

Hubungan Antara Lingkungan Sosial Dan Aktifitas Fisik Anak Ditinjau Dari Aspek *Screentime*

Mohammad Imaddudin Zanki¹, Fajar Ari Widiyatmoko², Ibnu Fatkhu Royana³
email: zankidudin278@gmail.com fajarariwidiyatmoko@upgris.ac.id
ibnufatkhuroyana@upgris.ac.id
Universitas PGRI Semarang, Indonesia

Abstract

Physical activity is movement carried out by the muscles of the body and the child's social environment is everything that is around the child, but in this globalization era, children tend to be preoccupied with their gadgets which causes a lack of physical activity. This study used a quantitative descriptive method. Sampling was carried out using a purposive sampling technique with a questionnaire technique totaling 100 respondents. The research results from the daily children's physical activity questionnaire were running reaching 22%, the social environment questionnaire consisting of aspects of togetherness reaching 80.07%, the time questionnaire for watching using a smart phone (iPhone/iPad) reaching 43%. The results of the analysis to determine the relationship using correlation bivariate. From the analysis data, the relationship between physical activity and screen time is 0.556, the relationship between screen time and social environment is 0.488, while the social environment and physical activity is 0.194. The conclusion is that there is a relationship between Screentime and Physical Activity, Screentime and the Social Environment there is a relationship while between the Social Environment and Physical Activity there is no relationship between the Social Environment and Physical Activity.

Keyword : Social Environment, Physical Activity, Screen Time

Abstrak

Aktivitas fisik merupakan gerakan yang dilakukan oleh otot tubuh dan lingkungan sosial anak merupakan segala sesuatu yang ada di sekitar anak namun di era globalisasi ini anak cenderung asik dengan gadgetnya yang menyebabkan kurangnya aktifitas fisik. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Pengambilan sampel dilakukan secara teknik purposive sampling dengan teknik angket berjumlah 100 orang responden. Hasil penelitian dari angket aktifitas fisik anak sehari-hari adalah adalah berlari mencapai 22%, angket lingkungan sosial terdiri dari aspek kebersamaan yang mencapai 80,07%, angket waktu untuk menonton menggunakan ponsel pintar (iPhone/iPad) mencapai 43%. Hasil analisa untuk menentukan hubungan menggunakan correlation bivariate. Dari data analisa hubungan Aktifitas Fisik dengan *Screentime* bernilai 0,556, hubungan *Screentime* dan Lingkungan sosial sebesar 0,488 sedangkan pada Lingkungan Sosial dan Aktifitas Fisik sebesar 0,194. Kesimpulannya bahwa terdapat hubungan antara *Screentime* dengan Aktifitas Fisik, *Screentime* dengan Lingkungan sosial terdapat hubungan sedangkan antara Lingkungan Sosial dengan Aktifitas Fisik tidak hubungan antara Lingkungan Sosial dengan Aktifitas Fisik.
Kata Kunci: Lingkungan Sosial, Aktifitas Fisik, *Screentime*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah masa perkembangan antara usia 0 sampai 9 tahun. Kita sering mendengar bahwa ini adalah masa keemasan atau masa ketika 80% otak anak bekerja, karena dunia anak identik dengan kegembiraan, kesenangan, dan kebahagiaan. Karakteristik fisik, kognitif, sosial-emosional, religius, moral, dan linguistik perkembangan anak (Nofi, 2017). Anak-anak dan pengejaran kesenangan mereka tidak dapat dipisahkan. Melalui permainan, kita bisa menyampaikan kebahagiaan, kegembiraan, dan kegembiraan. Karena dunia anak hanyalah dunia bermain. Karena masa kanak-kanak awal merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan fisik yang paling pesat, terutama dalam hal bakat fisik, maka masa ini merupakan waktu terbaik untuk menanamkan nilai-nilai yang sudah ada sebelumnya. Olahraga dan anak-anak berjalan bersama seperti selai kacang dan agar-agar. Olahraga yang merupakan gerakan yang dilakukan oleh otot dan sistem tubuh lainnya dapat mengeluarkan energi baik ke dalam tubuh, namun sayangnya banyak orang tua saat ini yang tidak menyadari hal tersebut. Sebaliknya, kita bergerak ke arah dunia yang lebih terintegrasi secara global (Nofi, 2017). Orang tua saat ini mengabaikan hal ini dan malah mendorong modernisasi, membiarkan anak-anak mereka bermain dengan gawai dan menghindari aktivitas fisik.

