



Original Article

Evaluasi Tingkat Kepuasan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Permainan di MTsN 2 Banda Aceh

Muhammad Heriansyah^{1✉}, Bungsu Amelia Sofya², Hendri Fadly²

^{1,2,3}Universitas Serambi Mekkah, Indonesia

Korespondensi Email: muhammad.heriansyah@serambimekkah.ac.id✉

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan pada siswa kelas VIII MTsN 2 Banda Aceh. Pembelajaran berbasis permainan dipilih karena dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam aktivitas jasmani. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya melakukan aktivitas fisik untuk menjaga kebugaran, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial, emosional, serta kerja sama tim. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian berjumlah 274 siswa kelas VIII MTsN 2 Banda Aceh, dengan sampel sebanyak 73 siswa yang ditentukan melalui teknik simple random sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket (kuesioner) yang disusun berdasarkan indikator kepuasan siswa menurut (Sopiatin, 2010), meliputi keandalan, daya tanggap, kepastian, empati, dan bukti fisik (berwujud). Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 46,6%, sedangkan sebesar 26% siswa berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa senang, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani yang menerapkan unsur permainan. Sementara itu, hanya 4,1% siswa yang berada pada kategori sangat rendah. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan semangat belajar, rasa percaya diri, serta kerja sama antar siswa.

Kata kunci: Pembelajaran Berbasis Permainan, Pendidikan Jasmani, Kepuasan Siswa, Motivasi Belajar.

Submitted	: 20 January 2026
Revised	: 24 January 2026
Acceptance	: 10 February 2026
Publish Online	: 16 February 2026

Pendahuluan

Bermain merupakan aktivitas yang identik dengan dunia peserta didik dan memiliki daya tarik yang tinggi dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan bermain, siswa tidak merasakan kelelahan atau tekanan dalam melakukan aktivitas, melainkan merasakannya sebagai kegiatan yang menyenangkan. Kondisi tersebut menjadikan proses belajar berlangsung secara alami tanpa menimbulkan kejenuhan. Dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani, unsur bermain yang menyenangkan menjadi bagian penting, khususnya dalam mengembangkan aspek motorik siswa.

Bermain juga berfungsi sebagai sarana stimulasi yang efektif bagi perkembangan anak. Melalui aktivitas bermain, kemampuan berpikir anak terangsang sekaligus melibatkan aspek emosional, sosial, dan fisik secara bersamaan ([Cornejo et al., 2022](#)). Selain itu, bermain mampu meningkatkan kemampuan fisik, memperkaya pengalaman, menambah pengetahuan, serta membantu keseimbangan mental anak ([Silitonga Nelson et al., 2020](#)). ([Qomariah & Hamidah, 2022](#)) menyatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain yang menuntut energi dan konsentrasi cukup besar. Melalui bermain, anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra, mengeksplorasi lingkungan, serta memahami diri dan dunia sekitarnya.

Pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan menjadi salah satu pendekatan yang dinilai efektif diterapkan di sekolah. Pendekatan ini memberikan dampak positif terhadap kesehatan, kebugaran, serta perkembangan sosial dan emosional siswa. Melalui aktivitas olahraga berbasis permainan, siswa dapat mengembangkan kerja sama, disiplin, serta kemampuan komunikasi. Di samping itu, siswa juga dapat meningkatkan kemampuan fisik seperti kekuatan, kecepatan, dan daya tahan, serta kemampuan mental seperti konsentrasi, motivasi, dan rasa percaya diri.

Kemendikbud Ristek, ([2021](#)) menegaskan bahwa olahraga merupakan komponen penting dalam kurikulum pendidikan. Implementasi Kurikulum Merdeka juga menekankan pengembangan aspek fisik dan mental peserta didik melalui aktivitas jasmani. Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan sarana dan prasarana olahraga, rendahnya minat sebagian siswa, serta kurangnya pendampingan dan dukungan dari lingkungan sekolah maupun keluarga.

Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah pembelajaran berbasis permainan. Pendekatan ini tidak hanya menekankan keterampilan fisik, tetapi juga menghadirkan unsur hiburan, tantangan, dan kompetisi yang sehat sehingga mampu mengurangi kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran jasmani ([Sarwita et al., 2021](#)).

Meskipun pembelajaran berbasis permainan memiliki banyak kelebihan, tingkat keberhasilannya perlu ditinjau dari sudut pandang siswa sebagai subjek pembelajaran. Kepuasan siswa menjadi indikator penting untuk menilai efektivitas suatu proses pembelajaran. Tingkat kepuasan tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kesesuaian jenis permainan, metode penyampaian guru, suasana pembelajaran, serta manfaat yang dirasakan siswa terhadap peningkatan keterampilan dan kebugaran mereka.

Penelitian mengenai kepuasan siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan menjadi penting dilakukan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi bagi guru, sekolah, maupun pengambil kebijakan dalam merancang program pembelajaran jasmani yang lebih menarik, efektif, dan berorientasi

pada kebutuhan siswa. Selain itu, temuan penelitian juga diharapkan mampu mendukung peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi perkembangan fisik, mental, dan sosial siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimana tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan pada siswa kelas VIII MTsN 2 Banda Aceh?

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan yang dilaksanakan di sekolah, serta mengidentifikasi respons siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran tersebut.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kuantitatif digunakan karena data penelitian diperoleh dalam bentuk angka yang kemudian dianalisis secara statistik untuk menggambarkan tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan.

Menurut Sugiyono, [\(2020\)](#), penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui keberadaan variabel mandiri, baik satu variabel maupun lebih, tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain. Dalam konteks penelitian ini, variabel yang dikaji adalah tingkat kepuasan siswa.

Metode yang digunakan adalah metode survei, yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden untuk memperoleh informasi terkait persepsi dan tingkat kepuasan mereka terhadap pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan [\(Sujarweni 2015:225\)](#).

Populasi adalah keseluruhan subjek yang menjadi sasaran penelitian. Sugiyono [\(2020\)](#) menyatakan bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTsN 2 Banda Aceh yang berjumlah 274 siswa. Penentuan sampel menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10%. Berdasarkan jumlah sampel sebanyak 73 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Simple Random Sampling, yaitu pengambilan sampel secara acak sederhana, di mana setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih sebagai sampel penelitian [\(Sugiyono, 2020\)](#). Data yang diperoleh dari kuesioner dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase.

Hasil Penelitian

Deskripsi Data Penelitian

Data penelitian diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada 73 siswa kelas VIII yang ditetapkan sebagai sampel. Instrumen disusun berdasarkan indikator kepuasan siswa yang meliputi keandalan, daya tanggap, kepastian, empati, dan bukti fisik. Setiap pernyataan menggunakan skala Likert dengan empat alternatif jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh gambaran bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan. Mayoritas responden menilai bahwa guru PJOK mampu:

- Melaksanakan pembelajaran dengan baik dan terstruktur

- Memberikan perhatian kepada siswa
- Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
- Mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan permainan

Temuan awal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan mendapat penerimaan yang baik dari siswa kelas VIII MTsN 2 Banda Aceh.

Tabel 1. Analisis Statistik Deskriptif Setiap Pernyataan Angket Kepuasan Siswa

Pernyataan	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pernyataan1	73	1.00	4.00	2.6164	1.13810
Pernyataan2	73	1.00	4.00	2.5479	1.14311
Pernyataan3	73	1.00	4.00	2.3288	1.20248
pernyataan4	73	1.00	4.00	2.6301	1.14875
Pernyataan5	73	1.00	4.00	2.5205	1.11939
Pernyataan6	73	1.00	4.00	2.5616	1.14244
Pernyataan7	73	1.00	4.00	2.5616	1.15454
Pernyataan8	73	1.00	4.00	2.6712	1.14327
Pernyataan9	73	1.00	4.00	2.6438	1.21758
Pernyataan10	73	1.00	4.00	2.6301	1.04757
Jumlah	73	17.00	33.00	25.7123	3.52562

Sumber: Data Primer (diolah), 2025

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap 73 responden, diperoleh nilai minimum sebesar 1,00 dan maksimum 4,00 pada seluruh butir pernyataan. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban responden mencakup seluruh rentang skala Likert, mulai dari Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju. Nilai rata-rata (mean) tiap pernyataan berada pada kisaran 2,33–2,67. Rentang tersebut mengindikasikan bahwa secara umum tanggapan siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan berada pada kategori sedang atau cukup setuju. Dengan demikian, persepsi responden terhadap variabel yang diukur tergolong cukup positif, namun belum mencapai tingkat kepuasan yang tinggi.

