



Pengaruh Permainan Sirkuit “Mini Pos Fantasi” Pada Motorik Kasar dan Sosial Emosional Anak

Nurul Hidayati^{1✉}, Miftakhul Jannah², Ruqoyyah Fitri³

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2,3)}

DOI: [10.31004/aulad.v7i2.723](https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.723)

✉ Corresponding author:

[\[nurulhidayati.22018@mhs.unesa.ac.id\]](mailto:nurulhidayati.22018@mhs.unesa.ac.id)

Article Info

Abstrak

Kata kunci:

Permainan Sirkuit;
Motorik Kasar;
Sosial Emosional

Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana pengaruh permainan sirkuit “Mini Pos Fantasi” terhadap kemampuan motorik kasar dan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Hal ini dilakukan karena rendahnya kemampuan motorik kasar dan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen *nonrandomized pretest-posttest control group design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi sedangkan teknik analisis datanya adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial yang nantinya akan dihitung dengan menggunakan SPSS versi 26. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan sirkuit “Mini Pos Fantasi” memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Hal ini terlihat dari uji statistik non-parametris dengan uji *Mann-Whitney U test* yang menunjukkan nilai Sig. (2-Tailed) sebesar 0.004 yang merupakan nilai signifikansi lebih kecil dari 5%. Penerapan permainan sirkuit “Mini Pos Fantasi” memiliki pengaruh terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Hal ini terlihat dari hasil uji *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai Sig. (2-Tailed) sebesar 0.001 yang merupakan nilai signifikansi lebih kecil dari 5%.

Abstract

Keywords:

Circuit Games;
Rough motoric;
Social-Emotional

This research aims to see the extent of the influence of the "Mini Pos Fantasi" circuit game on the gross motor and social-emotional abilities of children aged 5-6 years. This is done because of the low gross motor and social-emotional abilities of children aged 5-6. The research method used in this research is a nonrandomized experimental research method with a pretest-posttest control group design. The data collection technique used is observation, while the data analysis technique is descriptive and inferential statistics, which will be calculated later using SPSS version 26. The results of this study show that 1) the application of the "Mini Pos Fantasi" circuit game significantly influences motor skills. Rough children aged 5-6 years. This can be seen from the non-parametric statistical test with the Mann-Whitney U test, which shows the Sig value. (2-Tailed) is 0.004, which is a significance value smaller than 5%. 2) The application of the "Mini Post Fantasy" circuit game influences the social-emotional abilities of children aged 5-6 years. This can be seen from the results of the independent sample t-test, which shows the Sig value. (2-Tailed) is 0.001, which is a significance value smaller than 5%.

1. PENDAHULUAN

Masa emas (*golden age*) menurut Hasibuan merupakan masa terpenting dalam kehidupan manusia yaitu enam tahun pertama kehidupan seorang anak (Amelia et al., 2019). Komponen penting dari kesiapan bersekolah yang dapat didukung satuan PAUD (TK/RA/BA, KB, SPS, TPA) yaitu kematangan emosi yang cukup untuk mengatasi masalahnya sehari-hari, Keterampilan sosial yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya, Kematangan kognitif yang cukup untuk berkonsentrasi saat bermain-belajar, Pengembangan keterampilan motorik dan perawatan diri yang memadai untuk dapat berpartisipasi di lingkungan sekolah secara mandiri.(Kementerian Pendidikan, 2022).

Pada penjelasan di atas salah satu komponen penting dari kesiapan bersekolah yang sangat penting untuk dirangsang secara optimal sejak usia dini adalah kematangan emosi, ketrampilan sosial dan perkembangan motorik. Dimana kematangan emosi merujuk pada kemampuan seseorang untuk mengendalikan dan mengelola emosi mereka secara efektif. Ini melibatkan kesadaran diri yang tinggi, kemampuan untuk mengenali dan memahami emosi sendiri, serta cara yang sehat dalam mengekspresikan dan mengelola emosi tersebut. Emosi adalah suatu keadaan khas yang terjadi di dalam diri individu, berupa perasaan senang atau tidak serta memiliki kecenderungan untuk bertindak titik sedangkan perkembangan emosi adalah suatu rangkaian perubahan progresif yang terjadi pada perasaan individu sebagai akibat dari kematangan dan pengalaman individu tersebut.

Kecerdasan emosional disebut kemampuan untuk mengenali dan mengontrol emosi agar mampu merespon secara positif setiap kondisi yang jadi pemicu munculnya suatu emosi (Jamin, 2020). Sedangkan kematangan sosial mengacu pada kemampuan seseorang untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial. Ini meliputi pemahaman dan penerapan norma-norma sosial, kemampuan untuk membaca dan merespons emosi orang lain, serta kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dalam kelompok. Kematangan sosial juga mencakup kemampuan untuk mengontrol emosi, menyelesaikan konflik secara konstruktif, dan beradaptasi dengan lingkungan sosial yang berbeda. Kemudian perkembangan emosional-sosial sangat berpengaruh terhadap kesiapan anak memasuki jenjang selanjutnya (Paripurnanti & Mustaji, 2018).

Emosi - sosial anak sangat berhubungan dengan perkembangan motorik anak. Dimana perkembangan motorik adalah pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi Hurlock dalam (Mulyani, 2018). Aspek-aspek perkembangan tersebut sangat menentukan kelancaran pembelajaran, baik dalam bidang ilmu (kognitif), keterampilan (psikomotor) dan sikap (afektif) (Mulyasa, 2012). Selain itu, menurut hasil penelitian Sun dalam (Amelia et al., 2019) bahwa perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi anak karena pembelajaran kognitif didasarkan pada kepekaan gerak. Libertus (2013) menekankan bahwa keterampilan motorik awal anak sangat penting untuk perkembangan bahasa, sosial, dan kognitif. Hal ini menjadikan kemampuan motorik sangat perlu dirangsang secara optimal sejak dini agar mampu menunjang perkembangan aspek lainnya untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Lebih lanjut, aktivitas fisik juga memberikan kontribusi besar pada perkembangan otak anak. Aktivitas fisik seperti bermain, berlari, dan melompat membantu pengembangan otak anak. Aktivitas ini merangsang produksi hormon-hormon penting yang memengaruhi suasana hati dan emosi, seperti endorfin yang dapat meningkatkan perasaan bahagia. Aktivitas fisik yang dilakukan bersama-sama dengan teman-teman atau keluarga dapat memperkuat keterampilan sosial anak. Misalnya, bermain bola bersama-sama membutuhkan koordinasi, komunikasi, dan kerjasama, yang semuanya merupakan keterampilan sosial yang penting. Dengan demikian, aktivitas fisik yang baik dapat berkontribusi secara positif terhadap kesejahteraan sosial-emosional anak, sementara keterbatasan fisik atau kurangnya aktivitas fisik bisa berdampak negatif pada aspek sosial-emosional mereka.

