



Volume 5, Nomor 1, Desember 2024

JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

<https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JPKM>

E-ISSN: 2774-3055

Pendampingan Permainan Tradisional Terompa Pada Anak- Anak Usia 10-12 Tahun dalam Peningkatan Sosial Emosional di Desa Sambirejo Timur 2024

Devi Catur Winata¹, Muhammad Syaleh², Dewi Ayu Lestari³, Agung Nugroho⁴, M Zuhriansyah⁵

^{1,2,4,5} Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna, Sumatera Utara, Indonesia

³ Universitas Pembagunan Masyarakat Indonesia, Sumatera Utara, Indonesia

Email: devicaturstokbinaguna@gmail.com

ABSTRAK INDONESIA

Pendampingan Permainan Tradisional Terompa pada Anak-anak Usia 10-12 Tahun bertujuan untuk Peningkatan social Emosional di Desa Sambirejo Timur Tahun 2024 yang didasari dari penelitian sebelumnya bahwa anak – anak usia 10-12 tahun sudah di candu dengan gadget dan permainan digital lainnya sehingga social emosional yang terbentuk pada anak usia 10-12 tahun cenderung pasif dan kurang melakukan komunikasi diluar bersama teman sebaya, sehingga perkembangan secara social emosional akan terhambat jika terus menerus anak dibiarkan dalam melakukan permainan digital. Ada 20 peserta yang mengikuti kegiatan ini selama kurang lebih dua bulan pada bulan September 2024. Kegiatan pendampingan ini dilakukan 3 fase yaitu fase perencanaan, fase pelaksanaan dan fase evaluasi. Hasil dari pelaksanaan kegiatan pendampingan permainan tradisional terompa ditemukan rata- rata 90,2 persen anak – anak menyukai permainan tradisional sehingga social Emosional mereka secara grafik meningkat. Hasil evaluasi dari kegiatan ini menjadi sebuah temuan yang positif dengan hasil luaran dalam katagori baik skor 80,2 persen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan melakukan aktivitas permainan tradisional terompa dapat meningkatkan social emosional anak- anak usia 10-12 tahun di Desa Sambirejo Timur.

Kata Kunci : Pendampingan, Permainan Tradisional, Terompa, Sosial Emosional.

ABSTRACT ENGLISH

Traditional Terompa Game Mentoring for Children Aged 10-12 Years Aims to Improve Social Emotional in East Sambirejo Village in 2024 which is based on previous research that children aged 10-12 years are addicted to gadgets and other digital games so that the social emotional formed in children aged 10-12 years tends to be passive and lacks communication outside with peers, so that social emotional development will be hampered if children are continuously allowed to play digital games. There were 20 participants who took part in this activity for approximately two months in September 2024. This mentoring activity was carried out in 3 phases, namely the planning phase, the implementation phase and the evaluation phase. The results of the implementation of the traditional terompa game mentoring activity found that an average of 90.2 percent of

children liked traditional games so that their social emotional increased graphically. The evaluation results of this activity were a positive finding with output results in the good category with a score of 80.2 percent. So it can be concluded that by doing traditional terompa game activities can improve the social emotional of children aged 10-12 years in East Sambirejo Village.

Keywords: Mentoring, Traditional Games, Terompa, Social Emotional

PENDAHULUAN

Permainan Tradisional Merupakan permainan yang dilakukan anak -anak didalamnya terdapat banyak hal yang didapat dari permainan tradisional seperti mengembangkan kecerdasan secara emosional, menambah daya kreatifitas , mengembangkan emosi anak, anak menjadi lebih kreatif dan mampu menjadi pribadi yang tidak gampang menyerah dan lebih percaya diri (Ordiñana-Bellver et al., 2024). Permainan tradisional memiliki arti tersendiri dalam menanamkan sikap, prilaku, karakter dan ketrampilan anak. Permainan tradisional juga mempunyai makna luhur didalamnya seperti nilai agama, norma dan etika yang semuanya itu didapat dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat dan dalam keluarga sehingga manfaat yang diperoleh sangat banyak ketika anak sering melakukan permainan tradisional (Efendi, 2021).

