

IMPLEMENTASI MEDIA SNAKE LADDER PADA PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN PSIKOMOTORIK KELAS IV SDN SUKOSARI 01

Aning Tri Rahayu¹, Purwandari², Febriana Puspitasari³, Ayuni Widya Pratiwi⁴,
Yuni Astutik⁵

^{1,2} PPG Prajabatan Universitas PGRI Madiun, ^{3,4,5} SD N Sukosari 01

¹aningtrirahayu97@gmail.com, ²purwandari@unipma.ac.id,

³fbiar79.fb@gmail.com, ⁴ayuniwp@gmail.com, ⁵astutik.kelas6@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve the psychomotor skills of fourth-grade students at SDN Sukosari 01 through IPAS learning assisted by educational media, specifically Snake and Ladder. This research employs Classroom Action Research (CAR) with a descriptive qualitative analysis method. The research subjects are all fourth-grade students at SDN Sukosari 01, being all seven students. The object of the research is the psychomotor aspects of students in the IPAS subject, specifically on the topic of Building a Civilized Society, using educational media in the form of Snake and Ladder. Data collection methods include observation, interviews, and documentation. Based on the observation results, several issues were found: the psychomotor aspects of the fourth-grade students were relatively low, and their understanding of the IPAS subject was still lacking. The research was conducted to improve psychomotor aspects in both Cycle I and Cycle II. The results of the tests showed that in Cycle I, only 3 students met the criteria, with a percentage of 60%. In Cycle II, the test results showed that all fourth-grade students met the criteria, with a percentage of 100%. Thus, Cycle II demonstrated an improvement in the psychomotor aspects of the students. The research results indicate that the implementation of the Snake and Ladder media in IPAS learning can enhance the psychomotor skills of fourth-grade students at SDN Sukosari 01 Dagangan, Kabupaten Madiun.

Keywords: *Snake Ladder, Psychomotor, Learning Media*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan psikomotorik peserta didik kelas IV SDN Sukosari 01 melalui pembelajaran IPAS berbantuan media pembelajaran yaitu Snake Ladder. Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan metode analisis berupa deskriptif kualitatif. Subjek penelitian yang digunakan yaitu seluruh peserta didik kelas IV SDN Sukosari 01 sebanyak tujuh peserta didik. Objek penelitian yaitu aspek psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi Membangun Masyarakat yang Beradab dengan berbantu media pembelajaran berupa Snake Ladder. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil observasi ditemukan beberapa permasalahan yaitu bahwa aspek psikomotorik peserta didik kelas IV cukup rendah serta pemahaman dalam mata pelajaran IPAS masih terbilang kurang. Penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan aspek psikomotorik pada siklus I dan siklus II. Hasil uji yang dilakukan memperoleh data pada siklus I yaitu hanya terdapat 3 peserta didik yang sesuai dengan kriteria dengan persentase 60%. Pada siklus II mendapatkan

hasil uji yang memperoleh data bahwa seluruh peserta didik kelas IV memenuhi kriteria yang dilakukan dengan persentase 100%. Sehingga pada siklus II terdapat peningkatan dalam aspek psikomotorik peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media Snake Ladder pada pembelajaran IPAS dapat meningkatkan psikomotorik peserta didik kelas IV SDN Sukosari 01 Dagangan, Kabupaten Madiun.

Kata Kunci: *Snake Ladder*, Psikomotorik, Media Pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia Indonesia. Pada dasarnya pendidikan adalah bagian yang memiliki peranan penting di dalam kehidupan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Oleh karena itu, adanya proses pendidikan dalam kehidupan manusia itu sangat penting. Dalam pendidikan menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang interaktif agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan bakat dan minatnya. Berdasarkan Undang – Undang Tahun 2002 tentang Sistem Pendidikan Nasional, fungsinya yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter dan peradaban bangsa yang memiliki martabat untuk memcerdaskan kehidupan bangsa, serta bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik (Wahyudi et al., 2022).

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang sekolah yang awal daripada jenjang sekolah lainnya. Pada proses pembelajaran di sekolah terdapat beberapa mata pelajaran salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pendidikan IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipahami oleh peserta didik karena terapat hubungan dengan permasalahan kehidupan sehari – hari. Pembelajaran IPAS adalah mata pelajaran yang mempelajari lingkungan dari fenomena alam dan sosial yang saling terkait satu sama lain serta peserta didik akan terbiasa melakukan kegiatan inkuiri yaitu mengobservasi dan mengeksplorasi (Wijayanti et al., 2023).

