PORTABLE SENSORY PATH: ALTERNATIF PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI MASA COVID-19

Utia Virli Susanti

Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru, Pekanbaru, Riau, Indonesia

utiavirli@diniyah.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini dengan menggunakan media portable sensory path. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Lokasi penelitian terletak di Lembaga TK Pertiwi Sungai Buluh. Subjek penelitian terdiri atas guru dan peserta didik Lembaga TK Pertiwi Sungai Buluh. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah model Milles and Huberman, terdiri atas: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa portable sensory path dapat membantu mengatasi kejenuhan peserta didik di Lembaga TK Pertiwi Sungai Buluh pada masa pandemi covid-19. Portable sensory path dapat dijadikan salah satu solusi tambahan pembelajaran pada masa pandemi covid-19. Dampak media portable sensory path dapat menstimulus aspek perkembangan anak, meliputi: kognitif, bahasa, sosial-emosioanl, dan fisik-motorik.
***Kata kunci**: Portable Sensory Path, Pembelajaran Anak Usia Dini, Covid-19.*

ABSTRACT

This study aims to describe learning in early childhood education using portable sensory path media. This research method uses qualitative research with a phenomenological approach. The research location is located in TK Pertiwi Sungai Buluh. The research subjects consisted of teachers and students of TK Pertiwi Sungai Buluh. This research data collection using observation, interviews, and documentation. The data analysis used was the Milles and Huberman model, consisting of: data reduction, data presentation and conclusion drawing. Data validity test used source triangulation and technique triangulation. The results showed that the portable sensory path could help overcome the saturation of students at TK Pertiwi Sungai Buluh during the Covid-19 pandemic. Portable sensory path can be used as an additional learning solution during the Covid-19 pandemic. The impact of portable media sensory paths can stimulate aspects of child development, including: cognitive, language, social-emotional, and physical-motoric.
***Keywords**: Portable Sensory Path, Early Childhood Education Learning, Covid-19*

PENDAHULUAN

Akhir desember 2019 coronavirus (covid-19) dilaporkan mulai muncul di Wuhan, Provinsi Hubai, China (Ciotti et al. 2020). Berdasarkan data ter-update di dunia terdapat

220 negara yang terpapar covid-19 dengan terkonfirmasi 59.204.902 jiwa dan korban meninggal 1.397.139 jiwa. Negara Indonesia sendiri update data kasus covid-19 yang terkonfirmasi positif sejumlah 511.836 jiwa, sembuh 429.807 jiwa dan meninggal 16.225 jiwa (https://covid19.go.id/). Covid-19 meberikan dampak pada berbagai sektor, seperti perekonomian (kesulitan ekonomi) dan kemiskinan (Ciotti et al. 2020; Fernandes 2020; Gersons et al. 2020), kesehatan dan mata pencaharian (pekerjaan) (Lappan et al. 2020), pendidikan (Aji 2020; Lancker and Parolin 2020; Viner et al. 2020).

Pendidikan adalah ujung tombak dari majunya suatu bangsa, sehingga penting untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas. Pendidikan bermutu tentu tak terlepas dari pembelajaran yang bermutu juga. Data UNESCO ter-update sebagaimana yang disampaikan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (MENDIKBUD RI) Nadiem Anwar Makarim pada peringatan Hari Guru Nasional 25 November 2020 di chanel youtube Kemendikbud menyebutkan bahwa lebih dari 90% atau di atas 1,3 Milyar populasi siswa secara global (dunia) harus belajar dari rumah, sehingga pendidik dituntut untuk melakukan pembelajaran secara daring (online) (https://www.youtube.com/watch?v=Zj0OhHwi8x4&t=56s). Pembelajaran daring (online) merupakan hal yang baru dialami oleh berbagai lembaga pendidikan di dunia tanpa terkecuali Indonesia dari pra-sekolah hingga perguruan tinggi.

Hasil kajian literatur, menjelaskan bahwa pembelajaran daring (online) di tengah pandemi covid-19 pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) belum efektif (Anhusadar, La Ode 2021). Terlebih lagi, kebijakan E-Learning melalui sosial media pada PAUD masa covid-19 belum juga efektif (kurang efektif) membantu peserta didik(Nurkolis and Muhdi 2020). Hal ini dikarenakan berbagai faktor, meliputi: kurang memadainya fasilitas sarana dan prasarana, kuota internet terbatas, kemampuan membeli kuota internet, jaringan internet (Ayuni et al. 2021; Satrianingrum and Prasetyo 2020) dan pendidik kurang menguasai teknologi (Nurkolis and Muhdi 2020). Dampak dari pembelajaran daring (online) berupa penurunan pencapaian aspek perkembangan anak (Wulandari and Purwanta 2020), anak mengalami gangguan seperti: stress, tidak mandiri, dan gangguan perilaku (A. Tabi'in 2020).

