



## PENGARUH PERMAINAN SIRKUIT TERHADAP PERKEMBANGAN GERAK LOKOMOTOR ANAK USIA 5-6 TAHUN

Ratih Indah Permatasari\*, Adriani Rahma Pudyaningtyas  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia  
Corresponding author: [ratihindah768@student.uns.ac.id](mailto:ratihindah768@student.uns.ac.id)

### ABSTRAK

Gerak lokomotor adalah salah satu gerak dasar penting untuk anak karena merupakan fondasi aktivitas sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan sirkuit terhadap gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan pendekatan penelitian kuantitatif jenis eksperimen dengan metode kuasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pre-test-Post-test Design* desain ini terdapat *pre-test* sebelum diberi perlakuan dan *post-test* sesudah diberi perlakuan. Populasi pada penelitian ini berjumlah 20 anak. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *probability sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah tes unjuk kerja. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa observasi, peneliti akan mengamati secara langsung terhadap aspek gerak lokomotor anak. Uji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS 25 for Windows dengan rumus *Cronbach's*. Uji normalitas menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dan *Shapiro Wilk* menunjukkan bahwa data terdistribusi normal. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *Paired Samples Statistics* untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari permainan sirkuit terhadap fisik motorik khususnya pada gerak lokomotor anak. Analisis penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai pada kelas eksperimen, yaitu ketika *pre-test* sebesar 13.95 menjadi 14.70 ketika *post-test*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh permainan sirkuit terhadap perkembangan gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun.

**Kata Kunci:** anak usia dini; fisik motorik; gerak lokomotor; permainan sirkuit

### ABSTRACT

*Locomotor movement was one of the essential fundamental movements for children's daily activities. This study aimed to determine the effect of circuit games on locomotor movements of children aged 5-6 years. This research adopted quantitative approach with quasi-experimental method. The research design was One Group Pre-test-Post-test Design, in which pre-test was conducted before and post-test after the treatment. The population in this study consisted of 20 children. The study used probability sampling technique. The data collection technique used in this research was performance test. The method used to gather data was observation, where the researcher directly observed aspects of children's locomotor movements. Validity and reliability tests were conducted using SPSS 25 for Windows with Cronbach's formula. The normality test, using Kolmogorov-Smirnov and Shapiro-Wilk, showed that data were normally distributed. The hypothesis test in this study used Paired Samples Statistics to determine whether circuit games had impact on locomotor movements. Based on the analysis of this study, there was an increase in the average score of experimental class, from 13.95 during the pre-test to 14.70 during post-test. The conclusion was that circuit games had effect on development of locomotor movements in children aged 5-6 years.*

**Keywords:** *early childhood; physical motor skills; locomotor movements; circuit games*

### PENDAHULUAN

Fisik motorik adalah salah satu aspek penting dalam perkembangan yang diperlukan untuk anak usia dini. Neli (2021) menjelaskan bahwa keterampilan fisik motorik anak akan meningkat apabila sering dilatih dengan aktivitas fisik. Latihan ini dapat dimulai dengan aktivitas gerak-gerak dasar. Aktivitas gerak dasar anak dibagi menjadi beberapa, yaitu gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif. Gerak lokomotor adalah gerakan yang menghasilkan berpindah tempat atau posisi. Contoh dari gerak lokomotor ini yaitu lari, lompat, jalan, dan lain sebagainya. Gerak nonlokomotor merupakan gerakan yang tidak berpindah tempat, contohnya seperti memutar, membungkuk, dan lainnya. Gerak manipulatif adalah kemampuan seseorang dalam memanfaatkan

anggota tubuh untuk mengoperasikan atau menggunakan alat bantu guna meningkatkan keterampilan gerak secara efektif, contohnya seperti menyerang, menendang, dan melempar (Nugraheni et al., 2019).

