



Efektivitas Permainan Sirkuit Pos Geometri terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun

Nazwa Azilla¹ dan Rani Puspa Juwita²

^{1,2} Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas permainan sirkuit pos geometri dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4–5 tahun di TK My Dream School. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan pre-eksperimen melalui desain one group pretest-posttest. Teknik sampling yang digunakan adalah total sampling, yang melibatkan seluruh populasi sebanyak 20 anak. Dengan jumlah sampel 20 anak. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi. Data disajikan dalam bentuk tabel dan grafik nilai rata-rata pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro–Wilk dan uji *peered sample t-test*. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan motorik kasar dari rata-rata 2,82 pada pretest menjadi 3,65 pada posttest, dengan nilai signifikansi 0,000 dan *t*-hitung 26,158 > *t*-tabel 1,729. Temuan utama ini menegaskan bahwa permainan diagram pos geometri efektif secara statistik dalam meningkatkan keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan gerak anak. Dampaknya, pembelajaran PAUD menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna karena mengintegrasikan aktivitas fisik dengan pengenalan konsep geometri, sehingga dapat dijadikan strategi pembelajaran inovatif dalam pengembangan motorik kasar anak usia dini.

Kata Kunci : Motorik Kasar; Permainan Sirkuit Pos Geometri; Anak Usia Dini

ABSTRACT. This study aims to test the effectiveness of the post geometry circuit game in improving gross motor skills of children aged 4–5 years at My Dream School Kindergarten. The study used a quantitative method with a pre-experimental approach through a one group pretest-posttest design. The sampling technique used was total sampling, which involved the entire population of 20 children. The data collection techniques were observation and documentation. The data were presented in the form of tables and graphs of the average pretest and posttest scores, then analyzed using the Shapiro–Wilk normality test and the *peered sample t-test*. The results showed a significant increase in gross motor skills from an average of 2.82 in the pretest to 3.65 in the posttest, with a significance value of 0.000 and a *t*-count of 26.158 > *t*-table of 1.729. This main finding confirms that the post geometry diagram game is statistically effective in improving children's balance, coordination, and motor strength. The impact is that PAUD learning becomes more active, fun, and meaningful because it integrates physical activities with the introduction of geometric concepts, so that it can be used as an innovative learning strategy in developing gross motor skills in early childhood.

Keyword : Gross Motor Skills; Geometry Post Circuit Game; Early Childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu proses tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang menyangkut seluruh aspek fisik dan non fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, motorik, sosial emosional yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal [1]. Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang mengalami proses perkembangan dengan pesat dan dasar-dasar penting untuk kehidupan di masa mendatang mencakup berbagai aspek, termasuk di dalamnya perkembangan kemampuan motorik kasar [2].

Aspek perkembangan motorik pada anak merupakan hal yang penting untuk ditingkatkan sejak usia awal. Hal ini bertujuan agar anak dapat menguasai keterampilan fisik, sehingga mereka bisa melakukan berbagai aktivitas dengan mudah [3]. Perkembangan fisik berfokus pada elemen-elemen seperti kekuatan, kecepatan, kelincahan, dan keseimbangan [4]. Perkembangan dalam motorik kasar memiliki tingkat penting yang sebanding dengan aspek perkembangan lainnya. Oleh karena itu, para pengajar perlu memiliki keterampilan untuk mendukung pengembangan dan pelatihan kemampuan motorik anak di lembaga pendidikan untuk usia dini [5]. Ini disebabkan oleh fakta bahwa anak-anak yang memiliki keterampilan motorik kasar yang baik akan lebih mampu berinteraksi dengan teman-temannya. Dengan demikian, diperlukan rangsangan yang tepat agar anak dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangannya untuk mengenali sejak awal setiap potensi yang muncul dalam diri anak [6].

Menurut Saripudin Motorik Kasar pada anak usia dini mempunyai tiga aspek yaitu: a) kemampuan lokomotor adalah kemampuan untuk menggerakkan bagian tubuh dengan berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya; b) kemampuan non-lokomotor adalah kemampuan untuk menggerakkan bagian tubuh dalam keadaan diam di tempat; c) kemampuan manipulatif adalah kemampuan untuk menggunakan dan mengendalikan gerakan otot-otot kecil yang terbatas khususnya pada tangan dan kaki [7]. Menurut Montolalu, perkembangan motorik kasar pada anak usia dini meliputi kemampuan melakukan gerakan besar secara terkoordinasi, seperti berjalan, melompat, berlari, dan menangkap [8]. Dalam hal ini, penting bagi anak untuk melakukan lebih banyak aktivitas fisik, termasuk bermain dengan media pembelajaran, guna mendukung perkembangan motoriknya. Media pembelajaran ini adalah salah satu metode yang sederhana dan menyenangkan bagi anak dalam mendukung penerimaan rangsangan untuk pengembangan keterampilan motorik halus dan kasar [9].

