

PENGEMBANGAN BUKU CERITA PETUALANGAN GERAK CERIA UNTUK MENSTIMULASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 4–5 TAHUN

Eka Wahyuni¹, Gina Asri Ruwaida²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu
Keguruan dan Tarbiyah, Universitas Pelita Bangsa
ekawahyuniwahyuni21210@gmail.com, ginaruwaida@pelitabangsa.ac.id

ABSTRACT

Gross motor competence is a fundamental component of early childhood development because it supports body coordination, balance, strength, confidence, and children's participation in learning activities. Preliminary observations at RA Ar-Rahman Ciantra, South Cikarang, indicated that several children aged 4–5 years still had difficulty running, jumping with two feet, maintaining balance, and performing throwing or catching movements. This study aimed to develop the Petualangan Gerak Ceria storybook, determine its feasibility, and describe its implementation as a medium for stimulating gross motor skills. The study employed a Research and Development approach using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through observation, interviews, documentation, expert-validation questionnaires, and implementation assessment sheets. The product was validated by material, media, and instrument experts, followed by a small-group trial involving five children and a large-group trial involving ten children. Quantitative data were analysed using percentage scores based on a four-point Likert scale, while qualitative comments were used to revise the product. The material expert assessment reached 97.5%, while the media and instrument assessments each reached 100%, all categorised as highly valid. The reported implementation results were 86.70% in the small-group trial and 94.12% in the large-group trial. Children showed increased enthusiasm, active participation, and greater confidence in following movements embedded in the storyline. The storybook is therefore highly feasible as an alternative learning medium for stimulating gross motor skills in children aged 4–5 years.

Keywords: *storybook, gross motor skills, early childhood, ADDIE*

ABSTRAK

Kemampuan motorik kasar merupakan bagian mendasar dari perkembangan anak usia dini karena mendukung koordinasi tubuh, keseimbangan, kekuatan, rasa percaya diri, dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Hasil observasi awal di RA Ar-Rahman Ciantra Cikarang Selatan menunjukkan bahwa sebagian anak usia 4–5 tahun masih mengalami kesulitan dalam berlari, melompat dengan dua kaki, menjaga keseimbangan, serta melakukan gerakan melempar atau menangkap. Penelitian ini bertujuan mengembangkan Buku Cerita Petualangan Gerak Ceria, mengetahui kelayakannya, dan mendeskripsikan implementasinya sebagai media untuk menstimulasi motorik kasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket validasi ahli, serta lembar penilaian implementasi. Produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli instrumen, kemudian diuji pada kelompok kecil yang melibatkan lima anak dan kelompok besar yang

melibatkan sepuluh anak. Data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase berdasarkan skala Likert empat tingkat, sedangkan komentar kualitatif digunakan untuk merevisi produk. Hasil validasi ahli materi mencapai 97,5%, sedangkan validasi ahli media dan instrumen masing-masing mencapai 100%; seluruhnya berkategori sangat valid. Hasil implementasi yang dilaporkan sebesar 86,70% pada kelompok kecil dan 94,12% pada kelompok besar. Anak menunjukkan antusiasme, partisipasi aktif, dan kepercayaan diri yang lebih baik dalam mengikuti gerakan yang terintegrasi dalam alur cerita. Dengan demikian, buku cerita ini sangat layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk menstimulasi motorik kasar anak usia 4–5 tahun.

Kata Kunci: buku cerita, motorik kasar, anak usia dini, ADDIE

A. Pendahuluan

Perkembangan motorik kasar menjadi dasar penting bagi kesiapan belajar anak karena melibatkan kekuatan otot besar, koordinasi, keseimbangan, dan kontrol tubuh. Hurlock (1978) menjelaskan bahwa kemampuan motorik tumbuh melalui koordinasi sistem saraf dan otot, sedangkan Gallahue dan Ozmun (2006) menempatkan berjalan, berlari, melompat, melempar, menangkap, dan menjaga keseimbangan sebagai pola gerak dasar. Pada usia prasekolah, penguasaan pola tersebut berkembang pesat ketika anak memperoleh kesempatan berlatih secara terarah dan menyenangkan (Santrock, 2011).