Pembelajaran yang dilakukan pasti terdapat penilaian yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif dan afektif, tetapi pada aspek psikomotorik. Berdasarkan konsep Taksonomi Bloom tentang tujuan pendidikan yaitu terdapat 3 ranah,

antara lain: aspek kognisi (Cognitive), aspek sikap, perasaan serta emosi (Affective) dan aspek keterampilan (Psychomotor). Proses pembelajaran dan penilaian saling berkaitan dalam aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Menurut Wahyudi. et al. (2022) penilaian psikomotorik dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dari hasil belajar yang berupa performance. Aspek psikomotorik meliputi semua tingkah laku atau kemampuan bertindak peserta didik dalam menerima proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Menurut Kamila et al. (2022) psikomotorik adalah aspek awal dari kecerdasan dan emosi sosial seorang anak karena gerakan motorik merupakan faktor utama pertumbuhan dan perkembangan peserta didik.

Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat ajar yang digunakan oleh seorang guru. Hal tersebut digunakan agar dapat mendukung dan membantu seorang guru dalam proses pembelajaran. Strategi guru dengan menggunakan media pembelajaran dalam membantu proses pembelajaran di kelas merupakan salah satu cara

kreatif dan inovatif yang dimiliki seorang guru. Keberhasilan pemahaman peserta didik dapat diukur melalui nilai tes dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran yang dilakukan (Junaeni et al., 2023). Faktanya masih terdapat peserta didik yang belum dapat memahami materi pembelajaran IPAS khususnya materi Membangun Masyarakat yang Beradab. Penelitian menurut Junaeni et al. (2023) bahwa beliau menaarkan salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan penyajian pembelajaran dalam bentuk permainan. Salah satu permainan yang dapat digunakan yaitu Travel Snake Lader Game. Permainan tersebut dapat iterapkan unuk meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Snake Lader merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh dua kelompok atau lebih. Media pembelajaran berupa media edukatif ini peserta didik akan bermain game namun secara tidak langsung mereka juga belajar (Junaeni et al., 2023). Game ini terdapat flash card berisi pertanyaan yang harus dipecahkan oleh setiap kelompok yang bermain. Melalui alat bermain eduktif

hakikatnya terdapat psikomotorik yaitu memberikan peserta didik kesempatan untuk mengembangkan keterampilan motorik (Ukkas et al., 2020).

Fakta di lapangan guru masih cenderung menerapkan metode ceramah dalam proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut menyebabkan munculnya masalah yang dihadapi antara lain yaitu kurangnya keaktifan peserta didik dan hasil belajar yang masih rendah dalam pembelajaran IPAS. Permasalahan tersebut disebabkan karena masih monoton dan kurang menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, belum terciptanya suasana kelas yang dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut membuat peserta didik cenderung pasif di dalam kelas dan materi yang disampaikan tidak dapat sepenuhnya dipahami.

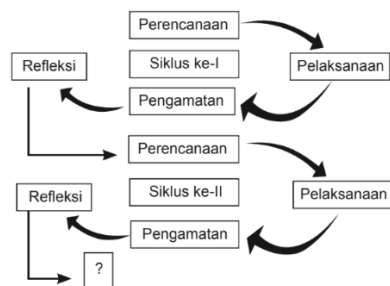
Berdasarkan observasi selama melakukan PPL I, ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik kelas IV SDN Sukosari 01 Dagangan, Kabupaten Madiun dalam proses pembelajaran IPAS. Analisis yang didasarkan pada permasalahan tersebut memberikan gagasan tentang media pembelajaran

edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan psikomotorik peserta didik. Tujuan dilaksanakan penelitian ini yaitu memecahkan masalah yang dihadapi oleh peserta didik kelas IV SDN Sukosari 01 Dagangan. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi Media Snake Ladder Pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Psikomotorik Kelas IV SDN Sukosari 01”.

