

Pelatihan Permainan Sirkuit Warna untuk Mengembangkan Fisik Motorik Kasar Anak bagi Guru PAUD di Bandar Lampung

¹Nia Fatmawati, ²Ari Sofia

^{1,2} PG PAUD FKIP Universitas Lampung

E-mail: ¹fatmawatinia75@gmail.com, ²arisofia76@gmail.com

Volume II

Issue I

Edition I

Halaman 107-117

Tahun 2024

Artikel Sejarah

Submission: 14-11-2024

Review: 21-11-2024

Accepted: 30-11-2024

Kata kunci

Kata kunci 1; Sirkuit warna

Kata kunci 2; Permainan

kata kunci 3; Perkembangan

Motorik Kasar

How to cite

Pelatihan Permainan Sirkuit
Warna Untuk Mengembangkan
Fisik Motorik Kasar Anak Bagi
Guru PAUD Di Bandar Lampung.
Jurnal Pengabdian Masyarakat,
Volume 2, 1-2024

<https://journal.staimuafi.ac.id/index.php/JAMARAT>

Abstract

This report discusses the training activity of the colorful circuit game designed to develop gross motor skills in early childhood teachers (PAUD) in Bandar Lampung. The activity was motivated by the importance of developing gross motor skills in early childhood as a foundation for optimal growth. Observations indicated that many PAUD teachers had not applied innovative gross motor learning methods, making this training essential to enhance teachers' understanding and skills in designing and implementing such games. The activity methods included providing material, discussions, practical sessions for making educational game tools, and evaluations using pre-test and post-test assessments. The training results showed a significant improvement in participants' understanding, with 54% achieving an "excellent" score after the training, compared to 0% before the training. This indicates that the training effectively increased the knowledge and skills of PAUD teachers regarding the colorful fitness circuit game. It is recommended that similar training be conducted regularly to support broader implementation and enhance the development of gross motor skills in children at schools.

Abstrak

Laporan ini membahas kegiatan pelatihan permainan sirkuit warna untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar anak pada guru PAUD di Bandar Lampung. Kegiatan ini dilatar belakangi oleh pentingnya pengembangan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini sebagai fondasi pertumbuhan yang optimal. Berdasarkan observasi di lapangan, terlihat masih banyak guru PAUD yang belum menerapkan metode pembelajaran motorik kasar yang inovatif, sehingga pelatihan ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang dan mengimplementasikan permainan tersebut. Metode kegiatan meliputi pemberian materi, diskusi, dan praktik pembuatan alat permainan edukatif serta evaluasi menggunakan pre-test dan post-test. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta, di mana 54% mencapai skor penilaian "sangat baik" setelah pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan

efektif dalam menambah wawasan dan keterampilan guru PAUD terkait permainan sirkuit warna. Pelatihan ini disarankan untuk diadakan secara berkelanjutan guna mendukung implementasi yang lebih luas dan meningkatkan perkembangan fisik motorik kasar anak di sekolah.

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini memiliki peran strategis dalam membentuk fondasi perkembangan anak secara menyeluruh. Pada masa ini, stimulasi yang tepat sangat krusial untuk mendukung pertumbuhan fisik, kognitif, dan sosial-emosional anak. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini dirancang untuk memberikan rangsangan pendidikan guna mempersiapkan anak dalam menghadapi jenjang pendidikan berikutnya. Penekanan utama dalam pendidikan PAUD adalah pengembangan keterampilan motorik, baik motorik halus maupun kasar, yang memainkan peran penting dalam pertumbuhan anak.

