

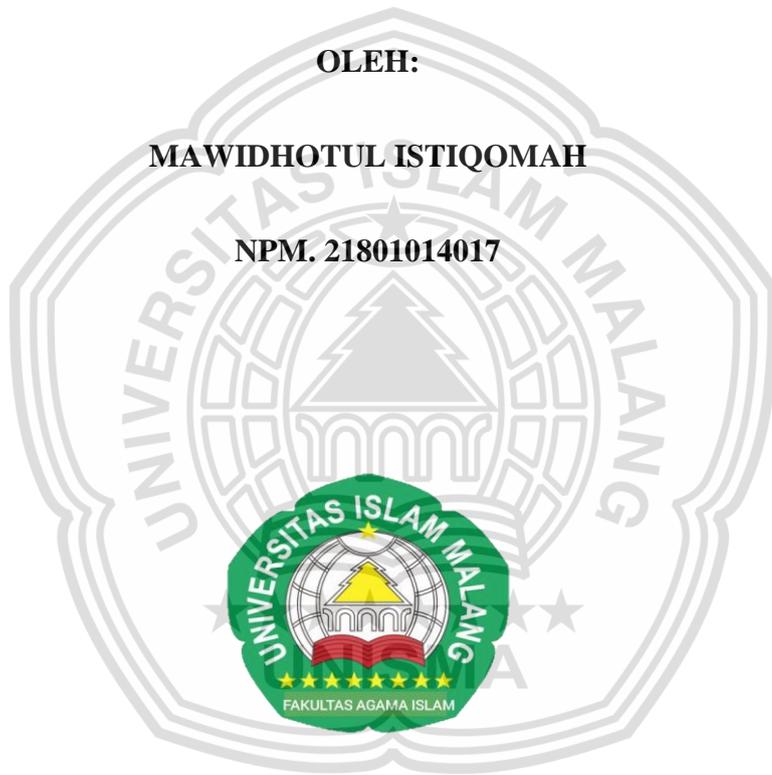
**PENGARUH SIRKUIT BONGKAR PASANG TERHADAP  
FISIK MOTORIK ANAK KELOMPOK A DI RA  
TAUFIQIYAH KECAMATAN NGAJUM KABUPATEN  
MALANG**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**MAWIDHOTUL ISTIQOMAH**

**NPM. 21801014017**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
2022**

**PENGARUH SIRKUIT BONGKAR PASANG TERHADAP  
FISIK MOTORIK ANAK KELOMPOK A DI RA  
TAUFIQIYAH KECAMATAN NGAJUM KABUPATEN  
MALANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1)  
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Oleh :**

**Mawidhotul Istiqomah**

**NPM. 21801014017**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
2022**

## ABSTRAK

Istiqomah, Mawidhotul. 2022. *Pengaruh Sirkuit Bongkar Pasang terhadap Fisik Motorik Anak Kelompok A di RA Taufiqiyah Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Mutiara Sari Dewi, M.Pd. Pembimbing 2: Ari Kusuma Sulyandari, M.Pd.

**Kata Kunci :** Sirkuit Bongkar Pasang, Fisik Motorik, Anak Usia Dini

Perkembangan motorik anak berkaitan dengan kemampuan dalam menggerakkan tubuh secara sebagian/keseluruhan. Anak dapat mengontrol gerakannya melalui bermain, sehingga kegiatan bermain dalam mengembangkan fisik motorik anak sangat perlu diperhatikan. Salah satu cara menstimulus fisik motorik khususnya motorik kasar dengan bermain sirkuit. Permainan sirkuit bongkar pasang merupakan permainan sirkuit yang mudah dibongkar dan dipasang, yang memiliki beberapa pos permainan, yang mana setiap pos memiliki jenis permainan yang berbeda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh sirkuit bongkar pasang terhadap fisik motorik anak kelompok A di RA Taufiqiyah Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang.

