



## Perbedaan Alat Permainan Edukatif (APE) lego dengan permainan game terhadap peningkatan motorik halus anak pra sekolah

Hanik Pramasta Ningrum<sup>1</sup>, Edi Sukamto<sup>2</sup>, Evy Nurachma<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Politeknik Kesehatan Kalimantan Timur

[hanikpramasta@gmail.com](mailto:hanikpramasta@gmail.com)

### Info Artikel :

Diterima :

15 Oktober 2023

Disetujui :

14 November 2023

Dipublikasikan :

25 November 2023

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara APE lego dengan permainan game terhadap peningkatan motorik halus anak prasekolah. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Pre-eksperimen*, dengan rancangan *pre-test and post-test without control group*. Sampel terdiri dari 41 anak pra sekolah yang dipilih dengan teknik total sampling di PAUD Anyelir dan TK Tunas Rimba 2 Samarinda pada bulan Mei-Juni 2022 Data yang dianalisis adalah analisa univariat dan bivariate dengan uji Mann Whitney U Test. Terdapat perbedaan rata-rata ranking peningkatan motorik halus yaitu, kelompok intervensi APE Lego sebesar 24,90% lebih tinggi daripada kelompok intervensi Game. Pemberian rangsangan pada anak pra sekolah akan meningkatkan kemampuan motorik halus, stimulasi juga dapat berfungsi sebagai penguat yang bermanfaat bagi perkembangan anak. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara pemberian stimulus berupa APE Lego terhadap peningkatan motorik halus anak pra sekolah dibandingkan dengan pemberian stimulus berupa Game di PAUD Anyelir dan TK Tunas Rimba 2 Samarinda.

**Kata Kunci:** Alat permainan edukatif, Game, Motorik halus, Anak pra sekolah

### ABSTRACT

*This study aims to determine the difference between APE lego and game play on improving preschoolers' fine motor skills. This research is a quantitative study with a Pre-experiment research design, with a pre-test and post-test without control group design. The sample consisted of 41 preschool children selected by total sampling technique at Anyelir PAUD and Tunas Rimba 2 Samarinda Kindergarten in May-June 2022 Data analyzed were univariate and bivariate analysis with the Mann Whitney U Test. There is a difference in the average ranking of fine motor improvement, namely, the APE Lego intervention group is 24.90% higher than the Game intervention group. Providing stimulation to pre-school children will improve fine motor skills, stimulation can also function as a reinforcer that is beneficial for child development. The conclusion in this study is that there is a significant difference between the provision of stimulus in the form of APE Lego on the improvement of fine motor skills of pre-school children compared to the provision of stimulus in the form of games at PAUD Anyelir and Tunas Rimba 2 Samarinda Kindergarten.*

**Keywords:** Educational play tools, Games, Fine motor skills, Pre-school children



©2022 Penulis. Diterbitkan oleh Arka Institute. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi Creative Commons Attribution NonCommercial 4.0 International License.  
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

## PENDAHULUAN

Berdasarkan UNICEF tahun 2015 dalam Hijja et.,al (2018) didapatkan angka (27,5%) atau 3 juta anak balita mengalami gangguan pertumbuhan dan perkembangan khususnya perkembangan motorik. Prevalensi penyimpangan pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia di bawah 5 tahun di Indonesia yang dilaporkan WHO pada tahun 2016 sebesar (7,51%) atau 7.512,6 per 100.000 populasi (WHO, 2018).

Pemeriksaan deteksi tumbuh kembang anak balita dan anak pra sekolah sejumlah 3.657.353 anak yang mengalami keterlambatan tumbuh kembang di Kalimantan Timur pada tahun 2013 sebesar 2.321.542 (63,48%) cenderung menurun dibandingkan tahun 2010 sebesar 64,03% dan masih di bawah target 80% (Dinas Kesehatan Provinsi Kalimantan Timur, 2013). Anak pra sekolah adalah anak yang berusia antara usia 3-6 tahun, serta biasanya sudah mulai mengikuti program *presschool* (Dewi, R.C.,& Oktiawati,A.,& Saputri, 2015).

