



HUBUNGAN PERMAINAN SIRKUIT BINATANG DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI

Amalia Hasna¹, Tuti Hayati², Arif Nursihah³.

Fakultas Tarbiyah dan Pendidikan/UIN Sunan Gunung Djati Bandung

*e-mail: hasnaamalia0100@gmail.com¹, thayati18@gmail.com², arifnursihah@uinsgd.ac.id³

Riwayat Artikel

Diterima: 8 Mei 2024

Direvisi: 14 Mei 2024

Publikasi: 15 Juni 2024

ABSTRAK

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di Kelompok B1 RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung, bahwa permainan sirkuit binatang menjadi salah satu permainan yang biasa dilakukan. Menunjukkan permainan sirkuit binatang anak-anak dengan antusias tinggi. Meskipun kemampuan motorik kasar belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Aktivitas permainan sirkuit binatang di Kelompok B1 RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung, (2) Kemampuan motorik kasar anak usia dini di Kelompok B1 RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung, dan (3) Hubungan antara Aktivitas Permainan Sirkuit Binatang dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Kelompok B1 RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Dengan 24 anak sebagai responden, metode yang digunakan adalah korelasional dengan total sampling. Hasilnya menunjukkan permainan sirkuit binatang memiliki nilai rata-rata 79 dengan kategori baik dan kemampuan motorik kasar anak rata-rata 69 dengan kategori cukup. Hubungan antara aktivitas permainan sirkuit binatang dengan kemampuan motorik kasar anak usia dini dianalisis diperoleh r hitung sebesar 0,67 dengan kategori kuat. Hasil uji hipotesis diperoleh harga $t_{hitung} = 5,607 > t_{tabel} = 2,074$. Analisis menegaskan hubungan positif signifikan antara keduanya, dengan kontribusi permainan terhadap kemampuan motorik kasar anak sebesar 44%, sementara faktor lain mempengaruhi 56%.

Kata Kunci:

Permainan Sirkuit Binatang,
Kemampuan Motorik Kasar,
Anak Usia Dini

1. PENDAHULUAN

Masa *golden age* merupakan periode kritis dalam perkembangan anak, di mana fondasi kehidupan mereka diletakkan. Fase ini, yang berlangsung dari usia 0 hingga 6 tahun, merupakan masa emas di mana otak, fisik, dan mental anak mengalami pertumbuhan pesat. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pengasuh untuk memberikan stimulasi dan pengasuhan yang optimal pada periode ini agar anak dapat mencapai potensi terbaiknya (Sistiarini, Pramono, & Tirtaningsih, 2021). Saat ini, sekitar 70-80% kemampuan kognitif anak berada pada puncaknya, di mana peran orang tua dan lingkungan sangat signifikan dalam membentuk kepribadian anak. Masa ini merupakan periode pertumbuhan dan perkembangan anak yang sangat cepat, oleh karena itu penting untuk memberikan rangsangan yang sesuai guna mendukung perkembangan optimal mereka (Prasetiawan, 2019). Perkembangan fisik motorik pada anak usia dini merupakan hal yang esensial untuk diprioritaskan. Karena perkembangan fisik motorik merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan, keduanya memiliki keterkaitan yang erat. Kemampuan motorik seseorang sangat bergantung pada bagaimana tubuhnya tumbuh dan berkembang (Lestraningrum, Reswari, Pangastuti, & Iftitah, 2022).

