

Penerapan Permainan Sirkuit Warna Gembira Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK DWP Mondoluku

Oleh : Imroatul Qoniah

Dosen Pembimbing : Choirun Nisak Aulina

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Juli 2026



Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini

Motorik Kasar

Permainan Sirkuit Warna Gembira

Rumusan Masalah

1. Bagaimana Penerapan Permainan Sirkuit Warna Gembira dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun?

2. Bagaimana perkembangan motorik kasar anak setelah di terapkannya Permainan Sirkuit Warna Gembira?

Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan penerapan Permainan Sirkuit Warna Gembira dalam meningkatkan kemampuan Motorik Kasar anak usia 5-6 Tahun di TK DWP Mondoluku.
2. Mengetahui perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun setelah di terapkannya Permainan Sirkuit Warna Gembira di TK DWP Mondoluku.

Metode

Penelitian ini Menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Subjek Penelitian sebanyak 23 anak, terdiri atas 10 anak Laki-laki dan 13 anak Perempuan.

- ❖ **Penelitian dilaksanakan dalam 2 Siklus, setiap siklus ada 4 tahap :**
 - a. Perencanaan**
 - b. Pelaksanaan tindakan**
 - c. Observasi**
 - d. refleksi**

Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data ada dua, yaitu :

1. Observasi
2. Dokumentasi

Kemudian di analisis menggunakan presentase ketercapaian kemampuan motorik kasar anak.

Presentase Pencapaian dihitung dengan Rumus

Sebagai Berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Ket :

P : Persentase Pencapaian

F : Jumlah anak yang mencapai indikator

N : Jumlah seluruh anak

Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas tentang penerapan permainan sirkuit warna gembira di lakukan di TK DWP Mondoluku. Yang berada di Jl.mondoluku Rt 06 Rw 02, kecamatan Wringinanom Kabupaten Gresik.

Pada bagian ini akan menjelaskan hasil penelitian pada setiap siklus beserta pembahasannya.

Pra Siklus

- ❖ Sebagian besar anak belum mencapai kategori BSH.
- ❖ Anak masih mengalami kesulitan menjaga keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan

Data Ketuntasan (Pra-Siklus)

Dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Subjek	Indikator			Jumlah (S)	Kreteria	Keterangan (T / BT)
	1	2	3			
Subjek 1	3	4	3	10	56%	BT
Subjek 2	3	3	3	9	50%	BT
Subjek 3	5	4	5	14	78%	T
Subjek 4	4	3	3	10	56%	BT
Subjek 5	4	3	3	10	56%	BT
Subjek 6	5	5	4	14	78%	T
Subjek 7	2	4	3	9	50%	BT
Subjek 8	3	3	4	10	56%	BT
Subjek 9	3	3	3	9	50%	BT
Subjek 10	5	5	4	14	78%	T
Subjek 11	3	3	3	9	50%	BT
Subjek 12	3	4	3	10	56%	BT
Subjek 13	3	5	3	11	61%	BT
Subjek 14	3	3	3	9	50%	BT
Subjek 15	3	3	4	10	56%	BT
Subjek 16	5	3	4	12	67%	BT
Subjek 17	5	5	4	14	78%	T
Subjek 18	5	4	3	12	67%	BT
Subjek 19	5	4	4	14	78%	T
Subjek 20	2	3	4	9	50%	BT
Subjek 21	3	4	3	10	56%	BT
Subjek 22	5	5	4	14	78%	T
Subjek 23	4	4	4	12	67%	BT
Presentase Ketercapaian				26,09%		

Siklus 1

- ❖ Pada siklus 1 kegiatan tindakan dan pengamatan dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan dalam satu minggu, pada tanggal 19, 21, 23, dan 25 Mei 2026.
- ❖ Pada Siklus 1 ini kegiatannya ada tiga tahap :
 - ☐ Perencanaan
 - ☐ Pelaksanaan
 - ☐ Observasi

Hasil Pengamatan pada Siklus 1

Disajikan pada tabel berikut :