Motorik kasar melibatkan gerakan yang menggunakan otot-otot besar dan penting untuk berbagai aktivitas fisik seperti berjalan, melompat, dan berlari (Papalia & Martorell, 2012). Gallahue menggarisbawahi bahwa penguasaan keterampilan motorik kasar juga berkaitan erat dengan perkembangan *self-concept* pada anak (Gallahue & Ozmun, 2006). Beberapa hasil penelitian menyebutkan bahwa kemampuan motorik kasar pada anak perlu dikembangkan dengan berbagai upaya seperti penggunaan teknologi dan berbagai macam permainan (Ahmad & Aziz, 2015; Clark et al., 2021; Fitrianto et al., n.d.; Hasan et al., 2021; Ihsan, 2023; Kusumawardani et al., 2020; Nurdiana, n.d.). Pendekatan bermain yang interaktif diyakini dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan anak dalam kegiatan belajar (Caillois, 2001; Frost et al., 2012; Saracho & Spodek, 1998). Permainan menjadikan aktivitas belajar anak lebih menyenangkan. Permainan dilakukan secara sukarela untuk mengeksplorasi lingkungan dan mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang salah satunya adalah perkembangan motorik.

Hasil kajian literatur memperlihatkan bahwa masih banyak guru PAUD yang belum menerapkan metode pembelajaran motorik kasar yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya pengembangan dalam bentuk permainan (Ahmad & Aziz, 2015; Azlan et al., n.d.; Febrianingrum & Diana, 2021; Fitrianti et al., n.d., n.d.; Hidayatun, n.d.; Mukhtar & Mukhtar, n.d.; Saputri & Rahmi, n.d.). Guru PAUD perlu memiliki keterampilan agar mampu merancang permainan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Semakin sering anak melatih otot-ototnya melalui permainan, semakin mahir pula anak menggunakan anggota tubuhnya secara efektif (Anggraini et al., 2016; Desmariyani, 2020). Hal ini akan mendorong kemajuan signifikan dalam pembelajaran motorik kasar, sehingga kemampuan motorik anak

berkembang lebih optimal.

Berdasarkan hasil observasi di beberapa lembaga PAUD di Bandar Lampung, terlihat bahwa kegiatan pengembangan motorik kasar masih terbatas pada aktivitas sederhana dan belum terintegrasi dalam proses pembelajaran harian. Dari hasil pengamatan, khususnya dalam kegiatan pembelajaran fisik motorik, diperoleh data sebagai berikut: (1) kegiatan pengembangan fisik motorik di dalam kelas lebih difokuskan pada motorik halus, seperti menggunting, menulis, mewarnai, dan melipat; (2) kegiatan pengembangan motorik kasar dilakukan di luar kelas dan umumnya berupa senam pagi yang diadakan setiap hari Jumat; (3) guru menyatakan belum pernah menerapkan pembelajaran motorik kasar yang didesain dalam bentuk permainan dan merasa perlu adanya bentuk permainan baru dalam kegiatan pembelajaran. Saat jam istirahat, anak-anak menghabiskan waktu dengan bermain menggunakan alat-alat permainan di halaman sekolah. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan pengembangan permainan yang dapat efektif dalam mengoptimalkan kemampuan motorik anak.

Salah satu bentuk permainan yang dapat direkomendasikan untuk pengembangan motorik kasar pada anak adalah permainan sirkuit warna. Beberapa penelitian dan referensi lainnya menyebutkan bahwa permainan sirkuit warna memiliki hubungan positif dengan perkembangan motorik dan kognitif anak (Aji, 2015; Anggraeny, 2015; Casey, 2005; Frost et al., 2012; Nurhayati, n.d.; Rahmasari, 2024a; Rohmana, 2017a; Sheridan et al., 2010). Permainan sirkuit warna terdiri dari beberapa pos yang dirancang untuk melatih keseimbangan, kekuatan, kelincihan, dan kelentukan anak, serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Permainan ini dirancang untuk menarik minat anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran motorik secara optimal. Permainan sirkuit warna dirasa efektif untuk mengembangkan keterampilan fisik motorik kasar anak, sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh Rahmasari, (2024); Resmi, n.d.; Rohmana, (2017); Sofia & Fatmawati, (2016).

