

## PENGEMBANGAN AKTIVITAS GERAK DAN LAGU MELALUI PERMAINAN CHICKEN WALK UNTUK ANAK PAUD

Fakhrul Hidayat<sup>1)\*</sup>, Tandiyo Rahayu<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup> Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang

<sup>1)</sup>[fakhrulhidayat753@gmail.com](mailto:fakhrulhidayat753@gmail.com), <sup>2)</sup>[tandiyorahayu@mail.unnes.ac.id](mailto:tandiyorahayu@mail.unnes.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk berupa model permainan Chicken Walk dalam aktivitas gerak anak usia dini. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (Research and Development) model Borg and Gall dengan sepuluh tahapan pengembangan. Teknik pengumpulan data meliputi kuesioner, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil validasi data ahli permainan dan ahli pembelajaran dinyatakan valid atau layak. Hasil penelitian ini berupa model permainan Chicken Walk dengan aspek penilaian keterampilan motorik kasar, keterlibatan sosial, respons terhadap instruksi, dan tingkat kesenangan anak. Uji efektivitas produk menggunakan desain one group pretest posttest terhadap denyut nadi. Hasil analisis diketahui mean sebelum tindakan 90,14 dan sesudah tindakan 103,12. Simpulan bahwa model pengembangan permainan Chicken Walk layak digunakan dalam pembelajaran dan efektif untuk aktivitas gerak anak usia dini.

### Sejarah Artikel

Dimasukkan : 31 Januari 2025  
Direview : 6 Februari 2025  
Diterima : 14 Februari 2025  
Disetujui : 28 Februari 2025

### Kata-kata Kunci:

Aktivitas Gerak dan Lagu, Permainan Chicken Walk, PAUD.

### Article History

Submitted : January 31, 2025  
Reviewed : February 6, 2025  
Accepted : February 14, 2025  
Published : February 28, 2025

### Keywords:

Movement and Song Activities, Chicken Walk Game, PAUD.

**Abstract.** This research aims to develop and validate a product in the form of a Chicken Walk game model for early childhood movement activities. This research method uses the Borg and Gall model of research and development with ten stages of development. Data collection techniques include questionnaires, observation, interviews and documentation. The results of data validation from game experts and learning experts are declared valid or appropriate. The results of this research are a Chicken Walk game model with aspects of assessing gross motor skills, social involvement, response to instructions, and the child's level of enjoyment. Test product effectiveness using a one group pretest posttest design on pulse rate. The results of the analysis showed that the mean before the action was 90.14 and after the action was 103.12. The conclusion is that the Chicken Walk game development model is suitable for use in learning and is effective for early childhood movement activities.

### PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini mencakup individu dalam rentang usia 0-8 tahun yang sering disebut sebagai *golden age* atau masa emas. Secara umum, anak usia dini memiliki kecenderungan untuk aktif dan gemar bergerak (Putri, 2024). Pemberian stimulus melalui aktivitas bermain merupakan salah satu pendekatan efektif dalam mendukung perkembangan anak, merancang program pengembangan untuk kesiapan optimal (Rappang & Selatan, 2020). Agar dapat menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang kondusif sehingga relevan dengan kebutuhan anak didik (Mohamad, 2022).

Pendidikan jasmani pada anak usia dini merupakan langkah awal dalam mengarahkan dan membina potensi fisik, menggunakan otot secara intensif (Bunayar, 2022). Mengembangkan individu secara holistik, meningkatkan keterampilan motorik, pembentukan sikap sportif, bertujuan untuk pembentukan anak secara menyeluruh (Muslihan, 2020). Cakupan kajian pendidikan jasmani termasuk pengembangan karakter dan kecerdasan emosional siswa, mencakup aspek pengembangan kebugaran, gerak dasar, serta keterampilan olahraga, membangun prinsip-prinsip moral dan etika (Candra et al., 2023).