Dengan adanya pandemi ini menyebabkan pola pendidikan menjadi berubah sehingga sistem pembelajaranpun ikut berubah dari menggunakan sistem luring menjadi daring. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui problematika dan inovasi yang dapat

dilakukan pada pembelajaran dimasa pandemi COVID-19. Pandemi Covid-19 yang telah melanda hampir setiap negara di dunia, berdampak pada semua bidang kehidupan, termasuk ekonomi, kesehatan, masyarakat dan keselamatan, termasuk pendidikan. Virus Covid-19 yang berasal dari Wuhan, China, telah mengguncang seluruh penduduk dunia, termasuk Indonesia..Covid 19 telah menginfeksi 165.887 penduduk di Indonesia (Ramli and Jafar 2023).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan lembaga pendidikan pra-sekolah dasar dan tentunya memiliki sistem pembelajaran yang berbeda dengan jenjang pendidikan yang disebutkan di atas. Anak usia dini merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, tidak heran pada usia ini disebut sebagai masa keemasan. Oleh karena itu, anak usia dini harus menerima bantuan khusus stimulasi langsung. Wabah Covid 19 mempersulit pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah (Ramli and Jafar 2023).

Berangkat dari permasalahan-permasalahan di atas, tentu dibutuhkan pembelajaran yang lebih efektif. Salah satunya dengan mengadakan pembelajaran menggunakan media portable sensory path. Pembelajaran ini tentu dilakukan secara luring (tatap muka). Sebagaimana kebijakan yang diambil oleh MENDIKBUD RI bahwa daerah yang berzona hijau diperbolehkan untuk melakukan tatap muka dengan mematuhi protokol kesehatan (https://www.kompas.com). Lembaga TK Pertiwi Sungai Buluh, Riau merupakan lembaga PAUD yang sudah menerapkan pembelajaran luring karena masuk pada wilayah zona hijau. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji tentang bagaimana pembelajaran berbasis portable sensory path di lembaga TK Pertiwi dan bagaimana dampak pada aspek perkembangan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Fenomenologi masuk dalam pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian fenomenologi adalah suatu penelitian ilmiah yang mengkaji dan menyelidiki suatu peristiwa yang dialami oleh seorang individu, sekelompok individu, atau sekelompok makhluk yang hidup. Suatu kejadian menarik terjadi dan menjadi bagian dari pengalaman hidup subjek penelitian (Nasir et al. 2023). Lokasi penelitian ini di Lembaga TK Pertiwi Sungai Buluh. Subjek penelitian ini terdiri atas guru dan peserta didik

Lembaga TK Pertiwi Sungai Buluh. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah model Milles and Huberman, terdiri atas: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran *Portable Sensory Path*

Pembelajaran pada masa covid 19, membuat guru dan kepala sekolah menjadi lebih kreatif dalam mengembangkan sistem belajar kepada anak-anak. Pembelajaran harus tetap berlangsung, walaupun terjadi bencana pandemi secara global yang menjadikan pemerintah menerapakan social distancing pada dunia pendidikan. Lembaga TK Pertiwi menggunakan sistem belajar dengan tatap muka, tapi digunakan hanya 3 hari dalam seminggu dengan mematuhi protokol kesehatan, sehingga sistem belajar tetap dilakukan walau harus dilaksanakan dirumah bunda-bundanya, tetapi dalam melaksanakan kegiatan belajar pimpinan sekolah membagi beberapa kelompok anak untuk dipandu setiap guru. Peranan kepala sekolah sebagai inovator pada pendidikan anak usia dini sangat penting peranannya sebagai upaya menciptakan sekolah berkualitas yang peka terhadap perubahan (Supriadi 2020). Satu guru dipercaya untuk memegang 7 atau 8 anak, sehingga sistem belajarnya bisa dilakukan lebih kondusif. Pembelajaran di lembaga TK Pertiwi dilakukan 3 hari dalam seminggu karena pada wilayah tersebut berada dalam zona hijau.

Portable sensory path adalah permainan yang dapat dilakukan di dalam atau diluar kelas guna mendorong anak menggunakan salah satu atau lebih indranya, seperti berjalan, melompat, tebak suara, mengikuti garis, permaianan dengan sentuhan dan sebagainya. Permainan portable sensory path tidak hanya menekankan pemahaman terhadap pelajaran dan menstimulasi alat indera, tetapi juga memperhatikan kemampuan mereka dalam mempraktikannya secara langsung (Care 2024).