APE lego merupakan sejenis bongkahan yang dapat disusun menjadi model apa saja, seperti mobil, kereta api, bangunan, kota, patung, pesawat terbang, robot, dan lain-lain. Permainan yang menggunakan jaringan internet dikenal sebagai game online. Kecenderungan anak untuk kecanduan game online dapat berpengaruh buruk untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

Hasil penelitian Dody Nugraha (2019) di SD Sekaran 02 Kota Semarang yang menunjukkan bahwa tinggi rendahnya intensitas bermain *game*, dari 32 responden terdapat 24 responden atau 75% dalam kategori tinggi, dan 8 responden atau 25% dalam kategori rendah. Dapat disimpulkan bermain game kurang berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik anak. Sedangkan pada penelitian Yeni Devita (2018) memperoleh selisih rata-rata nilai *pretest* dan *post-test* yaitu sebesar 2.409 yang berarti adanya peningkatan motorik halus secara signifikan setelah diberikan bermain konstruksi (lego).

Dari latar belakang di atas maka penulis ingin membuktikan ada atau tidaknya perbedaan antara Alat Permainan Edukatif Lego dengan Permainan Game terhadap peningkatan motorik halus anak pra sekolah.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei sampai dengan Juni 2022 Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Pre eksperimen*, dengan rancangan *pre and post-test without control group*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak yang berusia 3-6 tahun yang sedang bersekolah di PAUD Anyelir Samarinda dan di TK Tunas Rimba 2 Samarinda.

Teknik yang dipilih adalah *total sampling*, pada PAUD Anyelir Samarinda didapatkan sampel berjumlah 20 anak, dan TK Tunas Rimba 2 Samarinda didapatkan sampel yang berjumlah 21 anak Adapun kriteria inklusi dan kriteria eksklusi pada penelitian ini adalah :

1. Kriteria inklusi
  - a. Anak usia prasekolah 3-6 tahun.
  - b. Sehat jasmani dan rohani.
  - c. Bersekolah di PAUD yang terletak di Samarinda Ulu.
  - d. Bersedia menjadi responden.
2. Kriteria Eksklusi
  - a. Memiliki keadaan sakit fisik dan kejiwaan.
  - b. Tidak bersedia menjadi responden.

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu APE Lego dan Permainan Game. Sedangkan variabel terikat yaitu Peningkatan motorik halus anak prasekolah. Skala data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan data Ordinal menggunakan uji *Mann-Whitney U Test*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Analisa Univariat*

**Tabel 1 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Karakteristik Responden di PAUD Anyelir dan TK Tunas Rimba 2 Samarinda**

Karakteristik	PAUD Anyelir		TK Tunas Rimba 2	
	Frequency (n)	Percent (%)	Frequency (n)	Percent (%)
<b>Usia</b>				
≤48 Bulan	15	70.0	9	42.8
60 Bulan	3	15.0	2	9.5
72 Bulan	2	10.0	10	47.6
<b>Jenis Kelamin</b>				
Laki-laki	14	70.0	9	42.9
Perempuan	6	30.0	12	57.1
<b>Tinggi Badan</b>				
<100	13	65.0	3	14.3
<110	4	20.0	8	38.2
<120	3	15.0	10	47.8
<b>Berat Badan</b>				
>15	14	70.0	16	76.1

Karakteristik	PAUD Anyelir		TK Tunas Rimba 2	
	Frequency (n)	Percent (%)	Frequency (n)	Percent (%)
>20	6	30.0	5	23,9
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100.0</b>	<b>21</b>	<b>100.0</b>

Sumber : Data Primer 2022

Berdasarkan tabel 1 pada karakteristik responden berdasarkan menunjukkan siswa PAUD Anyelir sebagian besar berusia  $\leq 48$  bulan terdapat 15 responden (70%), berjenis kelamin Laki-laki terdapat 14 siswa (70%), memiliki tinggi badan  $< 100$  cm terdapat 13 siswa (65%) dan memiliki berat badan  $< 15$ kg terdapat 14 siswa (70%).

Sedangkan di TK Tunas Rimba 2 sebagian besar berusia 72 bulan terdapat 10 responden (47,6%), berjenis kelamin perempuan terdapat 12 siswa (57,1%), memiliki tinggi badan  $< 120$  cm terdapat 10 siswa (47,8%) dan memiliki berat badan  $< 15$ kg terdapat 16 siswa (76,1%).