Anak usia 4–5 tahun belajar lebih efektif melalui pengalaman konkret, simbol, imajinasi, dan peniruan (Piaget & Inhelder, 2010). Karena itu, stimulasi motorik tidak cukup

diberikan melalui instruksi verbal. Standar perkembangan PAUD menuntut anak mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi, melompat, berlari, melempar, menangkap, dan memanfaatkan alat permainan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014). Pelaksanaannya perlu mempertimbangkan perbedaan kematangan dan pengalaman setiap anak (Nurasyiah, Atikah, & Tirtayasa, 2023).

Media pembelajaran dapat membantu anak menghubungkan pesan dengan pengalaman langsung. Eliyawati (2010) menyebut media sebagai perantara yang memperjelas pengalaman belajar, sedangkan Guslinda dan Kurnia (2018) menekankan bahwa media PAUD harus aman, menarik, mudah digunakan, dan mendorong keterlibatan. Dalam pembelajaran

motorik kasar, media seharusnya tidak berhenti sebagai pajangan, tetapi memandu anak untuk melakukan tindakan secara bertahap.

Buku cerita berpotensi menggabungkan bahasa, ilustrasi, tokoh, dan urutan peristiwa dengan aktivitas gerak. Cerita bergambar dapat meningkatkan perhatian anak karena pesan disajikan secara visual dan kontekstual (Ardiansyah & Suryani, 2023). Pengembangan buku interaktif juga membantu anak memahami materi secara lebih konkret (Khamidah, Khoir, & Yulia, 2022). Apabila instruksi gerak dimasukkan ke dalam alur, buku dapat berfungsi sekaligus sebagai media literasi dan panduan permainan edukatif (Fatimah, Afifah, Auliani, & Larasati, 2023).

Observasi awal di RA Ar-Rahman Ciantra Cikarang Selatan menunjukkan bahwa sebagian anak belum mantap ketika berlari, melompat dengan dua kaki, menjaga keseimbangan, serta melempar atau menangkap. Kegiatan masih didominasi pembiasaan dan demonstrasi sederhana sehingga perhatian anak mudah teralihkan. Permainan terstruktur terbukti dapat memperkaya pengalaman gerak

(Cahniyo, Eti, & Reni, 2023), termasuk melalui permainan tradisional (Simatupang, 2018). Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini mengembangkan Buku Cerita Petualangan Gerak Ceria dan menilai proses, kelayakan, serta implementasinya pada anak usia 4–5 tahun.

B. Metode Penelitian

Penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE yang terdiri atas analysis, design, development, implementation, dan evaluation (Branch, 2009). Penelitian pengembangan tidak hanya menghasilkan produk, tetapi juga menguji serta merevisinya berdasarkan data (Sugiyono, 2019). Penelitian dilaksanakan di RA Ar-Rahman Ciantra Cikarang Selatan pada semester genap 2025/2026. Uji kelompok kecil melibatkan lima anak, sedangkan uji kelompok besar melibatkan sepuluh anak kelompok A berusia 4–5 tahun.

Tahap analisis dilakukan melalui observasi, wawancara guru, dan dokumentasi untuk mengidentifikasi kurikulum, kebutuhan anak, media, materi motorik kasar, serta lingkungan

belajar. Tahap desain mencakup penyusunan alur petualangan, tokoh, ilustrasi, instruksi gerak, dan petunjuk penggunaan. Pada tahap pengembangan, desain dibuat menggunakan Canva, dicetak sebagai buku spiral, lalu dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan ahli instrumen. Komentar validator digunakan untuk memperbaiki ilustrasi, diksi, urutan gerak, dan indikator penilaian.

