



**ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK
PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR USIA 10-12 TAHUN**

Wais Alkharni¹, Nuridin Widya Pranoto², Gusril³, Andri Gemaini⁴

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 : waisalkharni588@gmail.com

Received: artikel dikirim 17 Juli 2025; Revised: artikel revisi 19 Agustus 2025; Accepted: artikel diterima 1 September 2025

Wais Alkharni. 2025. *Analysis of the Impact of Online Games on the Motor Skills of Elementary School Students Aged 10-12 Years*

Analysis of the Impact of Online Games on the Motor Skills of Elementary School Students Aged 10-12 Years

Abstract: *This study aims to determine the impact of online gaming on the motor skills of elementary school students aged 10–12 years. The background of this study is the increasing intensity of online gaming use among elementary school-aged children, which has the potential to reduce physical activity time. This condition is feared to impact children's motor development, both gross and fine motor skills. The research method used was descriptive quantitative, with a sample of 30 students at SD Negeri Pembangunan Kota Padang. The research instruments included a Barrow Motor Ability test (Standing Board Jump, Softball Throw, Zig-zag Run, Wall Pass, and 60 Yard Dash) and a questionnaire regarding online gaming intensity.*

The results showed that most students played online games for more than two hours per day, with popular games such as Mobile Legends, PUBG, Free Fire, and Roblox. The conclusion of this study is the need for parental and school supervision in managing online gaming time and increasing physical activity through physical education. This research is expected to contribute to the world of education and parents in accompanying children in facing technological developments.

Keywords: *Impact, Online Games, Motor Skills*

How to Cite: Wais Alkharni, Nuridin Widya Pranoto, Gusril, Andri Gemaini (2025). Analisis Dampak Game Online Terhadap Keterampilan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 3(4), 157-163.
doi:<https://doi.org/10.21831/jk.vXiY.00001>



Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak game online terhadap keterampilan motorik peserta didik sekolah dasar usia 10–12 tahun. Latar belakang penelitian ini adalah meningkatnya intensitas penggunaan game online di kalangan anak usia sekolah dasar yang berpotensi mengurangi waktu aktivitas fisik. (Pambagyo, 2020) Kondisi tersebut dikhawatirkan akan berdampak pada perkembangan motorik anak, baik motorik kasar maupun halus. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan sampel sebanyak 30 orang siswa SD Pembangunan Laboratorium UNP Kota Padang. Instrumen penelitian berupa tes Barrow Motor Ability (Standing Board Jump, Softball Throw, Zig-zag Run, Wall Pass, dan 60 Yard Dash) serta angket mengenai intensitas bermain game online.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memainkan game online lebih dari 2 jam per hari, dengan jenis game populer seperti Mobile Legends, PUBG, Free Fire, dan Roblox. Kesimpulan dari penelitian ini adalah perlunya pengawasan orang tua dan sekolah dalam mengatur waktu bermain game online serta peningkatan aktivitas fisik melalui pendidikan jasmani. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan dan orang tua dalam mendampingi anak menghadapi perkembangan teknologi.

Kata kunci: *Dampak, Game Online, Keterampilan Motorik*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar dalam kehidupan anak-anak. Salah satu bentuk hiburan yang paling diminati adalah game online. Game online merupakan permainan berbasis jaringan internet yang memungkinkan interaksi antar pemain secara real time. Fenomena ini telah menjangkau anak-anak usia sekolah dasar yang dengan mudah mengakses permainan melalui smartphone. (Naibaho, 2025)