### Analisa Bivariat

**Tabel 2 Analisa Peningkatan Motorik Halus di PAUD Anyelir 2 Samarinda**

Kelompok APE Lego	Pre-Test		Post-test	
	Frequency (n)	Percent (%)	Frequency (n)	Percent (%)
Caution	6	30.0	2	10.0
Normal	<b>8</b>	<b>40.0</b>	4	20.0
Advanced	6	30.0	<b>14</b>	<b>70.0</b>
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100.0</b>	<b>20</b>	<b>100.0</b>

Sumber : Data Primer 2022

Berdasarkan tabel 2 pada kelompok intervensi APE Lego, pada *Pre-test* hampir setengah siswa memiliki motorik halus normal terdapat 8 siswa (40%). Pada *Post-test* sebagian besar anak memiliki motorik halus *advanced* terdapat 14 siswa (70%).

**Tabel 3 Analisa Peningkatan Motorik Halus di TK Tunas Rimba 2 Samarinda Tahun 2022**

Kelompok Permainan Game	Pre-test		Post-test	
	Frequency (n)	Percent (%)	Frequency (n)	Percent (%)
Caution	6	28.6	5	23.8
Normal	<b>10</b>	<b>47.6</b>	<b>9</b>	<b>42.9</b>
Advanced	5	23.8	7	33.3
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.0</b>	<b>21</b>	<b>100.0</b>

Sumber : Data Primer 2022

Berdasarkan tabel 3 pada kelompok intervensi permainan game, pada *Pre-test* hampir setengah anak memiliki motorik halus normal terdapat 10 siswa (47,6%). Pada *Post-test* sebagian besar anak memiliki motorik halus normal terdapat 9 siswa (42,9%).

**Tabel 4 Analisa Perbandingan Motorik Halus Siswa PAUD Anyelir dan TK Tunas Rimba 2 Samarinda**

Kelompok Intervensi	Jumlah Responden	Rata-rata Ranking	P value
APE Lego	20	24,90	<b>0,025</b>
Permainan Game	21	17,29	
<b>Total</b>	<b>41</b>		

Sumber : Data Primer 2022

Tabel 4 memberikan penjelasan secara ringkas mengenai perbedaan rata-rata ranking peningkatan motorik halus kelompok intervensi APE Lego adalah 24,90 , lebih tinggi dari pada dan kelompok intervensi Permainan Game sebesar 17,29 dengan  $P\ value = 0,025 (< \alpha = 0,05)$  pada sampel yang memiliki karakteristik yang sama yakni usia, jenis usia, jenis kelamin, wilayah tempat tinggal, tipe sekolah yang dipilih serta akreditasi sekolah.

## Pembahasan

### Gambaran Karakteristik Usia, Jenis Kelamin, Tinggi Badan, Berat Badan

#### a. Usia

Hasil statistik siswa PAUD Anyelir digolongkan berdasarkan usia hampir setengahnya berusia kurang dari atau sama dengan 48 bulan terdapat 15 responden (70%), sedangkan di TK Tunas Rimba 2 Samarinda sebagian besar berusia 72 bulan terdapat 10 responden (47,6%).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Lindawati tahun 2013, didapatkan hasil akhir analisis multivariat variabel status gizi dan variabel umur merupakan variabel yang paling berhubungan dengan perkembangan motorik anak usia prasekolah.

Hal ini diperkuat dengan teori oleh (Livana, 2018) yaitu Perkembangan anak pada usia 3-6 tahun sangat peka terhadap stimulus dan pengalaman serta mempunyai kemampuan plastisitas yang tinggi, anak usia 3-6 tahun jika diberikan stimulasi motorik halus mampu menulis, menggambar, menyusun lego dan memasukkan kelereng sesuai dengan tahap perkembangannya.

