

Pengembangan *Game* Multimedia Interaktif untuk Menstimulasi Perkembangan Motorik Halus Tema Pekerjaan pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 2 Jambi

Dyah Nur Azizah Rois^{1*}, Hendra Sofyan², Nyimas Muazzomi³

^{1,2,3} Universitas Jambi, Jl. Lintas Jambi-Ma. Bulian, Muaro Jambi, Jambi, Indonesia.

*Email corresponding author: dyahnurazizahrois@gmail.com

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan motorik halus tema pekerjaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi 2 Jambi. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Metode pengumpulan data adalah kuesioner. Data diolah menggunakan analisis data kuantitatif dan data kualitatif. Penelitian ini dilakukan di TK Pertiwi 2 Jambi pada April 2024. Data penelitian diperoleh dengan cara menyebarluaskan angket kepada ahli media, ahli materi, dan guru TK Pertiwi 2 Jambi. Setelah angket ini dikembalikan, data dianalisis secara kuantitatif dengan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penelitian yang dilakukan oleh ahli materi yang dilakukan sebanyak 2 kali, validasi pertama mendapatkan skor 40 dengan persentase sebesar 83,3%. Validasi kedua memperoleh skor 48 dengan persentase 100%. Selanjutnya validasi ahli media dilakukan sebanyak 2 kali. Validasi pertama memperoleh skor 47 dengan persentase sebesar 97,91%. Validasi kedua memperoleh skor 48 dengan persentase sebesar 100% dengan kategori sangat baik dan dapat diuji cobakan serta analisis angket responden pada subjek uji coba sebanyak 9 guru di TK Pertiwi 2 Jambi memperoleh persentase % dengan kesimpulan sangat baik dan layak digunakan.

Kata kunci: *Game* Multimedia Interaktif, Perkembangan Motorik Halus, Tema Pekerjaan

Abstract

The study aims to develop a learning media in the form of interactive multimedia games to stimulate fine motor development on the theme of work in children aged 5-6 years at Pertiwi 2 Jambi Kindergarten. This type of research is development research (Research and Development). The development model used is ADDIE. The data collection method is a questionnaire. Data is processed using quantitative data analysis and qualitative data. This research was conducted at Pertiwi 2 Jambi Kindergarten in April 2024. The research data was obtained by distributing questionnaires to media experts, material experts, and teachers of Pertiwi 2 Jambi Kindergarten. After this questionnaire was returned, the data was analyzed quantitatively with the percentage formula. The results showed that the results of research conducted by material experts conducted 2 times, the first validation received a score of 40 with a percentage of 83.3%. The second validation obtained a score of 48 with a percentage of 100%. Furthermore, media expert validation was carried out twice. The first validation obtained a score of 47 with a percentage of 97.91%. The second validation obtained a score of 48 with a percentage of 100% with a very good category and could be tested and the analysis of respondents' questionnaires on the test subjects as many as 9 teachers at Pertiwi 2 Jambi Kindergarten obtained a percentage with the conclusion that it was very good and feasible to use.

Keywords: *Interactive Multimedia Game, Fine Motor Development, Job Theme*

PENDAHULUAN

Pada dasarnya pendidikan anak usia dini merupakan upaya atau tindakan yang dilakukan oleh orang tua atau pendidik dalam proses perawatan, pengasuhan, dan

pemberian pembelajaran eksplorasi pengalaman yang diperoleh anak dengan mengembangkan potensi dan kecerdasan anak anak usia dini adalah susu individu yang sedang menjalani suatu proses



pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dalam kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0 sampai 8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan sebagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia titik proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak hendaknya memperhatikan karakteristik yang dimiliki oleh setiap tahapan perkembangan anak (Pohan, 2020).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak. Oleh karena itu lembaga pendidikan untuk anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosi, komofisik dan motorik. Dengan kegiatan yang bervariatif dan sesuai dengan prinsip-prinsip perkembangan maka anak akan berkembang semua potensinya dengan baik dan seimbang (Tadjuddin, 2014).