Banyak nya anak-anak yang bermain game online, menimbulkan kekhawatiran dikarenakan anak lebih banyak duduk pasif, sehingga kurangnya aktivitas fisik yang dilakukan oleh anak-anak. Aktivitas fisik sangat penting bagi perkembangan keterampilan motorik, baik motorik kasar seperti berlari, melompat, dan melempar, maupun motorik halus seperti koordinasi tangan-mata. (Pris Azassih, 2024). Menurut Gusril (2020), perkembangan keterampilan motorik menjadi landasan keberhasilan anak dalam berbagai aktivitas fisik dan olahraga. Jika keterampilan motorik anak terganggu, maka berdampak pula pada kesiapan mereka dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Penelitian dilakukan di SD Negeri Pembangunan Kota Padang pada agustus–september 2025. Populasi penelitian berjumlah 50 siswa usia 10–12 tahun, dengan sampel sebanyak 30 siswa menggunakan purposive sampling. (Irianto, 2014)

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pembangunan Kota Padang yang berlokasi di Kecamatan Padang Utara, Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat. Pemilihan sekolah ini di karenakan sekolah ini sangat dekat dengan tempat peneliti berkuliah dan kebanyakan anak-anak usia 10-12 tahun di lingkungan peneliti bersekolah di sekolah tersebut. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus hingga September 2025.

Instrumen penelitian terdiri atas dua bagian yaitu Pertama Angket Intensitas Bermain Game Online yang digunakan untuk mengetahui Durasi bermain game per hari, Jenis game yang sering dimainkan dan Frekuensi bermain dalam satu minggu, Angket menggunakan skala pilihan ganda dan checklist. (Wijayanti, 2014) Bagian Kedua adalah Tes Keterampilan Motorik. Untuk mengukur keterampilan motorik peserta didik digunakan Barrow Motor Ability Test, yang terdiri atas ; Standing Broad Jump yang digunakan untuk mengukur kekuatan otot tungkai, Softball Throw yang digunakan untuk mengukur kekuatan lengan, Zig-zag Run yang digunakan untuk mengukur

kelincahan, Wall Pass yang digunakan untuk mengukur koordinasi mata dan tangan, 60 Yard Dash yang digunakan untuk mengukur kecepatan lari. (Nurlaili, 2019) Penelitian ini juga bersumber dari penelitian relevan dari Eka Agus Setiani (2023) yang berjudul “analisis pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penyebaran Angket

