

The Effect Of The Application Of The Game Method On Locomotor Basic Movement Material On Learning Outcomes Of Grade 2 Students At State Elementary School 143 Seluma

Ananda Wibowo¹⁾, Ajis Sumantri²⁾, Feby Elra Perdima³⁾

Affiliation:

^{1,2,3} Universitas Dehasen
Bengkulu

Corresponding Author:

ananda.wibowo2525@gmail.com



Abstract

This study aims to determine the effect of student learning outcomes in using game methods in class 2 learning material on locomotor basic movements at SD Negeri 143 Seluma. The type of research used in this research is quantitative with experimental methods. The type of experimental research used in this research is Pre-Experimental Design with One-Group Pretest-Posttest type. This research was conducted at SD Negeri 143 Seluma in class 2 of the 2024/2025 academic year. The time used for data collection was from September 2024 to March 2025. The research population was taken from students of SD Negeri 143 Seluma, with a sample size of 13 students. Furthermore, the data analysis techniques used in this study are descriptive data analysis and quantitative data analysis. In quantitative data analysis, researchers used normality test (Saphiro Wilk) and hypothesis testing (paired sample t-test). All calculations used in this study used SPSS version 21. The results of this study obtained pretest scores with an average score of 6.62. Then obtained an average posttest of 9.31. From the results of the T-test conducted, significant results were obtained. This is evidenced by the Sig. (2- tailed) of 0.000, where the Sig. value is <0.05 then H_a is accepted and H_o is rejected. So it can be concluded that the game method affects the learning outcomes of grade 2 students at SD Negeri 143 Seluma. This can be interpreted that the game method can be used as a reference for teachers to improve student learning outcomes.

Keyword: Game Method, Locomotor Basic Movements, Learning Outcomes.

Pendahuluan

Pendidikan Jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan Jasmani merupakan suatu kegiatan dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan melalui kegiatan gerak tubuh manusia (Rejeki et al., 2021). Melalui pendidikan jasmani manusia dapat belajar lebih banyak hal yang berhubungan dengan afektif, kognitif, dan psikomotor.

Hal ini disebabkan Pendidikan Fisik selalu berkaitan dengan kegiatan gerak dan bermain anak, sehingga anak akan lebih mudah mengenal dirinya sendiri, senang terhadap gerak dan akan melakukannya dengan semangat (Rejeki et al., 2021). Oleh karena itu Pendidikan Jasmani harus ditanamkan sejak kecil. Masa kanak-kanak merupakan masa-masa yang sangat menentukan pertumbuhan dan perkembangan fisik anak-anak. Pada masa ini peran stimulasi lingkungan yang kondusif dan dilakukan dengan cara bermain dan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, moral, spiritual, motorik, emosional, dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Yenti,

2021). Pendidikan Jasmani tidak mungkin terlepas dari belajar, untuk lebih spesifiknya disebut “pembelajaran” melalui pembelajaran anak dapat mengetahui lebih banyak hal, disinilah anak dididik dan dibina untuk menjadi manusia yang berkualitas dari yang tidak bisa menjadi bisa. Melalui proses belajar tersebut

Pendidikan Jasmani ingin mewujudkan sumbangsuhnya terhadap perkembangan dan pertumbuhan (Agustini et al., 2016). Dalam mewujudkan hal tersebut hal pertama kali harus diajarkan kepada anak-anak adalah gerak dasar, seperti gerak lokomotor. Menurut Syarifuddin dan Muhadi (1992) dalam (Yudanto, 2005) pada dasarnya gerak dasar manusia adalah jalan, lari, lompat dan lempar.

Sebenarnya secara tidak langsung, bentuk gerakan dasar tersebut telah dimiliki oleh murid-murid sekolah dasar sejak kecil. Namun yang menjadi permasalahannya sekarang adalah bagaimana cara memproduksi dan mengembangkan bentuk-bentuk gerak dasar yang telah dimilikinya, agar dapat dilakukan dengan benar dan baik (Yudanto, 2005). Dalam Pendidikan Jasmani Gerak dasar lokomotor

menjadi salah satu pokok bahasan penting yang diajarkan kepada siswa.