Karakteristik anak usia 10-12 tahun memiliki kemampuan motorik halus dan kemampuan motorik kasar yang sudah lebih baik karena anak usia 10-12 tahun sudah masuk dalam katagori anak praremaja (Galle et al., 2023). Umumnya anak akan mengalami transisi menuju kedewasaan yang berdampak pada kemampuan sosial, fisik dan juga kognitifnya. Perkembangan tersebut membuat anak terlihat lebih mandiri dalam menyelesaikan masalah dan mulai menata perilaku sosialnya (Widiyani et al., 2024).

Permainan terompa yang dilakukan bukan hanya semata-mata untuk bermain saja, permainan ini dilandasi dengan pendekatan untuk melestarikan kebudayaan dan olahraga tradisional yang dimiliki sehingga banyak manfaat yang diperoleh dari melakukan olahraga tradisional peningkatan kerjasama atau kekompakan, koordinasi gerak tubuh serta koordinasi ayunan tangan dan kaki menjadi salah satu kegiatan atau aktivitas yang dimiliki oleh anak -anak (Suwandaru & Hidayat, 2021). permainan tradisional terompa yang digunakan sebaik mungkin dan terorganisir akan memberikan dampak yang positif terhadap beberapa aspek perkembangan anak,

walaupun setiap peneliti memiliki kelemahan yaitu hanya focus pada satu aspek perkembangan. Sementara pembelajaran didalam satuan pendidikan menggunakan penekatan tematik integrative yang memadukan setiap materi dalam satu tema, dan melaksanakan perkembangan secara utuh, setidaknya tiga sampai empat aspek secara bersamaan (Nugroho et al., 2024).

Dalam pembentukan karakter anak usia 10-12 Tahun dibutuhkan pendekatan berupa permainan, dimana karakteristik anak usia 10-12 tahun adalah bermain. Oleh karena itu olahraga rekreasi dengan bentuk permainan tradisional salahsatunya Terompa merupakan pendekatan yang menarik untuk membentuk karakter anak usia 10-12 tahun menjadi lebih baik dimana permainan Tradisional Terompa bentuk peraturan tidak berlaku ketat sebagaimana dengan olahraga prestasi dengan tujuan yang bersifat rekreatif yaitu untuk memunculkan manfaat dari aspek jasmani, social dan psikologis (Winata et al., 2023). Piaget memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberikan kesempatan bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, bereaksi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang dirinya sendiri, dengan siapa dia hidup serta lingkungan dimana dia hidup (Batitusta & Hardinata, 2024).

Analisis Situasi yang terjadi juga bukan hanya dari anak, namun juga berada pada orang tua dimana orang tua dituntut untuk menjadi kreatif dan peka terhadap anak jangan membiarkan anak selalu menonton tv atau memainkan telpn genggam terlalu lama sehingga anak menjadi kecanduan dan tidak mau lepas dari alat telekomunikasi yang dimilikinya (Efendi, 2021). Oleh karena itu bagaimana kita sebagai orang tua dan perangkat desa yang bekerjasama dengan kampus memberikan solusi dari permasalahan yang ada di desa Sampali. Menjadikan karakter anak menjadi lebih baik.