1. Aspek Waktu Bermain Game Online

Tabel 1. Deskripsi Hasil Kuisioner Aspek Waktu Bermain Game Online

NO	NAMA	USIA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	M. HABIBI RESTUADI	10 TAHUN	3	4	4	3	1	4	4	4	4	4
2	ZARA DAMIA	10 TAHUN	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4
3	SYAKILA DENISA RAMDANI	10 TAHUN	3	4	4	3	2	4	3	4	3	4
4	SATRIA ABINAMA ADHIYASTHA	10 TAHUN	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4
5	DAFFA ALFARIZKI	10 TAHUN	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4
6	KENZO RAMADHAN PUTRA ANDRIA	10 TAHUN	2	4	3	3	2	3	3	4	3	4
7	KAHFI ELAZZIM	11 TAHUN	4	3	2	3	3	3	3	3	4	4
8	KHALISA HUMAIRA SALAM	11 TAHUN	3	1	4	2	2	2	4	4	4	2
9	RUMAISHA CHANTAL GAGADHITA	10 TAHUN	2	1	4	3	4	3	1	3	1	3
10	ADIB HAKAN SYAFIDI	11 TAHUN	3	2	3	1	3	2	2	2	3	4
11	MIHMAD HABIBIE FEBRIAN	12 TAHUN	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2
12	HABIBI ALFARISSI	11 TAHUN	2	1	2	3	3	2	2	3	2	2
13	MYESHA PUTRI	12 TAHUN	3	3	3	3	4	2	3	3	1	1
14	GIBRAN MALIKIA PUTRA	10 TAHUN	2	2	4	2	3	3	1	2	2	4
15	AQILA AULIA BISYA	11 TAHUN	1	3	3	1	4	4	3	3	4	4
16	AISHA SAKINAH SIOBY	11 TAHUN	2	2	2	2	3	4	4	2	3	3
17	RAEESA YOLANDA	12 TAHUN	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3
18	MIKHAYLA CALLISTA RAYNA	11 TAHUN	2	1	2	2	3	3	1	3	1	1
19	MUHAMMAD FATHIR SUGIANTO	11 TAHUN	4	4	1	4	4	4	4	4	1	1
20	FAREL RESMANDA PUTRA	12 TAHUN	1	2	4	3	4	3	1	1	4	1
21	QABIL ANDHERA AZIZ	11 TAHUN	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3
22	ZHRATUL JIHAN ZAHIRA	11 TAHUN	1	2	2	3	3	2	2	2	1	3
23	SHIDDIQ AHMAD AL-QHIFARI	11 TAHUN	4	4	1	4	4	4	4	4	1	4
24	RAIDA FAKHIRA NIZZA	11 TAHUN	1	1	1	2	3	3	2	2	2	3
25	M. AFIF RIDA	12 TAHUN	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4
26	AQILA ENGRASIA NADIRA	11 TAHUN	3	4	2	4	4	4	2	3	2	2
27	TALITA ARIFAH AZZAHRA	11 TAHUN	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3
28	WAFI AL ABBAS	12 TAHUN	1	1	1	4	3	3	1	4	4	4
29	DINDA PERMATA	12 TAHUN	3	3	2	1	4	3	3	1	4	2
30	ADEEVA ZEVARA	10 TAHUN	3	4	3	2	4	4	4	3	1	2

