

**PENGEMBANGAN PERMAINAN SIRKUIT BAKBOL (BAK BOLA)  
UNTUK MENGASAH KEMAMPUAN MOTORIK KASAR  
ANAK USIA 4-5 TAHUN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi PG-PAUD



OLEH :

**RINI LAILATUL HIDAYAH**  
NPM 18.1.01.11.0005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
2021**

Skripsi Oleh:

**RINI LAILATUL HIDAYAH**  
NPM : 18.1.01.11.0005


Judul:

**PENGEMBANGAN PERMAINAN SIRKUIT BAKBOL (BAK BOLA)  
UNTUK MENGASAH KEMAMPUAN MOTORIK KASAR  
ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Telah Disetujui untuk Diajukan kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PG-PAUD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 11 Januari 2022

Pembimbing I



**ROSA IMANI KHAN, M.Psi.**  
NIDN. 0705068602

Pembimbing II



**Dr. HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd., M.Psi.**  
NIDN. 0720058503

Skripsi Oleh:

**RINI LAILATUL HIDAYAH**

NPM : 18.1.01.11.0005

Judul:

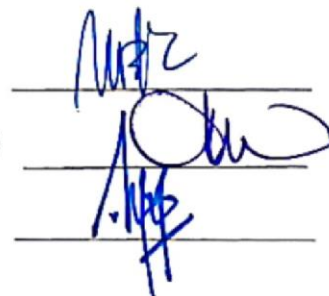
**PENGEMBANGAN PERMAINAN SIRKUIT BAKBOL (BAK BOLA) UNTUK  
MENGASAH KEMAMPUAN MOTORIK KASAR  
ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri  
Pada tanggal: 17 Januari 2022

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : (Rosa Imani Khan, M.Psi.)
2. Penguji I : (Dr. Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi.)
3. Penguji II : (Veny Iswantiningtyas, M.Psi.)



Mengetahui,  
Dekan FKIP



**Dr. MUMUN NURMILAWATI, M.Pd.**  
NIDN. 0006096801

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini saya,

Nama : Rini Lailatul Hidayah  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl. Lahir : Samarinda, 19 Juli 2000  
NPM : 18.1.01.11.0005  
Fak/Jur./Prodi : FKIP/PG-PAUD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan S1 suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 2 Januari 2022

Yang Menyatakan



**RINI LAILATUL HIDAYAH**

NPM: 18.1.01.11.0005

**Motto:**

**"Kunci untuk mewujudkan impian bukanlah dengan fokus pada kesuksesan tapi pada arti. Bahkan langkah kecil dan kemenangan kecil sepanjang perjalananmu bisa memberikan arti yang lebih hebat."**

Kupersembahkan karya ini buat:

**Seluruh keluargaku tercinta.**

## Abstrak

**Rini Lailatul Hidayah:** Pengembangan Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) untuk Mengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun, Skripsi, PG-PAUD, FKIP UN PGRI Kediri, 2021.

Kata kunci : Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola), Motorik Kasar, Anak Usia 4-5 Tahun

Kemampuan motorik kasar anak-anak di kelompok A TK Islam An Nur Watudandang masih belum dapat berkembang dengan baik. Selama ini, upaya pengembangan motorik kasar anak yang seringkali dilakukan oleh guru adalah melaksanakan senam pagi yang dilakukan bersama-sama. Terkadang guru juga menggunakan media untuk melatih kemampuan motorik kasar anak namun hanya menggunakan media seadanya, seperti papan titian yang hanya melatih keseimbangan dan konsentrasi anak, sedangkan aspek kekuatan, ketepatan, koordinasi, dan kelincahan dalam diri anak kurang terasah secara optimal. Pembelajaran motorik kasar yang dilakukan guru di Kelompok A TK Islam An Nur Watudandang kurang menarik, monoton dan membuat anak menjadi jenuh atau bosan, sehingga kemampuan motorik kasar anak kurang berkembang.

Permasalahan yang hendak dipecahkan melalui penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengembangan permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun?”. Penelitian ini mengacu pada jenis penelitian pengembangan (*development*). Prosedur pengembangan yang digunakan mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan milik Borg and Gall. Namun dalam penelitian ini, dilakukan penyederhanaan menjadi 4 (empat) tahapan (potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk dan validasi produk) karena keterbatasan waktu, kondisi pandemi covid-19 dan keterbatasan dana. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian yang akan diisi oleh ahli materi dan ahli permainan.

Melalui penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa telah dikembangkan produk berupa Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) memiliki beberapa pos kegiatan permainan yang dilakukan secara bertahap dan terus-menerus dengan rintangan-rintangan yang menarik dan memiliki tingkat kesulitan yang sesuai untuk anak usia 4-5 tahun. Terdapat banyak gerakan dalam permainan ini yang melibatkan penggunaan otot besar, antara lain di bagian kaki, lengan, bahu, dan punggung, ditambah lagi dengan peralatan berwarna-warni yang diharapkan akan dapat menarik perhatian dan memotivasi anak agar dapat aktif mengikuti kegiatan belajar mengasah kemampuan motorik kasar melalui kegiatan bermain yang seru dan menyenangkan. Rata-rata hasil penilaian validator ahli materi dan ahli permainan menyatakan bahwa produk ini layak (*valid*).

Peneliti menyarankan agar para pendidik anak usia dini dan orangtua dapat memanfaatkan Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) ini untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, baik di sekolah maupun di rumah.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah membarikan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN PERMAINAN SIRKUIT BAKBOL (BAK BOLA) UNTUK MENGASAH KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 di Prodi PG-PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Penulis menyadari dalam skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Ibu Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi. selaku Ketua Prodi. Prodi PG-PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri
4. Ibu Rosa Imani Khan, M.Psi. selaku Dosen Pembimbing I Skripsi
5. Bapak Dr. Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi. selaku Dosen Pembimbing II Skripsi
6. Ibu Veny Iswantiningtyas, M.Psi. selaku Dosen Penguji Skripsi

7. Ibu Widi Wulansari, M.Pd. dan Bapak Dr. Dema Yulianto, M.Psi. selaku Dosen Ahli Materi yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi kepada penulis selama proses pembuatan media pembelajaran.
8. Ibu Epritha Kurniawati, M.Pd. dan Ibu Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn. selaku Dosen Ahli Permainan yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi kepada penulis selama proses pembuatan media pembelajaran.
9. Segenap Bapak/Ibu Dosen Prodi. PG-PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
10. Bapak Suprpto dan Ibu Sundari, orangtuaku yang selalu memberi motivasi serta semangat tiada henti yang ingin melihat putrinya sukses.
11. Almh. Tarminen, nenek yang luar biasa yang selalu merawat dan menjaga cucunya hingga dewasa ini dan tak pernah letih memberi nasehat kepadaku.
12. Wahyu Mega Pratiwi, adik tersayang, serta keluarga besarku yang selalu menemani dan memberi semangat untuk terus berjuang untuk menyelesaikan skripsi
13. Maulana Mohamad Jepri sebagai orang yang spesial yang selalu mendukung dan mensupport setiap keputusan yang saya ambil.
14. Rinni Eka Harianti dan Erika Nuraini sahabat yang selalu menemani dalam penulisan penyusunan skripsi.
15. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.



Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kata sempurna dan memiliki berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta dapat dikembangkan lebih lanjut, aamiin.

Kediri, 2 Januari 2022

Penulis



Rini Lailatul Hidayah

## DAFTAR ISI

halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II : KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	9
1. Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini ....	9
a. Pengertian Perkembangan Fisik Motorik.....	9
b. Karakteristik Perkembangan Fisik Motorik....	10

2.	Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini .....	11
a.	Pengertian Motorik Kasar .....	11
b.	Tahapan Perkembangan Motorik Kasar .....	12
c.	Unsur-Unsur Motorik Kasar Anak Usia Dini ...	15
3.	Permainan Anak Usia 4-5 Tahun .....	19
a.	Pengertian Permainan .....	19
b.	Macam – macam Permainan .....	19
c.	Karakteristik Permainan .....	21
d.	Kriteria Permainan .....	21
4.	Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) .....	23
a.	Pengertian Permainan BAKBOL (Bak Bola) ...	23
b.	Peralatan untuk Memainkan Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) .....	25
c.	Tata Cara Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) .....	27
d.	Aturan Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) .....	29
e.	Kelebihan dan Kekurangan Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) .....	30
B.	Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....	31
C.	Kerangka Berpikir .....	33

<b>BAB III</b>	<b>: METODE PENELITIAN</b>	
	A. Jenis Penelitian.....	36
	B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	36
	C. Validasi Model/Produk .....	41
	D. Instrumen Penelitian .....	42
	E. Teknik Analisis Data.....	46
<b>BAB IV</b>	<b>: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
	A. Desain Produk .....	49
	B. Hasil Pengujian .....	50
	C. Pembahasan .....	52
<b>BAB V</b>	<b>: SIMPULAN DAN SARAN</b>	
	A. Simpulan .....	55
	B. Saran .....	56
	DAFTAR PUSTAKA .....	57
	Lampiran-lampiran.....	60

## DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
2.1 : Tahap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun.....	12
1.1 : Indikator Pencapaian Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Usia 4-5 Tahun.....	42
1.2 : Kisi-kisi Instrumen atau Angket Penilaian untuk Ahli Materi .....	43
1.3 : Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Permainan .....	44
1.4 : Kriteria Penilaian .....	46
1.5 : Kriteria Kelayakan .....	46
4.1 : Hasil Perhitungan Penilaian Validasi ahli Materi .....	49
4.2 : Hasil Perhitungan Validasi Ahli Permainan .....	50

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1: Keranjang Kerlip.....	25
2.2: Bak Bola.....	26
2.3: Bola Warna warni .....	26
2.4: Hula Hoop.....	26
2.5: Karet Gelang .....	26
2.6: Wadah Lingkaran.....	27
3.1 : Tahapan Penelitian dan Pengembangan	
Menurut Borg and Gall.....	37
3.2 : Tahapan Penelitian dan Pengembangan.....	01

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Hasil Penilaian Ahli Materi 1 .....	61
2 : Hasil Penilaian Ahli Materi 2 .....	64
3 : Hasil Penilaian Ahli Permainan 1 .....	67
4 : Hasil Penilaian Ahli Permainan 2 .....	70
5 : Dokumentasi Permainan BAKBOL (Bak Bola) .....	73
6 : Surat Izin Penelitian dari LPPM .....	74
7 : Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian dari TK .....	75
8 : Kartu Bimbingan Proposal Skripsi .....	76
9 : Kartu Bimbingan Skripsi .....	78

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Masa usia dini disebut juga dengan masa *golden age* yakni masa keemasan yang dialami oleh anak yang terjadi hanya sekali dalam kehidupannya, oleh sebab itu masa inilah menjadi situasi yang sangat rugi jika terlewati begitu saja. Masa *golden age* ini terjadi antara usia 0-6 tahun, dimana anak akan bertumbuh dan berkembang dengan pesat. Menurut Prasetiawan (2019), pada masa ini 70-80% kinerja otak anak akan bekerja secara optimal. Namun untuk hal ini peranan orang tua dan lingkungan sekitar menjadi hal yang sangat penting guna membentuk karakter pada anak sebaik dan sedini mungkin.

Penjelasan di atas sejalan dengan pendapat Pramono W.H (2019) bahwa anak usia dini merupakan periode yang paling penting dalam masa perkembangan anak. Pada proses pertumbuhan dan perkembangan anak sangat penting untuk memberikan stimulasi yang bisa mengoptimalkan tumbuh-kembang anak. Untuk mempersiapkan anak usia dini memasuki pendidikan dengan jenjang yang lebih tinggi, sangat penting untuk mempersiapkan kematangan fisik-motorik, baik motorik kasar dan motorik halus anak secara maksimal sebelum anak menginjak usia 7 tahun dan memasuki sekolah dasar. Jika kemampuan motorik kasar anak tidak berkembang dengan optimal, maka akan sangat mengganggu aktivitas anak.



Anak akan mencapai pertumbuhan dan perkembangan dengan optimal jika anak sejak dini diberi stimulasi sesuai dengan kebutuhan motoriknya.

Perkembangan motorik sendiri diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. 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.

Anak membutuhkan aktivitas fisik untuk pertumbuhan dan perkembangan kemampuan motoriknya (Ailwood, 2003). Bentuk kegiatan bermain haruslah memacu otot-otot pada anak. Permainan dapat menjadi sarana bagi anak untuk menjelajahi dunianya, mulai dari yang tidak diketahui hingga yang diketahui oleh anak dan dapat membantu agar anak dapat membangun pengalamannya. Permainan juga merupakan alat pendidikan karena dapat memberi kebahagiaan, kegembiraan dan kepuasan (Theobald et al., 2015). Melalui permainan, anak mendapatkan manfaat untuk perkembangan fisik-motorik dan sosial-emosionalnya. Salah satu permainan yang melibatkan aktivitas fisik yaitu permainan outbound.

Kemampuan motorik kasar pada anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan sebab menjadi modal dasar untuk memudahkan anak dalam bergerak, tidak kaku dan lincah. Apabila anak tidak mampu melakukan gerakan fisik dengan baik maka akan menumbuhkan rasa tidak percaya diri dan konsep diri negatif dalam diri anak. Perkembangan motorik pada

permulaannya tergantung pada proses kematangan yang selanjutnya kematangan tergantung dari belajar dan pengetahuan serta pengalaman (Sukamti, 2001).

Novitasari et al. (2019) menjelaskan bahwa aspek pokok dalam pembelajaran motorik kasar pada anak adalah kekuatan, daya tahan kardiovaskuler (ketahanan), *power*, kecepatan, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, waktu reaksi dan koordinasi. Kemampuan motorik adalah aktivitas jasmani dimana kemampuan tersebut dikembangkan melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf dan otot yang terkoordinasi, yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, sehingga melatih atau membiasakan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan kreatif merupakan tahapan dalam mendukung tumbuh kembangnya (Apriloka, 2020). Kemampuan motorik kasar pada anak dapat dikembangkan melalui berbagai aktivitas kegiatan atau permainan yang melibatkan gerak otot besar, seperti menendang, berlari, meloncat, dan sebagainya. Pengembangan kemampuan motorik kasar ini sangat membutuhkan peran guru untuk memfasilitasi dan memberi dukungan terhadap keberhasilan anak dan juga termasuk motivator serta nasehat (Septiani, 2019).

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan sebagai pencerminan realitas dalam memperoleh ilmu atau pengetahuan. Oleh karena itu, permainan sangat baik untuk anak. Salah satu fungsi dari bermain adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya dan dirinya terhadap kenyataan. Sebagai implikasi dari beberapa konsep tentang

pentingnya bermain terhadap pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah mampu menciptakan lingkungan belajar yang besar kemungkinan anak dapat belajar sambil bermain serta bermain seraya belajar secara efektif. Kegiatan bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar mereka. Melalui kegiatan bermain yang melibatkan aktivitas fisik-motorik, anak dapat mengembangkan otot-otot besar. Otot-otot besar pada anak dapat distimulus dengan melakukan kegiatan melompat, berlari, merangkak, menendang, keseimbangan dan lain sebagainya (Widyaningsih, 2017).

Berdasarkan hasil pengamatan awal di Kelompok A (usia 4-5 tahun) TK Islam An Nur Watudandang ditemukan beberapa fakta terkait kegiatan fisik-motorik di TK tersebut antara lain: 1) TK tersebut Daripada mengasah kemampuan motorik, pembelajaran lebih difokuskan pada pembelajaran akademik seperti membaca, menulis, berhitung, dan menggambar, 2) Kegiatan pembelajaran fisik-motorik yang dilakukan, lebih banyak berfokus pada stimulasi kemampuan motorik halus seperti kegiatan menggunting, melipat kertas origami, menempel biji-bijian, mengecap, bermain playdough, 3) Upaya pengembangan motorik kasar anak yang seringkali dilakukan oleh guru adalah melaksanakan senam pagi yang dilakukan bersama-sama, dan 4) Terkadang guru juga menggunakan media untuk melatih kemampuan motorik kasar anak namun hanya menggunakan media seadanya, seperti papan titian yang hanya melatih keseimbangan dan konsentrasi anak, sedangkan aspek kekuatan,

ketepatan, koordinasi, dan kelincahan dalam diri anak kurang terasah secara optimal.

Pembelajaran motorik kasar yang dilakukan guru di Kelompok A TK Islam An Nur Watudandang kurang menarik, monoton dan membuat anak menjadi jenuh atau bosan, sehingga kemampuan motorik kasar anak kurang berkembang. Ini terbukti dari jumlah keseluruhan anak di Kelompok A tersebut yakni tujuh anak, terdapat dua anak yang kemampuan motorik kasarnya tergolong Berkembang Sangat Baik (BSB), satu anak tergolong Berkembang Sesuai Harapan (BSH), satu anak tergolong Mulai Berkembang (MB) dan tiga anak tergolong Belum Berkembang (BB).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas dipandang perlu untuk mengembangkan strategi belajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A TK Islam An Nur Watudandang. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah permainan bernama Sirkuit BAKBOL (Bak Bola). Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) merupakan permainan yang dimainkan secara tim, setiap tim beranggotakan 3-4 anak. Tim-tim tersebut akan bergantian saat memainkan permainan ini.

Dalam permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) ini, anak diajak untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu kemudian dibentuk beberapa tim yang masing-masing beranggotakan 3-4 anak. Setelah itu, anak diinstruksikan sebelum melintasi pos rintangan anak di minta untuk meloncancat

menggunakan satu kaki, setelah melompat dengan satu kaki anak di minta untuk melompat ke dalam lubang holla hoop yang berjumlah 3 (tiga) dengan 3 (dua) kaki, kemudian anak di minta untuk untuk mengambil wadah baki kosong kemudian mengisi wadah tersebut dengan bola kecil warna warni sampai penuh, dan meletakkannya di atas kepala (anak boleh memegangnya) sambil berjalan melewati beberapa rintangan yang telah disiapkan oleh guru. Permainan ini diakhiri dengan melempar bola-bola yang telah diperoleh ke dalam bak yang berjarak kurang lebih 2 meter. Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) dirancang aman dan seru sehingga diharapkan akan membuat anak merasa senang saat memainkannya.

Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) ini merupakan modifikasi dari permainan Sirkuit Bola Keranjang yang sebelumnya telah diperkenalkan oleh Pahendra dkk dalam penelitiannya pada awal tahun 2021 (Pahendra et al., 2021). Penerapan permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) dalam pembelajaran diharapkan akan mampu menarik perhatian anak dan memotivasi agar anak dapat aktif mengikuti kegiatan pembelajaran motorik kasar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang hendak dipecahkan dalam penelitian ini yakni masih kurang berkembangnya kemampuan motorik kasar anak-anak di Kelompok A TK Islam An Nur Watudandang.

### **C. Batasan Masalah**

Penulis melakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini. Penelitian ini hanya akan membahas tentang pengembangan permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) dapat digunakan untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk permainan yang bernama permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) guna mengasah kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

### **F. Manfaat penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis yaitu memberikan kontribusi dalam memahami pentingnya kemampuan motorik kasar pada anak usia dini dan pengembangan permainan yang sesuai untuk mengasah kemampuan motorik kasar bagi anak usia 4-5 tahun.

2. Manfaat secara praktis yaitu:
  - a. Bagi anak, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu mengasah kemampuan motorik kasar pada anak melalui permainan yang aman, seru dan menyenangkan.
  - b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi untuk memecahkan masalah kurang berkembangnya kemampuan motorik kasar pada anak didik yakni melalui permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola).
  - c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan mutu pembelajaran terutama pembelajaran untuk mengasah kemampuan motorik kasar pada anak usia dini.
  - d.** Bagi peneliti selanjutnya, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dan acuan untuk melakukan penelitian yang selanjutnya, dengan permainan ataupun variabel yang berbeda untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran aspek fisik motorik khususnya motorik kasar bagi anak usia 4-5 tahun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ailwood, J. (2003). Governing early childhood education through play. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 4(3), 286–299.
- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset Online. *Diakses Pada Tanggal*, 27
- Allen, K. E., & Marotz, L. R. (2010). *Developmental profiles*. Belmont, CA: Wadsworth Cengage Learning.
- Amelinda, I., & Ubaidillah, K. (2018). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Berbasis Kearifan Lokal Di TK ABA Diponegaran Lendah Kulon Progo*. IAIN Surakarta.
- Apriloka, D. V. (2020). Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Ditinjau Dari jenis Kelamin. *JAPRA: Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 3(1).
- Dariyo, A. (2007). *Psikologi perkembangan anak usia tiga tahun pertama (psikologi Atitama)*. Refika Aditama.
- Fikriyanti, M. (2013). *Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media Prima.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- Hendryadi, H. (2017). Validitas isi: tahap awal pengembangan kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178.
- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 195–200.
- Khadijah, & Armanila. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Kustiawan, I., & Chi, K.-H. (2015). Handoff decision using a Kalman filter and fuzzy logic in heterogeneous wireless networks. *IEEE Communications Letters*, 19(12), 2258–2261.
- Laili, R. A., Mintarsih, M., Astuti, M. D., & Susanti, M. T. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE). *Jurnal Penamas Adi Buana*, 2(2), 41–48.
- Murdhani, I. P., & Khotimah, N. (2015). Pengaruh Penggunaan Media playdog Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A. *PAUD Teratai*, 4(3).
- Natari, R., & Suryana, D. (2021). *Penerapan Permainan Edukatif Puzzle untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19*. 4(2), 245–252. <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.13102>
- Novitasari, R., Nasirun, M., & Delrefi, D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hulahoop Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah POTENSIA*, 4(1), 6–12
- Pahendra, P., Selman, H., Rohmania, R., Nasir, N., Said, H., Sasnita, U., & Rusli, T. I. (2021). Sirkuit Bola Keranjang: Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2025–2036.
- Paramitha, Made Vina, and Panggung Sutapa. 2019. “Pengembangan Model



- Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun.” *Jurnal Golden Age* 3 (01): 1.
- Pramono, E. (2015). Penerapan perpaduan model cooperative learning teknik numbered head together dan picture and picture untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SDN Srimulyo 05 Dampit Kabupaten Malang/Azizah. *Penerapan Perpaduan Model Cooperative Learning Teknik Numbered Head Together Dan Picture and Picture Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Di SDN Srimulyo 05 Dampit Kabupaten Malang/Azizah*.
- Pramono, W. H. (2019). Penerapan Terapi Back Massage Terhadap Intensitas Nyeri Rematik Pada Lansia. *JKEP*, 4(2), 137–145.
- Prasetyawan, A. Y. (2019). Perkembangan Golden Age Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 100–114.
- Rahyubi, H. (2012). Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik deskripsi dan tinjauan kritis. *Bandung: Nusa Media*.
- Retnawati, H. (2016). *Validitas, Reliabilitas dan karakteristik butir*. Yogyakarta.
- Rismayanthi, C. (2013). Mengembangkan keterampilan gerak dasar sebagai stimulasi motorik bagi anak taman kanak-kanak melalui aktivitas jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(1).
- Sadiman, A. (2009). *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, edisi 1. *Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada*.
- Santrock, J. W. (2006). *Human adjustment*. McGraw-Hill New York.
- Saripudin, A. (2019). Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Equalita: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 1(1), 114–130.
- Septiani, A. Y. U. (2019). *Peranan Guru Dalam Mengembangkan motorik Kasar Pada Anak Melalui Permainan Bowling di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Kopri Sukarame Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.
- Sucipto, B. T., Mamun, A., & Yudiana, Y. (2019). *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2010). Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak. *Jakarta: Indeks*, 76.
- Sukamti, E. R. (2001). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Sebagai Dasar Menuju Prestasi Olah Raga. *Diakses Dari Http://Staffnew. Uny. Ac. Id/Upload/131568302/Penelitian/Perkembangan+Motorik+Kasar+Anak Usia+ Dini. Pdf*.
- Suyadi, S. (2016). Perencanaan dan Asesmen Perkembangan Pada Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1(1), 65–74.
- Tedjasaputra, M. S. (2003). *Bermain, Mainan dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Theobald, M., Danby, S., Einarsdóttir, J., Bourne, J., Jones, D., Ross, S., Knaggs,

- H., & Carter-Jones, C. (2015). Children's perspectives of play and learning for educational practice. *Education Sciences*, 5(4), 345–362.
- Wastcott, W. (2003). *Building strength & stamina. Human Kinetics. Massachusetts. Allyn and Bacon. Inc.*
- Widyaningsih, I. P. (2017). *Peningkatan pengembangan motorik kasar melalui permainan gerak lokomotor pada anak kelompok B TK Pertiwi Gemantar Selogiri tahun ajaran 2016/2017.*
- Yosinta, S. I., Nasirun, H. M., & Syam, N. (2016). Meningkatkan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(1), 57–61.