Gerak lokomotor merupakan salah satu gerak dasar yang penting sebagai fondasi anak. Penelitian Kamaliah et al. (2024) menyatakan bahwa anak usia dini banyak menghabiskan waktu dengan aktivitas bergerak, terutama aktivitas fisik motorik kasar seperti melatih keseimbangan, ketangkasan, berlari, melompat, dan meloncat yang merupakan gerak lokomotor. Apabila gerak lokomotor anak terhambat, maka kemungkinan kegiatan interaksi anak dengan teman atau lingkungannya juga akan terhambat. Tingkat pencapaian perkembangan keterampilan gerak lokomotor yang harus dicapai anak di usia 5-6 tahun, yaitu anak dapat melakukan gerakan tubuh secara terorganisasi guna melatih kelenturan, keseimbangan, kelincahan, serta dapat menggunakan tangan kanan dan kiri dengan baik (Apriliani et al., 2019). Anak usia 5-6 tahun diharapkan dapat berjalan jinjit selama 20 detik, melompat dengan menggunakan satu kaki, berlari sejauh 2 meter menggunakan atau tidak menggunakan rintangan, dapat meloncat dengan ketinggian 30 sampai dengan 50 cm, anak dapat meloncat atau maju sebanyak 10 kali berturut-turut tanpa terjatuh, dan berjalan dengan menggunakan tumitnya disertai membawa beban (Roni et al., 2016).

Gerak dasar lokomotor dibagi menjadi beberapa, yaitu berjalan berlari, meloncat, melompat, merangkak dan merayap. Berjalan adalah perpindahan berat badan dari satu kaki ke kaki satunya, namun satu kaki tetap sebagai tumpuan. Berlari adalah perkembangan dari gerakan berjalan dengan irama lebih cepat. Meloncat adalah gerakan yang melibatkan upaya mengarahkan dan menahan tubuh di udara dalam waktu singkat. Gerakan ini memiliki ciri khusus, yaitu tolakan menggunakan dua kaki diikuti dengan pendaratan menggunakan dua kaki, atau tolakan dengan kaki dan pendaratan pada satu kaki. Meloncat, secara umum bertujuan untuk mencapai ketinggian atau jarak tertentu. Melompat adalah gerakan yang bertujuan untuk mengangkat tubuh dari satu titik ke titik lainnya yang lebih jauh atau lebih tinggi, biasanya dilakukan dengan ancang-ancang berupa lari lambar dan cepat. Merangkak dan merayap adalah gerakan maju dengan tangan, kaki serta badan bertumpu di tanah.

Riswandi (2021) menemukan hasil observasi dan wawancara di 10 TK Kabupaten Nganjuk dan 10 guru bahwa beberapa masalah yang ada disebabkan oleh beberapa hal, yaitu: (1) Kebutuhan bermain dalam peningkatan motorik kasar untuk gerak lokomotor anak kurang mendapat perhatian; (2) Kegiatan pembelajaran motorik masih terfokus pada motorik halus; (3) Aktivitas gerak lokomotor masih cenderung monoton; dan (4) Media yang digunakan kurang bervariasi untuk menunjang pengembangan kegiatan motorik kasar berbasis permainan. Lalu, penelitian Rahajeng (2016) menyatakan bahwa aspek motorik kasar anak di TK Segugus II Kecamatan Galur kurang distimulasi. Kegiatan yang dilaksanakan untuk memberikan stimulus motorik kasar jarang dilaksanakan, hanya dilakukan tiga kali dalam seminggu, sehingga gerakan dasar yang dilakukan anak terkesan kaku dan kurang percaya diri. Sulit untuk menilai sejauh mana keterampilan gerak dasar anak, khususnya gerak lokomotor dan manipulatif. Alat penilaian yang digunakan belum memadai dan alat permainan yang tersedia untuk memberikan rangsangan terhadap keterampilan gerak lokomotor dan manipulatif anak sangat terbatas.

Berdasarkan pada beberapa penelitian di atas, maka ditemukan masalah bahwa di beberapa TK tersebut memang kurang memberikan aktivitas pembelajaran fisik motorik untuk anak. Aktivitas yang dapat diterapkan kepada anak usia dini untuk meningkatkan perkembangan gerak lokomotor salah satunya yaitu permainan sirkuit.

Menurut Monicha (2020), permainan sirkuit adalah permainan yang diadopsi dari latihan sirkuit (*circuit training*) yang terdiri dari beberapa pos dan memiliki tujuan untuk menyelesaikan di setiap pos-pos tersebut. Sedangkan Gatot et al (2021) menjelaskan bahwa permainan sirkuit merupakan salah satu aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan gerak lokomotor anak. Permainan sirkuit ini dikemas dengan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Permainan sirkuit ini dapat melatih gerak lokomotor seperti lompat jauh, lompat tinggi, gerakan berpindah tempat, lari cepat. Permainan sirkuit ini secara umum terdiri dari 6-9 pos yang ditata secara melingkar atau berurutan dari pos 1 sampai dengan pos terakhir.