Penelitian yang dilakukan Widia mengatakan lebih dari 50% orangtua di Amerika Serikat mengakui bahwa menggunakan gadget dalam mengasuh anak ketika orangtua sibuk bekerja (Arnis, 2018). Pernyataan ini ditambah oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Ayunda yang menjelaskan bahwa kontribusi pola asuh orang tua dalam penggunaan gadget berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak di TK Aisyah Bustanul Athfal 2 Jombang. Berdasarkan uji deskriptif kategori kecenderungan perkembangan sosial emosional anak cenderung rendah hal tersebut dikarenakan tingginya tingkat pola asuh yang diterapkan cenderung menggunakan pola asuh permisif dalam penggunaan gadget. Untuk mencapai perkembangan sosial emosional yang menyeluruh, orang tua tidak hanya memberikan gadget tapi diperlukan kontrol yang terstruktur (Yustina & Setyowati,

2021).Kemudian di perkuat pendapat Cadoret mengatakan bahwa anak-anak yang menghabiskan sebagian besar waktunya dengan menggunakan gadget, perkembangan fisik motoriknya terhambat.

Dampak penggunaan gadget yang berlebihan akan mempengaruhi perkembangan fisiknya. Anak akan malas bergerak dan beraktivitas sehingga anak akan kurang bersosialisasi dengan lingkungan di sekitarnya (Cadoret et al., 2018) sehingga perkembangan sosial emosional anak pun juga akan terganggu. Kemudian penelitian yang dilakukan (Zahari et al., 2022) mengemukakan bahwa obesitas masih menjadi momok yang menakutkan bagi anak-anak dan obesitas ini dapat terjadi pada siapa saja tanpa memandang umur dengan melihat fakta yang terjadi pada beberapa tahun terakhir yaitu obesitas yang terjadi pada anak-anak menunjukkan penyimpangan pada fisik motorik terutama motorik kasar berupa kelainan tonus otot, mudah merasa capek, gerak menjadi tidak fleksibel, terhambat ketika ingin bangun dari duduk.

Dengan demikian, pengembangan fisik motorik dan sosial emosional pada anak menjadi kunci penting dalam mendukung pertumbuhan holistik mereka. Dengan menyelaraskan kegiatan yang merangsang aspek-aspek fisik, kesehatan, kognitif, dan sosial, kita membantu menciptakan landasan yang kokoh untuk masa depan yang sehat dan berdaya saing bagi generasi mendatang. Penggunaan sistem fisik motorik dapat diterapkan pada proses pembelajaran atau pendidikan anak usia dini. Seperti tercantum dalam BSKAP capaian pembelajaran yang beberapa bagian harus dicapai yaitu Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri. Anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri serta membangun hubungan sosial secara sehat dan Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan, dan norma yang berlaku (BSKAP, 2022).

Untuk menerapkan sistem motorik dan kematangan emosi yang baik diperlukan adanya sebuah upaya untuk melatih dan mengembangkan minat belajar anak didik dengan menggunakan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan anak didik. Bermain penting bagi kehidupan anak, seperti halnya kebutuhan untuk beristirahat dan beraktivitas secara kreatif sesuai dengan minat mereka. Hal ini pun ditegaskan dalam UU Perlindungan Anak No. 23 Tahun 2002 Pasal 11 menyatakan bahwa "Setiap anak berhak untuk beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak yang sebaya, bermain, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri" (Presiden Republik Indonesia, 2022). Oleh karena itu pembelajaran yang digunakan yaitu dengan permainan yang merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang mengutamakan kegiatan bermain sambil belajar. Beberapa metode bermain sambil belajar yaitu permainan kreatif, permainan fisik, permainan berbasis alam, permainan edukatif dan permainan sosial (NHS, 2022). Dari beberapa permainan tersebut dapat digabungkan menjadi satu dalam permainan sirkuit.

Permainan Sirkuit adalah sebuah kegiatan yang dirancang seperti lingkaran yang terdiri dari beberapa pos, di mana setiap pos melibatkan kegiatan yang berbeda untuk merangsang kematangan emosi dan kemampuan motorik kasar anak secara keseluruhan. Permainan ini dapat membantu mengembangkan keseimbangan, kelenturan tubuh, kecepatan, ketangkasan, daya tahan, serta koordinasi gerakan yang baik pada tubuh anak. Melalui Permainan Sirkuit, anak dapat memiliki rasa tanggung jawab serta membentuk keterampilan setiap individu (Monicha, 2020) (Hidayah et al., 2021)

Permainan Sirkuit memiliki manfaat untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini, seperti keseimbangan, kelenturan tubuh, kecepatan, ketangkasan, daya tahan, dan koordinasi gerakan. Dan untuk kematangan emosi / sosial emosional pada anak usia dini adalah tanggung jawab, kontrol diri dan ketrampilan sosial anak. Melalui Permainan Sirkuit anak dapat memperoleh banyak manfaat untuk perkembangan fisik-motoriknya dan sosial emosional. Sirkuit permainan merupakan modifikasi dari sirkuit training, di mana kegiatan ini terdiri dari serangkaian bentuk latihan yang dilakukan secara berurutan dan terus menerus. Sirkuit permainan dapat membantu dalam pengembangan keseimbangan, koordinasi tangan dan mata, serta kekuatan dasar tubuh anak