Oleh karena itu, diperlukannya pelatihan pengembangan permainan sirkuit warna bagi guru PAUD di Bandar Lampung agar para guru memiliki keterampilan dalam menggunakan metode permainan sirkuit warna pada proses pembelajaran di sekolah. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan wawasan dan keterampilan guru PAUD tentang pengembangan permainan sirkuit warna dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia dini.

Metode Penelitian

Kegiatan ini ditujukan untuk para guru PAUD, yaitu Taman Kanak-Kanak dan Kelompok Bermain yang berada di Kota Madya Bandar Lampung dengan jumlah peserta sebanyak 22 orang. Metode kegiatan dalam pelatihan dirancang untuk memberikan pemahaman menyeluruh dan keterampilan praktis kepada para guru PAUD terkait implementasi permainan sirkuit warna. Pendekatan yang digunakan

adalah kombinasi antara metode informatif dan pelatihan langsung, yang terdiri dari beberapa tahapan utama yaitu: 1) Pemberian Materi. Tahap ini mencakup penyampaian teori terkait pengembangan fisik motorik kasar pada anak usia dini dan penjelasan mengenai pentingnya permainan sirkuit warna sebagai metode pembelajaran inovatif. Materi yang disampaikan meliputi konsep dasar motorik kasar, manfaat latihan sirkuit, dan indikator perkembangan anak yang dapat dicapai melalui metode ini; 2) Diskusi Kelompok. Para peserta diajak berdiskusi secara interaktif untuk menggali pengetahuan awal mereka, bertukar pengalaman, dan membahas potensi tantangan dalam implementasi permainan sirkuit warna. Diskusi ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman dan menciptakan ruang kolaboratif di mana guru dapat saling memberikan masukan dan Solusi; 3) Praktek Pembuatan Alat Permainan Edukatif. Pada tahap ini, peserta diberi kesempatan untuk membuat alat-alat permainan yang diperlukan dalam permainan sirkuit warna. Bahan-bahan yang digunakan antara lain kertas asturo berwarna, kardus bekas, kain, dan berbagai bahan sederhana lainnya. Praktik ini bertujuan agar guru-guru PAUD dapat menguasai cara menciptakan alat permainan dengan biaya minimal namun tetap efektif; 4) Latihan Implementasi: Peserta melakukan simulasi langsung permainan sirkuit warna di bawah bimbingan tim pelatih. Setiap pos dalam permainan dijelaskan cara pelaksanaannya, termasuk bagaimana mengatur alur anak-anak dalam berpindah pos dan menjaga suasana pembelajaran tetap menyenangkan; 5) Evaluasi: Untuk menilai keberhasilan pelatihan, dilakukan evaluasi menggunakan pre-test sebelum kegiatan dimulai dan post-test setelah pelatihan berakhir. Selain itu, observasi partisipan dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk memantau keterlibatan dan pemahaman peserta. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan para peserta setelah mengikuti pelatihan.

Kegiatan memiliki keterkaitan dengan Universitas Lampung, terutama dengan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam rangka mengembangkan profesionalisme, khususnya bagi guru PAUD dalam mengembangkan keterampilan tentang permainan sirkuit kebugaran warna-warni bagi pengembangan kemampuan fisik motorik kasar anak usia dini.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan permainan sirkuit warna yang dilaksanakan untuk guru PAUD di Bandar Lampung memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta terkait pengembangan fisik motorik kasar anak usia dini. Berdasarkan data hasil evaluasi, terdapat perbedaan mencolok antara hasil pre-test dan post-test peserta. Sebelum pelatihan, mayoritas peserta memiliki pemahaman yang terbatas terkait konsep dan implementasi permainan motorik kasar, dengan 50% peserta berada pada kategori penilaian "kurang" dan 5% pada kategori "sangat kurang". Setelah pelatihan, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang substansial, di mana 54% peserta berada pada kategori "sangat baik" dan 32%

pada kategori "baik".

