

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu upaya yang terencana dan sadar untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung proses pembelajaran. Tujuan dari pendidikan adalah agar siswa dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif, mencakup aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.²

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan bentuk pendidikan yang fundamental dalam kehidupan seorang anak dan pendidikan pada masa ini sangat menentukan keberlangsungan anak itu sendiri juga bagi suatu bangsa. Pendidikan anak usia dini, menurut Pasal 1 Ayat 14ss dari Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan dengan memberikan pendidikan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak sehingga mereka siap untuk memasuki pendidikan lanjutan.³ Selain itu, pemerintah membentuk Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. Oleh karena itu, kebijakan ini memberikan kekuatan hukum yang jelas untuk memasukkan Pendidikan. Anak Usia Dini ke dalam pemerintahan dan kehidupan masyarakat.

Lebih lanjut lagi dijelaskan pada Pasal 28 ayat 3 tentang Pendidikan Anak Usia Dini bahwa, Pendidikan Anak Usia Dini pada Jalur Formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat, sedangkan pasal 28 ayat 4 menyebutkan bahwa, Pendidikan Anak Usia Dini Jalur Non Formal

² Uswatun Hasanah, Isti Fatonah, Haiatin Chasanatin, dan Much Deiniatur. Psikologi Pendidikan (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2018), hal. 3.

³ Imas Kurniasih, Pendidikan Anak Usia Dini, (Edukasia, 2009), cet. 1, hal. 9

berbentuk Kelompok Bermain (KB), Tempat Penitipan Anak (TPA) atau bentuk lain yang sederajat, kemudian ayat 5 menyebutkan Pendidikan Anak Usia Dini Jalur Informal berbentuk Pendidikan Keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan keluarga

Anak usia dini didefinisikan menurut Nation for the Education Young Children (NAEYC) menyatakan bahwa anak usia dini atau “Early scholdhood” merupakan anak yang berusia 0-8 tahun. Pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan anak dapat rentang dalam kehidupan. Sedangkan menurut Bachrudin Musthafa, anak usia dini adalah anak yang berusia rentang 1-5 tahun. Dan didasarkan pada batasan psikologi perkembangan bayi (Infancy atau babyhood), berusia 0-1 tahun, usia dini (early childhood) berusia 1-5 tahun, masa kanak-kanak akhir (late chidhood), berusia 6-12 tahun.⁴

Pada dasarnya, Anak merupakan generasi penerus bangsa membutuhkan perawatan khusus untuk pertumbuhannya. Setiap anak memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan, yang membuatnya dianggap sebagai individu yang berbeda. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget, dikutip oleh Mutiah yang menyatakan “anak lahir dengan segala keunikan potensi, yang antara satu dengan yang lainnya tidak sama, bahkan anak kembar sekali pun”.⁵ Ini menunjukkan bahwa setiap anak adalah unik karena memiliki karakter dan bentuk tubuh yang berbeda.

Para ahli menyimpulkan bahwa anak-anak adalah makhluk hidup yang aktif. Bermain, baik sendiri maupun bersama teman-temannya (kelompok), sebagian besar memenuhi kebutuhan jasmani dan rohaninya. Jadi bermain memenuhi kebutuhan anak. Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah upaya untuk mendidik dan mengembangkan anak sejak lahir hingga usia 6 tahun, baik melalui jalur

⁴Ahmad Susanto, Pendidikan anak usia dini konsep dan teori, (ciputat:kencana,2017), hal.1

⁵ Mutiah, Psikologi bermain anak usia dini. Jakarta: Kencana Predana Media Group (2012), hal. 53

formal maupun non-formal. Untuk memastikan pertumbuhan dan perkembangan yang optimal, anak-anak usia dini memerlukan rangsangan yang tepat dan sesuai untuk pertumbuhan jasmani maupun rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikiran, emosi, dan sosial.⁶

Anak usia dini adalah mereka yang berusia antara 3 dan 6 tahun dan biasanya mengikuti program pendidikan anak usia dini, yang mencakup tempat penitipan anak (3 bulan hingga 5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia empat hingga enam tahun, mereka biasanya mengikuti program Taman Kanak-kanak.⁷ Anak usia dini adalah kelompok usia yang memiliki proses perkembangan yang berbeda karena proses perkembangan mereka (tumbuh dan kembang) terjadi bersamaan dengan masa emas atau masa peka. *Age of gold* adalah saat terbaik untuk mengeksplorasi semua potensi sebanyak-banyaknya.

