



Permainan Tradisional Sepit-Sepitan Sebagai Media Stimulasi Motorik Kasar Anak Usia Dini

Ni Wayan Suwarni¹, I Made Gede Anadhi², Ida Bagus Komang Sindu Putra³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Dharma Acarya,
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar^{1,2,3}
Jl. Ratna No. 51 Tatasan Denpasar, Bali, Indonesia

Email : wayansuwarni2102@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received: dikosongkan

Revised: dikosongkan

Accepted: dikosongkan

Keywords:

Perkembangan motorik kasar anak usia dini,
Permainan tradisional sepit-sepitan,
Stimulasi anak usia dini

ABSTRACT

Permainan Tradisional merupakan salah satu kegiatan yang dapat digunakan untuk media stimulasi perkembangan anak. Tujuan dari penelitian ini mengembangkan Permainan Tradisional Sepit-sepitan sebagai kegiatan yang dapat menstimulasi motorik kasar anak. Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu penelitian tindakan kelas. Instrumen yang digunakan yakni lembar observasi. Subjek penelitian adalah anak-anak di berusia 4-6 tahun dengan jumlah 60 siswa. Analisis data dilakukan dengan mengukur seberapa meningkat stimulasi keterampilan anak dengan permainan tradisional sepit-sepitan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah permainan dilakukan. Implikasi hasil dapat melatih keseimbangan, kelincahan dan ketangkasan anak sehingga bisa menjadi referensi bagi guru untuk mengembangkan motorik kasar



bit.ly/jpaUNY

Traditional games are one of the activities that can be used as a medium to stimulate children's development. This research aimed to develop the traditional sepit-sepitan Game as an activity that can stimulate children's gross motor skills. The method used in the research is classroom action research. The instrument used was an observation sheet. The research subjects were children aged 4-6 years, with 60 students. Data analysis measured how much stimulation of children's skills increased with the traditional game "sepit-sepitan". This study's results show differences in children's gross motor skills before and after the game is played. The implications of the results can be used to train children's balance, agility, and dexterity so that they can become a reference for teachers to develop gross motor skills.

PENDAHULUAN

Tahapan Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini melibatkan kemampuan mengendalikan gerakan otot-otot besar pada tubuhnya, dimulai dari mengangkat kepala saat berbaring, tengkurap, melompat, berlari, dan mengatasi rintangan dengan berjalan dietitian pada usia 5-6 tahun (Yasri et al., 2021). Setiap anak dapat mengalami perkembangan motorik kasar yang sedikit berbeda, tetapi tahapan di atas memberikan gambaran umum tentang perkembangan motorik kasar pada anak usia dini (Fira Khoiriyah Sam & Pramono, 2021). Tahapan perkembangan fisik motorik anak tidak hanya pengalaman melompat dan berlari saja banyak elemen penting yang harus dikembangkan dan yang terpenting perkembangan intelektual anak. Sebelum anak mampu menulis, membaca dan menghitung anak harus banyak mengekspresikan pikiran melalui aktivitas gerak (Zahari et al., 2022).

Pada beberapa kasus, perkembangan motorik kasar anak usia dini tidak sesuai tahapannya. Ada berbagai hal dapat terjadi seperti anak mengalami keterlambatan dalam mencapai tahapan perkembangan motorik kasar yang seharusnya untuk usia mereka, seperti belajar duduk, merangkak,



berjalan, atau melompat namun dirinya belum mencapai hal itu (Farhatin Masruroh, 2019). Menghadapi kesulitan dalam melakukan aktivitas sehari-hari yang melibatkan gerakan motorik kasar, seperti bermain, berolahraga, atau berpartisipasi dalam permainan kelompok. Anak-anak mungkin merasa frustrasi, kurang percaya diri, atau kehilangan motivasi untuk mencoba hal-hal baru jika mereka mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar. Keterlambatan dalam perkembangan motorik kasar juga dapat mempengaruhi perkembangan lainnya, seperti perkembangan bahasa, kognitif, atau sosial-emosional (Indriyani et al., 2021). Penting untuk diingat bahwa setiap anak berkembang dengan kecepatan yang berbeda, dan beberapa anak mungkin membutuhkan waktu lebih lama untuk mencapai tahap perkembangan motorik kasar dengan hal tersebut perkembangan motorik anak dapat di asah dengan permainan-permainan yang menarik salah satunya permainan tradisional (Ekayanti Tarigan & Bukit, 2022).