Gerak lokomotor diartikan sebagai gerak yang berpindah tempat. Menurut Utari & Indahwati (2015) gerak dasar lokomotor adalah salah satu domain dari gerak dasar fundamental. Sebenarnya Gerakan ini merupakan gerakan dasar dan tidak sulit bagi anak-anak. Hal serupa juga diutarakan oleh (Utari & Indahwati, 2015) bahwa kemampuan dasar lokomotor yang dimiliki oleh setiap anak merupakan hal dasar yang dapat dilakukan oleh setiap anak sesuai dengan perkembangan usianya. Namun sebagaimana anak masih merasakan kesulitan dalam melakukan. Sehingga gerak dasar lokomotor merupakan dasar macam-macam keterampilan yang sangat diperlukan adanya bimbingan, latihan, dan pengembangan agar anak-anak dapat melaksanakannya dengan baik dan benar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan September 2024 di SD Negeri 143 Seluma didapat bahwasanya keterampilan siswa kelas 2 pada materi gerak dasar lokomotor masih sulit dipahami.

Artinya banyak siswa yang keterampilannya dalam melakukan gerak dasar lokomotor masih kurang, sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Berdasarkan observasi di lapangan terdapat beberapa permasalahan yang terjadi khusus di kelas 2 pada materi gerak dasar lokomotor, diantaranya inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih monoton, karena guru belum melakukan variasi-variasi pembelajaran seperti menggunakan melibatkan permainan dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga terlihat kurang berani dalam melakukan praktik gerak dasar lokomotor sehingga pembelajaran menjadi pasif. Berdasarkan hasil pengamatan dan keadaan tersebut maka proses pembelajaran tidak akan berjalan secara optimal.

Sehingga diperlukan solusi dari permasalahan tersebut, yaitu dengan melakukan inovasi pembelajaran, seperti melakukan permainan yang menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran. permainan sendiri merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan untuk mencari kesenangan dan kepuasan tersendiri bagi setiap individu yang melakukannya.

Hal ini sejalan dengan Pramudya (2016) yang mengatakan bahwa permainan adalah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tersendiri. Namun, selain mencari kesenangan melalui sebuah permainan dapat

membantu kita dalam menjaga kesehatan terutama bagi anak-anak. Menurut Prasetyo (2016) melalui sebuah aktivitas bermain dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak-anak.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-Experimental Design dengan tipe Satu-Kelompok Pretest-Posttest.

Alasan peneliti mengambil desain penelitian ini karena peneliti ingin melihat hasil yang akurat melalui sebuah tes yang dilakukan, yaitu dengan Pretest (sebelum perlakuan) dan Posttest (sesudah perlakuan). Selain itu, peneliti juga ingin mengetahui proses pembelajaran yang menggunakan metode permainan serta melihat pengaruh hasil belajar siswa dari bidang keterampilan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 143 Seluma pada kelas 2 Tahun Ajaran 2024/2025.

Sekolah ini terletak di Jalan PIR Padang Pelasan, Desa Lubuk Gilang, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Seluma, Provinsi Bengkulu. Waktu yang digunakan untuk pengambilan data yaitu pada bulan September 2024 hingga Maret 2025. Populasi penelitian diambil dari siswa-siswi SD Negeri 143 Seluma, dengan jumlah sampel berjumlah 13 siswa. Selanjutnya teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini analisis yaitu analisis data deskriptif dan analisis data kuantitatif. Dalam analisis data kuantitatif peneliti menggunakan uji normalitas (Saphiro Wilk) dan uji hipotesis (paired sample t-test).

Hasil Penelitian

Setelah melihat proses pembelajarannya peneliti ingin melihat hasil belajarnya pada aspek keterampilan. Untuk melihat hasil belajarnya peneliti melakukan Pretest dan Posttest.

Deskripsi Hasil Data Pretest

Pretest digunakan untuk mengukur hasil awal sebelum siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan metode permainan. Data hasil Pretest kemudian diolah menggunakan bantuan software SPSS.