Motorik adalah kemampuan tubuh untuk melakukan berbagai gerakan. Pada masa usia dini, anak-anak mengalami perkembangan motorik yang pesat, ditandai dengan semakin terkontrolnya gerakan mereka. Perkembangan ini didorong oleh berbagai pengalaman dan



stimulasi yang mereka dapatkan. Contohnya, pada saat belajar berjalan, anak mungkin akan terjatuh beberapa kali. Namun, dari setiap pengalaman atuh itu, anak belajar tentang keseimbangan dan koordinasi, sehingga mereka dapat melangkah dengan stabil menggunakan kaki kanan dan kaki kiri (Marlia & Waspada, 2022). Perkembangan motorik (*motor development*) adalah perubahan secara progresif pada kontrol dan kemampuan untuk melakukan gerakan yang diperoleh melalui interaksi antara faktor kematangan (*maturation*) dan latihan/pengalaman (*experiences*) selama kehidupan yang dapat dilihat melalui perubahan/pergerakan yang dilakukan (Hildayani, 2015). Pada beberapa anak, latihan tidak selalu efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik mereka karena adanya masalah pada sistem saraf yang mengganggu kemampuan motorik tertentu (Mukaromah, 2015).

Beberapa faktor yang memengaruhi perkembangan motorik anak termasuk faktor genetik, status gizi, pola pengasuhan, dan latar belakang budaya (Indraswari, 2012). Secara umum, terdapat dua jenis gerakan motorik, yaitu gerakan motorik kasar dan gerakan motorik halus. Motorik kasar mengacu pada kemampuan menggunakan otot besar pada tubuh, seperti berjalan, berlari, dan mendaki. Biasanya, anak-anak mengalami kemajuan pesat dalam hal berlari dan melompat, yang melibatkan penggunaan otot besar pada tubuh mereka (Sunardi & Sunaryo, 2007). Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka, yaitu melalui bermain. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang tepat perlu diterapkan dalam proses pengembangan kemampuan motorik kasar anak, di antaranya adalah metode bermain (Latif, Zubaidah, & Afandi, 2014). Menurut Sadiman (2006), permainan merupakan segala bentuk kegiatan yang melibatkan interaksi antar pemain sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan untuk mencapai tujuan tertentu.

Salah satu permainan yang dapat menarik antusias anak adalah permainan sirkuit binatang. Permainan sirkuit binatang yang dikenal sebagai permainan sirkuit animove merupakan sebuah aktivitas yang dirancang khusus untuk merangsang perkembangan fisik motorik anak usia 5-6 tahun. Permainan ini terinspirasi dari gerakan-gerakan binatang dan disebut juga sebagai permainan animal movement, yang artinya adalah gerakan-gerakan yang menyerupai perilaku binatang. Permainan ini memiliki empat pos, di mana setiap pos menggambarkan gerakan yang menyerupai perilaku berbagai binatang. Contohnya, melompat seperti kanguru, merangkak seperti simpanse, melempar buah ke dalam keranjang seperti monyet, dan berlari zig-zag seperti ular (Sistriarini, Pramono, & Tirtaningsih, 2021). Dalam aktivitas ini, anak-anak dapat merespons dengan penuh semangat, karena aktivitas tersebut membutuhkan kecepatan, kelincihan, dan keseimbangan. Contohnya, ketika mereka berlari zig-zag atau berjalan di atas papan titian, mereka bisa merasakan kegembiraan dan keaktifan yang mendukung proses belajar anak (Santrock, 2015).

Permainan sirkuit binatang yang dikenal sebagai permainan sirkuit *animove* merupakan sebuah aktivitas yang dirancang khusus untuk merangsang perkembangan fisik motorik anak usia 5-6 tahun. Permainan ini terinspirasi dari gerakan-gerakan binatang dan disebut juga sebagai permainan *animal movement*, yang artinya adalah gerakan-gerakan yang menyerupai perilaku binatang. Permainan ini memiliki empat pos, di mana setiap pos menggambarkan gerakan yang menyerupai perilaku berbagai binatang. Contohnya, melompat seperti kanguru, merangkak seperti simpanse, melempar buah ke dalam keranjang seperti monyet, dan berlari zig-zag seperti ular (Sistriarini, Pramono, & Tirtaningsih, 2021).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di Kelompok B1 RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung secara aktivitas permainan sirkuit binatang menjadi salah satu permainan yang biasa dilakukan. Selama permainan sirkuit binatang anak-anak terlihat sangat antusias, terlihat senang dan rasa ingin tahu yang tinggi. Namun, di pihak lain kemampuan



