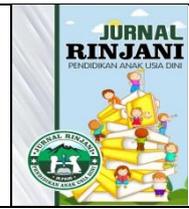




**BALE RISET RINJANI**  
**JR-PAUD: JURNAL RINJANI PENDIDIKAN**  
**ANAK Usia Dini**  
<https://jurnalrinjanipendidikan.com/index.php/JR-PAUD>



## ***Footprint Game* : Apakah Solusi Tepat Untuk Melatih Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini?**

Farel Azzahra <sup>a,1,\*</sup>, Gina Kharisma Hammudah <sup>b,2</sup>, Risma Koriah Solihat <sup>c,3</sup>

<sup>a</sup> PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>b</sup> PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>c</sup> PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>1</sup> [farelazzahra@upi.edu](mailto:farelazzahra@upi.edu) ; <sup>2</sup> [ginakh@upi.edu](mailto:ginakh@upi.edu) ; <sup>3</sup> [rismaks@upi.edu](mailto:rismaks@upi.edu)

### ABSTRACT

#### Article history

Received: 23 Desember 2023

Revised: 26 Desember 2023

Accepted: 30 Desember 2023

#### Keywords:

Perkembangan motorik kasar,  
 Keseimbangan tubuh anak,  
 Kecerdasan kinestetik ,  
*Footprint game*

Perkembangan motorik kasar merupakan perkembangan yang sangat penting bagi anak usia dini. Motorik kasar merupakan kemampuan gerak koordinasi anak yang menggunakan otot besar seperti berjalan, menendang dan melompat. Perkembangan motorik kasar sangat berkaitan dengan keseimbangan tubuh, sehingga perkembangan ini dapat distimulasi melalui permainan salah satunya melalui permainan jejak kaki atau *footprint game*. *Footprint game* merupakan sebuah permainan stimulasi perkembangan motorik kasar anak yang dimainkan dengan cara melompat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keefektifan media *footprint game* dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar dan keseimbangan tubuh anak. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan jenis kajian literatur. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic ReviewS and Meta-Analyses*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *footprint game* ini tidak hanya memberikan stimulasi positif terhadap perkembangan motorik kasar dan keseimbangan tubuh anak saja melainkan dapat menstimulasi perkembangan kecerdasan kinestetik anak. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *footprint game* untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar dan keseimbangan tubuh anak dapat efektif digunakan untuk anak usia dini.

ISSN 2986-2035



## Pendahuluan

Anak usia dini merupakan istilah yang digunakan untuk anak-anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (Undang-undang Sisdiknas tahun 2003). Pada usia ini, anak-anak mengalami masa perkembangan. Masa perkembangan merupakan periode penting karena pada masa ini terjadi beberapa perkembangan seperti perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, moral agama dan sosial emosional yang signifikan. Sebagai orang dewasa, perlu mengetahui tahapan perkembangan anak dan cara menstimulasi perkembangan tersebut. Pengembangan stimulasi perkembangan anak dapat distimulasi dengan kegiatan bermain. Permainan yang diberikan kepada anak tentu saja harus memperhatikan beberapa aspek untuk mendukung tumbuh kembang anak. Tumbuh kembang merupakan suatu pola perkembangan yang terjadi oleh setiap individu. Perkembangan anak berlangsung secara holistik, yang ditentukan oleh perkembangan fisik motorik sebagai penentu untuk melangkah pada perkembangan-perkembangan berikutnya (Kamelia, 2019). Perkembangan fisik motorik ini berpengaruh karena berkaitan dengan aktivitas anak sehari-hari yang merangsang otot-otot anak. Inovasi stimulasi perkembangan motorik anak dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan motorik anak terbagi menjadi dua, yakni perkembangan motorik halus dan perkembangan motorik kasar. Perkembangan fisik motorik kasar merupakan penggunaan otot kaki dan lengan atau seluruh tubuhnya. Sebagai seorang pendidik yang sangat berperan penting dalam proses tumbuh kembang anak tentunya harus memberikan berbagai macam metode maupun cara yang dapat mengembangkan berbagai macam perkembangan fisik salah satunya keseimbangan pada tubuh anak.

