

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Motorik Kasar

1. Pengertian Motorik Kasar

Menurut Hurlock motorik merupakan suatu perkembangan pengendalian atas tubuh yang dilakukan oleh saraf otot yang terkoordinasi dengan urat saraf. Untuk lebih jelasnya Hurlock berpendapat bahwa motorik merupakan suatu perkembangan dalam pengendalian tubuh yang dilakukan oleh saraf-saraf yang saling berkoordinasi (Khadijah dan Amelia, 2020). Motorik merupakan suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya gerak. Gerak merupakan hasil akhir suatu tindakan yang didasarkan dari sebuah proses motorik. Karena motorik menyebabkan terjadinya sebuah gerakan, karena hal inilah kata motorik selalu dikaitkan dengan gerak didalam kehidupan sehari-hari sehingga dalam penerapannya antara gerak dan motorik sering tidak dibedakan dan dianggap sama (Ngurah Arya Yudaparmita et al., 2021).

Motorik kasar merupakan kemampuan bergerak menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh. Motorik kasar diperlukan untuk anak dapat duduk, berlari, menendang, menaiki dan menuruni anak tangga dan sebagainya. Gerakan motorik kasar merupakan kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak (Ngurah Arya Yudaparmita et al., 2021). Perkembangan motorik kasar merupakan bagian dari aktivitas motorik yang melibatkan keterampilan otot-otot besar, gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak, sehingga gerakan ini mengandalkan kesiapan dalam koordinasi. Berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak sangat berguna bagi masa depannya kelak seperti, berjalan, berlari, merangkak, melompat atau berenang (Ngurah Arya Yudaparmita et al., 2021).

2. Gerak Dasar Dalam Keterampilan Motorik

Menurut Gallahue (1989: 45-46) kemampuan motorik kasar memiliki tiga kategori, yaitu sebagai berikut (Anggraini, 2022):

a. Gerakan Lokomotor

Gerakan lokomotor merupakan gerakan atau keterampilan yang akan menyebabkan tubuh berpindah tempat sehingga dari satu tempat ke tempat lainnya. Contohnya: berlari, berjalan, berguling dan sebagainya.

b. Gerakan non Lokomotor

Gerakan non-lokomotor adalah gerakan yang tidak menyebabkan perpindahan tubuh dari satu lokasi ke lokasi lain atau bergerak ditempat. Gerakan ini melibatkan sebagian anggota tubuh dan tidak melibatkan pergeseran tempat. Contohnya: membungkuk, meliuk dan sebagainya.

c. Gerakan Manipulatif

Gerakan manipulatif melibatkan koordinasi dengan benda-benda di sekitar dan biasanya dilakukan dengan tangan atau kaki. Contohnya: melempar, memukul, menangkap, menendang, memantulkan, memutar tali dan sebagainya.

3. Tahapan Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Sujino (2014) disebutkan bahwa secara umum terdapat tiga tahap perkembangan keterampilan motorik pada anak usia dini (Novitasari et al., 2019):

a. Tahap Kognitif

Anak berusaha memahami keterampilan motorik dan mengetahui apa saja yang diperlukan untuk melakukan gerakan tertentu. Pada tahap ini, anak menggunakan kesadaran mentalnya untuk mengembangkan strategi khusus agar dapat mengingat gerakan serupa yang pernah dilakukan sebelumnya.

b. Tahap Asosiatif

Anak belajar dengan cara coba memperbaiki gerakan atau penampilan, sehingga kesalahan tidak dilakukan kembali di kemudian hari. Tahap

ini merupakan perubahan strategi dari tahap sebelumnya, yaitu dari apa yang harus dilakukan menjadi memahami cara melakukannya..

c. Tahap Autonomus

Gerakan yang ditunjukkan oleh anak menjadi lebih efisien dengan sedikit kesalahan. Anak sudah mampu melakukan gerakan tersebut secara otomatis.

