

The Implementation of the "Happy Color Circuit" Game to Improve Gross Motor Skills in Children Aged 5–6 Years at DWP Mondoluku Kindergarten

[Penerapan Permainan Sirkuit Warna Gembira Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dwp Mondoluku]

Imroatul Qoniah¹⁾, Dr. Choirun Nisak Aulina, M.Pd²⁾

^{1,2)} Program Studi Pendidikan Guru PAUD, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: [*lina@umsida.ac.id](mailto:lina@umsida.ac.id)

Abstract : *The study aims to improve the gross motor skills of children aged 5-6 years at DWP Mondoluku Kindergarten. The study uses the Classroom Action Research (CAR) method which is implemented in two cycles consisting of four stages including the planning stage, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 23 children aged 5-6 years consisting of 10 boys and 13 girls. Data collection techniques used observation and documentation, while data analysis was carried out by calculating the percentage of children's gross motor skills achievement. The results showed that the implementation of the Happy Color Circuit Game was able to improve children's gross motor skills gradually. The percentage of achievement in the pre-cycle stage was 26.09%, increased to 47.83% in cycle I, and reached 86.96% in cycle II. These results have exceeded the established success indicators, namely a minimum of 75% of children reaching the Developing According to Expectations (BSH) category. Thus, the Happy Color Circuit Game is effectively used as an alternative learning method to improve the gross motor skills of children aged 5–6 years at DWP Mondoluku Kindergarten.*

Keywords : *happy color circuit game, gross motor skills, early childhood, classroom action research.*

Abstrak : *Penelitian bertujuan untuk meningkatkan Kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 Tahun di TK DWP Mondoluku. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari empat tahapan yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 23 anak usia 5–6 tahun yang terdiri atas 10 anak laki-laki dan 13 anak perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan dengan menghitung persentase ketercapaian kemampuan motorik kasar anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Permainan Sirkuit Warna Gembira mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak secara bertahap. Persentase ketercapaian pada tahap pra siklus sebesar 26,09%, meningkat menjadi 47,83% pada siklus I, dan mencapai 86,96% pada siklus II. Hasil tersebut telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 75% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dengan demikian, Permainan Sirkuit Warna Gembira efektif digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK DWP Mondoluku.*

Kata Kunci : *permainan sirkuit warna gembira, motorik kasar, anak usia dini, penelitian tindakan kelas.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses yang mengubah kehidupan anak menjadi lebih baik, mandiri dan bertanggungjawab. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang paling mendasar sebagai pedoman dalam kehidupan[1]. Pendidikan merupakan hak warga negara dalam mengembangkan potensinya sejak dini[2]. Anak usia dini merupakan masa perkembangan dari usia 2-6 tahun yang di kenali dengan cepatnya perkembangan bahasa,

motorik, kognitif, dan peningkatan kemampuan sosial emosional [3]. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah Upaya yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun untuk mendukung pertumbuhan, perkembangan, dan kreativitas anak [4].

Anak usia dini ini harus di dukung mulai pendidikan awal, ketika anak harus mendapatkan dorongan dan bimbingan mulai awal agar perkembangan anak bisa secara maksimal. Anak usia dini bukan hanya soal umur saja, tetapi sebuah Perkembangan otak, emosi sosial dan fisik yang harus mendapatkan perhatian khusus [5]. Dan ada juga pengertian dari Fisik motorik adalah perkembangan yang membutuhkan koordinasi tangan, mata, dan kaki [6]. Mempersiapkan fisik motorik anak itu sangat penting, baik motorik kasar atau motorik halus. Mempersiapkan motorik anak harus secara maksimal sebelum anak berusia 7 tahun dan belum memasuki sekolah dasar. Jika kemampuan motorik anak tidak berkembang dengan baik, maka akan sangat mengganggu aktivitas anak pada setiap harinya.

Motorik kasar adalah kemampuan anak melakukan aktivitas tubuh yang melibatkan berjalan, berlari dan melompat [7]. Kegiatan itu dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kemandirian, dan keberanian. Motorik kasar merupakan kemampuan penting Pada anak usia dini agar mampu berlari dan melompat dengan baik [8]. Perkembangan Motorik adalah suatu proses yang melibatkan otot-otot tubuh untuk bergerak yang membuat seseorang mampu menggerakkan tubuhnya [9]. Perkembangan motorik kasar pada anak Usia Dini sangat penting, karena dalam kegiatan ini anak mampu melakukan kegiatan fisik yang mendukung kemampuan perkembangan anak di setiap harinya [10].

Dalam materi pendidikan anak, perkembangan motorik kasar dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya faktor usia, kematangan fisik, kesehatan, dan stimulasi atau dorongan dari lingkungan. Anak yang sering diberi kesempatan bergerak melalui permainan aktif biasanya memiliki perkembangan motorik kasar yang lebih baik dibandingkan anak yang jarang melakukan aktivitas fisik. Jadi, ketika anak mampu melakukan gerakan berlari atau melompat dengan baik, anak akan menunjukkan bahwa sistem saraf, otot, dan koordinasi tubuhnya sudah berkembang secara maksimal.