motorik kasar anak belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari sebagian anak-anak masih ragu dalam hal melompat, masih belum bisa melempar bola ke dalam keranjang, menjaga keseimbangan dan tidak mau bergerak.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nita Tania (2022). Mahasiswa Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Dalam skripsinya yang berjudul: “Efektivitas Permainan Sirkuit “Cari Aku” Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini (Kuasi Eksperimen di Kelompok B RA Persis 140 Garut)”. Hasil dari penelitian ialah adanya pengaruh yang signifikan dengan diterapkannya permainan sirkuit “Cari Aku” terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di Kelompok B RA Persis 140 Garut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Aktivitas Permainan Sirkuit Binatang di Kelompok B1 RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung; (2) Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Kelompok B1 RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung; dan (3) Hubungan antara Aktivitas Permainan Sirkuit Binatang dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Kelompok B1 RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena fokusnya adalah pada data berupa angka. Pendekatan kuantitatif menekankan penggunaan angka dalam semua tahap penelitian, dari pengumpulan data hingga interpretasi dan penyajian hasil (Arikunto, 2006). metode penelitian merupakan teknik ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang suatu objek penelitian dengan tujuan memecahkan masalah tertentu. Penelitian ini menggunakan metode korelasional. Menurut Sugiyono (2016), penelitian korelasional adalah jenis penelitian yang fokus pada hubungan antara dua variabel atau lebih. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah ada hubungan antara variabel-variabel tersebut (Arikunto, 2010).

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Populasi adalah total dari semua subjek penelitian (Arikunto, 2006). Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini, sampel diambil menggunakan teknik total sampling (sampling jenuh), yang berarti seluruh populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2014). Sampel jenuh digunakan karena jumlah populasi relatif kecil, yaitu kurang dari 30 orang. Dengan demikian, penelitian ini memilih semua anak dari Kelompok B1 RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung sebagai sampel. Jumlah anak yang terlibat dalam penelitian ini adalah 24 orang.

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian lapangan (*field research*), yang mengacu pada penelitian yang melibatkan penelitian langsung di lapangan atau objek penelitian (Arikunto, 1995). Untuk mengumpulkan data lapangan, peneliti menggunakan teknik-teknik pengumpulan data berikut: (1) Observasi; (2) Wawancara; dan (3) Dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu: (1) Analisis Parsial. Dalam konteks ini, analisis dilakukan untuk memahami variabel X (Aktivitas Permainan Sirkuit Binatang) dan variabel Y (Kemampuan Motorik Kasar) secara terpisah. Dalam tahap analisis data ini, langkah-langkah yang dijalankan adalah sebagai berikut: (a) Analisis Parsial Item Per Indikator bertujuan untuk melakukan uji dan perhitungan skor rata-rata variabel X dan variabel Y secara terpisah; dan (b) Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui data distribusi normal; (2) Analisis Korelasi bertujuan untuk menganalisis hubungan antara variabel X dan variabel Y dengan Langkah-langkah sebagai berikut: (a) Uji Linieritas Regresi yang bertujuan untuk memperkirakan hubungan fungsional antara variabel bebas (X) dan



variabel terikat (Y) yang diutarakan oleh Tuti Hayati (2013b); (b) Menghitung Koefisien Korelasi dengan menggunakan korelasi *product moment* apabila kedua variabel berdistribusi normal dan regresinya linier sebagaimana yang diutarakan oleh Tuti Hayati (2013a); dan (c) Uji Hipotesis. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi.

Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok B1 RA Nurul Amal terletak di Desa Cinunuk, Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung. Pemilihan lokasi penelitian di RA Nurul Amal, Desa Cinunuk, Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung dipengaruhi oleh adanya permasalahan terkait kemampuan motorik anak usia dini di tempat tersebut. Penelitian ini dilakukan pada periode Tahun Pelajaran 2023-2024, khususnya pada semester kedua.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Untuk mengetahui realitas aktivitas permainan sirkuit binatang di Kelompok B1 RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung, datanya diperoleh melalui observasi. Instrumen observasi diberikan kepada 24 anak yang merupakan responden pada penelitian dengan mengacu kepada empat indikator penilaian yaitu: (1) Melompat; (2) Merangkak; (3) Melempar; dan (4) Berlari Zig-Zag. Dari keempat indikator tersebut, dikembangkan menjadi 20 item pengamatan, instrumen tersebut diuji coba di RA Al-Ihsan, kemudian dianalisis untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya, sehingga dapat dipastikan bahwa instrumen tersebut layak digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data dalam penelitian.

Dari hasil uji coba instrumen sebanyak 20 item, terdapat 16 item yang dinyatakan valid sehingga dapat digunakan untuk menggali data aktivitas permainan sirkuit binatang. Setelah diinterpretasikan seluruh jawaban dari 24 anak yang menjadi sampel dalam penelitian ini dengan mengacu kepada empat indikator yang diteliti. Berdasarkan nilai rata-rata yang telah diperoleh dari empat indikator variabel X (Aktivitas Permainan Sirkuit Binatang pada Kemampuan Motorik Kasar), maka dapat dihitung nilai rata-rata akhir dari indikator tersebut, adalah $82 + 80 + 78 + 75 = 315 : 4 = 79$. Dengan demikian aktivitas permainan sirkuit binatang di RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung termasuk pada kategori baik karena berada pada interval 70 – 79. Secara ringkas nilai rata-rata dari empat indikator variabel X (aktivitas permainan sirkuit binatang) dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Interpretasi Aktivitas Permainan Sirkuit Binatang

Indikator	Rata-rata	Kategori
Melompat	82	Sangat Baik
Merangkak	80	Sangat Baik
Melempar	78	Baik
Berlari Zig-zag	75	Baik
Rata-rata	79	Baik

Dengan menggunakan perhitungan chi kuadrat pada taraf signifikan 5% dan db = 3 diperoleh $x^2_{hitung} = 6,405$ dan $x^2_{tabel} = 7,815$. Maka dengan demikian $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$, sehingga data variabel X (aktivitas permainan sirkuit binatang) berdistribusi normal.

Untuk mengetahui realitas kemampuan motorik kasar anak usia dini di RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung, datanya diperoleh melalui observasi. Instrumen observasi diberikan kepada 24 anak yang merupakan responden pada penelitian dengan mengacu kepada 5 indikator penilaian yaitu: (1) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan; (2) Melakukan koordinasi gerakan mata-



kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam; (3) Melakukan permainan fisik dengan aturan; (4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri; dan (5) Melakukan kegiatan kebersihan diri. Dari kelima indikator tersebut, dikembangkan menjadi 20 item pengamatan yang diujicobakan terlebih dahulu di RA Al-Ihsan, kemudian dianalisis dengan tujuan mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen tersebut agar layak sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

Dari hasil uji coba instrumen sebanyak 20 item, terdapat 16 item yang dinyatakan valid sehingga dapat digunakan untuk menggali data kemampuan motorik kasar anak usia dini. Setelah diinterpretasikan seluruh jawaban dari 24 anak yang menjadi sampel dalam penelitian ini dengan mengacu kepada lima indikator yang diteliti. Berdasarkan nilai rata-rata yang telah diperoleh dari lima indikator variabel Y (Kemampuan Motorik Kasar), maka dapat dihitung nilai rata-rata akhir dari indikator tersebut, adalah $75 + 70 + 63 + 57 + 81 = 346 : 5 = 69$. Dengan demikian kemampuan motorik kasar di RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung termasuk pada kategori baik karena berada pada interval 60 – 69 dengan kategori cukup. Ringkas nilai rata-rata dari lima indikator variabel Y (Kemampuan Motorik Kasar) dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Interpretasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Indikator	Rata-Rata	Kategori
Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.	75	Baik
Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam.	70	Baik
Melakukan permainan fisik dengan aturan.	63	Cukup
Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.	57	Kurang
Melakukan kegiatan kebersihan diri	81	Sangat Baik
Rata-Rata	69	Cukup