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di TK My Dream School pada tanggal 24-27 November 2025, ditemukan adanya masalah tentang kemampuan motorik kasar pada anak usia dini, masalah tersebut dapat dilihat pada observasi awal, seperti saat bermain bola, perosotan, panjat jaring laba-laba, tangga majemuk dan ayunan. Selanjutnya, saat berlari tubuh kurang seimbang dan sangat mudah terjatuh. Ketika melompat dan mendarat, stabilitas tubuh tidak optimal dan kaki kurang seimbang saat mendarat, sehingga tidak mampu menahan berat tubuh dengan baik. Kemampuan tendangannya juga masih rendah, dilakukan oleh arah dan tendangan-

tendangan yang belum sesuai sasaran. Permasalahan ini merupakan keterbatasan anak dalam mengoordinasikan pergerakan mata, kaki, tangan, dan kepala secara terpadu, serta belum optimalnya penggunaan tangan kanan dan kiri secara seimbang. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya stimulasi yang terencana dan sistematis untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Sehubungan dengan hal tersebut, diperlukan suatu bentuk kegiatan pembelajaran yang mampu memberikan stimulasi motorik kasar secara menyeluruh dan berkesinambungan. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah permainan sirkuit pos geometri, karena permainan ini dirancang dalam bentuk kegiatan bermain yang bersifat rekreatif, terstruktur, dan melibatkan berbagai gerakan fisik. Melalui permainan sirkuit pos geometri, anak dapat terlibat secara aktif dalam aktivitas bermain yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini [10]. Oleh karena itu, permainan sirkuit pos geometri dipandang penting untuk diteliti sebagai upaya peningkatan kemampuan motorik kasar anak kita.

Permainan sirkuit pos geometri ini merupakan modifikasi dari circuit training, yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik dan serta menjaga kebugaran individu [11]. Permainan sirkuit pos geometri ini merupakan serangkaian permainan yang terjadi dari beberapa unsur motorik, yang terbagi menjadi beberapa pos yang diikuti secara berurutan. Permainan sirkuit pos geometri ini termasuk dalam kategori bermain paralel, yang berarti bahwa anak-anak berpartisipasi dalam aktivitas yang serupa tetapi tanpa adanya kolaborasi di antara mereka. Kegiatan ini menciptakan suasana yang menyenangkan, penuh tantangan, dan membantu anak-anak untuk mengembangkan kemandirian [12].

Keunggulan Permainan sirkuit pos geometri untuk mengembangkan kemampuan anak yaitu Anak mampu mengenal bentuk geometris. Permainan sirkuit geometri yang menyenangkan memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan semua aspek perkembangan. Permainan ini juga menjadi kegiatan pembelajaran alternatif pada bentuk geometris sambil memotivasi dan merangsang rasa ingin tahu [12]. Permainan sirkuit digunakan untuk menekankan tentang kegiatan yang dapat meningkatkan motivasi, minat, dan semangat anak selama proses pembelajaran.

Permainan sirkuit pos geometri merupakan suatu metode pembelajaran yang tidak hanya efisien tetapi juga sangat relevan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. Melalui rangkaian pos anak diberi kesempatan untuk melakukan aktivitas fisik yang menuntut koordinasi gerak, kekuatan otot, kelenturan tubuh, keseimbangan, serta mendorong dalam bergerak. Kegiatan ini memungkinkan anak untuk mengeksplorasi kemampuan geraknya secara optimal sambil melatih konsentrasi, pemula, dan berakhir. Dengan adanya variasi tantangan pada setiap pos, permainan pos geometri tidak hanya perkembangan fisik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan bermakna sehingga sangat mendukung pencapaian perkembangan motorik kasar anak secara lebih komprehensif.

Tujuan dari permainan sirkuit adalah untuk meningkatkan secara keseluruhan keterampilan motorik kasar pada anak, serta melatih seluruh bagian tubuh mereka.