Periode emas ini sekaligus menjadi periode kritis bagi anak, dimana perkembangan yang didapatkan pada usia dini sangat berpengaruh terhadap perkembangan di periode selanjutnya sampai masa dewasanya. Periode emas ini hanya datang sekali dan tidak dapat ditunda lagi kehadirannya.⁸ Hal inilah yang tampaknya masih banyak disia-siakan oleh sebagian besar orangtua anak dan masyarakat lingkungannya. Oleh sebab itu, akan berdampak pada kesiapan anak untuk memasuki jenjang persekolahannya.

Permainan Sirkuit Mini Jungle merupakan sebuah kegiatan bermain yang dirancang beberapa pos, dengan setiap pos terdapat kegiatan yang berbeda untuk merangsang kemampuan fisik motorik kasar pada anak. Permainan ini dapat membantu mengembangkan keseimbangan, kelenturan tubuh, kecepatan, ketangkasan, daya tahan serta koordinasi gerakan yang baik pada anak. Melalui permainan sirkuit

⁶ Sudirwan, Perkembangan peserta didik, (Bandung:Alfabeta,2013), hal. 45

⁷ Biechler dan Snowman, *Psikologi Pendidikan untuk Anak Usia Dini* (Jakarta: Erlangga, 2006), hal. 32.

⁸ Kurniasih, op.cit., hal. 11

mini jungle ini, anak dapat memiliki rasa tanggung jawab serta membentuk keterampilan setiap individu anak.

Kemampuan motorik kasar adalah salah satu dari enam aspek perkembangan yang penting bagi anak usia dini. Anak-anak sering senang berlari, berjalan, dan melompat-lompat di kelas, meskipun banyak orang tidak menyadari bahwa keterampilan motorik kasar lebih penting dalam aktivitas bergerak ini daripada keterampilan bergerak sederhana.⁹ Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak, misalnya gerakan seperti duduk, menendang, berlari, berlompat dan sebagainya.

Perkembangan motorik kasar bisa dikembangkan dengan melalui kegiatan bermain. Salah satu contohnya dapat diamati pada anak yang sedang berlari kejar-kejaran dengan teman untuk menangkap temannya. Padahal awalnya mereka belum terampil dalam berlari, tetapi dengan bermain kejar-kejaran, anak berminat melaksanakannya menjadi lebih terampil.¹⁰ Hal sesederhana inilah yang membuat kemampuan motorik kasar anak berkembang dan terus meningkat menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada anak usia 5-6 Tahun di RA Baitul A'la Candirejo Ponggok Blitar, mereka bermain di luar kelas dengan alat permainan seperti ayunan, jungkit-jungkit, seluncur dan panjat tambang. Selain itu, guru hanya mengawasi anak-anak dan membiarkan mereka memilih permainan yang mereka sukai. Tanpa bermain permainan yang dapat mendorong perkembangan motorik kasar anak. Kegiatan motorik kasar yang diberikan pada anak untuk kegiatan di luar kelas termasuk dalam permainan dan senam kesegaran setiap hari.

⁹ Tara Delaney, 101 Permainan dan Aktivitas untuk Anak-anak Penderita Autisme, Asperger, dan Gangguan Pemrosesan Sensorik, (Yogyakarta: Andi, 2010), hal. 63

¹⁰ Mayke S. Tedjasaputra, Bermain, Mainan, dan Permainan, (Jakarta: PT Grasindo, 2007), cet. 4, hal. 41

