

# **EFEKTIVITAS PERMAINAN SIRKUIT PINTAR MELATIH KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Yulias Wulani Fajar  
Endang Ratnasari**

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Trunojoyo Madura  
email: *wholand@yahoo.com*

**Abstract: The Effectiveness Of Smart Circuit Training Game Gross Motor Skills Of Children Aged 5-6 Years.** Gross motor development is expected to train the body movements and improve coordination of the limbs. Gross motor development must be guided by the teacher because of this development can not be dibeljarakans autodidact. Given this, the study was conducted to determine the child's gross motor skills by using Smart Circuit game. This circuit consists of seven posts. Each post will form the muscle's ability children according to their development stage. This research uses qualitative descriptive method. The study involved a group of students in RA Al Amien Kamal Bangakalan totaling 15 students. This study examines the effectiveness of the game circuit associated with gross motor skills of children. The results showed 19.9% of the total percentage of students who are less able to do two posts to train muscle flexibility and balance. Posts remaining children are capable of doing well. This was due to a lack of training and guidance of teachers and teachers perceive that motor development can be developed automatically, and so we need the understanding of teachers regarding the material related to motor development.

**Key Words:** Game Smart Circuit, Gross Motor Skills, The Effectiveness Game

**Abstrak: Efektivitas Permainan Sirkuit Pintar Melatih Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.** Pengembangan motorik kasar diharapkan dapat melatih gerakan tubuh dan meningkatkan kemampuan koordinasi anggota tubuh. Perkembangan motorik kasar harus dibimbing oleh guru karena perkembangan ini tidak bisa dibeljarakans secara otodidak. Menilik hal tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan Sirkuit Pintar. Sirkuit ini terdiri dari tujuh pos. Setiap posnya akan membentuk kemampuan otot anak sesuai tahap perkembangannya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini melibatkan siswa kelompok B di RA Al Amien Kamal Bangakalan yang berjumlah 15 siswa. Penelitian ini mengkaji efektivitas permainan sirkuit yang berhubungan dengan motorik kasar anak. Hasil penelitian menunjukkan 19,9 % dari jumlah prosentase siswa yang kurang mampu melakukan dua pos untuk melatih kelentukan otot dan keseimbangan. Pos-pos selebihnya anak sudah mampu melakukan dengan baik. Hal tersebut disebabkan karena kurang adanya pelatihan dan bimbingan dari guru dan guru mempersepsikan bahwa perkembangan motorik dapat dikembangkan secara otomatis, sehingga dibutuhkan pemahaman guru mengenai materi yang berhubungan dengan perkembangan motorik.

**Kata kunci:** Permainan Sirkuit Pintar, Kemampuan Motorik Kasar, Eektivitas Permainan

Masa usia dini (*golden age*) merupakan masa yang tepat untuk melatih perkembangan kemampuan aspek anak. Masa ini terjadi pada masa awal anak-anak. Pada masa ini merupakan masa istimewa karena pada masa ini anak mempunyai kemampuan

perkembangan yang perlu dioptimalkan. Perkembangan anak dapat mencakup perkembangan fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosio-emosional dan seni.

Motorik merupakan gerakan pada seluruh tubuh. Sedangkan perkembangan

motorik merupakan perkembangan untuk mematangkan pengendalian gerak tubuh yang berhubungan dengan perkembangan kemampuan gerak anak. Kegiatan motorik terbagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Kegiatan motorik kasar melibatkan otot besar yaitu otot tangan, kaki dan seluruh tubuh anak. Sedangkan motorik halus melibatkan otot kecil yaitu keterampilan menggunakan jari jemari tangan hingga pergelangan tangan.

Perkembangan motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan seperti orang dewasa. Perkembangan motorik kasar mempunyai proporsi yang sama pentingnya dengan perkembangan aspek lainnya, sehingga pendidik harus siaga membantu mengembangkan dan melatih kemampuan motorik anak di lembaga pendidikan anak usia dini. Standar tingkat pencapaian perkembangan anak pada usia 5-6 tahun dalam aspek motorik kasar adalah (a) melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan, (b) melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam, (c) melakukan permainan fisik dengan aturan, (d) terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, (e) melakukan kegiatan kebersihan diri.