Salah satu perkembangan anak yang diperhatikan pada anak usia dini adalah perkembangan motorik anak. Motorik anak perlu dilatih agar dapat berkembang dengan baik titik perkembangan motorik anak berhubungan erat dengan kondisi fisik dari intelektual anak. Faktor gizi, pola pengasuhan anak, dan lingkungan ikut berperan dalam perkembangan motorik anak. Perkembangan motorik anak berlangsung secara bertahap tetapi memiliki alur kecepatan perkembangan yang berbeda pada setiap anak anak-anak pada usia 3 sampai 5 tahun dapat mengembangkan kemampuan motorik lebih baik, seperti kegiatan memakai baju, menggunting, menggambar, dan menulis (Suryana, 2018).

Perkembangan motorik anak usia dini dapat dilakukan dengan mengembangkan kreativitas anak. Pengembangan kreativitas anak dalam kegiatan berekspresi dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan-ketegangan pada dirinya, seperti perasaan sedih, kecewa khawatir, takut, dan lainnya. Jika perasaan itu tidak disalurkan, akan mengakibatkan jiwa anak selalu dalam ketegangan-ketegangan akhirnya anak akan tertekan. Selain itu kegiatan yang dapat dilakukan untuk pengembangan motorik anak dengan menikmati keindahan alam, melakukan kegiatan melukis, belajar menarik, bermain musik dan kegiatan lainnya (Pohan, 2020).

Anak harus diberikan berbagai macam kegiatan fisik yang beragam untuk membuat mereka bergerak jika anak melakukan aktivitas fisik atau gerakan dengan baik atau berhasil maka untuk aktivitas selanjutnya anak akan lebih percaya diri dalam melakukan suatu kegiatan atau anak mau untuk berpartisipasi dalam kegiatan pengembangan fisik tersebut. Seorang anak harus dibiarkan untuk menemukan kegiatan yang ia sukai sendiri atau memiliki aktivitas fisik yang cocok atau sesuai dengan perkembangan dan kemampuannya (Khadijah, 2020).

Perkembangan motorik halus anak juga perlu diperhatikan dengan baik. Menurut Sit (2015), perkembangan kemampuan motorik halus merupakan kemampuan melakukan koordinasi gerakan tangan dan mata, misalnya menggenggam, meraih, menulis, dan sebagainya. Perkembangan motorik halus anak menentukan keberhasilan tidak hanya dalam bidang akademik namun juga bagaimana anak beradaptasi untuk menyelesaikan tugas sehari-hari. Oleh karena itu, baik guru maupun orang tua sebaiknya memperhatikan berbagai faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak.

Perkembangan motorik halus anak dapat dilakukan pada pembelajaran usia prasekolah seperti Taman Kanak-Kanak (TK). Prinsip-prinsip pembelajaran di TK harus bersifat belajar seraya bermain oleh karena itu kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan dengan situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik, seperti media interaktif (multimedia). Prinsip pembelajaran di TK pelaksanaan stimulasi pada anak usia dini jika dimungkinkan dapat memanfaatkan teknologi untuk kelancaran kegiatan untuk mendorong anak menyenangi pembelajaran (Wulandari, 2018). Multimedia interaktif merupakan media yang layak untuk dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini, karena mampu meningkatkan perkembangan anak (Pratiwi, 2021). Namun, masih terdapat kendala yang dihadapi guru dalam membuat media pembelajaran interaktif kepada anak.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas Semangka pada tanggal 27 September 2023 yang telah dilakukan oleh peneliti di TK Pertiwi 2 Jambi tersebut, diperoleh informasi bahwa pada TK tersebut sekarang menggunakan kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik. Kemudian informasi terkait motorik halus anak yaitu terdapat anak yang belum bisa menggunakan alat tulis dengan benar, seperti kaku dalam memegang pensil dan kesulitan dalam menulis bentuk huruf sesuai dengan pola atau garis yang ada pada buku.