Subjek	Indikator			Jumlah (S)	Kriteria	Keterangan (T / BT)
	1	2	3			
Subjek 1	5	4	5	14	78%	T
Subjek 2	4	6	4	14	78%	T
Subjek 3	5	6	5	16	89%	T
Subjek 4	5	5	5	15	83%	T
Subjek 5	5	4	4	13	72%	BT
Subjek 6	5	6	4	15	83%	T
Subjek 7	5	3	4	12	67%	BT
Subjek 8	5	5	4	14	78%	T
Subjek 9	4	4	4	12	67%	BT
Subjek 10	5	5	5	15	83%	T
Subjek 11	4	4	4	12	67%	BT
Subjek 12	4	5	3	12	67%	BT
Subjek 13	5	4	5	14	78%	T
Subjek 14	4	4	4	12	67%	BT
Subjek 15	4	5	4	13	72%	BT
Subjek 16	4	5	4	13	72%	BT
Subjek 17	5	5	5	15	83%	T
Subjek 18	4	5	4	13	72%	BT
Subjek 19	6	5	4	15	83%	T
Subjek 20	4	4	4	12	67%	BT
Subjek 21	5	4	4	13	72%	BT
Subjek 22	5	5	6	16	89%	T
Subjek 23	4	5	4	13	72%	BT
Presentase Ketercapaian				47,83%		

Kendala Dalam Pelaksanaan Pada Siklus 1

- 1) Sebagian anak masih kurang antusias dan kurang fokus dalam mengikuti kegiatan permainan sirkuit warna gembira.
- 2) Ada beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mengikuti permainan sirkuit warna gembira.
- 3) Ada beberapa anak yang masih kesulitan dalam menjaga keseimbangan.
- 4) Anak-anak membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan permainan.

Hasil Siklus II

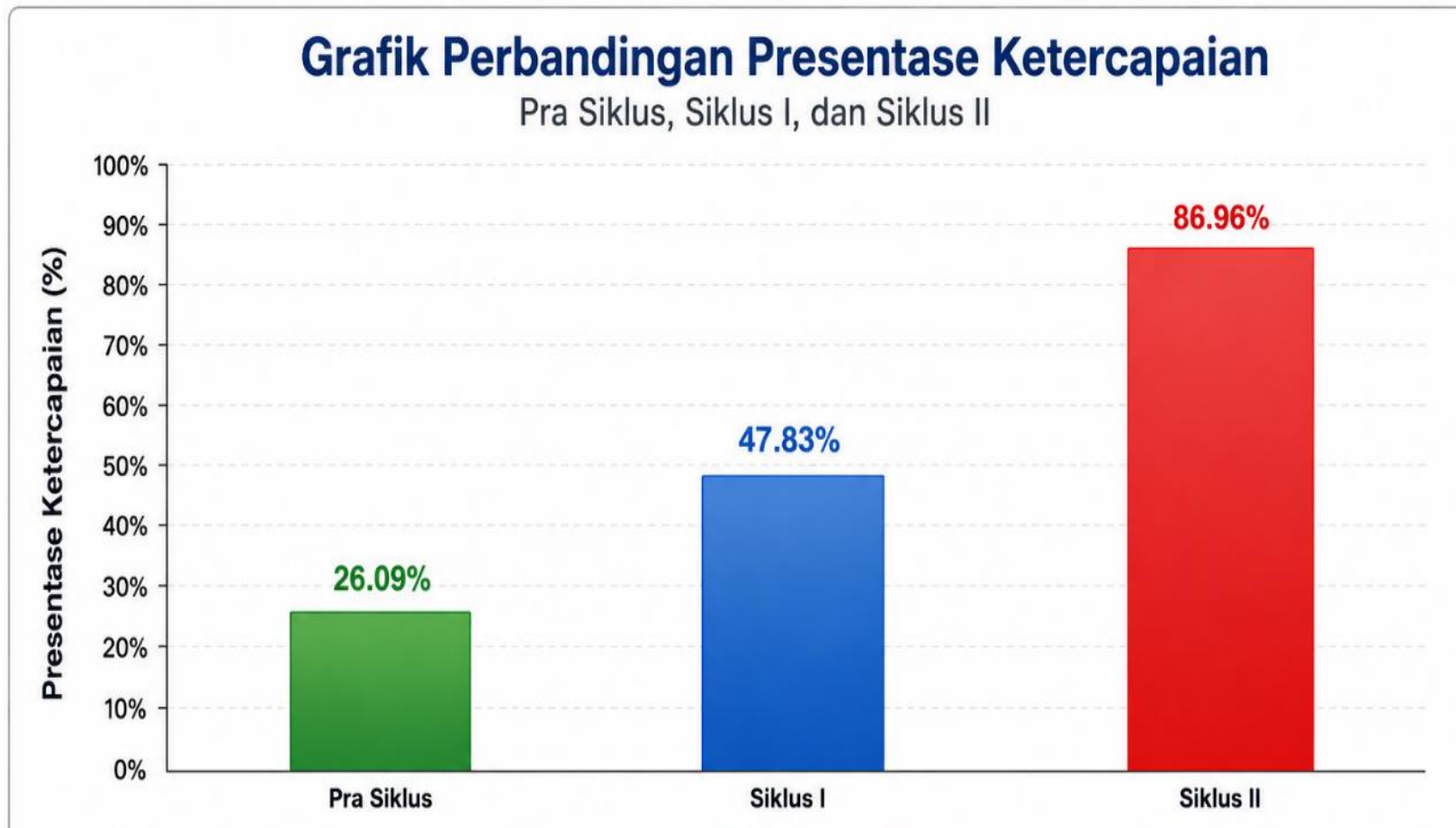
- ❖ Siklus II diawali dengan tahap perencanaan ulang berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi pada pelaksanaan siklus I.
- ❖ Anak mulai percaya diri.
- ❖ Anak lebih aktif dan antusias
- ❖ Target keberhasilan 75% telah tercapai