Pendidik harus mempunyai wawasan dan pengetahuan yang luas tentang teori dan tahapan perkembangan motorik kasar anak, sehingga pendidik mempunyai pemahaman untuk menerapkan permainan yang berhubungan dengan motorik kasar.

Kenyataan di lapangan masih banyak pendidik yang kurang memahami teori perkembangan motorik kasar. Pendidik menganggap bahwa perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang secara otomatis dan anak melatih sendiri secara otodidak. Persepsi tersebut harus dibenarkan bahwa hal itu kurang tepat. Dengan demikian, pembelajaran pada pendidikan anak usia dini hanya mengedepankan perkembangan motorik halus saja, sedangkan perkembangan motorik kasar kurang tersentuh. Perkembangan motorik kasar anak secara otomatis akan mempengaruhi fisik dan perilaku anak.

Kedudukan perkembangan motorik anak sangat urgen sebagai pelengkap perkembangan aspek lainnya. Jika anak memiliki ketidakmampuan untuk melakukan kegiatan fisik-motorik, maka akan mengganggu fisiologi anak, sehingga anak akan merasa kurang percaya diri. Hal tersebut akan mempengaruhi sosio-emosional anak. Jika sudah demikian, anak akan dikuncilkan sesama temannya.

Aktivitas motorik dapat dilatih dengan sirkuit permainan, seperti yang sudah diuji coba pada RA Al Amien, Kamal. Dengan adanya sirkuit permainan ini akan mengetahui kemampuan motorik kasar anak dan membantu pemahaman pendidik tentang ragam aktivitas motorik kasar dalam pembentukan otot. Selain itu, pembelajaran menjadi menyenangkan dan sesuai dengan prinsip pembelajaran yaitu bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain.

### **Motorik Kasar**

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar, baik sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Pengembangan gerakan motorik kasar memerlukan koordinasi dari otot-otot anak. Kegiatan motorik kasar dapat dirangsang melalui kegiatan berlari, berjalan, melompat, meloncat dan sebagainya (Hadis, dalam Bambang sujiono, 2003). Berdasarkan perkembangannya, motorik kasar berkembang lebih awal daripada motorik halus anak. Hal tersebut dapat dilihat ketika anak sudah dapat menggunakan otot-otot kakinya untuk berjalan, kemudian anak mampu mengontrol jari-kemarinya untuk melakukan kegiatan motorik halus, seperti menggunting, mewarnai, meronce dan sebagainya.

Unsur utama dalam pengembangan motorik terdapat dalam gerakan. Ketika anak banyak bergerak akan memberikan manfaat kepada anak. Disamping itu, anak akan terampil dalam menguasai gerakan motorik, terutama motorik kasar.

Secara umum, terdapat tiga tahap perkembangan keterampilan motorik anak pada anak usia dini, yaitu tahap kognitif, tahap asosiatif dan tahap *autonomuos*. (a) Pada tahap kognitif, anak berusaha memahami

keterampilan motorik serta apa saja yang dibutuhkan untuk melakukan suatu gerakan tertentu. pada tahap ini anak kaan mengembangkan strategi untuk mengingat gerakan serupa yang pernah dilakukan anak. (b) Pada tahap asosiatif, anak banyak belajar dengan cara mengolah penampilan atua gerakan agar agara tidak melakukan kesalahan kembali di masa mendatang. Tahap ini merupakan perubahan strategi dari tahap sebelumnya, yaitu dari apa yang dilakukan menjadi bagaimana melakukannya. (c) Pada tahap *autonomous*, gerakan yang ditampilkan anak merupakan respon yang lebih efisien dan terjadi sedikit kesalahan, sehingga anak sudah menampilkan gerakan secara otomatis.

### **Prinsip Dasar Pengembangan Kemampuan Gerak**

Prinsip dasar dalam mengembangkan kemampuan gerak anak usis dini adalah sebagai berikut.

