan 5 anak. Hasil penilaian menunjukkan persentase rata-rata sebesar **93,2%**, yang termasuk kategori sangat layak. Pada uji coba kelompok kecil, guru memberikan masukan bahwa permainan relatif mudah digunakan anak, tetapi instruksi permainan perlu disampaikan secara lebih jelas dan terarah agar anak lebih mudah memahami aturan dan tahapan permainan.

b) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan pada 26-27 November 2025 dengan melibatkan 25 anak yang terdiri atas 12 anak kelas A1 dan 13 anak kelas A2. Hasil uji coba menunjukkan persentase rata-rata sebesar **94,4%**, yang termasuk kategori sangat layak. Guru memberikan tanggapan positif terhadap permainan *Buddy Bridge*. Permainan dinilai sebagai inovasi yang menarik dalam kegiatan stimulasi motorik kasar karena memiliki variasi aktivitas, mudah digunakan, dan melibatkan interaksi dengan teman sebaya. Selain menstimulasi kemampuan motorik kasar, aktivitas bermain juga memberikan kesempatan kepada anak untuk bekerja sama, saling menyemangati, belajar mengikuti aturan, dan meningkatkan kepercayaan diri.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan melalui analisis kebutuhan, perancangan, dan validasi produk. Saran dari ahli permainan dan ahli materi digunakan untuk memperbaiki aspek keamanan, kestabilan alat, dan daya tarik permainan. Evaluasi sumatif dilakukan setelah produk diimplementasikan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa permainan *Buddy Bridge* memperoleh penilaian sangat layak dari validator maupun pengguna. Kendala yang ditemukan adalah beberapa anak masih membutuhkan bantuan dan arahan guru ketika mengikuti permainan. Oleh karena itu, pendampingan guru masih diperlukan terutama dalam mengatur giliran, memberikan instruksi, menjaga keamanan, dan memotivasi anak yang masih ragu melakukan aktivitas tertentu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Buddy Bridge* termasuk dalam kategori **sangat layak** digunakan untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli permainan sebesar **85,0%**, validasi ahli materi sebesar **89,9%**, uji coba kelompok kecil sebesar **93,2%**, dan uji coba kelompok besar sebesar **94,4%**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan telah memenuhi aspek kelayakan materi, keamanan, keefisienan, dan kemenarikan.

Kelayakan materi terlihat dari aktivitas permainan yang memberikan stimulasi terhadap kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi gerak. Anak melakukan aktivitas melompat,

meloncat menggunakan satu kaki, berjalan lurus sambil membawa bola, serta melempar bola ke dalam keranjang. Aktivitas tersebut sesuai dengan karakteristik perkembangan motorik anak usia 4-5 tahun yang mulai mampu melompat, berdiri dengan satu kaki, berjalan pada garis lurus, serta melempar dan menangkap bola (Saripudin, 2019).

Dari aspek keamanan dan keefisienan, permainan telah dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik anak dan memperoleh masukan dari validator untuk meningkatkan keamanan alat. Permainan juga memiliki aturan yang sederhana, bahan yang mudah diperoleh, serta dapat digunakan dalam kegiatan bermain secara berkelompok. Hal ini memudahkan pendidik dalam memberikan stimulasi motorik kasar melalui kegiatan yang terstruktur.

Kemenarikan permainan terlihat dari variasi aktivitas, desain visual, dan konsep *bridge* yang melibatkan teman sebaya. Anak menunjukkan antusiasme selama mengikuti permainan dan pendidik memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media. Aktivitas bermain bersama juga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bekerja sama, menunggu giliran, mengikuti aturan, dan saling memberikan semangat.

Meskipun demikian, permainan *Buddy Bridge* memiliki keterbatasan, yaitu membutuhkan ruang yang cukup luas dan masih memerlukan pendampingan guru, terutama untuk mengatur giliran, memberikan instruksi, dan menjaga keamanan anak. Beberapa anak juga masih membutuhkan bantuan ketika menghadapi tantangan tertentu.

Secara keseluruhan, permainan *Buddy Bridge* dinyatakan **sangat layak** sebagai alternatif media bermain untuk menstimulasi kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi gerak anak usia 4-5 tahun. Permainan ini juga memiliki potensi untuk mendukung interaksi sosial anak melalui aktivitas bermain bersama teman sebaya.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan permainan *Buddy Bridge* sebagai media bermain untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, khususnya kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi gerak. Pengembangan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa permainan *Buddy Bridge* berada pada kategori sangat layak, dengan persentase validasi ahli permainan sebesar 85,0% dan ahli materi sebesar 89,9%. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 93,2%, sedangkan uji coba kelompok besar sebesar 94,4%. Dengan demikian, permainan *Buddy Bridge* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media bermain untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Permainan ini disarankan untuk dimanfaatkan guru sebagai variasi kegiatan motorik kasar yang menyenangkan dengan tetap memberikan instruksi dan pendampingan untuk menjaga keamanan anak. Pengembangan selanjutnya dapat memperbaiki keterbatasan permainan, terutama agar dapat digunakan pada ruang yang lebih terbatas serta mengurangi ketergantungan anak terhadap pendampingan guru melalui pengembangan buku panduan dengan petunjuk visual dan langkah permainan yang lebih sederhana.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfadhilah, J. (2025). Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. 94-111.
- Dini, U. (2022). Kurikulum merdeka pada pendidikan anak usia dini. 143-158.

- Hasliza, P. (2020). Pengembangan Permainan Jelajah Telapak Kaki Ceria Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 26-35.
- Jacob, A. M. (2022). Penerapan Model Atik dalam Pengembangan Motorik Kasar pada Anak ADHD di TK Global Persada Mandiri. 3281-3287.
- Kusumaningtyas, K. (2016). Volume VII Nomor 1, Januari 2016 ISSN: 2086-3098. 52-59.
- Maryamah, E. (2024). Pengembangan Permainan Edukatif Ular Tangga “ Eduta ” Untuk Menstimulasi Aktivitas Gerak Anak Usia 5-6 Tahun. 1640-1650.
- Sari, R. P. (2024). PENGEMBANGAN PERMAINAN DAKON LOMPAT (DAKOPAT) UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN. 159-166.
- Saripudin, Aip. 2019. "Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini." *Equalita: Jurnal Pusat Studi Gender dan Anak* 114.
- Sistiarini, R. D. (2021). Pengembangan Permainan Sirkuit Animove Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. 46-61.
- Zahrawi, S. L. (2023). Pengembangan Permainan Tradisional Bakiak Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida II Mataram Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 2461-2468.