

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL KERAPAN SAPI UNTUK  
MENINGKATKAN MOTORIK KASAR PESERTA DIDIK KELAS III SD  
NENGGRI PAKIS 1/368 SURABAYA**

Agnes Diona Febriyanti<sup>1</sup>, Agung Bayu Aji<sup>2</sup>, Agung Prasetya<sup>3</sup>, Agus Prasetyo<sup>4</sup>,  
Agustia Indra Wahyu<sup>5</sup>, Marsudianto<sup>6</sup>, Fifukha Dwi Khory<sup>7</sup>  
<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan, Pendidikan Profesi Guru,  
Universitas Negeri Surabaya  
Corresponding author\* : [16agnesdiona@gmail.com](mailto:16agnesdiona@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This Classroom Action Research was conducted with the aim of determining the improvement of gross motor skills in children by implementing the bull racing game through the PTK classroom action research method in grade III students at SD NENGGRI PAKIS 1/368 SURABAYA, Jl Pakis Tirtosari VIII/14, Sawahan District. This study used two cycles, namely cycle 1 and cycle 2. The data collection techniques used were tests, documentation, and observation. This study used the PTK method to improve gross motor skills in children in the bull racing game of grade III students at SD NENGGRI PAKIS 1/368 SURABAYA, Jl Pakis Tirtosari VIII/14, Sawahan District. From the results of the study, there was an increase in the results of motor tests in children from cycle I to cycle II, both from the improvement of gross motor skills in children. The completion of learning outcomes in cycle I was (63%) and in cycle II (96%), so that the increase from cycle I to cycle II was (33%)*

**Keywords:** *games, traditional, gross motor skills*

**ABSTRAK**

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil motorik kasar pada anak dengan menerapkan permainan karapan sapi melalui metode penelitian tindakan kelas PTK pada siswa kelas III di SD NENGGRI PAKIS 1/368 SURABAYA, Jl Pakis Tirtosari VIII/14, Kecamatan Sawahan. Penelitian ini menggunakan dua siklus yakni siklus 1 dan siklus 2. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, dokumentasi, dan observasi. Penelitian ini menggunakan metode PTK dalam meningkatkan motorik kasar pada anak dalam permainan karapan sapi siswa kelas III di SD NENGGRI PAKIS 1/368 SURABAYA, Jl Pakis Tirtosari VIII/14, Kecamatan Sawahan. Dari hasil penelitian yang dilakukan, terjadi peningkatan hasil tes motorik pada anak dari kondisi siklus I ke Siklus II, baik dari peningkatan motorik kasar pada anak. Ketuntasan hasil belajar pada siklus I sebesar (63%) dan pada siklus II (96%), sehingga peningkatan dari kondisi siklus I ke siklus II sebesar (33%)

**Kata kunci:** Permainan, tradisional, keterampilan motorik kasar

## **A. PENDAHULUAN**

Permainan tradisional sambil belajar bagi anak usia sekolah dasar penting dilakukan karena nilai-nilai budaya masyarakat pedesaan semakin ditinggalkan berbarengan dengan pengaruh globalisasi dengan kemajuan perkembangan teknologi sekarang (Sopakua, Labobar, & Latuihamallo, 2021). Perkembangan kemajuan teknologi dengan tersedianya berbagai aplikasi permainan berbasis digital seperti smartphone membuat anak-anak usia sekolah mengalami kecanduan (Hudaya, 2018). Hikmah Prisia Yudiwinata, mengatakan bahwa permainan tradisional sarat dengan nilai-nilai budaya bangsa yang akan menolong perkembangan kognitif dan motorik anak usia sekolah (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Permainan tradisional berbasis budaya lokal sarat dengan nilai-nilai karakter untuk menolong perkembangan sosial anak usia sekolah. Permainan tradisional yang menjadi warisan nilai leluhur, ada anak yang telah melupakan permainan itu, bahkan ada yang tidak mengenalnya sama sekali (Yudiwinata & Handoyo, 2014).

Permainan tradisional yang tidak diketahui anak usia sekolah disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya perkembangan kemajuan teknologi dengan berbagai aplikasi permainan berbasis online seperti smartphone dan sebagainya, faktor guru serta orang tua juga kurang berperan untuk menyosialisasikan permainan tradisional itu kepada anak (Tabongke, Iriani Sainyakit, & Sopakua, 2024).