Pengaruh penggunaan model pembelajaran permainan yang menyenangkan ternyata besar dan signifikan terhadap fisik motorik dan sosial emosional anak. Bisa disimpulkan juga ketika fisik motorik anak berkembang maka anak usia dini akan bertumbuh kembang dengan baik. Seperti halnya pada penelitian yang telah dilakukan oleh Sus Indrawati, Bachtiar S.Bachri, dan Andi Mariono dengan judul Pengaruh Spontanitas Smart Circuit Games pada Grup A Perkembangan Motorik Kasar dan Sosial Anak Wiyung Kecamatan di Surabaya, ternyata menemukan sebuah penemuan yakni Permainan Sirkuit cerdas spontan mempunyai pengaruh memberikan efek positif dan dapat meningkatkan perkembangan sosial

pada anak kelompok A (Indrawati et al., 2020). Penelitian dengan judul *The Effect of Playing Bridge Beams on the Coordination and Balance of the Body of Early Childhood* yang diteliti oleh Hafidzah Amelia, Hendratno, Miftakhul Jannah menemukan hasil bahwa kegiatan bermain jembatan berpengaruh terhadap koordinasi dan keseimbangan tubuh anak usia 5-6 tahun, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan (Amelia et al., 2019).

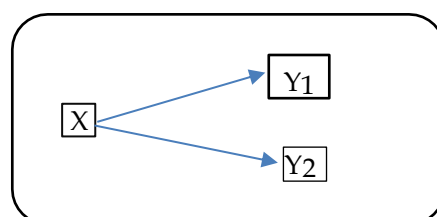
Dari beberapa penelitian diatas peneliti akhirnya memberi nama permainan sirkuit " Mini Pos Fantasi". Beberapa alasan mengapa mini pos fantasi yaitu nama mini pos fantasi mencerminkan elemen imajinasi dan kreativitas yang sangat penting dalam perkembangan anak usia 5-6 tahun. Pada usia ini anak-anak sangat tertarik dengan dunia fantasi dan cerita, sehingga menggunakan nama yang memicu imajinasi mereka bisa membuat permainan lebih menarik dan menyenangkan. Kemudian istilah "Mini Pos" menunjukkan adanya beberapa stasiun atau pos kecil dalam sirkuit permainan. Setiap pos biasanya memiliki aktivitas atau tantangan yang berbeda yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan motorik, koordinasi, dan keseimbangan anak. Dengan memiliki beberapa pos, anak-anak bisa bergerak dari satu aktivitas ke aktivitas lain, menjaga minat mereka tetap tinggi dan memberikan variasi dalam permainan. Permainan seperti ini dirancang tidak hanya untuk menghibur, tetapi juga untuk mendukung perkembangan fisik, sosem dan kognitif anak. Setiap pos bisa memiliki tugas yang mengasah keterampilan tertentu, seperti melompat, berlari zigzag, dan lain sebagainya. Dengan memberikan nama yang menarik seperti "Fantasi", anak-anak lebih terdorong untuk berpartisipasi dan belajar melalui permainan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama pendidik di TK Dharma Wanita Sawojajar Kecamatan Takeran Kabupaten Magetan Provinsi Jawa Timur pada tanggal 17 Januari 2024, ditemukan bahwa dalam pemberian stimulasi fisik motorik, pendidik belum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada siswa, pendidik seringkali dalam memberikan stimulasi hanya dengan menggunakan metode pembelajaran itu-itu saja seperti hanya dengan senam saja. Selain itu di TK Dharma Wanita terdapat 5 siswa yang obesitas yang menyebabkan anak malas beraktivitas. Kemudian juga ada beberapa anak yang ketika bermain maunya menang sendiri, suka ngambek dan belum mandiri.

Maka dari fenomena diatas peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan mengangkat sebuah judul yaitu "Pengaruh Permainan Sirkuit " Mini Pos Fantasi " Terhadap Perkembangan Fisik Motorik dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun". Selain itu juga topik mengenai motorik dan sosial emosional ini mencakup banyak aspek salah satunya perkembangan fisik dan umur. Tidak hanya disitu, dilihat dari voswiever dengan topik motorik dengan menggunakan media mainan seperti sirkuit ini juga masih belum banyak dilakukan. Besar harapan dari peneliti untuk mendapatkan hasil yang baik yang kemudian dapat dijadikan perbandingan dengan metode lain yang mungkin digunakan. Selain itu juga dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar atau referensi pendidik dalam pembelajaran anak usia dini dengan menerapkan metode bermain bersama menggunakan permainan sirkuit

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono metode eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel terikat (hasil) dalam kondisi terkendali. (Sugiyono, 2019). Variabel dalam penelitian ini meliputi (1) Permainan Sirkuit " Mini Pos Fantasi " (X) merupakan variabel bebas atau independen, (2) Kemampuan fisik motorik (Y1), dan (3) Kemampuan sosial emosional (Y2) yang merupakan variabel dependen, atau disebut variabel terikat. Pengaruh variabel-variabel tersebut dapat dilihat pada gambar berikut :

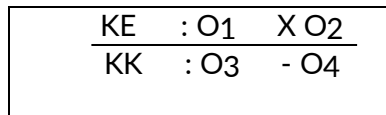


Gambar 1. Hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat

Keterangan :

- X : Permainan Sirkuit “ Mini Pos Fantasi “
 Y₁ : Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia 5-6 Tahun
 Y₂ : Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun
 → : Hubungan variabel bebas dan variabel terikat

Adapun penelitian ini menggunakan prosedur penelitian eksperimen *nonrandomized pretest-posttest control group design*, yaitu desain penelitian yang membagi partisipan peneliti menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang melibatkan dua kelompok saat ini yang ada dalam situasi sebenarnya partisipan. Berikut ini ilustrasi desain penelitian menggunakan rancangan *nonrandomized pretest-posttest control group design* menurut (Jannah, 2016) :



Gambar 2. Rancangan Penelitian

Keterangan :

- KE : Kelompok eksperimen KK : Kelompok kontrol
 X : Treatment atau perlakuan yang diberikan
 - : Subjek yang tidak diberikan perlakuan
 O₁ : Hasil observasi awal kelompok yang diberi perlakuan *pretes*
 O₂ : Hasil observasi akhir kelompok yang diberi perlakuan *posttest*
 O₃ : Hasil observasi awal kelompok yang tidak diberi perlakuan
 O₄ : Hasil observasi akhir kelompok yang tidak diberi perlakuan