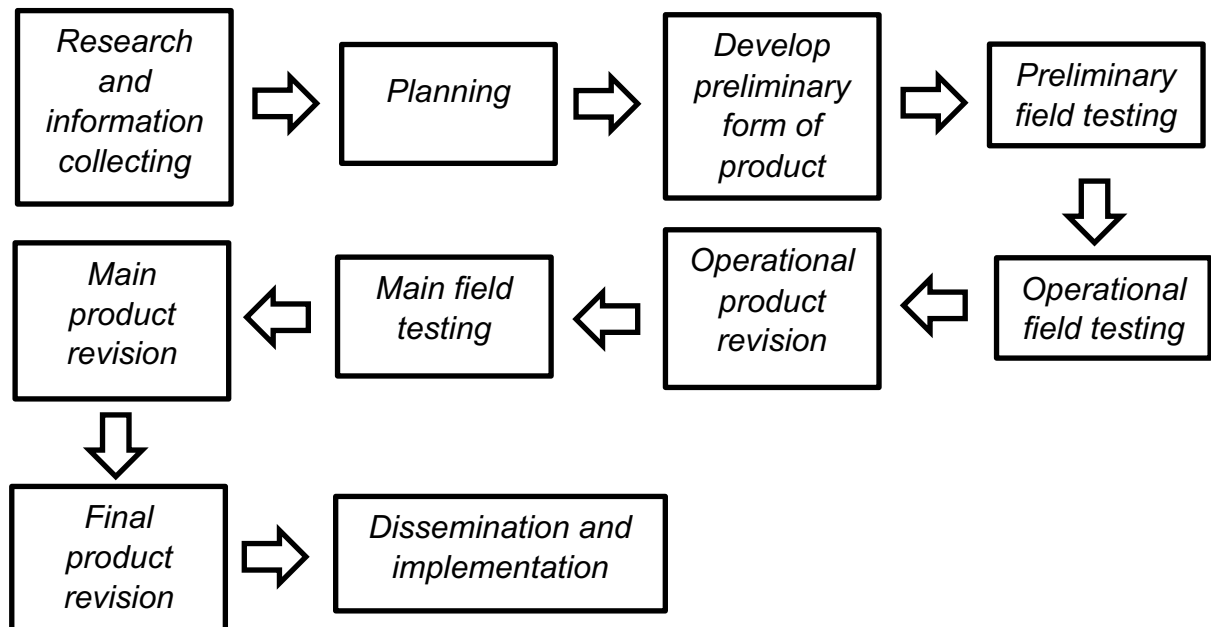
Aktivitas pembelajaran anak usia dini harus menyenangkan dan sesuai perkembangannya, salah satu aktivitas tersebut dengan gerak dan lagu (Ningsih et al., 2024). Aktivitas gerak dan lagu bertujuan meningkatkan peredaran darah, mental, dan koordinasi gerakan tubuh, menstimulus indra dan meningkatkan kefokus, kreativitas dan imajinatif, responsif terhadap pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan kreatif, mendukung perkembangan keterampilan motorik kasar merangsang perkembangan emosional membantu meningkatkan kemampuan kognitif (Gobena, 2020). Musik pada aktivitas belajar memberikan sumbangan sangat besar, mempengaruhi emosional anak, sebagai alat penyampaian informasi atau pengetahuan yang mengandung pesan-pesan moral (Rosalianisa, 2021).

Hasil observasi pada anak-anak kelas TK A1 dan TK B1 Labshcool UNNES suka dengan kegiatan atau permainan di luar kelas. Anak belajar melalui interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya. Tahapan bermain anak dapat dilakukan dengan permainan kooperatif untuk mengembangkan keterampilan sosial, mendorong rasa percaya diri, mencoba hal-hal baru pencapaian kecerdasan pada anak termasuk kinestetik, interpersonal, dan intrapersonal (Kurniasih, 2021).

Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini terfokus pada Pengembangan Aktivitas Gerak Dan Lagu dengan Permainan *Chicken Walk* Bagi Anak PAUD Labschool UNNES. Pengembangan permainan *Chicken Walk* untuk anak usia dini diharapkan dapat berkontribusi secara positif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar, sosial dan kognitif anak. Dengan mengintegrasikan teori perkembangan anak dan prinsip permainan edukatif, *Chicken Walk* dapat menjadi salah satu media yang efektif dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara holistik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini merujuk pada model *Borg and Gall*, sebagaimana dijelaskan pada gambar berikut.