B. Metode Penelitian

Penelitian merupakan salah satu cara yang digunakan untuk menyelesaikan masalah secara ilmiah dengan menggunakan langkah – langkah berfikir reflektif dan keilmuan. Metode yang digunakan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Susilowati (2018) berpendapat bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang penerapannya dapat dirasakan, dilihat serta dihayati, selanjutnya akan bermunculan mengenai pertanyaan praktis – praktis pembelajaran yang digunakan memiliki efektifitas yang tinggi atau tidak. Pipo et al. (2023) berpendapat bahwa prosedur pelaksanaan PTK

menggunakan model siklus menurut Kurt Lewin dengan dua siklus dan berfokus pada 4 tahapan, antara lain: 1. Planning (Perencanaan), 2. Acting (Tindakan), 3. Observing (Pengumpulan Data) dan 4. Reflecting (Refleksi). Observasi dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan setiap siklusnya memiliki empat tahapan, antara lain perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.



Gambar 1 Prosedur PTK (Arikunto et al., 2015)

Observasi aktivitas peserta didik dilakukan untuk mengetahui peningkatan psikomotorik dengan menggunakan penelitian lapangan (field research). Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV SDN Sukosari 01 dengan jumlah 7 peserta didik. Objek penelitian yaitu psikomotorik peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian ini dilakukan karena kurangnya

kemampuan psikomotorik peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, penulis memberikan solusi yaitu penggunaan media pembelajaran berupa permainan edukatif "Snake Ladder". Media pembelajaran tersebut digunakan agar dapat meningkatkan psikomotorik peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPAS. Snake Ladder adalah salah satu media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif dan kreatif sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran (Cahyawati, 2019).

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dua aspek yaitu lembar observasi aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Analisis yang dihasilkan berupa uraian tentang permasalahan yang terjadi, implementasi tindakan, hasil atau solusi yang digunakan serta sikap peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan mengobservasi peserta didik secara langsung ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas. Langkah yang

dilakukan selanjutnya yaitu dengan menganalisis dan menelaah data yang sudah terkumpul.

Tabel 1 Penilaian Psikomotorik Peserta Didik

Konversi Nilai	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB (Sangat Baik)
66 - 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 - 50	D	K (Kurang)

(Sugiono, 2013)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dilakukan dengan langkah – langkah antara lain: perencanaan, tindakan, pengumpulan data dan refleksi. Hal yang dilakukan pertama kali yaitu penulis melakukan pra-siklus dengan mendeskripsikan kondisi awal sebelum diberikan tindakan. Kegiatan selanjutnya yaitu melakukan tindakan dua siklus menggunakan media pembelajaran berupa permainan edukatif yaitu Snake Ladder.

1. Prasiklus

Pada kegiatan ini, penulis melakukan observasi untuk mengetahui permasalahan yang terdapat pada kelas tersebut dan untuk mengetahui karakteristik peserta didik kelas IV SDN Sukosari 01. Hal pertama kali yang dilakukan oleh penulis yaitu

memberikan asesmen awal berupa asesmen non-diagnostik. Asesmen tersebut dilakukan dengan memberikan pertanyaan mengenai pembelajaran yang disukai oleh peserta didik kelas IV. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara kepada peserta didik kelas IV. Dalam kegiatan prasiklus ini diperoleh hasil bahwa ada beberapa peserta didik yang kesulitan dalam memahami mata pelajaran IPAS. Peserta didik tersebut mengatakan bahwa pembelajaran IPAS terlalu banyak teori yang harus dihafalkan. Pembelajaran yang dilakukan juga masih belum melibatkan peserta didik secara keseluruhan sehingga membuat psikomotorik peserta didik tidak ditonjolkan.

Berdasarkan kegiatan prasiklus yang dilakukan dengan pengamatan di dalam kelas dihasilkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mempraktikkan materi yang bersifat praktik. Oleh sebab itu, penulis membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan psikomotorik

peserta didik kelas IV SDN Sukosari 01. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan topik “Membangun Masyarakat yang Beradab”.

2. Siklus I

Materi yang digunakan untuk pelaksanaan penelitian ini mengacu pada Kurikulum Merdeka. Kegiatan pembelajaran siklus I dilaksanakan selama satu kali pertemuan dengan menggunakan media pembelajaran yaitu Snake Ladder. Pada siklus I ini, pertama guru menjelaskan cara menggunakan media pembelajaran dan aturan yang harus dilakukan agar dapat bermain. Guru akan menjelaskan secara singkat tentang materi yang akan dipelajari yaitu “Membangun Masyarakat yang Beradab” pada mata pelajaran IPAS. Setelah itu peserta didik akan memainkan permainan yang disediakan dan guru akan melakukan pengamatan pada aspek psikomotorik peserta didik. Data hasil observasi aspek psikomotorik peserta didik kelas IV