Penelitian ini menggunakan permainan sirkuit sebagai aktivitas fisik yang menyenangkan bagi anak yang terdiri dari 6 pos. Pada pos pertama terdapat aktivitas berjalan jinjit di atas garis lurus. Selanjutnya, pada pos kedua terdapat aktivitas menginjak angka, yaitu anak akan diminta untuk melompat dengan satu kaki di atas papan angka 1-5 yang sudah diacak lalu melompat secara berurutan. Pada pos ketiga terdapat aktivitas bola-bola panas, yaitu anak diminta untuk memasukkan bola kecil sebanyak 5 dengan cara berlari dan memasukkan ke dalam keranjang secara satu persatu. Pada pos keempat terdapat aktivitas loncat kangguru, yaitu anak diminta untuk meloncati 3 tali yang memiliki tinggi berbeda; tali pertama setinggi 30 cm, tali kedua 40 cm, dan tali ketiga 50 cm. Pada pos kelima terdapat kegiatan loncat pelangi, yaitu anak diminta untuk meloncati garis warna-warni dengan dua kaki sebanyak 10 kali. Terakhir, pada pos keenam terdapat kegiatan estafet air, yaitu anak diminta untuk membawa air dari dalam gelas lalu memasukkannya ke dalam botol dengan berjalan menggunakan tumit kaki.

Alat yang digunakan untuk permainan sirkuit merupakan alat permainan edukatif, yaitu sesuai dengan kebutuhan perkembangan kemampuan anak, mudah dalam penggunaannya, meningkatkan minat anak, memiliki nilai guna, efisien dan efektif penggunaannya, serta murah dalam pengadaannya (Laili et al., 2017). Langkah-langkah dalam permainan sirkuit di antaranya (Pulungan, 2019): (1) Guru mengumpulkan anak di lapangan lalu memberikan pengarahan serta aturan yang harus dipatuhi; (2) Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan serta memberikan contoh cara bermain di setiap posnya; (3) Guru mengabsen dan menghitung jumlah anak; (4) Guru memanggil ada anak satu-persatu untuk bermain di setiap posnya secara bergantian; dan (5) Anak bermain sesuai panggilan dari guru guna melatih tanggung jawab anak ketika menyelesaikan sesuatu dan dapat melatih kesabaran anak dalam bermain dengan temannya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh permainan sirkuit terhadap perkembangan gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian lainnya adalah penelitian ini memfokuskan pada perkembangan gerak lokomotor anak melalui metode permainan sirkuit. Penelitian sebelumnya lebih menekankan pada model permainan sirkuit untuk perkembangan fisik motorik kasar anak dan gerak dasar anak seperti gerak non lokomotor, gerak lokomotor serta gerak manipulatif sedangkan dalam penelitian ini lebih menekankan pada perkembangan gerak lokomotor anak.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu TK di Kota Surakarta. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan yang dimulai pada bulan Oktober 2024 sampai dengan bulan Desember 2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen dengan desain *One Group Pre-test Post-test Design*

(Creswell, 2018). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh perlakuan (*treatment*) yang dilakukan sebanyak 16 kali pertemuan. Teknik pengambilan sampel *probability sampling*. *Probability sampling* yaitu memberikan kesempatan sama untuk seluruh populasi (Andika et al., 2018).

Populasi sampel penelitian berjumlah 20 anak usia 5-6 tahun. Jenis pengambilan sampelnya yaitu pengambilan sampel kluster (*cluster random sampling*) dengan melakukan pengacakan terhadap kelompok populasi dan tidak terhadap subjek secara individual (Azwar, 1997). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes unjuk kerja. Tes dilakukan dua kali, yaitu *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik parametrik yang terdiri dari dua uji, yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat menggunakan uji normalitas. Data ketika dinyatakan normal selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan *Paired Samples Statistics*.

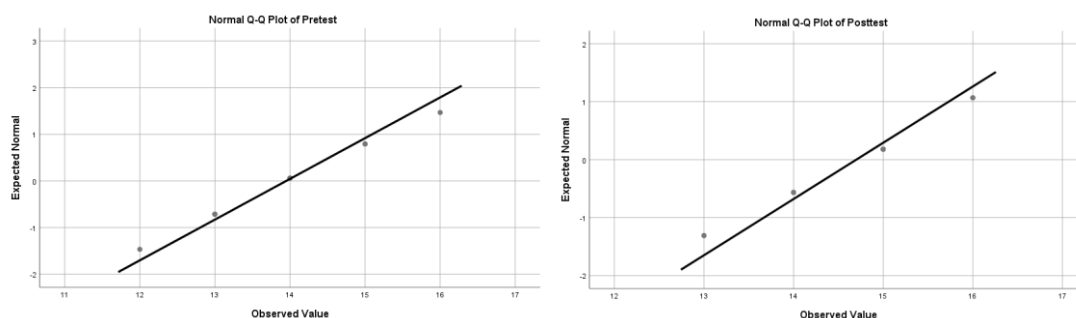
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengelolaan data untuk setiap variabel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik statistik deskriptif. Hasilnya mencakup nilai minimum, nilai maksimum, *range*, nilai rata-rata (*mean*), serta simpangan baku (standar deviasi).