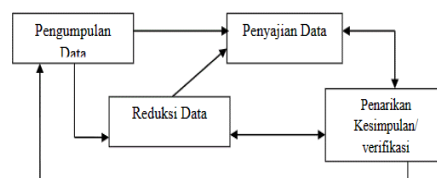
Menurut Laporan Riset Kesehatan Dasar 2013, persentase aktivitas fisik yang tergolong tidak aktif adalah 26,1% secara keseluruhan. Ada 22 provinsi dengan penduduk kurang aktif yang tergolong di atas rata-rata untuk Indonesia.

Tingkat aktivitas fisik yang rendah pada anak-anak dan remaja memiliki banyak dampak kesehatan yang merugikan. Berbagai penelitian telah dilakukan untuk mengidentifikasi tren perubahan tingkat aktivitas fisik dan faktor-faktor yang mempengaruhinya, sehingga intervensi yang tepat dapat dirancang untuk mencocokkan tren penurunan tingkat aktivitas fisik pada anak (Kemal, 2021). Aktivitas fisik memberi anak kesempatan untuk berinteraksi, terutama membangun percakapan, kolaborasi, dan resolusi konflik. Anak-anak prasekolah mempelajari keterampilan sosial yang penting melalui

permainan dan aktivitas sehari-hari. Sebaliknya, menggunakan waktu layar, terutama secara pasif, membatasi kesempatan anak untuk berinteraksi dengan teman sebayanya. Minimnya kesempatan anak prasekolah untuk bermain dan aktif secara fisik akan mengakibatkan berkurangnya kesempatan anak untuk mengenal dirinya, orang lain dan lingkungannya, sulit menerima keadaan, mengasingkan diri, merasa malu, dan sebagainya. Hal ini akan membuat anak mengalami perkembangan psikososial yang tidak sempurna dan dapat mempengaruhi kepribadiannya di kemudian hari (Sarah, 2019). Oleh karena itu, dengan fenomena tersebut peneliti merumuskan masalah ada atau tidaknya hubungan antara lingkungan sosial dengan aktivitas fisik anak ditinjau dari aspek screentime yang bertujuan untuk mengetahui dan memahami hubungan antara lingkungan sosial dengan aktivitas fisik anak. dalam hal aspek waktu layar.

METODE PENELITIAN

Untuk menjawab masalah dan tujuan penelitian, peneliti menggunakan metode deskriptif kuantitatif bertujuan untuk memperoleh data serta informasi yang meliputi hubungan antara lingkungan sosial dan aktifitas fisik anak ditinjau dari Aspek Screentime. Purposive sampling adalah metodologi yang digunakan selama pengambilan sampel. Orang tua dari 100 anak usia prasekolah menjadi sampel. Menggunakan survei dan dokumen, pendekatan pengumpulan data, untuk mengembangkan instrument menggunakan skala Likert, metode perhitungan waktu (menit dan jam) untuk mengukur MVPA, dan pottering digunakan untuk mengukur lightintensity physical activity (LPA). Teknik analisis data yaitu kuantitatif. Spesialis subyektif menggunakan studi dari Miles dan Huberman (2007). Dari informasi tersebut, proses pemeriksaan penyidikan selesai dari membaca, merenungkan dan mengurai informasi menggunakan sarana menurut Miles dan Huberman, sebagai berikut :



Gambar 1. Teknik Analisis Data

HASIL DAN PEMBAHASAN

a) Data Hasil Penelitian

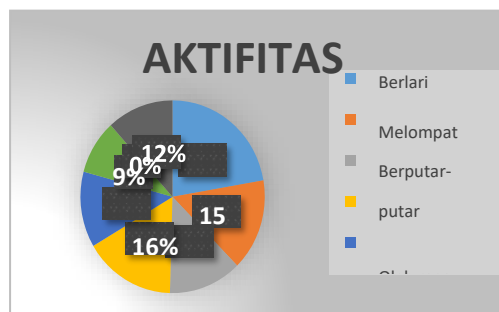
1. Data Aktifitas Fisik

Deskripsi data yang pertama adalah deskripsi data berdasarkan aktifitas fisik. Penyajian data sebanyak 100 responden tersedia pada tabel deskripsi data responden pada Tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 4.1 Data Aktifitas Fisik

No	Aktifitas Fisik	waktu (menit)
1	Berlari	7255
2	Melompat	5010
3	Berputar-putar	4170
4	Olah raga	5220
5	Bermain sepeda	4145
6	Bermain air dan pasir	2970
7	Berdandan	0
8	Membantu memasak	0
9	Bermain boneka/ mobil-mobilan	3805

Berikut ini adalah data yang disajikan dalam diagram untuk deskripsi 100 responden yang tersedia pada diagram deskripsi data responden pada Gambar 4.1 berikut ini.