Butir dengan nilai rata-rata terendah terdapat pada Pernyataan 3 (mean = 2,33), yang menunjukkan bahwa aspek pada indikator tersebut memperoleh penilaian paling rendah dari responden. Sebaliknya, nilai rata-rata tertinggi terdapat pada Pernyataan 8 (mean = 2,67), yang berarti aspek tersebut paling banyak mendapat persetujuan siswa. Nilai standar deviasi setiap butir berkisar antara 1,04–1,22, yang menandakan adanya variasi jawaban responden. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun kecenderungan jawaban berada pada kategori sedang, terdapat perbedaan penilaian antar siswa terhadap setiap pernyataan. Secara keseluruhan, total skor rata-rata sebesar 25,71 dari skor maksimum 40 menunjukkan bahwa tingkat tanggapan responden terhadap pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan berada pada kategori sedang.

Tingkat Kepuasan Siswa terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Permainan

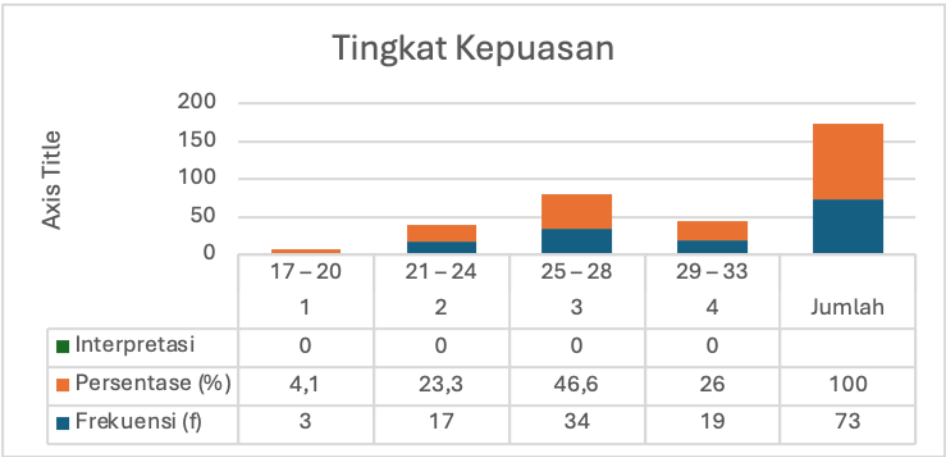
Berdasarkan hasil pengolahan data terhadap 73 responden, skor tingkat kepuasan siswa berada pada rentang 17–33. Untuk mengetahui klasifikasi tingkat kepuasan, skor tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam beberapa kategori berdasarkan interval kelas.

Tabel 2. Hasil Pengelompokan Tingkat Kepuasan Siswa

Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)	Interpretasi
1	17 – 20	3	4,1	Sangat Rendah
2	21 – 24	17	23,3	Rendah
3	25 – 28	34	46,6	Tinggi
4	29 – 33	19	26	Sangat Tinggi
Jumlah		73	100	

Sumber: Data Primer (diolah), 2025

Atau dapat digambarkan dengan diagram seperti berikut:



Gambar 1. Diagram tingkat kepuasan

Berdasarkan Tabel 2 mengenai kategori tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran jasmani berbasis permainan, dapat diketahui bahwa dari 73 responden, sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi, yaitu sebanyak 34 orang (46,6%) dengan rentang nilai 25–28. Hal ini menunjukkan bahwa kurang dari setengah responden puas terhadap pelaksanaan pembelajaran jasmani yang menggunakan pendekatan berbasis permainan.