SDN Sukosari 01 pada siklus I terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Pengamatan Aspek Psikomotorik Peserta Didik Siklus I

<i>Klasifikasi</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Persentase (%)</i>
SB (Sangat Baik)	0	0%
B (Baik)	3	60%
C (Cukup)	2	20%
K (Kurang)	2	20%

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa peserta didik yang aktif dalam kegiatan siklus I pada aspek psikomotorik yaitu sebanyak 3 peserta didik sudah baik dengan presentase 60%, sedangkan peserta didik yang cukup dan kurang masing – masing sebanyak 2 peserta didik dengan indikator presentase 20%. Dalam melatih keterampilan psikomotorik peserta didik untuk lebih aktif dalam menggunakan media pembelajaran dengan maksimal maka penulis melakukan pembelajaran pada siklus II. Pelaksanaan siklus I ini dirasa kurang maksimal dan perlu adanya peningkatan mengenai keterampilan psikomotorik peserta didik.

Kegiatan siklus I yang telah dilaksanakan mendapatkan hasil bahwa peserta didik yang memiliki keterampilan

psikomotorik baik lebih sedikit daripada yang kurang. Hal tersebut terjadi karena terdapat kekurangan pada pelaksanaan siklus I. Kekurangan yang muncul ketika melakukan siklus I, antara lain:

- a. Peserta didik masih merasa bingung dengan media pembelajaran yang digunakan yaitu Snake Ladder, akhirnya membuat peserta didik yang kebingungan menjadi tidak fokus dalam permainan.
- b. Masih terdapat peserta didik yang mengganggu temannya ketika melakukan permainan sehingga kelas menjadi gaduh.
- c. Ketidaktuntasan peserta didik yang masih jauh dari KKM dan memiliki kemampuan psikomotorik yang terbilang rendah.

Hasil observasi yang dilakukan dapat menjadi acuan untuk memperbaiki pertemuan selanjutnya dalam siklus II. Hal tersebut membuat aspek yang diteliti perlu melakukan perbaikan agar dapat mencapai indikator keberhasilan yang sudah

ditentukan sebelumnya. Oleh sebab itu, penulis melakukan perbaikan tindakan kelas pada pembelajaran siklus II agar mendapat hasil yang optimal.

3. Siklus II

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I yang telah dilaksanakan masih terdapat beberapa peserta didik yang belum memenuhi persentase indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Oleh sebab itu, penulis memberikan tindakan pada siklus II agar peserta didik dapat mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Kegiatan siklus II dengan menggunakan tahapan pelaksanaan yang sama pada siklus I. Evaluasi dan refleksi yang telah dilakukan pada siklus I dijadikan pedoman untuk perbaikan pada siklus II. Hasil tindakan pembelajaran pada siklus II terdapat pada tabel 3.

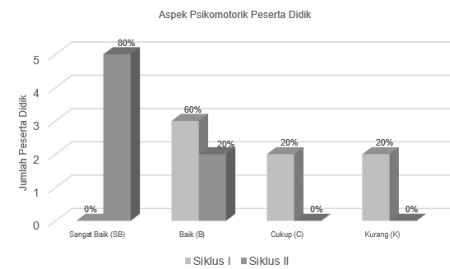
Tabel 3 Hasil Pengamatan Aspek Psikomotorik Peserta Didik Siklus II

<i>Klasifikasi</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Persentase (%)</i>
SB (Sangat Baik)	5	80%
B (Baik)	2	20%
C (Cukup)	0	0%
K (Kurang)	0	0%

Tabel 3 hasil pengamatan aspek psikomotorik peserta didik pada siklus II implementasi media pembelajaran Snake Ladder untuk meningkatkan psikomotorik peserta didik. Proses pembelajaran kelas IV mata pelajaran IPAS pada materi Membangun Masyarakat yang Beradab dikatakan berhasil. Implementasi media pembelajaran Snake Ladder dapat meningkatkan aspek psikomotorik peserta didik kelas IV SDN Sukosari 01 Dagangan, Kabupaten Madiun.

Pada pembelajaran yang sama di siklus II mengalami peningkatan aspek psikomotorik peserta didik kelas IV. Peserta didik mulai terbiasa menggunakan media pembelajaran Snake Ladder dalam mata pelajaran IPAS. Aspek psikomotorik peserta didik dalam keaktifan atau keterlibatan pada proses pembelajaran mengalami peningkatan. Seperti dalam menggunakan media pembelajaran, menjawab pertanyaan yang ada dalam media pembelajaran, bertanya kepada guru, diskusi antar

peserta didik dengan guru maupun teman serta peserta didik sudah terbiasa memberikan pendapatnya.