Gambar 4.1. Grafik Aktifitas Fisik

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa dari 100 partisipan dalam penelitian ini, waktu yang paling lama dilakukan anak usia dini sebagai aktifitas fisik sehari-hari adalah berlari yang mencapai 22%, olahraga mencapai 16% dan melompat sebesar 15%. Sedangkan aktifitas fisik yang sama sekali tidak dilakukan oleh 100 responden adalah berdandan dan membantu memasak.

2. Data Lingkungan Sosial

Deskripsi data yang kedua adalah deskripsi data berdasarkan lingkungan sosial.

Penyajian data sebanyak 100 responden tersedia pada tabel deskripsi data responden pada Tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2 Data Lingkungan Sosial

No Soal	Aspek Lingkungan Sosial	Total Skor	Presentasi Skor
1	Koherensi Sosial	446	74.65 %
2		166	
3		158	
4		384	
5		339	
6	Interaksi sosial	358	68.8%
7		335	
8	Rasa Kebersamaan	411	80.07%
9		354	
10		371	
11		352	
12		458	
13		435	
14		466	
15		481	
16		389	
17		444	
18		447	
19		422	
20		175	

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa dari 100 partisipan dalam penelitian ini, skor penilaian angket lingkungan sosial dalam kehidupan sehari-hari adalah pada aspek kebersamaan yang mencapai 80,07%, kohesi sosial mencapai 74,65% dan yang paling rendah pada aspek interaksi sosial sebesar 68,8%.

3. Data Screentime

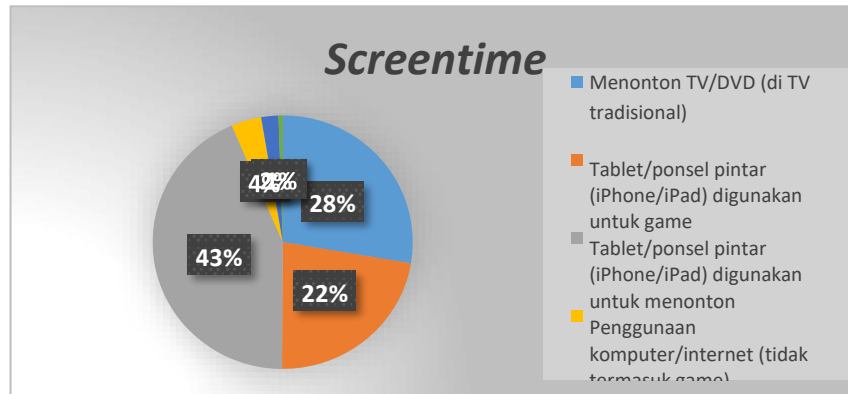
Deskripsi data yang ketiga adalah deskripsi data berdasarkan *screentime*. Penyajian data sebanyak 100 responden tersedia pada tabel deskripsi data responden pada Tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4.3 Data Screentime

Jenis Kegiatan Screentime	Total Waktu (menit)
Menonton TV/DVD (di TV tradisional)	4665
Tablet/ponsel pintar (iPhone/iPad) digunakan untuk game	3780

Tablet/ponsel pintar (iPhone/iPad) digunakan untuk menonton	7335
Penggunaan komputer/internet (tidak termasuk game)	630
Komputer/game online atau pemain game yang terhubung ke TV	360
Permainan elektronik genggam	90

Berikut ini adalah data yang disajikan dalam diagram untuk deskripsi 100 responden mengenai aktifitas screentime dalam kehidupan sehari-hari yang tersedia pada diagram deskripsi data responden pada Gambar 4.2 berikut ini.