Keseimbangan merupakan landasan pada tubuh baik saat berdiri, duduk, dan berjalan. Keseimbangan tubuh sendiri ini dibutuhkan untuk mempertahankan stabilitas ketika bergerak dari satu posisi ke posisi lain nya. Keseimbangan terdapat 2 tipe yaitu keseimbangan statis dan keseimbangan dinamis (Fitri & Imansari, 2020). Keseimbangan statis mempertahankan posisi yang tidak bergerak sedangkan keseimbangan dinamis melibatkan kontrol tubuh karena tubuh bergerak dalam ruang. Mengontrol keseimbangan tubuh ini memungkinkan seseorang merubah postur tubuh untuk menjaga kestabilan nya yang tentu saja dapat meningkatkan efisiensi aktivitas manusia. Hal ini sejalan dengan pendapat Syafii, keseimbangan adalah suatu keadaan dimana tenaga yang berlawanan mampu menjaga pusat berat badan (Syafii dkk., 2016). Selain itu, keseimbangan adalah kemampuan mempertahankan sikap dan posisi tubuh secara tepat pada saat berdiri (*static balance*) atau pada saat melakukan gerakan (*dynamic balance*) (Kristina, t.t.). Dalam pembelajaran motorik kasar, keseimbangan adalah kemampuan untuk mempertahankan posisi dalam keadaan statis atau dinamis. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti harus

memberikan solusinya salah satunya menggunakan media untuk bermain dan mengembangkan keseimbangan tubuh pada anak.

Terdapat beberapa macam media yang digunakan untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar dan keseimbangan tubuh anak salah satunya adalah permainan jejak kaki. Permainan jejak kaki yakni permainan yang memberikan kesenangan, mudah dan aman untuk anak yang bertujuan untuk menstimulasi keseimbangan, ketepatan, kelentukan kelincahan, dan kekuatan untuk anak usia 5-6 tahun sehingga perkembangannya dapat berkembang secara optimal (Hasliza & Anisa, t.t.). Stimulus yang diberikan melalui *footprint game* ini mencakup indikator perkembangan dalam kemampuan motorik kasar yaitu: (1) Anak bergerak secara terkoordinasi, memiliki kontrol, seimbang, dan lincah yang dapat terlihat dalam kegiatan: (a) Anak mampu bergerak jalan maju, mundur, dan ke samping. (b) Anak melakukan gerak melompat yang terarah dengan satu ataupun dua kaki; (2) Anak dapat melakukan kegiatan main dengan aturan; (3) Anak mampu menggunakan kedua tangannya kanan dan kiri secara terampil dalam berbagai aktivitas (Nurlailah, 2022). Manfaat dari permainan jejak kaki dapat membuat tubuh anak lebih sehat karena anak merasa gembira (Fitriya, 2020). Permainan ini juga dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional anak karena, anak dapat bersosialisasi dengan temannya yang sedang melakukan permainan secara bersama-sama. Permainan *footprint game* juga dapat melatih perkembangan emosional anak karena melatih anak untuk bersabar apabila gagal saat bermain. Permainan ini juga mengenalkan konsep matematika karena secara tidak langsung anak menghitung langkah yang sudah dilewati Aturan yang diberikan oleh guru dalam melakukan permainan ini pun mengajarkan kedisiplinan anak dalam mematuhi aturan yang diberikan.