Sumber: Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh diketahui bahwa dari 30 orang sampel 14 orang yang bermain game online setiap hari, 15 orang yang menghabiskan waktu lebih dari 2 jam sehari untuk bermain game online, 20 orang yang sering memainkan game online saat hari libur, 19 orang peserta didik yang sulit dalam mengendalikan waktu nya untuk bermain game online, 24 orang peserta didik yang sering menunda aktivitas belajar karena bermain game online, 23 orang peserta didik yang bermain game online lebih dari 3 jam sehari saat akhir pekan, 19 orang peserta didik yang memainkan game online sampai larut malam, 21 orang peserta didik yang mana waktu game online nya sudah berlebihan, 17 orang peserta didik yang diingatkan oleh orang tua nya terkait waktu bermain game online, dan 20 orang peserta didik yang perlu untuk mengurangi waktu dalam bermain game online.

2. Aspek Jenis Permainan Game Online

Tabel 2. Deskripsi Hasil Kuisisioner Aspek Jenis Permainan Game Online

NO	NAMA	USIA	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
1	M. HABIBI RESTUADI	10 TAHUN	1	4	4	4	3	4	4	4	4	3
2	ZARA DAMIA	10 TAHUN	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4
3	SYAKILA DENISA RAMDANI	10 TAHUN	1	4	4	4	1	3	4	4	4	3
4	SATRIA ABINAMA ADHIYASTHA	10 TAHUN	2	3	4	2	2	3	4	4	4	4
5	DAFFA ALFARIZKI	10 TAHUN	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3
6	KENZO RAMADHAN PUTRA ANDRIA	10 TAHUN	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3
7	KAHFI ELAZZIM	11 TAHUN	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4
8	KHALISA HUMAIRA SALAM	11 TAHUN	3	4	3	3	4	4	2	4	4	4
9	RUMAISHA CHANTAL GAGADHITA	10 TAHUN	4	2	2	1	2	4	4	4	4	2
10	ADIB HAKAN SYAFIDI	11 TAHUN	3	3	1	1	1	2	2	3	3	2
11	MIHMAD HABIBIE FEBRIAN	12 TAHUN	3	3	4	2	3	4	3	3	4	3
12	HABIBI ALFARISSI	11 TAHUN	3	2	3	3	2	3	2	4	2	4
13	MYESHA PUTRI	12 TAHUN	3	2	1	1	3	3	4	2	1	1
14	GIBRAN MALIKIA PUTRA	10 TAHUN	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4
15	AQILA AULIA BISYA	11 TAHUN	3	2	1	1	1	3	2	3	2	2
16	AISHA SAKINAH SIOBY	11 TAHUN	4	3	2	1	3	3	3	2	4	2
17	RAEESA YOLANDA	12 TAHUN	3	3	2	1	2	2	3	2	2	3
18	MIKHAYLA CALLISTA RAYNA	11 TAHUN	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2
19	MUHAMMAD FATHIR SUGIANTO	11 TAHUN	4	4	1	4	1	1	1	1	1	1
20	FAREL RESMANDA PUTRA	12 TAHUN	4	3	1	3	2	1	3	4	1	4
21	QABIL ANDHERA AZIZ	11 TAHUN	3	1	1	4	1	4	1	4	3	3
22	ZAHRAJATUL JIHAN ZAHIRA	11 TAHUN	4	4	2	1	2	3	3	3	4	3
23	SHIDDIQ AHMAD AL-QHIFARI	11 TAHUN	3	3	3	1	2	3	3	3	4	3
24	RAIDA FAKHIRA NIZZA	11 TAHUN	3	3	1	4	2	3	3	2	1	1
25	M.AFIF RIDA	12 TAHUN	3	4	1	4	4	4	4	4	1	1
26	AQILA ENGRASIA NADIRA	11 TAHUN	3	2	3	2	1	2	1	3	3	3
27	TALITA ARIFAH AZZAHRA	11 TAHUN	3	2	1	1	2	2	1	3	2	1
28	WAFI AL ABBAS	12 TAHUN	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4
29	DINDA PERMATA	12 TAHUN	2	4	1	3	2	2	2	3	2	1
30	ADEEVA ZEVARA	10 TAHUN	3	3	1	2	1	4	4	4	4	3

Sumber: Hasil Penelitian

Berdasarkan data hasil penelitian diketahui bahwa dari 30 orang sebanyak 19 orang peserta didik yang menyukai game bergenre aksi atau tembak-tembakan, 22 orang peserta didik yang menyukai game bergenre petualangan (role-playing), 19 orang peserta didik yang menyukai game strategi, 16 orang peserta didik yang menyukai game olahraga dan 15 orang peserta didik yang menyukai game simulasi kehidupan. Dari data di atas juga kita lihat bahwa hampir semua peserta didik menyukai game online yang mengharuskan kerja sama tim yaitu sebanyak 23 orang. Namun sebagian besar peserta didik memainkan game online hanya untuk hiburan bukan untuk berkompetisi di ajang perlombaan atau event game online yaitu sebanyak 24 orang.