Banyak cara yang dilakukan oleh guru untuk menstimulasi tumbuh kembang anak, salah satunya yaitu dengan bermain alat permainan yang sangat menarik. Guru harus memilih permainan yang cocok dan sesuai dengan apa yang akan distimulasi pada diri anak. Maka dengan bermain, anak akan merasa senang dan juga bisa mengembangkan kemampuan motorik kasarnya. Dan Di permainan ini, anak juga mampu mengembangkan keterampilan emosi, rasa percaya diri, keberanian, dan kemandirian [11].

Jadi berdasarkan hasil observasi yang di ketahui, bahwa kemampuan motorik kasar anak di sekolah masih kurang dari 80%. Hanya ada 26,09% anak yang sudah memiliki kemampuan motorik kasar yang baik. Hal ini terlihat ketika kegiatan melompat, beberapa anak belum mampu melompat sesuai warna dengan ke dua kaki secara bersamaan. Saat berjalan di atas papan titian anak-anak sering kehilangan keseimbangan dan mudah jatuh. Dan selain itu, ketika anak berlari mengikuti garis zig zag ada beberapa anak juga masih

sering keluar garis dan terjatuh saat belok, karena masih belum bisa menjaga keseimbangan tubuhnya.

Hal ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran yang kurang aktif, yang mana anak lebih banyak melakukan aktivitas duduk seperti, mendengarkan penjelasan guru, mewarnai, dan menulis. Kondisi ini membuat anak kurang mendapatkan kesempatan untuk bergerak secara bebas, seperti berlari, melompat, dan menjaga keseimbangan. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan yang lebih aktif dan menyenangkan, yaitu melalui kegiatan melompat sesuai warna, berjalan di atas papan titian dan berlari mengikuti garis zig zag.

Adapun Salah satu aspek yang dapat mendukung perkembangan motorik kasar anak adalah kegiatan permainan sirkuit warna gembira, dengan adanya permainan ini anak lebih semangat dan gembira karena diiringi dengan musik [12]. Permainan sirkuit merupakan kegiatan yang dirancang dalam bentuk beberapa pos permainan dengan aktivitas yang berbeda-beda. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih emosi dan kemampuan motorik kasar anak. Permainan sirkuit dapat membantu meningkatkan keseimbangan, kelenturan, kecepatan, dan koordinasi gerak anak. Selain itu, kegiatan ini juga dapat melatih rasa tanggung jawab dan keterampilan anak. Dalam kegiatan ini anak harus menyelesaikan tantangan di setiap permainan, dan apabila anak tidak dapat menyelesaikan salah satu permainan, maka anak tersebut tidak dapat melanjutkan pada permainan berikutnya [14].

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan penelitian ini untuk, 1) Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui Penerapan Permainan Sirkuit Warna Gembira Di TK DWP Mondoluku. 2) Mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 Tahun setelah diterapkannya Permainan Sirkuit Warna Gembira di TK DWP Mondoluku.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kemmis dan McTaggart, Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri untuk memperbaiki kualitas pembelajaran melalui empat tahapan berlangsung yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dalam permainan sirkuit warna gembira [15]. PTK dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi [16]. Setiap siklus ini dilaksanakan berdasarkan hasil tahapan dari siklus sebelumnya sehingga terjadi perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan hingga diperoleh hasil yang optimal. Subjek penelitian adalah 23 anak usia 5-6 tahun di TK DWP Mondoluku, yang terdiri atas 10 anak laki-laki dan 13 anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap dalam kegiatan pembelajaran reguler di kelas TK.

Aspek yang diukur dalam penelitian ini disusun berdasarkan kajian Sulisty, Pudyaningtyas, dan Sholeha [17] mengenai perkembangan motorik kasar anak usia dini yang menekankan pentingnya kemampuan koordinasi gerak, kelincahan, dan keseimbangan

sebagai bagian dari perkembangan fisik motorik. Ketiga aspek tersebut dipilih karena sesuai dengan rangkaian aktivitas dalam permainan Sirkuit Warna Gembira, yaitu berlari mengikuti garis zig-zag, melompat sesuai warna, dan berjalan di atas papan titian. Dengan demikian, penilaian kemampuan motorik kasar dalam penelitian ini difokuskan pada ketiga aspek tersebut untuk mengetahui perkembangan motorik kasar anak selama pelaksanaan tindakan. Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tahapan berikut:

1. Perencanaan

Peneliti mengamati masalah yang terjadi di TK DWP Mondoluku, yaitu kemampuan motorik kasar anak yang masih rendah. Kemudian peneliti menyusun RPPH dengan kegiatan permainan sirkuit warna gembira. Selain itu, peneliti menyiapkan alat dan bahan, lembar observasi, dan menentukan indikator dan kriteria keberhasilan. Indikator motorik kasar yang diamati yaitu:

- a. Kelincahan: Anak mampu berlari mengikuti garis zig-zag tanpa keluar jalur hingga garis akhir.
- b. Koordinasi Gerak: Anak mampu melompat sesuai warna menggunakan kedua kaki dengan tepat.
- c. Keseimbangan: Anak mampu berjalan di atas papan titian tanpa terjatuh hingga garis akhir.

Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan apabila minimal 75% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

2. Pelaksanaan Tindakan

Guru melaksanakan kegiatan sesuai rencana yang sudah dibuat. Anak mengikuti permainan sirkuit warna gembira yang dirancang menarik dan menyenangkan agar anak aktif bergerak dan tidak bosan.

3. Observasi

Observasi dilakukan saat kegiatan berlangsung. Peneliti dan guru mengamati keaktifan anak dan perkembangan motorik kasar anak sesuai indikator yang sudah ditentukan. Observasi kemampuan motorik kasar disusun berdasarkan aspek motorik kasar yang meliputi koordinasi gerak, kelincahan, dan keseimbangan. Setiap indikator dinilai menggunakan kriteria BB, MB, BSH, dan BSB sesuai capaian perkembangan anak.

4. Refleksi

Peneliti menilai hasil kegiatan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan. Hasil ini digunakan untuk memperbaiki kegiatan pada siklus berikutnya.

Instrumen yang digunakan yaitu:

- a. lembar observasi motorik kasar anak
- b. dokumentasi (foto kegiatan).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui 1). Observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung kegiatan anak saat mengikuti permainan sirkuit warna gembira. Peneliti melihat bagaimana kemampuan motorik kasar anak, seperti berjalan, berlari, melompat, dan menjaga keseimbangan. Selain itu, peneliti juga mengamati

keaktifan dan keterlibatan anak selama kegiatan berlangsung 2). Dokumentasi dilakukan dengan mengambil foto kegiatan pembelajaran. Foto ini digunakan sebagai bukti pelaksanaan kegiatan dan untuk memperkuat data hasil penelitian.

Persentase pencapaian dihitung dengan rumus:

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

Keterangan:

P = Persentase pencapaian

f = Jumlah anak yang mencapai indikator

N = Jumlah seluruh anak

Apabila Presentase pencapaian telah mencapai minimal 75%, maka tindakan melalui permainan Sirkuit Warna Gembira dianggap berhasil meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK DWP Mondoluku.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas tentang penerapan Permainan Sirkuit Warna Gembira dilakukan di TK DWP Mondoluku Jl. Mondoluku Rt 06 Rw 02, kecamatan wringinanom, kabupaten gresik yang melibatkan peserta didik sebanyak 23 anak, yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 13 anak perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana permainan Sirkuit Warna Gembira dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: 1). *Planning* (perencanaan), yaitu tahap menyusun kegiatan pembelajaran motorik kasar menggunakan permainan Sirkuit Warna Gembira, menyiapkan alat dan media, serta menentukan aturan permainan. 2). *Acting* (pelaksanaan tindakan), yaitu tahap pelaksanaan kegiatan permainan sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya. Anak mengikuti berbagai pos permainan yang melibatkan gerakan tubuh secara aktif. 3). *Observing* (pengamatan), yaitu tahap mengamati perkembangan kemampuan motorik kasar anak selama kegiatan berlangsung, seperti kemampuan menjaga keseimbangan, koordinasi gerakan, dan kelincahan anak. 4). *Reflecting* (refleksi), yaitu tahap mengevaluasi hasil kegiatan, mengetahui kelebihan dan kekurangan selama pembelajaran, serta menentukan perbaikan pada kegiatan berikutnya. Penelitian ini lebih berfokus pada perkembangan kemampuan motorik kasar anak, khususnya pada aspek keseimbangan, koordinasi, kelincahan, dan kekuatan tubuh[18].

Dengan adanya penerapan permainan Sirkuit Warna Gembira, diharapkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK DWP Mondoluku dapat

berkembang secara optimal. Sebelum tindakan dilakukan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan observasi pra siklus untuk mengetahui kemampuan awal motorik kasar anak. Hasil observasi tersebut digunakan sebagai data dasar untuk membandingkan perkembangan kemampuan anak setelah mengikuti kegiatan permainan pada siklus I dan siklus II. Dengan demikian, peningkatan kemampuan motorik kasar anak dapat terlihat secara lebih jelas setelah diterapkannya permainan Sirkuit Warna Gembira.

A. Pra-Siklus

Pada tahap pra-siklus, peneliti melakukan pengamatan awal untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak sebelum diberikan tindakan. Hasil pengamatan ini digunakan sebagai dasar untuk mengetahui perkembangan kemampuan motorik kasar anak setelah diterapkan permainan Sirkuit Warna Gembira.

Pengamatan pada tahap pra siklus ini meliputi beberapa kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK DWP Mondoluku, seperti berjalan di atas papan titian, melompat sesuai warna, berlari zigzag, menjaga keseimbangan tubuh, dan melakukan koordinasi gerak sederhana. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal anak sebelum mengikuti permainan Sirkuit Warna Gembira.