Berdasarkan hasil studi awal di sekolah, beberapa anak mengalami kesulitan saat melakukan gerakan berlari, melompat dan berjalan. Kurangnya fasilitas dan sarana prasarana pendukung, metode pembelajaran yang monoton, serta kondisi geografis atau iklim yang kurang mendukung untuk aktivitas-aktivitas motorik kasar anak. Kondisi ini menunjukkan urgensi untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak usia dini. Pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan dan usia masing-masing dibutuhkan kegiatan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini yang senang bermain (Intan Ningrum, 2021). Salah satunya adalah melalui permainan tradisional. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian terdahulu yang mengungkapkan bahwa cara yang diterapkan untuk merangsang dan mengembangkan keterampilan gerak motorik kasar anak adalah dengan menunjukkan permainan tradisional (Rahmah Dwi Sistiari, 2021).

Permainan tradisional sepit-sepitan adalah sebuah permainan yang diangkat dari dongeng yang berjudul si serigala dan si bagau. Si srigala yang merupakan pihak yang sering sombong dan si bagau digambarkan sebagai pihak yang terampil dan fleksibel (Rachman et al., 2023). Permainan ini ada di daerah Bali. Permainan tradisional sepit-sepitan juga dikenal sebagai salah satu warisan dari zaman terdahulu yang memiliki nilai-nilai budaya yang kental yang diturunkan secara turun-menurun (Winarno et al., 2022). Permainan sepit-sepitan dapat dimainkan dengan cara memindahkan batu ke dalam lubang bambu, pertama anak menyepit batu menggunakan sepit bambu kemudian berjalan menuju lubang di tengah anak berjalan menuju lubang mendengar musik bahwa anak harus berjoget dan setelah musik berhenti anak lanjut berjalan sapa memasukan batu ke lubang bambu. Keunggulan yang terdapat dalam permainan sepit-sepitan dapat melatih fisik motorik anak, tidak membutuhkan biayanya yang banyak, media yang digunakan dalam bermain mudah ditemukan, anak dapat mengenal alam sekitar, dan anak dapat mengenal pentingnya kebersamaan (Zikriana, 2023).

Permainan sepit-sepitan ini dimainkan dengan cara berkelompok melalui bernyanyi, bercakap-cakap dengan temannya, dan berlomba untuk memindahkan batu ke lubang pipa untuk menyelesaikan permainan. Permainan ini banyak mengandung nilai-nilai sosial dan stimulasi motorik kasar anak di dalamnya (Putu Ayu Riyanta Lestari, 2020). Seiring berjalannya zaman terdapat perubahan yang terjadi mengenai permainan tradisional sepit-sepitan (Sukamti, 2021). Anak menyiapkan media seperti batu kecil, lubang bambu, piring plastik dan juga sepit bambu yang akan digunakan bermain. Kemudian anak bermain memindahkan batu ke lubang bambu sambil berjoget dengan iringan musik. Batu siapa yang paling banyak dalam lubang bambu maka itu pemenangnya. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti apakah pengembangan permainan tradisional sepit-sepitan dapat digunakan sebagai stimulasi motorik kasar pada anak-anak.

Berbagai studi terdahulu telah mengkaji tentang penggunaan permainan tradisional untuk menstimulasi motorik kasar anak. Wijayaningsih (2023) menunjukkan bahwa dengan memainkan permainan tradisional 'Gobak Sodor' berulang kali, perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik. Hal ini karena permainan tersebut melibatkan banyak aktivitas fisik seperti berlari, melompat, dan menghindar, yang semuanya memerlukan penggunaan otot-otot besar tubuh. Ketika sering terlibat dalam permainan ini, anak-anak akan mendapatkan latihan fisik yang konsisten, sehingga pada gilirannya membantu mengembangkan kekuatan, koordinasi, dan keseimbangan mereka. Permainan tradisional 'Nogarata' dari Suku Kaili Palu juga dilaporkan dapat menstimulasi aspek fisik motorik yaitu pada jari-jemari dan telapak tangan anak (Dini, 2022). Melalui permainan ini, anak usia dini memiliki kemampuan gerak yang baik. Terakhir, kemampuan motorik kasar anak dapat