Tabel 1. Hasil Deskripsi Data

	N	Range	Min	Maks	Mean	Std.Dev
<i>Pre-test</i>	20	4	12	16	13.95	1.146
<i>Post-test</i>	20	3	13	16	14.70	1.031

Penelitian ini diproses menggunakan SPSS 25. Tabel 1 menunjukkan data dari *pre-test* dan *post-test*. Perkembangan gerak lokomotor anak pada saat *pre-test* dianggap sudah baik. Anak-anak dapat melompat dengan satu kaki atau dua kaki, tetapi beberapa anak yang masih kurang seimbang ketika melompat dengan satu kaki. Anak yang kurang mampu melompat dengan satu kaki harus menggunakan tangannya untuk membantu menopang tubuh agar tidak terjatuh. Ketika *pre-test* dilakukan untuk kegiatan berjalan zig-zag dengan kaki berjinjit, ada anak yang berjalan normal atau tidak berjalan jinjit. Ketika 16 kali pertemuan diberikan perlakuan (*treatment*) anak sudah menunjukkan adanya perubahan seperti dapat berjalan jinjit dengan baik, melompat, meloncat dan berlari. Hal tersebut dibuktikan ketika *post-test* berlangsung, anak-anak menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam melakukan aktivitas fisik motorik dengan lebih terampil dan serius. Saat diminta untuk melompat dengan satu kaki dalam permainan engklek, banyak anak yang mampu melakukannya dengan baik serta dapat menjaga keseimbangan agar tidak terjatuh. Peningkatan dalam kemampuan gerak lokomotor ini terlihat saat anak berlari dengan menggiring bola. Banyak anak yang sudah dapat menggiring bola dengan lurus saat berlari.



Gambar 1. Hasil Distribusi Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan gambar 1, dapat dilihat bahwa garis diagonal pada setiap data menunjukkan distribusi normal. Titik-titik yang ada di sekitar garis menggambarkan data yang diuji. Sebagian besar titik berada dekat dengan garis, bahkan ada yang tepat di atasnya. Setelah diketahui apabila data yang didapatkan telah terdistribusi normal. Ketika *pre-test* berlangsung ada titik yang menyentuh garis, hal tersebut menunjukkan bahwa kondisi tersebut baik dan ideal. Kondisi baik dan ideal ini juga dilihat ketika *post-test* berlangsung, titik-titik tersebut mendekati garis.

Langkah selanjutnya adalah melanjutkan analisis penelitian, yaitu dengan melakukan uji prasyarat analisis. Hasil dari grafik pada gambar 1 memang tidak terlalu berbeda jauh ketika *pre-test* dan *post-test*, namun ketika di lapangan peneliti melihat bahwa anak memang lebih semangat dan senang apabila ada permainan sirkuit ini.

Tabel 2. Hasil Uji Normalistas

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pre-test</i>	.183	20	.079	.929	20	.147
<i>Post-test</i>	.214	20	.017	.878	20	.017

Berdasarkan hasil *output* uji normalistas di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi (sig.) pada semua data baik *pre-test* maupun *post-test* menunjukkan peningkatan yang cukup. Hal ini tercemin dari nilai standar statistik atau  $p > 0,05$  yang berarti hasil analisis data pada penelitian ini menggunakan SPSS 25 mengindikasikan apabila data terdistribusi normal. Untuk uji selanjutnya, yaitu uji hipotesis *Paired Samples Statistics* berikut tabelnya.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
<i>Pre-test</i>	20	13.95	1.146	.256
<i>Post-test</i>	20	14.70	1.031	.231

Hasil uji hipotesis di atas mengindikasikan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara *pre-test* dan *post-test*. Nilai rata-rata digunakan untuk menghitung Tingkat signifikansi dalam uji hipotesis. Diketahui bahwa nilai rata-rata *pre-test* yaitu 13.95 serta nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 14.70. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh setelah pemberian perlakuan (*treatment*). Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan apabila permainan sirkuit memberikan pengaruh terhadap perkembangan gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun. Pengaruh tersebut tercermin dari meningkatnya antusiasme dan kegembiraan anak dalam berpartisipasi dalam kegiatan fisik motorik, yang dapat peningkatan kemampuan gerak lokomotor anak.