Implementasi dilakukan melalui pembacaan cerita yang diselingi praktik berjalan, berlari, melompat, mengoordinasikan tangan dan kaki, serta menjaga keseimbangan. Data dikumpulkan dengan observasi, wawancara, dokumentasi, angket validasi, dan lembar penilaian implementasi. Skor menggunakan skala Likert empat tingkat dan dihitung dengan rumus persentase skor perolehan dibagi skor maksimum dikalikan 100%. Hasil 82%–100% dikategorikan sangat layak. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif, sedangkan masukan kualitatif digunakan sebagai dasar revisi.

Tabel 1 Tahapan Pengembangan Buku Cerita Petualangan Gerak Ceria

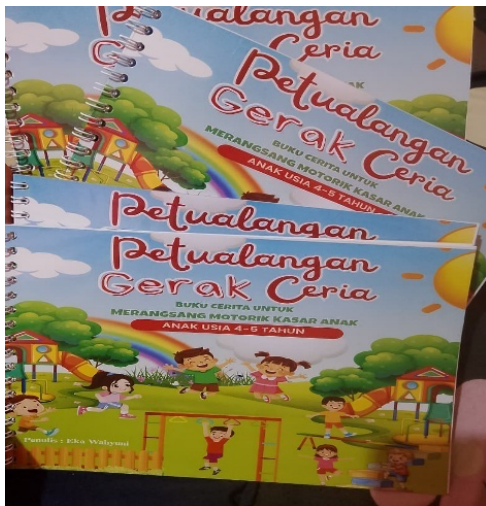
Tahap	Kegiatan utama
Analisis	Observasi, wawancara, serta analisis kebutuhan, karakteristik anak, kurikulum, media, materi, dan lingkungan belajar.
Desain	Menyusun alur cerita, tokoh, ilustrasi, instruksi gerak, indikator, dan petunjuk penggunaan.
Pengembangan	Memproduksi buku, melakukan validasi materi, media, dan instrumen, kemudian merevisi produk.
Implementasi	Uji kelompok kecil (5 anak) dan kelompok besar (10 anak) dalam pembelajaran.
Evaluasi	Evaluasi formatif dan sumatif melalui skor, komentar, respons guru, dan keterlibatan anak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sekolah memiliki ruang kelas dan halaman yang mendukung aktivitas fisik, tetapi media yang mengintegrasikan cerita dengan urutan gerak masih terbatas. Anak tertarik pada gambar berwarna, tokoh sebaya, dan aktivitas kelompok. Berdasarkan temuan tersebut, alur buku dirancang sebagai petualangan yang mengajak anak berjalan mengikuti jalur, berlari, melompat, membungkuk, meregangkan tubuh, dan menjaga keseimbangan. Bahasa

dibuat singkat agar mudah dibacakan guru dan dipahami anak.

Produk dicetak dalam bentuk buku spiral agar halaman tetap terbuka ketika guru memperagakan gerak. Ilustrasi menampilkan anak aktif dan lingkungan bermain, sedangkan instruksi ditempatkan dekat gambar. Bentuk cetak dipilih agar media dapat digunakan di kelas maupun halaman tanpa perangkat digital. Desain tersebut selaras dengan karakteristik anak praoperasional yang memanfaatkan simbol dan peniruan untuk memahami pengalaman (Piaget & Inhelder, 2010).



Gambar 1 Media Buku Cerita Petualangan Gerak Ceria

Analisis kurikulum menunjukkan bahwa capaian pembelajaran fisik motorik pada Kurikulum Merdeka dapat dihubungkan dengan aktivitas di dalam cerita. Setiap gerakan dipilih berdasarkan kemampuan yang

diharapkan muncul pada anak usia 4–5 tahun, bukan sekadar karena mudah divisualisasikan. Analisis lingkungan juga menunjukkan bahwa halaman sekolah dapat digunakan untuk gerak berpindah, sedangkan ruang kelas sesuai untuk gerak di tempat dan koordinasi sederhana. Temuan tersebut memengaruhi penyusunan petunjuk penggunaan agar guru dapat memilih lokasi sesuai jenis aktivitas dan jumlah anak.