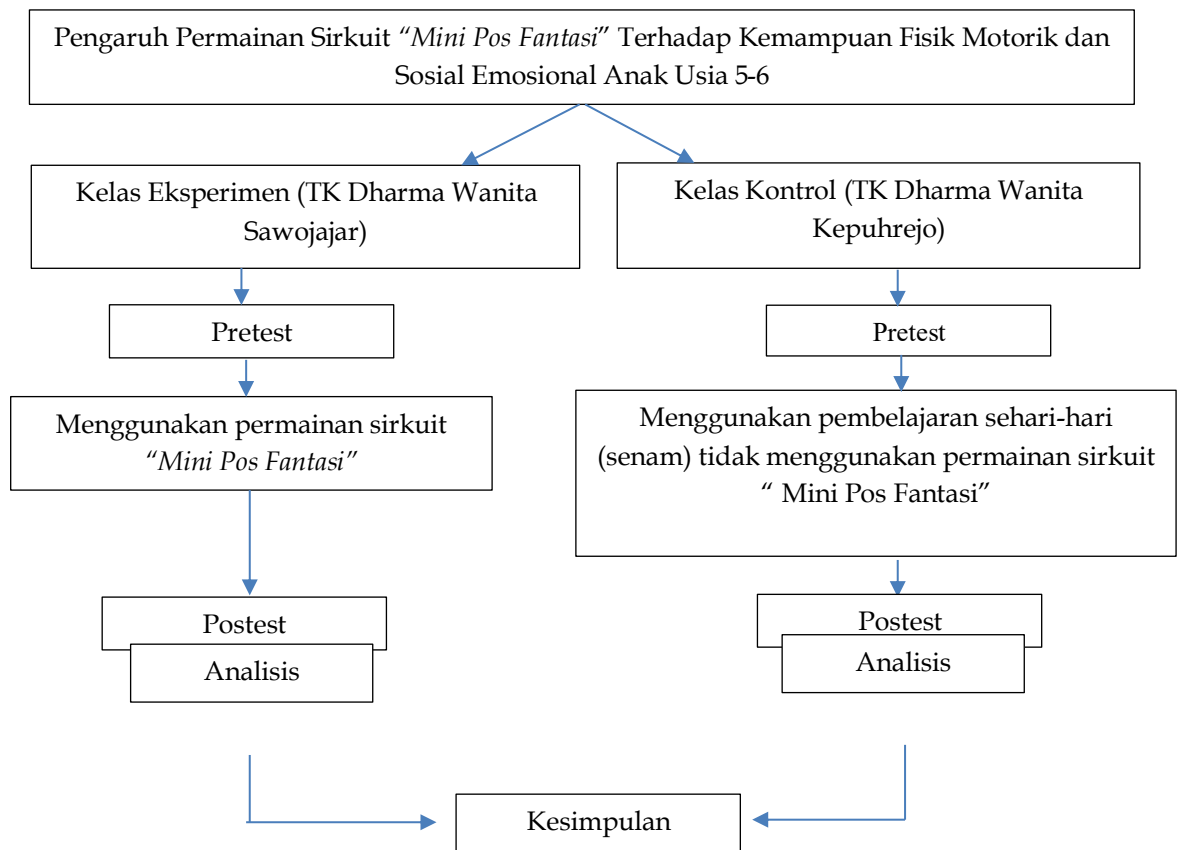
Adapun rancangan penelitian yang akan dilakukan secara umum dengan langkah-langkah sebagai berikut : Tahap pertama, yaitu mengamati kelompok TK Dharma Wanita Sawojajar (kelompok eksperimen) dan TK Dharma Wanita Kepuhrejo (kelompok kontrol) untuk mengukur kemampuan fisik motorik anak. dalam penelitian diberi kode:

- O₁ Nilai o Observasi awal kelompok eksperimen (diberikan perlakuan)
 O₃ Nilai observasi awal kelompok kontrol (tidak ada perlakuan yang diberikan)

Tahap kedua, yaitu pada kelompok eksperimen (TK Dharma Wanita Sawojajar) diberikan perlakuan berupa pengenalan permainan yang akan dimainkan setiap kelompok (anak menganalisis cara melalui rintangan yang ada di setiap pos), sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Tahap ketiga, yaitu pada tahap ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diobservasi kembali untuk mengukur kemampuan fisik motorik dan sosial emosional dengan kode sebagai berikut:

- O₂ : Nilai observasi akhir kelompok eksperimen (diberikan perlakuan)
 O₄ : Nilai observasi akhir kelompok kontrol (tidak diberikan perlakuan)

Tahap terakhir adalah tahap pengecekan kelayakan, yang akan melihat nilai rata-rata perbandingan dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kemudian menarik kesimpulan terkait perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.



Gambar 3. Alur perancangan penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHSAN

Pada bab ini akan dijabarkan terkait deskripsi data, uji prasyarat penelitian (uji normalitas dan homogenitas data), dan hasil hipotesa penelitian (Uji *Independent Sampel t-test*). Berikut merupakan hasil yang telah dilakukan selama proses penelitian sesuai dengan tenggang waktu yang telah ditentukan :

Analisis Data Validitas Perangkat Penelitian

Validasi yang dilakukan pada tahap ini ialah melakukan analisis penilaian dari validator mulai dari penilaian media permainan sirkuit "Mini Pos Fantasi", penilaian rencana pelaksanaan pembelajaran harian, dan penilaian instrument kemampuan motorik kasar serta kemampuan sosial emosional pada anak. Penjabaran akan dijelaskan pada poin-poin dibawah ini. Sebelum menganalisis data penelitian harus terlebih dahulu melihat kelayakan perangkat penelitian yang akan digunakan.

Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Validasi ini dilakukan untuk mengetahui penilaian yang diberikan oleh validator terhadap kualitas materi pembelajaran yang digunakan selama proses penelitian berlangsung. Penilaian dilakukan oleh satu validator, dengan memberikan 7 point terdapat 17 pertanyaan terkait kelayakan dari materi pembelajaran terhadap penelitian.

Validasi Kelayakan Media Pembelajaran

Berikut ini validasi Kelayakan Media, Penilaian dilakukan oleh satu validator dengan memberikan 4 point terdapat 10 pertanyaan terkait kelayakan dari materi pembelajaran terhadap penelitian. Berikut merupakan tabel 1. hasil validator yang telah dinilai oleh validator.