Guru mungkin belum tentu sepenuhnya mengetahui perkembangan motorik kasar anak sesuai usia dari kegiatan motorik kasar anak. Dengan mempertimbangkan fakta bahwa fasilitas yang tersedia di sekolah hanya memiliki jungkit-jungkit, lucuran, ayunan dan panjat tambang. Ada kemungkinan bahwa perkembangan motorik kasar anak tidak akan berkembang dengan baik jika mereka tidak memiliki cukup fasilitas. Selain itu, guru mungkin tidak cukup inovatif dalam membuat permainan yang cocok untuk perkembangan motorik kasar anak. Adapun manfaat dari permainan sirkuit bagi anak adalah dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar, kemampuan motorik halus, serta dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Jadi, peneliti mencoba memainkan permainan sirkuit mini jungle untuk melihat perkembangan motorik kasar anak. Permainan sirkuit dapat membantu anak mengembangkan kemampuan kognitif mereka dan kemampuan motorik kasar dan halus mereka.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Permainan Sirkuit Mini jungle untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Baitul A’la Candirejo Ponggok Blitar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi permasalahan yang hendak dipecahkan dalam penelitian ini yakni:

1. Minimnya fasilitas bermain yang menyenangkan bagi anak
2. Minimnya inovasi media permainan guru dalam membuat permainan yang menyenangkan
3. Belum diketahuinya kemampuan motorik kasar anak pada usia 5-6 tahun

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikembangkan, maka disini dikemukakan beberapa masalah yaitu: Apakah terdapat Pengaruh Permainan Sirkuit Mini Jungle untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Baitul A'la Candirejo Ponggok Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah, maka dapat ditetapkan tujuan penelitian yakni, untuk mengetahui Pengaruh Permainan Sirkuit Mini Jungle untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Baitul A'la Candirejo Ponggok Blitar.

E. Manfaat Penelitian

Bersadarkan tujuan penelitian yang dijelaskan, hasil penelitian dapat memnberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan motorik kasar melalui permainan sirkuit mini jungle.
- b. Hasil penelitian diharapkan dapat menambahkan konsep-konsep atau teori-teori serta yang menyenangkan bagi anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan pengetahuan dalam proses pembelajaran khususnya dalam meningkatkan motorik kasar pada anak.

b. Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi guru dalam meningkatkan permainan anak untuk melatih motorik kasar melalui permainan sirkuit agar dapat berkembang sesuai usia anak.

c. Bagi Anak

Permainan sirkuir dapat meningkatkan motorik kasar anak serta perkembangan lainnya.

d. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai referensi, tidak hanya dalam mengembangkan motorik kasar, serta dapat mengembangkan aspek-aspek yang lainnya seperti perkembangan kognitif, sosia dan bahasa.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam suatu penelitian, yang dimana rumusan masalah dalam penelitian telah dinyatakan dalam pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan fakta-fakta yang empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.¹¹

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis penelitian adalah Pengaruh Permainan Sirkuit untuk Menstimulus Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Baitul A'la Candirejo Ponggok Blitar.

Ha : terdapat pengaruh permainan sirkuit mini jungle untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Baitul A'la Candirejo

Ho : tidak ada pengaruh permainan sirkuit mini jungle untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Baitul A'la Candirejo

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Skripsi Mardhiyah Sumarni Pulungan dengan judul “Pengaruh penerapan permainan sirkuit terhadap Kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di RA Al-Washliyah Desa Janji Matogu TA 2018/2019” dari UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN, FITK/Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD) Tahun 2019. Berikut hasil penelitian yang dilakukannya yaitu Setelah

¹¹ Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2018) hal. 63

dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas diketahui bahwa data distribusi normal dan homogen. Setelah itu dilakukan uji hipotesis memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun dengan permainan sirkuit di RA. Al-Washliyah Janji Matogu tahun ajaran 2018/2019 dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,63 > 1,66$) sehingga H_a diterima dan H_o ditolak karena ada pengaruh yang signifikan oleh permainan sirkuit terhadap kecerdasan anak usia 5-6 tahun. Setelah diketahui hasil observasi dalam penelitian ini, bahwa permainan sirkuit lebih baik dibandingkan dengan tidak menggunakan permainan sirkuit.