Gambar 1. Model Penelitian Pengembangan (RnD)

Prosedur penelitian sebagai berikut (Maydiantoro, 2021); (1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi : Melakukan kajian pendahuluan dan pengumpulan data awal sebagai bagian dari kajian pustaka, (2) Perencanaan : Mengidentifikasi dan mendefinisikan keterampilan yang dibutuhkan, merumuskan tujuan serta uji ahli dan uji coba pada skala kecil dan besar. (3) Pengembangan Bentuk Awal Produk : Menyusun materi dan menyusun buku petunjuk sebagai bagian dari pengembangan produk awal. (4) Uji Lapangan Awal : Melaksanakan uji coba tahap awal dengan melibatkan 5-10 subjek, mengumpulkan data melalui observasi, wawancara serta kuesioner dan melanjutkan dengan analisis data. (5) Revisi Produk Utama : Menyusun revisi produk utama berdasarkan masukan dan sasaran yang diperoleh dari uji lapangan awal. (6) Uji Lapangan Untuk Produk Utama : Melaksanakan uji lapangan utama dengan melibatkan 10-20 subjek untuk menguji keefektifan produk. (7) Revisi Produk Operasional : Melakukan revisi terhadap produk operasional berdasarkan masukan dan sasaran dari uji lapangan utama. (8) Uji Lapangan Terhadap Produk Final : Melaksanakan uji lapangan produk final dengan melibatkan 20-50 subjek, dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan kuesioner. (9) Revisi Produk Final : Melakukan perbaikan terhadap produk akhir berdasarkan hasil uji coba lapangan dan saran yang diberikan. (10) Diseminasi dan Implementasian : Menyebarkan dan

mengimplementasikan produk serta melaporkan dan mempublikasikan hasilnya melalui pertemuan ilmiah dan publikasi jurnal.

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Labschool Universitas Negeri Semarang (UNNES) rentang usia 4 hingga 6 tahun, terbagi menjadi TK A dan TK B. Subjek uji coba skala kecil pada TK A1 dan B1 sebanyak 22 anak, sedangkan skala besar pada TK A1, A2, B1, B2, B3 sebanyak 50 anak.

Teknik pengumpulan data berbentuk kuesioner, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kuesioner untuk guru dengan menjawab 8 pertanyaan dengan kategori (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) setuju, (4) sangat setuju. Wawancara digunakan untuk mendapat umpan balik dari guru terkait perkembangan anak setelah mengikuti permainan *Chicken Walk*. Data observasi terdiri dari 1) observasi penggunaan produk meliputi keterampilan motorik kasar, keterlibatan sosial, respon terhadap instruksi, tingkat kesenangan anak dengan nilai (1) sangat kurang, (2) kurang, (3) baik, (4) sangat baik, 2) observasi langsung, aspek keterlibatan anak, kemampuan motorik kasar, kreativitas, kesadaran sosial, kemandirian, kebahagiaan, daya tahan perhatian, pemahaman instruksi, keterampilan sosial, pengembangan bahasa dengan skala nilai (1) Ya, mengikuti instruksi dengan baik, (2) Ya, mengikuti instruksi dengan baik dan sampai selesai, (3) Tidak mengikuti sama sekali. Uji validasi produk terdiri dari validasi ahli permainan dan validasi ahli pembelajaran. Analisis data produk dilakukan dengan metode deskriptif presentase menggunakan skala Likert 1-4. Rerata skor yang diperoleh dikonversi menjadi nilai persentase dengan rumus berikut.

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\sum \text{hasil skor}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya menentukan kriteria kelayakan produk menggunakan tabel berikut.