Rangkaian kegiatan dalam buku mencakup gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif sederhana. Gerak lokomotor muncul melalui berjalan, berlari, serta melompat mengikuti perjalanan tokoh. Gerak nonlokomotor diwujudkan melalui membungkuk, meregangkan tubuh, mengayun, dan mempertahankan keseimbangan. Gerak manipulatif diperkenalkan melalui kegiatan melempar atau menangkap benda ringan dengan pengawasan guru. Urutan disusun dari gerakan yang relatif mudah menuju gerakan yang membutuhkan koordinasi lebih tinggi sehingga anak memperoleh kesempatan berhasil sebelum menghadapi tantangan berikutnya.

Produksi media dilakukan setelah alur, tokoh, dan aktivitas gerak selesai dipetakan. Ilustrasi dibuat dengan warna kontras dan latar yang dekat dengan pengalaman anak. Peneliti kemudian menyusun halaman secara berurutan, menambahkan kalimat instruksi, serta mencetak buku dengan jilid spiral. Pada tahap ini dilakukan pemeriksaan terhadap keterbacaan, konsistensi istilah, keamanan bahan, dan kesesuaian posisi gambar. Pemeriksaan awal penting karena kesalahan kecil, seperti instruksi yang terlalu panjang atau gambar yang kurang jelas, dapat menghambat pelaksanaan ketika guru harus mengelola beberapa anak sekaligus.

Validasi ahli materi menghasilkan skor 39 dari 40 atau 97,5%. Ahli media memberikan skor 40 dari 40 atau 100%, sedangkan validasi instrumen memperoleh 68 dari 68 atau 100%. Seluruh komponen berada pada kategori sangat valid. Meskipun demikian, validator tetap menyarankan penyederhanaan beberapa instruksi, pembesaran ilustrasi, dan penggunaan indikator psikomotorik yang lebih operasional. Revisi dilakukan sebelum produk diimplementasikan.

Tabel 2 Hasil Validasi Produk dan Instrumen

Komponen	Skor	Persentase
Materi	39/40	97,5%
Media	40/40	100%
Instrumen	68/68	100%

Hasil validasi menunjukkan bahwa isi buku telah sesuai dengan capaian fisik motorik anak usia 4–5 tahun, terutama koordinasi, keseimbangan, kelincahan, dan kemampuan mengikuti instruksi. Temuan ini memperkuat hasil penelitian tentang media cerita bergambar yang meningkatkan perhatian anak (Ardiansyah & Suryani, 2023) dan buku interaktif yang membuat materi lebih konkret (Khamidah et al., 2022). Interaktivitas produk ini terletak pada keterlibatan tubuh anak selama mengikuti alur cerita.

Uji kelompok kecil memperlihatkan bahwa anak tertarik pada gambar, tetapi sebagian masih memerlukan contoh langsung dan pengaturan giliran. Guru kemudian memperlambat pembacaan dan memberi satu instruksi pada satu waktu. Pada uji kelompok besar, anak tampak lebih aktif, mampu meniru teman, dan lebih percaya diri. Gerakan berjalan, berlari, dan melompat relatif mudah dilakukan,

sedangkan keseimbangan serta koordinasi tangan-kaki masih memerlukan pendampingan bagi beberapa anak.

Pada sesi pertama, anak diperkenalkan kepada tokoh, aturan penggunaan buku, dan contoh setiap gerakan. Sebagian anak segera meniru ilustrasi, tetapi beberapa anak bergerak sebelum giliran atau belum memahami arah gerak. Guru mengatasi kondisi tersebut dengan mengulang instruksi, menggunakan tanda area, dan memperagakan gerakan secara perlahan. Catatan sesi pertama digunakan untuk menyesuaikan tempo pembacaan serta mengurangi jumlah instruksi yang diberikan dalam satu waktu.