ditingkatkan dengan bermain ‘cakkikak’. Permainan ini memaksimalkan perkembangan kemampuan motorik kasar dengan aspek kelincahan dan ketangkasan pada anak (Fadjariyanti & Fathiyah, 2022). Selain itu, permainan ini dapat memperkuat otot dan meningkatkan keterampilan motorik mereka secara umum. Kegiatan permainan cakkikak ini dapat dijadikan sebagai model pembelajaran di kelas dan kegiatan ekstrakurikuler yang bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar anak. Permainan tradisional dapat membentuk fisik yang sehat, bugar, tangguh, unggul dan berdaya saing (Hasanah, 2026). Akan tetapi penelitian yang mengkaji tentang permainan sepit-sepitan masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tentang stimulasi motorik kasar melalui permainan tradisional sepit-sepitan.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini observasi. Subyek dalam penelitian ini adalah anak berusia 4-5 tahun dengan jumlah 29 anak dan usia 5-6 tahun dengan jumlah 31 anak. Lokasi penelitian dilakukan di TK Tirta Kumara Desa Melinggih Kelod, Payangan, Gianyar, Bali. Teknik observasi dilakukan dengan pengamatan untuk mendapatkan data apakah kemampuan motorik kasar anak. Instrumen penilaian yang digunakan untuk mengevaluasi kemampuan motorik kasar anak menggunakan tabel terdiri dari beberapa kolom, yaitu aspek motorik kasar, indikator, dan kolom penilaian. Kolom penilaian diisi dengan BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Pada kolom aspek penilaian, terdapat lima aspek yang dinilai, yaitu berjalan, kelincahan, koordinasi gerak tangan dan mata, ketangkasan, dan daya tahan tubuh anak. Analisis data yang digunakan untuk mengukur seberapa meningkat stimulasi motorik kasar anak dengan Permainan Sepit-Sepitan menggunakan instrumen penilaian pada Tabel 1. Adapun alur penelitian kualitatif deskriptif pada Gambar 1.

Tabel 1. Instrument Penilaian Motorik Kasar Anak

NO	Aspek Motorik kasar	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Ket
1.	Berjalan	<ul style="list-style-type: none"> Anak dapat berjalan dengan lurus dan seimbang 					
2.	Kelincahan	<ul style="list-style-type: none"> Berjalan dengan arah yang teratur 					
3.	Koordinasi gerak tangan dan mata	<ul style="list-style-type: none"> Menyepit batu dengan cepat Memasukan batu kedalam lubang dengan tepat 					
4.	Ketangkasan	<ul style="list-style-type: none"> Mengubah arah gerakan dengan cepat mengikuti intruksi yang diberikan 					
5.	Daya tahan	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan aktivitas dengan waktu yang lama 					



Gambar 1. Alur Penelitian

Gambar 1 dan Gambar 2 merupakan langkah-langkah permainan sepit-sepitan. Pertama, siapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk bermain. Guru mengenalkan anak nama-nama alat



permainan sepit-sepitan sambil menjelaskan cara permainannya. Guru membagi dua kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 3 orang anak dan guru mencontohkan pada anak cara bermain dan memberitahu anak aturan-aturan yang berlaku saat bermain berjoget ketika ada musik. Batu siapa yang jatuh saat perjalanan menuju lubang maka anak tersebut mengulangi untuk mengambil batu dan lanjut berjalan.



