

# PEMBELAJARAN PENJAS ANAK USIA DINI: LITERATURE REVIEW

Massyura<sup>1</sup>, Teuku Farras Rizqi<sup>2</sup>, Dani Setiawan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Jasmani, Universitas Samudra Langsa

Email: [ssura9673@gmail.com](mailto:ssura9673@gmail.com)

---

**Keywords:**

Child,  
Learning,  
Early age,

Early childhood learning is very important because, at this age, it is a golden age for them and their teachers must pay attention to it. The purpose of this research is to determine the learning potential of these children. Learning for early childhood can take the form of fundamental movements, learning while playing, and motor movement. The early childhood learning process also uses media such as showing learning videos, learning while playing and holistic integrative learning that has integrated values and aspects of education. This research uses literature reviews from various journals and articles related to early childhood learning. The results of this research are expected to enable a teacher's ability or creativity to improve students' abilities due to the early age of their students.

**Kata Kunci:**

Anak,  
Pembelajaran,  
Usia Dini,

Pembelajaran anak usia dini sangatlah penting karena, di usia ini adalah usia emas bagi mereka dan harus diperhatikan oleh gurunya. Tujuan dari penelitian ini, agar mengetahui potensi pembelajaran dari anak tersebut. Pembelajaran untuk anak usia dini bisa berupa gerakan fundamental, belajar sambil bermain, dan gerakan motorik. Proses pembelajaran anak usia dini juga menggunakan media seperti menampilkan video pembelajaran, belajar sambil bermain dan holistik integratif yang sudah diintegrasikan nilai-nilai dan aspek dalam pendidikan. Penelitian ini menggunakan literature review dari berbagai jurnal dan artikel yang terkait dengan pembelajaran anak usia dini. Hasil penelitian ini diharapkan kemampuan atau kreativitas seorang guru untuk meningkatkan kemampuan siswa/i dikarenakan dininya usia anak didiknya.

---

**Article History:**

Received: 30-05-2024

Online : 22-06-2024



This is an open access article under the **CC-BY-SA** license



## A. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah usaha untuk mendapatkan peserta didik melalui pengajaran untuk masa yang akan datang. Pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik (Sadiman dkk,1986:7). Tujuan pembelajaran ialah untuk mencapai suatu perubahan tingkah laku atau kemampuan siswa/i setelah melakukan suatu kegiatan belajar (Juhinot Simanjuntak 2021:242). Tujuan lainnya juga untuk membantu tahap-tahap perkembangan anak seperti perkembangan fisik, motoric, Bahasa, sosial, dan lain-lain sehingga tujuan dapat tercapai secara afektif dan efisien. Menurut NAEYC, anak usia dini adalah anak-anak berusia 0 hingga 6 tahun yang menerima pendidikan di PAUD dan kelas awal Sekolah Dasar. Pada masa emas ini, atau golden age, kemampuan kognitif anak meningkat hingga 80%. Inilah alasan mengapa pendidikan anak usia dini sangat penting. Pendidikan anak usia dini dapat mendorong enam aspek perkembangan: perkembangan fisik dan motorik, perkembangan nilai moral dan agama, serta perkembangan kognitif (Zaini & Dewi, 2017).

Augmented reality dapat mendukung pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini dengan menggunakan kurikulum bertema sains. Dengan teknologi ini, konsep-konsep dapat divisualisasikan secara tiga dimensi, sehingga membantu anak-anak untuk lebih mudah memahami setiap sub-topik penelitian yang diajarkan (Nasution et al., 2022). Media ini mengubah gambar satu dan dua dimensi menjadi tiga dimensi di bawah bimbingan pengguna akhir, seperti guru atau orang tua. Dengan peluang belajar yang diberikan oleh augmented reality, diharapkan (Nasution et al., 2022).

Pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting dan strategis. Karena itu, tidak mengherankan jika negara-negara maju telah memberikan perhatian besar pada pendidikan anak-anak usia dini (Nurul Zahriani Jf & Khairul Azmi, 2022). Anak usia dini pada dasarnya memiliki sifat yang unik dan berbeda. Mereka dapat mengekspresikan diri secara spontan (aktif dan penuh energi), memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, antusias terhadap banyak hal, berjiwa petualang, suka menjelajah, dan imajinatif (Nurul Zahriani Jf & Khairul Azmi, 2022).