1. Anak memiliki kemampuan melihat dengan fokus yang benar
2. Anak mampu melakukan serangkaian gerakan secara berkelanjutan
3. Gurtu perlu memberikan relaksasi pada anak setelah melakukan aktivitas atau suatu gerakan
4. Guru harus memperkenalkan gerakan kepada anak
5. Guru memperkenalkan gerakan pemindahan beban
6. Guru perlu memberikan aktivitas kepada anak tentang kekuatan tenaga

### **Gerak Dasar Motorik Kasar**

Gerak dasar berkembang berdasarkan proses pengembangan syaraf dan otot. Gerakan ini diakibatkan dari pengalaman gerak sebelumnya. Pada masa kanak-kanak harus menguasai dan menyempurnakan gerak dasar karena itu merupakan hal penting untuk melatih kegiatan motorik kasar. Gerak dasar dibagi menjadi tiga bagian, yaitu gerak lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulatif.

Gerak lokomotor merupakan gerakan yang dilakukan dengan berpindah tempat, misalnya berjalan, berlari, meloncat dan sebagainya. Gerak non lokomotor merupakan gerakan yang dilakukan tanpa berpindah

tempat, misalnya mendorong, menarik, menekuk dan sebagainya. Sedangkan gerakan manipulatif merupakan gerakan yang dilakukan dengan menggunakan suau benda, misalnya lompat tali, melempar bola, menangkap bola dan sebagainya. Gerak manipulatif ini dapat dilakukan secara lokomotor dan non lokomotor.

### **Pembentukan Kemampuan Otot**

Sujiono dkk (dalam Erlinda, 2009: 121) menyatakan bahwa unsur-unsur keterampilan motorik terdiri atas: kekuatan, kecepatan, power, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas dan koordinasi. Pembentukan otot yang harus dikuasi anak dalam motorik kasar adalah kelentukan, kekuatan, keseimbangan, kecepatan dan kelincahan.

Kelentukan adalah kemampuan sendi untuk melakukan gerakan dalam ruang gerak sendi secara maksimal. Kekuatan adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Keseimbangan adalah kemampuan tubuh dalam memelihara posisi yang statis (tidak bergerak) atau dalam keadaan dinamis (bergerak). Menurut Mathews (1979), kecepatan merupakan kemampuan bersyarat untuk menghasilkan gerakan tubuh dalam waktu yang sesingkat mungkin. Kelincahan adalah kemampuan tubuh dalam merubah posisi dan arah secepat mungkin, sesuai dengan situasi.

### **Fungsi Pengembangan Motorik Kasar pada Anak TK**

Fungsi pengembangan motorik kasar pada anak TK (Depdiknas, 2004: 2), sebagai berikut:

- a. Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan.
- b. Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik/motorik, rohani dan kesehatan anak.
- c. Membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak.
- d. Melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan berpikir anak.
- e. Meningkatkan perkembangan emosional anak.
- f. Meningkatkan perkembangan sosial anak.

- g. Menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

## METODE

Rancangan penelitian tentang eektivitas permainan sirkuit pintar ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif merupakan penelitian untuk mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang. (Sujana dan Ibrahim dalam Tjutju Soendari, 1989:65). Penelitian deskriptif juga memusatkan perhatian kepada pemecahan masalah-masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian dilaksanakan. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang pengumpulan datanya berupa kata-kata atau gambar serta menggunakan narasi yang ekspresif dan persuasif (Djauzi Moedzakir, 2010).

Sumber data yang diperoleh berasal dari hasil pengamatan anak kelompok B dari lembaga RA Al Amien, Kamal Bangkalan. Siswa tersebut berjumlah 15 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan observasi. Menurut Sutrisno Hadi (dalam Sugiono, 2012) observasi adalah suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Observasi ini menggunakan observasi partisipan. Peneliti ikut terlibat dalam mengamati kegiatan dari sumber data penelitian. Dengan menggunakan observasi partisipan ini data yang diperoleh akan lebih lengkap dan sistematis.

Selain itu, metode dokumentasi juga digunakan dalam penelitian ini. Dokumen-dokumen tersebut berupa daftar anak, gambar dan dokumentasi lainnya. Teknik analisis data yang digunakan adalah data kualitatif yang menjelaskan tentang eektivitas permainan sirkuit pintar untuk melatih motorik kasar anak. Selain itu, prosentase dapat dihitung dengan mean.