Ditemukan juga informasi bahwa saat ini belum banyak media pembelajaran yang berbasis multimedia yang digunakan pada TK Pertiwi 2 Jambi. Pembelajaran tema pekerjaan di TK Pertiwi 2 Jambi sesekali dilakukan dengan menampilkan video dengan menggunakan *infocus* dan proyektor pada setiap hari Kamis. Namun hal ini belum menimbulkan adanya interaksi dari anak-anak dimana anak lebih banyak memperhatikan guru saja saat guru

menjelaskan dan gambar yang diperlihatkan. Pembelajaran demikian kurang mendukung atau menstimulus perkembangan motorik halus anak. Untuk dapat menstimulus perkembangan motorik halus anak perlu dilakukan dengan berbagai media pembelajaran yang lebih interaktif.

Seperti pendapat Indrawan (2020) bahwa interaktif dalam proses pembelajaran adalah kemampuan anak untuk memberikan respon atau tanggapan melalui berbagai macam cara terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Untuk itu, media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar hendaknya memungkinkan terjadinya proses interaksi atau komunikasi dua arah antara guru dan anak. Dengan demikian, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif.

Salah satu contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif dengan aplikasi permainan (*Game*). Pemanfaatan *Game* sebagai media belajar semakin banyak dilakukan oleh para pendidik, baik di dalam maupun di luar negeri. *Game* sebagai media yang bersifat adiktif dan repetitif mampu dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pelajar secara menarik kepada pemainnya (Wibawanto, 2020).

Game merupakan salah satu media pendidikan yang sering digunakan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui *Game*, materi yang sulit dipahami secara teori, menjadi lebih mudah dan tentunya menyenangkan. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Dalam konteks *Game* sebagai media pendidikan, karakteristik pembelajaran tersebut dapat diamati ketika siswa terlibat aktif dalam *Game*, inovasi dalam merancang *Game*, kreativitas guru dan siswa dalam menentukan aturan *Game*, dan tentunya belajar sambil bermain adalah hal yang sangat menyenangkan (Indrawan, 2020).

Guru dapat menggunakan media yang paling umum dan mudah untuk membuat *Game* multimedia interaktif, yaitu *Microsoft PowerPoint* untuk menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, audio, video, maupun animasi, tentu memerlukan pengetahuan dasar tentang teknik membuat *power point* yang menarik. Walaupun tujuan awal dari *PowerPoint* adalah untuk kepentingan presentasi, namun saat ini bisa dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. *Microsoft PowerPoint* seharusnya menyajikan materi berupa poin-poin saja, selanjutnya guru atau sumber informasi mengembangkan penyampaiannya melalui poin-poin tersebut. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah *ribbon* dalam *power point* yang sederhana digunakan seperti insert audio dan video atau merubah tampilan *power point* menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik seperti *Game* (Indrawan, 2020).

Sebagai bantuan untuk menciptakan *Game* multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint*, penulis juga menggunakan aplikasi media presentasi *ClassPoint*. Pada dasarnya, *ClassPoint* adalah media presentasi *powerpoint*. Tetapi, hal yang menarik adalah dengan aplikasi *ClassPoint* ini, penulis bisa menjadikan media presentasi *powerpoint*-nya, menjadi interaktif. dalam hal ini, anak usia dini dapat lebih berinteraksi dengan media yang dikembangkan (Sundari, 2021).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis ingin melakukukan pengembangan media pembelajaran berupa *Game* multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint* untuk dapat menstimulus perkembangan motorik halus pada anak. Sehingga penulis ingin melakukan penelitian dengan judul: "Pengembangan *Game* Multimedia Interaktif untuk Menstimulasi Perkembangan Motorik