2. Skripsi Ulfa Roza Tilova yang berjudul “Pengaruh Permainan Sirkuit Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Al-Muttaqin Kota Jambi”. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP, Universitas Jambi, Tahun 2019. Hasil uji Wilcoxon Match Pairs Test membuktikan bahwa nilai kritis Z_{tabel} dengan tingkat signifikan 5% adalah 1,96, sedangkan nilai Z_{hitung} yang diperoleh 3,179 ternyata $Z_{hitung} > Z_{tabel}$. Selanjutnya besar pengaruhnya yang didapat dengan menggunakan rumus Cohen’s d sebesar 1,42 yang berarti Strong effect (Kuat). Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa pengaruh permainan sirkuit berpengaruh kuat terhadap pengembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al-Muttaqin Kota Jambi.
3. Nisa Monicha, tahun 2020, dengan judul penelitian “Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit”. Adapun subjek penelitiannya adalah berjumlah 14 anak, sedangkan metode penelitian ini juga terdiri dari dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dengan sembilan kali pertemuan dan teknik pengambilan data dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil catatan observasi, catatan wawancara dan catatan dokumentasi selama penelitian dengan reduksi data, display data dan

verifikasi data. Analisis data kuantitatifnya menggunakan data statistik deskriptif yaitu membandingkan hasil yang diperoleh dari pra tindakan, siklus pertama dan siklus ketiga. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui pelaksanaan permainan sirkuit analisis data, dapat dibuktikan dengan rata-rata tingkat capaian perkembangan (TCP) motorik kasar anak pada pra tindakan sebesar 1,83 mengalami peningkatan pada siklus pertama menjadi 26,2 dan siklus kedua menjadi 30¹²

4. Penelitian yang di lakukan Made Vina Arie Paramita dan Panggung Sutapa, Universitas Pendidikan Ganesha dan Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2019 dengan judul "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun". Dari hasil Pada tahap uji efektifitas yang dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan (sudah termasuk pretest dan posttest) dalam waktu satu bulan didapatkan hasil motorik halus anak meningkat. Peningkatan dilihat dari rata-rata yang meningkat sebesar 1,63 dari 10,3 menjadi 11,93. Pada penelitian ini Ho ditolak, hal ini ditunjukkan dari J- lebih kecil dari J tabel (2 lebih kecil dari 17). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perubahan yang signifikan motorik halus antara kemampuan anak diawal dengan kemampuan anak diakhir perlakuan.¹³
5. Penelitian dengan judul Permainan Sirkuit Mahkota, ditulis oleh Nugraheni, Wulandari, dan Anisa pada tahun 2019. Sirkuit Mahkota adalah game yang dimainkan secara bertahap dan dimainkan secara menerus. Permainan Sirkuit Mahkota memiliki lima pos rintangan.

¹² Nisa Monicha, Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan sirkuit, (*jurnal cikal cendekia PG PAUD Universitas PGRI Yogyakarta VOL 01 NO 01*, Juli 2020), hal.33

¹³ Made Vina Arie Paramita dan Panggung Sutapa, "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun" *Jurnal Golden Age Vol. 3 No. 01*, Juni 2019, hal. 1-16 E-ISSN : 2549-7367.

Setiap pos memiliki aktivitas yang harus dilakukan untuk melatih motorik kasar anak. Anak-anak diminta untuk melompat dengan satu kaki dan menyebutkan angka yang telah dilompati di rintangan pertama. Di rintangan kedua, mereka harus berlari dan meloncat dengan dua kaki. Lalu rintangan ketiga, mereka harus melewati banner dengan panjang 250 meter dengan membawa dua ember berisi air. Di rintangan keempat, mereka harus merangkak. Rintangan yang terakhir, di rintangan kelima, mereka harus melempar bola. Permainan Sirkuit Mahkota telah terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak-anak.¹⁴

Tabel 1.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang akan dilaksanakan.