Data ketuntasan dalam kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK DWP Mondoluku (Prasiklus) dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Tahap Pra-Siklus

Keterangan :

T : Tuntas

BT : Belum Tuntas

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%	

Keterangan :

Ket 1 : Anak mampu lari mengikuti garis zig-zag (Kelincahan).

Ket 2 : Anak mampu melompat sesuai warna (Koordinasi Gerak).

Ket 3 : Anak mampu berjalan di atas papan titian (Keseimbangan).

Hasil pengamatan pra siklus menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih perlu dikembangkan. Beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam menjaga keseimbangan, koordinasi gerakan, serta kelincahan saat melakukan aktivitas fisik. Oleh karena itu, penerapan permainan Sirkuit Warna Gembira diharapkan dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik kasar anak secara optimal.

Data hasil pra-siklus digunakan sebagai dasar untuk melihat peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada siklus I dan siklus II setelah diterapkan permainan Sirkuit Warna Gembira. Berdasarkan hasil pengamatan awal, sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal. Pada tahap pra-siklus, kemampuan motorik kasar anak masih berada pada persentase yang rendah yaitu

sebesar 26,09%. Oleh karena itu, anak memerlukan pendampingan dan stimulasi yang sesuai agar perkembangan motorik kasarnya dapat meningkat dengan baik.

Rendahnya capaian kemampuan motorik kasar tersebut mendorong perlunya penggunaan metode atau media pembelajaran yang lebih menarik dan edukatif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan Sirkuit Warna Gembira. Pemilihan permainan ini menyatakan bahwa kegiatan bermain memerlukan alat permainan yang dapat mendukung perkembangan anak[19]. Melalui bermain, anak dapat melakukan eksplorasi, menemukan hal-hal baru, mengembangkan kemampuan berpikir, bahasa, motorik halus, motorik kasar, kreativitas, imajinasi, serta belajar bekerja sama dan berbagi dengan teman.

Selain itu, perkembangan motorik kasar anak dipengaruhi oleh aktivitas fisik yang dilakukan. Aktivitas fisik yang cukup dan dilakukan secara rutin, didukung dengan asupan makanan bergizi serta waktu istirahat yang cukup, agar dapat membantu mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan fisik anak[20]. Oleh sebab itu, permainan Sirkuit Warna Gembira dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk memberikan stimulasi motorik kasar pada anak usia dini.

B. Siklus 1

Di Siklus I, kegiatan pengamatan ini dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan dalam satu minggu, yaitu pada tanggal 19, 21, 23, dan 25 Mei 2026. Kegiatan berlangsung pukul 07.30–09.30 WIB dengan waktu pelaksanaan permainan Sirkuit Warna gembira sekitar 60 menit pada setiap pertemuan. Kegiatan diawali dengan tahap perencanaan. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan rancangan , mulai dari menyusun lintasan permainan hingga menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan. Setelah perencanaan selesai, kegiatan dilanjutkan ke tahap pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan Siklus 1, guru mengajak anak-anak keluar kelas untuk mengikuti permainan Sirkuit Warna Gembira. Adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan meliputi: a) Guru mengondisikan anak agar berbaris dengan rapi di luar kelas. b) Guru memberikan apresiasi dengan memperkenalkan permainan Sirkuit Warna Gembira termasuk menjelaskan tata cara dan aturan permainan yang harus diikuti. c) Guru memberikan contoh secara langsung mengenai cara memainkan permainan Sirkuit Warna Gembira, agar anak lebih mudah memahami kegiatan yang akan dilakukan. d) Anak-anak kemudian diberi kesempatan untuk mencoba permainan secara bergantian. Dalam permainan ini terdapat tiga pos yang harus dilalui. Pada pos pertama, anak berjalan di atas papan titian. Pada pos kedua, anak melompat sesuai dengan warnanya. Pada pos ketiga, anak-anak berlari zig zag untuk melatih keseimbangan. e) Setelah seluruh anak menyelesaikan permainan, guru mengajak mereka berdiskusi singkat mengenai pengalaman selama mengikuti kegiatan. Guru menanyakan perasaan anak, kesulitan yang mereka hadapi, serta memberikan motivasi dan apresiasi berupa pujian dan semangat agar anak lebih percaya diri dalam mengikuti kegiatan berikutnya.

Setelah tahap perencanaan dan pelaksanaan selesai, kegiatan ini dilanjutkan dengan tahap observasi untuk mengetahui perkembangan kemampuan motorik kasar anak selama mengikuti permainan Sirkuit Warna Gembira. Hasil pengamatan pada Siklus 1

disajikan pada tabel observasi kemampuan motorik kasar anak melalui permainan Sirkuit Warna Gembira sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus 1

Keterangan :

T : Tuntas

BT : Belum Tuntas

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%	

Keterangan :

- 1 : Anak mampu berlari mengikuti garis zig zag (kelincahan)
- 2 : Anak mampu melompat sesuai warna (koordinasi Gerak)
- 3 : Anak mampu berjalan di atas papan titian (keseimbangan)

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus 1, kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan dibandingkan dengan tahap pra siklus. Peningkatan tersebut terlihat dari mulai berkembangnya kemampuan anak dalam melakukan kegiatan berlari mengikuti lintasan zig-zag, melompat sesuai warna, dan berjalan di atas papan titian. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan, terutama saat berlari zig-zag karena sering menabrak cone jalur yang telah ditentukan serta saat berjalan di atas papan titian belum mampu menjaga keseimbangan dengan baik. Selain itu, pada kegiatan melompat sesuai warna masih ada beberapa anak yang memerlukan arahan dan bimbingan dari guru agar dapat melakukan gerakan dengan benar. Persentase ketercapaian kemampuan motorik kasar pada Siklus I mencapai 47,83%, meningkat dari tahap pra siklus, namun hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, yaitu 75% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke Siklus 2 dengan melakukan beberapa perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus 1.

