

Artikel Juliana Sihite

by Golden Statistik

Submission date: 28-Oct-2021 12:26PM (UTC-0400)

Submission ID: 1566691626

File name: 62_-_Artikel_Juliana_Sihite.doc (82.47K)

Word count: 3368

Character count: 23421



5

Volume 6 Issue 1 (2022) Pages

Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengaruh Permainan Sirkuit Pos Geometri Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Juliana Sihite^{1✉}, Dimiyati²

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta ⁽¹⁾

Pendidikan Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta ⁽²⁾

DOI:

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektivitasan permainan sirkuit pos geometri terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Mawar Kecamatan Baktiraja. Permainan sirkuit pos geometri ini memiliki 4 kegiatan bermain yang didalamnya mengandung berupa unsur kemampuan motorik kasar. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian melibatkan 20 orang anak. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan sirkuit pos geometri terhadap motorik kasar anak usia 5-6 Tahun. Hal ini dibuktikan oleh uji hipotesis nilai sign. (2-tailed) sebesar 0,000 yang artinya sig. < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan anatara hasil *pretest* dan *posttest*. Hal tersebut memberikan implikasi bahwa motorik kasar dapat ditingkatkan melalui permainan sirkuit pos geometri.

Kata Kunci: *motorik kasar; permainan sirkuit pos geometri; anak usia dini*

Abstract

The purpose of this study was to determine the effectiveness of the post geometry circuit game on gross motor skills of children aged 5-6 years in PAUD Mawar, Baktiraja District. This geometric post circuit game has 4 play activities which contain elements of gross motor skills. The method used in this study is a quasi-experimental with one group pretest-posttest design. The research subjects involved 20 children. Data collection techniques were carried out by means of observation and tests. The results of the study show that there is an effect of the geometric post circuit game on the gross motor skills of children aged 5-6 years. This is evidenced by the sign value hypothesis test. (2-tailed) of 0.000 which means sig. < 0.05, it can be concluded that there is a significant difference between the results of the pretest and posttest. This implies that gross motor skills can be improved through the post geometry circuit game.

Keywords: *gross motor; geometry post circuit game; early childhood*

Copyright (c) 2021 Juliana Sihite, Dimiyati

✉Corresponding author :

Email Address : julianasihite15@gmail.com (Yogyakarta, Indonesia)

Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

PENDAHULUAN

Kualitas masa depan seseorang dapat ditentukan oleh perkembangan dan pertumbuhan anak semasa usia dini. Pada masa ini, anak mulai peka dan sensitif terhadap macam rangsangan (Fadillah, 2012). Sehingga diharapkan pada masa ini dapat dijadikan masa untuk menumbuhkan, memupuk, mendorong, dan menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak untuk mengenali dan mengembangkan potensi dalam diri anak seoptimal mungkin. Pemberian stimulasi dapat mengembangkan kemampuan dan potensi anak secara optimal, namun sebaliknya jika kemampuan dan potensi tersebut tidak dikembangkan dengan baik maka anak akan kehilangan momentum penting dalam hidupnya (Mutiah, 2012). Menurut Wahyudi & Agustin (Ramdani & Azizah, 2020) perkembangan fisik merupakan salah satu aspek yang cukup signifikan dalam perkembangan anak usia dini. Hal ini dikarenakan, perkembangan fisik motorik akan membangun fondasi untuk perkembangan lainnya seperti perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka (Botha & Africa, 2020; Lopes et al., 2013). Istilah motorik menggambarkan berbagai kompetensi fisik, termasuk pada keseimbangan dan stabilitas, gerakan terkoordinasi dan memanipulasi objek (Nasution & Sutapa, 2021).

Masalah yang sering dikaitkan dengan motorik ialah status gizi pada anak. Status gizi yang kurang akan mengakibatkan anak mengalami keterlambatan dalam perkembangan dan pertumbuhannya, dimana menandakan ketidakseimbangan antara jumlah asupan gizi yang didapat dengan kebutuhan zat-zat gizi yang diterima oleh tubuh terutama otak, akibatnya mengganggu pertumbuhan dan perkembangan anak (Hasdianah, H. R., Sandu Siyoto, 2014). Data Riset Kesehatan Dasar Indonesia tahun 2018 menunjukkan bahwa pada anak usia 5-12 tahun prevalensi sangat pendek sebanyak 6,7%, prevalensi pendek 16,9%, prevalensi sangat kurus 2,4%, prevalensi kurus 6,8%, gemuk 10,8%, dan obesitas sebanyak 9,2% (Republik Indonesia, n.d.). Anak yang menerima asupan gizi yang baik biasanya terlihat lebih aktif. Sedangkan anak yang menerima asupan gizi yang tidak sesuai dengan takarannya akan menyebabkan gangguan pada perkembangan anak terkhusus pada perkembangan motorik anak (Charles et al., 2021).