Berdasarkan observasi awal, bahwasannya perkembangan fisik motorik kelompok A di RA Taufiqiyah belum berkembang secara seimbang, sehingga perlu adanya stimulus. Faktor lain yang menyebabkan ialah ruangan yang sempit/kurang luas, APE yang kurang memadai, sehingga pada penelitian ini menggunakan media sirkuit bongkar pasang. Dari latar belakang penelitian diatas, maka peneliti merumuskan masalah, yakni bagaimana profil perkembangan fisik motorik kelompok A, dan bagaimana pengaruh sirkuit bongkar pasang terhadap fisik motorik kelompok A di RA Taufiqiyah. Sehingga metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan desain *one group pretest-posttest* dengan jenis penelitian kuantitatif. Subjek penelitian ini melibatkan 16 siswa kelompok A RA Taufiqiyah. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, tes, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji validitas, uji realibilitas, uji normalitas, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh sirkuit bongkar pasang terhadap fisik motorik anak kelompok A di RA Taufiqiyah. Hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis yaitu uji t dan uji f. Hasil uji t diketahui bahwa nilai sig  $0,00 < 0,05$ , maka terdapat pengaruh signifikan variabel X terhadap variabel Y. Dan uji f diketahui bahwa nilai sig  $0,00 < 0,05$  atau  $27,965 > 2,42$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap variabel X secara simultan terhadap variabel Y, maka hasil yang diperoleh adalah  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hal tersebut memberikan implikasi bahwa permainan sirkuit bongkar pasang berpengaruh secara signifikan dalam menstimulus motorik kasar anak.

## ABSTRACT

Istiqomah, Mawidhotul. 2022. The Effect of the Unloading Circuit on the Physical Motoric of Group A Children in RA Taufiqiyah, Ngajum District, Malang Regency. Thesis, Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Islamic Religion, Islamic University of Malang. Supervisor 1: Mutiara Sari Dewi, M.Pd. Advisor 2: Ari Kusuma Sulyandari, M.Pd.

**Keywords:** Disassembly Circuit, Physical Motor, Early Childhood

Motoric development of children is related to the ability to move the body in part/whole. Children can control their movements through playing, so that playing activities in developing children's physical motoric needs to be considered. One way to stimulate physical motor skills, especially gross motor skills, is by playing circuits. Disassembly circuit game is an easy to assemble and disassemble circuit game, which has several game posts, each of which has a different type of play. This study aims to determine the effect of the unloading circuit on the physical motor skills of group A children in RA Taufiqiyah, Ngajum District, Malang Regency.

Based on initial observations, the physical motor development of group A in RA Taufiqiyah has not developed in a balanced way, so a stimulus is needed. Another factor that causes is a narrow/less spacious room, inadequate APE, so that in this study using unloading circuit media. From the background of the research above, the researcher formulates the problem, namely how is the profile of the motoric development of group A, and how is the influence of the unloading circuit on the physical motor of group A in RA Taufiqiyah. So the method used in this study is a quasi-experimental design with a one group pretest-posttest design with a quantitative research type. The subject of this study involved 16 students of group A RA Taufiqiyah. Data collection techniques were carried out by means of observation, tests, and documentation. Meanwhile, the data analysis technique used validity test, reliability test, normality test, and hypothesis testing.

The results showed that there was an effect of the unloading circuit on the physical motor skills of group A children in RA Taufiqiyah. This is evidenced by hypothesis testing, namely t test and f test. The results of the t test are known that the value of  $\text{sig } 0.00 < 0.05$ , then there is a significant effect of variable X on variable Y. And the f test is known that the value of  $\text{sig } 0.00 < 0.05$  or  $27.965 > 2.42$ , it can be concluded that there is a significant effect on variable X simultaneously on variable Y, then the results obtained are  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. This implies that the unloading circuit game has a significant effect on stimulating children's gross motor skills.



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Fungsi pendidikan nasional di Indonesia adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak, sehingga terbentuklah peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mengemban fungsi tersebut pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional, hal ini sejalan dengan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Salah satu bagian dari pendidikan nasional ialah pendidikan anak usia dini (Kurikulum, 2021).

Anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun dan 0-8 tahun menurut pakar pendidikan anak. Menurut (Atri, 2012) anak usia dini ialah kelompok anak yang bersifat unik yang berada dalam proses perkembangan dan pertumbuhan. Masa ini disebut juga “*golden age*” atau masa keemasan. Artinya yaitu masa yang tidak akan tergantikan pada masa mendatang. Anak usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, mereka juga sedang dalam masa bermain sesuai dengan karakteristik masing-masing. Menurut penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa kecerdasan anak dibentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama

sebanyak 50%, perkembangan otaknya mencapai 80% setelah anak berusia 8 tahun dan mencapai 100% pada usia 18 tahun (Atri, 2012).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini ialah anak yang berada pada usia 0-8 tahun, yang mana pada usia ini anak berkembang dan tumbuh sangat pesat, dengan karakter masing-masing individu yang unik, oleh karena itu diperlukan stimulus-stimulus yang baik oleh orang sekitarnya. Anak usia dini merupakan pribadi yang sangat unik maka dalam perkembangannya perlulah orang dewasa mengawasi setiap tumbuh kembang anak, sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik.

Aspek perkembangan anak sangat penting untuk distimulus terlebih fisik motorik kasar. Pada masa ini sosok individu tersebut melakukan aktifitas fisik sangat pesat, mereka bergerak seakan-akan tidak punya rasa capek/lelah. Khususnya pada perkembangan motorik kasar. Menurut Henri (2018) motorik kasar ialah kemampuan tubuh menggunakan otot-otot besar dalam bergerak/kemampuan duduk, menendang, berlari, naik turun tangga, dan sebagainya diperlukan seluruh anggota tubuh motorik kasar. Pada masa anak-anak perkembangan fisik motorik kasar akan terstimulus selama anak-anak bergerak, dan akan sempurna pada usia 6-7 tahun (Sulyandari & Dewi, 2020).

Perkembangan motorik anak berkaitan dengan kemampuan dalam menggerakkan tubuh secara sebagian/keseluruhan. Kemampuan gerak tersebut seperti gerak lokomotor, nonlokomotor, dan gerak manipulatif. Gerak lokomotor yaitu gerakan yang membutuhkan berpindah tempat. Gerak

nonlokomotor yaitu gerak yang tidak membutuhkan tempat pindah (Sulyandari, 2019).

Menurut Santrock (2011) ketrampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun lebih kompleks, pada usia ini anak lebih berpetualang berkeliling lingkungan sekitar, mereka memanjat alat *gymnasium* bahkan tidak jarang aktivitasnya mampu membuat orang dewasa khawatir. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sulyandari & Dewi, 2020), bahwa fisik motorik kasar anak harus distimulus karena anak-anak membutuhkan kepuasan kinestetik yakni kepuasan bergerak bebas. Anak dapat mengontrol gerakannya melalui bermain, sehingga kegiatan bermain dalam mengembangkan fisik motorik anak sangat perlu diperhatikan. Dengan bermain anak dapat bersosialisasi dengan teman sebaya ataupun orang baru, dengan bermain pula perkembangan fisik motorik dapat terstimulus dengan baik. Salah satu cara menstimulus fisik motorik kasar dengan bermain sirkuit.

Permainan yang digunakan untuk menyetimulus fisik motorik kasar anak adalah sirkuit bongkar pasang, karena sirkuit tersebut dapat diaplikasikan di dalam kelas dengan keterbatasan lahan sekolah yang minim. Menurut Sulyandari & Dewi (2020) sirkuit ialah aktifitas yang memiliki beberapa pos permainan, yang mana tiap pos memiliki jenis aktivitas permainan yang berbeda. Sirkuit adalah model latihan/aktivitas yang memiliki serangkaian kegiatan yang berbeda di dalam satu putaran yang dilakukan secara berurutan dan terus menerus, sampai satu putaran selesai. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sirkuit ialah permainan/aktivitas yang memiliki beberapa pos permainan, dan sirkuit merupakan salah satu permainan yang dapat

menstimulus perkembangan fisik motorik anak, karena dengan permainan sirkuit ini anak di tuntut untuk bergerak dalam setiap permainannya.