Hasil pengamatan selama pelaksanaan tindakan pada Siklus I, ditemukan beberapa kendala yang memerlukan perbaikan. 1), sebagian anak masih kurang antusias dan kurang fokus dalam mengikuti kegiatan permainan sirkuit warna gembira sehingga perlu motivasi tambahan dari guru agar anak-anak antusias dan tertarik pada permainan tersebut. 2), beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mengikuti permainan sirkuit warna gembira, terutama dalam melakukan hal berjalan di atas papan titian dan berlari zig zag. Pada kegiatan tersebut, beberapa anak masih kurang fokus saat melakukan gerakan dan cenderung terburu-buru sehingga ada yang terjatuh. Kondisi ini kemudian dievaluasi untuk dilakukan perbaikan. 3) Guru memberikan contoh dan simulasi cara berjalan di atas papan titian serta melakukan gerakan berlari zig-zag dengan benar. 4) Selain itu, masih terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam menjaga keseimbangan dan membutuhkan waktu cukup lama untuk menyelesaikan permainan.

Hasil refleksi tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu, peneliti merencanakan beberapa perbaikan pada Siklus II, yaitu, 1) Membuat rencana kegiatan ulang yang lebih menarik dan menyenangkan, 2) Memberikan motivasi serta penghargaan yang lebih bervariasi untuk meningkatkan semangat anak, 3) Merancang cara bermain yang kreatif agar bisa menjadikan anak-anak menumbuhkan semangat dalam menyelesaikan permainan dengan waktu yang di tentukan. Setelah melakukan refleksi pada Siklus 1, peneliti melanjutkan penelitian ke Siklus 2 dengan melakukan beberapa perbaikan berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya.

C. Siklus 2

Siklus 2 diawali dengan tahap mengulang perencanaan berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi pada pelaksanaan siklus I. Perencanaan yang dilakukan yaitu menyempurnakan rangkaian kegiatan dalam Permainan Sirkuit Warna Gembira, menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, serta menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan. Siklus II dilaksanakan selama empat kali pertemuan, yaitu pada tanggal 2, 3, 4, dan 5 Juni 2026 pukul 07.30–09.30 WIB.

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan mengajak anak-anak keluar kelas menuju area bermain yang telah disiapkan. Sebelum permainan dimulai, guru mengondisikan anak agar berkumpul dan berbaris dengan tertib. Selanjutnya, guru mengingatkan kembali tujuan kegiatan serta menjelaskan aturan bermain pada Permainan Sirkuit Warna Gembira, yang telah disesuaikan berdasarkan hasil evaluasi siklus sebelumnya. Setelah itu, guru menyontohkan kembali setiap tahapan permainan secara perlahan dan jelas, agar anak-anak dapat memahami cara melakukannya dengan benar.

Setelah semua anak memahami aturan permainan, mereka diminta mengikuti kegiatan secara bergantian. Permainan sirkuit warna gembira terdiri atas tiga pos yang disusun untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, yaitu: 1) Pos 1: Anak berlari zig-zag melewati cone dan balok sesuai jalur yang telah ditentukan. 2) Pos 2: Anak melompat sesuai warna yang telah di tentukan. 3) Pos 3: Anak berjalan seimbang di atas papan titian hingga mencapai garis akhir dan mengambil kertas yang berisi gambar untuk mendapatkan reward.

Setelah seluruh anak menyelesaikan permainan, guru mengajak anak-anak melakukan refleksi dengan menanyakan pengalaman dan perasaan selama mengikuti Permainan Sirkuit Warna Gembira. Guru juga memberikan motivasi, pujian, serta penghargaan sederhana kepada anak-anak sebagai bentuk apresiasi atas usaha dan keberanian mereka dalam menyelesaikan setiap tantangan.