Tahapan pelatihan permainan sirkuit warna untuk mengembangkan fisik motorik kasar anak bagi guru paud di bandar lampung dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat meliputi:

1. Pemberian Materi.

Pelaksanaan pelatihan permainan sirkuit warna untuk mengembangkan fisik motorik kasar anak di PAUD dimulai dengan tahapan pemberian materi yang berlangsung secara interaktif dan partisipatif. Kegiatan ini dilaksanakan dengan melibatkan 22 guru sebagai peserta. Tim pelatih membuka sesi dengan pengantar mengenai pentingnya pengembangan fisik motorik kasar pada anak usia dini dan bagaimana permainan edukatif dapat menjadi media yang efektif dalam mencapai tujuan tersebut. Materi disampaikan menggunakan media presentasi visual berupa slide dan video demonstrasi. Tim pelatih menjelaskan konsep dasar permainan sirkuit warna, yang dirancang untuk mengintegrasikan elemen gerak fisik dengan pembelajaran warna. Dalam penjelasan, ditekankan bahwa permainan ini bertujuan untuk melatih keseimbangan, koordinasi tangan dan kaki, serta meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal dan membedakan warna melalui aktivitas menyenangkan.

Pada tahap ini, peserta diajak untuk memahami bagaimana menyusun sirkuit permainan secara kreatif menggunakan bahan-bahan sederhana seperti kardus bekas, kertas karton warna-warni, bilah bambu atau lidi, bantalan busa warna warni, pita warna-warni, dan bahan-bahan lainnya yang diperlukan. Tim pelatih juga memaparkan beberapa contoh variasi aktivitas dalam sirkuit, seperti berjalan di atas garis pita sesuai urutan warna dan melewati jalur berwarna, melompat dalam engklek warna-warni, berlarian memindahkan bendera merah putih dari satu tempat ke tempat lain, duduk memindahkan bantalan busa sambil berputar, dan melakukan gerak hulahop sambil memasukkan bola ekor ke keranjang. Video demonstrasi diputar untuk memperlihatkan implementasi nyata permainan sirkuit warna di kelas PAUD, sehingga peserta dapat melihat bagaimana anak-anak merespon aktivitas tersebut. Selama sesi berlangsung, peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan berbagi pengalaman terkait tantangan dalam mengembangkan motorik kasar anak. Tim pelatih dengan sigap menjawab dan memberikan solusi berdasarkan teori dan praktik terbaik dalam pengembangan anak usia dini. Diskusi interaktif ini membantu peserta untuk lebih memahami penerapan permainan sirkuit warna dalam konteks pembelajaran sehari-hari.

2. Diskusi Kelompok

Setelah pemberian materi, peserta dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan penerapan teori ke dalam praktik. Dalam diskusi ini, para guru berbagi pengalaman dan tantangan yang mereka hadapi dalam mengembangkan motorik kasar anak. Tim pelatih memfasilitasi diskusi dengan memberikan masukan dan solusi untuk mengatasi kendala. Tim pelatih juga mengadakan simulasi

sederhana di mana peserta diminta untuk merancang desain sirkuit warna mereka sendiri dengan memanfaatkan peralatan yang telah disediakan. Hasil simulasi ini akan diimplementasikan dalam sesi praktek lapangan yang merupakan tahapan selanjutnya dalam pelatihan. Peserta tampak antusias dan terinspirasi untuk mencoba inovasi ini di lingkungan PAUD masing-masing. Hasil diskusi ini membantu peserta mempersiapkan diri untuk tahap praktik dengan ide-ide yang lebih terarah dan relevan.