Tabel 1. Tabel Frekuensi

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1	4-5	5	38,48%
2	6-7	4	30,76%
3	8-9	2	15,38%
4	10-11	2	15,38%
Total		13	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, dapat dikatakan bahwa hasil dari *pretest* yang dilakukan masih banyak siswa yang belum memenuhi kriteria dari penskoran yang ditetapkan. Dari tabel frekuensi tersebut terlihat bahwa siswa yang masuk kedalam kelas interval 4-5 ada 5 siswa dengan persentase 38,48%. Persentase tersebut paling besar dibandingkan kelas lainnya. Hal ini membuktikan bahwa siswa kelas 2 masih mendapatkan nilai yang kurang baik pada materi gerak dasar lokomotor pada *pretest* yang dilakukan. Berdasarkan data perolehan skor diatas, dapat disajikan data *statistic* skor *Pretest* sebagai berikut.

Tabel 2. Data Statistik Skor Pretest

Statistics Pretest		
N	Valid	13
	Missing	0
Mean		6.62
Std. Error		0.665
Std. Deviation		2.399
Median		6.00
Minimum		4
Maximum		11
Range		7
Variance		5.756

Berdasarkan data deskriptif *statistic* di atas dapat diketahui perolehan dari 13 responden memiliki skor minimal hasil belajar sesudah diberikan perlakuan sebesar 4 dengan nilai skor maksimal sebesar 11. Kemudian diperoleh rata-rata sebesar 6.62 dengan *standar deviasi* sebesar 2.399. Nilai tengah (*median*) yaitu 6, nilai yang *range* 7 serta nilai *variance* 5.756.

Tabel 3. Tabel Distribusi

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1	4-5	5	38,48%
2	6-7	4	30,76%
3	8-9	2	15,38%
4	10-11	2	15,38%
Total		13	100%

Tabel 4. Data Statistik Skor Posttest

Statistics Pretest		
N	Valid	13
	Missing	0
Mean		9.31
Std. Error		0.485
Std. Deviation		1.750
Median		9.00
Minimum		7
Maximum		12
Range		5
Variance		3.064

Analisis Data

Uji Normalitas

Tabel 5. Hasil Data Uji Normalitas

Descriptives			
		Pretest	Posttest
N		13	13
Normal	Mean	6.62	9.31
Param	Std. Deviation	2.399	1.750
eters	Statistic	0.851	0.914
Shapir	df		13
o Wilk		2	
	Sig.		0.209
		29	

Berdasarkan data di atas dapat ditunjukkan bahwa hasil perhitungan normalitas data *Pretest* diketahui nilai sig. 0.029. Hal ini berarti lebih kecil dari < 0.05 . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *Pretest* berdistribusi normal atau data *Pretest* normal karena nilai

signifikansi sebesar $0.029 < 0.05$. Sedangkan hasil perhitungan normalitas pada data *Posttest* diketahui nilai sig. 0.209. Hal ini berarti lebih besar dari > 0.05 . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *Posttest* berdistribusi normal atau data *Posttest* normal karena nilai signifikansi sebesar $0.209 > 0.05$.

Uji Hipotesis

Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antar dua sample yang berpasangan (berhubungan). Maksudnya adalah dua sampel tetapi memperoleh dua perlakuan yang berbeda. Data yang digunakan biasanya berskala interval atau rasio.

Tabel 6. Hasil Output Uji Paired

		<u>Sample T-test</u>		
		<u>Paired Samples Correlations</u>		
				<u>ig.</u>
		<u>Correlation</u>		
Sebelum	3	.844		
air 1 perlakuan & Sesudah				000
<u>perlakuan</u>				

Berdasarkan output SPSS diatas dapat dilihat bahwa nilai Sig. sebesar 0.000 yang mana nilai Sig. Tersebut $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya hipotesis menyatakan bahwa ada perbedaan hasil test antara sebelum dan sesudah diberikan metode permainan. Dengan kata lain $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh metode permainan terhadap hasil belajar siswa kelas 2 di SD Negeri 143 Seluma