Selanjutnya, peneliti melaksanakan kegiatan observasi untuk mengetahui perkembangan kemampuan motorik kasar anak selama pelaksanaan siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan, terlihat bahwa anak-anak mengikuti Permainan Sirkuit Warna Gembira dengan lebih antusias, aktif, dan percaya diri dibandingkan pada siklus sebelumnya. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa perubahan kegiatan yang dilakukan pada siklus II mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Hasil

pengamatan kemampuan motorik kasar anak melalui Permainan Sirkuit Warna Gembira disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan Motorik kasar anak pada Siklus 2

Keterangan :

T : Tuntas

BT : Belum Tuntas

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%	

Keterangan

Ket 1 : Anak mampu berlari mengikuti garis zig zag (kelincahan)

Ket 2 : Anak mampu melompat sesuai warna (koordinasi Gerak)

Ket 3 : Anak mampu berjalan di atas papan titian (keseimbangan)

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus II, kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan Siklus I. Sebagian besar anak telah mampu melakukan ketiga indikator yang diamati, yaitu berlari mengikuti lintasan zig-zag tanpa menabrak cone, melompat sesuai warna menggunakan kedua kaki dengan tepat, serta berjalan di atas papan titian dengan keseimbangan yang baik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa anak mulai memahami aturan permainan, terbiasa melakukan setiap gerakan melalui latihan yang berulang, serta memperoleh bimbingan dan motivasi dari guru selama proses pembelajaran. Persentase ketercapaian kemampuan motorik kasar pada Siklus II mencapai 86,96%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 75% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dengan demikian, tindakan yang diberikan dinyatakan berhasil sehingga penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Data pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak di TK DWP Mondoluku mengalami peningkatan setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan permainan Sirkuit Warna Gembira memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada siklus I.

Tahap terakhir dalam pelaksanaan siklus II adalah kegiatan refleksi. Berdasarkan hasil refleksi, proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan tujuan penelitiannya telah tercapai. Selama kegiatan berlangsung, seluruh anak tampak senang, antusias dan semangat dalam mengikuti permainan. Anak-anak juga lebih aktif dalam setiap tahapan kegiatan, mampu mengikuti arahan guru dengan baik, dan dapat menyelesaikan permainan secara mandiri dalam waktu yang lebih singkat dari pada siklus sebelumnya.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan Sirkuit Warna Gembira ini bisa meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Pada akhir siklus II memperoleh persentase ketercapaian sebesar 86,96%. Hasil tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, yaitu minimal 75% anak mencapai

kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dengan hasil presentase tersebut penelitian dinyatakan berhasil sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Peningkatan kemampuan motorik kasar pada penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan motorik anak dipengaruhi oleh kegiatan belajar dan lingkungan yang mendukung[20]. Permainan Sirkuit Warna Gembira yang dilakukan dengan cara menyenangkan membuat anak lebih aktif bergerak dan bersemangat mengikuti kegiatan. Selain itu, guru memberikan contoh gerakan, membimbing anak selama bermain, memberikan kesempatan untuk berlatih secara berulang, serta memberikan pujian dan motivasi. Hal tersebut membuat anak lebih percaya diri sehingga kemampuan motorik kasarnya berkembang dengan lebih baik.

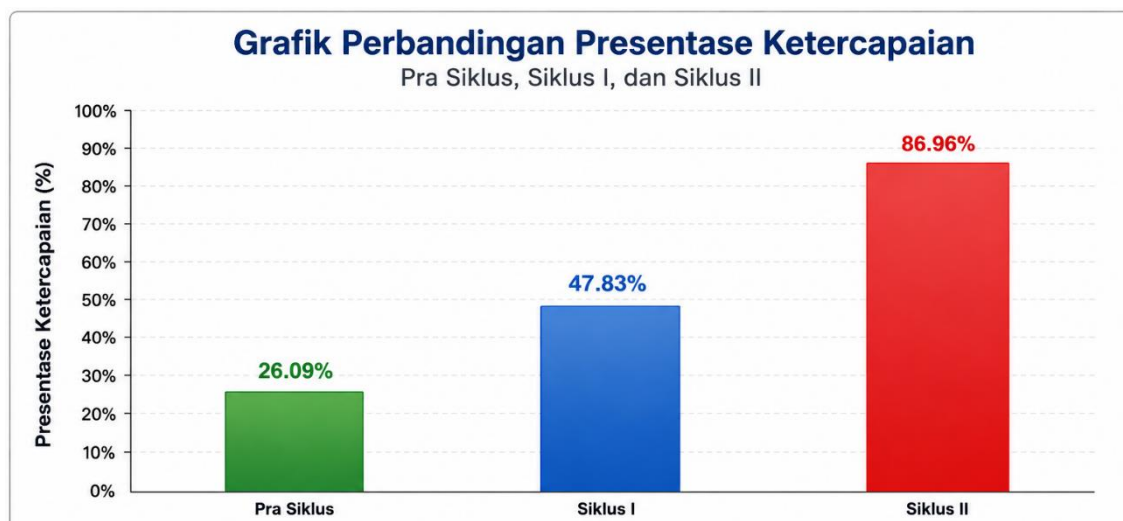
Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak secara bertahap mulai dari tahap pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penerapan permainan Sirkuit Warna Gembira mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak TK DWP Mondoluku secara optimal. Rekapitulasi peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada setiap siklus disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Perbandingan Tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Subjek	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus II
Subjek 1	56%	78%	83%
Subjek 2	50%	78%	83%
Subjek 3	78%	89%	94%
Subjek 4	56%	83%	94%
Subjek 5	56%	72%	89%
Subjek 6	78%	83%	89%
Subjek 7	50%	67%	83%
Subjek 8	56%	78%	83%
Subjek 9	50%	72%	89%
Subjek 10	78%	83%	94%
Subjek 11	50%	72%	89%
Subjek 12	56%	67%	72%
Subjek 13	61%	78%	89%