Tabel 1. Tabel Skala Persentase

| Persentase | Kategori     |
|------------|--------------|
| 76%-100%   | Sangat Layak |
| 56%-75%    | Layak        |
| 40%-55%    | Cukup Layak  |
| 0%-39%     | Kurang Layak |

Setelah produk dinyatakan layak selanjutnya melakukan uji t-test pada denyut nadi. Hal ini sejalan dengan pendapat pembiasaan aktivitas fisik, penyediaan lingkungan berdampak positif dan berpengaruh terhadap denyut nadi (Khomaeny et al., 2020). Frekuensi denyut nadi istirahat dapat diamati melalui perubahan denyut nadi seiring bertambahnya usia, denyut nadi anak laki-laki cenderung lebih rendah dibandingkan anak perempuan

(Koesherawati et al., 2022). Uji efektivitas menggunakan eksperimen dengan *one-group pretest-posttest design*

$$O_1 \times O_2$$

O<sub>1</sub>: Denyut nadi sebelum stimulus/permainan

O<sub>2</sub>: Denyut nadi setelah stimulus/permainan

X: Stimulus/permainan

Nilai efektivitas diperoleh dengan membandingkan O<sub>1</sub> dan O<sub>2</sub>. Jika O<sub>2</sub> (setelah permainan) lebih besar daripada O<sub>1</sub> (sebelum permainan).

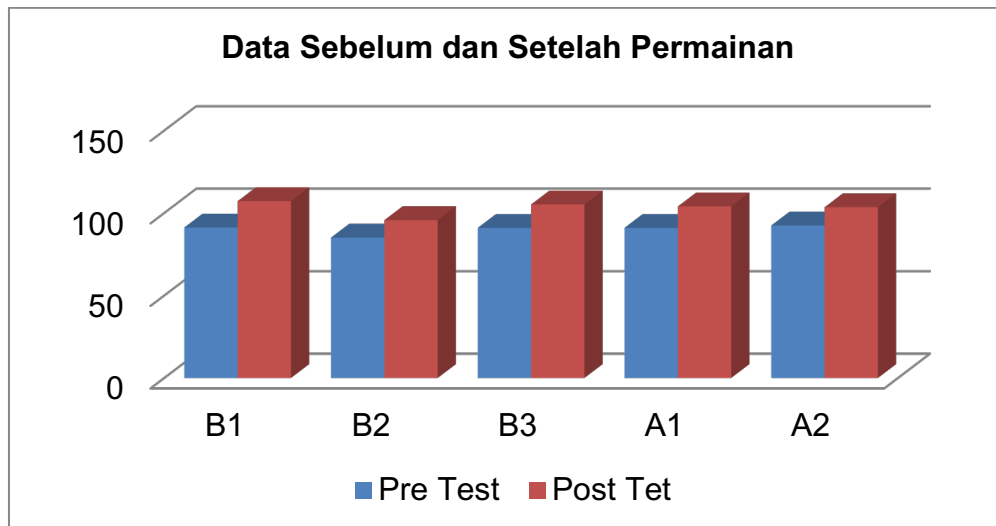
## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian dan pengumpulan informasi terdapat berbagai gerak dan aktivitas yang disukai oleh anak-anak meliputi menulis, mewarnai, bernyanyi, berlari-lari dan aktivitas fisik lainnya. Setelah mengumpulkan berbagai informasi, berikutnya perencanaan yaitu mengidentifikasi dan mendefinisikan keterampilan yang dibutuhkan anak ke dalam permainan tersebut serta melewati uji ahli pembelajaran dan uji ahli permainan / produk. Setelah melewati beberapa uji terbentuklah produk awal yang didalamnya memuat susunan materi dan petunjuk permainan produk awal.

Tahap uji lapangan awal, dalam uji coba tahap awal ini dengan skala kecil karena masih di tahap pengumpulan data melalui observasi, wawancara, kuesioner dan analisis data. Tahap selanjutnya revisi produk utama, revisi ini berdasarkan masukan dan saran yang membangun dengan tujuan untuk mengembangkan produk menjadi lebih baik dan layak digunakan. Tahap berikutnya, uji lapangan untuk produk utama, dalam uji ini menggunakan skala besar akan tetapi masih dalam pemantauan untuk pengembangan produk. Tahap selanjutnya revisi produk operasional, pada tahap ini produk semakin kompleks karena sudah melewati beberapa uji dan menerima masukan serta saran yang membangun dalam pengembangan produk.