Permainan ini membantu dalam mengatur keseimbangan, kecepatan, daya tahan, dan sensitivitas sentuhan. Selain itu, permainan ini bertujuan untuk mengembangkan gerakan lokomotor dan non-lokomotor. Dengan diulangnya latihan serta dorongan dari guru, kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang [13].

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan permainan sirkuit pos geometri dalam kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK My Dream School. Permainan sirkuit pos geometri dirancang secara terstruktur dengan mengandung unsur-unsur bentuk geometri yang dipadukan dengan aktivitas motorik kasar, sehingga anak tidak hanya distimulasi secara fisik, tetapi juga diperkenalkan pada konsep geometri secara kontekstual. Selain itu, penelitian ini secara spesifik bertujuan untuk meningkatkan aspek keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 4–5 tahun. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dalam mengombinasikan pengembangan kemampuan motorik kasar dengan pengenalan konsep geometri melalui permainan sirkuit yang sistematis dan terarah. Temuan ini di perkuat oleh penelitian sebelumnya, termasuk penelitian nurliza zuhra, rosmalina dewi dan syarifah, yang menunjukkan bahwa permainan Engklek Sirkuit yang dikembangkan sangat efektif, dengan peningkatan signifikan dalam kemampuan motorik kasar anak [14]. Peneliti Mawidhotul Istiqomah, Mutiara Sari Dewi, dan Ari Kusuma Sulyandari menunjukkan bahwa metode sirkuit bongkar pasang merangsang perkembangan fisik motorik anak [16]. Penelitian ini diharapkan anak dapat lebih aktif dalam mengembangkan keterampilan fisiknya, seperti keseimbangan, koordinasi, serta kekuatan otot. Temuan penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk menerapkan metode serupa di Lembaga pendidikan lain untuk mendukung perkembangan motorik halus anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan pre-eksperimen, desain yang digunakan yaitu eksperimen satu kelompok dengan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan (*one group pretest-posttest*). Tabel ini menunjukkan desain penelitian yang ditetapkan. Tabel ini menunjukkan desain penelitian yang diterapkan.

Tabel 1. Desain Penelitian

Pengukuran <i>PreTest</i>	Perlakuan <i>Treatment</i>	Pengukuran <i>PostTest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁: nilai pretest (pengamatan sebelum bermain permainan sirkuit pos geometri)

X : perlakuan terhadap kelompok eksperimen

O₂: nilai post test (setelah pengamatan permainan sirkuit pos geometri)

Dimana kelompok yang diberikan perlakuan (*treatment*), yaitu sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan diberikan. Dikarenakan tidak ada kelompok perbandingan dengan kelas lain, sehingga seluruh analisis hanya difokuskan pada perubahan yang terjadi dalam satu kelompok tersebut dengan menggunakan indikator-

indikator kreativitas untuk seluruh anak kelompok A dengan populasi yang berjumlah 20 peserta didik. Teknik pengambilan sample dalam penelitian ini menggunakan metode *total sampling*, merupakan seluruh populasi digunakan sebagai sampel untuk mengikuti semua tahapan kegiatan penelitian [16]. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di TK My Dream School Jl. Jenderal Sudirman Lr. Taman Karya, Geuceu Kayee Jato, Kec. Banda Raya, Kota Banda Aceh, pada tanggal 24-27 November 2025. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari populasi yang sudah ada, dengan jumlah sampel sebanyak 20 orang anak dari kelas A di TK *My Dream School*

Data dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-wilk dan uji t dengan menggunakan SPSS versi 27. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data kelas eksperimen berdistribusi normal. Keputusan hipotesis didasarkan pada nilai t-hitung dan p-value, dengan kriteria nilai $\text{sig} < 0,05$ menunjukkan data tidak berdistribusi normal dan H_0 ditolak, sedangkan nilai $\text{sig} > 0,05$ menunjukkan data berdistribusi normal dan H_a diterima. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi dengan instrumen berupa lembar ceklis. Tabel berikut menyajikan instrumen observasi.