Gambar 1. Guru melakukan diskusi kelompok penerapan teori ke praktik

3. Praktek Pembuatan Alat Permainan Edukatif.

Tahapan ini merupakan inti dari pelatihan, di mana para guru PAUD dilatih untuk membuat berbagai jenis APE yang kreatif dan menarik. Terdapat lima jenis APE yang dikembangkan, yaitu: 1) Jembatan Keseimbangan Warna-Warni. Tim pelatih mempraktikkan cara membuat jembatan dari kertas karton dengan warna-warna cerah untuk anak berjalan di atas jembatan lurus tersebut. 2) Engklek Warna-Warni, dibuat menggunakan kertas kardus yang dilapisi karton warna dan dilukis dengan pola kaki, permainan ini bertujuan meningkatkan koordinasi dan konsentrasi. 3) Hip Hip Bendera Merah Putih Permainan ini menggunakan bendera kecil berwarna merah dan putih sebagai alat untuk melatih ketangkasan dan kecepatan anak dalam merespons instruksi. 4) Bantalan Busa Warna-Warni, alat ini dibuat dari potongan busa yang dilapisi kain berwarna-warni, dibentuk beberapa bangun datar seperti segitiga, segilima, persegi, dan lingkaran. Bantalan busa digunakan untuk permainan memindahkan bantalan busa satu ke bantalan busa lainnya pada tempat yang berbeda. 5) Bola Ekor Warna-Warni, bola yang dilengkapi ekor pita warna-warni digunakan untuk melatih kelincahan dan keterampilan memasukkan bola dalam ring dari jarak jauh.

113) Pelatihan Permainan Sirkuit Warna untuk Mengembangkan Fisik Motorik Kasar Anak bagi Guru PAUD di Bandar Lampung. Nia Fatmawati; Ari Sofia.



Gambar 2. Guru melakukan praktik pembuatan APE permainan sirkuit warna

4. Latihan Implementasi

Pada tahap ini, guru PAUD mempraktikkan penggunaan APE yang telah dibuat dalam simulasi kegiatan pembelajaran. Penggunaan APE yang dibuat dipraktikkan untuk permainan sirkuit warna. Setiap guru mencoba mengintegrasikan permainan sirkuit warna ke dalam skenario pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Mereka melatih keterampilan memberikan instruksi yang jelas, mengatur jalannya permainan, dan memastikan keamanan anak selama bermain.



Gambar 3. Guru melakukan Latihan praktik permainan sirkuit warna

5. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas pelatihan dan implementasi permainan sirkuit warna. Guru PAUD diberikan lembar post-test untuk melihat pemahaman dan kemampuan mereka dalam pengembangan permainan sirkuit warna. Tahap ini juga guru diminta untuk memberikan umpan balik tentang manfaat APE yang telah dibuat, serta membahas kendala yang dihadapi selama praktik. Hasil

evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan permainan sirkuit untuk pembelajaran motorik kasar anak. Beberapa guru juga melaporkan antusiasme dalam mengikuti pelatihan permainan sirkuit warna.

Peningkatan pencapaian skor yang semula 50% peserta berada pada kategori penilaian "kurang" dan 5% pada kategori "sangat kurang" menjadi 54% peserta berada pada kategori "sangat baik" dan 32% pada kategori "baik" menandakan bahwa pelatihan berhasil memenuhi tujuannya dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang serta mengimplementasikan permainan sirkuit warna. Kegiatan ini juga memperlihatkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik langsung, seperti membuat alat permainan edukatif dan simulasi permainan, efektif dalam memfasilitasi pemahaman dan keterampilan peserta. Pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan praktis para peserta dalam membuat alat permainan edukatif dan merancang sirkuit warna yang sesuai dengan kebutuhan anak. Proses pembuatan alat yang sederhana namun efektif menjadi salah satu aspek penting yang diapresiasi oleh para peserta, karena memberikan solusi praktis untuk pembelajaran sehari-hari.

Kegiatan ini menerima respons positif dan antusiasme tinggi dari peserta. Peningkatan pemahaman tentang permainan sirkuit warna serta penerapannya dalam kegiatan belajar mengajar memperlihatkan bahwa metode ini dapat menjadi alternatif efektif dalam mengembangkan aspek motorik kasar anak. Rekomendasi dari hasil pengabdian ini menekankan perlunya diadakan pelatihan lanjutan dan pendampingan agar guru dapat lebih percaya diri dan terampil dalam mengimplementasikan permainan tersebut secara rutin di kelas.

