

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Waktu yang ideal untuk mulai memberikan stimulasi agar anak dapat berkembang secara maksimal optimal adalah pada saat anak-anak (Fatmawati, 2020). Pada usia 5-6 tahun merupakan waktu emas dalam tahap perkembangan anak, sekaligus masa yang penting untuk pembentukan pengetahuan serta dan perilaku anak. Pada fase ini, anak mengalami percepatan perkembangan yang signifikan pada berbagai aspek, termasuk bahasa, motorik fisik, kognitif, dan psikososial, sehingga masa ini menjadi sangat penting dalam membentuk dasar kemampuan dan karakter anak. (Reswari, 2021).

Perkembangan merupakan bertambahnya struktur, fungsi tubuh dan kemampuan anak yang lebih kompleks, seperti kemampuan sensorik, kognitif, kreativitas, komunikasi, sosialisasi, kemandirian dan motorik yang meliputi gerak kasar, gerak halus, dan kompleks (BKKBN, 2023). Perkembangan motorik terdiri dari motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar merupakan keterampilan yang melibatkan gerakan seluruh tubuh dan menggunakan otot-otot besar untuk melakukan fungsi sehari-hari, seperti berdiri, berlari, berjalan, melompat, dan duduk tegak di meja. Sedangkan motorik halus menurut Margil merupakan keterampilan yang menggunakan otot-otot kecil dari tubuh untuk mencapai tujuan dari keterampilan (Anggraini, 2022).

Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Badan Riset Kesehatan Dasar (Kemenkes, 2018), prevalensi anak usia dini di Indonesia yang mengalami gangguan perkembangan sebesar 11,7% anak. Di provinsi Lampung prevalensi anak usia dini yang mengalami gangguan perkembangan sebesar 12,6%. Berdasarkan data cakupan pemantauan tumbuh kembang balita pada tahun 2023, kabupaten Lampung Barat merupakan wilayah terendah di provinsi Lampung yang cakupan pemantauan tumbuh kembangnya sebesar 73,2%, sedangkan urutan kedua kabupaten Tulang Bawang Barat sebesar 74,8% dan terendah ketiga adalah kabupaten Lampung Utara sebesar 78,9%, sedangkan capaian provinsi Lampung untuk indikator ini adalah 90,9% (Profil Kesehatan Lampung, 2023).

Keterlambatan perkembangan motorik kasar sangat berdampak terhadap kemampuan anak untuk beradaptasi, terutama dalam keterampilan sosial dan bermain. Menurut Hurlock, keterampilan motorik mendukung berbagai aspek perkembangan anak, seperti kemampuan merawat diri (*self-help*), bersosialisasi, bermain, dan menjalani aktivitas di sekolah. Gangguan pada sensorik-motorik dapat mengakibatkan anak kesulitan mengenali lingkungan sekitarnya, yang pada akhirnya menyulitkan mereka untuk beradaptasi dan diterima dalam lingkungan sosial. Sehingga dengan adanya ketidakmampuan motorik kasar secara optimal, membuat anak kehilangan kesempatan untuk berkembang baik secara sosial maupun psikososial, seperti rasa percaya diri yang rendah, kesulitan dalam mengembangkan kemandirian dan kreativitas (Chandra Ananditha, 2017).

Bermain adalah aktivitas yang dapat mendukung perkembangan motorik anak. Melalui bermain, anak aktif bergerak, sehingga berdampak pada perkembangan fisik dan mental mereka. Anak usia dini sangat membutuhkan alat bermain untuk menstimulasi perkembangan motoriknya. Permainan Lantara merupakan salah satu permainan yang bersifat edukatif. Permainan ini digunakan untuk menstimulasi motorik kasar karena didalam permainan ini terdapat aktivitas melompat, menangkap, berjalan, dan berjinjit yang didalam aktivitas tersebut terdapat aspek yang mempengaruhi motorik kasar seperti ketepatan, koordinasi, keseimbangan dan kekuatan.

Hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Siti Rofiah dan Enita Widiyati(2020) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Edukasi *Travel Playmat* Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 7 Tahun” Bahwa aktivitas bermain menggunakan media jejak kaki atau Lantara terbukti mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Hal ini dibuktikan melalui suatu penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan jejak kaki sebagai alat stimulasi memberikan peningkatan kemampuan motorik kasar secara signifikan..