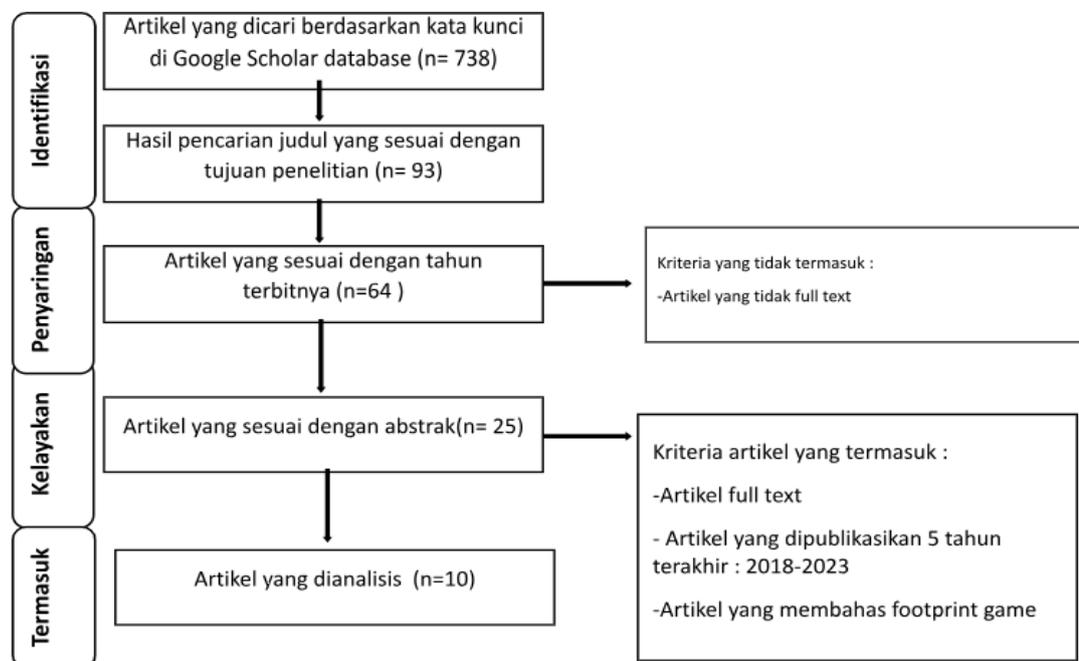
Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ekayanti Tarigan dkk. dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Foot Print Game di TK Negeri Pembina Pancur Batu T.A 2021/2022” peneliti menjelaskan diketahui bahwa permainan foot print dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kec. Berdasarkan hasil siklus awal hingga siklus II kemampuan motorik anak meningkat sebesar 73,43% dengan kategori mampu. Hasil penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Rahmi Nurlailah dkk dengan judul “Pengaruh Permainan Jejak Kaki Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mandiri Pitue” peneliti menjelaskan pada TK Mandiri Pitue permainan jejak langkah ini memberikan pengaruh pada kemampuan motorik anak yang dapat dilihat dari nilai rata rata sebelum dan sesudah. Treatment jejak kaki ini sebelum nya 10.87 menjadi 14.00 (Ekayanti Tarigan & Bukit, 2022).

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu merupakan penelitian secara langsung yang bertujuan untuk meneliti secara langsung mengenai permainan *footprint games* ini untuk meningkatkan kemampuan motorik anak. Media belajar *footprints* ini juga telah dilakukan untuk

mengembangkan keseimbangan tubuh anak. Telah terbukti *footprints game* ini sangat layak untuk dijadikan media dalam pembelajaran anak usia 5-6 Tahun. Penelitian ini dilakukan karena, dapat memberikan informasi mengenai media *footprint game* dengan mengkaji teori secara optimal. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk *me-review* mengenai penerapan media *footprint game* dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar anak dan pengaruhnya terhadap keseimbangan tubuh anak.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian kajian literatur kepustakaan yaitu mengumpulkan informasi baik yang berhubungan dengan *literature review* yang bersifat kepustakaan. Studi literatur bertujuan untuk mendeskripsikan tujuan pembahasan berdasarkan informasi yang didapat (Utami dkk., 2021). Sumber data penelitian yang dihasilkan penelitian ini adalah artikel jurnal, artikel internet dan beberapa tulisan terkait yang berhubungan dengan penelitian dari database *Google Scholar*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik *Preferred Reporting Items for Systematic ReviewS and Meta-Analyses* (PRISMA). Teknik PRISMA merupakan teknik yang komplit untuk metode penelitian kajian literatur karena memiliki 5 tahapan yang dapat diuraikan pada tabel berikut :