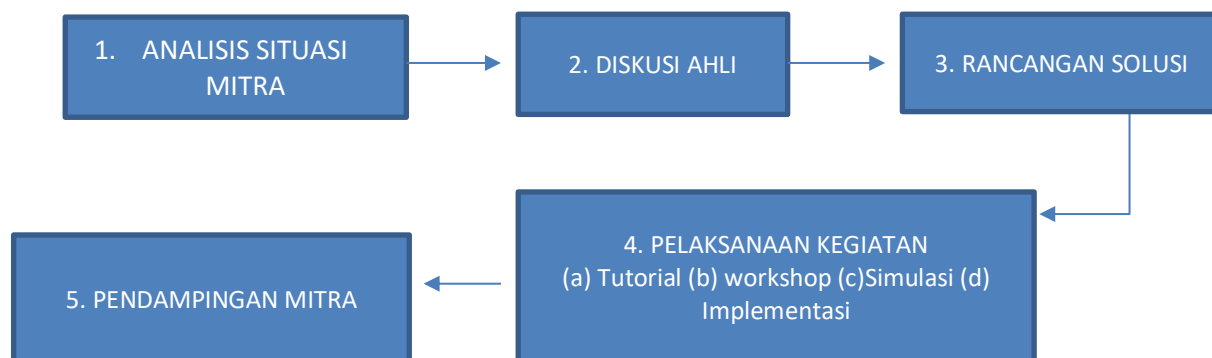
Permasalahan yang ditemui di Desa Sambirejo Timur khususnya pada anak usia 10-12 Tahun malasnya melakukan aktivitas diluar kelas lebih senang melakukan kegiatan didalam kelas dan melakukan kegiatan hanya didalam rumah sehingga anak usia 10- 12 tahun yang berada di desa sambirejo Timuri menjadi kurang memiliki semangat untuk melakukan kegiatan di luar rumah. Dan menjadikan karakter anak menjadi kurang melakukan sosialisasi pada saat di kehidupan sehari- hari. Anak jadi lebih pendiam dan bersikap apatis tidak mampu melakukan kegiatan adaptasi secara baik dilingkungan tempat tinggal. Hal ini, ternyata sama dengan penelitian sebelumnya yang ternyata

permasalahannya sama dengan penelitian sebelumnya, yang diakibatkan dengan pengaruh dari gadget yang membuat anak – ana betah dirumah karena asik memainkan gawai yang ada di genggamannya (Mubarak & Satrio, 2024).

Di era Disrubs Media Pembentukan karakter yang dimulai dari dasar itu sangat penting karena pada dasarnya suatu bangunan yang kokoh pasti landasannya sangat kuat, olehkarena itu jika dari sekolah dasar kita berikan pendidikan karakter dengan pendekatan permainan Tradisional maka suasana menjadi lebih menyenangkan, lebih menarik dan mudah untuk di aplikasikan didalam kehidupan sehari-hari (Silaban et al., 2024). Sehingga tidak ada paksaan terhadap anak-anak untuk melakukan kegiatan yang menyenangkan namun memiliki banyak manfaat seperti kerjasama tim, saling menghormati, saling tolong menolong dan tidak mudah untuk putus asa (Fahmi & Firmansyah, 2021). Banyak kasus yang kita lihat banyak anak-anak yang ketergantungan dengan android sehingga asik dengan dunianya sendiri dan menjadi pribadi yang apatis tidak peduli dengan lingkungan (Doringin et al., 2020). Sehingga Solusi yang ditawarkan pada permasalahan yang terjadi Desa Sambirejo Timur dengan menerapkan permainan Tradisional Terompa untuk membentuk karakter yang lebih baik lagi dan Melestarikan Kebudayaan agar tidak punah dan memberi pembelajaran kepada anak-anak bahwa permainan tradisional lebih menarik dan menyenangkan berinteraksi dengan teman sejawat untuk melakukan kegiatan dan permainan serta melatih kecerdasan social emosional yang sangat penting bagi anak –anak dimasa depan agar menjadi masuia yang tanggung dan percaya diri (Mughtar & Suryani, 2019).

METODE PENGABDIAN

Metode pelaksanaan pengabdian yang dilakukan di Desa Sambirejo Timur dilaksanakan pada tanggal 28 Oktober – 12 November 2024 terdiri dari empat tahapan yaitu : tahapan yang pertama tim pengusul melakukan observasi langsung ke desa sampali yang memang sebelumnya sudah melakukan MOU, sampel pada penelitian ini yang menjadi sampel adalah anak- anak usia 10-12 Tahun. Tahap kedua, tim pengusul menghubungi pihak mitra yang memang sebelumnya sudah melakukan MOU terhadap kampus STOK Bina Guna dengan Desa Sampali untuk menyampaikan maksud dan tujuan dilakukan kegiatan tersebut, pihak mitra pun menyambut dengan senang hati .