Gambar 4.2 Hasil Diagram Screentime

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa dari 100 partisipan dalam penelitian ini, waktu yang paling lama dilakukan anak usia dini untuk screentime dalam sehari-hari adalah penggunaan tablet/ponsel pintar (iPhone/iPad) digunakan untuk menonton yang mencapai 43%, penggunaan TV mencapai 28% dan penggunaan Tablet/ponsel pintar (iPhone/iPad) digunakan untuk game sebesar 22%. Sedangkan penggunaan alat untuk screentime yang paling kecil dilakukan oleh 100 responden adalah Permainan elektronik genggam sebesar 1%.

a) Analisis Data Hasil Penelitian

1. Hubungan Aktifitas Fisik dengan Screentime

Analisis data yang digunakan peneliti adalah *correlation bivariate*. Analisis bivariat korelasi Pearson digunakan untuk memutuskan hubungan langsung antara satu variabel dengan faktor yang berbeda. Informasi yang digunakan adalah bentang atau proporsi. Nilai koneksi (r) berubah dari 0 menjadi 1, dengan nilai lebih seperti 1 menunjukkan hubungan yang lebih membumi. Di sisi lain, semakin dekat nilainya dengan 0, semakin rapuh hubungannya

Berikut hubungan atau korelasi aktivitas fisik dengan screen time yang diolah

menggunakan aplikasi SPSS pada Tabel 4.4 berikut.

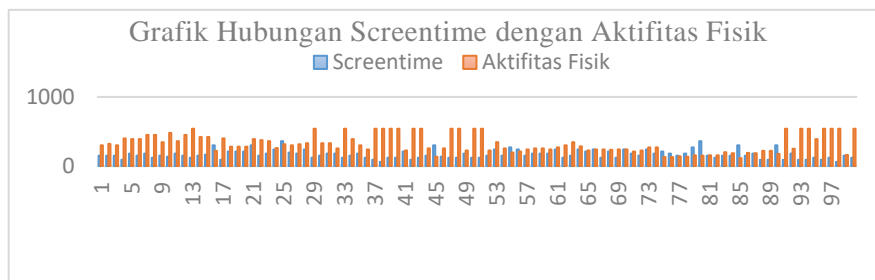
Tabel 4.4 Korelasi Aktifitas Fisik dengan Screentime

		Screentime	Aktifitas Fisik
Screentime	Pearson Correlation	1	-,556(**)
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	100	100
Aktifitas Fisik	Pearson Correlation	-,556(**)	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	100	100

Dari data diatas, nilai Sig (Signifikansi) sebesar 0,00 sehingga $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada korelasi atau hubungan antara *Screentime* dengan Aktifitas Fisik (BERKORELASI).

Dari data diatas, nilai *Pearson Correlation* pada *Screentime* dan Aktifitas Fisik sebesar 0,556. maka dapat disimpulkan bahwa ada korelasi sedang antara *Screentime* dengan Aktifitas Fisik (BERKORELASI SEDANG). Kemudian didepan angka 0,556 terdapat tanda (-) yang artinya, hubungan antara *Screentime* dengan Aktifitas Fisik berbanding terbalik, dimana jika *Screentime* tinggi, maka aktifitas fisiknya rendah dan jika *Screentime* rendah, maka aktifitas fisiknya tinggi.

Berikut adalah grafik hubungan atau korelasi aktifitas fisik dengan *screentime* pada gambar 4.3 berikut ini.



Gambar 4.3. Grafik Hubungan Atau Korelasi Aktifitas Fisik Dengan *Screentime*

2. Hubungan Lingkungan Sosial dengan *Screentime*

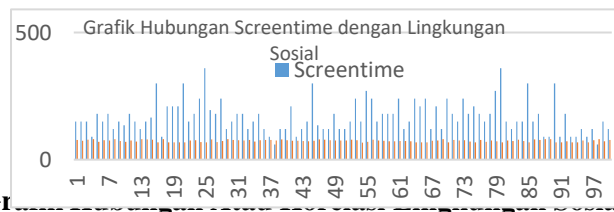
Berikut ini adalah hubungan atau korelasi lingkungan sosial dengan *screentime* yang diolah menggunakan aplikasi SPSS pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 Korelasi Lingkungan Sosial dengan *Screentime*

		Screentime	Lingkungan
Screentime	Pearson Correlation	1	-,488(**)
	Sig. (2-tailed)		,000

	N	100	100
Lingkungan	Pearson Correlation	-,488(**)	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	100	100