Tabel 1. Lembar Validasi

No	Aspek yang di nilai	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
A.	Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran	1. Materi permainan sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.				√
		2. Materi permainan mendukung tujuan pembelajaran motorik kasar.				√
		3. Materi permainan sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak.				√
B	Keterlibatan Aktif Siswa	4. Media permainan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi.				√
		5. Permainan mendorong partisipasi penuh dari semua siswa.				√
		6. Instruksi dan aturan permainan mudah dipahami oleh siswa				√
C	Kreativitas dan Inovasi	7. Permainan mendorong kreativitas siswa.				√
		8. Permainan inovatif dan berbeda dari aktivitas motorik kasar tradisional.				√
D	Keterjangkauan dan Ketersediaan Alat dan Bahan	9. Keterjangkauan dan Ketersediaan Alat dan Bahan				√
		10. Keterjangkauan dan Ketersediaan Alat dan Bahan				√
Jumlah					9	28
Total Skor			$\frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\%$			

Berdasarkan hasil yang telah dicantumkan pada tabel 1. diatas, dapat diambil suatu kesimpulan bahwa kelayakan media dapat digunakan untuk penelitian dan bersifat sangat valid.

Validasi Instrument Kemampuan Motorik Kasar dan Sosial Emosional

Berdasarkan hasil penilaian dari validator dapat diambil suatu kesimpulan bahwa instrument penilaian kemampuan motorik kasar dan sosial emosional yang telah dibuat oleh peneliti memiliki kelayakan dalam berbagai sudut penilaian yang telah disetujui oleh validator untuk digunakan selama proses penelitian berlangsung dengan beberapa revisi, yaitu dimana semula lembar validasi kelayakan kemampuan motorik kasar dan sosial emosional masih menjadi satu lembar validasi setelah direvisi menjadi sendiri-sendiri antara lembar validasi kelayakan kemampuan motorik kasar dan sosial emosional.

Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan populasi masing-masing kelas sebanyak 50 siswa yang merupakan anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan dua sekolah yang berbeda, yakni TK Dharma Wanita Sawojajar sebagai kelas kontrol dan TK Dharma Wanita Kepuhrejo sebagai kelas percobaan atau eksperimen. Berikut merupakan hasil penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan sirkuit "Mini Pos Fantasi" terhadap kemampuan motorik kasar dan sosial emosional pada anak yang akan dijabarkan sesuai dengan bidang kemampuan.

Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Motorik Kasar dan Sosial Emosional Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Hasil penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan motorik kasar dan sosial emosional anak. Permainan Sirkuit "Mini Pos Fantasi" digunakan berdasarkan karakteristik anak yaitu kegiatan bermain yang menyenangkan. Dimana didalam permainan sirkuit 'Mini Pos Fantasi' terdapat kegiatan-kegiatan yang mengembangkan kemampuan motorik kasar dan sosial emosional pada anak usia 5-6

tahun. Berikut merupakan tabel 2. Statistik Deskriptif Kemampuan Motorik Kasar dan Sosial Emosional pada kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Kemampuan Motorik Kasar dan Sosial Emosional
Descriptive Statistics

	PRE MOTKAS	POST MOTKAS	GAIN MOTKAS	PRE SOSEM	POST SOSEM	GAIN SOSEM
Valid	60	60	60	60	60	60
Missing	0	0	0	0	0	0
Mean	4.100	9.467	5.367	4.333	9.067	4.733
Std. Deviation	0.986	1.420	1.667	1.145	1.821	2.193
Minimum	3.000	6.000	1.000	3.000	6.000	0.000
Maximum	6.000	12.000	9.000	6.000	12.000	9.000

Merujuk pada tabel 2 menunjukkan skor motorik kasar sebelum perlakuan rerata 4,1 dengan standar deviasi 0,986. Nilai minimum berada pada skor 3 dan maximum skor 6. Skor sesudah perlakuan rerata 9,467 dengan standar deviasi 1,42. Nilai minimum berada pada skor 6 dan maximum skor 12. Skor gain atau skor selisih pos tes dikurangi pre tes untuk motorik kasar sebesar rerata 5,367.

Skor sosial emosional sebelum perlakuan rerata 4,333 dengan standar deviasi 1,145. Nilai minimum berada pada skor 3 dan maximum skor 6. Skor sesudah perlakuan rerata 9,067 dengan standar deviasi 1,821. Nilai minimum berada pada skor 6 dan maximum skor 12. Skor gain atau skor selisih pos tes dikurangi pre tes untuk sosial emosional sebesar rerata 4,733.

Uji Prasyarat Analisis/Uji Asumsi

Tingkat signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini adalah 0,05. Tujuan dari pengujian kebutuhan analisis adalah untuk memberikan informasi apakah terdapat penyimpangan atau gangguan pada variabel yang ada. Di bawah ini adalah beberapa tes yang diperlukan:

Uji Normalitas

Uji normalitas pada variabel dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk. Kriteria asumsi normalitas dikatakan normal jika nilai signifikansi hitung lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Namun jika $\alpha =$ kurang dari 0,05 maka disebut distribusi tidak normal.

Tabel 3. Uji Normalitas

DATA	Sig.	KETERANGAN
Pretest Kemampuan Motorik Kasar Kelompok Eksperimen	<0,001	Tidak Normal
Posttest Kemampuan Motorik Kasar Kelompok Eksperimen	0,005	Tidak Normal
Gain Score Kemampuan Motorik Kasar Kelompok Eksperimen	0,132	Normal
Pretest Kemampuan Motorik Kasar Kelompok Kontrol	<0,001	Tidak Normal
Posttest Kemampuan Motorik Kasar Kelompok Kontrol	0,007	Tidak Normal
Gain Score Kemampuan Motorik Kasar Kelompok Kontrol	0,037	Tidak Normal
Pretest Kemampuan Sosial Emosional Kelompok Eksperimen	<0,001	Tidak Normal
Posttest Kemampuan Sosial Emosional Kelompok Eksperimen	0,003	Tidak Normal
Gain Score Kemampuan Sosial Emosional Kelompok Eksperimen	0,150	Normal
Pretest Kemampuan Sosial Emosional Kelompok Kontrol	<0,001	Tidak Normal
Posttest Kemampuan Sosial Emosional Kelompok Kontrol	0,002	Tidak Normal
Gain Score Kemampuan Sosial Emosional Kelompok Kontrol	0,085	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* diperoleh nilai signifikansi hampir semua variabel kurang dari 0,05 kecuali pada kelompok data gain score motorik kasar kelompok eksperimen dan sosial emosional kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada konteks ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena data sampel yang digunakan hanya 30 anak per kelasnya.

Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas yang dilakukan pada tahap ini menggunakan data hasil tes perolehan kemampuan motorik kasar dan sosial emosional anak. Apabila hasil uji menunjukkan data tidak menyebar homogen, maka hasil keberhasilan penelitian dapat dikarenakan kemampuan anak yang sangat bervariasi. Hal ini dilakukan peneliti untuk mengetahui apakah kelas kontrol yang digunakan dan kelas eksperimen yang digunakan mempunyai kemampuan awal yang sama. Syarat agar varians dianggap homogen adalah dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Sebaliknya jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka varians yang dihasilkan dikatakan tidak homogen.

Tabel 4. Uji Data Homogenitas

DATA	Sig.	KETERANGAN
Pretest Kemampuan Motorik Kasar	0,001	Tidak Homogen
Posttest Kemampuan Motorik Kasar	0,526	Homogen
Gain Score Kemampuan Motorik Kasar	0,057	Homogen
Pretest Kemampuan Sosial Emosional	1	Homogen
Posttest Kemampuan Sosial Emosional	0,725	Homogen
Gain Score Sosial Emosional	0,772	Homogen

Hasil perhitungan uji homogenitas variabel pretest dan posttest pada kemampuan motorik kasar dan kemampuan sosial emosional dalam penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar data yang dimiliki mempunyai variansi homogen kecuali pada data pretest kemampuan motorik kasar.

Pengujian Hipotesis

Uji *Mann-Whitney U test* Hasil Kemampuan Motorik Kasar

Berdasarkan hasil uji normalitas, data *gain score* terbukti tidak normal pada kelompok kontrol walaupun kelompok eksperimen terbukti normal. Sehingga teknik analisis data yang digunakan adalah statistik non-parametris dengan uji *Mann-Whitney U test*. Hasil perhitungan pada tabel berikut :

**Tabel 5. Uji Hipotesis 1
Mann-Whitney U test.**

	W	df	P
GAIN MOTKAS	641.000		0.004

Mengacu pada hasil tabel di atas menunjukkan skor p sebesar 0,004. Hal ini menunjukkan p lebih kecil daripada 0,05 yang berarti hipotesis diterima. Artinya ada perbedaan *gain score* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Kata lain menunjukkan karena adanya perbedaan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, permainan sirkuit mini pos fantasi berpengaruh pada kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Uji *Independent Samples t-Test* Hasil Kemampuan Sosial Emosional

Berdasarkan hasil uji normalitas, data *gain score* terbukti normal baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Sehingga teknik analisis data yang digunakan adalah statistik uji *Independent Samples T-Test*. Hasil perhitungan pada tabel berikut :

**Tabel 6. Uji Hipotesis 2
Independent Samples T-Test**

	T	df	P
GAIN SOSEM	7.573	58	< .001

Mengacu pada hasil tabel di atas menunjukkan skor p kurang dari 0,001. Hal ini menunjukkan p lebih kecil dari pada 0,05 yang berarti hipotesis diterima. Artinya ada perbedaan *gain score* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Kata lain menunjukkan karena adanya perbedaan

kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, permainan sirkuit mini pos fantasi berpengaruh pada kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

Perbandingan Uji Hipotesis kemampuan Motorik Kasar dan Sosial Emosional

Tabel 7. Perbandingan Uji Hipotesis kemampuan Motorik Kasar dan Sosial Emosional
Group Descriptives

	Group	N	Mean	SD	SE	Coefficient of variation
PRE SOSEM	1	30	4.333	1.155	0.211	0.266
	2	30	4.333	1.155	0.211	0.266
POST SOSEM	1	30	10.600	1.003	0.183	0.095
	2	30	7.533	0.937	0.171	0.124
PRE MOTKAS	1	30	4.333	1.155	0.211	0.266
	2	30	3.867	0.730	0.133	0.189
POST MOTKAS	1	30	10.367	1.189	0.217	0.115
	2	30	8.567	1.006	0.184	0.117

Berdasarkan output diatas, dapat terlihat selisih mean antara rata-rata mean kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu kemampuan motorik kasar terdapat selisih sebesar 2.033 sedangkan pada uji hipotesis kemampuan sosial emosional terdapat selisih 3.067. Maka pada proses perlakuan terdapat perbedaan hasil antara pembelajaran secara biasa pada kelas kontrol dan pembelajaran menggunakan permainan sirkuit “Mini Pos Fantasi” pada kelas eksperimen.

Pengaruh Permainan Sirkuit “Mini Pos fantasi “ Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Penelitian ini dilakukan menggunakan dua kelas yakni kelas kontrol TK Dharma Wanita Kepuhrejo dan kelas eksperimen TK Dharma Wanita Sawojajar. Pada kelas kontrol perlakuan menggunakan permainan sirkuit “Mini Pos Fantasi” tidak di terapkan namun pembelajaran tetap berjalan seperti biasanya yakni dengan pembiasaan senam setiap hari seperti biasanya. Sedangkan pada kelas eksperimen dilakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan sirkuit “Mini Pos Fantasi” yang di dalamnya terdapat beberapa pos yang perlu di lalui oleh anak . Penelitian dilakukan selama 2 minggu dengan 4 kali pertemuan. Permainan sirkuit “Mini Pos Fantasi” sudah sangat berpengaruh terhadap kemampuan fisik motorik anak usia 5-6 tahun, ini di buktikan dalam pembelajaran di TK Dharma Wanita Sawojajar Kabupaten Magetan anak usia 5-6 tahun telah mampu melakukan kegiatan motorik kasar seperti keseimbangan, kekuatan dan konsentrasinya dengan baik dalam aktivitas sehari-harinya. Yang di perkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Indrawati et al., 2020a) bahwa hasilnya menyatakan permainan sirkuit “Spontanitas Cerdas” berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok A. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Sit et al. (2023) yang menyatakan bahwa melalui bermain sirkuit dapat mengembangkan kecerdasan majemuk dimana didalam juga terdapat kemampuan motorik kasar pada anak usia dini.