Dari pemaparan diatas, permasalahan yang mempengaruhi motorik kasar anak dalam situasi pandemi covid-19 ialah obesitas. Obesitas terjadi karena kurangnya melakukan pergerakan tubuh sehingga anak mengalami kenaikan berat badan. Pada situasi covid-19 ini orangtua takut apabila anaknya bermain di luar rumah sehingga anak lebih banyak bermain menggunakan *gadget*. Anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya dengan menggunakan teknologi, sehingga berdampak pada perkembangan fisiknya (Anderson-McNamee, Jona K., 2010). Selanjutnya Morrison (2018:2) mengemukakan bahwa Akibatnya anak akan mengalami obesitas Anak-anak mengalami kelebihan berat badan (obesitas) menunjukkan aktivitas fisik yang lebih rendah dengan anak yang memiliki berat badan normal (Morrison KM, Cairney J, Eisenmann J & D., 2018). Oleh karena permasalahan ini, diperlukan kegiatan yang memerlukan aktivitas gerak. Salah satu aktivitas gerak yang sering dilakukan anak ialah kegiatan bermain.

Bermain adalah hal yang mendasar bagi kebutuhan anak dan sangat penting untuk anak, kegiatan bermain memberi peluang bagi anak untuk bereksplorasi, anak akan menemukan sesuatu yang bermanfaat bagi perkembangannya (Yus, 2013). Dalam situasi bermain anak dapat menunjukkan bakat, fantasi dan kecenderungannya. Anak menghayati berbagai kondisi emosi yang mungkin muncul seperti rasa senang, gembira, tegang, kepuasan dan mungkin rasa kecewa (Mutiah, 2012). Anak belajar melalui bermain dan bergerak dalam mengembangkan pemahaman lingkungan dan penerahuan melalui aktivitas pancaindrawi (Montessori, 2019). Kemampuan fisik motorik dibagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Namun, pada penelitian ini berfokus pada motorik kasar.

Motorik kasar adalah aktivitas gerak tubuh yang melibatkan otot besar seperti merayap, berguling, merangkakk, berjalan, melompat, berlari, dan berbagai aktivitas

menendang serta aktivitas melempar dan menangkap (Sujiono, Y.N., & Sujiono, 2010). Usia 2-7 tahun merupakan usia fundamental, sehingga pada fase ini ada baiknya kemampuan motorik kasar anak distimulasi. Hal ini dilakukan karena motorik kasar memberi peranan yang sangat penting untuk menjalani hidup sepanjang hayat mereka (Mahmud, 2018). Sehingga perkembangan motorik kasar sangat perlu untuk dikembangkan sejak usia dini. Salah satu cara menstimulasi perkembangan motorik kasar anak adalah melalui permainan. Permainan merupakan kegiatan yang diintegrasikan dalam pembelajaran anak usia dini. Suatu permainan membutuhkan keterampilan manipulatif dan memperkuat berbagai konsep (Essa, 2014). Konsep ini tidak terlepas dari belajar seraya bermain yang akan membuat anak tertarik untuk belajar. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan serta membebaskan anak dari perasaan-perasaan yang terpendam disamping itu membuat anak berinteraksi dengan anak lain (sosial emosional) dan mengembangkan kemampuan kognitif anak (Kavramina & Metaforlari, 2016). Melalui permainan anak mendapatkan macam-macam pengalaman yang menyenangkan, sambil menggiatkan usaha belajar dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan. Semua pengalamannya melalui kegiatan permainan akan memberi dasar yang kokoh kuat bagi pencapaian macam-macam keterampilan.

Salah satu kegiatan permainan yang dilakukan melibatkan kemampuan fisik dan motorik yaitu permainan sirkuit pos geometri. Model permainan sirkuit pos geometri merupakan model permainan diadaptasi dari *circuit training*, sebuah istilah untuk melatih fisik motorik dan kebugaran dengan diberi nama Pos geometri. *Circuit training* adalah suatu metode latihan aerobik yang terdiri dari beberapa pos latihan, yaitu dari 8 sampai 16 pos latihan (Suharjana, 2014). Keseharian anak tidak terlepas dari bermain, maka latihan sirkuit ini dapat dimodifikasikan ke dalam permainan sirkuit pos geometri. Bentuk latihan sirkuit yang terdiri dari beberapa unsur fisik yang dapat dilatih. Rangkaian permainan sirkuit ini harus dapat mengembangkan gerakan pembentukan otot, baik menggunakan cakupan gerakan dasar lokomotor, non lokomotor maupun manipulatif. Latihan sirkuit adalah metode latihan kebugaran yang dirancang dalam pola melingkar yang harus dilewati satu persatu untuk meningkatkan kebugaran jasmani seperti kekuatan, kelincahan, kelentukan, ketepatan dan keseimbangan (Susanti, 2014). Sehingga dapat dikatakan bahwa permainan sirkuit pos geometri adalah serangkaian permainan yang terdiri dari beberapa unsur motorik yang terdiri dari beberapa pos yang dilakukan secara berkesinambungan, dimana pada setiap posnya diberi gambar bentuk geometri. Permainan sirkuit pos geometri ini masuk dalam bermain *paralel play* (bermain paralel), yang artinya kegiatan ini dilakukan oleh anak dengan kegiatan yang sama namun tanpa adanya kerja sama antar anak. Kegiatan ini menciptakan suasana menyenangkan, menantang dan melatih kemandirian anak.

Permainan sirkuit pos geometri dilakukan diluar ruangan. Sintaks pada permainan ini sebagai berikut : (1) Guru menyiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam permainan pos geometri; (2) Guru mengenalkan alat dan bahan yang digunakan pada kegiatan bermain dan mendemonstrasikanya; (3) Anak mulai memainkan permainan sirkuit pos geometri. Dimana permainan ini terdiri dari 4 kegiatan yang telah dibagi menjadi 4 pos bermain. Pos lingkaran melatih kelincahan dengan kegiatan berlari zig-zag yang ditandai dengan corong sebagai polanya. Pos persegi melatih kecepatan dengan kegiatan berlari bolak balik memindahkan bola. Pos Segitiga melatih kekuatan dengan kegiatan melompati *hula hoop* dengan dua kaki sambil mengubah posisi gelas plastik yang berada di luar lingkaran. Dan yang terakhir pos persegi panjang melatih keseimbangan dengan berjalan di papan titian

sepanjang 3 meter; (4) Anak mempraktikkan permainan sirkuit pos geometri secara bergantian dengan temannya; (5) Anak yang telah menyelesaikan satu pos dapat dan harus berpindah ke pos yang lainnya; (6) Anak harus melewati semua pos hingga garis finish; (7) setelah yang telah menyelesaikan satu pos dapat dan harus berpindah ke pos yang lainnya; (6) Anak harus melewati semua pos hingga garis finish; (7) setelah anak menyelesaikan semua tugas permainan, guru mengajak akan untuk pendinginan, pemberian *reward* dan evaluasi kegiatan sebagai kegiatan penutup. Permainan ini belum pernah dilakukan pada sekolah tempat penelitian. Dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar guru biasanya mengajak anak untuk melompat ditempat, bermain permainan tradisional seperti gobak sodor, engklek, martarompah/ bakiak dan senam pagi yang dilakukan sekali seminggu.

Berdasarkan permasalahan di lapangan dan beberapa hasil penelitian sebelumnya, maka perlu adanya suatu kegiatan bermain atau permainan yang menyenangkan dan menantang anak. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, dan juga dapat menjadi referensi bagi guru dalam menyajikan pembelajaran berbasis permainan.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif yaitu *quasi-experiment* dengan desain *one group pretest-posttest*. Desain penelitian ini dilaksanakn *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian hasilnya diketahui lebih akurat, dikarenakan adanya perbandingan dari hasil sebelum dan sesudah diberi perlakuan (Sugiyono, 2019). Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan januari-februari 2021 pada salah satu PAUD di Kecamatan Baktiraja. Subjek penelitian yang berpartisipasi sebanyak 20 orang anak yang berusia 5-6 tahun. berikut gambar desain dari *one group pretest-posttest* sebagai berikut:

O₁ X O₂

Gambar 1. Desain *one group pretest-posttest*

Keterangan:

O₁ = Hasil sebelum diberikan perlakuan

O₂ = Hasil setelah diberikan perlakuan

Perlakuan yang diberikan kepada anak dalam penelitian ini ialah permainan sirkuit pos geometri, dimana pada pelaksanaannya diadakan diluar ruangan atau lapangan sekolah. Berdasarkan penelitian sebelumnya anak kurang mendapatkan pengalaman bermain secara langsung di dalam ruangan. Pada Permainan ini ada 4 kegiatan modifikasi yang memuat aspek motorik kasar anak. Kegiatan bermain tersebut sebagai berikut berlari zig-zag, memindahkan bola dengan berlari bolak balik, berjalan pada papan titian, melompati *hulahoop* sambil mengubah posisi gelas plastik. Anak harus melewati setiap pos hingga garis *finish* kemudian akan disambung oleh pemain berikutnya.

Rangkaian Prosedur penelitian pada penelitian ini yaitu *pretest* untuk mengetahui tingkat kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebelum diberikan perlakuan berupa permainan sirkuit pos geometri. *Posttest* untuk mengetahui pengaruh permainan sirkuit pos geometri terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan test. Data yang didapatkan kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui perbandingan hasil perlakuan yang diberikan kepada anak. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini terdapat pada tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun

Variabel	Subvariabel	Indikator	Item
Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun	Kelincahan	Berlari <i>zig-zag</i>	Anak berlari <i>zig-zag</i> mengikuti pola yang ditandai dengan 8 buah corong
	Kecepatan	Berlari bolak-balik	Anak berlari bolak balik memindahkan bola dengan jarak 3 meter
	Kekuatan	Melompat	Anak mampu melompat <i>hulahoop</i> sebanyak 5 buah sambil mengubah posisi gelas plastik
	Keseimbangan	Berjalan meniti dipapan titian	Anak mampu berjalan dipapan titian sepanjang 3 meter

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah mengetahui metodologi dan prosedur penelitian ini, maka ditemukan berbagai hasil dan pembahasan yang berakitan dengan model permainan sirkuit pos geometri pada perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji asumsi, uji asumsi yang dilakukan berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linearitas. Uji asumsi yang digunakan untuk memverifikasi hipotesis penelitian dan ketika hasil Asym. Sig test mencapai $P < 0,05$ maka hipotesis diterima. Sehingga disimpulkan bahwa model permainan sirkuit pos geometri efektif dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Deskripsi Hasil Permebangan Motorik Kasar Anak

Tabel 2. Data Hasil Pretest Posttest

Hasil	Motorik Kasar	
	Pretest	Posttest
Jumlah Anak (N)	20	20
Nilai Maksimum	6	10
Nilai Minimum	13	16
Skor Rata-rata	8,35	14,45

Dari tabel 2 dapat dilihat skor rata-rata *pretest* sebesar 8,35 kemudian setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model sirkuit pos geometri diperoleh rata-rata skor sebesar 14,45. Maka dapat disimpulkan terdapat perubahan sebelum dan sesudah penerapan model permainan sirkuit pos geometri.

Penelitian ini menguji hipotesis atau hubungan sehingga peneliti terlebih dahulu melakukan uji hipotesis berupa uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat dalam penggunaan analisis uji-t. Adapun hasil uji prasyarat sebagai berikut:

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui nilai residual yang diteliti berdistribusi normal atau tidak normal. Pengujian ini menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,99865919
	Absolute	,204
Most Extreme Differences	Positive	,170
	Negative	-,204
Kolmogorov-Smirnov Z		,913
Asymp. Sig. (2-tailed)		,375

- a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

Untuk pengambilan kesimpulan untuk data berdistribusi normal ialah jika nilai sig. > 0,05, dan sebaliknya untuk data tidak berdistribusi tidak normal ialah nilai sig. < 0,05. Berdasarkan tabel 3 dapat diambil kesimpulan jika nilai sig. 0,375 lebih besar dari 0,05 berarti sesuai dengan asumsi yang telah dijabarkan, maka nilai residual berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Pengujian ini digunakan untuk meyakinkan bahwa kelompok data memang berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen). Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini.

Tabel 4. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Motorik Kasar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,345	1	38	,560

Dasar pengambilan kesimpulan nilai sig. > 0,05 maka distribusi data homogen, apabila jika nilai sig. < 0,05 maka distribusi data tidak homogen. Berdasarkan tabel 4 diatas dapat di simpulkan bahwa nilai sig. 0,560 lebih besar dari 0,05 sesuai dengan asumsi yang telah dijabarkan, maka kelompok data sampel memiliki varians yang sama (homogen).

Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan guna mengetahui pengaruh perlakuan permainan sirkuit pos geometri terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, maka perlu dilihat perbedaan atau hubungan data *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan *uji paired sample T-test*. Hasil uji Hipotesis dapat dilihat pada tabel 5 dibawah ini.

Tabel 5. Uji Homogenitas
7
Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-6,100	1,518	,340	-6,811	-5,389	-17,967	19	,000

Dasar pengambilan keputusan jika nilai sig. < 0,05 maka adanya perbedaan yang signifikan antara data *pretest* dan data *posttest*. Sedangkan jika nilai sig. > 0,05 maka tidak adanya perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan tabel 5 diatas dapat dilihat nilai sign. (2-tailed) sebesar 0,000 yang artinya sig. < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Ini menunjukkan adanya Pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan.

Pembahasan

Kemampuan motorik kasar anak dapat ditingkatkan melalui sebuah proses latihan. Guru diharapkan bisa mengembangkan model atau metode pembelajaran yang berbasis permainan yang dapat meningkatkan kemampuan tersebut. Papalia, Olds, & Feldman mengemukakan bahwa setiap anak mempunyai kemampuan motorik yang berbeda-beda. Hal ini bisa disebabkan oleh faktor kesempatan dan stimulus perkembangan yang didapatkan oleh anak. Anak yang mendapatkan kesempatan untuk berlatih dan stimulus yang tepat tentunya akan memiliki perkembangan yang lebih baik dengan anak yang tidak mendapatkan kedua hal tersebut (Papalia, Old, 2009).

Pada saat usia lima tahun pertama, perkembangan motorik lebih dominan berkembang dari aspek lainnya. Motorik kasar anak berkembang sejalan dengan bertambahnya usia dan kematangan syaraf dan juga otot-otot anak (Nur & Mulyana, 2017). Sujiono (2009:15) menjelaskan efek penting dari peningkatan motorik kasar secara tidak langsung mempengaruhi perkembangan lainnya. Motorik kasar akan mempengaruhi cara anak memandang dirinya sendiri dan orang lain. Aktivitas motorik kasar pada anak seperti berlari, berjaalan, melompat, melempar, menangkap dan sebagainya. Maka, sangatlah penting mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

Dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar diperlukan stimulasi agar kemampuannya dapat berkembang dengan optimal. Stimulus yang dapat diberikan pada anak adalah aktivitas fisik. Aktivitas fisik bisa dapat terwujud melalui permainan. Salah satu permainan yang menggunakan aktivitas fisik ialah permainan sirkuit pos geometri. Melalui permainan ini anak akan merasa senang, antusias dan dapat mengeksplor diri untuk merasa tertantang dalam kegiatan permainan (Riswandi, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian diatas setelah pemberian perlakuan permainan sirkuit pos geometri terdapat peningkatan pada keterampilan motorik kasar. Hasil kemampuan motorik kasar anak semakin meningkat, dapat dilihat dari hasil rata-rata pada kemampuan motrik kasar. Permainan sirkuit pos geometri yang dilaksanakan pada permainan ini terdiri dari 4 kegiatan bermain yaitu berlari *zig-zag*, berlari bolak balik sambil memindahkan bola, melompati *holahoop* sambil mengubah posisi gelas plastik, berjalan di papan titian. Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan berbasis permainan sirkuit pos geometri yang dilakukan di luar ruangan agar anak dimungkinkan merasa seang dan tertarik pada kegiatan permainan.