Tahap uji lapangan terhadap produk final, dalam uji ini melibatkan 50 anak yang memiliki karakteristik berbeda-beda, dari tahap ini masih mengumpulkan data yang diperlukan. Selanjutnya tahap revisi produk final, pada tahap ini produk sudah jadi akan tetapi, pengemasannya masih dalam proses. Setelah melewati berbagai tahap yang terakhir yaitu tahap diseminasi dan implementasi, menyebarkan dan mengimplementasikan produk serta mempublikasikan hasilnya, dari tahap awal sampai publikasi produk sudah dinyatakan layak digunakan serta terdapat panduan dan produknya permanen.



Gambar 2. Grafik hasil data sesudah dan setelah permainan

Validasi ahli permainan dan ahli pembelajaran untuk menentukan kelayakan permainan *Chicken Walk* berupa video durasi kurang lebih 10 menit, buku panduan permainan *Chicken Walk*. Penilaian dilakukan untuk memvalidasi model pengembangan aktivitas gerak dan lagu dengan permainan *Chicken Walk*.

Tabel 1. Data Hasil Validasi Akhir oleh Ahli dan Praktisi

| Kode Ahli | Rata-rata | Persentase | Kategori     |
|-----------|-----------|------------|--------------|
| A1        | 35        | 87,5%      | Sangat Layak |
| A2        | 33        | 82,5%      | Sangat Layak |
| G1        | 28        | 87,5%      | Sangat Layak |

Keterangan:

A1: Ahli Pembelajaran

A2: Ahli Permainan

G1: Praktisi

Hasil validasi menunjukkan kategori sangat layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya pelaksanaan uji coba pada skala kecil dan skala besar diperoleh hasil observasi sebagai berikut.

Tabel 2. Mean Hasil Observasi Permainan *Chicken Walk*

| Aspek yang dinilai            | Skala Kecil | Skala Besar |
|-------------------------------|-------------|-------------|
| Keterampilan Motorik Kasar    | 3,86        | 3,80        |
| Keterlibatan Sosial           | 4,00        | 3,62        |
| Respon Mengikuti Instruksi    | 3,82        | 3,64        |
| Tingkat Kesenangan            | 3,82        | 3,84        |
| Persentase Observasi Langsung | 85%         | 95%         |

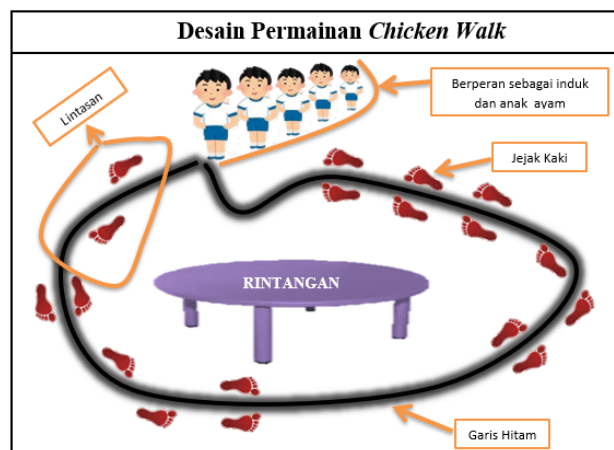
Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji coba produk skala kecil dan skala besar, permainan *Chicken Walk* dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas kecil maupun kelas besar.

Tabel 3. Hasil Analisis Penerapan Permainan *Chicken Walk*

| Aspek                  | Pretest           | Posttest |
|------------------------|-------------------|----------|
| Mean                   | 90,14             | 103,12   |
| Sig. Uji Normalitas    | 0,138             | 0,200    |
| Sig. Uji Homogenitas   | 0,056             | 0,120    |
| Sig. Uji T Berpasangan | Nilai t = -19,310 |          |

Dari hasil perhitungan pada tabel di atas dengan menggunakan teknik *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*, diperoleh nilai signifikansi uji normalitas (Sig.) Diketahui nilai  $> 0,05$  ( $\alpha$ ), artinya data dari sample berdistribusi normal.  $T_{hitung}$  bernilai negatif ini disebabkan karena *mean posttest* lebih tinggi dari *mean pretest*. Simpulan adanya pengaruh denyut nadi dengan aktivitas Permainan *Chicken Walk*.

Hasil Akhir Lintasan Permainan *Chicken Walk*:



Gambar 3. Desain Permainan *Chicken Walk*

### Pembahasan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk aktivitas dan menganalisis kelayakan produk yang dapat digunakan pada pembelajaran anak usia dini (Munar et al., 2021). Peningkatan kemampuan motorik kasar dapat dilakukan melalui aktivitas gerak dan lagu bagi anak usia dini, gerak dan lagu yang diterapkan pada anak dapat dijadikan stimulasi dalam kemampuan motorik kasar anak, Pengembangan permainan *Chicken Walk* sejalan dengan pendapat (Dianti, 2024).

Pengembangan permainan *Chicken Walk* bertujuan untuk mengembangkan konsep diri, dengan memiliki konsep diri anak akan memiliki kepercayaan diri yang kuat.

Mengembangkan sebuah interaksi antara dua anak atau lebih dalam penyampaian pesan atau informasi (Syahfitri et al., 2023). Meningkatkan denyut nadi, dari permainan *chicken walk* ini bisa di cek melalui alat oximeter sebelum dan sesudah permainan bahwa permainan tersebut dapat meningkatkan denyut nadi (Mahesta & Hidayat, 2022). Melalui permainan tersebut anak dapat belajar bersosialisasi dengan teman, kekompakan, mengendalikan diri, bertanggung jawab, belajar tertib terhadap peraturan dan belajar menghargai orang lain (Andayani, 2021).

Langkah-langkah permainan *Chicken Walk* sebagai berikut, (1) Anak-anak membuat satu baris kebelakang dengan titik yang sudah ditentukan (awal rintangan pertama yang bergambar kaki kanan). Salah satu yang didepan berperan menjadi induk ayam sedangkan yang dibelakang sebagai anak ayam. Saat baris tidak boleh berpegangan dengan temannya. (2) Ketika musik diputar anak-anak mulai berjalan dengan kedua tangan di pinggang. (3) Setelah anak-anak mulai berjalan di atas garis warna hitam, maka anak-anak harus memutar rintangan dengan cara berjalan diatas garis warna hitam, melompat dan menginjak jejak kaki yang sudah disediakan. (4) Ketika anak-anak melewati rintangan dengan cara diatas sampai musik selesai maka berhak mendapat bintang. (5) Untuk anak yang tidak melakukan jalan diatas garis warna hitam, melompat dan menginjak jejak kaki, masih bisa mendapatkan bintang, dengan cara melakukan satu kali putaran dalam permainan *chicken walk* tersebut. (6) Durasi atau waktu bermain dalam permainan *chicken walk* ini maksimal 10 menit.

Keunggulan dari permainan *chicken walk* ini yaitu permainan ini dapat diterapkan ketika awal pembelajaran maupun ketika anak mengalami kejenuhan dalam belajar, meningkatkan keseimbangan dan koordinasi, mengembangkan motorik kasar, meningkatkan kreativitas, mengembangkan sosial dan emosional, mudah dan menyenangkan. Kekurangan permainan *chicken walk* ini yaitu membutuhkan ruang yang luas, membutuhkan pengawasan dan tidak cocok untuk anak-anak dengan keterbatasan fisik (Yuliandra et al., 2023).