Pada sesi berikutnya, anak mulai memahami pola kegiatan: mendengarkan bagian cerita, memperhatikan contoh, lalu melakukan gerakan. Keterlibatan meningkat ketika aktivitas dilakukan dalam kelompok kecil. Anak yang sebelumnya ragu mulai meniru teman dan berani mencoba. Pada sesi ketiga, sebagian besar anak dapat mengikuti urutan dengan lebih mandiri, meskipun beberapa masih memerlukan bantuan untuk keseimbangan dan koordinasi tangan-

kaki. Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa pengulangan serta konsistensi aturan penggunaan media sama pentingnya dengan tampilan buku.

Persentase implementasi yang dilaporkan mencapai 86,70% pada kelompok kecil dan 94,12% pada kelompok besar; keduanya berkategori sangat layak. Perubahan perilaku terlihat dari meningkatnya perhatian, kemauan mencoba, dan kemampuan mengikuti urutan gerak. Namun, karena subjek terbatas dan tidak terdapat kelompok kontrol, persentase tersebut lebih tepat dipahami sebagai indikator kelayakan dan keterlaksanaan produk, bukan bukti efektivitas kausal yang dapat digeneralisasi secara luas.

Tabel 3 Ringkasan Hasil Implementasi

Tahap	Jumlah Anak	Persentase
Kelompok kecil	5	86,70%
Kelompok besar	10	94,12%

Respons positif anak dapat dijelaskan melalui keterpaduan tujuan imajinatif, model visual, dan praktik langsung. Anak tidak sekadar diminta melompat, tetapi membayangkan sedang melewati rintangan bersama tokoh. Pengulangan gerak dalam konteks berbeda membantu memperkuat pola koordinasi dan

memberi guru ruang menyesuaikan tingkat kesulitan (Gallahue & Ozmun, 2006). Kegiatan juga memunculkan perilaku sosial seperti menunggu giliran, memperhatikan teman, dan mencoba kembali setelah gagal.

Temuan penelitian sejalan dengan penggunaan permainan sebagai stimulasi motorik kasar. Tantangan gerak yang terstruktur dapat meningkatkan keterlibatan anak (Cahniyo et al., 2023), sedangkan permainan tradisional menyediakan kesempatan berulang untuk melatih koordinasi dan kelincahan (Simatupang, 2018). Keunggulan buku terletak pada sifatnya yang konkret, portabel, dapat digunakan berulang, dan mudah dimodifikasi. Guru dapat mengubah arah gerak, menambah hitungan, menggunakan benda ringan, atau membagi anak dalam kelompok.

Bagi guru, media ini memberi kerangka kegiatan yang dapat dikembangkan sesuai konteks kelas. Cerita dapat dihentikan pada bagian tertentu untuk memberi kesempatan latihan tambahan, sedangkan aktivitas dapat dipermudah atau ditingkatkan berdasarkan kemampuan anak. Guru juga dapat mengaitkan gerakan dengan kosakata, hitungan, warna,

atau kerja sama. Fleksibilitas tersebut membuat media mendukung pembelajaran terpadu, tetapi tujuan motorik tetap harus menjadi fokus agar kegiatan tidak berubah menjadi pembacaan cerita biasa tanpa kesempatan gerak yang memadai.

Penerapan media memperlihatkan bahwa keberhasilan aktivitas tidak hanya ditentukan oleh kualitas buku, tetapi juga oleh keputusan pedagogis guru. Guru perlu menentukan kapan cerita dihentikan, berapa kali gerakan diulang, dan anak mana yang memerlukan bantuan. Umpan balik sebaiknya diberikan secara spesifik, misalnya mengarahkan posisi kaki ketika melompat atau mengingatkan pandangan saat menjaga keseimbangan. Pendampingan semacam ini membantu anak memahami gerakan tanpa menjadikan kegiatan sebagai latihan yang kaku.