SIMPULAN

Permainan sirkuit pos geometri efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, hal ini dikarenakan permainan sirkuit pos geometri mengandung unsur aktivitas fisik yang dapat meningkatkan kemampuan motorik anak khususnya motorik kasar anak. Anak menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika anak sedang bermain. Anak mendapatkan pengalaman baru dan menyenangkan. Permainan sirkuit pos geometri tidak hanya meningkatkan motorik kasar anak tetapi juga membantu anak dalam pengenalan bentuk geometri (kognitif) dan juga kemandirian anak saat bermain. Selain itu, permainan ini juga mengajarkan anak untuk sabar ketika menunggu giliran untuk bermain.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Anak-anak Usia 5-6 Tahun dan Guru PAUD Mawar Desa Simamora yang sudah bersedia menjadi membantu dan bekerjasama dalam penelitian ini. Terimakasih juga kepada Bapak Prof. Dr. Dimiyati, M.Si, selaku dosen pembimbing penulisan artikel ini. Tidak lupa terimakasih juga kepada kedua orangtua yang senantiasa mendukung materil dan moril. Terakhir terimakasih kepada Tim editor Jurnal Obsesi sehingga artikel ini dapat memungkinkan untuk diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson-McNamee, Jona K., S. J. B. (2010). The Importance of Play in Early Childhood Development. *Montana State University*, 4(10), 1-3.
- Botha, S., & Africa, E. K. (2020). The Effect of a Perceptual - Motor Intervention on the Relationship Between Motor Proficiency and Letter Knowledge. *Early Childhood Education Journal*, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/s10643-020-01034-8>
- Charles, S., Tua, P., & Yuwono, N. (2021). Pendidikan Dini Prinsip Edukasi Kesehatan Gizi Seimbang melalui metode Kids Play and Care. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 179-186.
- Essa. (2014). *Introduction to Early Childhood Education* (Sixth). Nelson Education.
- Fadillah, M. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoritik*. Ar-Ruzz Media.
- Hasdianah, H. R., Sandu Siyoto, & Y. P. (2014). *Gizi, Pemanfaatan Gizi, Diet Dan Obesitas*. Nuha Medika.
- Kavramina, O., & Metaforlari, G. (2016). Early Childhood Education Teacher's Metaphors About Play Concept for Preschoolers. *Journal of Theory and Practice in Education*, 12(1), 372-388.
- Lopes, L., Santos, R., Pereira, B., & Lopes, V. P. (2013). Associations between gross Motor Coordination and Academic Achievement in elementary school children. *Human Movement Science*, 32, 9-20. <https://doi.org/10.1016/j.humov.2012.05.005>
- Mahmud, B. (2018). Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *Didaktika, Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76-87.
- Montessori, M. (2019). *Montessori Mendidik Anak Sejak Lahir: Pendidikan Anak-anak di Rumah dari Usia 0-3 Tahun*. Pustaka Belajar.
- Morrison KM, Cairney J, Eisenmann J, P. K., & D., G. (2018). Associations of Body Mass Index, Motor Performance, and Perceived Athletic Competence with Physical Activity in Normal Weight and Overweight Children. *J Obes*. <https://doi.org/10.1155/2018/3598321>
- Putri, D. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Perdana Media Group.
- Nasution, S. T., & Sutapa, P. (2021). Strategi Guru dalam Menstimulasi Keterampilan Motorik AUD Pada Era Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1313-1324. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.849>
- Nur, L., & Mulyana, E. H. (2017). Permainan Bola Kecil Untuk Meningkatkan Kelompok B Di Tk Pertiwi Dwp Kota Tasikmalaya. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 53-65.

Papalia, Old, F. (2009). *Perkembangan Manusia Edisi Kesepuluh, Terjemahan*. Penerbit Salemba Humanika.

Ramdani, L. A., & Azizah, N. (2020). Permainan Outbound untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Abstrak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 482-490. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.407>

Republik Indonesia, K. K. (n.d.). *Hasil Utama RISKESDAS 2018*.

Riswandi, F. N. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Pengembangan Model Sirkuit Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(April).

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Kedua)*. Penerbit Alfabet.

Suharjana. (2014). *Kebugaran Jasmani*. Jogja Global Media.

Sujiono, Y.N., & Sujiono, B. (2010). *Bermain Kreatif berbasis Kecerdasan Jamak*. Indeks.

Susanti, R. azharona. (2014). Improvement of Physical Fitness Through Cheerful Colours Circuit Game. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 347-258. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.082.014>

Yus, A. (2013). Bermain sebagai Kebutuhan dan Strategi Pengembangan Diri Anak. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUDNI*, 8(2), 153-158.

Artikel Juliana Sihite

ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	hdl.handle.net Internet Source	2%
2	obsesi.or.id Internet Source	2%
3	journal.trunojoyo.ac.id Internet Source	1%
4	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	1%
5	Ardhana Reswari. "Efektivitas Permainan Bola Basket Modifikasi terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5- 6 Tahun", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021 Publication	1%
6	ojs.unpkediri.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to University of Derby Student Paper	1%
8	www.ojs.unanda.ac.id Internet Source	

1 %

9

ojs.unanda.ac.id

Internet Source

1 %

10

Submitted to Laureate Higher Education
Group

Student Paper

1 %

11

repository.upi.edu

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On