Jean Piaget mengidentifikasi empat tahapan perkembangan kognitif anak. Pertama, Tahap Sensorimotor (0-2 tahun), di mana anak belajar melalui interaksi langsung dengan lingkungan dan mulai memahami konsep permanensi objek. Kedua, Tahap Praoperasional (2-7 tahun), saat anak mulai menggunakan simbol seperti kata-kata dan gambar untuk mewakili objek. Namun, pemikiran mereka masih egosentris dan mereka mengalami kesulitan dalam mengambil perspektif orang lain. Ketiga, Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun), di mana anak mulai berpikir logis tentang objek konkret. Pada tahap ini, mereka dapat memahami konsep konservasi dan mampu melakukan operasi mental seperti klasifikasi dan seriasi. Terakhir, Tahap Operasional Formal (12 tahun ke atas), di mana anak mampu berpikir abstrak dan hipotesis, serta dapat merencanakan dan memikirkan kemungkinan yang lebih kompleks. Implikasi dari tahapan perkembangan kognitif Piaget dalam pembelajaran anak usia dini sangat penting. Pembelajaran harus berbasis pengalaman langsung dan manipulatif, menggunakan permainan dan aktivitas yang mendorong eksplorasi dan penemuan. Selain itu, pembelajaran perlu difasilitasi sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak, memastikan materi dan metode yang digunakan tepat untuk kemampuan dan pemahaman mereka pada setiap tahap (Zahro, 2015).

Lev Vygotsky menyoroti pentingnya interaksi sosial dalam pengembangan kognitif anak. Menurutnya, perkembangan anak dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya. Salah satu konsep utama dalam teorinya adalah Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yang merupakan jarak antara apa yang dapat dilakukan anak secara mandiri dan apa yang dapat mereka capai dengan bantuan orang lain, seperti guru atau teman sebaya. Dalam ZPD ini, anak memiliki potensi untuk mencapai tahapan pengembangan yang lebih tinggi dengan bantuan yang tepat. Interaksi dengan orang dewasa atau teman sebaya dalam ZPD membantu anak

memperluas pemahaman dan keterampilan mereka melalui proses pengajaran, dukungan, dan kolaborasi. Konsep ZPD Vygotsky memiliki implikasi penting dalam konteks pembelajaran anak usia dini. Guru dan pengasuh perlu menyediakan dukungan yang tepat sesuai dengan ZPD masing-masing anak, sehingga mereka dapat mencapai potensi maksimal mereka dalam pembelajaran. Kolaborasi dengan teman sebaya juga diperlukan untuk memfasilitasi proses pembelajaran sosial dan kognitif. Dengan memahami konsep ZPD, pendidik dapat merancang pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan mendukung perkembangan holistik anak(Ardiana, 2022).

**B. METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi literatur review (literature review). Data dianalisis menggunakan content analysis, yaitu dengan menelaah catatan penelitian dari bahan kepustakaan secara mendalam. Metode ini umumnya digunakan dalam penelitian kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, kegiatan, perilaku, kepercayaan, pemahaman, serta pola pikir individu maupun kelompok. Artikel ilmiah ini disusun dengan menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR). Metode tinjauan pustaka ini melibatkan identifikasi, pengkajian, evaluasi, dan penafsiran semua penelitian yang tersedia. Dalam juknis bahasa Indonesia, metode ini dikenal sebagai tinjauan Pustaka sistematis. Peneliti melakukan tinjauan dan identifikasi jurnal-jurnal secara terstruktur, mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan di setiap tahapannya. Untuk menyelesaikan penelitian ini, peneliti mengumpulkan artikel-artikel jurnal dari Google Scholar, serta mengambil data informasi dari sumber online lainnya(Asiyani et al., 2022) (Hananingsih & Saputra, 2019).

**C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**1. HASIL ANALISIS**

| JUDUL   | METODE   | HASIL  |
|---|--|--|
| Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak UsiaDini | Penelitian ini metode descriptive analysis study. Metode ini merupakan analisis isi dimaksudkan untuk menggambarkan isi dan informasi atau teks tertentu(Shofia & Dadan 2021). | Pendidikan anak usia berfungsi membina menumbuhkan, dan mengembangkan potensi anak usia dini optimal sehingga perilaku dan dasar sesuai dengan perkembangannya memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya. Aspek perkembangan anak usia mencakup nilai-nilai agama dan kognitif, bahasa, fisik motorik dan sosial emosional serta |
| PENGEMBANGAN BUKU AJAR PENDIDIKAN JASMANI BAGI ANAK                 | Penelitian ini merupakan penelitian dengan Research & Development  | Bahwa para siswa dengan menggunakan Penelitian ini penelitian  |