Selanjutnya, saran buat guru untuk memodifikasi permainan *chicken walk* ini sesuai dengan kebutuhan belajar anak-anak. Modifikasi berdasarkan kebutuhan anak, Modifikasi permainan dengan menggunakan alat bantu, simbol / gambar, menggunakan lintasan yang lebih sederhana sehingga tingkat kesulitannya dapat di sesuaikan. Modifikasi berdasarkan lingkungan, modifikasi permainan dengan menggunakan peralatan yang tersedia di dalam maupun di luar ruangan serat penyederhanaan lintasan. Dengan adanya modifikasi tersebut diharapkan anak-anak dapat berpartisipasi dan merasakan permainan tersebut sehingga tidak ada anak yang tidak ikut main permainan *chicken walk*.

Secara keseluruhan, penelitian pengembangan ini mempunyai nilai kontribusi signifikan. Implementasi yang tepat pada penerapan model pengembangan permainan *chicken walk* ini dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak usia dini (Dewi, 2022). Dengan demikian model pengembangan permainan *chicken walk* ini dapat

menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak-anak PAUD khususnya di PAUD Labschool UNNES. Selain itu juga dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Dengan menggunakan model pengembangan permainan chicken walk diharapkan anak-anak dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar, meningkatkan kemampuan kognitif serta mengembangkan kemampuan sosial dan emosional.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian secara teoritis maupun praktis dapat disimpulkan bahwa permainan *Chicken Walk* dapat dilaksanakan anak usia dini dengan mudah, antusias, aman dan terjalin interaksi sosial. Model pengembangan permainan *Chicken Walk* juga diperoleh nilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Model pengembangan permainan *Chicken Walk* dapat dimodifikasi dan diintegrasikan dengan pembelajaran pada anak usia dini untuk meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, S. (2021). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 7(2), 200–212.
- Bunayar. (2022). Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (Dalam Hadis-Hadis tentang olahraga). *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 2579–3683.
- Candra, O., Pranoto, N. W., Ropitasari, R., Cahyono, D., Sukmawati, E., & CS, A. (2023). Peran Pendidikan Jasmani dalam Pengembangan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2538–2546. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4506>
- Dewi, S. L. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 313-319.
- Dianti, E. (2024). Mengembangkan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini (PAUD) Melalui Gerak dan Lagu. *Pernik*, 7(1), 52-61.
- Gobena. (2020). Problems of Social Skills in Early Childhood Education Program on Ethiopia. *International Online Journal of Primary Education*, 9(2), 156–170.
- Kurniasih, S. (2021). *Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini*. Guepedia.
- Mahesta, A. A., & Hidayat, M. A. (2022). Rancang Bangun Alat Ukur Detak Jantung Dengan Sensor Easy Pulse Plugin Berbasis Arduino Uno. *Medika Trada: Journal of Electromedical Engineering Polbitrada*, 3(1).
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Respository LPPM Unila*, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf)

- Munar, A., Hibana, H., & Surahman, S. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Sentra Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(2), 1–9. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v8i2.10691>
- Muslihan, M. (2020). Pengembangan Permainan Outbound untuk Mendorong Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Siswa PAUD Sayang Anak Kecamatan Sukamulia Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 1(2), 54–82. <https://doi.org/10.37216/aura.v1i2.440>
- Ningsih, D. A., Sihombing, G. D., Azarah, S. A., Pancenang, S. A., & Novitasari, Y. (2024). Strategi pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini melalui Pendekatan Gerak dan Lagu. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(02), 92-109.
- Putri, L. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Melalui Bermain Gerak Dan Lagu Di Paud Dahlia II Desa Air Bening Kecamatan Bermani Ulu Raya. 4(2), 129–132.
- Rappang, B. S., & Selatan, P. S. (2020). PERDA NO.1 th 2020 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini. 2014, 1–17.
- Rosalianisa, R. (2021). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kereta Musik Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Tunas Cendekia*, 4(1), 184–199.
- Syahfitri, D., Fahrurnisa, F., Awaliyah, T. R., & Rusydi, W. K. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak di SD IT Al-Anshar Tanjung Pura. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(4), 742-755.
- Yuliandra, R., Gumantan, A., & Pratomo, C. (2023). Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Ditinjau dengan Model Permainan Ladder. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4190–4198. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4391>