Berdasarkan data didapatkan, kabupaten yang memiliki cakupan pemantauan perkembangan terendah di provinsi Lampung adalah kabupaten Lampung Barat. Sehingga peneliti melakukan pengamatan pada salah satu

taman kanak-kanak berada di Lampung Barat, tepatnya di TK Gelora Mekar Tanjung Raya. Saat observasi dilakukan ditemukan 7 dari 22 anak yang belum mampu menguasai keseimbangan ketika diminta berdiri dengan satu kaki saat senam. Selain itu juga masih banyak anak yang belum mengetahui permainan Lantara, sehingga peneliti memiliki kesempatan mengajak anak-anak tersebut untuk bermain Lantara

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di TK Gelora Mekar Tanjung Raya dengan judul “Pengaruh Permainan Lantara Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 60-72 Bulan di TK Gelora Mekar Tanjung Raya, Kecamatan Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat Tahun 2025”

B. Rumusan Masalah

Gangguan perkembangan motorik kasar di provinsi Lampung masih cukup tinggi, dengan jumlah prevalensi sebesar 12,6%. Terdapat 7 dari 22 anak di TK Gelora Mekar Tanjung Raya, yang masih belum mampu menguasai kemampuan motorik kasar. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah permainan Lantara berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 60-72 bulan di TK Gelora Mekar Tanjung Raya, Kecamatan Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat tahun 2025?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan Lantara terhadap motorik kasar anak usia 60-72 bulan di TK Gelora Mekar Tanjung Raya, Kecamatan Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat tahun 2025.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui distribusi perkembangan motorik kasar (koordinasi, keseimbangan, kekuatan dan ketepatan) sebelum diberikan intervensi permainan Lantara pada anak usia 60-72 bulan di TK Gelora Mekar Tanjung Raya, Kecamatan Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat tahun 2025.

- b. Diketahui distribusi perkembangan motorik kasar (koordinasi, keseimbangan, kekuatan dan ketepatan) sesudah diberikan intervensi permainan Lantara pada anak usia 60-72 bulan di TK Gelora Mekar Tanjung Raya, Kecamatan Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat tahun 2025.
- c. Diketahui pengaruh permainan Lantara terhadap Motorik Kasar (koordinasi, keseimbangan, kekuatan dan ketepatan) pada anak usia 60-72 bulan di TK Gelora Mekar Tanjung Raya, Kecamatan Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat tahun 2025.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai pengembangan motorik kasar pada anak prasekolah, serta dapat menambah referensi yang ada tentang pentingnya stimulasi melalui permainan dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak.

2. Manfaat Aplikatif

a. Bagi Orang Tua

Permainan Lantara dapat menjadi alternatif yang efektif dan menyenangkan untuk melibatkan anak dalam aktivitas fisik yang merangsang perkembangan motorik kasar. Orang tua dapat lebih mudah memberikan stimulasi motorik kasar di rumah, sehingga anak dapat berlatih keterampilan gerak dan keseimbangan dengan cara yang aman dan terstruktur. Selain itu, orang tua dapat lebih memahami pentingnya keterlibatan aktif dalam mendukung perkembangan fisik anak melalui permainan yang sesuai dengan tahap usia.

b. Bagi Pendidik

Bagi pendidik, permainan Lantara memberikan alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, terutama untuk mendukung peningkatan kemampuan gerak motorik kasar anak. Pendidik dapat memanfaatkan permainan ini sebagai bagian dari kegiatan pendidikan jasmani yang kreatif dan interaktif, sehingga anak-anak lebih

termotivasi untuk aktif bergerak. Selain itu, pendidik dapat mengobservasi dan menilai perkembangan motorik kasar anak dengan lebih mudah dan terarah.

c. Bagi Instansi

Bagi instansi pendidikan, hasil penelitian dapat menjadi referensi ilmiah yang menambah literatur sekolah dan kampus terkait perkembangan motorik kasar anak usia dini dan penelitian ini juga dapat membuka peluang bagi kampus untuk bekerja sama dengan lembaga pendidikan anak usia dini dalam program pengabdian masyarakat, yang bertujuan untuk mengimplementasikan permainan Lantara sebagai alat stimulasi motorik kasar anak.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini akan memberikan data empiris yang dapat dijadikan referensi untuk penelitian lebih mendalam mengenai pengaruh permainan fisik terhadap perkembangan motorik anak. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan perbandingan bagi studi-studi lain yang meneliti intervensi permainan dan aktivitas fisik pada anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan pemahaman tentang peran permainan dalam pendidikan fisik anak dan berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut dalam konteks pendidikan yang lebih luas.

E. Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan peneliti yaitu variabel dependen dan independen. Metode penelitian ini menggunakan jenis metode kuantitatif dengan desain *Pre-eksperimen one group pretest-posttest*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan Lantara berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 60-72 bulan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik TK Gelora Mekar Tanjung Raya, Kecamatan Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat tahun 2025. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April 2025.