Peneliti berasumsi hal ini diakibatkan oleh usia pra sekolah adalah masa keemasan (golden age) dimana anak-anak pada usia itu akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Sehingga apabila peneliti memberikan stimulasi dalam bentuk intervensi APE lego dan permainan game akan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

#### b. Jenis Kelamin

Hasil statistik siswa PAUD Anyelir Samarinda yang digolongkan dalam jenis kelamin sebagian berjenis kelamin Laki-laki terdapat 14 siswa (70%) sedangkan di TK Tunas Rimba 2 Samarinda sebagian besar berjenis kelamin perempuan terdapat 12 siswa (57,1%).

Menurut penelitian (Wijayanti, K., & Pangestu, 2018) anak laki-laki cenderung lebih aktif dan bersemangat dibanding anak perempuan. Sehingga kemampuan motorik pada anak laki-laki cenderung lebih cepat mengalami peningkatan. Sesuai dengan penelitian ini dimana PAUD Anyelir yang memiliki siswa di dominasi oleh laki-laki mengalami peningkatan motorik yang lebih signifikan.

Peneliti berasumsi hal ini diakibatkan oleh anak laki-laki yang cenderung memiliki minat yang lebih besar terhadap jenis permainan APE Lego yang peneliti hadirkan dalam penelitian ini. Hal ini juga memiliki pengaruh selama jalannya intervensi permainan game di TK Tunas Rimba 2 Samarinda, dimana responden didominasi oleh perempuan sehingga responden kurang memiliki minat yang besar terhadap permainan game.

#### c. Tinggi Badan

Hasil statistik siswa PAUD Anyelir Samarinda yang digolongkan dalam tinggi badan sebagian besar memiliki tinggi badan kurang dari 100 cm terdapat 13 siswa (65%) , sedangkan di TK Tunas Rimba 2 hampir separuh siswa memiliki tinggi badan kurang dari 120 cm terdapat 10 siswa (47,8%). Hal ini sesuai dengan teori (Hasdianah, H. R., Siyoto, S. & Peristyowati, 2014), anak yang memiliki tinggi badan dan berat badan yang ideal biasanya terlihat lebih aktif dan cerdas. Menurut asumsi peneliti anak yang memiliki tinggi badan dan berat badan yang seimbang akan cenderung memiliki aktivitas fisik yang lebih aktif dibandingkan dengan anak yang memiliki berat badan dan tinggi badan yang tidak ideal.

#### d. Berat badan

Hasil statistik siswa PAUD Anyelir Samarinda yang digolongkan dalam berat badan sebagian besar memiliki berat badan kurang dari 15kg terdapat 14 siswa (70%) sedangkan di TK Tunas Rimba 2 sebagian besar memiliki berat badan kurang dari 15kg terdapat 16 siswa (76,1%).

Hal ini sesuai dengan teori (Hasdianah, H. R., Siyoto, S. & Peristyowati, 2014), anak yang memiliki tinggi badan dan berat badan yang ideal biasanya terlihat lebih aktif dan cerdas.

Peneliti berasumsi berat badan memiliki pengaruh terhadap peningkatan motorik anak, anak yang kelebihan berat badan akan cenderung kurang aktif sehingga akan mempengaruhi motorik halus.

### **Motorik Halus Anak Pra Sekolah pada Kelompok Intervensi Alat Permainan Edukatif Lego**

Peneliti melakukan observasi dengan menggunakan DDST dan hasil penelitian yang diperoleh dari uji univariat mengenai motorik halus anak pada kelompok intervensi yang bersekolah di PAUD Anyelir Samarinda sebelum diberikan stimulus berupa APE Lego diketahui bahwa responden yang memiliki motorik halus normal terdapat 8 orang siswa (40%). Sedangkan setelah diberikan stimulus dengan APE Lego sebagian besar anak yang memiliki motorik *Advanced* sebanyak 14 orang siswa (70%).

Perolehan tersebut mengindikasikan anak yang diberikan rangsangan atau stimulus berupa APE Lego akan meningkatkan motorik halus anak. Keterampilan dalam bermain APE Lego dapat memberikan stimulus yang baik dalam peningkatan motorik halus anak (Hurlock, 2013). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yeni Devita (2018) didapatkan selisih rata-rata nilai *pretest* dan *post-test* adalah sebesar 2.409 yang berarti adanya peningkatan motorik halus secara signifikan setelah diberikan bermain konstruksi (lego). Sejalan dengan teori oleh (Beaty, 2013) APE Lego membuat responden antusias untuk bermain sambil belajar, mereka membentuk lego tersebut menjadi bentuk-bentuk yang menarik seperti bangunan, kapal, mobil, dan sebagainya.