3. Aspek Efek Bermain Game Online

Tabel 3. Deskripsi Hasil Kuisisioner Aspek Efek Bermain Game Online

NO	NAMA	USIA	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30
1	M. HABIBI RESTUADI	10 TAHUN	4	4	4	4	2	3	4	3	3	4
2	ZARA DAMIA	10 TAHUN	3	4	2	3	3	4	4	4	3	4
3	SYAKILA DENISA RAMDANI	10 TAHUN	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4
4	SATRIA ABINAMA ADHIYASTHA	10 TAHUN	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4
5	DAFFA ALFARIZKI	10 TAHUN	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3
6	KENZO RAMADHAN PUTRA ANDRIA	10 TAHUN	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3
7	KAHFI ELAZZIM	11 TAHUN	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4
8	KHALISA HUMAIRA SALAM	11 TAHUN	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4
9	RUMAISHA CHANTAL GAGADHITA	10 TAHUN	3	4	1	3	4	2	4	4	4	3
10	ADIB HAKAN SYAFIDI	11 TAHUN	2	1	2	2	2	3	3	3	2	2
11	MIHMAD HABIBIE FEBRIAN	12 TAHUN	3	1	1	4	2	1	3	3	3	2
12	HABIBI ALFARISSI	11 TAHUN	3	2	3	3	3	4	4	4	3	4
13	MYESHA PUTRI	12 TAHUN	4	2	4	3	2	2	4	4	2	4
14	GIBRAN MALIKIA PUTRA	10 TAHUN	1	4	1	1	1	2	1	1	3	2
15	AQILA AULIA BISYA	11 TAHUN	3	1	3	3	1	4	3	2	2	3
16	AISHA SAKINAH SIOBY	11 TAHUN	4	1	3	3	2	4	4	3	3	2
17	RAEESA YOLANDA	12 TAHUN	3	2	4	3	3	4	3	3	2	2
18	MIKHAYLA CALLISTA RAYNA	11 TAHUN	4	2	4	2	2	2	4	4	4	4
19	MUHAMMAD FATHIR SUGIANTO	11 TAHUN	4	1	4	4	1	4	4	4	1	4
20	FAREL RESMANDA PUTRA	12 TAHUN	4	2	1	2	1	4	3	3	4	1
21	QABIL ANDHERA AZIZ	11 TAHUN	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3
22	ZHRATUL JIHAN ZAHIRA	11 TAHUN	3	4	3	2	2	4	2	3	3	3
23	SHIDDIQ AHMAD AL-QHIFARI	11 TAHUN	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4
24	RAIDA FAKHIRA NIZZA	11 TAHUN	2	4	2	2	1	1	2	1	4	2
25	M.AFIF RIDA	12 TAHUN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
26	AQILA ENGRASIA NADIRA	11 TAHUN	4	2	4	4	1	4	3	3	2	4
27	TALITA ARIFAH AZZAHRA	11 TAHUN	3	3	3	4	1	4	1	3	3	4
28	WAFI AL ABBAS	12 TAHUN	1	4	1	1	4	1	1	1	4	1
29	DINDA PERMATA	12 TAHUN	2	3	3	4	4	3	4	2	4	3
30	ADEEVA ZEVARA	10 TAHUN	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4

Sumber: Hasil Penelitian

Berdasarkan data hasil penelitian diketahui bahwa dari 30 orang sampel, efek positif dari game online yang peserta didik rasakan Adalah sebanyak 28 orang peserta didik merasa senang dan terhibur saat bermain game online, 20 orang peserta didik merasa kemampuan strategis nya meningkat, dan 24 orang peserta didik merasa mudah berinteraksi dan bekerja sama saat bermain game online secara daring. Sedangkan efek negative yang peserta didik rasakan Adalah Sebanyak 24 orang peserta didik sulit berkonsentrasi belajar setelah bermain game online, 21 orang sering merasa Lelah dan kurang tidur saat terlalu lama bermain game online, 22 orang peserta didik pernah mengalami konflik dengan orang tua karena bermain game online, 22 orang peserta didik sering menyendiri dari lingkungan sosial karena bermain game online, 25 orang peserta didik mengalami penurunan prestasi akibat bermain game online, 25 orang peserta didik merasa lebih mudah emosi saat terlalu sering bermain game online, dan 21 orang peserta didik merasa kecanduan dan sulit berhenti bermain game online.

B. Tes Keterampilan Motorik (Motor Ability Test)

Tabel 4. Deskripsi Hasil Tes Keterampilan Motorik Peserta Didik

No	Nama	USIA	INSTRUMEN TES				
			<i>Standing Board Jump</i>	<i>Softball Throw</i>	<i>zig-zag run</i>	<i>Wall Pass</i>	<i>60 yard dash</i>
1	M. Habibi Restuadi	10 Tahun	1.27	5	8.51	10	11.34
2	Zara Damia	10 Tahun	1.28	0	8.27	7	11.87
3	Syakila Denisa Ramdani	10 Tahun	1.42	8	8.44	5	11.21
4	Satria Abinama Adhiyastha	10 Tahun	1.23	7	8.34	4	10.80
5	Daffa Alfarizki	10 Tahun	1.30	1	7.88	7	10.97
6	Kenzo Ramadhan Putra Andria	10 Tahun	1.53	6	9.55	8	11.87
7	Kahfi Elazzim	11 Tahun	1.37	5	8.24	8	10.34
8	Khalisa Humaira Salam	11 Tahun	1.51	6	8.69	7	10.32
9	Rumaisha Chantal Gagadhita	10 Tahun	1.32	5	8.06	5	10.59
10	Adib Hakan Syafidi	11 Tahun	1.70	4	7.94	9	9.97
11	Mihmad Habibie Febrian	12 Tahun	1.43	6	7.81	7	10.13
12	Habibi Alfarissi	11 Tahun	1.74	3	8.62	6	10.56
13	Myesha Putri	12 Tahun	1.56	2	8.27	10	11.04
14	Gibran Malikia Putra	10 Tahun	1.37	3	8.43	5	10.89
15	Aqila Aulia Bisya	11 Tahun	1.69	4	7.76	9	10.76
16	Aisha Sakinah Sioby	11 Tahun	1.63	2	8.56	7	10.34
17	Raeesa Yolanda	12 Tahun	1.43	5	8.76	6	10.22
18	Mikhayla Callista Rayna	11 Tahun	1.57	5	7.87	7	11.35
19	Muhammad Fathir Sugianto	11 Tahun	1.55	6	7.67	6	11.09
20	Farel Resmanda Putra	12 Tahun	1.31	4	7.52	10	10.97
21	Qabil Andhera Aziz	11 Tahun	1.37	5	8.94	8	11.56
22	Zahratul Jihan Zahira	11 Tahun	1.56	6	7.86	9	10.24
23	Shiddiq Ahmad Al-Qhifari	11 Tahun	1.44	0	8.62	6	10.55

24	Raida Fakhira Nizza	11 Tahun	1.70	0	8.27	10	10.89
25	M.Afif Rida	12 Tahun	1.62	1	8.43	9	10.36
26	Aqila Engrasia Nadira	11 Tahun	1.32	6	8.3	6	11.04
27	Talita Arifah Azzahra	11 Tahun	1.55	5	8.56	7	10.28
28	Wafi Al Abbas	12 Tahun	1.57	5	8.06	9	11.09
29	Dinda Permata	12 Tahun	1.23	6	8.87	7	10.67
30	Adeeva Zevana	10 Tahun	1.49	0	7.67	7	10.84

ket:	kataegori	skor
	kurang	1
	cukup	2
	baik	3
	sangat baik	4

Sumber: Hasil Penelitian

Dari keterangan table di atas bahwasanya dapat kita lihat hasil tes keterampilan motorik peserta didik sekolah dasar pembangunan laboratorim universitas negeri padang. Sesuai keterangan di atas pada tes softball throw peserta didik mendapatkan hasil tes yang kurang secara keseluruhan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang di lakukan dapat di simpulkan bahwa game online sangat berdampak terhadap keterampilan motorik peserta didik usia 10 – 12 tahun. Tidak hanya itu, game online juga sangat berdampak terhadap kehidupan sosial peserta didik tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Darma Pambagyo. (2020). *Analisis Manajemen Olahraga Gor Wage Rudolf Supratman Kabupaten Purworejo*.
 Hesti Wijayanti. (2014). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola Besar Kelompok B Tk Al Hidayah Semarang Banjoroyo Kalibawang Kalonprogo*.
 Naibaho, A. (2025). *Juni 2025 Meiman Gea, Dkk.* 2(1).
 Nurlaili, M., & Pd. (2019). *Modul Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*.
 Pris Azassih. (2024). *Fulltext_Pris Azassih_22611251036*.
 Prof. Dr. Agus Irianto. (2014). *Panduan Ta-Skripsi Dan Penulisan Artikel (2)*.