GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
Vol. 09, No. 01, April 2025
ISSN 2598-6147 (Cetak)
ISSN 2598-6155 (Online)

PELATIHAN PEMANFAATAN PERMAINAN INTERAKTIF BERBASIS HUTAN KALIMANTAM DALAM MENSTIMULASI MOTORIK ANAK USIA DINI DI SAMARINDA

Wilda Isna Kartika[1], Febry Maghfirah[2], Vira Azzahra[3,] Reyzia Anggriani Hasnur[4]

[1,2,3,4]Program Stdui Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman, Jl. Banggeris No.89, Karang Anyar, Kec. Sungai Kunjang, Kota Samarinda, Kalimantan Timur
[1]e-mail wildakartika@fkip.unmul.ac.id

Abstrak

Pengabdian ini bertujuan meningkatkan keterampilan guru PAUD di Kota Samarinda dalam menerapkan permainan interaktif berbasis Hutan Tropis Lembap dan Lingkungannya (HTLL) untuk menstimulasi motorik kasar anak usia dini. Metode yang digunakan meliputi pelatihan, *workshop*, simulasi, dan praktikum, dengan melibatkan 3 lembaga PAUD mitra, 15 guru, dan 90 anak usia 3–6 tahun. Evaluasi dilakukan melalui observasi, angket, dan wawancara, baik saat maupun pasca kegiatan. Hasil menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam mengintegrasikan permainan berbasis lingkungan ke dalam pembelajaran (85%), serta peningkatan kemampuan motorik kasar anak seperti keseimbangan, koordinasi, dan keberanian (80%). Program ini terbukti efektif sebagai model pembelajaran kontekstual yang memadukan aspek edukatif dan pelestarian lingkungan, serta dapat direplikasi di wilayah lain yang memiliki potensi ekosistem lokal.

Kata Kunci: anak usia dini, hutan tropis lembap, motorik kasar, permainan interaktif

Abstract

This community service aims to improve the skills of PAUD teachers in Samarinda City in implementing interactive games based on Humid Tropical Forests and their Environment (HTLL) to stimulate gross motor skills of early childhood. The methods used include training, workshops, simulations, and practicums, involving 3 partner PAUD institutions, 15 teachers, and 90 children aged 3–6 years. Evaluation was carried out through observation, questionnaires, and interviews, both during and after the activity. The results showed an increase in teacher skills in integrating environmental-based games into learning (85%), as well as an increase in children's gross motor skills such as balance, coordination, and courage (80%). This program has proven effective as a contextual learning model that combines educational and environmental conservation aspects, and can be replicated in other areas that have local ecosystem potential.

Keywords: *early childhood, hutan tropis lembap, gross motor skills, interactive games*

PENDAHULUAN

Hutan Tropis Lembap merupakan salah satu ekosistem paling penting di dunia karena memiliki keanekaragaman hayati yang luar biasa dan nilai ekologis yang tinggi. Namun, seiring dengan meningkatnya urbanisasi dan ekspansi wilayah perkotaan, kesadaran akan pentingnya pelestarian lingkungan dan pendidikan berbasis alam masih sangat terbatas, khususnya dalam sistem pendidikan anak usia dini (PAUD). Pada masa usia emas, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, termasuk dalam aspek sosial emosional, kemampuan berbahasa, serta keterampilan fisik dan motorik (Nizrina et al., 2019; Zamroni et al., 2022). Sehingga ini masa yang tepat bagi anak untuk mulai dikenalkan dengan budaya lokal maupun pelestarian lingkungan.

Mengenalkan budaya lokal dan pelestarian lingkungan dapat dengan beberapa cara misalnya dengan memberikan ransangan untuk stimulasi perkembangan anak. Rangsangan terhadap perkembangan motorik fisik pada usia dini memiliki peran signifikan, karena berpengaruh besar terhadap pencapaian tumbuh kembang anak secara optimal (Yuniar, 2024). Minimnya ruang terbuka hijau di daerah perkotaan seringkali menjadi tantangan, sehingga diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek edukasi, pengembangan motorik, dan kesadaran lingkungan. Selain itu, dalam praktiknya, pembelajaran yang diterapkan oleh guru sering kali memakai metode dan media yang monoton serta berpusat pada guru, sehingga anak-anak mudah merasa bosan dan kesulitan menyerap materi dengan optimal (Sukmawati et al., 2021). Dengan memasukkan materi budaya lokal ke dalam kegiatan pembelajaran, pendidikan anak usia dini (PAUD) memainkan peran krusial dalam upaya konservasi (Anggreani, 2021).

Membuat pembelajaran yang menghibur dan bermakna bagi anak-anak adalah dasar dari membangun pembelajaran interaktif melalui kegiatan yang menggunakan alat permainan edukatif. Sangat penting bagi guru untuk menggunakan permainan sebagai cara yang menyenangkan dan menarik bagi siswa untuk belajar karena anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang besar sejak usia dini (Wathon, 2018). Kebijaksanaan yang diwariskan dari generasi ke generasi dapat menjadi mata air bagi cita-cita yang memandu negara kita (Sofiyah & Kusmanto, 2022). Selain itu,

budaya lokal memainkan peran penting dalam pengembangan kurikulum anak usia dini (Yang & Li, 2020).

Permainan interaktif berbasis Hutan Tropis Lembap dan Lingkungannya (HTLL) dirancang sebagai solusi inovatif untuk mengatasi isu tersebut. Permainan ini tidak hanya memberikan stimulasi motorik kasar tetapi juga memperkenalkan keanekaragaman hayati lokal kepada anak-anak melalui aktivitas menyenangkan seperti menirukan gerakan fauna Kalimantan, melompat hulahop, hingga membuat kolase dari bahan alam. Permainan ini menjadi sarana atau media ekspresi bagi anak-anak (Anam et al., 2022). Kecintaan terhadap belajar mempunyai pengaruh yang besar terhadap anak-anak ketika mereka masih kecil (Astuti & Watini, 2022). Memasukkan permainan ke dalam proses belajar adalah salah satu cara untuk menarik minat anak-anak untuk bersekolah. Bagi anak-anak di tahun-tahun awal kehidupan, bermain sambil belajar berarti terlibat dalam kegiatan yang mendorong pertumbuhan dan perkembangan yang sehat dalam suasana yang menyenangkan dan tanpa beban (Wahyuni & Azizah, 2020). Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk memperkaya pengalaman belajar anak dengan pendekatan yang relevan terhadap lingkungan sekitarnya. Urgensi program ini didukung oleh kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak yang merupakan indikator penting dalam tumbuh kembang mereka (Hasanah, 2016).

Rasionalisasi program pengabdian ini terletak pada pendekatan terpadu yang mengombinasikan elemen pendidikan, lingkungan, dan kesehatan. Permainan interaktif berbasis HTLL bukan hanya sekadar media pembelajaran, tetapi juga alat pemberdayaan masyarakat, terutama guru dan orang tua, dalam memahami pentingnya aktivitas fisik berbasis lingkungan. Keberhasilan pendidikan anak usia dini membutuhkan dukungan penuh dari keluarga serta partisipasi aktif mereka dalam berbagai kegiatan di sekolah (Ulfah, 2019). Sebagai bagian dari sistem ekologi pembelajaran yang menggabungkan mikrosistem, mesosistem, eksosistem, dan makrosistem, orang tua dan guru memainkan peran krusial (Mardliyah et al., 2020). Dengan keterlibatan aktif antara guru serta orang tua, program ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran kolektif akan pentingnya pendidikan berbasis lingkungan sejak dini. Selain itu, pengenalan budaya kepada anak sejak usia dini

sangat penting agar mereka memahami dan menghargai budayanya sendiri seiring dengan perkembangan mereka (Lestari & Slamet Kusmanto, 2023).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berangkat dari kebutuhan riil di lapangan, yaitu terbatasnya pemanfaatan sumber daya alam lokal sebagai bahan pembelajaran di lembaga PAUD. Hasil pengabdian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan bagi pendidik PAUD di Kota Samarinda dalam memberdayakan sumber daya alam hutan Kalimantan menjadi alat permainan edukatif (APE) telah berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis lingkungan (Kartika et al., 2024). (Anggreani, 2021; Anam et al., 2022). Kondisi ini sejalan dengan kebijakan pemerintah pada (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, 2014) yang mendorong penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual dan pemanfaatan kearifan lokal dalam pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini dirancang tidak hanya untuk melatih guru dalam menerapkan permainan interaktif berbasis HTLL, tetapi juga untuk memperkuat kesadaran akan pentingnya konservasi dan lingkungan hidup sejak usia dini. Berdasarkan penelitian permainan tradisional kearifan lokal bisa meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini, merangsang anak dalam mengembangkan kerjasama, menjadikan anak lebih kreatif, aktif, mahir melompat, meloncat dan bertanggung jawab dalam suatu permainan (Anam et al., 2022).

Pada akhirnya, kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan bisa melaksanakan tugas ganda dengan mengajarkan anak-anak mengenai pentingnya menjaga lingkungan dan mengasah kemampuan motorik kasar mereka. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru PAUD dalam menerapkan permainan interaktif berbasis HTLL sebagai media stimulasi motorik kasar anak usia dini. Selain itu, pengabdian ini juga ditujukan untuk memperkenalkan konsep pembelajaran berbasis lingkungan yang menyenangkan dan kontekstual, serta menumbuhkan kesadaran ekologis sejak dini melalui pengalaman belajar yang terintegrasi dengan potensi lokal Kalimantan.

Keberlanjutan program ini juga menjadi prioritas, dengan melibatkan berbagai pihak dalam mendukung implementasi jangka panjang di sekolah-sekolah.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan dan pendampingan, yang dirancang untuk membekali guru PAUD dengan keterampilan dalam menerapkan permainan interaktif berbasis Hutan Tropis Lembap dan Lingkungannya (HTLL), serta memberikan bimbingan langsung dalam implementasi kegiatan bersama anak-anak. Metode ini dipilih untuk memastikan bahwa para guru tidak hanya memahami konsep permainan secara teoritis, tetapi juga mampu melaksanakannya secara praktis dan berkesinambungan di lingkungan belajar masing-masing. Rancangan kegiatan meliputi pengembangan 10 pos permainan yang berfokus pada berbagai aktivitas fisik seperti melompat, menirukan gerakan hewan, dan menyusun puzzle. Pos yang pertama adalah pos pesut jenaka, kedua adalah pos lempar nipah, ketiga adalah pos lengkapi gambar, pos empat adalah tiru gerak hewan, pos lima adalah kincir angka, pos keenam puzzle, pos ke tujuh besar kecil, pos ke delapan pohon berhitung, pos ke sembilan kofatan, dan pos terakhir adalah terowongan hulahup. Tiap pos dirancang untuk menstimulasi motorik kasar anak sekaligus memperkenalkan keanekaragaman hayati lokal.

Mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari tiga lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di Kota Samarinda, Kalimantan Timur, yaitu TK Islamic Center, KB/TK Islam Al Azhar 46, dan TK Islam Tunas Kartini. Ketiga sekolah tersebut merupakan institusi PAUD yang aktif dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis lingkungan dan terbuka terhadap inovasi dalam proses stimulasi tumbuh kembang anak. Alat ukur yang digunakan adalah angket berdasarkan tingkat perkembangan motorik anak.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada bulan November 2024 yang melibatkan kurang lebih 90 anak usia dini yang berusia antara 3 hingga 6 tahun sebagai peserta utama kegiatan permainan interaktif berbasis HTLL. Selain itu, terdapat sekitar 15 orang guru PAUD yang mengikuti pelatihan dan mendampingi

anak-anak selama kegiatan berlangsung. Beberapa orang tua murid juga terlibat dalam sesi sosialisasi dan diskusi sebagai bentuk partisipasi komunitas dalam penguatan pendidikan anak usia dini berbasis lingkungan.

Pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu pra kegiatan, kegiatan inti, serta *monitoring* dan evaluasi. Pada tahap pra kegiatan, dilakukan koordinasi awal dengan sekolah mitra, observasi terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 3–6 tahun, penyusunan serta produksi alat permainan edukatif, dan penyiapan instrumen evaluasi berupa angket dan format observasi. Tahap kegiatan inti dilaksanakan selama lima hari, dimulai dengan sosialisasi dan pelatihan guru, dilanjutkan dengan simulasi permainan, kemudian praktikum bersama anak-anak di 10 pos permainan interaktif berbasis HTLL, serta diakhiri dengan sesi refleksi dan diskusi bersama guru. Tahap akhir berupa *monitoring* dan evaluasi dilakukan melalui observasi langsung, pengisian formulir oleh guru, angket dan wawancara, serta kunjungan pasca kegiatan untuk menilai keberlanjutan dan dampak penerapan permainan terhadap perkembangan motorik kasar anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di tiga lembaga PAUD di Kota Samarinda menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan dan pendampingan melalui permainan interaktif berbasis Hutan Tropis Lembap dan Lingkungannya (HTLL) yang memberikan dampak positif terhadap pengembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Mengintegrasikan sumber daya budaya lokal ke dalam kegiatan pembelajaran memainkan peran penting dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) dalam hal pelestarian (Anggreani, 2021).Kegiatan ini tidak hanya menyasar anak sebagai peserta utama, tetapi juga melibatkan guru PAUD dan orang tua dalam proses pelatihan, simulasi, dan evaluasi berkelanjutan. Aktivitas fisik yang diberikan melalui permainan interaktif ini juga sejalan dengan penelitian oleh (Anwar et al., 2013) yang menunjukkan bahwa permainan berbasis alam dapat mengembangkan keterampilan fisik sambil mengenalkan anak-anak pada elemen-elemen lingkungan sekitar, seperti fauna dan flora yang ada di Kalimantan.

Pada tahap pra kegiatan, observasi awal terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 3–6 tahun dilakukan secara menyeluruh. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak memiliki potensi dasar motorik yang belum sepenuhnya optimal. Berdasarkan hal tersebut, tim menyusun kebutuhan alat permainan yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak, seperti hulahop, puzzle, hingga media visual fauna Kalimantan. Kegiatan koordinasi dan sosialisasi dengan pihak sekolah juga membuahkan pemahaman yang sama antar pihak dalam pelaksanaan program. Guru-guru menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap pendekatan lingkungan yang inovatif, karena sebelumnya sebagian besar metode belajar masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru.

Dalam tahap pelatihan, para guru PAUD mendapatkan penjelasan menyeluruh terkait konsep permainan interaktif HTLL. Pelatihan tidak hanya berupa penyampaian materi, tetapi juga disertai dengan simulasi langsung setiap pos permainan oleh tim pelaksana. Hasil dari pelatihan menunjukkan bahwa guru mampu memahami dan mempraktikkan teknik bermain sambil belajar, serta mengaitkan permainan dengan tujuan stimulasi motorik kasar anak. Simulasi permainan seperti “Tiru Gerak Hewan”, “Lempar Nipah”, dan “Kincir Angka” menjadi momen penting bagi guru dalam mengembangkan kreativitas dalam menyampaikan materi pembelajaran berbasis lingkungan.

Kegiatan inti berupa praktik permainan bersama anak-anak dilakukan dengan pendekatan rotasi pos. Setiap anak diarahkan secara bergiliran ke 10 pos permainan, masing-masing pos didesain untuk menstimulasi motorik kasar melalui aktivitas seperti melompat, melempar, merangkak, menyeimbangkan tubuh, hingga menyusun gambar. Dari hasil pelaksanaan, terlihat bahwa anak-anak sangat antusias mengikuti permainan. Anak tampak mengantri menunggu gilirannya untuk bermain dan mengamati temannya saat bermain di pos lempar nipah. Anak yang bermain juga tampak fokus untuk melempar nipahnya.

Gambar 1 Anak Ketika Berada di Pos Lempar Nipah

Pos yang paling diminati adalah "Pesut Jenaka" dan "Terowongan Hulahup" karena memadukan tantangan fisik dengan unsur imajinatif. Anak-anak dapat melompat dan merangkak dengan semangat, yang menunjukkan peningkatan koordinasi gerak tubuh serta keberanian. Program latihan yang tepat untuk menstimulus motorik anak usia dini adalah program yang menggabungkan berlari, melompat, mendorong, menarik, memanipulasi bola, menaiki tangga, merangkak, berdiri tanpa bantuan, mengambil barang dengan jari, dan meningkatkan daya tahan fisik (Aliriad et al., 2023).

Namun, ditemukan pula tantangan pada beberapa anak yang belum terbiasa dengan aktivitas fisik atau cenderung pasif dalam kelompok. Beberapa anak mungkin memerlukan bantuan ekstra dengan perkembangan motorik kasar mereka karena mereka belajar dengan cara yang berbeda dari yang lain (Yuliani, 2021). Selain itu, sebagian besar dari mereka menunjukkan perkembangan setelah diberikan arahan dan motivasi berulang dari guru yang telah dilatih. Fenomena ini menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak bersifat individual dan bertahap, sesuai dengan usia dan pengalaman mereka. Seperti yang dikemukakan oleh (Nurkamelia, 2019), perkembangan motorik kasar pada anak usia dini berkembang secara bertahap, dan beberapa keterampilan memerlukan latihan berulang untuk dapat dikuasai secara mandiri. Guru yang sebelumnya mengikuti pelatihan dapat dengan efektif memberikan bimbingan dan pendekatan yang ramah anak, sehingga permainan tetap berjalan lancar dan inklusif.

Monitoring selama kegiatan dilakukan melalui observasi langsung dan penggunaan instrumen evaluasi seperti angket serta format penilaian perkembangan

anak. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak-anak mengalami peningkatan dalam hal keseimbangan, kekuatan tubuh, koordinasi, serta keberanian dalam bergerak. Selain itu, permainan juga memperkenalkan anak pada keanekaragaman hayati lokal Kalimantan seperti pesut Mahakam dan orangutan, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu dan cinta terhadap lingkungan.

Evaluasi guru menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap metode bermain yang berbasis lingkungan. Dalam sesi diskusi pasca kegiatan, guru menyatakan bahwa pendekatan HTLL memberikan dampak nyata terhadap suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Sejalan dengan pendapat (Nurani et al., 2020) yang menyatakan bahwa anak-anak di usia prasekolah dan taman kanak-kanak meningkatkan keterampilan mereka melalui permainan imajinatif. Guru juga menyampaikan kesediaan mereka untuk menerapkan metode ini secara berkelanjutan dengan modifikasi sesuai konteks sekolah masing-masing. Berikut merupakan tabel hasil evaluasi yang dilakukan:

Tabel 1 Hasil Evaluasi Pelatihan dan Praktik Permainan

Aspek Evaluasi	Metode Evaluasi	Hasil
Keterampilan guru menerapkan mainan	Observasi	85% guru mampu mengintegrasikan permainan berbasis lingkungan dalam pembelajaran.
Motorik Kasar Anak	Observasi dan angket	80% anak menunjukkan peningkatan dalam aspek keseimbangan, koordinasi, dan keberanian.
Respons Anak	Observasi	Anak-anak sangat antusias, aktif, dan menunggu giliran bermain dengan tertib.
Respons Guru	Wawancara dan diskusi	Guru merasa permainan meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Evaluasi pasca kegiatan yang dilakukan satu minggu setelah kegiatan menunjukkan bahwa beberapa guru mulai mengintegrasikan permainan berbasis HTLL dalam kegiatan pembelajaran reguler. Anak-anak yang sebelumnya pasif

mulai menunjukkan keberanian untuk mencoba aktivitas fisik dan menjadi lebih aktif dalam kelas.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil membuktikan bahwa model permainan interaktif bertema Hutan Tropis Lembap dan Lingkungannya (HTLL) efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek koordinasi tubuh, keseimbangan, dan keberanian anak dalam berekspresi secara fisik. Selain itu, pelatihan dan pendampingan yang diberikan kepada guru turut memperkuat kapasitas mereka dalam menyelenggarakan pembelajaran berbasis lingkungan secara kreatif dan inklusif. Anak-anak tidak hanya mendapatkan pengalaman bermain yang menyenangkan, tetapi juga mulai mengenal dan mencintai lingkungan sekitar, sehingga membentuk kesadaran ekologis sejak dini. Berdasarkan capaian tersebut, model permainan interaktif HTLL layak direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran alternatif yang mendukung pengembangan fisik dan karakter anak di lembaga PAUD, khususnya di daerah yang memiliki potensi lokal kuat untuk dikembangkan dalam konteks edukatif.

DAFTAR PUSTAKA

Aliriad, H., Da'i, M., S, A., & Apriyanto, R. (2023). Strategi Peningkatan Motorik untuk Menstimulus Motorik Anak Usia Dini melalui Pendekatan Aktivitas Luar Ruangan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(4), 4609–4623.

Anam, N., Maghfirah, N. I., & Saiyenah, S. (2022). Play and Learn with Tradisional Local Wisdom Game in School. *Indonesian Journal of Education and Social Studies*, *1*(1), 28–39.

Anggreani, C. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Bermuatan Budaya Lokal untuk Anak Usia Dini. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(6), 3500–3508.

Anwar, Ibrahim, H., & Mursidin T. (2013). Model Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Sosial Budaya Pada Pembelajaran Anak Didik Kelompok Bermain (Model-Based Development Of Tools Educational Games Socio Cultural Learning To Children Play Group). In *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* (Vol. 19, Issue 2).

Astuti, N. P., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Model Bermain Asyik Pada Anak Usia Dini. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *8*(3), 2141.

Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Https://Journal.Uny.Ac.Id/v3/Jpa)*, *5*(1).

Kartika, W. I., Djoehaeni, H., Maghfirah, F., Pertiwi, A. D., Putri, A. A. P., Satriana, M., Sjamsir, H., Palenewen, E., Wahyuningsih, T., & Rozie, F. (2024). Pelatihan Pemberdayaan Sumber Daya Alam Hutan Kalimantan dalam Pembuatan APE Bagi Pendidik PAUD di Kota Samarinda. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, *6*(4), 725–731.

Lestari, T., & Slamet Kusmanto, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Budaya Lokal Untuk Anak Usia Dini Melalui Program Entrepreneurial Kids Makanan Khas Gresik. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, *9*(2), 2442–9511.

Mardliyah, S., Siahaan, H., & Budirahayu, T. (2020). Pengembangan Literasi Dini melalui Kerjasama Keluarga dan Sekolah di Taman Anak Sanggar Anak Alam Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 892.

Nizrina, E. H., Rosidah, L., & Maryani, K. (2019). Pengaruh Pemanfaatan Alat Permainan Outdoor Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 41–50.

Nurani, Y., Hartati, S., & Sihadi. (2020). Memacu Kreativitas Melalui Bermain. In *Jakarta Timur : Sinar Grafika* (p. 239).

Nurkamelia. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) STPPA Tercapai di RA Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta Nurkamelia. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, *2*(2), 112–136.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (2014).

Sofiyah, & Kusmanto, A. S. (2022). *Menumbuhkan Kearifan Lokal Pada Anak Usia Dini Melalui Pendidikan Nilai*. Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora. https://www.bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/2825/2081

Sukmawati, A., Rahman, T., & Giyartini, R. (2021). Media Mozaik Untuk Memfasilitasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun: Tinjauan Literatur Sistematis. *Jurnal PAUD Agapedia*, *5*(2), 246–252.

Ulfah, M. (2019). Pendekatan Holistik Integratif Berbasis Penguatan Keluarga pada Pendidikan Anak Usia Dini Full Day. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 10.

Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, *15*(01), 161–179.

Wathon, A. (2018). *Membangun Pembelajaran Interaktif Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif*. *1*(2), 113–128.

Yang, W., & Li, H. (2020). The role of culture in early childhood curriculum development: A case study of curriculum innovations in Hong Kong kindergartens, *23*(1), 48–67.

Yuliani, A. (2021). Implementasi Prinsip Montessori dalam Pendidikan Keislaman Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Islam Dan Kemuhammadiyahan (JASIKA)*, *1*(2).

Yuniar, A. S. M. K. W. I. K. S. (2024). *Dampak Media Busy Board terhadap Perkembangan Motorik Halus Usia 2-3 Tahun*. Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.

Zamroni, Z., Baharun, H., Rozi, F., Sholeha, W., & Anggraini, Y. (2022). Intercultural Communication: Strategy to Improve School Competitiveness Based on Public Demand. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 2886–2895.