No	Nama dan Judul	Isi Pembahasan	Persamaan	Perbedaan
1.	Mardhiyah Sumarni Pulungan dengan judul “Pengaruh penerapan permainan sirkuit terhadap Kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di RA Al-Washliyah Desa	Permainan sirkuit memberikan pengaruh signifikan terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun. Hasil uji menunjukkan $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($5,63 >$	Sama-sama menggunakan permainan sirkuit sebagai perlakuan. Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun.	Fokus penelitian Mardhiyah adalah pada kecerdasan kinestetik, sedangkan penelitian ini berfokus pada kemampuan motorik kasar. Penelitian ini juga mencakup uji homogenitas,

¹⁴ Nugraheni, Septy Eka, Retno Tri Wulandari, and Nur Anisa. “EFEKTIFITAS PERMAINAN SIRKUIT MAHKOTA UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK TK A DI TK DHARMA WANITA 06 KEDUNGKANDANG.” *Jurnal PAUD: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Anak Usia Dini* 1 (2) 2019, hal. 124–131.

No	Nama dan Judul	Isi Pembahasan	Persamaan	Perbedaan
	Janji Matogu TA 2018/2019”	1,66) sehingga hipotesis alternatif diterima.		sementara penelitian yang akan dilakukan hanya menggunakan uji normalitas dan t-test.
2.	Ulfa Roza Tilova yang berjudul “Pengaruh Permainan Sirkuit Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Al-Muttaqin Kota Jambi”.	Permainan sirkuit memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik kasar, dibuktikan dengan uji Wilcoxon Match Pairs Test (Z -hitung = 3,179 > Z -tabel = 1,96) dan efek kuat (Cohen’s d = 1,42).	Fokus penelitian pada pengaruh permainan sirkuit terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Menggunakan desain eksperimen dan analisis kuantitatif.	Penelitian Ulfa menggunakan uji Wilcoxon karena data tidak berdistribusi normal, sementara penelitian ini menggunakan t-test berpasangan. Penelitian ini melibatkan teknik pengukuran efek ukuran dengan Cohen’s d , sementara penelitian yang akan dilaksanakan belum mencantumkan ukuran efek.
3.	Nisa Monicha, tahun 2020,	Permainan sirkuit	Sama-sama bertujuan	Penelitian ini menggunakan

No	Nama dan Judul	Isi Pembahasan	Persamaan	Perbedaan
	dengan judul penelitian “Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit”.	meningkatkan kemampuan motorik kasar secara signifikan. Rata-rata TCP (Tingkat Capaian Perkembangan) meningkat dari 1,83 (pra-tindakan) menjadi 26,2 (siklus pertama) dan 30 (siklus kedua).	meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan sirkuit. Subjek penelitian adalah anak usia dini (PAUD)	metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan siklus tindakan, sedangkan penelitian ini menggunakan desain pre-test dan post-test tanpa siklus. Analisis data Nisa mengombinasikan kualitatif (observasi dan wawancara) dan kuantitatif, sementara penelitian ini sepenuhnya kuantitatif.
4.	Made Vina Arie Paramita dan Panggung Sutapa, tahun 2019 dengan judul ”Pengembangan Model Pembelajaran	Peningkatan dilihat dari rata-rata yang meningkat sebesar 1,63 dari 10,3 menjadi 11,93. Pada penelitian ini Ho ditolak, hal	Sama-sama menggunakan permainan sirkuit Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun.	Penelitian ini fokus pada motorik halus bukan motorik kasar Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis

No	Nama dan Judul	Isi Pembahasan	Persamaan	Perbedaan
	Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun”.	ini ditunjukkan dari J- lebih kecil dari J tabel (2 lebih kecil dari 17). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perubahan yang signifikan motorik halus antara kemampuan anak diawal dengan kemampuan anak diakhir perlakuan.		kualitatif dan kuantitatif sedangkan penelitian ii menggunakan kuantitatif dengan analisis uji statistik inferensial.
5.	Nugraheni, Wulandari, dan Anisa pada tahun 2019. Dengan judul “Permainan Sirkuit Mahkota”	Permainan Sirkuit Mahkota dengan lima pos rintangan terbukti efektif meningkatkan motorik kasar anak. Aktivitas dalam pos	Sama-sama meneliti permainan sirkuit yang melibatkan berbagai aktivitas motorik kasar.	Jenis permainan berbeda; penelitian Nugraheni menggunakan Sirkuit Mahkota dengan lima pos, sedangkan penelitian ini menggunakan mini jungle

No	Nama dan Judul	Isi Pembahasan	Persamaan	Perbedaan
		melibatkan lompatan, lari, merangkak, dan membawa benda.	Kedua penelitian memiliki pos-pos rintangan yang dirancang untuk melatih keterampilan motorik kasar.	circuit dengan empat pos. Fokus pada metode dan aktivitas dalam rintangan juga berbeda.