Tabel 2. Indikator Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Elemen	CP	TP	ATP	Konteks
Jati Diri	Anak mampu menggunakan fungsi gerak (motorik kasar untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek serta lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri)	Anak dapat melakukan berbagai gerakan dasar motorik kasar untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar	Anak mampu melakukan berbagai gerakan dasar motorik kasar seperti dalam kegiatan bermain untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar	1. Anak mampu melompat gambar berbentuk geometri 2. Anak berlari bolak balik memindahkan bola 3. Anak mampu berjalan jinjit di jalan lurus

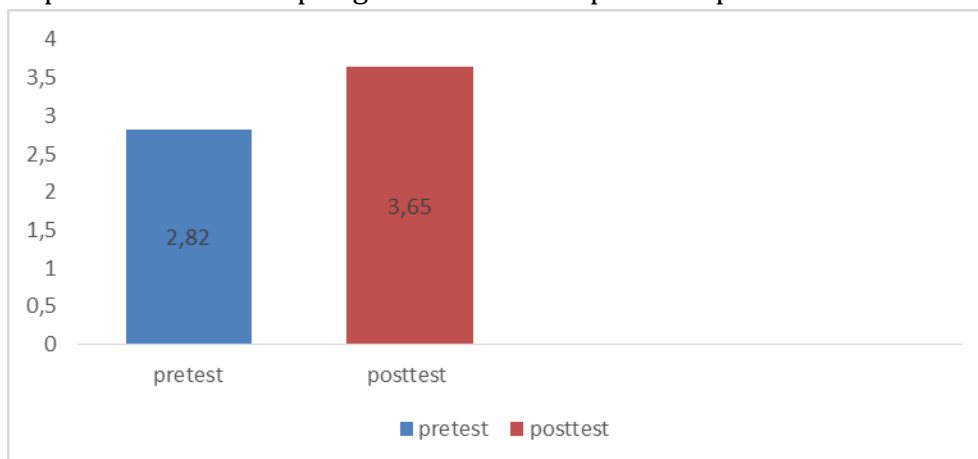
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari 24-27 November 2025, pelaksanaan penelitian ini bertempat di TK *My Dream School* Geuceu Kayee Jato di kelas A yang berjumlah 20 anak berusia 4-5 tahun. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui keefektifan permainan sirkuit pos geometri dalam kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. *desain one group pretest-posttest* digunakan terhadap penelitian ini, peneliti melakukan tes awal sebelum memberikan perlakuan melalui kegiatan permainan sirkuit pos geometri. Setelah diberi perlakuan dites kembali dengan kegiatan permainan sirkuit pos geometri yang sama sebagai tes akhir posttest. Dengan posttest ini, diharapkan dapat diketahui kegiatan permainan sirkuit pos geometri efektifkah terhadap kemampuan motorik kasar yang dimiliki anak. Kategori keberhasilan anak yaitu, a) belum muncul dengan skor 1; b) muncul sebagian kecil dengan skor 2; c) sudah muncul sebagian besar dengan skor 3; d) terlihat pada keseluruhan dengan skor 4 [17].

Tabel 3. Grafik nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Nama	Pretest (rata-rata)	Posttest (rata-rata)
KAU	2,00	3,00
RAI	2,67	3,67
AR	2,67	3,33
SYI	2,67	3,33
KHA	2,33	3,33
LUN	3,00	3,67
AKI	2,67	3,33
BI	2,67	3,67
GHA	2,67	3,67
GE	2,67	3,67
HA	3,33	4,00
AD	3,33	3,67
MA	2,67	4,00
KAY	2,33	3,67
SYA	2,33	4,00
ARS	3,33	3,67
NA	3,00	3,67
PI	3,00	3,67
LI	3,33	4,00
PU	3,67	4,00
Total	56,33	73,00
RATA-RATA	2,82	3,65

Berdasarkan tabel hasil penelitian yang diatas, jumlah total skor yang diperoleh oleh semua peserta pada saat pretest mencapai 169, dengan rata-rata nilai sebesar 2,82. Setelah penerapan perlakuan dengan menggunakan permainan sirkuit pos geometri, terjadi kemajuan yang signifikan pada hasil posttest. Total poin yang diperoleh anak-anak mencapai 219 dengan rata-rata nilai 3,65. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan efektivitas permainan sirkuit pos geometri terhadap kemampuan motorik kasar anak.

**Grafik 1. Hasil Pretest dan Posttest Anak**

Hasil pretest dan posttest menunjukkan kemajuan anak dalam aspek motorik kasar di kelas A menunjukkan peningkatan. Pretest menunjukkan rata-rata nilai 2,82, menandakan bahwa anak-anak termasuk dalam kategori muncul sebagian kecil. Posttest menunjukkan peningkatan rata-rata nilai menjadi 3,65, yang berarti bahwa anak-anak termasuk dalam kategori sudah muncul sebagian besar.

Uji normalitas memungkinkan untuk menentukan apakah data tersebut berdistribusi secara normal. Peneliti menggunakan SPSS versi 27 untuk penerapan metode Shapiro-Wilk dalam menguji apakah datanya berdistribusi normal atau tidak [18]. Berikut adalah kriteria pengambilan keputusan hipotesis yang didasarkan pada p-value atau tingkat signifikansi.

Tabel 4. Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	,235	20	,005	,932	20	,169
POSTTEST	,122	20	,200*	,952	20	,394

Uji normalitas yang dilaksanakan dengan menggunakan metode Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data tersebut memiliki distribusi yang mengikuti pola normal, yang dapat diidentifikasi melalui nilai signifikan pada pengujian pretest (0,169) > 0,05 dan posttest (0,394) > 0,05. Setelah uji normalitas kemudian uji T-digunakan sebagai metode pengujian hipotesis mengenai perbedaan data antara sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Uji-T dilaksanakan dengan pendekatan Uji Paired Samples Test dengan syarat bahwa tingkat signifikansi berada di bawah 0,05.

Tabel 5. Uji-T

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
						95% Confidence Interval of the Difference		t	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean		Lower	Upper		
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	2,817	,482	,108		2,592	3,042	26,158	,000

Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti nilai tersebut berada di bawah ambang signifikansi < 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi berada pada angka $\geq 0,05$, maka tidak ditemukan perbedaan yang signifikan antara kedua hasil tersebut. Dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis melalui p-value dapat dijelaskan sebagai berikut: (Ho): jika, p-value (sig) < $\alpha=0,05$ maka Ho ditolak. Maka permainan sirkuit pos geometri efektif terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK *My Dream School*. (Ha): Jika, P-value (Sig.) $\geq \alpha=0,05$ maka Ha tidak dapat ditolak atau diterima. Maka permainan sirkuit pos geometri efektif terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK *My Dream School* [19].

Perhitungan nilai t-tabel menggunakan rumus (df=n-1). Dengan jumlah sampel 20, diperoleh (df=20-1=19). Berdasarkan nilai rumus tersebut, t-tabel adalah 1,729. Hasil analisis menunjukkan bahwa t-hitung sebesar 26,158 yang berarti lebih besar dari pada t-tabel (26,158 > 1,729). Oleh karena itu, Ha diterima dan Ho ditolak. Dengan demikian, permainan sirkuit pos geometri efektif terhadap kemampuan anak di TK *My Dream School*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak-anak yang aktif dalam berbagai aktivitas fisik akan mengalami perkembangan kemampuan motorik yang baik. Perkembangan kemampuan motorik kasar tersebut dapat dijelaskan melalui

teori perkembangan motorik Hurlock. Pertumbuhan dan perkembangan anak akan lebih optimal, kemampuan motorik kasar melibatkan penggunaan otot-otot besar. Aktivitas yang termasuk di dalamnya adalah berjalan, berjinjit, melompat, dan berlari [20]. Permainan memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan anak, yang dapat membantu mengoptimalkan kemampuan fisik mereka [21]. Permainan sirkuit pos geometri ini menggabungkan dari beberapa alat permainan yang berfokus pada penggunaan otot-otot, oleh sebab itu dapat mengembangkan keseimbangan serta koordinasi mata dan tangan [22].

Permainan sirkuit pos geometri tidak hanya berfungsi untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, tetapi juga berperan dalam menstimulasi aspek kognitif melalui pengenalan berbagai bentuk geometri, serta mengembangkan aspek sosial emosional yang tampak dari kemampuan anak dalam menunggu giliran sebelum mengikuti setiap tahapan permainan. Beberapa Manfaat permainan sirkuit ini yaitu: a) meningkatkan ketahanan jantung dan membantu menurunkan tekanan darah; b) memperkuat semua bagian tubuh; c) meningkatkan daya tahan otot dan kelincahan [23].

Anak terlibat secara aktif dalam setiap rangkaian pos pada permainan sirkuit pos geometri, seperti mengenali dan melewati bentuk-bentuk geometri yang telah disiapkan di setiap pos. Permainan ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi anak untuk berpartisipasi secara aktif, yang tampak dari meningkatnya antusiasme, kemampuan fokus, serta disiplin anak dalam mengikuti alur pos secara berurutan. Kemampuan ini menunjukkan bahwa permainan sirkuit pos geometri mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus mendukung perkembangan fisik, kognitif, dan sosial emosional anak. Berdasarkan kajian yang dilakukan, permainan sirkuit pos geometri efektif terhadap motorik kasar anak di TK My Dream School berdasarkan hasil penelitian.



Gambar 1. Melompat bentuk geometri

Permainan pertama dimulai dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih salah satu bentuk geometri yang tersedia, kemudian anak melompati bentuk tersebut sebagai bagian dari aktivitas motorik sekaligus memperkuat pemahaman anak terhadap konsep bentuk geometri melalui pengalaman langsung.



Gambar 2. Berlari bolak balik Memindahkan bola

Anak memindahkan bola dengan berlari menuju titik yang telah ditentukan, sehingga aktivitas ini tidak hanya melatih kekuatan dan kelincahan, tetapi juga meningkatkan koordinasi gerak serta kemampuan anak untuk fokus dan menyelesaikan tugas secara mandiri.



Gambar 3. Berjalan jinjit

Anak berjalan jinjit, sehingga kegiatan ini membantu melatih keseimbangan tubuh, memperkuat otot kaki, serta menjaga posisi tubuh tetap stabil selama bergerak.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan motorik kasar anak setelah penerapan permainan sirkuit pos geometri. Nilai rata-rata meningkat dari 2,82 pada pretest menjadi 3,65 pada posttest, serta didukung oleh hasil uji-t yang menunjukkan perbedaan bermakna. Dengan demikian, permainan sirkuit pos geometri terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Novelty penelitian terletak pada pengintegrasian pengembangan kemampuan motorik kasar dengan pengenalan konsep geometri melalui permainan sirkuit yang terstruktur dan sistematis. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya hanya fokus pada aspek fisik, penelitian ini mengombinasikan aktivitas motorik (melompat, berlari, berjalan jinjit) dengan stimulasi kognitif berupa pengenalan bentuk geometri dalam satu rangkaian permainan yang bermakna dan menyenangkan bagi anak usia 4–5 tahun. Penelitian selanjutnya

disarankan menggunakan desain eksperimen murni dengan melibatkan kelompok kontrol agar hasil yang diperoleh lebih kuat secara metodologis dan dapat dibandingkan secara lebih objektif. Selain itu, cakupan sampel yang lebih luas juga dianjurkan untuk meningkatkan generalisasi temuan.

PENGHARGAAN

Penulis mengucapkan syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunianya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih yang tulus disampaikan kepada dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, dan motivasi yang diberikan, serta kepada teman-teman yang telah memberikan dukungan dan semangat selama proses penelitian berlangsung. Ucapan apresiasi yang mendalam juga diberikan kepada keluarga tercinta atas doa serta dorongan tanpa henti, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- [1] D. Pertiwi, U. Syafrudin, and R. Drupadi, "Persepsi Orangtua terhadap Pentingnya CALISTUNG untuk Anak Usia 5-6 Tahun," *PAUD Lect. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 02, pp. 62–69, Apr. 2021, doi: 10.31849/paud-lectura.v4i02.5875.
- [2] F. Maulin, L. Suzanti, and R. D. Widjayatri, "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Senam Fantasi," *EduBasic J. J. Pendidik. Dasar*, vol. 1, no. 1, pp. 52–61, Apr. 2019, doi: 10.17509/ebj.v1i1.26513.
- [3] S. Rozana, "Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engklek di PAUD Al-Ashry Kel. Pekan Selesai Kec. Selesai - Langkat," *J. Ilm. Abdi Ilmu*, vol. 12, no. 2, pp. 132–142, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/723>
- [4] E. Desmariyani, *Buku Ajar Metode Perkembangan Fisik Anak Usia Dini*. Padang: Pustaka Galeri Mandiri, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=lUP2DwAAQBAJ>
- [5] M. A. Ningrum, L. D. C. Niya, and M. Hamidah, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Halang Rintang pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 5, pp. 5133–5142, Sep. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i5.4868.
- [6] Ekayanti Tarigan and S. Bukit, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Foot Print Game di TK Negeri Pembina Pancur Batu T.A 2021/2022," *DIAJAR J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, pp. 152–158, Apr. 2022, doi: 10.54259/diajar.v1i2.676.
- [7] A. Saripudin, D. Rahmawati, S. A. Alfiah, A. F. Az-Zahra, and F. Hikmah, "Analisis Pencapaian Aspek Perkembangan Motorik Pada Usia 4-6 tahun Di Wilayah III Cirebon dan Jakarta," *Toga J. Kegur. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–13, Apr. 2024, doi: 10.56211/toga.v1i1.436.
- [8] D. Mega Puteri, A. Agusniatih, and F. Fitriana, "Pengaruh Senam Irama dalam Mengembangkan Motorik Kasar," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 167–178, Jul. 2025, doi: 10.37985/murhum.v6i2.1504.
- [9] C. Puja Maulina and R. Puspa Juwita, "Pengaruh Kegiatan Cooking Class terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no.