**Gambar 1.** Tahapan Analisis Data menggunakan PRISMA (Indhirasti dkk., 2023)

## Hasil dan pembahasan (Times New Roman, 12 pt)

*Footprint games* merupakan permainan jejak kaki yang dilakukan dengan cara melompat sebagai bentuk stimulasi perkembangan motorik kasar anak. *Footprint games* merupakan permainan jelajah telapak kaki yang dilakukan dengan cara melompat sesuai dengan petunjuk gambar (Ekayanti Tarigan & Bukit, 2022). Permainan jejak kaki dirancang sebagai alternatif untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak (Nurlailah, 2022). Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan kembali bahwa *footprint games* merupakan permainan jejak kaki dengan cara melompat yang mampu mengembangkan motorik kasar anak. Gerakan melompat dalam permainan *footprint game* ini dilakukan dengan teratur, karena permainan ini dirancang dengan gambar jejak kaki yang berbeda-beda. Hal tersebut dilakukan agar anak mampu menggunakan koordinasi mata dan kakinya. Pada saat bermain, anak dilatih untuk fokus sehingga membantu mengembangkan kecerdasan kinestetiknya. Kecerdasan kinestetik ini digunakan untuk mengendalikan tubuhnya. Sehingga, permainan *footprint games* ini tidak hanya mengembangkan kemampuan kaki sebagai motorik kasar anak, tetapi juga mengembangkan kecerdasan kinestetik dan keseimbangan tubuh anak.

Upaya untuk mengoptimalkan keseimbangan tubuh anak perlu dilakukan stimulasi. Media yang tepat untuk melatih keseimbangan tubuh anak salah satunya *footprint games*. Dalam penelitian Tarigan, (2022) juga menjelaskan bahwa koordinasi gerak tubuh anak agar seimbang diperlukannya beberapa latihan berpindah posisi melalui gerakan melompat. Melalui permainan tersebut anak dapat melakukan gerakan dengan satu kaki, dua kaki atau menirukan gaya binatang yang melompat seperti katak atau kelinci. Kemampuan motorik kasar anak dapat distimulasi melalui permainan jejak langkah, hal ini telah dibuktikan dalam penelitiannya bahwa permainan jejak langkah memberikan pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak (Nurlailah, 2022). Hal yang terjadi ketika anak melompat adalah adanya gerakan koordinasi motorik kasar, sehingga dapat berpengaruh pada keseimbangan tubuh anak. Maka terdapat beberapa langkah bermain *footprint game* yang mempengaruhi motorik kasar dan keseimbangan tubuh anak yaitu. Menurut Tarigan (2022) langkah awal yaitu guru akan mengajak anak untuk melakukan permainan. Setelah itu, guru mengajak untuk melakukan pemanasan tubuh dengan melakukan gerak selama 10 detik pada tiap gerakan, diantaranya melompat, berlari kecil, dan berdiri dengan mengangkat satu kaki. Setelah pemanasan anak diminta untuk duduk disamping permainan dan guru akan menjelaskan prosedur bermain pada anak. Setelah menjelaskan, anak akan dipanggil secara satu per satu dan bergantian sesuai urutan absen untuk mulai bermain setelah hitungan 1,2,3. Rintangan awal yang dilalui anak yaitu terdapat gambar dua kaki yang artinya anak harus melompat dan mendarat diatas gambar dua kaki tersebut. Lalu, untuk melakukan langkah berikutnya, anak harus teliti untuk menentukan dalam mendaratkan kakinya agar sesuai dengan petunjuk gambar, setelah itu anak diperbolehkan melompat dan menyelesaikan permainan hingga akhir.