Permainan sirkuit “Mini Pos Fantasi” dengan 4 pos yang ada berpengaruh terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Sawojajar yang bisa terlihat melalui peningkatan keseimbangan, kekuatan otot besar, kelincahan, dan koordinasi mata-tangan, dimana ini sesuai dengan teori dari Elizabeth B. Hurlock yang menyatakan bahwa perkembangan motorik di artikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Proses motorik adalah gerakan langsung melibatkan otot untuk bergerak dan proses persyaratan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan anggota tubuhnya (tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya) (Dr. Khadijah & M, 2020). Permainan Sirkuit “Mini Pos Fantasi “ berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar dan sosial emosional ini berdasarkan hasil pretest yang dilakukan, terbukti bahwa pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki rata-rata kemampuan motorik kasar yang setara. Hal ini terbukti dengan hasil kemampuan sosial emosional anak pada kelas kontrol dengan rata-rata nilai kemampuan sebesar 4.333 dan kelas eksperimen dengan rata-rata nilai kemampuan 3.867 . Uji normalitas dan homogenitas juga dilakukan sebelum dilakukan uji analisa penelitian. Berdasarkan uji prasyarat ditemukan bahwa hasil uji normalitas gain score kemampuan motorik kasar kelompok eksperimen diperoleh nilai signifikan 0,132 lebih dari 0.05 sehingga normal sedangkan pada hasil uji

normalitas gain score kemampuan motorik kasar kelompok kontrol tidak normal karena diperoleh nilai signifikan variabel 0.037 kurang dari 0.05.

Berdasarkan hasil uji normalitas, data gain score terbukti ada yang tidak normal sehingga teknik analisis data yang digunakan adalah statistik non-parametris dengan uji *Mann-Whitney U test*. Dengan hasil $p = 0.04 < 0.05$ sehingga hipotesis diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa Permainan Sirkuit "Mini Pos Fantasi" berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Permainan sirkuit "Mini Pos Fantasi" berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini ini berdasarkan hasil output diatas, maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa antara pembelajaran di kelas kontrol maupun eksperimen memiliki peningkatan yang cukup signifikan. Keduanya memiliki pengaruh anantara hasil pretest dan posttest. Namun, antara hasil posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki intensitas peningkatan yang cukup signifikan pada kelas eksperimen. Tentu hal ini dapat disebabkan adanya perlakuan dengan memberikan pembelajaran melalui permainan sirkuit "Mini Pos Fantasi".

Melalui metode bermain permainan sirkuit "Mini Pos Fantasi" adalah merupakan pembelajaran yang menyenangkan pada anak dan juga permainan ini cenderung lebih mudah diterima oleh anak, ini terbukti dengan terlihatnya antusias anak untuk selalu meminta mengulang-ngulang untuk melakukan permainan tersebut. Hal ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh (Apriyani, 2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran anak usia dini dengan cara bermain merupakan suatu yang sangat menyenangkan bagi anak.

Pengaruh Permainan Sirkuit "Mini Pos Fantasi" Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia

Penelitian ini dilakukan menggunakan dua kelas yakni kelas kontrol TK Dharma Wanita Kepuhrejo dan kelas eksperimen TK Dharma Wanita Sawojajar. Pada kelas kontrol perlakuan menggunakan permainan sirkuit "Mini Pos Fantasi" tidak di terapkan namun pembelajaran tetap berjalan seperti biasanya. Sedangkan pada kelas eksperimen dilakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan sirkuit "Mini Pos Fantasi" yang di dalamnya terdapat beberapa pos yang perlu di lalui oleh anak . Penelitian dilakukan selama 2 minggu dengan 4 kali pertemuan. Permainan sirkuit "Mini Pos Fantasi" sangat berpengaruh terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Sawojajar Kabupaten Magetan karena di dalam permainan tersebut anak langsung berinteraksi dengan orang lain/teman-teman yang lain sehingga anak mampu mengendalikan emosinya ketika berinteraksi dengan teman bermainnya, ini sesuai dengan pendapat Gottman yang menyatakan bahwa penggunaan emosi dalam kehidupan memiliki efek positif pada kesehatan, kinerja,kesuksesan akademik,dll kemudian juga sejalan dengan pendapat Robertson, Duffern dan Buck yang menyatakan bahwa emosi dapat digunakan untuk mengatur pengalaman emosi positif dan negatif (Khadijah, 2024).

Aturan permainan yang ada di permainan sirkuit "Mini Pos Fantasi" anak akan belajar tentang interaksi sosial, disiplin terhadap aturan, rasa percaya diri dan problem solving, dimana itu selaras dengan teori yang disampaikan oleh Vigotsky tentang teori Sosial-Konstruktivis yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan lingkungan budaya yang mendukung perkembangan sosial mereka, Jean piaget berpendapat bahwa anak-anak pada usia prasekolah berada dalam tahap praoperasional, dimana mereka mulai menggunakan logika dasar untuk memecahkan masalah, dan menurut Erikson anak usia prasekolah berada dalam tahap inisiatif vs rasa bersalah dimana mereka mulai mengambil inisiatif dan mengeksplorasi kemampuan mereka (Khadijah, 2024).