Peningkatan menandakan bahwa pelatihan berhasil memenuhi tujuannya dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang serta mengimplementasikan permainan sirkuit warna. Kegiatan ini juga memperlihatkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik langsung, seperti membuat alat permainan edukatif dan simulasi permainan, efektif dalam memfasilitasi pemahaman dan keterampilan peserta.

Pelatihan dalam pengabdian ini melibatkan pendekatan interaktif melalui diskusi kelompok dan praktik pembuatan alat, yang memberikan kesempatan bagi guru untuk berbagi pengalaman dan memperkaya pengetahuan mereka. Metode ini terbukti efektif karena melibatkan partisipasi aktif dari peserta, membuat mereka lebih siap untuk menerapkan konsep yang dipelajari ke dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam simulasi permainan, peserta juga mendapatkan pemahaman praktis tentang bagaimana mengelola anak-anak dalam aktivitas fisik, menjaga dinamika kelompok, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan aman.

Meskipun hasil pelatihan menunjukkan peningkatan yang positif, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Beberapa guru mengungkapkan perlunya pendampingan lanjutan untuk mempraktikkan metode ini secara

berkelanjutan di kelas. Selain itu, keterbatasan sumber daya dan akses ke bahan-bahan permainan di beberapa sekolah masih menjadi kendala. Oleh karena itu, saran yang diajukan dari kegiatan ini mencakup pentingnya pelatihan berkelanjutan dan program tindak lanjut untuk memastikan metode ini dapat diterapkan secara optimal.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap kemampuan guru PAUD dalam mengembangkan pembelajaran motorik kasar anak usia dini. Selain pengembangan fisik motorik, diindikasikan juga bahwa implementasi permainan sirkuit warna berpotensi besar dalam meningkatkan aspek kognitif, Bahasa, dan sosial-emosional anak, sehingga mampu menciptakan pembelajaran PAUD yang holistik dan menyenangkan.

Kesimpulan

Dari hasil pelaksanaan pelatihan permainan sirkuit warna untuk guru PAUD di Bandar Lampung, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam mengembangkan pembelajaran motorik kasar anak usia dini. Evaluasi yang dilakukan menunjukkan peningkatan signifikan antara hasil pre-test dan post-test, dengan 54% peserta mencapai kategori "sangat baik" dan 32% pada kategori "baik" setelah pelatihan. Hal ini menegaskan bahwa metode pelatihan berbasis materi, diskusi, dan praktik langsung efektif dalam memfasilitasi pemahaman peserta mengenai konsep dan implementasi permainan sirkuit warna. Pelatihan ini juga direspons dengan antusiasme tinggi oleh para peserta, yang menunjukkan bahwa pendekatan ini relevan dan bermanfaat bagi guru PAUD dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Metode permainan sirkuit yang melibatkan aspek keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan kelentukan telah terbukti dapat diterapkan secara praktis dan memberikan dampak positif pada pembelajaran fisik motorik kasar anak.

Diharapkan kegiatan ini dapat ditindaklanjuti dengan pelatihan berkelanjutan, penyediaan sumberdaya permainan, pengayaan materi terkait variasi metode pembelajaran yang inovatif dan holistik, pendampingan dan tindak lanjut untuk membantu guru dalam mengimplementasikan permainan sirkuit warna di sekolah. Pendampingan dan tindak lanjut dapat mencakup pengawasan, evaluasi, dan bimbingan untuk memastikan metode ini diterapkan secara efektif.