Media permainan sensory path, seperti yang dijelaskan oleh Asfinolia dan rekan-rekannya (2022), merupakan sarana yang penting dalam pengembangan anak, dan salah satu contohnya adalah sensory path. Sensory Path adalah jenis media permainan yang dirancang secara khusus untuk menggabungkan nilai pendidikan dengan pengembangan kemampuan anak secara menyeluruh. Permainan sensory path ini lebih efektif dalam

mengembangkan kemampuan motorik anak, karena anak merasa bebas bergeraknamun terkoordinir (Mukaromah 2024).



Gambar 1. Pembelajaran Portable Sensory Path

Penerapan portable sensory path pada pembelajaran dilakukan setelah anak-anak selesai melakukan tugasnya, ketika ada 3 kegiatan yang diberikan guru kepada anak didik anak akan menyiapkan proses belajar dengan semangat. Pendidik PAUD harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materinya dan aplikasi yang cocok pada materi dan metode belajar yang digunakan (Anhusadar, La Ode 2021) . Ketika anak sudah menyelesaikan tugasnya guru memberikan permainan portable sensory path kepada anak, karena dengan permainan ini anak akan merasakan senang dan merasa tidak bosan. Sebab, permainan ini dilakukan secara bergiliran, anak akan melihat ketika temanya bermain kemudian anak akan berbaris ketika temannya sudah berada dalam puncak selesai dalam bermain portable sensory path. Motivasi peserta didik yang menjadi hal penting untuk efisiensi dan efektifitas pencapaian tujuan pendidikan masih belum diulas, apalagi bagi peserta didik yang tergolong anak usia dini dan ketika anak selesai melakukan permainan teman yang lainnya memberikan tepuk tangan sehingga memicu anak yg ingin untuk segera dalam Star permainan, sampai ada salah satu dari mereka yang tertawa saat melompat dengan dua kaki karna antusias teman yang lainnya.

Dampak Pembelajaran *Portable Sensory Path*

Permainan *portable sensory path* sangat berdampak pada aspek perkembangan anak karena permainan ini mengajarkan anak untuk melompat, mengenalkan angka, mengajarkan anak untuk menjaga keseimbangan dalam bermain, sehingga anak akan fokus dalam permainan, dan akan lebih nyaman ketika anak sedang melakukan permainan. Pada saat anak bermain dalam portable sensory path secara tidak langsung dalam permainan anak akan melakukan permainan berdasarkan tema-tema yang sudah guru ajarkan, karena dalam permainan portable, ada anak diminta untuk Jump yg artinya melompat seperti binatang katak dan seketika anak sudah melakukan secara langsung dan menirukan lompat binatang, dengan hal itu maka anak sudah melakukan dan mengenal ulang kembali terkait tema binatang. Stimulasi Perkembangan kognitif sebagai salah satu aspek perkembangan pada anak usia dini dilakukan oleh seluruh pendidik di lembaga-lembaga PAUD di seluruh Indonesia (Hewi and Asnawati 2020). Aspek kognitif anak akan muncul ketika anak tersebut menyebutkan point angka 1-10 dalam melompat, dan melalui kemampuan bahasa anak akan terstimulasi dengan mengingat permainan yang sedang anak lakukan, dan ada urutan huruf A sampai Z yang berbentuk warna warni dalam permainan portable sensory path yang akan anak jalani ketika melakukan putaran dengan menyebutkan huruf-huruf yang tersusun, secara tidak langsung pun anak akan mengulang proses belajar yang guru ajarkan ketika proses belajar.

Alat Permainan Edukatif (APE) berbasis sensory path ini diharapkan dapat mengeksplorasi gerak kemampuan motorik kasar siswa sehingga keseimbangan tubuh siswa dapat aktif saat proses pembelajaran dan kelincahan dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Tidak hanya itu, dengan APE sensory path diharapkan siswa dapat bermain sambil belajar melatih berpikir cepat saat pembelajaran. Anak bisa merasa senang belajar dalam melatih motorik kasar, bermain dan terjun langsung melakukannya dan aktif. Melatih sistem saraf anak agar dapat berjalan dengan baik, memiliki kekuatan dalam melakukan aktifitas seperti melompat, dan mengembangkan kelincahan anak dengan mengeksplorasi gerak motorik kasar (Wahidah and Nurhayati 2021).