Permainan sirkuit sangat bermanfaat bagi perkembangan fisik motorik anak, akan tetapi belum semua TK/RA /lembaga prasekolah bisa mengoptimalkan perkembangan fisik motorik anak. Seperti halnya menurut (Fetrianingtyas, 2017) dalam skripsinya mengatakan bahwa di KB Fatimatuz Zahra di Desa Pesayang minat untuk belajar dan kemampuan motorik kasar anak belum berjalan semestinya.

Berdasarkan obsevasi awal pada anak kelompok A di RA Taufiqiyah Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang, bahwa kegiatan motorik kasar anak dilakukan di halaman sekolah dengan menggunakan media bermain seperti ayunan, seluncuran, papan gelantungan, puteran. Guru hanya mengawasi anak bermain dan membiarkan anak memilih permainan yang di inginkan. Guru belum sepenuhnya tahu apakah perkembangan fisik motorik kasar pada anak sudah berkembang sesuai usia atau belum. Berdasarkan hasil prariset diperoleh bahwa, untuk menggali lebih dalam bagaimana perkembangan fisik motorik anak kelompok A jika distimulus menggunakan sirkuit bongkar pasang.

Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Sulyandari & Dewi, 2020) dalam jurnalnya, hanya meneliti tentang apakah sirkuit ini layak dijadikan media untuk anak-anak bergerak di ruang sempit sehingga sirkuit ini dinamakan sirkuit bongkar pasang, jadi bisa dibongkar dan di pasang dengan mudah, sehingga mudah diaplikasikan di ruang sempit. Penelitian saya dengan judul “Pengaruh Sirkuit terhadap Fisik Motorik Anak Kelompok

A di RA Taufiqiyah Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang”, penelitian ini berpengaruh tidak terhadap perkembangan fisik motorik kasar, yang mana fisik motorik kasar ada capaiannya, sehingga digunakanlah sirkuit bongkar pasang.

#### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana profil perkembangan fisik motorik anak kelompok A di RA Taufiqiyah?
2. Bagaimana pengaruh sirkuit bongkar pasang terhadap fisik motorik anak kelompok A di RA Taufiqiyah?

#### **C. Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan profil perkembangan fisik motorik anak kelompok A di RA Taufiqiyah Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang.
2. Mendeskripsikan pengaruh sirkuit bongkar pasang terhadap fisik motorik anak kelompok A di RA Taufiqiyah Kec Ngajum Kabupaten Malang.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Ada pengaruh sirkuit bongkar pasang terhadap fisik motorik anak kelompok A di RA Taufiqiyah Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

1. Meningkatkan perkembangan fisik motorik kasar anak melalui sirkuit.
2. Sebagai bahan ajar bagi guru, dalam meningkatkan motorik kasar anak didik.

3. Sebagai masukan dalam penelitian yang dilakukan di masa mendatang.

#### **F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian**

1. Penelitian ini dilakukan di dalam satu kelas saja yaitu kelompok A dengan usia 4-5 tahun.
2. Permainan Sirkuit bongkar pasang dilakukan hanya untuk perkembangan motorik kasar.
3. Fisik Motorik yang dimaksud yaitu fisik motorik kasar dengan indikator (Menirukan gerakan berlari zig-zag secara terkoordinasi, gerakan keseimbangan, merayap, merangkak, melatih kekuatan otot, dan melatih kelentukan)

#### **G. Definisi Operasional**

1. Sirkuit ialah permainan sirkuit ialah permainan yang memiliki beberapa pos permainan, yang mana setiap pos memiliki permainan yang berbeda. Dapat dilakukan dengan cara melingkar yang berguna untuk melatih kebugaran dan daya tahan tubuh.
2. Fisik motorik ialah aktivitas gerak tubuh yang dikoordinasi oleh otot, otak, dan saraf, yang mana dibedakan menjadi dua gerakan yaitu gerak kasar dan gerak halus. Sedangkan fisik motorik kasar ialah aktivitas tubuh yang menggunakan otot-otot besar dalam gerakannya, seperti: (Menirukan gerakan berlari zig-zag secara terkoordinasi, gerakan keseimbangan, merayap, merangkak, melatih kekuatan otot, dan melatih kelentukan).



## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Proses penelitian pengaruh sirkuit bongkar pasang terhadap fisik motorik anak kelompok A di RA Taufiqiyah kecamatan ngajum kabupaten malang sudah selesai dilakukan. Hasil pnelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Profil perkembangan fisik motorik kelompok A di RA Taufiqiyah belum berkembang secara seimbang, karena rata-rata perkembangan motorik kasarnya sebesar 20%, hal ini dikarenakan adanya beberapa faktor yaitu prinsip-prinsip perkembangan motorik anak yang belum terpenuhi (kondisi ruangan yang sempit, kurangnya APE atau media pembelajaran), Usia kelompok A yang berfarian (ada yang genap 5 tahun ada yang belum genap 5 tahun), kondisi latar belakang keluarga yang berbeda, serta setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda.
2. Hasil uji validitas indikator fisik motorik kasar pada 16 siswa di RA Taufiqiyah memperoleh hasil bahwa 10 item indicator yang di uji terdapat 10 item data valid, yang mana dari 10 indikator sudah mencakup 5 item fisik motorik kasar. Sedangkan uji reabilitas indikator fisik motorik kasar dikatakan reliabel jika memiliki nilai  $> 0,6$ , sedangkan hasil uji reabilitas memperoleh nilai  $0,898 > 0,6$  sehingga dapat dikatakan reliabel. Sedangkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikasi  $0,997$

$> 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Sedangkan Hasil uji hipotesis menggunakan uji t dan uji f , data yang dihasilkan yaitu Hasil uji t diketahui bahwa  $0,00 < 0,05$ , maka terdapat pengaruh signifikan variabel X terhadap variabel Y atau  $5,288 > 2,145$ , maka terdapat pengaruh signifikansi variabel X terhadap Variabel Y. Maka hasil yang diperoleh adalah  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, dan hasil Uji F diketahui  $0,00 < 0,05$  atau  $27,965 > 4,13$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap variabel X secara simultan terhadap variabel Y, maka hasil yang diperoleh adalah  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Maka disimpulkan terdapat pengaruh sirkuit bongkar pasang terhadap fisik motorik anak kelompok A di RA Taufiqiyah.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian penelitian pengaruh sirkuit bongkar pasang terhadap fisik motorik anak kelompok A di RA Taufiqiyah kecamatan ngajum kabupaten malang, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Hendaknya guru lebih telaten dalam menstimulus fisik motorik kasar anak, dengan memahami karakteristik anak sehingga dapat menyesuaikan stimulus apa yang baik diberikan untuk anak.
2. Guru lebih kreatif dalam membuat APE sederhana bisa dari bahan bekas atau yang murah.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang akan mengadakan penelitian yang sejenis, agar lebih banyak mengalih informasi terkait pengaruh sirkuit, hal ini

dimaksudkan agar dapat mengetahui apa saja manfaat sirkuit selain terhadap perkembangan fisik motorik.





## DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, Y. (n.d.). *Anak Kelompok B Melalui Permainan Footprints Di Tk Aba 7 Malang*. 7(November 2020), 175–184.
- Ansori, S., & Tuasikal, A. R. S. (2019). PENGARUH PERMAINAN SIRKUIT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN SISWA DISABILITAS RUNGU Sigit Ansori \*, Abdul Rachman Syam Tuasikal. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 07, 479–482.  
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Arie Paramitha, M. V., & Supiati, V. (2020). Efektifitas Permainan Sirkuit Dalam Menstimulus Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 443–450. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2615>
- Arie Paramitha, M. V., & Sutapa, P. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 1. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i01.1336>
- Atri, S. (2012). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Melalui Penggunaan Gambar Karya Anak di TK Kartika 4-38 Depok Sleman*. 8–46. <http://core.kmi.open.ac.uk/download/pdf/11066707.pdf>
- Autoridad Nacional del Servicio Civil. (2021). 濟無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1, 2013–2015.
- Citra Beauty, T. R., Nurhasan, N., & Syam Tuasikal, A. R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Permainan Sirkuit Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PJOK. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2), 499–507. <https://doi.org/10.36312/jime.v6i2.1499>
- Ditjen Pendidikan. (2008). *PengembanganKemampuan Motorik Kasar di TK Direktorat Pembinaan TK dan SD, Ditjen MPDM, Depdiknas*.
- Fatmawati, A. S. dan N. (2016). Pembelajaran Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit Warna. *Jurnal Pendidikan Progresif*, VI(1), 17–25.
- Fetrianingtyas. (2017). *Pengaruh Metode Senam Irama terhadap Motorik Kasar Anak Usia 6-6 Tahun di KB Fatimatuz zahra Desa Pesayangan Kecamatan Talang Kabupaten Tegal*.
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 25.

<https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>

- Henri. (2018). 濟無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1–5.
- Husnuziadatul Khairi. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. [ejournal.iaiiig.ac.id ? index.php ? warna ? article ? download](http://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/download)
- Kaoci, W., Taib, B., & Mufidatul Ummah, D. (2021). Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional “Jalan Tempurung.” *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 3(1), 11–22. <https://doi.org/10.33387/cp.v3i1.2129>
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 01. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.739>
- Muhyatul Huliyah. (2016). Hakikat pendidikan anak usia dini jalur pendidikan informal. *Pendidikan Guru Raudlatul Athfal*, 1(1), 61–62.
- No Title 学姐单词. (2015). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Melambungkan Dan Menangkap Dengan Berbagai Media Anak Usia Dini Di TK Al-Fajar Pekanbaru*, 83–93.
- Pahendra, P., Selman, H., Rohmania, R., Nasir, N., Said, H., Sasnita, U., & Rusli, T. I. (2021). Sirkuit Bola Keranjang: Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2025–2036. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1077>
- Risdianti, H. (2019). Pengaruh Pemanfaatan Permainan Sirkuit Geometry Fun Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Kasar Kelompok B di TK An-Nur Malang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 95–104.
- Setiawan, E. (2021). *Konsep Dasar Paud*. Erlangga.
- Sihite, J., & Dimiyati, D. (2022). Pengaruh Permainan Sirkuit Pos Geometri Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2223–2233. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1896>
- Sulyandari, A. K., & Dewi, M. S. (2020). Pengembangan Sirkuit Bongkar Pasang untuk Aktivitas Fisik Motorik Kasar di Lembaga Prasekolah dengan Lahan Minimalis. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 171–181.
- Sulyandari, A. K., & Malang, U. I. (n.d.). *MALANG*. 1(2), 227–240.
- Sumantri, M. S., & Endrawati, T. (2013). Kemampuan Sosialisasi Dan Gerak Manipulatif Berbasis Kelompok Pada Anak Usia 4-5 Tahu. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 8(2), 104–110. <https://doi.org/10.21009/jiv.0802.3>
- Tangse, U. H. M., & Dimiyati, D. (2021). Permainan Estafet untuk

Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 9–16.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1166>

Ulfah, W. A., & Walton, E. P. (2019). Pengaruh Latihan Sirkuit Training Terhadap Kecepatan Tendangan Sabit Pada Siswa Ekstrakurikuler Pencak Silat. *SPORTIVE: Journal Of Physical Education, Sport and Recreation*, 2(2), 89. <https://doi.org/10.26858/sportive.v2i2.8492>