Berdasarkan pada langkah-langkah permainan *footprint games* yang telah dipaparkan di atas, anak banyak melakukan gerak melompat, sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar pada anak. Indikator kemampuan motorik kasar yaitu keseimbangan, kekuatan, kelincahan, koordinasi dan kelenturan (Sulistyo dkk., 2021). Maka dapat disimpulkan bahwa tiap langkah permainan *footprint games* berpengaruh terhadap indikator motorik kasar. Ketika anak melakukan pemanasan maka otot-otot kaki pada anak pun menjadi terlatih. Saat melakukan permainan, anak akan lincah mengubah posisi tubuhnya dan mengkoordinasi gerakan dengan posisi yang ditentukan. Hal tersebut akan membuat kelenturan dan keseimbangan tubuh anak menjadi terlatih. Selain membahas tentang motorik kasar anak, dari hasil tinjauan literatur yang sudah dilakukan menjelaskan bahwa *footprint games* dapat menstimulasi beberapa perkembangan anak seperti motorik kasar, keseimbangan tubuh, dan meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

### ***Footprint games* Mengembangkan Motorik kasar dan Keseimbangan tubuh Anak**

Berdasarkan hasil analisis artikel yang sudah dilakukan, terdapat lima penelitian yang menjelaskan bahwa *footprint games* mampu mengembangkan motorik kasar dan keseimbangan tubuh anak. Pengembangan media *footprint games* dilakukan dengan mengkoordinasikan gerak otot besar seperti kaki, sehingga dapat membantu stimulasi perkembangan motorik kasar anak. Hasil penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa *footprint game* mengembangkan kemampuan motorik kasar anak yang artinya kemampuan keseimbangan tubuh anak pun dapat dikembangkan (Ekayanti Tarigan & Bukit, 2022). Permainan jejak kaki sangat efektif dilakukan oleh anak, karena kegiatan tersebut dapat menarik perhatian anak dan mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar anak (Nurlailah, 2022). Saat bermain *footprint game*, anak-anak diminta untuk melompat sesuai dengan instruksi yang diberikan. Instruksi yang tersedia tidak hanya melompat, melainkan dikombinasikan dengan berlari, berjalan atau bahkan melompat dengan satu kaki. Kemampuan seseorang terhadap tubuhnya untuk melakukan gerak berlari, melompat, berguling, dan berjalan dengan memanfaatkan fungsi otot disebut kemampuan motorik kasar (Farida & Pd, 2016). Selain itu, permainan tapak kaki dapat merangsang kemampuan motorik kasar anak serta mengembangkan keseimbangan, kelenturan, ketepatan, ketangkasan, dan kekuatan secara maksimal (Zahro Azhari & Syukri Sitorus, 2023). Berdasarkan pada artikel yang dianalisis, *footprint game* sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan keseimbangan anak. Anak yang terlihat bersemangat dan melakukan gerak tubuh secara maksimal menandakan bahwa keseimbangan tubuhnya optimal. Selain itu, bermain melompat jejak kaki dapat menstimulus anak untuk mampu melompat dengan seimbang, dan lincah sehingga meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini (Asmuddin dkk., 2022).

Faktor keseimbangan dan kelincahan anak terletak dalam kematangan perkembangan motorik kasarnya (Mahmud, 2019). Permainan *footprint games* dapat mengembangkan kelincahan, kekuatan, keseimbangan, dan ketepatan yang berkaitan dengan motorik kasar anak serta dapat membangun motivasi anak (Anggraini, 2020). Dalam bermain *footprint games* memerlukan koordinasi otot kaki

dari perpaduan beberapa gerak kaki yang dipengaruhi oleh otot yang menciptakan pola gerak yang tersusun dan seimbang. Maka, dapat dianalisis bahwa koordinasi otot kaki adalah kekuatan kaki yang bekerjasama dengan keseimbangan badan. Ketepatan dan ketangkasan dapat berkaitan dengan kemampuan kognitif atau kecerdasannya, karena anak dilatih untuk berpikir bagaimana mengkoordinasikan gerak tubuhnya sehingga dapat sesuai dengan instruksi yang diberikan. Aktivitas yang dilakukan saat bermain melalui media *footprint game* ini tidak hanya menggunakan gerakan kaki saja, melainkan perlu adanya koordinasi pola gerakan yang dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik anak.