4. Faktor-Faktor Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Hurlock (2012) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar pada anak sebagai berikut:

a. Gizi Ketika Hamil

Gizi saat hamil penting bagi ibu dan janin karena selama kehamilan. Nutrisi berperan penting dalam perkembangan otak, otot, tulang, dan sistem saraf pada janin. Kebutuhan nutrisi selama kehamilan seperti asam folat, kalsium, zat besi, dan protein mempengaruhi tumbuh kembang janin sehingga akan berdampak pada kemampuan motorik dikemudian hari.

b. Status Gizi Anak

Status gizi pada anak juga sangat penting dalam mempengaruhi tumbuh kembangnya, termasuk perkembangan motoriknya. Asupan yang baik terutama protein, karbohidrat, kalsium, vitamin D dan zat besi menjadi sumber energi dan kekuatan fisik yang lebih baik dalam mengeksplorasi lingkungan sekitar dan gerakan-gerakan baru. Kesehatan dan gizi anak sangat mempengaruhi perkembangan motorik kasar, karena anak berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan fisik yang pesat. Pertumbuhan ini ditandai dengan peningkatan volume dan fungsi tubuh. Dalam periode perkembangan motorik kasar yang cepat, anak memerlukan asupan gizi yang cukup untuk membentuk sel-sel dan jaringan tubuh baru.

c. Stimulasi

Melalui aktivitas fisik seperti permainan dan interaksi sosial membantu anak mengembangkan kemampuan motoriknya. Permainan yang

melibatkan gerakan seperti berjalan, berlari, melompat, menangkap dan merangkak dapat membantu anak melatih kelincahan, kecepatan, keseimbangan, kekuatan dan lainnya.

d. Pengetahuan Ibu

Pengetahuan Ibu memiliki peran penting dalam mempengaruhi kemampuan perkembangan motorik anak. Pengetahuan ibu tentang gizi dan stimulasi dapat mendukung perkembangan motorik anak, karena ibu memahami pentingnya hal tersebut. Sebaliknya ibu dengan pengetahuan yang kurang dapat menyebabkan pola asuh yang kurang optimal bagi perkembangan anak.

Menurut Sukamti hal-hal yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar, antara lain (Hura, 2024):

a. Sifat Dasar Genetik

Faktor ini adalah faktor internal yang berasal dari dalam diri anak dan merupakan sifat bawaan dari orang tua. Faktor ini terlihat dari kemiripan fisik dan gerakan tubuh anak dengan salah satu anggota keluarga mereka.

b. Kondisi Lingkungan

Kondisi lingkungan merupakan faktor eksternal atau faktor di luar diri anak. Lingkungan yang tidak mendukung dapat menghambat perkembangan motorik kasar anak, karena anak tidak mendapatkan cukup ruang untuk bergerak dan melakukan latihan-latihan.

c. Motivasi

Orang yang memiliki motivasi kuat cenderung menguasai keterampilan motorik tertentu dan memiliki potensi besar untuk mencapai prestasi. Dengan kemampuan melakukan aktivitas motorik dengan baik, anak biasanya akan lebih termotivasi untuk menguasai keterampilan motorik yang lebih luas dan kompleks. Motivasi yang ada dalam diri anak akan mendorongnya untuk mempelajari kemampuan motorik kasar lebih lanjut (Rahyubi, 2012 dalam Richard, 2021).

d. Stimulasi

Faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan adalah dengan pemberian stimulasi yang baik. Rangsangan, dorongan, dan kesempatan untuk menggerakkan seluruh bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik kasar (Yanti & Fridalni, 2020).

e. Perlindungan Yang Berlebihan

Dengan perlindungan yang berlebihan membuat aktivitas fisik anak terbatas sehingga anak tidak dapat mengeksplorasi lingkungan sekitar. Ketika anak terlalu dibatasi ruang gerakanya seperti dilarang berlarian, memanjat, melompat karena takut jatuh atau terluka maka anak akan kehilangan kesempatan untuk melatih kemampuan motoriknya. Hal ini dapat menghambat perkembangan motorik kasarnya dan mengurangi rasa percaya diri anak dalam bergerak.