Menurut asumsi peneliti dengan bermain APE lego dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak pra sekolah karena melalui permainan ini anak mampu memegang lego dengan jari-jemarinya, sehingga anak mampu mengkoordinasikan tangan dan matanya, mampu meniru garis vertikal, membangun menara dan bangunan lainnya, menggoyangkan ibu jari, dan lain sebagainya.

### **Motorik Halus Anak Pra Sekolah pada Kelompok Intervensi Permainan Game**

Peneliti melakukan observasi dengan menggunakan DDST dengan hasil pada kelompok intervensi permainan game yang bersekolah di TK Tunas Rimba 2 Samarinda sebelum diberikan stimulus menunjukkan hampir setengah anak memiliki motorik halus normal terdapat 10 siswa (47,6%) dan setelah diberikan stimulus hampir setengah anak memiliki perkembangan motorik halus Normal terdapat 9 siswa (42,9%). Dilihat dari perbedaan yang tidak terlalu banyak pada hasil yang didapatkan peneliti saat melakukan observasi melalui *Pre-Test* dan *Post-test*, menunjukkan stimulasi yang didapatkan anak dengan permainan game dari gadget kurang berperan penting dalam proses peningkatan motorik halus.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Dody Nugraha (2019) di SD Sekaran 02 Kota Semarang yang menunjukkan bahwa tinggi rendahnya intensitas bermain *game*, dari 32 responden terdapat 24 responden atau 75% dalam kategori tinggi, dan 8 responden atau 25% dalam kategori rendah. Dapat disimpulkan bermain game kurang berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik anak.

Hal ini sejalan dengan Teori (Gustiana Mega A., Siti Baitul M, 2018) bahwa anak cenderung tidak melakukan gerakan ketika memainkan *game*. Anak yang menghabiskan waktunya dengan bermain game akan berkurang aktivitas fisiknya, menyebabkan anak tidak mendapat stimulasi yang cukup sehingga dapat menyebabkan penyimpangan perkembangan motorik baik motorik kasar, maupun motorik halus.

Peneliti berasumsi bahwa stimulus yang diberikan pada anak-anak tersebut meningkatkan rasa antusias dalam bermain game, namun kurang mengaktifkan semangat dalam belajar. Bermain game membuat anak kurang bergerak aktif dan hanya menggerakkan jari-jari tangannya untuk menekan layar gadget, dan apabila dilakukan dalam kurun waktu yang lama justru akan membuat jari-jari lelah dan kaku dan mengakibatkan penurunan kemampuan motorik halus anak.

### **Perbedaan APE Lego dan Permainan Game terhadap Peningkatan Motorik Halus**

Hasil uji bivariat mengenai perbedaan rata-rata ranking peningkatan motorik halus adalah kelompok intervensi APE Lego sebesar 24,90 lebih tinggi dari pada kelompok intervensi Permainan Game sebesar 17,29 dengan  $P\ value = 0,025 (< \alpha = 0,05)$  yang memiliki arti bahwa terdapat perbedaan peningkatan yang lebih signifikan pada motorik halus anak pra sekolah yang diberikan stimulus berupa APE Lego dibandingkan dengan Permainan Game. Hal ini dikarenakan APE Lego lebih melatih

ketangkasan jari dan koordinasi mata dengan tangan, serta konsep kognitif mencocokkan bentuk dan mencontoh suatu bentuk dibandingkan dengan permainan game (Beaty, 2013).