Dengan menggunakan perhitungan chi kuadrat pada taraf signifikan 5% dan db = 3 diperoleh $x^2_{hitung} = 3,414$ dan $x^2_{tabel} = 7,815$. Maka dengan demikian $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$, sehingga data variabel Y (Kemampuan Motorik Kasar) berdistribusi normal.

Untuk mengetahui hubungan antara aktivitas permainan sirkuit binatang dengan kemampuan motorik kasar anak usia dini di Kelompok B1 RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung terlebih dahulu melakukan uji persyaratan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan uji persyaratan yakni:

1. Uji Normalitas

Dalam menguji normalitas dilakukan dengan perhitungan chi kuadrat (x^2). Untuk variabel X (Aktivitas Permainan Sirkuit Binatang) diperoleh mean = 79,46 dan standar deviasi = 8,78, nilai chi kuadrat (x^2_{hitung}) = 6,405 dan chi kuadrat (x^2_{tabel}) = 7,815 dengan db = 3 pada taraf signifikansi 5% karena $(x^2_{hitung}) = 6,405 < (x^2_{tabel}) = 7,815$, maka data tentang aktivitas permainan sirkuit binatang berdistribusi **Normal**.

Sementara itu uji normalitas pada variabel Y (Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini) mean yang diperoleh mean = 69,38 standar deviasi = 4,92, nilai chi kuadrat (x^2_{hitung}) = 3,414 dan chi kuadrat (x^2_{tabel}) = 7,815 dengan db = 3 pada taraf signifikansi 5% karena $(x^2_{hitung}) =$



$3,414 < (x^2_{tabel}) = 7,815$, maka data tentang kemampuan motorik kasar anak usia dini di Kelompok B1 RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung berdistribusi **Normal**.

2. Uji Linieritas Regresi

Sesuai hasil perhitungan yang telah dilakukan, didapatkan persamaan regresi linier sederhana yakni: $\hat{Y} = 36,80 + 0,41 X$. Hal ini menunjukkan bahwa setiap perubahan pada variabel Y (kemampuan motorik kasar) sebesar 36,80 akan diikuti perubahan pada variabel X (aktivitas permainan sirkuit binatang) sebesar 0,41.

Selanjutnya untuk hasil perhitungan uji linieritas regresi diperoleh (F_{hitung}) sebesar 1,60 dan (F_{tabel}) sebesar 3,23 dengan taraf signifikansi 5% dan db pembilang 14 sementara db penyebut = 8. Oleh karena itu $F_{hitung} = 1,60 < F_{tabel} = 4,28$. Maka dapat disimpulkan bahwa regresi Y terhadap X **linier**.

3. Koefisien Korelasi

Berdasarkan hasil uji persyaratan untuk mengukur derajat hubungan antara aktivitas permainan sirkuit binatang dengan kemampuan motorik kasar, menunjukkan kedua variabel berdistribusi normal dan regresinya linier, maka rumus korelasi *product moment* digunakan untuk menganalisis koefisien korelasi variabel X dan Y. Berdasarkan hasil perhitungan yang terlampir diperoleh nilai koefisien korelasi (r_{hitung}) sebesar 0,67. Hal ini menunjukkan tingkat kekuatan hubungan yang diperoleh kuat atau tinggi karena berada pada interval 0,600 – 0,799. Dengan kata lain aktivitas permainan sirkuit binatang dengan kemampuan motorik kasar anak usia dini di Kelompok B1 RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung memiliki hubungan yang kuat.

