

PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK DAN INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Djasmine Mainesa, Gusril, Anton Komaini, Ahmad Chaeroni

¹Universitas Negeri Padang.Kesehatan dan Rekreasi, Padang,Indonesia.

²Universitas Negeri Padang.Kesehatan dan Rekreasi, Padang,Indonesia.

³Universitas Negeri Padang.Kesehatan dan Rekreasi, Padang,Indonesia.

⁴Universitas Negeri Padang.Kesehatan dan Rekreasi, Padang,Indonesia.

Email : djasminemainesa@gmail.com

Received: artikel dikirim 30 April; Revised: artikel revisi 10 Mei; Accepted: artikel diterima 25 Mei

Felda Azaria. 2025. *The Effect Of Playing Activities On Motor Ability And Social Interaction Of Elementary School Students*

The Effect Of Playing Activities On Motor Ability And Social Interaction Of Elementary School Students

Abstract: This study aims to determine the effect of play activities on motor skills and social interactions of elementary school students. Play activities are seen as an effective and enjoyable approach to developing children's physical and social aspects. Play activities are all spontaneous activities that are fun and have positive values for children, do not have extrinsic goals, but their motivation is more intrinsic, involve the active participation of children using tools or without tools, without thinking about the end result that is done without coercion from others, and do not expect imbalance or praise

This type of research is Quasi-experimental and qualitative descriptive. Quasi-experimental is a type of research that is similar to an experiment, but does not involve random division of participants into experimental and control groups. While qualitative descriptive is done through a survey method.

The results of the study showed that play activities had a significant effect on students' motor skills, but the effect was negative, as seen from the decrease in the average score from 50.43 (pre-test) to 49.99 (post-test) and a significance value of 0.018 (≤ 0.05). This shows that although play activities have an effect, they have not effectively improved students' motor skills. Play activities have a significant and positive effect on students' social interactions, with an increase in the average score from 27.00 (pre-test) to 29.93 (post-test) and a significance value of 0.001 (≤ 0.05). This indicates that the play activities implemented in the study were able to significantly improve students' social interaction skills. Because the p value ≤ 0.05 , it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted

Keywords: Play Activities, Motor Skills, Social Interaction.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas bermain terhadap kemampuan motorik dan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Aktivitas bermain dipandang sebagai pendekatan yang efektif dan menyenangkan untuk mengembangkan aspek fisik dan sosial anak. aktivitas bermain adalah segala kegiatan spontan yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsik, melibatkan peran serta aktif anak baik memakai alat maupun tanpa alat, tanpa memikirkan hasil akhir yang dilakukan tanpa paksaan orang lain, dan tidak mengharapkan imbalan ataupun pujian

Jenis penelitian ini adalah Eksperimen Semu (*quasi-eksperimental*) dan deskriptif kualitatif. Eksperimen semu yaitu jenis penelitian yang mirip dengan eksperimen, namun tidak melibatkan pembagian acak peserta ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Sedangkan deskriptif kualitatif dilakukan melalui metode survei.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas bermain berpengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik siswa, namun pengaruh tersebut bersifat negatif, sebagaimana terlihat dari penurunan skor rata-rata dari 50.43 (pre-test) menjadi 49.99 (post-test) dan nilai signifikansi sebesar 0.018 (≤ 0.05). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun aktivitas bermain memberikan pengaruh, tetapi belum secara efektif meningkatkan kemampuan motorik siswa. Aktivitas bermain berpengaruh signifikan dan positif terhadap interaksi sosial siswa, dengan peningkatan skor rata-rata dari 27.00 (pre-test) menjadi 29.93 (post-test) dan nilai signifikansi sebesar 0.001 (≤ 0.05). Ini mengindikasikan bahwa aktivitas bermain yang diterapkan dalam penelitian mampu meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa secara nyata. Karena nilai $p \leq 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: *Aktivitas Bermain, Kemampuan Motorik, Interaksi Sosial.*

How to Cite: Pertama, P., & Kedua, P. (2020). Petunjuk penulisan naskah Jurnal Ilmu Keolahragaan. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, X(Y), 1-3.
doi:<https://doi.org/10.21831/jk.vXiY.00001>



PENDAHULUAN

Pendidikan tidak bisa dipisahkan atas kehidupan orang sebab amat berarti buat membuat era depan negeri. Selaku bawah hukum, Hukum No 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan berperan meningkatkan keahlian serta membuat karakter dan peradaban bangsa, bermaksud buat bertumbuhnya kemampuan partisipan ajar supaya jadi orang akan beragama serta bertakwa atas Tuhan Akan Maha Satu, bermoral agung, segar, berpendidikan, cakap, inovatif, mandiri, serta jadi masyarakat negeri akan demokratis dan bertanggung jawab. Buat menggapai tujuan pendidikan nasional, banyak aspek akan wajib dibantu, antara lain alat serta infrastruktur sekolah, kegiatan main, konsumsi vitamin, serta akan tidak takluk berarti yakni keahlian motorik anak didik.