Subjek 14	50%	67%	72%
Subjek 15	56%	72%	78%
Subjek 16	67%	72%	83%
Subjek 17	78%	83%	83%
Subjek 18	67%	72%	78%
Subjek 19	78%	83%	89%
Subjek 20	50%	67%	78%
Subjek 21	56%	83%	94%
Subjek 22	78%	89%	78%
Subjek 23	67%	72%	72%
Presentase Ketercapaian	26,09%	47,83%	86,96%

Persentase hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak dari setiap tahap. Pada pra-siklus diperoleh 26,09%, kemudian meningkat menjadi 47,83% pada Siklus 1, dan mencapai 86,96% pada Siklus 2. Dengan demikian, dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui penerapan permainan Sirkuit Warna Gembira pada anak usia 5–6 tahun di TK DWP Mondoluku, sebagaimana ditunjukkan pada grafik berikut :



Gambar . Grafik Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Pra-siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Berdasarkan data pada grafik di atas, terlihat adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak dari tahap pra-siklus hingga Siklus 2. Pada tahap pra-siklus, kemampuan

motorik kasar anak masih rendah dan belum berkembang secara optimal. Setelah diberikan tindakan melalui permainan Sirkuit Warna Gembira, kemampuan anak mulai mengalami peningkatan pada Siklus 1 dan semakin meningkat pada Siklus 2. Kondisi tersebut disebabkan karena kurangnya kesempatan anak untuk melakukan aktivitas fisik, sehingga membuat anak merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Peningkatan kemampuan motorik kasar dalam penelitian ini, terjadi setelah diterapkannya permainan Sirkuit Warna Gembira sebagai media pembelajaran. Permainan ini dirancang dengan menarik dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi anak untuk bergerak aktif [22]. Berbeda dengan kegiatan fisik yang dilakukan secara berulang, permainan Sirkuit Warna Gembira ini mencakup berbagai aktivitas motorik, seperti berlari zig zag, melompat sesuai berwarna, dan berjalan di atas papan titian. Variasi gerakan tersebut memberikan pengalaman belajar yang baru sehingga anak tidak mudah merasa bosan dan lebih bersemangat mengikuti kegiatan.

Dalam penelitian ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, contoh gerakan, motivasi, serta pendampingan selama permainan berlangsung. Guru juga menggabungkan permainan Sirkuit Warna Gembira ini ke dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan bermain tetap memiliki tujuan pembelajaran yang jelas. Melalui kegiatan permainan ini, anak memperoleh kesempatan untuk bergerak aktif, melatih koordinasi tubuh, keseimbangan, kelincahan, kekuatan, serta kemampuan mengendalikan gerak tubuh secara optimal[23]. Bermain merupakan aktivitas alami bagi anak usia dini yang mampu mendukung berbagai aspek perkembangan, khususnya perkembangan motorik kasar[24].

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan Sirkuit Warna Gembira mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak secara bertahap dari pra siklus hingga siklus II. Peningkatan tersebut terlihat dari semakin banyaknya anak yang mampu melakukan berbagai aktivitas motorik sesuai indikator yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan bervariasi, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan keterampilan motorik kasar anak[25]. Dengan demikian, permainan Sirkuit Warna Gembira dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Motorik kasar merupakan kemampuan yang berhubungan dengan gerakan otot-otot besar, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, dan menjaga keseimbangan tubuh[26]. Kemampuan ini sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Melalui permainan Sirkuit Warna Gembira, anak-anak diajak melakukan berbagai aktivitas fisik yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Permainan ini dapat melatih keseimbangan, kelincahan, koordinasi gerak, kekuatan, serta kecepatan anak. Dengan kegiatan yang menarik dan penuh warna, anak menjadi lebih aktif, antusias, dan percaya diri saat mengikuti pembelajaran.

IV . SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan Sirkuit Warna Gembira dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK DWP Mondoluku. Peningkatan tersebut terlihat pada kemampuan anak dalam berlari mengikuti garis zig-zag, melompat sesuai warna, dan berjalan di atas papan titian.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan persentase ketercapaian kemampuan motorik kasar anak secara bertahap, yaitu dari 26,09% pada tahap pra-siklus, meningkat menjadi 47,83% pada siklus 1, dan mencapai 86,96% pada siklus 2. Persentase tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 75% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Peningkatan tersebut terjadi karena Permainan Sirkuit Warna Gembira memberikan Pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik anak usia dini. Variasi aktivitas dalam permainan mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, keseimbangan, kelincahan, dan kekuatan anak selama proses bermain. Selain itu, peran guru dalam memberikan arahan, contoh gerakan, pendampingan, motivasi dalam mendukung keberhasilan pelaksanaan kegiatan. Dengan demikian, Permainan Sirkuit Warna Gembira dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi dan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, dan motivasi selama proses penyusunan penelitian ini hingga selesai.