Gambar 1. Diagram Alir Pengabdian

A. Langkah –langkah yang ditempuh guna melaksanakan solusi

Adapun langkah – langkah pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian ini sebagai berikut dibagi menjadi tiga fase yakni:

1. Fase perencanaan. Pada fase ini kegiatan – kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:
 - a. Melakukan pendekatan pada insitusi terkait dan stakeholder. Salah satunya melakukan kegiatan mou kepada desa sambirejo timur menguatkan kerjasama dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat. Hal ini yang mendasari terlaksananya kegiatan masyarakat sambirejo timur
 - b. Melakukan identifikasi permasalahan. Identifikasi dilakukan dengan cara melakukan pendataan usia anak yang berada di Desa Sampali dan mencari berbagai anak usia 10-15 tahun untuk mengidentifikasi kegaitan yang dilakuakn seteah pulang sekolah.
 - c. Penyusunan program edukasi permainan tradisional Terompa, melakukan tutorial kegiatan workshop serta simulasi kegaitan yang dilakukan dalam bentuk permainan tradisonal Terompa dan tidak lupa melakukan pendampingan serta evaluasi kegaitan.
2. Fase pelaksanaan. Pada fase ini kegiatan yang dlakukan adalah:
 - a. Pemberian materi secara tutorial pada anak- anak di Desa sambirejo timur bentuk permainan tradisonal terompa
 - b. Pemberian pelatihan workshop pada anak anak yang ada di Desa sambirejo timur seprti apa bentuk permainan serta manfaat dan edukasi apa yang diberikan
 - c. Memberikan simulasi dan pendampingan kegaitan bersama mahasiswa dan anak- anak yang ada di desa sampali agar kegaitan aktivitas yang dilakukan diluar menjadi lebih bermakna dan dapat mengelola emosionalnya

Fase Evaluasi. Tahapan ini merupakan tahapan follow up dari kegiatan pengabdian masyarakat yakni mendampingi permainan yang dilakukan menjelaskan arti dari setiap

permainan yang dilakukan secara edukasi dan memberikan bentuk kegaitan yang nyata yang dilakukan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Evaluasi dan penilaian terhadap kemampuan dan tingkat keterlibatan anak – anak usia 10-12 tahun di Desa Sambirejo Timur dilakukan pada setiap prosedur yang dilakukan secara kontiniu. Evaluasi dilakukan sebagai bagian dari proses pendampingan dengan anak- anak usia 10-12 tahun dengan memperhatikan soisal emosional anak – anak dalam permainan tradisional terompa. Selama proses pendampingan peserta mampu mengekspresikan kegiinginanya dan mampu berbaur dengan peserta lainnya. Padahal peserta tersebut tidak dari satu sekolah dan satu lingkungan. Namun, peserta mampu untuk berbaur dan beradaptasi serta mampu untuk bersabar dalam melakukan peramainan terompa yang dilakukan setiap sore dilapangan terbuka yang dilakukan selama 3 kali pertemuan, karena untuk melihat tingkat social emosional tidak bisa sekali saja dalam melakukan treatment.

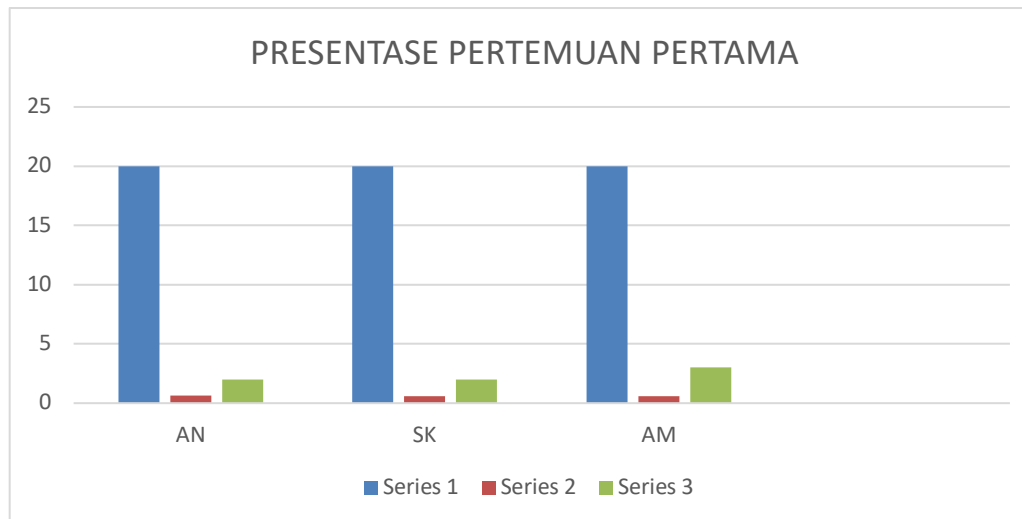
Evaluasi ini akan dilakukan selama proses pendampingan. Analisis terhadap hasil evaluasi dilakukan, dan hasilnya disajikan dalam tabel 1 di bawah ini. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai tingkat pemahaman yang dimiliki oleh para peserta pada pertemuan pertama.

Tabel 1. Evaluasi Respon pertemuan 1 Pemahaman Peserta Kegiatan Pendampingan

IndiKator Sosial Emosional	Jumlah	Persentase (%)
Anak dapat bersabar menunggu giliran/ mengantri	20	67%
Anak dapat menunjukkan sikap mau mendengarkan orang lain berbicara	20	58%
Anak dapat menunjukkan sikap minta maaf ketika bersalah	20	58%
Rata-rata		67,38%

Dengan mempertimbangkan temuan-temuan yang disajikan dalam tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa anak dapat bersabar menunggu giliran/ mengantri adalah 67,%. Selain itu, anak dapat menunjukkan sikap mau mendengarkan orang lain berbicara adalah 58%. Dan instrument yang terakhir anak dapat menunjukkan sikap minta maaf ketika bersalah sebesar 58%. Instrument pertama dilakukan pada pertemuan pertama.

Dapat dilihat dari diagram dibawah ini bahwa AN atau anak dapat bersabar untuk mengantri dari 20 orang anak terdapat 67% atau sekitar 12 orang anak yang bisa bersabar untuk mengantri, SK atau sikap mendengarkan orang lain dari 20 orang terdapat 9 orang un



Gambar 2. Presentase Pertemuan Pertama

Selanjutnya dipertemuan ke 2 dilakukan kembali permainan tradisional terompa dengan instrument yang sama dapat dilihat danl dirinci dalam tabel 2 di bawah ini, yang dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2. Evaluasi Respon pertemuan ke 2 Praktik Peserta Pendampingan

Indikator Sosial Emosional	Jumlah Persentase (%)	
Anak dapat bersabar menunggu giliran/ mengantri	20	75%
Anak dapat menunjukkan sikap mendengarkan orang lain berbicara	20	67%
Anak dapat menunjukkan sikap minta maaf ketika bersalah	20	67%
Rata-rata		79,25

Dapat dilihat pada tabel diatas menunjukkan bahwa indicator anak yang dapat bersabar menunggu giliran/ mengantri sekitar 75%, anak yang dapat menunjukkan sikap mau mendengarkan orang lain berbicara sekitar 67% dan anak dapat menunjukkan sikap meminta maaf ketika bersalah terdapat 67%. Sehingga diperoleh sekitar 79,25% rata – rata social emosional anak – anak usia 10-12 tahun di desa Sambirejo timur.

Selanjutnya dipertemuan ke tiga dilakukan kembali kegiatan pendampingan kepada anak – anak usia 10-12 tahun dengan 20 peserta dan diperoleh hasil yang baik dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 3. Evaluasi Respon pertemuan ke 2 Praktik Peserta Pendampingan

Indikator Sosial Emosional	Jumlah Persentase (%)	
Anak dapat bersabar menunggu giliran/ mengantri	20	92%
Anak dapat menunjukkan sikap mendengarkan orang lain berbicara	20	83%
Anak dapat menunjukkan sikap minta maaf ketika bersalah	20	83%
Rata-rata		90,25

Dapat dilihat dari tabel diatas bahwa pada pertemuan ke 3 menunjukkan katagori yang baik pada social emosional anak usia 10-12 tahun diDesa Sambirejo Timur dengan 3 indikator. Indicator pertama anak dapat bersabar menunggu giliran/ mengantri sebesar92%, indicator ke dua anak dapat menunjukkan sikap mendengarkan orang lain berbicara sebesar 83% dan anak dapat menunjukkan sikap minta maaf ketika bersalah sebesar 83%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa social emosional anak usia 10-12 tahun baik.

Untuk tujuan menentukan indikator keberhasilan pelaksanaan pendampingan permainan tradisional terompa dengan tujuan melihat tingkat social emosional peserta, maka penyebaran kuesioner menjadi komponen evaluasi terhadap masalah sosialisasi dan pendampingan. Selain dilakukan setelah proses pendampingan selesai, evaluasi ini juga dilakukan ketika proses pendampingan masih berlangsung . Evaluasi dilakukan selama proses pelaksanaan pelatihan untuk mengetahui tingkat keterlibatan dan kemampuan para peserta dalam setiap tahapan pendampingan. Pada tahap terakhir dari program peserta dapat meninggalkan kegiatan kecaduan gadget . Kegiatan ini dirancang untuk membantu para guru. Karena mereka memiliki skor rata-rata 94,5% pada indikasi pemahaman, mereka dianggap berada dalam kategori sangat baik. Demikian pula, ketika sampai pada tingkat penerapan atau kegiatan praktis, jumlah rata-rata mencapai 79,25%, yang menempatkan mereka dalam kategori baik. Tanda-tanda pemahaman sangat baik, seperti yang ditunjukkan oleh kriteria keberhasilan ini. Jika mempertimbangkan sudut pandangan yang dipaparkan oleh (Tapia-Serrano et al., 2022), yang menyatakan bahwa

kegiatan pelatihan yang melibatkan pembuatan bahan ajar berbasis multimedia berpotensi mencapai tingkat keberhasilan pemahaman peserta pelatihan sebesar delapan puluh persen, maka besar kemungkinan kegiatan pelatihan dan pendampingan akan memberikan informasi baru bagi para pendidik.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh (Alfiansyah Putra Karo Karo et al., 2024) Saya akan sangat menghargai jika Bapak/Ibu dapat memberikan penjelasan mengenai model-model pembelajaran yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan khusus dengan menggunakan kegiatan yang telah dilakukan; (2) a. Permintaan ketiga adalah Bapak/Ibu dapat memberikan penjelasan mengenai bagaimana menyusun RPP yang sesuai dengan paradigma pembelajaran yang digunakan. (3) atau RPP yang dirancang sesuai dengan paradigma pembelajaran yang sedang digunakan. Untuk memastikan bahwa kegiatan pendampingan dan sosialisasi berbagai hasil yang diperoleh dari pengembangan bahan ajar selalu dilakukan, maka sangat penting untuk memberikan penjelasan mengenai pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran yang sedang digunakan (Aditya et al., 2024). Untuk memastikan bahwa para instruktur dapat memanfaatkan secara langsung kegunaan bahan ajar tersebut, maka perlu disusun suatu rencana yang lengkap. Setiap saat, produksi materi pembelajaran harus dilakukan.

KESIMPULAN

Melalui permainan terompa, anak-anak belajar untuk bekerja sama dalam tim, membangun komunikasi yang efektif, dan memahami pentingnya koordinasi untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini terlihat dari meningkatnya kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas kelompok selama pendampingan, Permainan terompa melibatkan interaksi sosial yang intens, sehingga anak-anak lebih mampu memahami perasaan dan kebutuhan teman-temannya. Selain itu, mereka belajar untuk mengendalikan emosi, seperti rasa frustrasi saat mengalami kekalahan, dan menunjukkan sikap sportif. Pendampingan ini tidak hanya memberikan manfaat psikologis, tetapi juga memperkuat kesadaran anak-anak terhadap pentingnya melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari identitas budaya lokal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada seluruh tim yang telah berkontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian naskah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, R., Helmi, B., & Usman, K. (2024). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 4, 316–327.
- Alfiansyah Putra Karo Karo, A., Maya Sari, D., Fahrurrozi, Sembiring, E., Rahmansyah Sinurat, F., & Afrizal, A. (2024). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 5, 81–86.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). *Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai*. 7, 2685–2690.
- Doringin, F., Tarigan, N. M., & Prihanto, J. N. (2020). Eksistensi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Teknologi Industri Dan Rekayasa (Jtir)*, 1(1), 43–48. <https://doi.org/10.53091/jtir.v1i1.17>
- Efendi, V. P. W. A. (2021). Literature Review Hubungan Penggunaan Gawai Terhadap Aktivitas Fisik Remaja. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 9, 17–26.
- Fahmi, F., & Firmansyah, F. (2021). Orientasi Perkembangan Pendidikan Islam Pasca Proklamasi Indonesia. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 83–95.
- Galle, S. A., Deijen, J. B., Milders, M. V., De Greef, M. H. G., Scherder, E. J. A., Van Duijn, C. M., & Drent, M. L. (2023). The Effects Of A Moderate Physical Activity Intervention On Physical Fitness And Cognition In Healthy Elderly With Low Levels Of Physical Activity: A Randomized Controlled Trial. *Alzheimer's Research And Therapy*, 15(1), 1–23. <https://doi.org/10.1186/s13195-022-01123-3>
- Mubarak, M. M. I., & Satrio, A. (2024). *No Title*. 5(2).
- Muchtar, D., & Suryani, A. (2019). Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 50–57. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v3i2.142>
- Nugroho, A., Yarni Nazara, W., Sepakat Eli Gulo, C., Pasrah Gulo, C., & Enjelia Gulo, C. (2024). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 4(February).
- Ordiñana-Bellver, D., Aguado-Berenguer, S., Pérez-Campos, C., & González-Serrano, M. H. (2024). Exploring Nature-Based Physical Activity As A Catalyst For Sustainable Entrepreneurial Intentions In Sport Science Students. *Journal Of Hospitality, Leisure, Sport And Tourism Education*, 34(February).
- Silaban, D. P., Wahyudi, D., Tarigan, C. B., Risky, D., Sandika, C., & Aulia, C. (2024). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 4, 371–379.
- Suwandaru, C., & Hidayat, T. (2021). Hubungan Aktivitas Fisik Dengan Prestasi Belajar Siswa Smk Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan V*, 09(1), 113–119. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/37969>
- Tapia-Serrano, M. A., Sevil-Serrano, J., Sánchez-Miguel, P. A., López-Gil, J. F., Tremblay, M. S., & García-Hermoso, A. (2022). Prevalence Of Meeting 24-Hour Movement Guidelines From Pre-School To Adolescence: A Systematic Review And Meta-Analysis Including 387,437 Participants And 23 Countries. *Journal Of Sport And Health Science*, 11(4), 427–437. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2022.01.005>
- Widiyani, E., Fakhriyah, F., A, E. A. I., & Firmasyah, R. (2024). *Karakteristik Karakter Siswa Sekolah Dasar*. 5(1), 51–59.
- Winata, D. C., Sari, D. M., Pratiwi, E., & Azandi, F. (2023). *Jurnal Ilmiah Stok Bina Guna Medan Gerak Dasar Motorik Kasar Dan Sosial Emosional Siswa Kelas V Upt Sd Negeri 067260 Marelan The Influence Of Traditional Terompa Games On Gross Motor And Social Emotional Basic Movements Of Class V Students Upt Public School 067260 Marelan Jurnal Ilmiah Stok Bina Guna Medan*. 11, 232–240.