Selanjutnya, terdapat 19 siswa (26%) yang termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan rentang nilai 29–33, yang berarti sebagian kecil siswa merasakan kepuasan yang sangat baik terhadap kegiatan pembelajaran tersebut. Di sisi lain, terdapat 17 siswa (23,3%) yang berada pada kategori rendah dan 3 siswa (4,1%) pada kategori sangat rendah, yang menunjukkan masih adanya sedikit sekali siswa yang belum sepenuhnya merasa puas.

Berdasarkan hal tersebut, hasil ini menggambarkan bahwa tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran jasmani berbasis permainan berada pada kategori tinggi. Dengan

demikian, pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat dikatakan memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar siswa, khususnya dalam meningkatkan rasa senang, antusiasme, dan partisipasi aktif dalam kegiatan jasmani.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 73 siswa kelas VIII MTsN 2 Banda Aceh, diperoleh bahwa tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan berada pada kategori tinggi. Sebanyak 34 siswa (46,6%) berada pada kategori tinggi dengan rentang skor 25–28. Selain itu, 26% siswa berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan sebagian kecil berada pada kategori rendah (23,3%) dan sangat rendah (4,1%). Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Sopiati (2010) yang menyatakan bahwa kepuasan siswa muncul ketika layanan pembelajaran yang diterima sesuai dengan harapan dan kebutuhan mereka. Dalam penelitian ini, siswa menilai pembelajaran jasmani berbasis permainan lebih menarik, tidak monoton, serta memberi ruang interaksi dan kerja sama. Kondisi tersebut berkaitan dengan indikator kepuasan meliputi reliability, responsiveness, assurance, empathy, dan tangible (Berry & Parasuraman dalam Eliyanora, 2010).

Mayoritas siswa menunjukkan rasa senang, antusias, dan termotivasi saat mengikuti pembelajaran. Hal ini menandakan terpenuhinya kebutuhan psikologis siswa dalam proses belajar. Sesuai teori Kotler (2008) dalam (Rohinsa et al., 2019), kepuasan terbentuk ketika pengalaman belajar yang diperoleh sesuai atau melebihi harapan peserta didik. Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan siswa belajar sambil bergerak aktif sehingga menciptakan suasana yang lebih sesuai dengan karakteristik mereka.

Variasi permainan yang diterapkan guru juga mendorong keterlibatan siswa secara lebih luas. ([Risna Malinda & Zulheri Is, 2022](#)) menegaskan bahwa strategi pembelajaran berbasis aktivitas mampu meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu. ([Sukirno & Pratama, 2019](#)) membuktikan bahwa model pembelajaran atletik berbasis permainan efektif meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri siswa. ([Rizal et al., 2021](#)) menemukan bahwa permainan tradisional mampu menumbuhkan karakter gotong royong dan minat belajar. Sementara itu, ([Zuhra et al., 2022](#)) menunjukkan bahwa permainan sirkuit efektif meningkatkan kemampuan motorik. Keseluruhan penelitian tersebut menegaskan bahwa pendekatan berbasis permainan berdampak positif tidak hanya pada aspek fisik, tetapi juga psikologis siswa.

Secara keseluruhan, pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan memberikan kontribusi positif terhadap kepuasan dan motivasi belajar siswa. Implementasi model ini relevan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, guru disarankan untuk terus mengembangkan variasi permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa, serta didukung penyediaan sarana prasarana yang memadai agar pembelajaran berlangsung optimal.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 73 siswa kelas VIII MTsN 2 Banda Aceh, diperoleh bahwa tingkat kepuasan siswa terhadap permainan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani berada pada kategori tinggi. Hal ini terlihat dari mayoritas responden sebanyak 34 siswa (46,6%) yang memperoleh skor pada rentang 25–28 dengan klasifikasi tinggi. Selain itu, 19 siswa (26%) berada pada kategori sangat tinggi.