Gambar 1. Langkah-langkah Permainan Sepit-sepitan Tahap 1 sampai Tahap 3

Kedua, anak mulai bermain yakni menyepit batu yang sudah tersedia di depan barisan kelompoknya. Kemudian berlari menuju lubang bambu untuk memasukan batu tersebut. Pada saat perjalanan menuju lubang bambu ada suara musik anak akan berjoget di tempat. Kemudian, setelah musik berhenti anak lanjut berjalan sampai memasukan batu yang di sepit ke lubang bambu. Hal ini dilakukan secara berulang dengan teman kelompok sampai batu dalam piring habis. Setelah dilakukan permainan berulang-ulang dengan teman sekelompok, batu yang ada di piring sudah abis dan teman kelompok sudah mendapatkan bermain semua maka selanjutnya anak akan menghitung jumlah batu yang terdapat pada lubang bambu yang sudah dimasuki batu tadi. Kemudian setelah selesai penghitungan batu maka siapa yang di antara dua kelompok ini yang mendapatkan batu lebih banyak dan cepat selesai menghitung maka dirinya akan maju untuk mengangkat tangan dan itulah pemenang.



Gambar 3. Langkah-langkah Permainan Sepit-sepitan Tahap 4 sampai Tahap 6

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada tahap prasiklus diperoleh data bahwa aspek motorik kasar pada anak menunjukkan kondisi belum berkembang. Hal ini dapat dilihat dari lima capaian penilaian yang diobservasi yakni berjalan, kelincahan, koordinasi gerak tangan dan mata, ketangkasan dan daya tahan tubuh. Kelima penilaian ini masih mencapai belum berkembang (Tabel 2).



Tabel 2. Hasil Observasi Awal

No	Aspek motorik kasar	Pra-implementasi	BB	MB	BSH	BSB
1.	Berjalan	69% anak belum dapat berjalan tidak stabil dan sering jatuh	✓	-	-	-
2.	Kelincahan	55 % anak belum dapat berlari dengan lurus dan sering terjatuh	✓	-	-	-
3.	Koordinasi gerak tangan dan mata	75% anak gerakan tangan kurang terkoordinasi dengan baik	✓	-	-	-
4.	Ketangkasan	65% anak kurang cepat untuk mengubah gerak dengan intruksi yang diberikan	✓	-	-	-
5.	Daya Tahan Tubuh	60% anak aya tahan tubuhnya kurang saat beraktivitas anak lemas dan lesu	✓	-	-	-

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa masih banyak anak yang belum mencapai aktivitas fisik motorik kasar dengan baik. Anak masih menghadapi tantangan dalam penguasaan berbagai keterampilan. Pada tabel pra-siklus masih banyak anak tidak mampu melakukan sebagian besar aspek motorik secara teratur, Keadaan ini mengindikasikan bahwa kemampuan motorik kasar anak tidak berkembang secara maksimal sesuai dengan tahap usia anak. Belum ada anak yang mencapai kriteria berkembang sangat baik (BSB) dalam keterampilan motorik kasar. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti kurangnya komunikasi yang jelas dari guru dalam memberikan acuan serta kecilnya apresiasi dalam keberhasilan anak berdasarkan hasil refleksi dan pengamatan dari penelitian.

Table 3. Hasil Observasi Paska Siklus

No	Aspek motorik kasar	Pasca-implementasi	BB	MB	BSH	BSB
1.	Berjalan	95% anak sudah dapat berjalan dengan stabil		-	✓	-
2.	Kelincahan	80% anak sudah mampu berlari dengan lurus dan sebanding		✓		-
3.	Koordinasi gerak tangan dan mata	85% anak sudah dapat menyepit batu dan memasukan ke dalam lombang bambu		-	✓	-
4.	Ketangkasan	90% anak sudah cepat untuk mengubah gerak dengan intruksi yang diberikan		-	✓	-
5.	Daya Tahan Tubuh	96% daya tahan tubuh anak sudah terlatih saat beraktivitas yang melibatkan otot besar		-	✓	-

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan pada paska-siklus setelah dilaksanakan Permainan Tradisional Sepit-Sepitan sebagai media stimulasi motorik kasar anak, peningkatan yang terjadi sangat baik. Dari kedua tabel di atas terlihat adanya kemajuan pada beberapa aspek perkembangan anak. Persentase sebelumnya memiliki rata-rata 75%, kemudian setelah dilakukannya implementasi permainan maka persentase kemampuan anak bertambah menjadi 96%. Persentase ini menunjukkan anak sudah mencapai tahapan berkembang sesuai harapan. Setelah diajak bermain permainan sepi-sepitan, anak mulai menunjukkan langkah yang lebih stabil. Anak juga sudah mulai dapat berlari dengan arah yang lurus. Hasil ini dapat memberikan gambaran mengenai kemajuan keterampilan motorik kasar anak setelah melakukan permainan tradisional sepi-sepitan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa permainan tradisional sepi-sepitan dapat digunakan sebagai media stimulasi motorik kasar anak usia dini dengan cara bermainnya yang unik.