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Frekuensi kegiatan anak}}{\text{Jumlah anak dalam satu kelas}} \times 100 \%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil praktek di RA Al Amien Kamal, penerapan kegaitaan motorik kasar menggunakan permainan sirkuit, sirkuit ini bernama sirkuit pintar yang terdiri dari tujuh pos. Pos *pertama* bernama Kelinci Melompat. Pada pos ini merupakan pelatihan kemampuan gerak dasar non lokomotor karena tanpa menggunakan media apapun. Pos ini akan malatih pembentukan kemampuan kekuatan otot kaki. Kegiatan yang dilakukan hanya melompat pada pijakan kaki yang berbentuk persegi sambil kedua tangan didepan dada seperti gaya kelinci melompat. Bahan-bahan yang digunakan dalam pos ini hanya kardus yang dipotong berbentuk persegi dan diberi gambar jejak kedua kaki.

Pos *kedua* bernama Air Terjun. Pada pos ini merupakan pelatihan kemampuan gerak dasar manipulatif non lokomotor karena menggunakan media. Pos ini akan malatih pembentukan kemampuan kelentukan otot kaki dan tangan. Kegiatan yang dilakukan adalah memindahkan air dari satu wadah ke wadah yang lain dengan gelas air mineral yang sudah dilubangi kecil pada bagian bawahnya. Bahan-bahan yang digunakan dalam pos ini adalah baskom, ember, pewarna makanan, air dan gelas air mineral.

Pos *ketiga* bernama Petani Menjual Sayur. Pada pos ini merupakan pelatihan kemampuan gerak dasar manipulatif lokomotor karena menggunakan media. Pos ini akan malatih pembentukan kemampuan keseimbangan. Kegiatan yang dilakukan adalah meletakkan benda diatas kepala sambil berjalan lurus dan tangan direntangkan. Bahan-bahan yang digunakan dalam pos ini adalah tempoh bambu.

Pada pos *keempat* bernama Kancil Berlari. Pada pos ini merupakan pelatihan kemampuan gerak dasar lokomotor karena tanpa menggunakan media dan aktivitas yang dilakukan berpindah bergerak. Pos ini akan malatih pembentukan kemampuan kekuatan dan kelincahan otot kaki. Kegiatan yang dilakukan adalah berlari zig-zag menyamping mengikuti arah rintangan. Bahan-bahan yang digunakan dalam pos ini adalah botol air mineral besar, pewarna makanan dan air.

Pos *kelima* bernama Raksasa Berjalan. Pada pos ini merupakan pelatihan kemampuan gerak dasar lokomotor karena tanpa menggunakan media dan aktivitas yang dilakukan berpindah bergerak. Pos ini akan melatih pembentukan kemampuan kekuatan otot kaki. Kegiatan yang dilakukan adalah berjalan diantara rintangan tanpa menyentuh tali. Bahan-bahan yang digunakan dalam pos ini adalah botol air mineral besar, pewarna makanan, air dan tali rafia.

Pos keenam bernama Bola Panas. Pada pos ini merupakan pelatihan kemampuan gerak dasar manipulatif non lokomotor karena menggunakan media tanpa melakukan perpindahan tempat. Pos ini akan melatih pembentukan kemampuan kekuatan otot tangan. Kegiatan yang dilakukan adalah melempar bola kedalam ranjang. Bahan-bahan yang digunakan dalam pos ini adalah bola dan keranjang bola.

Pada pos yang *terakhir* bernama Dragon Ball. Pada pos ini merupakan pelatihan kemampuan gerak dasar manipulatif lokomotor karena menggunakan media dan melakukan kegiatan perpindahan tempat. Pos ini akan melatih pembentukan kemampuan kelincahan dan kecepatan otot kaki. Kegiatan yang dilakukan adalah menggiring bola sampai batas yang sudah ditentukan kemudian menendang bola ke gawang. Bahan-bahan yang digunakan dalam pos ini adalah bola, tali rafia dan botol air mineral besar.