Hasil analisis data menunjukkan adanya perbedaan nilai antara *pre-test* dan *post-test*. Beberapa faktor mendasari bahwa permainan sirkuit ini memiliki pengaruh terhadap perkembangan gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa kemampuan gerak lokomotor anak meningkat saat menggunakan permainan sirkuit dalam kegiatan fisik motorik kasar. Hal ini sejalan dengan pemaparan Riswandi (2021) bahwa peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun dapat dimulai dengan permainan sirkuit mendapatkan penilaian yang sangat baik. Peningkatan kemampuan motorik kasar anak dapat dicapai



dengan menerapkan model permainan sirkuit yang dipaparkan di buku panduan. Model permainan sirkuit ini terbukti efektif, seperti yang terlihat dari uji coba operasional pada 64 anak di 10 TK yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan.

Hasil *pre-test* dan *post-test* mengindikasikan adanya peningkatan signifikan setelah diberikan perlakuan sebanyak 16 kali. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Nugraheni et al. (2019) yang menyatakan bahwa penerapan permainan sirkuit sebagai model dan dapat mengasah kemampuan motorik kasar anak di TK A, khususnya di TK Dharma Wanita 06 Kedungkandang. Anak-anak di TK tersebut mampu menjalankan serangkaian kegiatan di setiap pos dengan baik. Sesuai dengan penelitian dari Monicha (2020), permainan sirkuit ini memberikan pengaruh nyata yang positif untuk melatih fisik motorik kasar anak. Permainan sirkuit ini menggabungkan dari beberapa alat permainan yang berfokus pada penggunaan otot-otot, oleh sebab itu dapat mengembangkan keseimbangan serta koordinasi mata dan tangan (Pulungan, 2019).

Peneliti juga mengamati bahwa selama kegiatan berlangsung, anak-anak terlihat lebih aktif dan bersemangat. Selain meningkatkan gerak lokomotor, permainan sirkuit ini juga berpengaruh positif terhadap perkembangan aspek lain pada anak, seperti sosial emosional dan kognitif. Permainan sirkuit dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, misalnya ketika anak-anak bergantian dengan teman-temannya dan sabar menunggu giliran untuk bermain. Hal ini didukung penelitian dari Neli (2021) bahwa permainan sirkuit ini masing-masing anak harus mengikuti aturan yang berlaku, seperti tidak diperbolehkan bermain di pos 2 sebelum menyelesaikan pos 1. Oleh karena itu ketika sudah diberikan perlakuan sebanyak 16 kali anak menjadi lebih disiplin, teratur serta tidak berebut ketika ingin bermain.

Permainan sirkuit juga mendukung perkembangan kognitif anak. Seperti pada pos kedua ketika anak diminta untuk melompat dengan satu kaki dengan menginjak papan angka dari satu hingga lima. Hal ini sejalan dengan penelitian Hidayah & Khan (2021) yang menjelaskan bahwa permainan sirkuit terdapat banyak manfaat. Tidak hanya untuk mengembangkan motorik kasar, permainan ini juga meningkatkan aspek kognitif, sosial-emosional, dan seni. Permainan sirkuit ini memiliki berbagai model yang dapat dikembangkan menjadi kegiatan menarik untuk mengasah kemampuan berbagai aspek. Beberapa kelebihan permainan sirkuit antara lain melatih daya tahan jantung, menurunkan tekanan darah, menguatkan seluruh tubuh, meningkatkan energi, stamina, daya tahan otot, kelincahan, menurunkan berat badan dan dapat dilakukan di mana saja. Oleh karena itu, permainan sirkuit menjadi salah satu metode pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak. Alat permainan yang digunakan juga dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing sekolah (Hatta, 2021).

Penelitian ini menemukan bahwa apabila permainan sirkuit ini diterapkan menjadi salah satu metode pembelajaran maka perkembangan gerak lokomotor anak akan terstimulasi dengan baik. Anak dapat melakukan beberapa gerakan sederhana atau dasar seperti kelenturan, keseimbangan serta koordinasi tubuh. Peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak melalui kegiatan bermain sangat penting karena di setiap harinya dunia anak adalah bermain (Yusmawari et al., 2017). Kegiatan permainan sirkuit ini maka dapat menjadi salah satu kegiatan yang menyenangkan untuk anak sebagai hiburan agar anak tidak merasa bosan dalam pembelajaran.