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan mendeskripsikan proses pembelajaran yang menggunakan metode permainan serta ingin mengetahui efektivitas hasil belajar siswa dalam menggunakan metode permainan pada pembelajaran kelas 2 dengan materi gerak dasar lokomotor. Artinya penelitian ini ingin melihat apakah metode permainan berpengaruh serta efektif terhadap hasil belajar siswa jika diterapkan dalam proses pembelajaran. Perlu disadari bahwa pembelajaran itu merupakan suatu sistem, yang di dalamnya terdapat sejumlah komponen yang saling berhubungan satu sama

lain dalam rangka mencapai suatu tujuan. Terdapat beberapa komponen pembelajaran yang dimaksud, seperti tujuan, materi pembelajaran, metode, media, dan evaluasi (Magdalena et al., 2021). Karena pembelajaran merupakan suatu sistem maka keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh sejauh mana efektifitas tiap-tiap komponen tersebut saling terhubung. Penggunaan dan pemilihan komponen pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu guru dapat menyesuaikan karakteristik dari setiap siswanya. Sebagian siswa mampu menangkap pembelajaran dari guru dengan cara menyimak saja, sebagian siswa mampu menyerap pembelajaran disertai gerakan-gerakan yang menarik. Oleh karena itu, pentingnya bagi guru untuk menguasai setidaknya metode-metode pembelajaran yang efektif untuk siswa.

Metode merupakan suatu cara yang digunakan oleh guru untuk berkomunikasi atau menyampaikan materi kepada siswa sehingga dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Sutikno (2019) metode pembelajaran adalah cara penyajian materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan kepada siswa agar tujuan dapat tercapai. Di zaman yang serba canggih ini seharusnya guru tidak perlu bingung dengan metode pembelajaran, karena fasilitas-fasilitas pendukung sudah banyak tersedia. Namun, fasilitas tersebut harus diimbangi dengan keterampilan dari guru tersebut.

Dengan demikian, salah satu keterampilan guru yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran adalah keterampilan memilih metode. Pemilihan metode berkaitan langsung dengan usaha-usaha guru dalam menampilkan pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diperoleh secara optimal. Oleh karena itu, salah satu hal yang sangat mendasar untuk dipahami guru adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen bagi keberhasilan kegiatan pembelajaran yang sama pentingnya dengan komponen-komponen lain dalam keseluruhan komponen pendidikan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode permainan.

Metode permainan adalah suatu aktivitas dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan cara menggembarakan (Mardiah, 2015). Hal ini sejalan dengan Sutikno (2019) yang mengatakan bahwa metode permainan adalah

suatu cara penyajian materi melalui berbagai macam bentuk aktivitas yang menyenangkan, serius tapi santai sehingga siswa akan belajar dengan gembira. Penggunaan metode permainan dalam proses pembelajaran bukan tanpa sebab, melalui metode ini diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efisien dan efektif dalam suasana yang gembira walaupun materi yang diajarkan memiliki bobot yang sulit. Permainan dalam proses pembelajaran digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau sekadar permainan. 6,62 dengan standar deviasi sebesar 2,399.

Dari hasil Posttest diperoleh nilai rata-rata sebesar 9.31 dengan standar deviasi sebesar 1.750. Kemudian dari hasil uji T-test yang dilakukan diperoleh hasil yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan nilai Sig. sebesar 0,000 yang mana nilai Sig. tersebut $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya hipotesis menyatakan bahwa ada perbedaan hasil tes antara sebelum dan sesudah diberikan metode permainan. Dengan kata lain thitung $>$ ttabel yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan metode permainan terhadap hasil belajar siswa kelas 2 dengan materi gerak dasar lokomotor. Hal ini sejalan dengan hasil observasi mengenai aktifitas siswa yang dilakukan selama proses penelitian berlangsung. Berdasarkan Pengamatan tersebut terdapat perubahan pada siswa dimana pada awal kegiatan pembelajaran terdapat beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam artian kurang berani dalam melakukan ujicoba, tidak memperhatikan pembelajaran, dan ada juga beberapa peserta didik yang kurang berani menjawab pertanyaan dari gur Hal ini merupakan potensi yang sangat baik, jika guru dapat menerapkan dan mengembangkan proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan. Melalui metode permainan guru dapat mengajak siswa untuk memahami materi dengan lebih mudah, menarik, dan sistematis. Selain itu juga, siswa dapat termotivasi dan dapat menggali materi lebih banyak lagi melalui metode permainan (Hayatinnupus & Permatasari, 2019).

Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa metode permainan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 2 SD Negeri 143 Seluma. Hal ini dapat diartikan

bahwa metode permainan dapat dijadikan acuan bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Agustini, dkk. (2016). Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Locomotor Menggunakan Metode Bermain dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Kelas III C SDN Krian 3 Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 26(2), 229–237.
- Ali dan Dewi. (2022). Meningkatkan Keterampilan Gerak Locomotor Siswa Melalui Permainan Tradisional Galah Asin. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Luar Ruang*, 4(1), 16-23.
- Arief Sadiman, dkk. (2020). Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 34–41.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Destiyani, dkk. (2022). Analisis Kemampuan Gerakan Locomotor Anak Melalui Permainan Enggrang Bathok Usia 3-4 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 585–591.
- Fauhah dan Rosy. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334.
- Hayatinnupus dan Permatasari. (2019). Penerapan Metode Permainan dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(1), 50–54.
- Melati, K. (2014). Penambahan Natrium Benzoat dan Kalium Sorbat (Antiinversi) dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu, 5–14.
- Magdalena, dkk. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312–325.
- Mardiah. (2015). Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 1(1), 61–77.

- Muhajir dan Raushanfikri Zelda. (2022). Buku Panduan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Jakarta: Pusat Perbukuan
- Muslihin, HY (2020). Bagaimana Mengajarkan Gerak Lokomotor Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 2(1), 76–88.
- Sujana, Nana. (2012). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nisa, I dan Suwardi, S. (2021). Stimulasi Gerak Lokomotor Anak Usia 1-4 Tahun Melalui Metode Gerak dan Lagu. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(2), 88.
- Pramudya, Enjasega (2016). Pengembangan Model Permainan Variasi Gerak untuk Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor dan Manipulatif pada Siswa Kelas Bawah di SLB BC (Tunagrahita) Pelita Ilmu Semarang Tahun 2015. Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Prasetyo, K. (2016). Penerapan Pendekatan Bermain untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Cendekiawan : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 196.
- Rejeki, dkk. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(2), 218–232.
- Ricardo dan Meilani,. (2017). Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* , 2(2), 188–201.
- Rismayanthi, C. (2013). Berbicara Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktivitas Jasmani. *Jurnal Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri*, 3(2).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabet.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabet.
- Supratiknya, A. (2012). *Penilaian Hasil Belajar dengan Teknik Nontes*. Universitas Sanata Dharma.
- Suryono, dkk. (2022). Gerak Lokomotor untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Siswa Kelas Rendah di SDN Mintaragen 1 Tegal. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 137–144.
- Sutikno, MS (2019). *Metode & Model- Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Tadkiroatun, M. (2018). *Teori dan Konsep Bermain. Modul PAUD: Bermain Dan Permainan Anak UT*, 1–44.
- Tobing, Valentine. (2019). Pengaruh Evaluasi Proses Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar PAI Di SMA Negeri 1 Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro 1440 H / 2019. Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Utari, Y.I., & Indahwati, N. (2015). Upaya Peningkatan Gerak Dasar Lokomotor Anak Tunagrahita Ringan Melalui Permainan Tradisional (Pada Siswa- Siswi Sekolah Dasar Luar Biasa Tunas Mulya Surabaya). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(2), 279–282.
- Widiarti, dkk. (2021). Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Anak melalui Modifikasi Seni Tradisional Burok. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1787–1798.
- Yenti, Y. (2021). Pentingnya Peran Pendidik dalam Menstimulasi Perkembangan Karakter Anak di PAUD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2045–2051.
- Yudanto. (2005). Pengembangan Gerak Dasar Lari dan Lompat Melalui Pendekatan Bermain di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1), 67–77.