Hasil pengamatan siklus II

Disajikan dalam tabel berikut :

Subjek	Indikator			Jumlah (S)	Kriteria	Keterangan (T / BT)
	1	2	3			
Subjek 1	4	6	5	15	83%	T
Subjek 2	6	5	4	15	83%	T
Subjek 3	6	6	5	17	94%	T
Subjek 4	5	5	6	16	89%	T
Subjek 5	5	6	5	16	89%	T
Subjek 6	5	6	5	16	89%	T
Subjek 7	4	5	6	15	83%	T
Subjek 8	5	5	5	15	83%	T
Subjek 9	6	5	5	16	89%	T
Subjek 10	6	6	5	17	94%	T
Subjek 11	5	6	5	16	89%	T
Subjek 12	4	5	4	13	72%	BT
Subjek 13	5	5	6	16	89%	T
Subjek 14	4	4	5	13	72%	BT
Subjek 15	6	4	4	14	78%	T
Subjek 16	5	5	5	15	83%	T
Subjek 17	5	6	4	15	83%	T
Subjek 18	4	6	4	14	78%	T
Subjek 19	6	5	5	16	89%	T
Subjek 20	4	6	4	14	78%	T
Subjek 21	6	6	5	17	94%	T
Subjek 22	5	5	4	14	78%	T
Subjek 23	5	4	4	13	72%	BT
Presentase Ketercapaian				86,96%		

Grafik Peningkatan



Kesimpulan

- ❖ Permainan sirkuit warna gembira mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK DWP Mondoluku.
- ❖ Terjadi peningkatan pada presentasinya, mulai dari pra-siklus sampai siklus II.
- ❖ Permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan dan bermakna.

Saran

- ❖ Guru dapat menggunakan permainan sirkuit warna gembira sebagai metode pembelajaran motorik kasar.
- ❖ Sekolah dapat menyediakan media yang mendukung aktivitas motorik.
- ❖ Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan permainan ini dengan variasi yang lebih menarik .

Ucapan Terima kasih

Penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, dan motivasi sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala TK DWP Mondoluku, guru-guru, serta seluruh anak didik yang telah memberikan izin, bantuan, dan berpartisipasi selama pelaksanaan penelitian.

Referensi

- [1] S. Watini, "Implementasi Model Pembelajaran Sentra Pada Tk Labschool Stai Bani Saleh Bekasi," J. Obsesi J. Pendidik. Anak Usia Dini, Vol. 4, No. 1, Hlm. 110, Okt 2019, Doi: 10.31004/Obsesi.V4i1.190. [1] "Admin,+12+Sri+Watini+110-123."
- [2] U. H. M. Tangse Dan D. Dimyati, "Permainan Estafet Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun," J. Obsesi J. Pendidik. Anak Usia Dini, Vol. 6, No. 1, Hlm. 9–16, Mar 2021, Doi: 10.31004/Obsesi.V6i1.1166.
- [3]. A. Azizah, "Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran," Auladuna J. Prodi Pendidik. Guru Madrasah Ibtidaiyah, vol. 3, no. 1, pp. 15–22, 2021.
- [4] A.Multahada, "Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Sirkuit Palola Di Pos Paud Terpadu Bintang Harapan Surabaya"
- [5] N. Fatmawati Dan A. Sofia, "Pelatihan Permainan Sirkuit Warna Untuk Mengembangkan Fisik Motorik Kasar Anak Bagi Guru Paud Di Bandar Lampung".
- [6] Y. D. Putra, I. L. Dianti, S. N. Salehuddin, Dan P. Pramono, "Fun Movement Circuit: Permainan Interaktif Dalam Menstimulasi Motorik Kasar Anak 4–5 Tahun," *Riggs J. Artif. Intell. Digit. Bus.*, Vol. 4, No. 1, Hlm. 860–866, Apr 2025, Doi: 10.31004/Riggs.V4i1.986.
- [7] N. Monicha, "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit," Vol. 01, No. 01, 2020.
- [8] S. S. Padwa, Y. Marjuk, Dan M. Axelina, "Penerapan Permainan Sirkuit Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Di Tk Siloan Bikar Kabupaten Tambrau".
- [9] A. Saripudin, "Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini," *Equal. J. Pus. Studi Gend. Dan Anak*, Vol. 1, No. 1, Hlm. 114, Agu 2019, Doi: 10.24235/Equalita.V1i1.5161.
- [10] I. T. Sulistyo, A. Pudyaningtyas, Dan V. Sholeha, "Profil Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun," *Kumara Cendekia*, Vol. 9, No. 3, Hlm. 156, Sep 2021, Doi: 10.20961/Kc.V9i3.50732.