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. Tidak lupa, penulis menyampaikan terima kasih kepada orang tua, keluarga, serta semua pihak yang telah memberikan doa, dukungan, dan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

Semoga segala bantuan, bimbingan, dan dukungan yang telah diberikan memperoleh balasan yang terbaik dari Allah SWT.

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, p. 110, 2019, doi: 10.31004/obsesi.v4i1.190.

- [2] U. H. M. Tangse and D. Dimiyati, "Permainan estafet untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun," *J. Obsesi: J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 9–16, 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," vol. 12, no. 1, 2023. [Data jurnal belum lengkap pada sumber].
- [5] N. Fatmawati and A. Sofia, "Pelatihan permainan sirkuit warna untuk mengembangkan fisik motorik kasar anak bagi guru PAUD di Bandar Lampung," vol. 2, no. 1, pp. 107–117, 2024.
- [6] Y. D. Putra, I. L. Dianti, S. N. Salehuddin, and 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, pp. 860–866, 2025, doi: 10.31004/riggs.v4i1.986.
- [7] N. Monicha, "Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit," *J. Cikal Cendekia: J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 33–42, 2020.
- [8] S. S. Padwa, Y. Marjuk, and M. Axelina, "Penerapan permainan sirkuit terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Siloan Bikar Kabupaten Tambrauw," *BEJo: J. Pengembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 41–49, 2025.
- [9] A. Saripudin, "Analisis tumbuh kembang anak ditinjau dari aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini," *Equalita: J. Pus. Studi Gend. dan Anak*, vol. 1, no. 1, p. 114, 2019, doi: 10.24235/equalita.v1i1.5161.
- [10] I. T. Sulistyono, A. Pudyaningtyas, and V. Sholeha, "Profil kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun," *Kumara Cendekia*, vol. 9, no. 3, pp. 156–161, 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," *Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, Jakarta, Indonesia, 2025.*
- [12] F. Rahmasari, S. N. Ilyas, and H. Herman, "Penerapan media permainan sirkuit warna gembira dalam menstimulasi motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Mentari Bontoa," *Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia, 2023.*
- [13] N. Sulastri, "Permainan sirkuit dalam mengembangkan motorik kasar anak di TK Hip Hop Bandar Lampung," *Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, Indonesia, 2021.*
- [14] R. L. Hidayah and R. I. Khan, "Pemanfaatan permainan sirkuit sebagai pengasah kemampuan motorik kasar anak usia dini," in *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, vol. 4, pp. 646–654, 2021, doi: 10.29407/7d5n1461.
- [15] G. K. S. Lanie and L. Wiayaningsih, "Meningkatkan kemampuan kosakata anak usia 3–4 tahun menggunakan media Cardbox," *J. Pendidik.*, vol. 31, no. 2, pp. 219–228, 2022, doi: 10.32585/jp.v31i2.2656.
- [16] S. M. Alfiah and C. N. Aulina, "Si Bolang game raises gross motor skills in early childhood," *Academia Open*, vol. 10, no. 1, 2025, doi: 10.21070/acopen.10.2025.12311.

- [17] S. R. Bakari, M. H. Lakamaru, and N. Basumbang, "Development of early childhood character values through exemplary habituation in schools," *Educationist: J. Educ. Cult. Stud.*, vol. 1, no. 2, pp. 165–176, 2022.
- [18] A. Hanum and R. Rohita, "Kegiatan sentra olah tubuh dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak," *J. Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, vol. 2, no. 2, pp. 89–101, 2020, doi: 10.36722/jaudhi.v2i2.584.
- [19] E. Yanti and N. Fridalni, "Faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak usia prasekolah," *J. Kesehatan Medika Saintika*, vol. 11, no. 2, pp. 134–146, 2020, doi: 10.30633/jkms.v11i1.761.
- [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 and 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, pp. 752–760, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i2.1024.
- [22] U. Masturoh, A. Rohma, M. Maulidi, and L. Rochanah, "Studi eksplorasi stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini," *Atthufulah: J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 103–116, 2026, doi: 10.35316/atthufulah.2026.v6i2.103-116.
- [23] A. Multahada, P. Melaty, H. Apriyani, and T. Andriani, "Pengembangan motorik kasar anak usia dini melalui permainan kreatif," *Primearly: J. Kaji. Pendidik. Dasar dan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 11–21, 2022, doi: 10.37567/primearly.v5i1.1248.
- [24] J. Pamungkas and 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, p. 91, 2023, doi: 10.24114/jud.v9i2.52402.
- [25] F. Darmanto, C. Yuwono, S. Supriyono, H. Pamot, and 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, p. 38, 2019, doi: 10.26740/jses.v2n2.p3.
- [26] A. Kurniawan, **Penelitian Tindakan Kelas**. Padang, Indonesia: PT Global Eksekutif Teknologi, 2023, ISBN 978-623-198-038-0.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.