Sementara itu, hanya sebagian kecil siswa yang berada pada kategori rendah, yaitu 17 siswa (23,3%), dan sangat rendah sebanyak 3 siswa (4,1%). Data tersebut menunjukkan bahwa secara umum siswa merasa puas terhadap penerapan permainan dalam pembelajaran. Permainan dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, serta memberikan pengalaman belajar yang positif bagi siswa. Dengan demikian, penggunaan permainan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dapat meningkatkan keterlibatan dan kenyamanan siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai tingkat kepuasan siswa terhadap permainan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di kelas VIII MTsN 2 Banda Aceh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

Bagi Guru Pendidikan Jasmani

Guru diharapkan dapat terus mengembangkan dan memvariasikan bentuk-bentuk permainan yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa agar tingkat kepuasan dan partisipasi belajar semakin meningkat.

Bagi Pihak Sekolah

Sekolah diharapkan dapat menyediakan serta melengkapi sarana dan prasarana olahraga yang memadai guna mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan secara optimal.

Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian berikutnya disarankan untuk mengkaji variabel lain yang berpotensi memengaruhi kepuasan siswa, seperti motivasi belajar, gaya mengajar guru, maupun lingkungan belajar, sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

- Cornejo, V. H., Ofer, N., & Yuste, R. (2022). Voltage compartmentalization in dendritic spines in vivo. *Science*, 375(6576). <https://doi.org/10.1126/science.abg0501>
- Kemendikbud Ristek. (2021). Profil Pelajar Pancasila. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Qomariah, D. N., & Hamidah, S. (2022). MENGGALI MANFAAT PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR: KONTEKS ANAK USIA DINI. *Jendela PLS*, 7(1). <https://doi.org/10.37058/jpls.v7i1.4506>
- Risna Malinda, Z. R., & Zulheri Is. (2022). PENGARUH MODIFIKASI PEMANASAN MENGGUNAKAN PERMAINAN TERHADAP MINAT SISWA MENGIKUTI PELAJARAN PJOK. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(2).
- Rizal, Y. K., Hidayat, S., & Suryana, Y. (2021). Model Pengembangan Karakter Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar Melalui Program Ekstrakurikuler Pencak Silat Tapak Suci. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah*

- Dasar*, 8(1). <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32894>
- Rohinsa, M., Cahyadi, S., Djunaidi, A., & Iskandar, Z. (2019). Peran Teacher Autonomy Support terhadap Engagement Siswa melalui Pemenuhan Kebutuhan Psikologis Dasar. *Jurnal Psikologi*, 15(2). <https://doi.org/10.24014/jp.v15i2.7423>
- Sarwita, T., Is, Z., & Hariansyah, S. (2021). ANALYSIS OF THE PHYSICAL CONDITION OF THE ACEH PON RUGBY ALTET 2021. *Jurnal Ilmiah Teunuleh*, 2(2). <https://doi.org/10.51612/teunuleh.v2i2.52>
- Silitonga Nelson, Novitasari, D., Sutardi, D., Sopa, A., Asbari, M., Yulia, Y., Supono, J., & Fauji, A. (2020). THE RELATIONSHIP OF TRANSFORMATIONAL LEADERSHIP, ORGANIZATIONAL JUSTICE AND ORGANIZATIONAL COMMITMENT: A MEDIATION EFFECT OF JOB SATISFACTION. In *Journal of Critical Reviews* (Vol. 7, Issue 19).
- Sopiatin, P. (2010). Manajemen Belajar Berbasis Kepuasan Siswa. In *Ghalia Indonesia : Bogor*.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D_ Sugiyono 2020. In *Metode Penelitian* (Vol. 2).
- Sujarweni (2015:225). (2019). Sujarweni (2015:225). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- Sukirno, S., & Pratama, R. R. (2019). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN ATLETIK BERBASIS PERMAINAN DI SEKOLAH DASAR. *Altius : Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 7(2). <https://doi.org/10.36706/altius.v7i2.8095>
- Zuhra, N., Dewi, R., & Syarifah, S. (2022). Pengembangan Permainan Engklek Sirkuit untuk Meningkatkan Capaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3658>