H. Penegasan Istilah

Penegasan istilah mengenai pengaruh permainan sirkuit mini jungle untuk menstimulasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengaruh: Dalam konteks ini, pengaruh merujuk pada dampak atau efek yang dihasilkan dari suatu kegiatan atau intervensi tertentu terhadap perkembangan anak. Pengaruh dapat bersifat positif atau negatif, tergantung pada sifat kegiatan tersebut.
2. Permainan Sirkuit Mini Jungle: Permainan sirkuit mini jungle adalah aktivitas permainan yang dirancang dengan berbagai rintangan dan tantangan fisik, seperti melompat, berlari zig-zag, berjalan dan memasukkan bola dengan sesuai. Permainan ini sering kali mencakup penggunaan alat-alat seperti papan keseimbangan, hola-hop, bola keranjang, piramida yang mensimulasikan lingkungan hutan atau jungle dalam skala mini.
3. Meningkatkan: Meningkatkan adalah proses membentuk sesuatu menjadi lebih baik, lebih tinggi atau lebih maju dari sebelumnya. Proses ini yang nantinya membutuhkan usaha atau tindakan agar mendapatkan perubahan yang positif bisa terjadi dengan baik.

4. **Motorik Kasar:** Motorik kasar adalah kemampuan yang berkaitan dengan gerakan otot besar tubuh, seperti berjalan, berlari, melompat, memnajat dan kegiatan fisik lainnya yang melibatkan koordinasi otot besar. Motorik kasar penting untuk perkembangan fisik dan kesehatan umum anak.
5. **Anak Usia 5-6 Tahun:** Anak usia 5-6 tahun berada dalam tahap perkembangan pra-sekolah atau awal sekolah dasar, di mana mereka sedang mengembangkan berbagai keterampilan dasar, termasuk keterampilan motorik kasar. Pada usia ini, anak-anak biasanya lebih aktif secara fisik dan mulai menunjukkan keterampilan koordinasi dan keseimbangan yang lebih baik.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada di penelitian ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika pembahasan yang merupakan kerangka dan pedoman pembahasan penelitian ini. Sistematika penulisan skripsi terbagi menjadi tiga bagian yaitu bagian pembuka, bagian isi dan bagian penutup. Penyajian laporan skripsi ini menggunakan sistematika pembahasan sebagai berikut :

1. Bagian pembuka, terdiri dari sampul, lembar berlogo, halaman judul, halaman daftar isi.
2. Bagian Utama dari penelitian ini, peneliti menyusun kedalam tiga bab dan sub bab dengan rincian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN. Pada bab pendahuluan terdiri dari : penegasan judul, latar belakang, identifikasi maksalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu, penegasan istilah dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI. Dalam bab ini akan diuraikan pembahasan tentang : kajian teori yang digunakan yang terdiri dari penjelasan mengenai pengertian permainan sirkuit mini jungle yaitu pengertian, langkah-langkah, kelebihan dan kekurangan Perkembangan Motorik Kasar dan hipotesis tindakan.

BAB III METODE PENELITIAN. Bab ini sebagai pijakan untuk menentukan langkah-langkah penelitian yang terdiri dari : pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reabilitas, analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN. Bab ini yang menentukan hasil dari penelitian yang dilaksanakan meliputi dari uji prasyarat analisis (uji data) dan uji hipotesis.

BAB V PEMBAHASAN. Bab ini menjelaskan pembahasan dari hasil penelitian yang sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu Pengaruh Permainan Sirkuit Mini Jungle untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Baitul A'la Candirejo Ponggok Blitar

BAB VI PENUTUP. Bab ini terdiri dari kesimpulan dari penelitian ini serta saran yang ditunjukkan peneliti untuk kepala sekolah, guru, peserta didik dan peneliti selanjutnya.