Dari data diatas, nilai Sig (Signifikansi) sebesar 0,00 sehingga $<0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada korelasi atau hubungan antara Screentime dengan Lingkungan sosial (BERKORELASI). Dari data diatas, nilai *Pearson Correlation* pada Screentime dan Lingkungan sosial sebesar 0,488. maka dapat disimpulkan bahwa ada korelasi sedang antara Screentime dengan Lingkungan sosial (BERKORELASI SEDANG). Kemudian didepan angka 0,448 terdapat tanda (-) yang artinya, hubungan antara Screentime dengan Lingkungan sosial berbanding terbalik, dimana jika Screentime tinggi, maka lingkungan sosialnya rendah dan jika Screentime rendah, maka lingkungan sosialnya tinggi. Berikut adalah grafik hubungan atau korelasi lingkungan sosial dengan screentime pada gambar 4.4 berikut ini.



Gambar 4.4. Grafik Hubungan Screentime dengan Lingkungan Sosial

3. Hubungan Aktifitas Fisik dengan Lingkungan sosial

Berikut ini adalah hubungan atau korelasi lingkungan sosial dengan aktifitas fisik yang diolah menggunakan aplikasi SPSS.

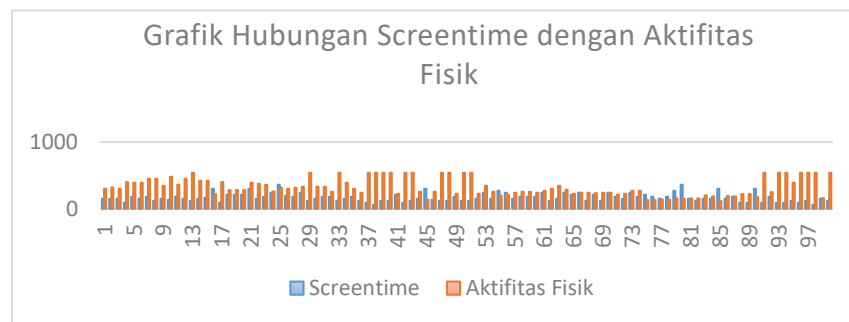
Tabel 4.6 Korelasi Lingkungan Sosial dengan Aktifitas Fisik

		Lingkungan Sosial	Aktifitas Fisik
Lingkungan	Pearson Correlation	1	,194
	Sig. (2-tailed)		,054
	N	100	100
Aktifitas Fisik	Pearson Correlation	,194	1
	Sig. (2-tailed)	,054	
	N	100	100

Dari data diatas, nilai Sig (Signifikansi) sebesar 0,054 sehingga $>0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada korelasi atau hubungan antara Lingkungan Sosial dengan Aktifitas Fisik (TIDAK BERKORELASI).

Dari data diatas, nilai *Pearson Correlation* pada Lingkungan Sosial dan Aktifitas Fisik sebesar 0,194. maka dapat disimpulkan bahwa semakin terbukti tidak ada korelasi antara Lingkungan Sosial dengan Aktifitas Fisik (TIDAK ADA KORELASI). Kemudian didepan angka 0,194 tidak terdapat tanda (-) yang artinya, hubungan antara Screentime dengan Aktifitas Fisik berbanding lurus, dimana jika Lingkungan sosial tinggi, maka aktifitas fisiknya tinggi dan jika Lingkungan sosial rendah, maka aktifitas fisiknya rendah.

Berikut adalah grafik hubungan atau korelasi aktifitas fisik dengan lingkungan sosial.



Gambar 4.5. Grafik Hubungan Atau Korelasi Aktifitas Fisik Dengan Lingkungan Sosial

PEMBAHASAN

Peneliti melaksanakan penelitian ini bersumber dari penelitian terdahulu dari luar indonesia atau penelitian internasional yang ditulis oleh Jessica Baldwin (2022) dengan judul "*Associations between the neighbourhood social environment and preschool children's physical activity and screen time*". Dari angket aktifitas fisik, angket lingkungan sosial dan angket screentime peneliti melakukan sesuai dengan sumber penelitian tersebut, hanya ada beberapa point yang tidak peneliti gunakan karena peneliti mrnyrsauaikan dengan judul dan variabel gunakan dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian, terbukti bahwa ada hubungan antara Screentime dengan Lingkungan sosial dengan korelasi sedang. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu dari Jessica Baldwin (2022) dengan judul "*Associations between the neighbourhood social environment and preschool children's physical activity and screen time*" yang menyatakan bahwa Ada sedikit hubungan antara lingkungan sosial secara keseluruhan terhadap waktu layar. Anak-anak yang orang

tuanya dilaporkan memiliki interaksi sosial yang lebih sering dengan tetangga akan memiliki waktu layar yang lebih rendah.