### ***Footprint games* Mengembangkan kecerdasan Kinestetik Anak**

Pada hakikatnya, anak usia dini sangat senang bermain. Terdapat beberapa macam permainan yang diberikan pada anak, sehingga dapat membuat anak lebih aktif dan bebas untuk bergerak. Kegiatan yang memiliki prosedur terarah dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik (Respati dkk., 2018). Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan individu dalam melakukan koordinasi gerak dan pikirannya (Umami, 2016). Ketika anak berinteraksi dengan lingkungan sekitar, kecerdasan kinestetik dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari anak, sehingga perlu dikembangkan. Upaya mengembangkan kecerdasan kinestetik anak dapat dilakukan melalui permainan. Namun, dalam menentukan permainan tersebut pemilihan media dan alat yang digunakan harus sesuai dengan tingkat perkembangannya. Dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik, permainan *footprint games* layak digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak. Hal tersebut didukung oleh peneliti terdahulu yang menjelaskan bahwa anak yang aktif, mudah menghafal gerakan, dan menyukai kegiatan fisik merupakan anak yang memiliki kecerdasan kinestetik (Putri dkk., 2023) Sehingga, *footprint games* dikatakan layak bagi anak usia dini, terutama untuk anak usia 5-6 tahun yang sedang gemar melakukan aktivitas fisik seperti meluncur, menaiki tangga, melompat dengan satu dan dua kaki, berlari, dan lompat jauh. (Hasliza & Anisa, 2020.)

Aktivitas yang dilakukan anak dalam bermain *footprint games* pun dilakukan dengan gerakan melompat, sehingga kecerdasan kinestetik anak diperlukan untuk melakukan koordinasi mata dan kaki. Kecerdasan kinestetik merupakan kecerdasan yang melibatkan beberapa bagian atau seluruh tubuh untuk mengendalikan gerak tubuh serta memiliki keterampilan menangani sebuah benda (Samawiyah, 2022). Permainan jelajah telapak kaki tepat untuk anak usia dini karena dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik karena permainan ini dapat melatih anak agar bisa mengendalikan gerak dengan keahliannya. Melalui kutipan tersebut dapat diperkuat oleh penelitian terdahulu bahwa permainan *footprint games* tepat digunakan oleh anak usia dini, karena anak akan bergerak mengikuti pola gerakan yang sesuai dengan petunjuk seperti halnya melompat dengan satu kaki, melompat dengan dua kaki sehingga secara efektif mampu memberikan pengaruh terhadap kecerdasan kinestetik anak usia dini (Indayani dkk., 2023). Pola gerakan yang digunakan dalam permainan *footprint game* ini sangat beragam. Sehingga, dalam melakukannya membutuhkan stabilitas tubuh ketika anak bergerak.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *footprint game* dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak seperti perkembangan motorik kasar, keseimbangan tubuh, dan kecerdasan kinestetik anak. Kecerdasan kinestetik berpengaruh, karena anak mampu melakukan koordinasi mata dan kaki sehingga dapat melakukan gerak yang tepat. Rangkaian aktivitas yang terdapat pada *footprint games* mampu menstimulasi perkembangan anak dengan optimal. Permainan *footprint game* mengharuskan anak untuk melakukan koordinasi berbagai gerakan seperti berjalan, berlari dan melompat. Oleh karena itu, permainan *footprint game* ini dapat menjadi suatu kegiatan alternatif dalam menstimulasi perkembangan anak. Temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, direkomendasikan kepada orangtua atau guru untuk dilakukan karena mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan anak.