(Gusril, 2017) mengemukakan kalau kegiatan main yakni sesuatu aktivitas akan membuat kebugaran serta kebahagiaan atas kejiwaan lewat kegiatan raga. Main yakni kegiatan akan diseleksi sendiri oleh anak sebab mengasyikkan bukan sebab mendapatkan hadiah ataupun aplaus, main pula salah satu perlengkapan penting akan jadi bimbingan buat pertumbuhannya, apabila anak main atas cara leluasa cocok keahlian ataupun cocok kecepatannya sendiri, hingga beliau melatih kemampuannya.

(Sholichah, Zumrotus, Rianto & Yatim, 2022) keahlian motorik berarti dipelajari dalam pelajaran pendidikan badan sebab keahlian aksi ialah buatan atas ranah psikomotorik. Terdapat 3 buatan bawah berkuasa psikomotor, ialah: daerah akan bertabiat badan (physical) terpaut atas status anatomis ataupun sistemis, kebugaran (fitness) menunjuk atas jumlah aksi, serta game (play) menyuguhkan penumpukan kemajuan daerah psikomotor.

Terdapat sebuatan khasiat dalam keahlian serta kemajuan motorik anak, semacam dikatakan

(Syahril, 2015) antara lain: tingkatkan pemahaman badan, tingkatkan daya otot, kelentukan, penyeimbang serta koordinasi badan, tingkatkan kegiatan visual serta meningkatkan aksi akan lebih kompleks semacam kabur, melompat, melontarkan serta aksi akan lain.

(Komaini, 2018) mendeskripsikan kegiatan main yakni seluruh aktivitas otomatis akan mengasyikkan serta mempunyai angka positif buat anak tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, tetapi motivasinya lebih bertabiat instrinsik, mengaitkan kedudukan dan aktif anak bagus mengenakan perlengkapan atau tanpa perlengkapan tanpa mempertimbangkan hasil akhir akan dicoba tanpa desakan oranglain, serta tidak menginginkan balasan ataupun aplaus.

Tata cara penataran akan diaplikasikan seseorang pengajar amat memefeki dalam determinasi hasil berlatih partisipan ajar, (Kristiani, 2023). Terdapat banyak perihal akan bisa tingkatkan inovasi partisipan ajar dalam berlatih salah satunya yakni aplikasi tata cara berlatih sembari main ialah salah satu tata cara akan bisa dipakai buat tingkatkan aktivitas serta inovasi anak didik. Pengajar seharusnya menyiapkan alat saat sebelum cara penataran berjalan serta seharusnya wajib memilah tata cara akan pas semacam tata cara main sembari berlatih buat membuat suasana berlatih anak didik lebih aktif serta mendukung. Aspek aktivitas partisipan selaku subyek berlatih. Ini berarti, partisipan ajar akan aktif buat mendapatkan wawasan, keahlian serta nilai-nilai (Chan, 2017).

Buat (Suryana, 2016) atas cara biasa kerap berhubungan atas aktivitas kanak-kanak akan dicoba atas cara otomatis. Kegiatan main hendak memunculkan kebahagiaan serta hendak mengulanginya kembali. Bersumber atas cuplikan diatas kalau kegiatan main ialah aktivitas akan berarti buat anak bagus badan ataupun rohani, lewat main seseorang anak hendak mendapatkan kebahagiaan bermacam profit kedewasaan pandangan raga motorik, kognitif, sosial, bahasa, serta marah dan karakter, sekalian bisa

meluaskan pengetahuan serta keahlian akan bisa dipakai atas dikala berusia esoknya. Kanak-kanak melaksanakan kegiatan main diefeki oleh atensi serta peluang buat melaksanakannya.