## KESIMPULAN

Kesimpulan yang peneliti dapatkan dari hasil penelitian adalah usia responden di PAUD Anyelir Samarinda sebagian besar responden berusia  $\leq 48$  bulan, berjenis kelamin laki-laki, memiliki tinggi badan  $> 100$ cm, dan berat badan  $> 15$ kg. Sedangkan di Tunas Rimba 2 Samarinda sebagian besar responden berusia 72 bulan, berjenis kelamin perempuan, memiliki tinggi badan  $> 120$  cm, dan berat badan  $> 15$ kg. Motorik halus anak pra sekolah yang menggunakan APE Lego mengalami peningkatan perkembangan motorik halus sehingga APE Lego ini sangat berpengaruh sebagai stimulus untuk dijadikan suatu media yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak pra sekolah. Motorik halus anak pra sekolah yang diberikan stimulus berupa permainan game mengalami peningkatan yang tidak begitu signifikan. Nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelompok game hanya terdapat sedikit perbedaan sehingga dapat disimpulkan Game tidak terlalu berpengaruh terhadap peningkatan motorik halus anak pra sekolah. Perbedaan rata-rata ranking peningkatan motorik halus yaitu, kelompok intervensi APE Lego sebesar 24,90 lebih tinggi dari pada dan kelompok intervensi Game sebesar 17,29 dengan  $P\text{ value} = 0,025 < \alpha = 0,05$ . Terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian stimulus berupa APE Lego terhadap peningkatan motorik halus anak pra sekolah dibandingkan dengan pemberian stimulus berupa Game.

## DAFTAR PUSTAKA

- Beaty, J. J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Bobak, L. (2010). *Keperawatan Maternitas*, Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Dewanti, T. C., Widada, & T. (2016). Hubungan Keterampilan Sosial Dan Malang, Penggunaan Gadget Smartphone Dengan Prestasi Belajar SMA Negeri 9. Diakses 12 Desember 2021
- Dewi, R.C., & Oktiawati, A., & Saputri, L. (2015). *Teori & Konsep Tumbuh Kembang Bayi, Toddler, Anak dan Usia Remaja*. Yogyakarta : Huha Medika.
- Diah Utami Wikaningty. (2016). *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membentuk Dengan Berbagai Media Pada Anak Kelompok A TK Aba Panggeran Sleman*.
- Dinas Kesehatan Provinsi Kalimantan Timur. (2013). Profil Kesehatan Kalimantan Timur, Samarinda..
- Gustiana Mega A., Siti Baitul M, . dan M. Arif Ali. (2018). *Journal of Sport Science and Education (JOSSAE)*. Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa, 3(2), 56–59.
- Hasdianah, H. R., Siyoto, S., & Peristyowati, Y. (2014). *Gizi, Pemanfaatan Gizi, Diet dan Obesitas*. Nuha Medika.
- Heru Santoso. (2014). *Petunjuk praktis Denver Development Screening Test* (H. Santoso (ed.); 3rd ed.). Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Hurlock. (2013). *Perkembangan Anak, Jilid 1, 1* (Jakarta: Erlangga).
- Indrawan, P. (2014). *Pengaruh Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Psiko Sosial Anak PAUD*.
- Kemendes, R. (2013). *Profil Kesehatan Indonesia*. Kementerian Kesehatan RI.
- Laili, Fitri., Nuryono, W. (2015). *Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 21 Surabaya, Jurnal BK*. (Univesitas Negeri Surabaya).
- Livana, P. H., Armitasari, D., & Susanti, Y. (2018). Pengaruh Stimulasi Motorik Halus Terhadap Tahap Perkembangan Psikososial Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia*, 4(1), 30–41.

- Majidah K., dkk. (2018). *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menari Pada Kelompok B Di Ra Al-Ikhlas Medan Raudhah, Vol. 06 No* (Januari 2022). <https://doi.org/ISSN:2338-2163>
- Marmi. (2014). *Asuhan Neonatus, Bayi , Balita Dan Anak Pra Sekolah*, Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Kriteria Inklusi dan Eksklusi*. Metodologi Penelitian Kesehatan, 2(Jakarta: PT Rineka Cipta).
- Potts, N. L., & Mandleco, B. L. (2012). *Pedriatric Nursing Caing for Children and Their Families, 3rd ed*(New York : Delmar Cengange Learning).
- Risikesdas. (2013). *Riset Kesehatan Dasar. Riset Kesehatan Dasar*, Jakarta : Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian Kesehatan RI.
- Sudargo, T., Aristasari, T., & Afifah, A. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya, 1*(Jakarta : Kencana).
- Wijayanti, K., & Pangestu, L. B. (2018). *Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Pra Sekolah Gross Motor Skill*, 16(2)(Jurnal Kesehatan).