Halus Tema Pekerjaan pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 2 Jambi".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau penelitian R&D (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam pengembangan *Game* multimedia interaktif ini adalah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementastion, Evaluate*). Materi yang akan digunakan pada *Game* multimedia interaktif disusun dengan mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran dan disesuaikan dengan Kurikulum 2013 yang terdiri dari KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran dan pokok materi pembelajaran yang berpedoman pada RPPH TK Pertiwi 2 Jambi. Jenis dan sumber data yang diambil pada penelitian pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen yang diterapkan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu menggunakan Angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berupa game multimedia interaktif menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE ini terdiri dari empat tahap utama, yaitu analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Tahap awal yang dilakukan adalah analisis, di mana peneliti mengevaluasi kebutuhan akan media pembelajaran dan relevansinya dengan kebutuhan sekolah tempat penelitian dilakukan. Setelah analisis selesai, tahap berikutnya adalah desain, di mana peneliti merancang gambaran awal media pembelajaran dalam bentuk flowchart, diikuti dengan storyboard yang menjadi panduan dalam setiap adegan pada game multimedia interaktif dan menggambarkan alur cerita. Kemudian, pada tahap pengembangan, peneliti mulai membuat game multimedia interaktif berdasarkan panduan yang telah dibuat sebelumnya.

Produk yang telah dirancang akan dievaluasi oleh tim ahli untuk memastikan kualitasnya.

Hasil validasi materi game multimedia interaktif dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama, produk memperoleh skor 40 dengan persentase 83,3%, yang menunjukkan bahwa produk layak digunakan namun memerlukan revisi. Pada tahap kedua, produk memperoleh skor 48 dengan persentase 100%, menunjukkan kategori yang sangat baik. Validasi media game multimedia interaktif juga dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama, produk memperoleh skor 97,91% dengan kategori sangat baik, dan dinyatakan layak digunakan tanpa revisi oleh ahli media. Pada tahap kedua, produk memperoleh skor 48 dengan persentase 100%, dengan kategori yang sama, yaitu sangat baik. Hasil angket dari enam guru sebagai responden menunjukkan skor 1.278,6 dengan persentase 79,91%, yang menunjukkan kualitas yang baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan tentang media pembelajaran *game* multimedia interaktif dengan tema binatang pada anak usia dini di TK Pertiwi 2 Jambi, disimpulkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *game* multimedia interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*) dan keterbatasan pengembangan sebatas ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Adapun tahapan tersendiri dari tahap analisis, design, pengembangan dan implikasi. Pertama kali dilakukan analisis kebutuhan peserta didik dan materi, kemudian mendesain media pembelajaran, proses mendesain dan pengembangan menggunakan aplikasi *Microsoft power point* dan *classpoint*. Selanjutnya, mengembangkan media

dengan cara memvalidasi pada ahli materi dan ahli media. Proses implementasi media pembelajaran dilakukan oleh guru TK Pertiwi 2 Jambi.

2. Proses validasi ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali dengan perolehan skor 40 dan persentase 83,3% dengan kategori “sangat baik” dan dapat dilanjutkan dengan revisi. Validasi kedua dengan perolehan skor tertinggi yaitu 48 dan persentase 100% dengan kategori “sangat baik”. Selanjutnya validasi media juga dilakukan sebanyak 2 kali. Pada validasi pertama perolehan skor sebesar 47 dengan persentase 97,91%, layak digunakan dengan revisi. Setelah dilakukan revisi, validasi tahap kedua mendapatkan skor 48 dengan persentase 100% dengan kategori “sangat baik” sehingga media layak diimplementasikan kepada guru.
3. Selanjutnya, media telah dilakukan penilaian oleh 7 guru TK Pertiwi 2 Jambi mendapatkan skor 1.278,6 dengan persentase 79,91% dengan kesimpulan sangat baik. Sehingga berdasarkan penilaian tersebut, media pembelajaran *game* multimedia interaktif dengan tema pekerjaan layak digunakan dalam pembelajaran di TK Pertiwi 2 Jambi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses penelitian, penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan saran dan masukan, validator yang telah bersedia membantu selama proses validasi, guru TK Pertiwi 2 Jambi serta orang tua dan teman-teman yang telah mendoakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.