|  |  |   |
|--|--|---|
| <p>USIA DINI</p>   | <p>yang dikembangkan oleh Borg Suharnoko dan (2018) yang terdiri dari langkah pengembangan(Surahman al., 2020b).</p>   | <p>bahan ajar berkinerja baik yang diajarkan tanpa ajar. Oleh sebab itu adanya buku ini dapat menjadi panduan/pendamping guru dalam pembelajaran jasmani bagi peserta mengingat keterbatasan buku panduan pendidikan jasmani yang masih sangat sulit dijual di pasaran menyajikan guru memiliki rencana mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran.</p> |
| <p>Peran perencanaan pembelajaran untuk performance mengajar pendidikan anak usia dini</p> | <p>Penelitian menggunakan purposive sampel guru yang menjadi subjek penelitian hanya guru yang sudah diwajibkan membuat RPPH dan merupakan guru tetap yayasan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan studi kasus(Sufiati &amp; Afifah 2019).</p> | <p>Perencanaan (RPPH) Pengumpulan dilakukan seminggu Pengumpulan RPPH dianggap tepat waktu dilakukan maksimal hari terakhir di minggu tersebut. Pengumpulan diminggu selanjutnya dianggap terlambat Pengumpulan dianggap sangat terlambat ketika lebih dari satu minggu dari hari terakhir pelaksanaan Berikut data hasil pengumpulan.</p>                  |
| <p>Pengaruh Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Fisik Motorik pada Anak Usia Dini</p>  | <p>Jenis Penelitian yang digunakan dalam ini adalah metode eksperimen sebagai metode yang digunakan untuk mencari pengaruh tertentu terhadap yang dalam kondisi yang terkendalikan(Mayar et 2022).</p>   | <p>Berdasarkan hasil wawancara, dan pada penelitian ini perbandingan seberapa peningkatan motorik anak pada awal sebelum kegiatan pembelajaran gerak dan dan kondisi akhir kegiatan yang bahwa adanya</p>   |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  |  | keterampilan motorik anak   |
| Pembelajaran Tari Tradisional untuk Aspek Perkembangan Usia Dini | Metode penelitian yang digunakan dalam artikel adalah kajian literature penelitian ini dipilih karena ingin informasi dari beberapa penelitian sebelumnya memiliki topik & Pamungkas, 2023). | Tari tradisional oleh berbagai studi dapat menstimulasi kognitif, motorik, emosi dan seni. Uraian yang pada setiap tema berisikan tentang aspek yang terstimulasi yang guru gunakan, dan peran dari guru ketika membelajarkan tari. |

Pembelajaran Berbasis Bermain adalah salah satu pendekatan utama dalam mengajar anak usia dini. Ini melibatkan penggunaan permainan dan aktivitas yang menarik untuk memfasilitasi pembelajaran. Definisi dari metode ini adalah penerapan konsep belajar sambil bermain, di mana anak belajar melalui interaksi aktif dengan lingkungan sekitarnya. Sebagai contoh, permainan peran, permainan konstruksi, dan kegiatan seni dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis bermain. Meskipun pembelajaran berbasis bermain memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, dan keterampilan sosial anak, metode ini juga memiliki tantangan. Salah satunya adalah memastikan bahwa permainan dan aktivitas yang dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memenuhi kebutuhan individual setiap anak. Pendekatan Pembelajaran Aktif adalah strategi yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Ini termasuk penggunaan diskusi, proyek kolaboratif, dan eksperimen langsung. Pengertian dari pendekatan ini adalah memungkinkan siswa untuk menjadi subjek aktif dalam proses belajar-mengajar, daripada hanya menjadi penerima pasif informasi. Contohnya termasuk diskusi kelompok, penugasan berbasis proyek, dan pembelajaran berbasis masalah (Lestari et al., 2020).

Pendekatan pembelajaran aktif memiliki dampak positif pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan mendorong partisipasi aktif, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka tentang materi, dan mengembangkan keterampilan kritis dan pemecahan masalah. Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran semakin menjadi tren dalam pendidikan anak usia dini. Teknologi seperti augmented reality dan media digital lainnya dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran anak. Augmented reality, misalnya, memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan objek 3D dalam lingkungan nyata mereka, meningkatkan pemahaman konsep dan merangsang minat belajar. Studi terbaru telah menunjukkan efektivitas teknologi ini dalam meningkatkan hasil pembelajaran dan memotivasi anak untuk belajar. Namun, tantangan seperti aksesibilitas dan penggunaan yang tepat masih perlu diatasi untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini. Masa usia dini merupakan masa yang rentan bagi seorang anak (individu), sebaliknya juga masa usia yang paling signifikan dalam perkembangan seorang individu (anak). Perlu dipahami bahwa "strategi pembelajaran aktif" bukanlah suatu teori atau ilmu, melainkan sebuah strategi partisipatif yang bertujuan untuk mengoptimalkan keterlibatan peserta didik sebagai subjek pembelajaran. Melalui pendekatan ini, para peserta didik diharapkan dapat mengubah perilaku mereka, baik dalam cara berpikir maupun bersikap, dengan lebih efektif.

Tujuan dari pembelajaran aktif adalah agar guru dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis. Untuk mencapai hal ini, diperlukan banyak inovasi dalam metode pengajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat berinteraksi, bertanya, dan menyampaikan pendapat mereka mengenai materi yang diajarkan oleh guru. Strategi pembelajaran aktif ini memberikan banyak peluang bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan mereka membangun pengetahuan dan mengoptimalkan berbagai potensi perkembangan melalui pengalaman belajar yang mereka peroleh selama aktivitas pembelajaran. Strategi pembelajaran aktif yang telah dijelaskan bisa dianggap sebagai salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran anak usia dini. Pembelajaran aktif merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran yang mengikutsertakan peserta didik dalam melaksanakan (menjalankan) dan memikirkan terhadap segala hal yang berkaitan dengan apa yang sedang dipelajari (Nurul Zahriani Jf & Khairul Azmi, 2022).

#### **D. PEMBAHASAN**

Faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu proses pembelajaran salah satunya adalah media yang digunakan. Pendidikan anak merupakan mata pelajaran yang sangat penting, namun yang terpenting adalah metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran dan penanaman konsep pada anak (Nasution et al., 2022). Dalam pendidikan anak usia dini, augmented reality digunakan sebagai media pendidikan yang meningkatkan minat belajar dan membantu pembentukan konsep pada anak. Augmented reality dapat menjadi alternatif lingkungan belajar yang menarik. Selain menawarkan interaktivitas, augmented reality juga mampu memvisualisasikan objek secara real-time. Menurut Kemp & Dayton dalam buku Azhar (2014:25), ada banyak keuntungan dalam menggunakan media pembelajaran (Ardiana, 2022). Lingkungan pembelajaran memiliki dampak signifikan pada perkembangan anak, baik secara fisik maupun sosial-emosional. Secara fisik, desain ruang kelas dapat memengaruhi proses pembelajaran. Ruang kelas yang teratur, nyaman, dan terstruktur dapat menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pembelajaran yang efektif. Di sisi lain, interaksi sosial dan emosional dalam lingkungan pembelajaran juga penting. Interaksi antara guru dan teman sebaya memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar dari orang dewasa dan membangun keterampilan sosial. Lingkungan sosial-emosional yang positif dapat mendukung perkembangan anak dalam hal kemandirian, empati, dan pemecahan masalah (Puspitasari, 2012). Inovasi dalam pembelajaran anak usia dini terus berkembang seiring dengan perkembangan pendidikan. Salah satu tren terkini adalah pembelajaran berbasis proyek, di mana anak terlibat dalam proyek kolaboratif yang melibatkan penelitian, eksplorasi, dan presentasi hasil. Pendidikan inklusif juga menjadi fokus, dengan pendekatan yang memperhitungkan kebutuhan khusus anak-anak dan memastikan bahwa semua anak mendapatkan akses yang sama terhadap pendidikan. Selain itu, pendekatan holistik dalam pendidikan muncul sebagai upaya untuk mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk fisik, sosial, emosional, dan kognitif, dalam pengalaman pembelajaran mereka (Setiawan et al., 2019).

Meskipun ada banyak inovasi dalam pendidikan anak usia dini, masih ada tantangan yang perlu diatasi. Salah satunya adalah kendala sumber daya dan infrastruktur, seperti keterbatasan fasilitas dan jumlah tenaga pengajar yang memadai. Kurangnya dukungan ini dapat membatasi akses anak terhadap pendidikan yang berkualitas. Selain itu, perbedaan sosial dan ekonomi juga menjadi tantangan, dengan dampaknya terhadap akses dan kualitas

pendidikan. Anak-anak dari latar belakang ekonomi rendah atau masyarakat marginal sering kali menghadapi hambatan dalam mendapatkan pendidikan yang setara dengan anak-anak dari latar belakang yang lebih beruntung (Fitria, 2014).