## **SIMPULAN**

Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa permainan sirkuit memberikan pengaruh terhadap perkembangan gerak lokomotor anak sehingga hipotesis yang

diajukan dapat diterima. Peneliti melaksanakan *treatment* atau perlakuan sebanyak 16 kali, yang menghasilkan perubahan yang cukup signifikan dan positif pada anak. Nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* mengindikasikan peningkatan yang cukup signifikan, yaitu 13.95 dan 14.70. Permainan sirkuit ini berhasil menciptakan suasana kegiatan yang lebih aktif, energik serta menyenangkan sehingga perkembangan gerak lokomotor anak meningkat dan anak-anak menjadi lebih antusias. Permainan sirkuit ini memberikan dampak positif untuk anak, seperti anak dapat berjalan lurus menggunakan tumit dan berjalan jinjit, melompat dan meloncat dengan seimbang menggunakan satu atau dua kaki, serta berlari dengan membawa beban atau tidak membawa beban. Permainan sirkuit ini juga dapat dikolaborasikan dengan kegiatan lainnya, seperti kegiatan *outbound*, estafet, atau kegiatan lainnya. Pos permainan sirkuit juga dapat disesuaikan dengan pembelajaran berlangsung saat itu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andika, K. F., Basori, & Efendi, A. (2018). Pengaruh keaktifan mahasiswa dalam organisasi dan prestasi belajar terhadap kesiapan kerja mahasiswa program studi pendidikan teknik informatika dan komputer Universitas Sebelas Maret Surakarta. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 4(2).
- Apriliani, A. M., Yasbiati, & Elan. (2019). Meningkatkan keterampilan gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun di Kelas B Hijau melalui permainan engklek rintangan di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya. *Jurnal PAUD Agapedia*, 3(2), 178–190.
- Gatot, J., Nugroho, H., Hermawan, I., Fachrezzy, F., & Maslikah, U. (2021). The effect of circuit learning on improving the physical fitness of elementary school students. *International Journal of Education Research & Social*.
- Hatta, M. (2021). Pengembangan alat permainan edukatif berbasis model. *Aura: Jurnal Pendidikan Aura*, 13(1), 2477–5002.
- Hidayah, R. L., & Khan, R. I. (2021). Pemanfaatan permainan sirkuit sebagai pengasah kemampuan motorik kasar anak usia dini. *Pembelajaran Adaptif dan Pemanfaatan IPTEKS untuk Mendukung Pelaksanaan MBKM*. 646–654.
- Kamaliah, L., Hapsari, M. T., Herliana, W., & Sianturi, R. (2024). Manfaat penerapan sistem belajar di luar kelas (outdoor learning) untuk anak usia dini. *Jurnal Raudhah*, 12(2). <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>.
- Laili, R. A., Mintarsih, Masrurroh, M. B., Astuti, M. D., & Susanti, M. T. (2017). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE). *Penamas Adi Buana*, 02(2).
- Monicha, N. (2020). Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit. *Jurnal Cikal Cendekia*, 01(01), 33–42.
- Nugraheni, S. E., Wulandari, R. T., Anisa, N. (2019). Efektivitas permainan sirkuit mahkota untuk menstimulus kemampuan motorik kasar anak TK A. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 124–131.
- Pulungan, P. M. (2019). *Pengaruh Penerapan Permainan Sirkuit Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun di RA (Raudhatul Athfal) Al-Washliyah Desa Janji Matogu*. Skripsi Sarjana, UIN Sumatera Utara Medan.
- Rahajeng, O. W. (2016). Kesesuaian keterampilan gerak lokomotor dan manipulatif anak usia 4-5 tahun Segugus II Kecamatan Galur. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

- Riswandi, F. N. (2021). Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui pengembangan model permainan sirkuit anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1), 2407–4454.
- Roni, Y. S., Purwanti, & Miranda, D. (2016). Upaya meningkatkan gerak lokomotor melalui permainan atraktif dan kompetitif pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Untan*.
- Neli, S. (2021). *Permainan Sirkuit dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak di TK HIP HOP BANDAR LAMPUNG*. Skripsi Sarjana, UIN Raden Intan Lampung.
- Yusmawiari, C., Ketut Suarni, N., Magta, M., & Paud, J. P. (2017). Pengaruh metode bermain aktif terhadap kemampuan gerak lokomotor anak kelompok A PAUD Pelita Kasih Singaraja. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2).