## Referensi

- Anggraini, Y. (2020). PENINGKATAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN FOOTPRINTS DI TK ABA 7 MALANG. 7.
- Asmuddin, A., Salwiah, S., & Arwih, M. Z. (2022). Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak – Kanak Buton Selatan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3429–3438. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2068>
- Ekayanti Tarigan, & Bukit, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Foot Print Game di TK Negeri Pembina Pancur Batu T.A 2021/2022. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 152–158. <https://doi.org/10.54259/diajar.v1i2.676>
- Farida, A., & Pd, M. (2016). Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini. 2.
- Fitri, R., & Imansari, M. L. (2020). Permainan Karpet Engkle: Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1186–1198. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.754>
- Fitriya, D. (2020). PENGEMBANGAN BUKU INTERAKTIF CHEMISTRY FOR KIDS SEBAGAI INOVASI MEDIA BELAJAR DI ERA PENDIDIKAN 4.0.
- Hasliza, P., & Anisa, N. (t.t.). Pengembangan Permainan Jelajah Telapak Kaki Ceria Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia 5-6 Tahun.
- Indayani, I., Cahyaningsih, H., Mustofa, I., & Watini, S. (2023). Implementasi Model Atik dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik dengan Kegiatan Bermain Lompat Zigzag: Inggris. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8778–8784. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2667>

- Indhirasti, A., Safrudiannur, S., & Dimpudus, A. (2023). TREN PENELITIAN ANALISIS BUKU MATEMATIKA TINGKAT SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI JURNAL-JURNAL INDONESIA TAHUN 2018-2021. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(1), 57. <https://doi.org/10.31941/delta.v11i1.2521>
- Kamelia, N. (2019). PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK ANAK USIA DINI (STANDAR TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK ) STPPA TERCAPAI di RA HARAPAN BANGSA MAGUWOHARJO CONDONG CATUR YOGYAKARTA. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 112. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.9064>
- Kristina, P. C. (t.t.). HUBUNGAN KESEIMBANGAN DAN POWER OTOT TUNGKAI DENGAN HASIL TENDANGAN PENALTI PADA PERMAINAN SEPAK BOLA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA.
- Mahmud, B. (2019). URGENSI STIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA DINI. *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76–87. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.177>
- Nurlailah, R. (2022). Pengaruh Permainan Jejak Kaki terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mandiri Pitue. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 281. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1315>
- Putri, S. G., Wijayanto, A., & Diana, R. R. (2023). Permainan Jump Hap sebagai media untuk Menstimulasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4451–4464. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.3885>
- Respati, R., Nur, L., & Rahman, T. (2018). GERAK DAN LAGU SEBAGAI MODEL STIMULASI PENGEMBANGAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK USIA DINI. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 321–330. <https://doi.org/10.21009/JPUD.122.13>
- Samawiyah, N. R. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA JEJAK KAKI UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK KELOMPOK B DI RA TARBIYATUS SHIBYAN. 1(1).
- Sulistyo, I. T., Pudyaningtyas, A., & Sholeha, V. (2021). Profil Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 9(3), 156. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i3.50732>
- Syafi❖i, M., Pudjiastuti, S. S., & K., P. P. (2016). Beda Pengaruh Arkus Kaki terhadap Keseimbangan Statis Anak Usia 9-12 Tahun di SD Negeri Mojolegi, Teras, Boyolali. *Jurnal Kesehatan*, 7(3), 351. <https://doi.org/10.26630/jk.v7i3.215>

Umami, A. (2016). PENINGKATAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK MELALUI PERMAINAN ESTAFET. 1.

Utami, M. C., Jahar, A. S., & Zulkifli, Z. (2021). TINJAUAN SCOPING REVIEW DAN STUDI KASUS. RADIAL: Jurnal Peradaban Sains, Rekayasa dan Teknologi, 9(2), 152–172. <https://doi.org/10.37971/radial.v9i2.231>

Zahro Azhari, A., & Syukri Sitorus, A. (2023). Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tapak Kaki Kupu-Kupu. Jurnal Pelita PAUD, 7(2), 281–291. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i2.2767>