Pada pembelajaran di sekolah PAUD, terutama untuk mengembangkan fisik motorik media yang tersedia belum digunakan dengan baik, media permainan sensory path dapat di gunakan untuk anak melakukan gerakan kekuatan dan keseimbangan tubuh anak. Selain itu juga media sensory path dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik anak

usia dini. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk membuat bahan pembelajaran yang menarik terutama untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik pada anak di PAUD (Mukaromah 2024).





Gambar 2. Pembelajaran Portable Sensory Path

Aspek perkembangan sosial emosional anak akan terlihat ketika anak berkomunikasi dengan kawannya dan mengucapkan aku bisa, dan ketika anak mau menunggu antrian dengan sabar sampai temannya selesai dalam puncak finish melakukan permainan tersebut. Pencapaian perkembangan fisik dan motorik yang baik pada usia dini terbukti memiliki pengaruh positif, baik pada saat ini maupun di masa depan, sehingga sangat penting untuk memperhatikan pencapaian aspek ini sejak usia dini (Wulandari and Purwanta 2020).

Langkah-langkah media game Playmate Sensory Path Resna (2020) adalah sebagai berikut : Guru mengajak anak bermain media game Playmate Sensory Path, sebelum bermain game guru mengajak anak melakukan pemanasan dengan cara melompat, jogging dan berdiri . satu kaki, setiap tindakan berlangsung 10 detik. Setelah itu anak duduk di pinggir permainan, kemudian guru memberikan petunjuk dan tata cara memainkan media Playmate Sensor Path, guru memanggil anak sesuai dengan urutan angka yang hilang dan menyuruh anak untuk memulai permainan. hitung 1 2 3 Rintangan pertama anak

melakukan kegiatan ini adalah dua kaki pada gambar, sehingga anak melompat dan mendarat dengan kedua kaki secara bersamaan. Sebelum melakukan lompatan berikutnya, anak terlebih dahulu harus mempelajarinya dengan seksama dan mengikuti aturan/petunjuk untuk lompatan selanjutnya hingga selesai (Rusmania and Jumiatin 2024).

Perkembangan motorik kasar anak usia dini harus dilakukan stimulus dan dilatih rutin. Hal pertama yang dilakukan guru setelah memberikan contoh cara bermain media Play Mate Sensory Path adalah melakukan gerakan fisik dalam praktik sehari-hari agar anak- anak terbiasa. Memutar media Playmate Sensory Path dipraktikkan lebih dari biasanya pada hari-hari menjelang peluncuran media tersebut Playmate Sensory Path (Rusmania and Jumiatin 2024).

Konsep Permainan Media Karpet Playmate Sensory

Path telah dicapai secara optimal oleh anak dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengimplementasikan urutan yang sesuai dengan gambar animasi pada permainan Playmate Sensory Path. Dengan media Playmate Sensory Path ini anak akan dilatih perkembangan motorik kasarnya, supaya seimbang koordinasi tubuhnya, seperti anak dapat melompat tanpa jatuh, berlari zigzag, dan jalan jinjit. Implementasi pembelajaran dengan menggunakan media karpet permainan Playmate Sensory Path untuk meningkat- kan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Raudhatul Banat sudah dil- aksanakan dengan baik dari pertemuan ke satu sampai pertemuan ke lima, bahkan ada peningkatan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun (Rusmania and Jumiatin 2024).

Permainan tersebut sangat berperan dalam aspek fisik motorik, dari motorik kasarnya ketika anak melompat saat menyebutkan angka 1-10 yang berbentuk berbagai macam pola yg di injak dengan kaki dan saat anak melakukan jump, dan saat memutari ular tangga yang meminta anak untuk mengikuti arah jalan, melaklui kegiatan tersebut anak akan senang melakukannya. Dan terlihat ingin mengulang-ulang lagi dalam mengikuti kegiatan portable sensory path tersebut. Memberikan layanan untuk anak usia empat sampai enam tahun juga secara intens dan sistematis memberikan stimulasi perkembangan anak usia dini pada aspek-aspek yang telah ditentukan oleh standar nasional pendidikan anak usia dini terdiri dari aspek kognitif, fisik motorik, sosial

emosional, bahasa, agama dan moral serta seni. Dan terlihat ingin mengulang-ulang lagi dalam mengikuti kegiatan portable sensory path tersebut (Hewi and Asnawati 2020).

KESIMPULAN

Eksistensi Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan dalam menggunakan Portable sensory path sangat bermanfaat untuk memberikan selingan saat proses belajar, dan membuat anak merasa senang yang membuatnya kecanduan dalam mengikuti kegiatan tersebut, sehingga ingin melakukan secara ulang dan terus-menerus. Dalam permainan ini anak akan terlatih bersabar dalam menunggu antrian dan melihat ketika anak mulai star dalam bermain hingga finish dalam mencapai puncak permainan portable sensory path.