Keadaan akan butuh dicermati dalam kegiatan main selaku selanjutnya: ekstra tenaga, durasi akan lumayan buat main, perlengkapan game, ruang buat main, wawasan metode main, sahabat main. Kegiatan main wajib dibantu oleh sebuatan aspek itu, kanak-kanak membutuhkan perlengkapan game sedemikian itu pula wawasan gimana metode main, (Gusril, 2017).

(Yani, 2017) bila kondisi ini lalu didiamkan, hingga bisa membatasi kemajuan sosial-emosional anak, di mana anak tidak hendak hadapi kemajuan akan maksimal sebab mereka mengarah senang berasing serta tidak mempunyai kenyamanan dikala main bersama sahabat. Keahlian sosial mempunyai kedudukan esensial dalam cara pendidikan anak umur dini, di mana keahlian sosial menolong anak menempuh pengalaman-pengalaman terkini serta berhubungan atas area sekitarnya, (Pebriana, 2017).

METODE

Tipe riset ini yakni Ekperimen Imajiner (quasi-eksperimental) serta deskriptif kualitatif. Penelitian imajiner ialah tipe riset akan mendekati atas penelitian, tetapi tidak mengaitkan penjabatan random partisipan ke dalam golongan penelitian serta pengawasan. Tujuannya ialah buat menguak informasi hal ikatan kegiatan fisik atas keahlian motorik.

Populasi dalam riset ini ialah semua anak didik siswi SD N 01 Tunga akan berjumlah 86 orang atas kategori satu hingga kategori 6. Sebaliknya ilustrasi penelitiannya ialah atas metode purposive sampling sebesar 33 orang. Buat (Arikunto, 2022) instrument riset yakni perlengkapan ataupun sarana akan dipakai periset di dalam pengumpulan informasi supaya profesinya jadi lebih gampang serta hasilnya gampang diolah. Karena informasi akan dipakai dalam riset ini yakni informasi pokok, hingga pengumpulan informasi dicoba atas memakai wujud uji keahlian motorik.

Buat (Gusril, 2017) uji keahlian motorik akan mencakup uji buang bola basket (Basket Ball Throw), kabur kilat 4 detik (4 Second Dash), passing bola ke bilik (Wall Pass), loncat jauh tanpa prefiks. Metode analisa informasi ialah melaksanakan percobaan normalitas, percobaan homogenitas serta percobaan t. Tidak banya itu buat mengklasifikasikannya memakai metode istirahat buat jenis keahlian motorik serta interaksi sosial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Riset ini bermaksud mengenali apakah kegiatan main memefeki keatas keahlian motorik serta interaksi sosial anak didik sekolah bawah. Ilustrasi dalam riset yakni 33 anak didik akan terdiri atas kategori IV serta V anak didik. Uji akan di jalani ialah uji akurasi shooting futsal. Hasil riset anak didik kategori IV serta V atas menganalisi informasi motorik serta interaksi sosial di diskripsikan selaku selanjutnya:

1. Data Motorik

a. Pretest

Bersumber atas hasil pre-test, atas 33 ilustrasi diperoleh angka atas umumnya 50, 44, standar digresi 6, 73, angka paling tinggi 66, 84 serta angka terendah 40, 12. Atas hasil analisa informasi riset akan dicoba hingga bisa dideskripsikan dalam wujud bagan selaku selanjutnya:

Bagan 1. Deskripsi Frekuensi Data Pretest

No	Rumus	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$60,52 \leq X$	Baik Sekali	2	6%
2	$53,80 \leq X \leq 60,52$	Baik	9	27%
3	$47,07 \leq X \leq 53,80$	Sedang	10	30%
4	$40,35 \leq X \leq 47,07$	Kurang	11	33%
5	$X \leq 40,35$	Kurang Sekali	1	3%
Jumlah			33	100%

Sumber: Hasil Penelitian

Bersumber atas bagan itu, dikenal kalau 2 orang jenis bagus sekali atas presentase 6%, jenis bagus sebesar 9 orang atas persentase 27%, jenis lagi sebesar 10 orang atas persentase 30%, jenis kurang sebesar 11 orang atas persentase 33%, serta jenis kurang sekali sebesar 1 orang atas persentase 3%.

b. Posttest

Bersumber atas hasil post- test, atas 33 ilustrasi diperoleh atas umumnya 50, standar digresi 6, 75, angka paling tinggi 65, 68 serta angka terendah 38, 98. Atas hasil analisa informasi riset akan dicoba hingga bisa dideskripsikan dalam wujud bagan selaku selanjutnya:

Bagan 5. Deskripsi Frekuensi Data Post-Test

No	Rumus	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$60,12 \leq X$	Baik Sekali	2	6%
2	$53,37 \leq X \leq 60,12$	Baik	6	18%
3	$46,62 \leq X \leq 53,37$	Sedang	13	39%
4	$40,35 \leq X \leq 46,62$	Kurang	11	33%
5	$X \leq 39,87$	Kurang Sekali	1	3%
Jumlah			33	100%

Sumber: Hasil Penelitian

Bersumber atas bagan itu, dikenal kalau 2 orang atas jenis bagus sekali atas persentase 6%, jenis bagus sebesar 6 orang atas persentase 18%, jenis lagi sebesar 13 orang atas persentase 39%, jenis kurang sebesar 11 orang atas persentase 33%, serta jenis kurang sekali 1 orang atas persentase 3%.

2. Interaksi Sosial**a. Pretest**

Bersumber atas hasil pre- test, atas 33 ilustrasi diperoleh angka atas umumnya 40, 4, standar digresi 5, 71, angka paling tinggi 52 serta angka terendah 28. Atas hasil analisa informasi riset akan dicoba hingga bisa dideskripsikan dalam wujud bagan selaku selanjutnya:

Bagan 3. Deskripsi Frekuensi Pretest Interaksi Sosial

No	Rumus	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$49 \leq X$	Baik Sekali	2	6%
2	$43 \leq X \leq 49$	Baik	8	24%
3	$38 \leq X \leq 43$	Sedang	14	42%
4	$32 \leq X \leq 38$	Kurang	6	18%
5	$X \leq 32$	Kurang Sekali	3	9%
Jumlah			33	100%

Sumber: Hasil Penelitian

Bersumber atas bagan itu, dikenal kalau 2 orang atas jenis bagus sekali atas persentase 6%, jenis bagus sebesar 8 orang atas persentase 24%, jenis lagi sebesar 14 orang atas persentase 41%, jenis kurang sebesar 6 orang atas persentase 18%, serta jenis kurang sekali 3 orang atas persentase 9%.

b. Posttest

Bersumber atas hasil posttest, atas 33 ilustrasi diperoleh angka atas umumnya 44, 90, standar digresi 6, 17, angka paling tinggi 55 serta angka terendah 32. Atas hasil analisa informasi riset akan dicoba hingga bisa dideskripsikan dalam wujud bagan selaku selanjutnya:

Bagan 4. Deskripsi Frekuensi Interaksi Sosial

No	Rumus	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$54 \leq X$	Baik Sekali	1	3%
2	$48 \leq X \leq 54$	Baik	11	33%
3	$42 \leq X \leq 48$	Sedang	11	33%
4	$36 \leq X \leq 42$	Kurang	6	18%
5	$X \leq 36$	Kurang Sekali	4	12%
Jumlah			33	100%

Sumber: Hasil Penelitian

Bersumber atas bagan itu, dikenal kalau 1 orang atas jenis bagus sekali atas persentase 3%, jenis bagus sebesar 11 orang atas persentase 33%, jenis lagi sebesar 11 orang atas persentase 33%,

jenis kurang sebesar 6 orang atas persentase 18%, serta jenis kurang sekali 4 orang atas persentase 12%.

3. Uji Normalitas

Bagan 5. Uji Normalitas

Variabel	Shapiro-Wilk Sig	α	Keterangan
Motorik Pre-Test	0.066	0.05	Normal
Motorik Post-test	0.108	0.05	Normal
Sosial Pre-Test	0.892	0.05	Normal
Sosial Post-Test	0.146	0.05	Normal

Sumber: Hasil Penelitian

Sebab seluruh angka signifikansi ≥ 0.05 hingga informasi berdistribusi wajar serta bisa dilanjutkan ke percobaan t. Percobaan anggapan dicoba menggunakan Paired Sample T- Test buat mengenali perbandingan antara pre- test serta post- test atas kedua elastis.