Berdasarkan hasil penelitian, terbukti bahwa tidak ada hubungan antara Aktifitas fisik dengan Lingkungan sosial. Hal ini tidak sesuai dengan penelitian terdahulu dari Jessica Baldwin (2022) dengan judul *“Associations between the neighbourhood social environment and preschool children’s physical activity and screen time”* yang menyatakan bahwa Ada sedikit hubungan antara lingkungan sosial secara keseluruhan terhadap aktivitas fisik anak. Anak- anak yang orang tuanya dilaporkan memiliki interaksi sosial yang lebih sering dengan tetangga lebih mungkin untuk terlibat dalam jumlah aktivitas fisik.

Gaya hidup menetap dengan aktivitas fisik yang kurang pada individu dapat mendukung perkembangan obesitas. Dengan aktivitas fisik yang lebih sedikit, energi dari asupan makanan tidak digunakan dan malah disimpan sebagai lemak tubuh. Risiko obesitas, bahkan pada anak muda, akan meningkat jika kondisi ini berlangsung lama. Kurangnya latihan fisik termasuk menonton televisi dan menggunakan komputer keterbatasan aktivitas fisik, serta pengawasan ketat orang tua yang melarang anak-anak bermain tanpa pengawasan di luar rumah, semuanya berkontribusi secara signifikan terhadap perkembangan awal obesitas.

Menggunakan mobil untuk bepergian daripada bersepeda atau berjalan-jalan, misalnya. Tiga kali lebih mungkin mengalami kelebihan berat badan atau obesitas adalah anak-anak yang mengemudi sendirian. Anak-anak harus melakukan aktivitas fisik setidaknya selama 60 menit setiap hari, menurut Institute of Medicine (IOM). Olahraga teratur tidak hanya membantu mengendalikan berat badan tetapi juga meningkatkan harga diri, membangun kekuatan dan daya tahan, serta meredakan kecemasan dan ketegangan. Anak-anak yang banyak menonton TV kurang aktif dan memiliki persentase BMI dan lemak tubuh yang lebih tinggi. Anak-anak suka menonton TV, meskipun faktanya itu menghasilkan lebih sedikit waktu yang dihabiskan untuk berolahraga dan lebih banyak ngemil. Anak-anak yang biasanya bermain video game atau menonton televisi cenderung tidak melakukan aktivitas fisik selain tidur siang. Dengan mengganggu sinyal makanan yang dimasukkan ke dalam sistem sensorik, saraf, dan pencernaan, televisi dapat berkontribusi pada peningkatan konsumsi makanan. makanan dapat dikonsumsi. Sebagian besar adalah makanan cepat

saji yang sehat. Makanan cepat saji biasanya memiliki indeks glikemik tinggi, energi tinggi, dan mengandung lemak jenuh dan lemak trans. Faktor risiko obesitas dapat meningkat karena kandungan makanan cepat saji. Anak-anak saat ini memiliki akses ke berbagai media teknologi, tidak hanya televisi.

Dari tahun 2002 hingga 2010, lebih sedikit orang yang menonton TV, sementara lebih banyak orang menggunakan komputer dan gadget lainnya. Balita menonton TV, menggunakan komputer, dan bermain video game rata-rata 3 dari 5 jam lebih lama dari waktu yang sehat. Jumlah waktu yang dihabiskan orang menggunakan layar, seperti televisi, perangkat, dan komputer, disebut sebagai waktu layar. Interaksi sosial orang tua berhubungan positif dengan aktivitas fisik harian anak-anak prasekolah, kemungkinan mereka memenuhi pedoman aktivitas fisik, dan keduanya aktivitas fisik dan pedoman waktu layar, dan terkait negatif dengan waktu layar harian mereka. Lebih jauh penelitian harus mengeksplorasi mediator potensial (misalnya, fasilitasi orang tua dari waktu di luar) dari hubungan ini. Kejahatan lingkungan juga terkait secara negatif dengan pedoman waktu layar rapat. Tidak ada asosiasi ditemukan antara kohesi sosial, rasa kebersamaan dan norma sosial serta aktivitas dan layar fisik anak waktu.