- 2, pp. 10–20, Jul. 2025, doi: 10.37985/murhum.v6i2.1388.
- [10] J. Sihite and D. Dimyati, "Pengaruh Permainan Sirkuit Pos Geometri Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 2223–2233, Jan. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1896.
- [11] F. Firdaus, N. Afif, J. R. Naz, and N. A. Adrianty, "Penerapan Permainan Sirkuit dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik pada Anak di Sentra Wirajaya Makassar," *DEVOTE J. Pengabd. Masy. Glob.*, vol. 1, no. 2, pp. 43–48, Dec. 2022, doi: 10.55681/devote.v1i2.334.
- [12] S. Savira, S. Khosiah, and R. Kusumawardhani, "Geometry fun circuit play for children's geometric shapes recognition," *J. Early Child. Care Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 92–99, Jul. 2022, doi: 10.26555/jecce.v4i2.5369.
- [13] N. Monicha, "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit," *J. CIKAL (Jurnal Pendidik. Guru Pendidik. Anak Usia Dini)*, vol. 1, no. 1, pp. 33–42, 2020, doi: 10.31316/jcc.v1i1.907.
- [14] N. Zuhra, R. Dewi, and S. Syarifah, "Pengembangan Permainan Engklek Sirkuit untuk Meningkatkan Capaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 8047–8060, Jun. 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i5.3658.
- [15] M. Istiqomah, M. Sari Dewi, and A. Kusuma Sulyandari, "Pengaruh Sirkuit Bongkar Pasang Terhadap Fisik Motorik Anak Kelompok a Di Ra Taufiqiyah Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang," *Dewantara J. Ilm. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 12–21, 2022, [Online]. Available: <http://riset.unisma.ac.id/index.php/jd/article/view/16660/12548>
- [16] Dian Novita, Egi Rahman Permadi, Khurrotul Aini, Moniqsa Purbo Syahrani, and Rusmini, "Analysis of intellectual disability students' learning profiles on electron configuration material using individual education," *Indones. J. Educ. Dev.*, vol. 6, no. 3, pp. 816–831, Nov. 2025, doi: 10.59672/ijed.v6i3.5445.
- [17] Y. Anggraena *et al.*, *Panduan Pembelajaran dan Asesmen*. 2022. [Online]. Available: <https://repositori.kemdikbud.go.id/26611/>
- [18] I. P. Sari, A. Oktadinata, A. H. Yanto, A. Widowati, and E. Yulianan, "Kemampuan Motorik dan Fungsi Kognitif: Studi Korelasi pada Siswa Sekolah Dasar," *Jambura Heal. Sport J.*, vol. 7, no. 2, pp. 191–198, Aug. 2025, doi: 10.37311/jhsj.v7i2.31252.
- [19] H. Hamdani and H. Sa'diyah, "Konsep Dasar Penyusunan Hipotesis dan Kajian Teori dalam Penelitian," *J. Linguist. Soc. Stud.*, vol. 2, no. 2, pp. 64–73, May 2025, doi: 10.52620/jls.v2i2.93.
- [20] W. Hamsia, *Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Abad 21 serta Biodiversitas Indonesia*. UM Surabaya Publishing, 2025. [Online]. Available: <https://scholar.google.com/scholar?cluster=16177455351530554167>
- [21] mohamad hatta, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Model," *J. Pendidik. AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, vol. 2, no. 1, pp. 1–15, Jun. 2021, doi: 10.37216/aura.v2i1.459.
- [22] R. I. Permatasari and A. R. Pudyaningtyas, "Pengaruh Permainan Sirkuit terhadap Perkembangan Gerak Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun," *Kumara Cendekia*, vol. 13, no. 1, p. 127, Apr. 2025, doi: 10.20961/kc.v13i1.100112.
- [23] 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)*, 2021, vol. 4, p. 649. doi: 10.29407/7d5n1461.