Pembelajaran portable sensory path sangat berdampak terhadap perkembangan anak, dan itu bisa dilakukan secara spontan ketika anak melompat dalam aspek fisik motorik kasarnya, dan pada saat anak menyebutkan bilangan 1-10 dalam permainan portable yang melompat, maka secara tidak langsung perkembangan bahasa anak akan terlihat dan sosial emosional anak ketika anak mengungkapkan apa yang mereka rasakan, rasa bahagia, bersabar menunggu antrian, dan bersosialisasi kepada teman disekitarnya disaat anak sedang melakukan permainan.

DAFTAR PUSTAKA

A. Tabi'in. (2020). "Problematika Stay At Home Pada Anak Usia Dini Di Tengah Pandemi Covid 19. Jurnal Golden Age." Jurnal Golden Age: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Hamzanwadi 4(1): 190–200.

Aji, Rizqon Halal Syah. (2020). "Dampak Covid-19 Pada Pendidikan Di Indonesia: Sekolah, Ketrampilan, Dan Proses Pembelajaran." Salam: Jurnal Sosial dan Budaya 7(5).

Anhusadar, La Ode, Nurdin. (2021). "Efektivitas Pembelajaran Online Pendidik PAUD Di Tengah Pandemi Covid 19." Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 5(1): 686–97.

Ayuni, Despa, Tria Marini, Mohammad Fauziddin, and Yolanda Pahrul. (2021). "Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19." Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 5(1): 414–21.

Ciotti, Marco et al. (2020). "The COVID-19 Pandemic." Critical Reviews in Clinical Laboratory Sciences 57(6): 365–88.

Fernandes, Nuno. (2020). "Economic Effects of Coronavirus Outbreak (COVID-19) on the World Economy." SSRN Electronic Journal.

Gersons, Berthold P. R. et al. (2020). "Can a 'Second Disaster' during and after the COVID-19 Pandemic Be Mitigated?" European Journal of Psychotraumatology 11(1): 1815283.

Hewi, La, and Linda Asnawati. (2020). "Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 Dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis." Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 5(1): 158.

Lancker, Wim Van, and Zachary Parolin. (2020). "COVID-19, School Closures, and Child Poverty: A Social Crisis in the Making." The Lancet Public Health 5(5): e243–44.

Lappan, Susan et al. (2020). "The Human–Primate Interface in the New Normal: Challenges and Opportunities for Primatologists in the COVID-19 Era and Beyond." American Journal of Primatology 82(8).

Mukaromah, A. (2024). "Pengaruh Permainan Sensory Path Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Azzahra." Jurnal Review Pendidikan dan … 7: 11657–64. http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/32744%0A

Nasir, Abdul et al. (2023). "Pendekatan Fenomenologi Dalam Penelitian Kualitatif 1." INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research 3(5): 4445–51. https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APendekatan.

Nurkolis, Nurkolis, and Muhdi Muhdi. (2020). "Keefektivan Kebijakan E-Learning Berbasis Sosial Media Pada PAUD Di Masa Pandemi Covid-19." Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 5(1): 212.

Ramli, Rosmiati, and Kalbi Jafar. (2023). "Inovasi Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19 Learning Innovation in Early Children ' S Education During the Covid-19 Pandemic Time." 05: 84–94.

Rusmania, Annisa, and Dedah Jumiatin. (2024). “Playmate Sensory Path Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mengembangkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini.” 7(5): 481–90.

Satrianingrum, Arifah Prima, and Iis Prasetyo. (2020). “Persepsi Guru Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring Di PAUD.” Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 5(1): 633.

Supriadi, Oding. (2020). “Peranan Kepala PAUD Dalam Penyelenggaraan Pendidikan Sebelum Dan Saat Terjadi Pandemi Covid-19.” Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 5(1): 841–56.

Viner, Russell M. et al. (2020). “School Closure and Management Practices during Coronavirus Outbreaks Including COVID-19: A Rapid Systematic Review.” The Lancet Child and Adolescent Health 4(5): 397–404.

Wahidah, Anita Solihatul, and Anik Nurhayati. (2021). “Penerapan Ape Sensory Path Dalam Meningkatkan Ketrampilan Moto- Rik Kasar Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Sidorejo 2 Desa Sidorejo Kecamatan Geneng Kabupaten Ngawi.” Kurikula: Jurnal Pendidikan 6(1): 56–66.

Wulandari, Hesti, and Edi Purwanta. (2020). “Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Selama Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19.” Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 5(1): 452.