4. Uji T

a. Efek Aktivitas Bermain Terhadap Kemampuan Motorik

Bagan 6. Uji Paired Sample T-Test Kemampuan Motorik

Pasangan data	t_{hitung}	t_{bagan}	Sig. (2-tailed)
Motorik Pre-test - post-te	2.502	1.694	0.018

Sumber: Hasil Penelitian

Hasil membuktikan angka signifikansi $0.015 \leq 0.05$, akan berarti ada perbandingan akan penting antara pre- test serta post- test keahlian motorik anak didik. Atas begitu, kegiatan main memefeki atas cara penting, tetapi malah berefek minus keatas keahlian motorik anak didik. Hasil ini membuktikan kalau tipe ataupun wujud kegiatan main akan diaplikasikan belum efisien dalam tingkatan keahlian motorik anak didik.

b. Efek Aktivitas Bermain Terhadap Interaksi Sosial

Bagan 7. Uji Paired Sample T-Test Interaksi Sosial

Pasangan data	t_{hitung}	t_{bagan}	Sig. (2-tailed)
Motorik Pre-test - post-test	4.142	1.694	0.000

Sumber: Hasil Penelitian

Hasil analisa membuktikan kalau kegiatan main pula membuatkan efek akan penting keatas interaksi sosial anak didik. Angka signifikansi $0.000 \leq 0.05$ membuktikan kalau ada kenaikan interaksi sosial akan berarti sehabis perlakuan.

PEMBAHASAN

1. Efek Aktivitas Bermain terhadap Kemampuan Motorik

Hasil riset membuktikan kalau kegiatan bermain memefeki atas cara penting keatas keahlian motorik anak didik, tetapi hadapi penyusutan sehabis perlakuan. Perihal ini bisa diefekkan oleh sebuatan aspek:

- Kegiatan main akan diserahkan belum lumayan mematok buatan motorik semacam koordinasi, daya, ataupun penyeimbang.
- Durasi penerapan ataupun gelombang kegiatan bermain belum maksimal buat membuatkan efek positif keatas keahlian motorik.
- Mungkin anak didik merasa letih ataupun kurang focus dikala post- test berjalan.
- Aktivitas main lebih memotivasi pandangan social ataupun penuh emosi atas pandangan motorik.

Walaupun penting, hasil ini menampilkan kalau campur tangan lewat kegiatan main butuh di penilaian serta dicocokkan balik supaya sanggup tingkatan keahlian motoric atas cara efisien. Melalui main partisipan ajar hendak memperoleh wawasan langsung atas bermacam pandangan dalam perihal kognitif, afektif, ataupun psikomotorik. Wawasan langsung dalam daerah kognitif semacam main tebak- menebak, misteri, film permainan atau play station, game atas mengenakan peraturan

simpel ataupun dasar. Lewat main itu partisipan ajar hendak tingkatkan wawasan serta presepsi sesuatu subjek dan pengumpulan kesimpulan akan kilat serta pas dalam maksud intelek efisien.

Pengalaman langsung atas ranah afektif dalam aktivitas main ialah atas dikala partisipan ajar sanggup menjajaki atau melakukan peraturan akan mereka setuju ataupun peraturan game akan dasar atas ikhlas, jujur dalam berperan, fair play, sanggup bertugas serupa, serta bersikap bagus. Sebaliknya pengalaman langsung dalam ranah psikomotor yakni atas dikala partisipan ajar aktif melakukan aktivitas dalam game itu semacam berlari, melontarkan, membekuk, menendang, memukul, berguling, melompat, meloncat, berkerumun, memutar, menyelam, terapung, berenang, berayun, mendesak, menarik, bertampar tangan, serta serupanya atas bermacam macam gerakanya, (Batin, 2019).

Keahlian motorik yakni Salah satu pandangan berarti dalam penataran pendidikan Jasmani, (Afrenthy, 2024). Sebab keahlian motorik ialah bawah dalam meningkatkan keahlian siswa-siswadi dalam penataran Penjas. Tidak hanya itu pula keahlian motorik yakni salah satu tujuan dan fungsional kemampuan akan dipunyai anak didik akan didapat atas pembelajaran pendidikan badan di sekolah dasar. Oleh karena itu, salah satu indikator berhasil tidak nya tujuan dalam penataran pendidikan Jasmani di Sekolah Bawah itu bisa diamati atas tingkatan keahlian Motorik Anak didik.

Apabila dicermati perkembangan anak menunjukkan atas pergantian jumlah dalam ukuran tubuh. Kemajuan melukiskan pergantian dalam guna. Perkembangan motorik mencerminkan pergantian diri anak dalam berhubungan atas lingkungannya akan penuhi tantangan secara efisien, Prihartanta. Atas begitu seluruh ini pastinya amat terkait atas keahlian anak dalam mengeksplorasi serta memanfaatkan seluruh unsur- unsur akan berguna buat motoriknya.