Hampir semua siswa di RA Al Amien mempunyai fisik yang sehat dan normal. Awal permainan sirkuit pintar adalah pengamat yang bertindak sebagai guru menginstruksikan kepada anak untuk mengamati dan memahami setiap gerakan dari masing-masing pos permainan sirkuit. Pengamat juga menjelaskan cara kerja permainan setiap pos. Setelah pengamat lain memberikan contoh, anak diminta untuk mencoba permainan sirkuit.

Dari awal pos pertama, anak mampu memainkannya. Ketika anak memainkan pada pos kedua, anak melakukan gerakan dengan mudah, namun mereka melakukan gerakan dan aturan main yang kurang tepat. Pada pos kedua ini anak diminta untuk melakukan gerakan memindahkan air dengan posisi kaki tegal lurus, badan membungkuk sambil kedua tangan lurus memindahkan air. Setelah mereka

melakukan praktik, rata-rata anak melakukan gerakan dengan kaki dan tangan tertekuk. Hal ini dapat disimpulkan bahwa anak kurang mampu mengembangkan kemampuan otot yang berhubungan dengan kelentukan. Baik anak laki-laki maupun perempuan melakukan hal yang sama.

Pada pos ketiga yang bernama Petani Penjual Sayur, terdapat perbedaan antara hasil permainan anak laki-laki dan perempuan. Anak perempuan cenderung mampu dalam melakukan keseimbangan dengan tempeh bambu. Hanya terdapat dua anak perempuan yang kesulitan dan gagal melakukannya. Sedangkan anak laki-laki masih banyak yang kurang bisa melakukannya. Terdapat satu anak laki-laki yang mampu, namun sedikit dibantu oleh guru. Kendala anak dalam pos permainan ketiga ini anak kurang mampu menyeimbangkan benda yang ada diatas kepala sambil berjalan. Setelah mulai berjalan dalam jarak dekat dengan pijakan pos ketiga, tempeh bambu diatas kepala sudah jatuh.

Ketika anak memainkan pos keempat, banyak anak yang mampu melakukannya, baik anak laki-laki maupun perempuan. Hingga pada pos terakhir anak mampu melakukannya. Dari hasil pengamatan, kebanyakan anak mampu melakukan gerakan pembentukan otot yang melatih, kekuatan, kelincahan dan kecepatan. Sedangkan kelentukan dan keseimbangan masih banyak anak yang kurang mampu melakukannya.

Sesuai dengan fungsi pengembangan motorik (Depdiknas, 2004: 2), untuk melatih kelenturan dan membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak serta melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan berpikir anak. Anak harus banyak dilatih untuk menyempurnakan perkembangan motoriknya. Tentunya peran guru sangat penting dalam membimbingnya. Menilik pada hasil pengamatan bahwa banyak guru kurang menguasai gerakan pembentukan otot pada anak. Guru tidak pernah memberikan pelatihan mengenai pembentukan otot dalam kelenturan dan keseimbangan. Guru hanya membiarkan anak mengembangkan sendiri tanpa adanya bimbingan dari guru.

Dalam sirkuit ini tidak perlu memerlukan keterampilan yang tinggi. Semua anak terlibat dan berhasil melakukannya,

hanya saja pada beberapa gerakan pembentukan otot yang perlu banyak latihan. Adanya sirkuit ini pembelajaran semakin menyenangkan. Anak melakukannya dengan antusias, penuh energi dan gembira.

Sirkuit ini sengaja tidak tersetting sebagai permainan yang kompetitif. Permainan kompetitif membuat anak terhambat dalam perkembangan kemampuan anak karena adanya tuntutan, sehingga anak dapat bekerja dan bermain bersama untuk mencapai tujuan yang sama. Hal ini terlihat pada pos Petani Menjual Sayur, anak yang kurang bisa menempatkan tempoh bambu diatas kepala, anak yang lain akan membantu.

Setiap anak mempunyai potensi untuk menyalurkan kebutuhan dalam bentuk permainan. Anak juga mempunyai karakteristik unik yang masing-masing dimiliki anak. Jika ada anak yang kurang mampu melakukan permainan sirkuit, guru harus tanggap untuk melatih dan membimbingnya. Oleh karena itu, guru harus memahami bahwa banyak kegiatan yang dapat dikembangkan untuk pembentukan otot. Pembentukan otot tersebut bisa pada tangan dan kaki.