Permainan sirkuit "Mini Pos Fantasi" berpengaruh terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Indrawati et al., 2020) dimana hasil penelitiannya menyebutkan bahwa permainan sirkuit "Spontanitas Cerdas" berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak kelompok A. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji statistik uji independent sample t-test untuk mengetahui pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Data yang digunakan dalam pengolahan uji ini ialah dari kemampuan akhir anak dalam kemampuan sosial emosional. Uji independent sample t-test dilakukan untuk membandingkan rata-rata hasil penilaian dari kedua grup atau kelas yang tidak saling berkaitan (Palupi et al., 2021). Analisis uji independent sample t-test dilakukan untuk membandingkan dua sample yang berbeda dengan membandingkan hasil posttest dari kedua kelas tersebut (Prananta, 2021). Penelitian menggunakan uji ini berfokus pada nilai Sg. (2-tailed) yang muncul pada output SPSS versi 26 for windows. Selain itu, pengambilan keputusan juga dapat dilakukan dengan melihat nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Output SPSS memunculkan bahwa terdapat selisih mean yang cukup jauh antara rata-rata mean kelas eksperimen dan kelas kontrol yakni sebesar 3.067. Maka pada proses perlakuan terdapat

perbedaan hasil antara pembelajaran secara biasa pada kelas kontrol dan pembelajaran menggunakan permainan sirkuit "Mini pos Fantasi" pada kelas eksperimen. Selain itu, nilai Sig.(2-Tailed) yang muncul ialah 0.001 yang berarti terdapat pengaruh yang sangat signifikan antara pembelajaran secara biasa dengan pembelajaran menggunakan permainan sirkuit. Hal ini didasari bahwa nilai Sig. (2-Tailed) yakni $0.001 < 0.05$. Dasar pengambilan keputusan tersebut menjadi kunci bahwa terdapat perbedaan hasil pembelajaran antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil output diatas, maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa antara pembelajaran di kelas kontrol maupun eksperimen memiliki peningkatan yang cukup signifikan. Keduanya memiliki pengaruh antara hasil pretest dan posttest. Namun, antara hasil posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki intensitas peningkatan yang cukup signifikan pada kelas eksperimen. Tentu hal ini dapat disebabkan adanya perlakuan dengan memberikan permainan sirkuit "Mini Pos Fantasi". Anak akan cenderung lebih tertarik dalam melakukan pembelajaran atau permainan karena dengan bermain pembelajaran akan lebih menyenangkan (Apriyani, 2020).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penjabaran hasil dan pembahasan data diatas, maka dapat diambil dua kesimpulan diantaranya yakni : Penerapan permainan sirkuit " Mini Pos Fantasi" memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Hal ini terlihat dari hasil uji *Mann-Whitney U test* yang menunjukkan nilai Sig. sebesar 0.004 yang merupakan nilai signifikansi lebih kecil dari 5 sehingga hipotesis diterima. Kata lain menunjukkan karena adanya perbedaan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Penerapan media powerpoint interaktif memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun. Hal ini terlihat dari hasil uji *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai Sig. (2-Tailed) sebesar 0.001 yang merupakan nilai signifikansi lebih kecil dari 5% yang berarti hipotesis diterima. Dan adanya perbedaan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, H., Hendratno, H., & Jannah, M. (2019). The Effect of Playing Bridge Beams on the Coordination and Balance of the Body of Early Childhood. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(1), 72. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i1.1499>
- Arnis, W. P. (2018). *Hubungan Pola Asuh Permisif Orang Tua Dengan Penggunaan Gadjed Pada Anak Usia Sekolah Dasar Kelas 1 SD Di Sd N 04 Payakumbuh Tahun 2018*. Program Studi Sarjana Keperawatan Stikes Perintis Padang.
- BSKAP. (2022). *Penjelasan Lingkup Capaian Pembelajaran Fase Pondasi*.
- Cadoret, G., Bigras, N., Lemay, L., Lehrer, J., & Lemire, J. (2018). Relationship between screen-time and motor proficiency in children: a longitudinal study. *Early Child Development and Care*, 188(2), 231–239. <https://doi.org/10.1080/03004430.2016.1211123>
- Hidayah, R. L., Khan, R. I., Nusantara, U., & Kediri, P. (2021). *Pemanfaatan Permainan Sirkuit Sebagai Pengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini*.
- Indrawati, S., Bachri, B. S., & Mariono, A. (2020). The Influence of Spontaneity Smart Circuit Games on Group A Rough and Social Motor Development of Children in Wiyung District at Surabaya. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(8), 5. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i1.2262>
- Jamin, N. S. (2020). *Pengembangan afektif anak usia dini*. CV Jejak (Jejak Publisher). <https://books.google.co.id/books?id=OH7-DwAAQBAJ>
- Jannah, M. (2016). *Psikologi Eksperimen: Sebuah Pengantar*. Unesa University Press.
- Kementerian Pendidikan, K. R. dan T. (2022). *BSKAP no 33*.
- Khadijah, M. A., & M, N. A. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Prenada Media.
- Khadijah & Armanila. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*.
- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Deepublish.
- Monicha, N. (2020). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit*.
- Mulyani, N. (2018). *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*.
- NHS. (2022). *Physical activity guidelines for children (under 5 years)*. <https://www.nhs.uk/live-well/exercise/physical-activity-guidelines-children-under-five-years/>
- Paramita, M. V. A. (2019). !!!!pengemb.modl pemb.sirkuit. *Golden Age*, 3(1), 1–16.

- Palupi, R., Yulianna, D. A., & Winarsih, S. S. (2021). Analisa Perbandingan Rumus Haversine Dan Rumus Euclidean Berbasis Sistem Informasi Geografis Menggunakan Metode Independent Sample t-Test. In *JITU : Journal Informatic Technology And Communication* (Vol. 5, Issue 1, pp. 40–47). <https://doi.org/10.36596/jitu.v5i1.494>
- Prananta, R. (2021). Keefektifan penggunaan duolingo dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. In *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 2, Issue 2, pp. 697–704). <https://dinastirev.org/JMPIS/article/view/627>
- Paripurnanti, Y., & Mustaji. (2018). *Use Assessment Screening Socio-Emotional Development by Teachers Playgroup*.
- Presiden Republik Indonesia. (2022). *Undang-undang Republik Indonesia*. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/44473/uu-no-23-tahun-2002>
- Sari. Indah. (2018). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Lompat Tali Pada Kelompok A Di Tk Aba Ngabean I Tempel Sleman The Effort To Improve Students Motoric Skills Through Skipping Activity On Group A Aba Ngabean I Kindergarten School Tempel Sleman*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Edisi Kedu (2nd ed.))*. ALFABETA.
- Yustina, A., & Setyowati, S. (2021). *Kontribusi Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak*.
- Zahari, Q. F., Prashanti, N. A. S., Salsabella, S., Jumiatmoko, J., Hafidah, R., & Nurjannah, N. E. (2022). Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini dengan Masalah Obesitas. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2844–2851. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1570>