- [11] J. Rahmah, "Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Pada Kelompok Bermain Melalui Kegiatan Fisik Motorik Di Anuban Santiwit Thailand Selatan".
- [12] F. Rahmasri Dan S. N. Ilyas, "Penerapan Media Permainan Sirkuit Warna Gembira Dalam Menstimulasi Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Mentari Bontoa".
- [13] N. Sulastrri "Permainan Sirkuit Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Di Tk Hip Hop Bandar Lampung."
- [14] R. L. Hidayah Dan R. I. Khan, "Pemanfaatan Permainan Sirkuit Sebagai Pengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini".
- [15] G. K. S. Lanie Dan L. Wiyaningsih, "Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia 3-4 Tahun Menggunakan Media Cardbox," *J. Pendidik.*, Vol. 31, No. 2, Hlm. 219–228, Agu 2022, Doi: 10.32585/Jp.V31i2.2656.
- [16] S. M. Alfiah Dan C. N. Aulina, "Improving Gross Motor Skills Through The Game Of Si Bolang Game For 3 - 4 Year Old Children At Kb Al - Faqih [Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Si Bolang Pada Anak Usia 3 - 4 Tahun Di Kb Al - Faqih]".
- [17] S. R. Bakari, M. H. Lakamaru, Dan N. Basumbang, "Journal Of Educational And Cultural Studies".
- [18] *Jurnal AUDHI, Vol. 2, No. 2, Januari 2020* Kegiatan Sentra Olah Tubuh Dalam Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Afifah Hanum1; Rohita1
- [19] E.Yanti, N.Fridalni Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Anak Usia Prasekolah Factors Affecting Pre-School Age Motoric Development .
- [20] L. Nugraha, A. Mahendra, and I. Herdiyana, "Penerapan Model Pendidikan Gerak Dalam Pengembangan Pola Gerak Dasar Manipulatif Melalui Kerangka Analisis gerak (Movement Analysis Framework)," *TEGAR J. Teach. Phys. Educ. Elem. Sch.*, vol. 1, no. 2, pp. 24–32, 2018.
- [21] S. D. Lestari Dan I. Puspitasari, "Aktivitas Permainan Estafet Bola Modifikasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun," *J. Obsesi J. Pendidik. Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 2, Hlm. 752–760, Jul 2021, Doi: 10.31004/Obsesi.V6i2.1024.
- [22] A. Abdillah, "Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Permainan," *J. Pendidik. Olahraga*, Vol. 8, No. 2, Hlm. 138, Des 2019, Doi: 10.31571/Jpo.V8i2.1446.
- [23] Asyruni Multahada, Pingky Melaty, Heni Apriyani, Dan Tris Andriani, "Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Kreatif," *Primearly J. Kaji. Pendidik. Dasar Dan Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 1, Hlm. 11–21, Jun 2022, Doi: 10.37567/Prymerly.V5i1.1248.
- [24] J. Pamungkas Dan A. D. M. Rizka, "Analisis Unsur Motorik Kasar Pada Pembelajaran Tari Kreasi Pelajar Pancasila Di Taman Kanak – Kanak," *J. Usia Dini*, Vol. 9, No. 2, Hlm. 91, Okt 2023, Doi: 10.24114/Jud.V9i2.52402.
- [25] F. Darmanto, C. Yuwono, S. Supriyono, H. Pamot, Dan R. Ichsandi, "Analisis Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Metode Denver Development Screening Test Motorik Kasar Bagi Siswa Taman Kanak-Kanak," *Jses J. Sport Exerc. Sci.*, Vol. 2, No. 2, Hlm. 38, Nov 2019, Doi: 10.26740/Jses.V2n2.P3

Terima
Kasih