2. Efek Aktivitas Bermain Terhadap Interaksi Sosial

Berlainan atas hasil atas keahlian motorik, kegiatan main malah membuktikan efek positif akan penting ke atas interaksi sosial anak didik. Terjalin kenaikan angka sehabis perlakuan, serta hasil percobaan statistik memantapkan kalau pergantian ini bukan bertepatan. Game golongan ataupun kegiatan akan mengaitkan kegiatan serupa, komunikasi, serta empati mungkin besar berkontribusi atas kemajuan pandangan sosial anak didik. Kegiatan main membuat ruang buat anak didik buat berhubungan, memberi, serta menuntaskan permasalahan bersama, akan ialah inti atas pembuatan keahlian sosial.

Interaksi sosial ialah pula salah satu prinsip integritas kurikulum penataran akan mencakup keahlian berbicara, akan bertugas serupa akan bisa buat meningkatkan komunikasi akan serasi antara orang atas lingkungannya, (Rahmilah, 2020). Dalam berperan ataupun bersikap sosial, seseorang orang seharusnya memperkirakan kehadiran orang lain akan terdapat dalam lingkungannya. Perihal itu berarti dicermati sebab aksi interaksi sosial ialah konkretisasi atas ikatan ataupun interaksi sosial, (Witarsa, 2018).

SIMPULAN

Bersumber atas hasil riset mengenai efek kegiatan main ke atas keahlian motorik serta interaksi sosial anak didik sekolah bawah, ditemui hasil kalkulasi percobaan t (percobaan beda) kemampuan motorik angka thitung 2. 502 $\geq$ tbagan 1. 694. hasil kalkulasi percobaan t buat interaksi sosial ialah thitung 4. 142 $\geq$ tbagan 1. 694. Hingga bisa disimpulkan kalau kegiatan main memefeki penting ke atas keahlian motorik serta interaksi sosial anak didik sekolah bawah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrenthy. (2024). Ikatan Kegiatan Main Atas Keahlian Motorik Anak didik Sekolah Bawah Negara 11 Atasng Barat. Harian Sain Berolahraga serta Pendidikan Badan, 1- 9.
- Arikunto. (2022). Metode Riset Sesuatu Pendekatan Aplikasi. Yogyakarta: Rineka Membuat.
- Chan. (2017). Aplikasi Guru Memakai Tata cara Game Atas Pelajaran IPA Di Sekolah Bawah. Harian Gentala Pendidikan Bawah, 106- 123.

- Gusril. (2017). *Kemajuan Motorik Atas Era Kanak-kanak*. Atasng: UNP Press.
- Komaini. (2018). *Keahlian motorik anak umur dini*. Depok: Rajawali Press.
- Kristiani. (2023). Aplikasi Tata cara Game Buat Tingkatkan Atensi Berlatih Anak didik Sekolah Bawah. *Conference of Elementary Studies*, 46- 53.
- Batin. (2019). *Perspektif Terkini Rancangan Bawah Pendidikan Anak Umur Dini*. Jakarta: Campustaka.
- Pebriana. (2017). Analisa Pemakaian Gadget keatas Keahlian Interaksi Sosial Atas Anak Umur Dini. *Harian Antusiasme*, 27- 36.
- Rahmilah. (2020). Efek Main Kedudukan keatas Interaksi Sosial Anak Umur Dini. *nterdisciplinary. Journal of Islamic Education*, 58- 79.
- Sholichah, Zumrotus, Rianto & Yatim. (2022). Aplikasi Tata cara Main Kedudukan Buat Kemajuan Sosial Penuh emosi Anak Umur 5–6 Tahun di Golongan B UPT SPNF SKB Gresik. 22- 37.
- Suryana. (2016). *Eksitasi serta Pandangan Kemajuan Anak*. Jakarta: Emas.
- Syahrial. (2015). *Mengonsep Penataran Aksi Bawah Anak*. Atasng: UNP Press.
- Witarsa. (2018). Efek Pemakaian Gadget keatas Keahlian Interaksi Sosial Anak didik Sekolah Bawah. *Harian Unisma Bekasi*, 9- 20.
- Yani. (2017). Aplikasi Islamic Parenting Dalam Membuat Kepribadian Anak Umur Dini di RA At- Taqwa Kota Cirebon. *Harian Pendidikan Anak*, 153- 174.