Daftar pustaka

- Ahmad, H., & Aziz, N. A. (2015). Motor Skill Development of Preschool Children at National Child Development Research Center, Universiti Pendidikan Sultan Idris. *Jurnal Sains Sukan & Pendidikan Jasmani*, 4(1), Article 1.
- Aji, A. (2015). Pengembangan permainan sirkuit "Warna Bersinar" pada pembelajaran kognitif untuk anak Kelompok B TK Mardi Siwi 1 Kecamatan Bumiaji Kota Batu. *Repository Universitas Negeri Malang*. Retrieved from <https://repository.um.ac.id/8283/>

- Anggraeny, R. (2015). Pengembangan permainan sirkuit geometri warna-warni untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak Kelompok A Raudhatul Athfal. *Repository Universitas Negeri Malang*. Retrieved from <https://repository.um.ac.id/8193/>
- Anggraini, F. S., Makhmudah, S., & FN, A. A. (2016). *Perkembangan Motorik AUD*. Guepedia. Retrieved from <https://books.google.com>
- Azlan, Sanuddin, Kosni, Azam, & Aziz. (n.d.). Gross Motor Skill Development in Jengka Primary Schools: A Comparative Analysis. *Malaysian Journal of Sport Science and Recreation*. Retrieved from <https://journal.uitm.edu.my/ojs/index.php/MJSSR/article/view/3516>
- Caillois, R. (2001). *Man, Play, and Games*. University of Illinois Press.
- Casey, T. (2005). *Inclusive Play: Practical Strategies for Working with Children Aged 3 to 8*. Sage.
- Clark, C. C. T., Bisi, M. C., Duncan, M. J., & Stagni, R. (2021). Technology-based methods for the assessment of fine and gross motor skills in children: A systematic overview of available solutions and future steps for effective in-field use. *Journal of Sports Sciences*, 39(11), 1236–1276. <https://doi.org/10.1080/02640414.2020.1864984>
- Desmariansi, E. (2020). *Buku Ajar Metode Perkembangan Fisik Anak Usia Dini*. Pustaka Galeri Mandiri.
- Febrianingrum, P. S., & Diana, D. (2021). The Enhancement of Children's Gross Motor Skills of Group A Through Bocce Games. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 10(2), Article 2. <https://doi.org/10.15294/belia.v10i2.37201>
- Fitrianti, H., Irawan, F., & Tambaip, B. (n.d.). Sosialisasi Metode Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B di TK Yapis Merauke bagi Guru PG-PAUD. *KREATIF: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*. Retrieved from <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/kreatif/article/view/700>
- Frost, J. L., Wortham, S. C., & Reifel, R. S. (2012). *Play and Child Development*. Pearson.
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2006). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults*. McGraw-Hill.
- Hasan, I., Yufiarti, Y., & Edwita, E. (2021). Horse Racing: A Traditional Game to Improve Children's Motor Gross Skills (Ethno Pedagogy Study on Dompu Tribe). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1247–1258. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1646>
- Hidayatun. (n.d.). Developing Teaching Materials for 5- to 6-Year-Old Students' Gross Motor Skill Development through a Mountain Climbing Outbound Activity. *Proceedings of the 4th International Conference on Learning Innovation and Quality Education*. Retrieved from <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3452144.3453753>
- Ihsan, W. (2023). The Effect of 12 Weeks Brain Jogging-Based Learning Models to

117) Pelatihan Permainan Sirkuit Warna untuk Mengembangkan Fisik Motorik Kasar Anak bagi Guru PAUD di Bandar Lampung. Nia Fatmawati; Ari Sofia.

Improve Gross Motor Skill: Object Control Skill in Elementary School. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 50, 1265–1270.

Kusumawardani, L. H., Nani, D., & Sulistiani, S. (2020). Improving Gross Motor Skill Development Through the Montessori Method in Children Aged 3-5 Years. *Sri Lanka Journal of Child Health*, 49(4). <https://doi.org/10.4038/slch.v49i4.9266>

Mukhtar, N., & Mukhtar, Z. (n.d.). Model Pembelajaran Tematik Menggunakan Metode Bernyanyi Dengan Gerakan Dalam Perkembangan Motorik Kasar dan Kognitif AUD. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*. Retrieved from <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/KINDERGARTEN/article/view/14600>

Papalia, D. E., & Martorell, G. (2012). *Experience Human Development*. McGraw-Hill.

Sheridan, M., Howard, J., & Alderson, D. (2010). *Play in Early Childhood: From Birth to Six Years*. Routledge.