Terkait dengan fenomena di atas, maka kegiatan belajar sambil bermain bagi anak usia sekolah dasar perlu dilakukan untuk menolong perkembangan sosial anak usia sekolah di SD NENGRI PAKIS 1/368 SURABAYA, Jl Pakis Tirtosari VIII/14, Kecamatan Sawahan. yang dilakukan pada anak kelas III anak SD NENGRI PAKIS 1/368 SURABAYA, Jl Pakis Tirtosari VIII/14, Kecamatan Sawahan. lebih terfokus pada beberapa permainan tradisional daerah Jawa Timur, Pulau Madura, Permainan kerapan sapi untuk meningkatkan motorik kasar anak. untuk menanamkan rasa cinta pada tanah air dan tradisi yang dilakukan secara turun temurun. serta kedekatan persahabatan lebih erat, Permainan kerapan sapi dapat

membangun konsentrasi anak, untuk melatih keterampilan motorik dan keseimbangan anak. Permainan tradisional sambil belajar ini bertujuan untuk membangun tingkat kesadaran orang tua dan masyarakat serta anak untuk mencintai budaya serta nilai-nilai tradisional yang dimiliki.

Bermain permainan tradisional baik untuk melatih fisik anak yaitu bermain dapat melatih organ fisik untuk lebih bugar dan anak dapat terhindar dari rasa lemas dan obesitas. bermain bisa digunakan untuk menyehatkan badan bisa juga permainan tradisional adalah sebagai olahraga karena semua permainan menggunakan gerak badan yang ekstra, permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. perkembangan fisik pada anak usia emas memang sangat berpengaruh sekali karena pada masa itulah fisik yang dimiliki oleh anak mulai bertumbuh dengan pesat (Musfiroh 2012; Malichah and Rahmawati 2018; Novitasari, Nasirun, and D. 2019).

Mengingat permainan tradisional tidak hanya menawarkan kesenangan, tetapi juga mengandung nilai-nilai budaya. Selain itu,

permainan ini dapat melatih kemampuan berpikir anak dan meningkatkan minat belajar peserta didik (Pratiwi & Heni, 2020).

Apalagi dalam penelitian yang membahas pendekatan bermain untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pendidikan kebugaran jasmani, penelitian tersebut juga menguatkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran dengan permainan lebih efektif dalam pembelajaran pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Wijanarko et al., 2024).

Motorik kasar merupakan koordinasi sebagian besar tubuh menggunakan otot besar di dalam tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri (Fitriani & Adawiyah, 2018). (Ellis et al., 2017) menyatakan bahwa anak-anak dengan aktivitas fisik lebih banyak daripada mereka yang kurang aktif, akan memiliki tubuh yang lebih ideal. Menurut (Ruauw et al., 2019) stimulasi motorik memiliki hubungan dengan perkembangan fisik anak usia 5-13 tahun. Aktivitas fisik yang mampu membantu untuk memenuhi kebutuhan tumbuh kembang anak contohnya dengan melalui permainan-permainan tradisional.

Selain dapat membantu tumbuh kembang motorik, permainan tradisional dapat meningkatkan kebugaran jasmani bagi anak. Menurut (Aulia & Januarto, 2022) kebugaran jasmani dapat ditingkatkan salah satunya dengan bermain tradisional yang disisi lain juga memiliki unsur kegembiraan bagi anak-anak. Pemenuhan movement behavior penting dilakukan untuk tumbuh kembang anak secara keseluruhan. Adapun perbedaan antara istilah pertumbuhan dan perkembangan yaitu pertumbuhan berkaitan dengan perubahan secara kuantitatif serta perkembangan merupakan suatu perubahan yang bersifat kualitatif (Aghnaita, 2017). Laju pertumbuhan fisik dan perkembangan motorik tidaklah sama antara satu anak dengan anak yang lainnya (Okely et al., Sport Science and Health, 4(11), 2022, 964–979 966 2021). Anak yang memiliki keterampilan motorik baik akan lebih percaya diri dan mudah beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