4. Hipotesis

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang terlampir, diperoleh t_{hitung} sebesar 5,607 dan t_{tabel} sebesar 2,074 pada taraf signifikansi 5% dengan db = 22. Oleh karena itu, $t_{hitung} = 5,607 > t_{tabel} = 2,074$ maka dapat diinterpretasikan H_0 (hipotesis nol) ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima. Dengan kata lain aktivitas permainan sirkuit binatang memiliki hubungan positif yang signifikan dengan kemampuan motorik kasar anak usia dini di Kelompok B1 RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

5. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi merupakan tahap terakhir untuk mengetahui kontribusi yang diberikan oleh aktivitas permainan sirkuit binatang terhadap kemampuan motorik kasar. Koefisien determinasi ini dapat diuraikan melalui rumus:

$$\begin{aligned} KD &= r^2 \times 100\% \\ &= 0,67^2 \times 100\% \\ &= 0,44 \times 100\% \\ &= 44\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka dapat diketahui bahwa kontribusi aktivitas permainan sirkuit binatang terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini di Kelompok B1 RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung masih terdapat sebesar 44%. Dengan demikian, sebesar 56% kemampuan motorik kasar anak usia dini dipengaruhi oleh faktor lain.



B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan motorik kasar anak dapat dicapai melalui permainan sirkuit *animove* atau permainan sirkuit binatang. Dengan rangkaian aktivitas yang beragam, permainan ini didesain khusus untuk merangsang kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun (Sistriarini, Pramono, & Tirtaningsih, 2021).

Meskipun ada beberapa anak yang masih memerlukan bantuan guru dalam gerakan dan langkah yang harus dilewati. Guru memberikan contoh setiap gerakan dan langkah dari awal hingga akhir sesuai kebijakan yang digunakan untuk menstimulasi. Namun, secara keseluruhan aktivitas permainan sirkuit binatang ini berjalan cukup baik dan seluruh anak di kelompok B1 RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

Permainan sirkuit binatang dikenal juga dengan sebutan permainan sirkuit *animove*, permainan ini dirancang khusus untuk merangsang aktivitas fisik anak usia 5-6 tahun. Istilah "sirkuit binatang" atau "*sirkuit animove*" merujuk pada permainan yang menirukan gerakan-gerakan binatang. Permainan sirkuit binatang, atau yang dikenal sebagai permainan sirkuit *animove*, merujuk pada konsep gerakan binatang dalam bahasa Inggris yang disebut "*animal movement*". Terdapat empat pos dalam permainan ini, di mana setiap pos memerlukan gerakan spesifik yang meniru gerakan binatang tertentu, seperti melompat seperti kanguru, merangkak seperti simpanse, melempar buah ke dalam keranjang seperti monyet, dan berlari zig-zag seperti ular (Sistriarini, Pramono, & Tirtaningsih, 2021).

Hasil data penelitian tentang kemampuan motorik kasar anak usia dini di Kelompok B1 RA Nurul Amal Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung menunjukkan kualifikasi yang cukup baik. Menurut Bambang Sujiono (2007), gerakan motorik kasar mencakup koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak, termasuk otot tangan, otot kaki, dan seluruh tubuh. Setiap anak memiliki kemampuan motorik kasar yang berbeda, yang dipengaruhi oleh pengalaman gerakan dan faktor-faktor seperti kekuatan, kecepatan, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas, dan koordinasi. Anak usia dini membutuhkan rangsangan yang cocok dengan tahapan perkembangan dan salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan adalah perkembangan motorik kasar. Setiap anak memiliki tingkat kemampuan motorik kasar yang berbeda-beda, sehingga penting untuk merangsangnya dengan tepat (M. Hariwijaya, 2009).