Pembahasan

Stimulasi perkembangan anak membutuhkan beragam kegiatan yang menyenangkan (Anggraeni & Na'imah, 2022). Seiring berjalannya zaman, kegiatan yang beragam dapat menjadi menjadi bahan untuk mengajar sehingga dapat mengalihkan perhatian dan memotivasi anak (Zikriana, 2023). Permainan sepit-sepitan yang dilakukan dengan cara menyepit batu dan di masukan ke lubang bambu dengan cara berlari dapat menstimulasi motorik kasar anak dapat. Permainan tradisional merupakan peninggalan kebudayaan pada zaman yang dapat menstimulasi kemampuan semua otot-otot besar sebagai ciri khas dari perkembangan motorik kasar (Arifiyanti, 2019). Dimainkan sesuai aturan-aturan tertentu untuk memperoleh kegembiraan pada anak, permainan tradisional secara tidak langsung dapat melatih motorik kasar anak secara optimal. Dengan mengenalkan permainan tradisional sejak usia dini, maka guru juga berusaha untuk melestarikan kekayaan budaya (Sidiyanti et al., 2019).

Permainan sepit-sepitan tidak hanya melatih fisik motorik anak saja namun keterampilan sosial anak juga terlatih. Kesabaran anak saat permainan berlangsung terlihat ketika ada satu teman bermain tidak serius maka membuat teman kelompoknya kalah (Fadjariyanti & Fathiyah, 2022). Motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik karena dalam permainan sepit-sepitan anak didorong untuk berlari, berjoget, dan tangkas ketika memasukan batu kedalam lubang bambu. Pentingnya peran keterampilan motorik anak usia dini merupakan alat tombak dalam perkembangan jasmani anak. Penguasaan motorik anak melalui kegiatan memindahkan batu melatih koordinasi tangan dan mata. Permainan ini tidak membutuhkan alat dan bahan yang mahal. Sekolah dapat menggunakan berbagai media yang ada di sekitar halaman (Winarno et al., 2022).

Berlangsungnya permainan tradisional ini tidak hanya motorik kasar anak saja di latih namun ada beberapa aspek yang masuk. Hal ini seperti konsentrasi anak yaitu dapat menyelesaikan tugas dengan cara menyenangkan, Anak lebih tertarik untuk melakukan tugasnya dan akan mendapatkan fokus karena ada tenggat waktu saat menyelesaikan tugas (Fadjariyanti & Fathiyah, 2022). Permainan sepit-sepitan ini juga melatih aspek moral agama saat anak bersikap empati terhadap teman. Aspek social anak saat anak melakukan kerja sama untuk mendapatkan banyak batu yang ada di lubang bambu. Aspek kognitif anak saat anak dapat menghitung jumlah batu yang terdapat pada lubang bambu. Aspek seni anak saat anak dapat berjoget saat ada musik yang berbunyi dan aspek. Terakhir, aspek bahasa saat anak dapat mengucapkan *goal* saat permainan telah selesai.

SIMPULAN

Permainan sepit-sepitan yang dilaksanakan untuk menstimulasi aspek perkembangan anak, Adapun aspek yang di stimulasi yakni aspek motorik kasar anak, sebelum dilakukan permainan sepit-sepitan perkembangan keterampilan anak belum berkembang banyak anak yang mengalami kejanggalan dalam keterampilan fisik motorik anak seperti anak sering jatuh tidak mau bermain dengan teman. Kemudian setelah peneliti melakukan sebuah permainan sepit-sepitan ini maka pada TK Tirtha Kumara dalam stimulasi fisik motorik anak sudah mulai meningkat anak sudah dapat bermain dengan teman dan sudah lincah dalam bermain. Fisik motorik anak sangat penting dikembangkan karena sebuah fisik motorik anak yang utama untuk kita latih agar berkembang sesuai dengan tahapan usia anak tersebut, ada beberapa hal yang dapat diketahui bahwa pengembangan keterampilan fisik motorik dasar pada anak yakni ada simulasi sensoris, lingkungan yang aman dan terbuka dan nyaman, aktifitas bermain yang bervariasi kemudian diperlukannya sebuah peran guru dan orang tua yang baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak-pihak yang telah membantu dalam penelitian ini guna untuk memperlancar penelitian yang telah terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, D., & Na'imah, N. (2022). Strategi Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Maze Karpet Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2553–2563. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2103>