f. Cacat Fisik

Keterbatasan fisik menjadi faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik seseorang karena dengan keterbatasan tersebut menyebabkan terbatasnya ruang gerak akibat kondisi fisik yang tidak sempurna. Misalnya terdapat kelainan anggota tubuh, gangguan otot, dan gangguan neurologis.

g. Pengetahuan Ibu

Pengetahuan ibu tentang perkembangan anak, pentingnya aktivitas fisik, dan nutrisi yang tepat sangat berpengaruh terhadap kemampuan motorik anak. Ibu dengan pengetahuan yang baik dapat memberikan pola pengasuhan sesuai dengan kebutuhan sehingga anak memiliki tumbuh kembang yang optimal dan terstimulasi dengan baik.

5. Manfaat dan Fungsi Motorik Kasar

a. Manfaat

Manfaat pembelajaran motorik kasar menurut Depdiknas (2002) yaitu:

- 1) Mampu meningkatkan keterampilan gerak
- 2) Mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani
- 3) Mampu menanamkan sikap percaya diri
- 4) Mampu bekerja sama

5) Mampu berperilaku disiplin, jujur, dan sportif.

Selain itu manfaat melatih motorik kasar anak kasar menurut Marmi dan Rahardjo, manfaat motorik kasar dapat membantu anak untuk beradaptasi dengan lingkungan bermain dan teman sebaya yang ada di sekitarnya pun sebaliknya dengan anak yang perkembangan motorik tidak optimal maka dia akan dikucilkan (Rofiah & Widiyati, 2020).

b. Fungsi

Menurut Hurlock (1978) fungsi keterampilan motorik kasar sebagai berikut (Anggraini, 2022):

1) Keterampilan bantu diri (*Self help*)

Untuk mencapai kemandirian, anak perlu belajar mengenai keterampilan motorik agar dapat melakukan berbagai aktivitas bagi dirinya. Keterampilan ini mencakup kemampuan makan, merawat diri, berpakaian dan mandi.

2) Keterampilan bantu sosial (*Social-Help*)

Sebelum anak masuk menjadi salah satu anggota kelompok sosial dalam keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar, anak harus menjadi orang yang kooperatif. Contoh keterampilan yang mendukung penerimaan sosial agar dapat diterima meliputi membantu pekerjaan rumah atau menyelesaikan tugas sekolah.

3) Keterampilan Bermain

Untuk dapat menikmati kegiatan sekelompok sebaya anak harus mempelajari keterampilan bermain bola, menggambar, melukis dan manipulasi alat bermain. Hal ini disebabkan oleh pentingnya keterampilan bermain agar anak dapat menikmati berbagai jenis permainan bersama teman sebaya, sekaligus menjadikannya sebagai sarana hiburan baginya.

4) Keterampilan Sekolah

Pada tahun permulaan sekolah sebahagian besar pekerjaan melibatkan motorik seperti melukis, menggambar, menulis, menari

dan berhitung. Semakin banyak keterampilan yang dikuasai semakin baik juga penyesuaian sosial bisa menjadikannya berprestasi akademik dan non akademik di sekolah.

6. Aspek-aspek Motorik Kasar

Adapun aspek- aspek pokok dalam pembelajaran motorik kasar pada anak sebagai berikut (Ditjen Pendidikan, 2008):

a. Kekuatan

Kekuatan merupakan kemampuan individu dalam menggunakan otot-otot ketika menahan ataupun mengangkat. Misalnya mendorong lemari dan memindahkan buku.

b. Daya tahan kardiovaskular (ketahanan)

Ketahanan merupakan kemampuan individu dalam mengerjakan sesuatu dengan waktu yang relatif lama tanpa mengalami kelelahan yang berarti. Misalnya berjalan-jalan dan menempuh jarak dan waktu yang cukup lama.

c. Power

Power merupakan kemampuan individu dalam menggunakan kekuatan secara maksimal dengan waktu yang sesingkat-singkatnya. Misalnya adalah lompat katak, meraih benda dengan melompat, dan lainnya.