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa permainan sirkuit binatang juga dapat melatih dan merangsang pada pengembangan aspek fisik motorik anak, khususnya dalam hal motorik kasar, dengan memperhatikan stimulasi terhadap kekuatan, ketepatan, dan koordinasi (Sistriarini, Pramono, & Tirtaningsih, 2021). Namun meskipun demikian, aktivitas permainan sirkuit ini tidaklah menjadi satu-satunya faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar. Terdapat faktor-faktor lain yang juga memiliki pengaruh terhadap tingkat kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. Tujuan utamanya yaitu untuk melatih kekuatan, ketetapan, kecepatan, dan kelincahan anak dengan cara yang menyenangkan, aman, dan menarik. Dalam permainan ini, anak-anak akan melakukan aktivitas seperti melompat, merangkak, melempar, dan berlari zig-zag (Sistriarini, Pramono, & Tirtaningsih, 2021).

4. PENUTUP

Hasil analisis data disimpulkan bahwa aktivitas permainan sirkuit binatang memperoleh nilai rata-rata sebesar 79. Angka ini berada pada interval 70 – 79 dengan kategori baik. Sedangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini memperoleh nilai rata-rata 69. Angka ini berada pada interval 60 – 69 dengan kategori cukup. Hubungan antara aktivitas permainan sirkuit binatang dengan kemampuan motorik kasar anak usia dini dianalisis melalui rumus korelasi product



moment, diperoleh r hitung sebesar 0,67 pada interval 0,600 – 0,799 dengan kategori kuat. Hasil uji hipotesis diperoleh harga $t_{hitung} = 5,607 > t_{tabel} = 2,074$.

Dapat disimpulkan H_0 (hipotesis nol) ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima, artinya ada hubungan positif yang signifikan antara aktivitas permainan sirkuit binatang dengan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Adapun kontribusi aktivitas permainan sirkuit binatang terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini sebesar 44%. Artinya, masih ada 56% faktor lain yang mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto S. (1995). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hariwijaya, M., & Sukaca, B.E. (2009). *PAUD Melejitkan Potensi Anak Dengan Pendidikan Sejak Dini*. Yogyakarta: Mahadhika Publishing.
- Hayati, T. (2013a). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: CV Insan Mandiri.
- Hayati, T. (2013b). *Statistik Pengantar Pendidikan*. Bandung: CV Insan Mandiri.
- Hidayani, R, dkk. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Indraswari, Lolita. (2012). Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Kegiatan Mozaik di Taman Kanak-Kanak Pembina Agama. *Jurnal Pesona PAUD*, 2. <https://doi.org/10.24036/1633>
- Latif, M., Zukhairina, Zubaidah, R., Afandi, M. (2014). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori Dan Aplikasi*. Jakarta: Kenana.
- Lestraningrum, A., Reswari, A., Pangastuti, R., & Ifitah, S. L. (2022). *Perkembangan Fisik dan Motorik Anak (Child Physical and Motoric Development)*. Sumatra Barat: CV. Azka Pustaka.
- Marlia, D., & Waspada (2022). Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Melalui Melukis Dengan Jari (Finger Painting) Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Al-Savira Kecamatan Ciseeng Kabupaten Bogor. *Jurnal Tunas Aswaja*, 82. <https://doi.org/10.47776/tunasaswaja.v1i2.628>
- Mukaromah, Yuliani Haj. (2015). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menjiplak Pada Anak Kelas 1 di SD Negeri 9 Terangun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 671. [10.21831/jpa.v4i2.12361](https://doi.org/10.21831/jpa.v4i2.12361)
- Prasetiawan. (2019). Perkembangan Golden Age Dalam Prespektif Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 1689-1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2006). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Santrock, John W. (2015). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sistriarini, R. D., Pramono, & Tirtaningsih, T. M. (2021). Pengembangan Permainan Sirkuit Animate Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 46-61. [10.24235/awlad.v7i1.6837](https://doi.org/10.24235/awlad.v7i1.6837)
- Sujiono, B. (2007). *Metode pengembangan fisik (edisi revisi)*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunardi, & Sunaryo. (2007). *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas.