

## PENERAPAN MEDIA PERMAINAN SIRKUIT WARNA GEMBIRA DALAM MENSTIMULASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK MENTARI BONTOA

Fahmi Rahmasri<sup>\*1</sup>, Sitti Nurhidayah Ilyas<sup>2</sup>, dan Herman<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Jurusan PGPAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

[fahmirahmasari967@gmail.com](mailto:fahmirahmasari967@gmail.com), [nurhidayah.ilyas@unm.ac.id](mailto:nurhidayah.ilyas@unm.ac.id),  
[hb83@unm.ac.id](mailto:hb83@unm.ac.id)

---

**Kata kunci:**

Media; Permainan; Ana

---

**ABSTRAK**

Penelitian ini mengkaji penerapan media permainan sirkuit warna gembira dalam menstimulasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana gambaran penerapan media permainan sirkuit warna gembira dalam menstimulasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media permainan sirkuit warna gembira dalam menstimulasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan penelitian kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: 1) Permainan sirkuit warna gembira yang dilakukan guru di Taman Kanak-Kanak Mentari Bontoa terdiri dari lima pos permainan, yaitu pos pertama jembatan keseimbangan, pos kedua engklek warna-warni, pos ketiga berlari zig-zag, pos keempat geometri warna-warni, dan pos kelima bola panas. 2) Permainan ini dilakukan untuk meningkatkan kecepatan, ketahanan, keseimbangan, dan koordinasi anak. 3) Melalui permainan sirkuit warna gembira, anak pada Taman Kanak-Kanak Mentari sudah mampu melakukan gerak non lokomotor, gerak lokomotor, dan gerak manipulatif

---

**ABSTRACT**

This study examines the application of happy color circuit game media in stimulating gross motor skills of children aged 5-6 years. The formulation of the problem in this study is how to describe the application of the happy color circuit game media in stimulating the gross motor skills of children aged 5-6 years. The purpose of this study was to determine the application of the happy color circuit game media in stimulating the gross motor skills of children aged 5-6 years. The approach used in this research is a qualitative research approach. The type of research used is descriptive qualitative. Data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques used are data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Based on the results of the study, it was concluded that: 1) The happy color circuit game conducted by the teacher at MentariBontoa Kindergarten consisted of five game posts, namely the first post on the balance bridge, the second post with colorful ankles, the third post zigzag running, the fourth post colorful geometry, and hot ball fifth post. 2) This game is done to improve children's speed, endurance, balance, and coordination. 3) Through fun color circuit games, children at Mentari Kindergarten are able to perform non-locomotor movements, locomotor movements, and manipulative movements

---

**Keywords:**

Media, Game, Child

## **PENDAHULUAN**

Anak usia dini (AUD) adalah individu yang sedang menjalani proses perkembangan yang sangat pesat yang akan bermanfaat bagi kehidupan anak selanjutnya, setelah kelahiran sampai dengan usia sekitar 6 tahun. Pada rentang usia tersebut anak mengalami masa keemasan (*the golden age*), pada masa ini merupakan masa kritis bagi anak. Dimana anak mulai peka atau sensitif menerima berbagai macam rangsangan untuk mencapai kematangan yang sempurna. Anak memiliki sifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan terjadi secara alamiah, makhluk sosial yang unik, kaya akan fantasi dan memiliki daya ingat yang tinggi.

Menurut Zaeni (2015) anak usia dini merupakan sekelompok anak yang berada pada tahap tumbuh kembang yang bersifat unik dalam artian anak memiliki pola tumbuh kembang (koordinasi motorik kasar dan halus), intelegensi (daya cipta, daya pikir, dan kecerdasan spiritual, kecerdasan emosi), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahap tumbuh dan kembang anak.

Menurut Pramono (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 fisik motorik, baik motorik kasar dan motorik halus anak secara maksimal sebelum anak menginjak usia 7 tahun dan memasuki sekolah dasar. Jika kemampuan motorik anak tidak berkembang dengan optimal, maka akan sangat mengganggu aktivitas anak

Ada beberapa aspek kemampuan anak yang yang harus distimulasi pada anak sejak usia dini, salah satu aspek tersebut yaitu aspek motorik. Menurut Zulham (Suroso Dkk, 2013) menjelaskan bahwa motorik merupakan semua hal yang ada hubungannya dengan gerakan tubuh yang didasari pada tiga unsur meliputi otot, syaraf, otak.

Menurut Hasninda (2014) menyatakan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi kematangan anak itu sendiri. Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuh anak. Oleh karena itu biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Pengembangan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tentu dapat membuat mereka dapat meloncat, berlari, serta berdiri dengan satu kaki.

Permasalahan di lapangan masih adanya lembaga yang melaksanakan pembelajaran yang cenderung monoton dan kurangnya stimulasi enam perkembangan motorik anak. Pada usia 5-6 tahun perkembangan motorik kasar anak hampir sama dengan perkembangan orang dewasa, akan tetapi masih banyaknya perkembangan motorik kasar anak yang belum optimal contohnya koordinasi dan keseimbangan anak. Guru cenderung memberikan tugas untuk menulis/ mencongak, menggambar dan menempel hampir setiap harinya. Perkembangan motorik kasar anak kurang dalam stimulasinya.

Perkembangan motorik kasar anak pada anak usia dini sangatlah penting, karena dalam perkembangan ini anak-anak melatih otot-otot pada anak. dalam perkembangan motorik kasar anak diharapkan anak mampu anak mampu melakukan kegiatan fisik yang mendukung yang mendukung kemampuan perkembangannya. Salah satu aspek

yang dapat mendukung perkembangan motorik kasar anak adalah kegiatan permainan sirkuit warna gembira, dengan adanya permainan ini anak lebih semangat dan gembira karena diiringi musik.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dalam jurnal oleh penelitian yang dilakukan Sofia & Fatmawati (2016) dengan judul pembelajaran motorik kasar melalui permainan sirkuit warna menunjukkan bahwa pengembangan permainan sirkuit warna secara kuantitatif diperoleh data bahwa permainan ini 100% menyenangkan, 100% aman, dan 94% mudah dilakukan oleh anak. permainan sirkuit warna dapat digunakan menjadi salah satu alternatif pembelajaran fisik motorik kasar yang menarik bagi anak. Risky Destria, Susun Nayati Nasution Dan Romadona Noverina (2019), berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar dapat ditingkatkan melalui permainan sirkuit warna-warni. Bedanya dengan penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pre eksperimen, desain penelitian one group pretest-posttest design. Sedangkan penelitian yang peneliti ambil menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Melalui permainan ini peneliti mengharapkan agar anak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui kegiatan yang menyenangkan seperti permainan sirkuit. Penelitian oleh Monicha (2020), menunjukkan bahwa permainan yang berbentuk circuit yaitu lingkaran yang di dalamnya terdiri dari pos-pos permainan. Setiap pos yang dirancang untuk meningkatkan indikator tersendiri, seperti berlari dengan seimbang, melompat dengan seimbang, melempar secara terarah, menendang bola tepat sasaran. Anak harus menyelesaikan permainan pada setiap pos, apabila anak tidak dapat menyelesaikan permainan dalam satu pos, maka tidak dapat melanjutkan pada pos permainan berikutnya.

Jadi, dalam keseluruhan pos apabila anak dapat menyelesaikan permainan setiap pos maka meningkatlah aspek kemampuan motorik kasar anak yaitu aspek gerak lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulatifnya. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 23-27 November 2020 di TK Mentari Bontoa, peneliti menemukan bahwa motorik kasar anak didik di TK Mentari Bontoa belum cukup berkembang secara optimal. Hal ini dilihat dari permainan yang ada kurang bervariasi, kurang menarik seperti permainan ayunan, permainan jungkat-jungkit, dan perosotan sehingga membuat anak jenuh dan bosan sehingga kemampuan motorik kasar anak kurang berkembang.

Hasil wawancara dengan salah satu guru di Taman Kanak-Kanak Mentari pada tanggal 12 Juli 2021 menunjukkan bahwa setelah diterapkannya permainan sirkuit warna gembira peserta didik merasa senang dan perlahan dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar. Melihat fakta-fakta yang terjadi di atas, maka penyusun merasa tertarik dan berminat untuk melakukan penelitian dengan Judul “Penerapan Media Permainan Sirkuit Warna Gembira dalam Menstimulasi Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun”.

## **METODE**

Penelitian Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif disajikan dengan deskriptif. Data yang dikumpulkan berupa berupa kata-kata atau kalimat dari gambaran bukan berupa nomor atau angka-angka. Menurut Noor (2011) yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. “Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa,

kejadian yang terjadi saat sekarang”. Sumber Data dalam penelitian ini ada dua, yaitu data primer dan data sekunder, Sugiyono (2013, h. 137) mengatakan bahwa “Sumber primer merupakan sumber informasi yang diperoleh pengumpul data secara langsung”. Data sekunder merupakan proses memperoleh data secara tidak langsung. Menurut Noor (2017) “Teknik pengumpulan data merupakan cara mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian.” Umumnya cara mengumpulkan data dapat menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Untuk menguji keabsahan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan credibility (kredibilitas) yang dilakukan dengan diperpanjang pengamatan meningkatkan ketekunan, triangulasi, analisis kasus negatif, menggunakan bahan referensi, dan menggunakan member (Check). Teknik keabsahan data dalam penelitian adalah menggunakan analisis triangulasi. Peneliti mengadopsi langkah-langkah analisis data dari Miles and Huberman (Sugiyono, 2017) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. yaitu melalui kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kriteria informan dari penelitian ini salah satunya mereka yang tergolong masih sedang berkecimpung atau terlihat pada kegiatan yang tengah diteliti

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bagian ini akan dibahas tentang hasil penelitian yang telah dilakukan melalui observasi dan wawancara mengenai Penerapan Media Permainan Sirkuit Warna Gembira Dalam Menstimulasi Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Mentari Bontoa, sebagai berikut :

### **1. Penerapan Permainan Sirkuit Warna Gembira Dalam Menstimulasi Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun**

Semua bentuk aktivitas yang dilakukan oleh anak tidak terlepas dari gerak. Baik gerak menggunakan otot-otot kecil maupun otot besar. Aktivitas fisik seperti ini perlu dilakukan oleh anak dengan tujuan agar anak lebih memahami lingkungannya. Mengingat begitu pentingnya aktivitas fisik anak dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar, maka guru sebagai tenaga pendidik perlu mengembangkan aktivitas fisik anak dengan keterampilan yang kuat, rasa permainan, dan kesadaran taktis anak. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk anak dalam mencapai kesenangan tanpa memikirkan hasil akhir dari sebuah permainan. Selain itu, bermain juga dapat mengembangkan fisik anak dan motorik anak saat ia melompat, berlari, dan melempar. Permainan sirkuit warna gembira adalah salah satu permainan yang ditujukan untuk meningkatkan fisik tubuh anak yang dilakukan secara berkelanjutan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh informasi bahwa permainan sirkuit warna gembira yang dilakukan guru di Taman Kanak-Kanak Mentari Bontoa terdiri dari lima pos permainan, yaitu pos 1jembatan keseimbangan, pos 2engklek warna-warni, pos 3berlari zig-zag, pos 4geometri warna-warni, dan pos 5 bola panas. Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa permainan sirkuit warna gembira mendapatkan respon

Positif dari anak, hal ini dapat dilihat dari respon anak yang merasa senang dan terhibur setelah melakukan permainan sirkuit warna gembira. Gambaran hasil penelitian dan ungkapan sejumlah informan diatas mengungkapkan bahwa dalam permainan sirkuit warna gembira dapat meningkatkan kecepatan, ketahanan, keseimbangan dan

koordinasi anak..Hal ini sesuai dengan ungkapan Wilmore dan Costill (2001, h. 133) “Pelatihan sirkuit dirancang sebagai semua jenis tujuan pelatihan untuk pengembangan kekuatan, daya tahan otot, kecepatan, kelincahan fleksibilitas, dan kardiovaskular daya tahan. Dengan permainan sirkuit warna gembira yang dilakukan oleh anak tentunya diharapkan dapat menstimulasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Mentari Bontoa.

Selanjutnya, keterkaitan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Monicha (2020) dengan judul penelitian “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit” menunjukkan sebuah persamaan pada penelitian yang penulis lakukan bahwa dalam permainan sirkuit dapat meningkatkan aspek kemampuan motorik kasar anak yaitu aspek gerak lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulatifnya. Adapun yang menjadi perbedaan yaitu indikator yang dicapai pada penelitian terdahulu diantaranya berlari dengan seimbang, melompat dengan seimbang, melempar secara terarah, dan menendang bola tepat sasaran. Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis indikator yang dicapai yaitu kecepatan, ketahanan, keseimbangan, dan koordinasi anak.

## **2. Pengembangan Motorik Kasar : Gerak Non Locomotor, Gerak Locomotor dan Gerak Manipulatif**

Penelitian ini mendeskripsikan bahwa permainan sirkuit warna gembira dapat meningkatkan gerak non lokomotor, gerak lokomotor, dan gerak manipulatif pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Mentari Bontoa. Hal ini terlihat dari penerapan permainan sirkuit warna gembira yang memiliki banyak permainan. Dan semua permainan yang dilakukan membutuhkan kemampuan anak untuk melakukan gerak non lokomotor, gerak lokomotor, dan gerak manipulatif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan menunjukkan bahwa permainan sirkuit warna gembira dapat meningkatkan keterampilan seperti berjalan, berlari, melompat, dan sebagainya yang termasuk dalam gerak non lokomotor dan gerak lokomotor. Selain itu, permainan sirkuit warna gembira pada Taman Kanak-Kanak Mentari Bontoa juga dapat meningkatkan kemampuan gerak manipulatif atau gerak yang dilakukan sembari memainkan suatu benda.

Hasil yang ditemukan oleh peneliti selaras dengan yang di jelaskan oleh Olds (2010) bahwa “kemampuan motorik kasar merupakan salah satu kegiatan motorik yang menggerakkan tubuh di lingkungan atau menggunakan otot-otot besar dari tubuh, lengan, dan kaki untuk mengangkat atau menggantikan obyek dalam beberapa cara”. Permainan sirkuit warna gembira di Taman Kanak-Kanak Mentari Bontoa dilakukan dengan melewati lima pos permainan, yang dimana semua pos tersebut dapat meningkatkan kemampuan gerak lokomotor dan gerak non lokomotor pada anak. Selanjutnya berdasarkan fakta/realitas yang ditemukan di lapangan selain dari meningkatkan kemampuan gerak non lokomotor dan gerak lokomotor, permainan sirkuit warna gembira pada Taman Kanak-Kanak Mentari Bontoa juga dapat meningkatkan kemampuan gerak manipulatif atau gerak yang dilakukan sembari memainkan suatu benda.

Hal ini sesuai dengan pendapat Sujiono (2005, hal. 12) bahwa “Gerak manipulatif adalah aktivitas yang dilakukan tubuh dengan bantuan alat”. Gerak manipulatif yang dilakukan pada permainan sirkuit warna gembira di Taman Kanak-Kanak Mentari Bontoa diantaranya pada pos 5 permainan yaitu bola panas dimana anak akan melempar bola kedalam keranjang yang telah disediakan. Permainan bola panas

pada sirkuit warna gembira di Taman Kanak-Kanak Mentari Bontoa dapat meningkatkan kemampuan gerak manipulatif anak karena gerakan melempar yang dilakukan oleh anak pada permainan sirkuit warna gembira dibantu oleh bola.

Adapun keterkaitan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Risky Destria, Susun Nayati Nasution Dan Romadona Noverina (2014) dengan judul penelitian “Pengaruh Permainan Sirkuit Warna Warni Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak PGRI 2 Mesuji Makmur Di Ogan Komering Ilir Sumatra Selatan”, berdasarkan penelitian ditemukan sebuah persamaan bahwa permainan sirkuit dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan dapat melakukan gerak non lokomotor, gerak lokomotor, dan gerak manipulatif. Selain itu, yang membedakan penelitian terdahulu ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pre eksperimen, desain penelitian one group pretest-posttest design. Sedangkan penelitian yang peneliti ambil menggunakan penelitian kualitatif deskriptif.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Penerapan Media Permainan Sirkuit Warna Gembira Dalam Menstimulasi Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun”, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa: Permainan sirkuit warna gembira yang diterapkan oleh kepala sekolah dan guru pada Taman Kanak-Kanak Mentari Bontoa terdiri dari 3 tahapan, diantaranya tahap perencanaan yang dalam penerapannya dilakukan oleh kepala sekolah dan guru dengan melakukan observasi terhadap peserta didik dan mempelajari literatur yang relevan dalam membentuk permainan sirkuit warna gembira. Tahap pelaksanaan yang dilakukan pada setiap hari jum’at dan terdiri dari lima pos permainan, yaitu pos 1 jembatan keseimbangan, pos 2 engklek warna-warni, pos 3 berlari zig-zag, pos 4 geometri warna-warni, dan pos 5 bola panas. Serta tahap evaluasi untuk menilai respon peserta didik dan kekurangan dalam penerapan permainan sirkuit warna gembira serta melalui permainan sirkuit warna gembira di Taman Kanak-Kanak Mentari Bontoa peserta didik sudah mampu menstimulasi motorik kasarnya melalui gerak non lokomotor, gerak lokomotor, dan gerak manipulatif

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ardini, P, P & Anik, L. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Arsyad, Azhar, 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Badriyah, K. (2019, April). Improving Motor Skills and Math Logic through the Method of Traditional Games Engklek in Early Childhood. In *International Conference on Educational Sciences and Teacher Profession (ICETeP 2018)* (pp. 306-309). Atlantis Press.
- Cerika Rismayanthi, “Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktivitas Jasmani”. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol. 9 No. 1, h. 4.
- Dinda, Chiara. 2018. *Mengembangkan Bahasa anak usia Dini Melalui Media Audio Visual di Taman Kanak-kanak Assalam 1*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung
- Dwijawiyata. 2013. *Mari Bermain*. Yogyakarta: Kanisius

- Hasmawaty, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Bermain Tradisional Akdende-dende Pada TK Yafqaeda Kota Makassar". *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, Vol. 1 No. 2 (Tahun 2017), h. 87.
- Hasninda. 2014. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta Timur : PT. Luxima Metro Media Hayati, S.N., & Putro, K.Z. (2021). *Bermain dan permainan anak usia dini*. *Generasi Emas: Jurnal pendidikan islam Dini*, 4(1).
- Hidayanti, Maria. (2013). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak*. *Jurnal pendidikan usia dini* 7 (1).
- Hidayat, Arif. (2017). *Peningkatan aktivitas gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif menggunakan model permainan pada siswa sekolah dasar*. *Jurnal pendidikan jasmani dan olahraga* 2 (2).
- Hujair AH Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktiv-Inivatif*, Yogyakarta:Kaukaba Dipantara
- Ilyas, S. N., Amal, A., Asti, A. S. W., & Hajerah, H. (2021). *Pengembangan Media Busy Book pada Guru PAUD di Kecamatan Pattalassang Kabupaten Takalar*. *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 11-16.
- Kamelia, N. (2019). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) Stppa Tercapai Di Ra Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta*. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 112-136.
- Kuswoyo, D. D., & Wasa, C. (2021). *Jump Game Development as a Media in Improving Rough Motoric of The Kindergarten Students in Malind District-Merauke*. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 10(1), 1-4.
- Mahmud, B. (2021). *Permainan Tradisional Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Pada Anak Usia Dini*. *Yaa Bunayya*, 1(1), 58-69
- Mirnowati hamzah, M. A. M dan S. (2021). *Implementasi pembelajarab motorik kasar di Era Pandemi Covid-19*. *Hadlonah:jurnal pendidikan dan pengasuhan anak usia dini*, 2.
- Moleong, L. J. (2009). *Penelitian kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Monicha, N. (2020). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit*. *JurnalCikal Cendekia*, 1(1)
- Ningtyas, D. P., & Risina, D. F. (2018). *Pengembangan Permainan Sirkuit Mitigasi Bencana Gempa Bumi Untuk Meningkatkan Self Awareness Anak Usia Dini*. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(02).
- Novitasari, Reni, Dk. (2019). *meningkatkan motorik kasar anak melalui bermain dengan media hulahoop pada anak kelompok B paud Al syafaqoh Kabupaten lejang lebong*. *Jurnal Ilmiah Potensia* 4(1).
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media pembelajaran*



**This work is licensed under a**  
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

*Penerapan media permainan sirkuit warna gembira dalam menstimulasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Mentari Bontoa*