- Ariyana, R. Y. (2022). *Pengantar sistem multimedia*. Akprind Press.
- Aulina, C. N. (2017). *Buku ajar metodologi pengembangan motorik halus anak usia dini*. Umsida Press.
- Bong, E. Y., & Chatterjee, C. (2021). The use of a ClassPoint tool for student engagement during online lesson. *Journal of The International Academic Forum*.
- Fatmawati, F. A. (2020). *Pengembangan fisik motorik*. Caremedia Communication.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Samudra Biru.
- Haliza, N., Hajari, V., Khairi, U. A., Jayadi, M. D., & Nurbaiti. (2022). Pemanfaatan media Microsoft PowerPoint yang menjadi penunjang dalam bidang pendidikan dan perusahaan. *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi dan Manajemen (JIKEM)*, 2(2), 2803–2811.
- Huda, A., & Ardi, N. (2021). *Teknik multimedia dan animasi*. UNP Press.
- Indrawan, I., Wijoyo, H., Wiguna, I. M. A., & Wardani, E. (2020). *Media pembelajaran berbasis multimedia*. CV. Pena Persada.
- Jayawardana, H.B.A. (2023). Potensi Penerapan Pembelajaran Berbasis AI (Artificial Intelligence) di PAUD. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7 (1), 251–255.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Pengembangan anak usia dini melalui pengenalan profesi*. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.
- Khadijah, & Amelia, N. (2020). *Perkembangan fisik motorik anak usia dini: Teori dan praktik*. Kencana.
- Lestari, N. (2020). *Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Lakeisha.
- Makhmudah, S., Anggraini, F. S., & Amalia, F. N. (2020). *Perkembangan motorik AUD*.
- Mustofa, D., et al. (2018). *Pedoman pengembangan tema pembelajaran pendidikan anak usia dini*. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat.
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game edukasi: Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21*. Yayasan Kita Menulis.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Pohan, J. A. E. (2020). *Pendidikan anak usia dini (PAUD): Konsep dan pengembangan*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Pratiwi, N. K. A., & Tirtayani, L. A. (2021). Multimedia interaktif subtema profesi untuk pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 186–193.
- Rahayu, M., Rusdiyani, I., & Fadlullah. (2022). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dalam menstimulasi perkembangan berbicara anak usia 5-6 tahun. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 17–31.
- Reswari, A., et al. (2022). *Perkembangan fisik dan motorik anak (Child physical and motorik development)*. CV. Azka Pustaka.
- Sanenek, A. K., Nurhafizah, & Suryana, D. (2023). Analisis pengembangan

- kemampuan motorik halus pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1391–1401.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4042>
- Sanjaya, R., Christanti, A. R., & Prayogo, M. S. (2017). *Mudah membuat game edukasi berbasis Android*. PT. Elex Media Komputindo.
- Santoso, A. B. (2021). *Buku ajar aplikasi komputer*. IAIN Manado Press.
- Setiani, R. E. (2013). Memahami pola perkembangan motorik pada anak usia dini. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 18(3), 455–470.
- Sit, M. (2015). *Psikologi perkembangan anak usia dini jilid I*. Perdana Publishing.
- Sofyan, H. (2018). *Perkembangan anak usia dini dan cara praktis peningkatannya*. CV. Infomedika.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukamti, E. R. (2018). *Perkembangan motorik*. UNY Press.
- Sundari, D. H., Iskandar, & Muhlis. (2021). Penerapan media presentasi ClassPoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 1–9.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif: Konsep dan pengembangan*. UNY Press.
- Suryana, D. (2018). *Pendidikan anak usia dini (stimulasi & aspek perkembangan anak)*. Prenadamedia Group.
- Tadjuddin, N. (2014). *Desain pembelajaran pendidikan anak usia dini (teori dan praktik pembelajaran anak usia dini)*. Aura Printing & Publishing.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Graha Ilmu.
- Ulandari, S., Hukmi, & Febrialismanto. (2020). Pengembangan media pembelajaran maze trap game untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Islam As-Shofa Kota Pekanbaru. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 367–374.
- Wibawanto, W. (2020). *Game edukasi RPG (role playing game)*. Penerbit LPPM UNNES.
- Wulandari, A. D., Sumarni, S., & Rahelly, Y. (2018). Pengembangan game maze berbasis media interaktif sesuai tema untuk anak usia 5-6 tahun di TK IT Izzudin Palembang. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 81–92.