

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. M., Saifuddin, A., & Hidayat, R. (2024). Penurunan ruang bermain anak di kawasan perkotaan: Implikasi terhadap aktivitas fisik anak. *Jurnal Perencanaan Kota dan Lingkungan*, 12(1), 45–58.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak.
- Anggraeni, D., & Na'imah. (2022). Strategi stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini melalui maze karpet Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2553– 2563. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2103>
- Anggreini, D., & Fachrurrazi, F. (2025). Implementasi kearifan lokal dalam pendidikan anak usia dini di Indonesia: Survei nasional. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 9(1), 12–25.
- Aruna, A., Muanam, K., Soepriyanto, Y., & Pendidikan, T. (2024). Pengembangan media pembelajaran playmat interaktif audio visual sebagai stimulasi motorik kasar pada anak usia dini TK Laboratorium Universitas Negeri Malang. *Journal on Education*, 06(04), 19177– 19187.
- Azijah, I., & Adawiyah, A. R. (2020). *Pertumbuhan dan perkembangan anak: Bayi, balita, dan usia prasekolah*. Penerbit Lindan Bestari.
- Brown, T. (2012). *Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society*. HarperBusiness.
- Christina, A. (2018). *Tuntas motorik investasi sepanjang hayat*. Filla Press.
- Elisyah, N. (2024). Pelatihan gamifikasi: Implementasi permainan edukatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Swasta Srikandi Lhokseumawe. *PUSAKA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2). <https://journal.mgedukasia.or.id/index.php/pusaka>

- Fatmawati, F. A. (2020). *Pengembangan fisik motorik anak usia dini*. Caremedia Communication.
- Febriyani, W., Kherid, Z. Y. A., & Mudjiati. (2022). Ruang bermain futuristik bagi anak. *Qualia: Jurnal Ilmiah Edukasi Seni Rupa dan Budaya Visual*, 2(1), 29–34. <https://doi.org/10.21009/qualia.21.6>
- Fridayanti, H. (2013). *Perkembangan permainan gambaran modifikasi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B di taman kanak-kanak* [Skripsi]. Universitas Negeri Surabaya.
- Hasanah, S. N., Zultiar, I., & Poppyariyana, A. A. (2025). The effectiveness of gross motor playmat media on number concept recognition skills in children aged 5–6 years. *Kepompong Children Centre Journal*, 2(2), 19–25. <https://doi.org/10.62031/kccj>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64.
- Jakaria, R. B., & Sukmono, T. (2021). *Buku ajar mata kuliah perencanaan dan perancangan produk*. Umsida Press.
- Kurniasih, I. (2017). *Pendidikan anak usia dini*. Kata Pena.
- Laswandi, H., & Mularsih, H. (2021). Pengembangan fasilitas kursi belajar yang ergonomis dan antropometri untuk anak hiperaktif di sekolah inklusi. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 5(1), 145–153. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v5i1.7742.2021>
- Mahmud, B. (2018). Urgensi stimulasi kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(3), 143–150.
- Mansyur. (2019). *Pendidikan anak usia dini dalam Islam*. Pustaka Pelajar.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap

- interaksi sosial anak usia 5–6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182–186.
- Nugraha, M. F., Lestari, A., & Pratama, B. (2019). Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap aktivitas fisik dan perkembangan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 89–101.
- Pratiwi, P. Y., & Budisetyani, W. (2013). Emosi dan penggunaan warna dominan pada kegiatan mewarnai anak usia dini. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(1), 160–170.
- Sher, B. (2009). *Early intervention games: Fun, joyful ways to develop social and motor skills in children with autism spectrum disorder*. Jossey-Bass.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian*. Alfabeta.
- Sumiati, U., Fatimah Zahro, I., & Khalif Alam, S. (2023). Strategi stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini melalui media travel playmat. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(3).
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, mainan, dan permainan untuk pendidikan anak usia dini*. Grasindo.
- Wahyudin, Husaini, Q. M., & Mulyani, D. (2024). Implementasi metode bermain playmat untuk meningkatkan motorik kasar melompat anak usia dini (Studi kasus kelompok B di PAUD Cendrawasih 8 Gekbrong). *Jurnal Pendidikan Islam dan Manajemen Ekonomi*, (2).
- Wati, L. R., Kristiana, D., & Muttaqin, M. (2024). *Peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui media lantai berpola* [Skripsi].
- We Are Social. (2025). *Digital 2025: Indonesia*. We Are Social. <https://datareportal.com/reports/digital-2025-indonesia>
- Zahroh, H., Marzuki, K., & Susilawati. (2022). Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional kucing dan tikus. *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(4), 203–214.