## E. KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil analisis dan pembahasan menunjukkan bahwa pembelajaran anak usia dini sangat dipengaruhi oleh metode, strategi, dan lingkungan pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran Berbasis Bermain dan Pendekatan Pembelajaran Aktif merupakan dua pendekatan utama yang memberikan dampak positif pada pembelajaran anak usia dini. Pembelajaran Berbasis Bermain melibatkan penggunaan permainan dan aktivitas yang menarik untuk memfasilitasi pembelajaran, sementara Pendekatan Pembelajaran Aktif mengajak siswa untuk menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran, khususnya augmented reality, juga memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. Dengan teknologi tersebut, anak-anak dapat berinteraksi dengan objek dalam lingkungan nyata mereka, meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar. Namun, terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi dalam pembelajaran anak usia dini, seperti keterbatasan sumber daya dan infrastruktur, serta perbedaan sosial dan ekonomi yang memengaruhi akses dan kualitas pendidikan. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan upaya kolaboratif dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat.

Dengan demikian, upaya untuk meningkatkan pembelajaran anak usia dini tidak hanya melibatkan pengembangan metode dan strategi pembelajaran yang inovatif, tetapi juga perhatian terhadap lingkungan pembelajaran yang kondusif dan akses yang merata bagi semua anak. Hanya dengan pendekatan yang holistik dan kolaboratif, kita dapat menciptakan masa depan yang lebih baik bagi generasi mendatang melalui pendidikan yang berkualitas dan inklusif

## REFERENSI

- Asiyani, G., Salehudin, M., Merlina, Dahliana, H., Anggraini, S., & Mutmainah, A. S. (2022). Systematic Literature Review : Holistic Integrative Ict-Based in Early Childhood. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD*, 9(2), 75–89. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/view/120653>
- Djibran, F., & Pamungkas, J. (2023). Pembelajaran Tari Tradisional untuk Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 876–886. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4167>
- Fitria, A. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran. *Cakrawala Dini*, 5(2), 61.
- Hananingsih, W., & Saputra, S. Y. (2019). Pengembangan Modul Permainan Bolavoli Menggunakan Pendekatan Saintifik Dalam Kurikulum 2013 Untuk Pendidikan Kesetaraan Paket C Kelas XII. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 3(3), 50–55. <https://doi.org/10.58258/jisip.v3i3.786>
- Lestari, R. H., Sumitra, A., Nurunnisa, R., & Fitriawati, M. (2020). Perancangan Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Sistem Informasi Berbasis Website. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1396–1408. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.770>
- Mayar, F., Sakti, R., Yanti, L., Erlina, B., Osriyenti, O., & Holiza, W. (2022). Pengaruh Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Meningkatkan Fisik Motorik pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2619–2625. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2081>

- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Augmented Reality. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6462–6468. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3408>
- Nurul Zahriani Jf, & Khairul Azmi. (2022). Strategi Pembelajaran Aktif Pada Anak Usia Dini. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 2(1), 61–71.
- Puspitasari, E. (2012). Menyusun Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Educhild*, 1(1), 68.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Sufiati, V., & Afifah, S. N. (2019). Peran perencanaan pembelajaran untuk performance mengajar guru pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 48–53. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26609>
- Surahman, F., Sanusi, R., & Maulina Dewi, T. (2020a). PENGEMBANGAN BUKU AJAR PENDIDIKAN JASMANI BAGI ANAK USIA DINI Fadli. *Journal Sport Area*, 5, 116–127. [https://doi.org/10.25299/sportarea..vol\(\).4797](https://doi.org/10.25299/sportarea..vol().4797)
- Surahman, F., Sanusi, R., & Maulina Dewi, T. (2020b). Pengembangan Buku Pembelajaran Pendidikan Jasmani Bagi Anak Usia Dini. *Journal Sport Area*, 5, 116–127. [https://doi.org/10.25299/sportarea..vol\(\).4797](https://doi.org/10.25299/sportarea..vol().4797)
- Zahro, I. F. (2015). Penilaian dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi*, 1(1), 92–111. <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/95>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>