Kegiatan motorik kasar tidak hanya dikembangkan melalui senam saja. akan tetapi, dapat dilakukan dengan berbagai bentuk permainan sirkuit ataupun *outbond*. Sirkuit permainan ini secara tidak langsung akan mengasah kemampuan anak dalam kognitif, afektif dan psikomotorik. Dari kognitif anak mampu memahami peraturan dan dapat menerapkan pengetahuan yang telah diinstruksikan oleh guru. Anak akan dapat menghargai sesam temannya dan dapat antre menunggu giliran bermain yang akan melatih aspek afektifnya. Sedangkan pada psikomotorik, anak mampu mengembangkan gerakan dan mengelola serta mengontrol tubuh.

Sirkuit permainan ini sangat bermanfaat untuk mendorong anak melakukan usaha dalam bergerak semaksimal mungkin. Bahan-bahan yang digunakan tidak harus membeli. Guru dapat membuat sendiri dengan kreativitas dan inovasi dari bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar, seperti botol bekas, tali rafia, kardus dan lain sebagainya. Penciptaan permainan harus dibuat secara sederhana

sesuai tingkat tahap usia anak. Permainan sirkuit ini hanya diperuntukkan siswa kelompok B karena terdapat tingkat kesukaran yang harus dilalui anak.

Rangkaian permainan sirkuit seperti ini harus dapat mengembangkan cakupan gerakan pembentukan otot, baik menggunakan gerak dasar lokomotor, non lokomotor maupun manipulatif. Dengan demikian, guru akan mengetahui anak yang mampu bermain dan anak yang kurang mampu bermain, sehingga akan mendapat pelatihan khusus bagi anak yang kurang mampu. Pelatihat tersebut membuat anak mencapai perkembangan yang optimal untuk mendukung pengembangan aspek yang lainnya.

## SIMPULAN

Beberapa kegiatan permainan sirkuit tersebut, terdapat dua pos yang kurang dapat dikuasai anak, yaitu pos Air Terjun dan pos Petani Menjual Sayur. Banyak anak yang kurang sesuai dengan instruksi ketika bermain di pos Air Terjun. Sedangkan pada pos Petani Menjual sayur kebanyakan anak laki-laki kurang mampu melakukannya. Jika diprosentase, terdapat 13,3 % anak mampu menguasai dengan baik dan terdapat 6,6 % anak yang sudah mampu namun gagal sampai batas yang telah ditentukan. Sedangkan 80,1 % anak kurang mampu menguasai permainan sirkuit. Pada pos-pos yang lain anak sudah mampu melakukannya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa praktik permainan sirkuit di RA Al Amien sangat cocok diterapkan pada kelompok B.

## Saran

Guru harus banyak memahami dan mengetahui tentang materi motorik kasar, sehingga guru dapat menerapkan pembelajaran pada anak-anak. Selain itu pembelajaran tidak bosan di kelas karena anak perlu juga untuk mengenali dunia luar terutama dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Dengan adanya pengamatan ini diharapkan agar siswa dapat lebih memahami instruksi dan aturan main dari guru, sehingga anak dapat berkembang dan melatih kemampuannya sesuai tahap perkembangannya. Pengamatan ini perlu

ditindaklanjuti dengan melakukan penelitian mengenai motorik kasar anak yang belum sepenuhnya terdapat pada pengamatan ini.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Erlinda, E. (2014). Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan “Melempar dan Menangkap Bola”, *Skripsi*. (Online), (<http://repository.unib.ac.id>), diakses 19 Desember 2015.
- Hidayani, Rini, dkk. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moedzakir, D. (2010). *Desain dan Model Penelitian Kualitatif*. Malang: FIP UNM.
- Seri Ayah Bunda. (2001). *Balita dan Masalah Perkembangannya*. Jakarta: Gaya Favorit Press.
- Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, B. (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Soendari, T. Tanpa Tahun. *Metode Penelitian Deskriptif, Catatan Mingguan* (Online), (<http://file.upi.edu>), diakses 10 Desember 2015.