SD NENGRI PAKIS 1/368 SURABAYA, Jl Pakis Tirtosari VIII/14, Kecamatan Sawahan, Penelitian ini difokuskan pada permainan karapan sapi untuk peningkatan keterampilan

motorik kasar anak pada permainan tradisional karapan sapi, pada anak usia 8-9 tahun, pentingnya penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keterampilan motorik kasar anak usia dini, pemenuhan kebutuhan aktivitas fisik sejak dini agar menjadi sebuah kebiasaan serta mengurangi resiko keterlambatan perkembangan motorik anak untuk menerapkan gaya hidup aktif yang bertujuan meningkatkan kondisi fisik anak salah satunya dengan meningkatkan motorik kasar anak prasekolah di SD NENGRI PAKIS 1/368 SURABAYA, Jl Pakis Tirtosari VIII/14, Kecamatan Sawahan. Manfaat dari penelitian ini untuk meningkatkan pengetahuan kepada anak agar peduli dengan kebutuhan fisik anak. Selain itu, membantu menurunkan angka terkait keterlambatan perkembangan motorik kasar anak. Serta penelitian ini juga bermanfaat untuk inisiasi dan promosi mengenai pola hidup aktif di masa seperti sekarang.

## **B. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Chotibuddin (2018) mengatakan bahwa "Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah

penelitian yang menggunakan berbagai pendekatan untuk memecahkan suatu masalah praktis dalam pekerjaan.” PTK sering disebut juga dengan Classroom Action Research, dimana penelitian ini akan dilakukan melalui beberapa siklus dengan harapan akan terjadi adanya peningkatan dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan atau dicapai. Adapun fokus penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar sepak sila dalam pembelajaran sepak takraw siswa kelas III di SD NENGRI PAKIS 1/368 SURABAYA, Jl Pakis Tirtosari VIII/14, Kecamatan Sawahan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III di SD NENGRI PAKIS 1/368 SURABAYA, Jl Pakis Tirtosari VIII/14, Kecamatan Sawahan. dengan jumlah 27 siswa, yang terdiri dari 22 siswa perempuan dan 5 siswa lelaki. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus perkembangan, siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari empat langkah yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan/observasi, (4) refleksi, keterampilan motorik dan kemampuan fisik seseorang.

Lokasi : Tempatkan kerucut/cone 10 meter. Pastikan ada jarak aman untuk pemberhentian. Instruksi untuk Anak : “Berdiri di samping cone. Pada aba- aba “YA”, berlari secepatnya dalam garis lurus dari cone ini menuju *cone* yang satunya dan berlari kembali ke tempat semula.”

Kriteria Penilaian :

- Lengan bergerak berlawanan dengan kaki, siku dibengkokkan.
- Periode singkat adalah ketika kedua kaki tidak menginjak tanah.
- Kaki yang berada di bawah mendarat pada tumit atau jari kaki.
- Kaki yang tidak dijadikan tumpuan membentuk sudut sekitar 90<sup>0</sup>.

a) Skill : GALLOP

Lokasi: Tempatkan dua *cone* berjarak 7.5 meter pada suatu area terbuka.

Instruksi untuk anak : “Sekarang kamu akan melakukan gallop dari *cone* ini menuju ke *cone* yang disebelah sana dan melakukan *gallop* kembali kesini. Silahkan

menunggu perintah Saya untuk memulai.”

Kriteria Penilaian :

- Lengan dilipat dan dibengkokkan pada ketinggian pinggang ketika dimulai.
- Maju satu langkah dengan kaki pemula diikuti oleh satu langkah oleh kaki yang mengayun menuju posisi di belakang atau berdekatan dengan kaki pemula.
- Periode singkat adalah ketika kedua kaki tidak menyentuh tanah

b) Skill : Hop

Lokasi : area terbuka minimum 7.5 meter. Letakkan dua cone yang berjarak 7.5 meter antara satu dengan yang lainnya.

Instruksi untuk anak : “Loncatlah menggunakan satu kaki dari *cone* ini menuju *cone* sebelah sana”  
“Sekarang ganti kaki kamu dengan kaki yang satunya lagi lalu meloncatlah dari *cone* ini sampai *cone* sebelah sana.” (Ulangi kegiatan ini sekali lagi).

Kriteria Penilaian:

- Kaki yang tidak menjadi tumpuan berayun untuk menghasilkan dorongan.
- Kaki yang tidak menjadi tumpuan diangkat tetap pada belakang tubuh.
- Lengan dilenturkan dan berayu maju untuk menghasilkan dorongan.
- Melompat dan mendarat pada satu kaki yang sama minimal 3x berturut-turut.
- Melompat dan mendarat pada satu kaki yang lain minimal 3x berturut-turut.

c) Skill : Leap

Lokasi : Pada area kosong minimal mempunyai panjang 6 meter, letakkan sebuah *bean bag* (kursi bantal) kemudian pasang tanda menggunakan *tape* berjarak kurang lebih 10 meter dari *bean bag*.

Instruksi untuk Anak : “Berdirilah pada *tape* ini, kemudian setelah aba-aba dari Saya berlailah dan loncati *bean bag* itu.”

Kriteria Penilaian :

- Loncatan dimulai dengan

satu kaki dan mendarat dengan kaki yang berlawanan.

- Periode ketika kedua kaki tidak menyentuh tanah haruslah lebih panjang dari berlari.

Maju dengan tangan bergerak berlawanan dengan kaki.

d) Skill : Horizontal Jump

Lokasi : Pada area kosong berukuran minimum 3 meter, tandai satu area dengan garis sebagai *starting line*.

Instruksi untuk anak : “Berdirilah di belakang garis ini, kemudian melompatlah sejauh yang kamu bisa.” Ulangi aktivitas ini sekali lagi.

Kriteria Penilaian :

- Gerakan persiapan awal termasuk kelenturan lutut dengan tangan terentang di atas tubuh.
- Lengan direntangkan kuat ke atas dan ke bawah mencapai rentangan maksimal di atas kepala.

- Melompat dan mendarat dengan dua kaki.

Lengan mengarah kebawah ketika mendarat.

e) Skill : Slide

Lokasi : Pada suatu area kosong berukuran minimum 7.5 meter, buatlah dua buah garis sebagai tanda yang berjarak 7.5 meter satu dengan yang lainnya. Kemudian letakkan *cone* di atas garis-garis tersebut.

Instruksi untuk Anak : “Lakukan *slide* seperti yang sudah Saya contohkan dimulai dari *cone* yang ini sampai ke *cone* di sebelah sana.” Ulangi aktivitas ini sekali lagi.

Kriteria Penilaian :

- Tubuh bergeser, sehingga bahu sejajar dengan garis di lantai.
- Satu langkah bergeser kesamping diikuti oleh bergesernya kaki yang lain menuju ke posisi kaki pendahulu.

Minimum anak melakukan 4 *step-slide* yang menerus ke kanan, begitu pula ke arah kiri.

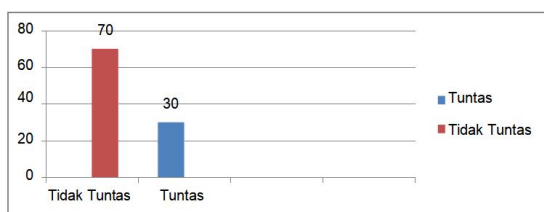
### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tabel 1.** Deskripsi Data Awal Hasil Belajar Siswa Kelas III di SD NENGRI PAKIS 1/368 SURABAYA, JI Pakis Tirtosari VIII/14, Kecamatan Sawahan.

KKM	Kriteria	Frekuensi	Presentase
≥75	Tuntas	8	30%
≤74	Tidak Tuntas	19	70%
Jumlah		27	100%

Sumber: Analisis Data Hasil Belajar Siswa

**Diagram 1.** Deskripsi Data Awal Hasil Belajar Siswa Kelas III di SD NENGRI PAKIS 1/368 SURABAYA, JI Pakis Tirtosari VIII/14, Kecamatan Sawahan.



Pada deskripsi di atas menunjukkan bahwa presentasi data awal siswa kelas III di SD NENGRI PAKIS 1/368 SURABAYA, JI Pakis Tirtosari VIII/14, Kecamatan Sawahan, sebelum dilaksanakan tindakan dapat dijelaskan bahwa jumlah keseluruhan siswa yang belum ada peningkatan hasil belajar atau belum tuntas dalam pembelajaran karapan sapi khususnya pada peningkatan motorik kasar pada anak yaitu sebanyak 70% atau 19 siswa, sedangkan yang dinyatakan tuntas

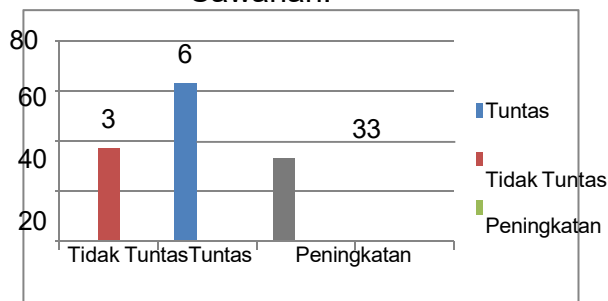
memiliki presentasi 30% atau 8 siswa.

### Hasil Penelitian Siklus I

**Tabel 2** Deskripsi Data Siklus I Hasil Belajar Siswa Kelas III di SD NENGRI PAKIS 1/368 SURABAYA, JI Pakis Tirtosari VIII/14, Kecamatan Sawahan

KKM	Kriteria	Frekuensi	Presentase
≥75	Tuntas	17	63%
≤74	Tidak Tuntas	10	37%
Jumlah		27	100%

**Diagram 2.** Presentase Data Siklus1 Hasil Belajar Siswa Kelas III di SD NENGRI PAKIS 1/368 SURABAYA, JI Pakis Tirtosari VIII/14, Kecamatan Sawahan.



Data hasil belajar siklus I dijelaskan bahwa dari 27 sampel penelitian terdapat 37% siswa yang tidak tuntas dengan frekuensi 10 siswa, dan 63% siswa tuntas dengan frekuensi 17 siswa. Berdasarkan diagram batang di atas dapat dilihat bahwa ada peningkatan hasil peningkatan motorik kasar pada



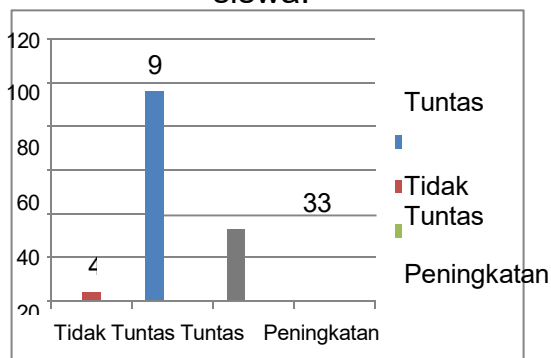
siswa kelas Kelas III di SD NENGRI PAKIS 1/368 SURABAYA, Jl Pakis Tirtosari VIII/14, Kecamatan Sawahan sebesar 33% dengan frekuensi 9 siswa.

**Hasil Penelitian Siklus II**

**Tabel 3.** Deskripsi Data Siklus II Hasil Belajar Siswa Kelas III di SD NENGRI PAKIS 1/368 SURABAYA, Jl Pakis Tirtosari VIII/14, Kecamatan Sawahan sebesar 33% dengan frekuensi 9 siswa.

KKM	Kriteria	Frekuensi	Presentase
≥75	Tuntas	26	96%
≤74	Tidak Tuntas	1	4%
Jumlah		27	100%

**Diagram 3.** Persentase Data Siklus II Hasil Belajar Siswa Kelas III di SD NENGRI PAKIS 1/368 SURABAYA, Jl Pakis Tirtosari VIII/14, Kecamatan Sawahan sebesar 33% dengan frekuensi 9 siswa.

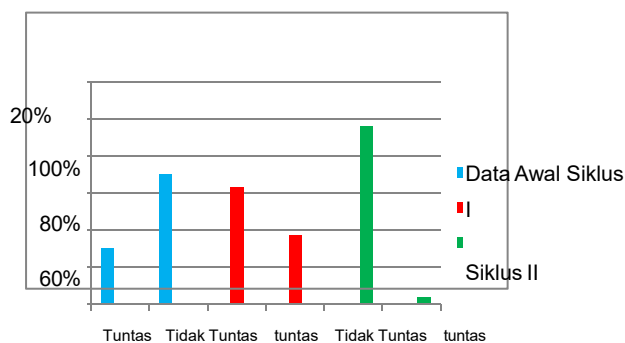


Berdasarkan Deskripsi di atas menunjukkan bahwa presentasi ketuntasan hasil peningkatan motorik kasar anak pada

permainan karapan sapi Siswa Kelas III di SD NENGRI PAKIS 1/368 SURABAYA, Jl Pakis Tirtosari VIII/14, Kecamatan Sawahan. pada siklus II adalah 96% dengan frekuensi 26 siswa. Dan siswa yang tidak tuntas 1 siswa dengan presentasi 4%.

**Perbandingan Siklus I Dan II**

**Diagram 4.** Persentase Perbandingan Siklus I Dan II Hasil Belajar Siswa Kelas III di SD NENGRI PAKIS 1/368 SURABAYA, Jl Pakis Tirtosari VIII/14, Kecamatan Sawahan



Data ketuntasan hasil peningkatan motorik kasar anak pada permainan karapan sapi mulai dari data awal dimana siswa yang tuntas hanya 8 siswa dengan presentasi 30% dan 19 siswa tidak tuntas dengan presentasi 70%. Pada tabel di atas menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar pada siswa dimana pada siklus I ada 17 siswa yang sudah mencapai kategori tuntas dengan presentasi

63%, dan tidak tuntas 10 dengan presentasi 37%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II terjadi lagi peningkatan hasil belajar dimana 26 siswa mencapai kategori tuntas dengan presentasi 96% dan 1 siswa tidak mencapai ketuntasan dengan presentasi 4%.

#### **D.Kesimpulan**

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus II berdampak pada aktivitas siswa menjadi lebih baik dikarenakan terjadi peningkatan sebesar 96%. Hal ini terjadi karena siswa mulai antusias untuk bisa bermain karapan sapi untuk meningkatkan hasil dari motorik kasar anak dengan baik dan benar sehingga siswa termotivasi dan dapat meningkatkan motorik kasar pada anak. Serta menciptakan suasana yang kondusif, sehingga mendukung pelaksanaan penelitian dalam peningkatan hasil belajar dengan metode PTK. Pemberian motivasi dalam pembelajaran sangat berperan penting bagi siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran

yang menarik minat belajar siswa untuk mengembangkan dan memperluas kemampuan mereka.

Metode Penelitian Tindakan Kelas PTK dalam permainan karapan sapi selain menarik juga dapat meningkatkan motorik kasar pada anak siswa kelas Kelas III di SD NENGRI PAKIS 1/368 SURABAYA, Jl Pakis Tirtosari VIII/14, Kecamatan Sawahan. sehingga terjadi peningkatan hasil belajar dan meningkatkan hasil dari motorik anak. Siswa bersungguh sungguh belajar karena dalam proses pembelajaran siswa saling bekerja sama untuk mampu melakukan permainan karapan sapi yang baik dan benar. dalam pembelajaran dapat di atasi dengan metode Penelitian Tindakan Kelas PTK, berdasarkan hasil penelitian di atas yang telah dilakukan tingkat keberhasilan siswa dalam melakukan pembelajaran karena siswa saling bekerja sama dalam kelompoknya, ataupun saat melakiukan secara individu. Jadi permasalahan dalam pembelajaran dapat di atasi dengan metode Penelitian Tindakan Kelas PTK, berdasarkan

hasil penelitian di atas yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil tersebut diatas maka proses peningkatan motorik kasar pada anak dalam permainan karapan sapi dalam pembelajaran dengan metode Penelitian Tindakan Kelas PTK dapat dijadikan salah satu metode untuk meningkatkan motorik kasar pada anak dalam permainan karapan sapi di SD NENGGRI PAKIS 1/368 SURABAYA, Jl Pakis Tirtosari VIII/14, Kecamatan Sawahan.

Mengingat permainan tradisional tidak hanya menawarkan kesenangan, tetapi juga mengandung nilai-nilai budaya. Selain itu, permainan ini dapat melatih kemampuan berpikir anak dan meningkatkan minat belajar peserta didik (Pratiwi & Heni, 2020).

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aghnaita, A. (2017). Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud no. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 219-234.
- Chotibuddin, Z. A. & M. (2018). *Teori Dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* (4th ed.). CV Budi Utama.
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Januar Golden Age*, 2(01), 25-34.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97.  
<https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>.
- Pratiwi, J. W., & Heni, P. (2020). Eksplorasi etnomatematika pada permainan tradisional kelereng. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 1–12.  
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr/article/view/11405>
- Ruauw, J., Rompas, S. and Gannika, L. (2019) 'Stimulasi Motorik Dengan Perkembangan Fisik Pada Anak Usia 3-5 Tahun', *Jurnal Keperawatan*, 7(2), pp. 1-8
- Tabongke, Yotam, Lucia Iriani Sainyakit, and Samel Sopakua. "Strategi Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Merevitalisasi Moral Siswa Kristen Pada SD Inpres 54 Nania." *Syntax Idea* 5, no. 12 (2024): 2725-2735.
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02, 1–5.
- Yustiyati, S. (2024). Meningkatkan minat belajar siswa SD dalam pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional. *Jurnal Keolahragaan JUARA*, 4(1), 25–3