Gambar 1 Diagram Peningkatan Psikomotorik Peserta Didik

Diagram di atas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan diagram tersebut diperoleh bahwa pada siklus I terdapat 3 peserta didik dengan persentase baik sebesar 60%, 2 peserta didik dengan persentase cukup sebesar 20% dan 2 peserta didik dengan persentase kurang 20%. Sedangkan pada siklus II diperoleh 5 peserta didik dengan persentase sangat baik sebesar 80% dan 2 peserta didik dengan persentase baik sebesar 20%. Penelitian yang dilakukan berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II. Dengan meningkatnya aspek psikomotorik peserta didik

meningkat juga pemahaman materi yang diberikan dengan berbantu media pembelajaran yang digunakan. Hal tersebut membuat nilai peserta didik menjadi meningkat ketika dilakukan asesmen.

Berdasarkan hasil rekapitulasi penelitian yang dilakukan mulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dikatakan bahwa penelitian sudah mencapai kriteria yang sudah ditetapkan. Aspek psikomotorik peserta didik disetiap pertemuan mengalami peningkatan. Implementasi media Snake Ladder pada mata pelajaran IPAS dapat meningkatkan psikomotorik peserta didik kelas IV SDN Sukosari 01 Dagangan, Kabupaten Madiun.

E. Kesimpulan

Snake Ladder merupakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang memiliki kegunaan untuk membantu meningkatkan psikomotorik peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan selama dua kali pertemuan menghasilkan perbedaan. Pada siklus I bahwa aspek psikomotorik peserta didik tidak terlalu terlihat. Hal tersebut

dinyatakan bahwa hanya terdapat 3 peserta didik memiliki persentase baik sebesar 60%, terdapat 2 peserta didik memiliki persentasi cukup sebesar 20% dan 2 peserta didik memiliki persentase kurang sebesar 20%. Pada siklus II aspek psikomotorik mengalami peningkatan bahwa terdapat 5 peserta didik mendapat persentase sangat baik sebesar 80% dan 2 peserta didik mendapat persentase baik sebesar 20%.

Sehingga berdasarkan penelitian bahwa peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan pada aspek psikomotorik. Dari tujuh peserta didik kelas IV mendapatkan hasil yang sangat baik dan baik pada aspek psikomotorik. Hasil penelitian menyatakan bahwa implementasi media Snake Ladder pada mata pelajaran IPAS dapat efektif meningkatkan aspek psikomotorik kelas IV SDN Sukosari 01 Dagangan, Kabupaten Madiun.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Arikunto, S dkk (2015). Penelitian Tindakan Kelas (edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*. Alfabeta.

Jurnal :

Cahyawati, R. E., & Wulandari, M. D. (2019). *Media Snake and Ladder untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas II di SD Negeri Mijen, Jebres, Surakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Juhaeni, J., Ariyanti, D., Sa'adah, N., & Safaruddin, S. (2023). *Pengembangan Media Travel Snake-Ladder Game Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(5), 233-245.

Kamila, A., & Hidayaturochman, R. (2022). *Peran guru dalam mengembangkan psikomotorik anak usia dini melalui media pembelajaran outing class*. *PSYCOMEDIA: Jurnal Psikologi*, 1(2), 1-13.

Pipo, B. H., Gembong, S., & Purwanti, P. (2023). *Penerapan Pembelajaran di Luar Kelas untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa melalui Mata Pelajaran IPA dengan Materi Siklus Air Tanah di Kelas V SDN Jomblang Tahun Pelajaran 2023/2024*. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 935-944.

Susilowati, D. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran*. *Jurnal ilmiah edunomika*, 2(01).

Ukkas, R., Thaha, H., & Rahmawati, R. (2020). *Peranan Media Bermain bagi Perkembangan Aspek Psikomotorik Anak Usia Dini di TK Seatap Kampung Tangnga*. *Jurnal Konsepsi*, 9(3), 140-151.

Wahyudi, D., Febriyanni, R., & Halim, A. (2022). *Implementasi Media Projected Still Dalam Meningkatkan Kemampuan Psikomotorik Siswa Pada Pelajaran Fikih di Kelas VIII MTS Negeri 1 Langkat*. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(3), 88-98.

Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). *Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran ipas mi/sd*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100-2112.