- Ekayanti Tarigan, & Bukit, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Foot Print Game di TK Negeri Pembina Pancur Batu T.A 2021/2022. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 152–158. <https://doi.org/10.54259/diajar.v1i2.676>
- Fadjariyanti, F., & Fathiyah, K. N. (2022). Analisis Permainan Tradisional Cakbikak untuk Mengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6594–6601. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3440>
- Farhatin Masruroh. (2019). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Dengan Bermain*.
- Fira Khoiriyah Sam & Pramono, W. A. (2021). Penerapan Permainan Engklek Fruit Sebagai Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. 1–8. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jt>
- Indriyani, D., Yusuf Muslihin, H., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 349–354. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Intan Ningrum. (2021). Pengembangan Tari Kreasi Kampuung Lamo Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 4, 1–7.
- Kaharuddin. (2021). Equilibrium : Jurnal Pendidikan Kualitatif : Ciri dan Karakter Sebagai Metodologi. *Equilibrium : Jurnal Pendidikan*, 1(0), 1–8. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium>
- Nurdin, N. (2021). Penerapan Konsep Pembelajaran Inovatif dan Kreatif Melalui Pembelajaran Berbasis Edutainment dalam Pembelajaran di PAUD. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 56–67. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i1.32>
- Arifiyanti, N. (2019). Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Al_Athfal*
- Nurwahidah. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 49–61. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6422>
- Putu Ayu Riyanta Lestari. (2020). Permainan Tradisional Bali “Sepit-Sepitan” Dalam Film Animasi 2D. *PRABANGKARA Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 24, 49–58.
- Rachman, F., Hidayat, T., 2bd, S., Fajar, Z., & 3cd, R. (2023). Traditional Sport “Sepit-Sepitan” in Bali Province. *Journal RESPECS (Research Physical Education and Sport)*, 5(2), 341–347. <https://doi.org/10.31949/respecs.v5i2.6040>
- Rahmah Dwi Sistiari. (2021). AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak Pengembangan Permainan Sirkuit Animove Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Tri Munaisra Tirtaningsih. 7(1). www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady
- Sidiantara, K. A., Gede, I., Darmawiguna, M., & Aditra Pradnyana, G. (2019). *Film Dokumenter Permainan Tradisional “Adu Gangsing” Di Buleleng “Sebagai Warisan Budaya”* (Vol. 8).
- Sukanti, E. R. (2021). *Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Sebagai Dasar Menuju Prestasi Olah Raga*.
- Wahyu, A. H. (2022). Studi literatur: Permainan tradisional sebagai media alternatif stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 109–120.
- Winarno, M., Adi, S., Setiawan, E., Studi Pendidikan Jasmani, P., dan Rekreasi, K., & Keguruan dan Ilmu, F. (2022). *Bagaimana Dampak Permainan Tradisional pada Perkembangan Motorik Siswa: Systematic Literature Review*. 4, 364–379. <https://doi.org/10.24036/patriot.v%vi%i.886>
- Yasri, P., Dewi, P., Asril, M., Ayu, D., & Handayani, P. (2021). Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Kemampuan Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 32–42. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Zahari, Q. F., Prashanti, N. A. S., Salsabella, S., Jumiati, J., Hafidah, R., & Nurjannah, N. E. (2022). Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini dengan Masalah Obesitas. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2844–2851. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1570>
- Zikriana, L. (2023). *Pemanfaatan Media Simulasi Phet Dalam Pembelajaran Sains*. 4(2). <http://www.journal.umuslim.ac.id/index.php/jemas/article/view/2278>