

ABSTRAK

PENGARUH PERMAINAN SIRKUIT TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

MARIA KHARENINA HARTANTI

Masalah dalam penelitian ini adalah belum tercapainya perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dengan baik, masih terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan-gerakan motorik kasar seperti menaiki anak tangga, melompat dengan satu kaki, melempar dan menangkap bola dengan tepat, atau menjaga keseimbangan saat berjalan di atas garis, serta kurangnya model permainan yang berfokus pada motorik kasar anak juga masih belum bervariasi dalam mendorong anak untuk lebih aktif dalam bergerak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan sirkuit terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun yang dilaksanakan di TK Xaverius 1 Bandar Lampung. Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif dengan pendekatan *quasi eksperimen*. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *Mann Whitney*. Hasil perolehan data menunjukkan peningkatan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan yang tidak diberikan perlakuan pada kelas kontrol memiliki perbedaan. Pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan, nilai rata-rata sebesar 0,8882 sedangkan pada kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan adalah sebesar 0,3478. Hasil uji hipotesis menggunakan uji *Mann Whitney* memperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ Ha diterima yang berarti terdapat pengaruh perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun yang bermain permainan sirkuit dengan perkembangan motorik kasar anak yang tidak bermain permainan sirkuit.

Kata Kunci : Permainan sirkuit, Perkembangan motorik kasar

ABSTRACT

THE EFFECT OF CIRCUIT GAMES ON THE GROSS MOTOR DEVELOPMENT OF 5-6 YEAR OLD CHILDREN

By

MARIA KHARENINA HARTANTI

The problem in this research is the inadequate development of gross motor skills in children aged 5-6 years, there are many children still experience difficulties in performing gross motor movements such as climbing stairs, hopping on one foot, throwing and catching a ball accurately, and maintaining balance while walking on a line. Additionally, there is a lack of play models that focus on gross motor skills, which are not varied enough to encourage children to be more active in their movements. This study aims to determine the effect of circuit games on the gross motor development in children aged 5-6 years which is carried out at Xaverius 1 Bandar Lampung Kindergarten. This type of research is quantitative with a *quasi-experimental* approach. The research design used is *non-equivalent control group design*. The data collection technique used is observation and documentation. The data analysis technique used in this study is the *Mann Whitney*. The data results showed an increase in the average values after being given treatment was applied in the experimental class and the control class, which did not receive treatment had differences. In the experimental class that received the treatment, the average value was 0.8882, while in the control class that did not receive treatment, the average score was 0.3478. The results of the hypothesis test using the *Mann Whitney* obtained a *Asymp.Sig (2-tailed)* of $0,000 < 0,05$ Ha accepted which means there is a difference in the effect of gross motor development in children aged 5-6 years who play circuit games with the gross motor development of children who do not play circuit games.

Keywords : Circuit game, Gross motor development skills