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Hasil penelitian dari pembahasan mengenai hubungan aktivitas fisik anak dengan lingkungan sosial. Dilihat dari Aspek Screentime, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada hubungan atau korelasi antara Screentime dengan Aktivitas Fisik karena hubungan keduanya memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,05. Selain itu, nilai signifikan 0,05 dicapai untuk hubungan antara waktu layar dan lingkungan sosial, yang menunjukkan bahwa ada hubungan atau korelasi antara keduanya. Sedangkan untuk hubungan antara lingkungan sosial dengan aktivitas fisik didapatkan nilai signifikan $> 0,05$ yang berarti tidak ada hubungan antara keduanya.

B. SARAN

Peneliti mengantisipasi bahwa penelitian ini akan bermanfaat bagi siswa di masa depan, baik dengan memberikan tambahan pengetahuan atau memungkinkan mereka untuk

berpartisipasi dalam penelitian selanjutnya dengan ukuran sampel yang lebih besar. untuk memberikan hasil yang sebaik mungkin. Diharapkan orang tua akan menggunakan penilaian yang lebih baik saat memantau penggunaan layar dan kegiatan ekstrakurikuler anak-anak mereka. Selain itu, anak harus dapat melakukan aktivitas sehari-hari semaksimal mungkin dan sesuai dengan usianya, yang membutuhkan lingkungan sosial yang positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, F.D. 2014. *Physical activity guidelines for children*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia.
- CDC. 2015. *Physical Activity and Health*. Obtained from the Centers for Disease Control and Prevention : <https://www.cdc.gov/physicalactivity/basics/pahealth/index.htm>. Diunduh pada tanggal 16 Juli 2020, pukul 19.30 WIB.
- Kementerian Kesehatan, Indonesia. 2015. *Perkembangan kesehatan olahraga di Indonesia*. Pusat Informasi Data, Kementerian Kesehatan, Republik Indonesia
- Desiningrum, D. R., Indriana, Y. & Siswati. 2017. *Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional*. Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Habut, Nurmawan, & Wiryanthini. 2018. *Hubungan indeks massa tubuh dengan keseimbangan dinamis aktivitas fisik pada mahasiswa kedokteran Universitas Udayana*. Jurnal Ilmiah Fisioterapi Indonesia Volume 2, Nomor 1.
- Hinkley T, Salmon J, Okely A, Crawford D, Hesketh K. 2012. *The HAPPY study: development and reliability of a parent survey to assess correlates of preschool children's physical activity*. J of Sci Med Sport.;15(5):407–17.
- Kemal A.S, Darrin A.N . 2021. *Aktivitas Fisik Pada Anak Dan Remaja Selama Pandemi Covid- 19: A Systematic Review*. Khazanah : Jurnal Mahasiswa Volume 13.
- Kepper MM, Myers CA, Denstel KD, Hunter RF, Guan W, Broyles ST. 2019. *The neighborhood social environment and physical activity: a systematic scoping review*. Int J Behav Nutr Phys Act
- Kusriyanti & Sukoco, P. 2020. *Pengembangan model aktivitas jasmani berbasis alam sekitar untuk meningkatkan kecerdasan naturalis siswa*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia.
- La Iru. 2012, *Pengaruh Lingkungan Sosial, Pendidikan, Penghasilan, Media Massa Dan Kepemimpinan Terhadap Perilaku Ketuhanan Yang Maha Esa, Sesama Manusia Dan Alam Sekitar (Studi Di Provinsi Sulawesi Tenggara),”* Jurnal Inovasi, 9.
- Nada Widyah Ramadhani. 2020. *Identifikasi Pola Aktivitas Fisik Anak Sekolah Dasar Di Kota Surabaya Dan Kabupaten Nganjuk*. S1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya. Jurnal Kesehatan Olahraga.
- Nofi Marlina Siregar. 2017. *Pengembangan Model Aktifitas Fisik Anak Usia Dini*. olahraga Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Jakarta.
- Priyatna, A. 2012. *Parenting di Dunia Digital*. Jakarta: Elex Media KomputindoRetnaningsih. 2015. *Hubungan aktivitas fisik olahraga dengan andropause*. Skripsi, tidak diterbitkan. Surakarta: Fakultas Kedokteran. Universitas Sebelas Maret.