Dari sisi pembelajaran terpadu, buku membuka peluang menghubungkan motorik dengan bahasa dan sosial emosional. Anak mengenal kosakata tindakan, mengikuti urutan, mendengarkan teman, dan mengendalikan diri ketika menunggu giliran. Namun, integrasi tersebut tidak boleh mengurangi

waktu aktif bergerak. Guru perlu menjaga keseimbangan antara pembacaan, penjelasan, dan praktik. Bagian cerita yang terlalu panjang dapat diringkas, sedangkan aktivitas yang masih sulit dapat diulang pada pertemuan berikutnya.

Produk juga dapat digunakan secara diferensiatif. Anak yang masih memerlukan bantuan dapat mengikuti gerakan dengan jarak lebih pendek atau menggunakan pegangan, sementara anak yang lebih siap dapat memperoleh variasi arah, hitungan, atau kombinasi gerak. Penyesuaian ini penting karena kemampuan motorik anak dalam satu kelas tidak seragam. Dengan diferensiasi sederhana, media dapat mempertahankan rasa aman sekaligus memberi tantangan yang sesuai bagi setiap anak.

Keterbatasan produk terutama berkaitan dengan ukuran ilustrasi untuk pembelajaran kelompok, kebutuhan ruang aman, dan kecenderungan anak bergerak sebelum instruksi selesai. Penilaian juga masih berbasis observasi dengan jumlah subjek kecil. Revisi diarahkan pada pembesaran gambar, penyederhanaan kalimat, dan penambahan penanda urutan.

Penelitian berikutnya perlu melibatkan lebih banyak sekolah, menggunakan pengukuran sebelum dan sesudah, serta menguji keberlanjutan kemampuan dalam jangka waktu lebih panjang.

Secara keseluruhan, Buku Cerita Petualangan Gerak Ceria berfungsi sebagai sumber cerita, pengatur urutan aktivitas, dan pemantik suasana belajar yang menyenangkan. Validasi ahli dan implementasi menunjukkan bahwa produk layak digunakan sebagai alternatif stimulasi motorik kasar pada anak usia 4–5 tahun, dengan pendampingan guru dan penyesuaian terhadap kondisi kelas.

D. Kesimpulan

Penelitian menghasilkan Buku Cerita Petualangan Gerak Ceria melalui tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Produk mengintegrasikan ilustrasi, narasi, dan aktivitas berjalan, berlari, melompat, koordinasi, serta keseimbangan. Validasi ahli materi mencapai 97,5%, sedangkan ahli media dan instrumen masing-masing 100%. Implementasi yang dilaporkan mencapai 86,70% pada kelompok kecil dan 94,12% pada kelompok

besar. Anak menunjukkan perhatian, partisipasi, dan kepercayaan diri yang lebih baik. Media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran motorik kasar dengan syarat guru mengatur ruang, giliran, serta tingkat kesulitan. Penelitian lanjutan disarankan melibatkan sampel lebih besar dan desain pengukuran yang lebih kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, R., & Suryani, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis cerita bergambar untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 112–120.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York, NY: Springer.
- Cahniyo, W. K., Eti, H., & Reni, M. (2023). Challenge board: Sebuah permainan untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 210–217.
- Eliyawati, C. (2010). *Media pembelajaran anak usia dini*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat permainan edukatif sebagai sumber dan media pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56.
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2006). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults (6th ed.)*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Hurlock, E. B. (1978). *Child development (6th ed.)*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.
- Khamidah, A., Khoir, N., & Yulia, T. (2022). Pengembangan media pembelajaran pop-up book dalam pembelajaran bahasa melalui tema binatang untuk anak usia 4–5 tahun di RA Bahrul Ulum Sawahan. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 8–17.
- Nurasyah, R., Atikah, C., & Tirtayasa, S. A. (2023). Karakteristik perkembangan anak usia dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 75–81. doi:10.30595/jkp.v17i1.15397
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2010). *Psikologi anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-span development (13th ed.)*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Simatupang, I. V. (2018). *Peningkatan keterampilan motorik kasar anak usia 4–5 tahun melalui permainan tradisional (Skripsi tidak diterbitkan)*.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi ke-2)*. Bandung: Alfabeta.