d. Kecepatan

Kecepatan merupakan kemampuan individu untuk bergerak atau berpindah dari satu ke tempat yang lainnya dengan waktu yang sesingkat. Misalnya berlari menuju tempat tertentu dengan cepat.

e. Ketepatan

Ketepatan merupakan kemampuan individu untuk mengontrol gerakan bebas terhadap suatu objek. Misalnya anak diminta melempar bola kasti masuk ke dalam keranjang pada jarak lempar tertentu.

f. Kelincahan

Kelincahan merupakan kemampuan individu untuk mengubah posisi dan arah dalam waktu yang singkat. misalnya bermain kejar-kejaran dan bergantian mengejar, atau berlari berkelok-kelok.

g. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan kemampuan mempertahankan posisi tubuh tetap stabil baik saat bergerak maupun dalam keadaan diam. Misalnya berdiri menggunakan satu kaki dalam waktu yang ditentukan.

h. Waktu Reaksi

Waktu Reaksi merupakan kemampuan individu dalam melakukan gerak secepat-cepatnya sebagai respon terhadap rangsangan yang timbul melalui indera, syaraf atau feeling lainnya sejak awal gerakan hingga berakhirnya gerakan. Misalnya sesudah ada aba-aba, anak memegang kepala, kaki, dan telinga dengan cepat.

i. Koordinasi

Koordinasi merupakan kemampuan individu dalam menggabungkan bermacam-macam gerakan berbeda menjadi pola gerakan tunggal secara efektif. Misalnya berjalan sambil memantulkan bola ke lantai atau berlari melewati tiang kemudian diakhiri lompat, dan lainnya.

7. Kemampuan Motorik Kasar Anak 60-72 Bulan

Tabel 1. Indikator Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 60-72 Bulan

Usia	Aspek Perkembangan	Indikator
60-72 Bulan	Motorik Kasar	a. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. b. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, kepala dalam menirukan tarian atau senam. c. Melakukan permainan fisik dengan aturan. d. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri e. Melakukan kebersihan diri

Menurut peraturan menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013, indikator

pencapaian perkembangan motorik kasar anak 60-72 bulan sebagai berikut (Kemendikbud, 2014).

Menurut Departemen Kesehatan, Ikatan dokter Indonesia yang bekerjasama dengan Dinas Kesehatan telah menyusun KPSP atau Kuesioner Pra Skrining perkembangan (Dewi et al., 2020). Berikut indikator pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 60-72 bulan berdasarkan KPSP):

- a. Meminta anak untuk melompat dengan 1 kaki beberapa kali tanpa berpegangan (lompatan dengan 2 kaki tidak ikut dinilai). Dapatkah anak melompat 2-3 kali dengan 1 kaki.
- b. Anak dapat menangkap bola kecil sebesar bola tenis atau bola kasti hanya dengan menggunakan kedua tangannya.
- c. Meminta anak untuk berdiri 1 kaki tanpa berpegangan. Jika perlu tunjukkan caranya dan beri anak kesempatan sebanyak 3 kali. Dapatkah ia mempertahankan keseimbangan dalam waktu 11 detik atau lebih.

8. Strategi Menstimulasi Motorik Kasar Anak

Stimulasi dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan-permainan agar dapat berkembang dengan baik (Ekayanti Tarigan & Bukit, 2022). Menurut Gagne, strategi untuk meningkatkan motivasi belajar anak adalah dengan menggunakan media pembelajaran edukatif yang beragam dan disesuaikan dengan lingkungan sekitar anak (Sumiati et al., 2023). Oleh karena itu, untuk menstimulasi perkembangan motorik anak, diperlukan media yang menarik.

a. Lantara

Permainan Lantara atau langkah tapak gembira adalah media permainan yang dapat membantu menstimulasi perkembangan motorik kasar anak dengan cara yang menyenangkan karena didalamnya memuat berbagai gerakan motorik kasar. Permainan Lantara merupakan pengembangan dari konsep permainan jejak kaki atau travel playmat, namun telah dimodifikasi dengan pola dan tantangan yang lebih variatif. Permainan Lantara memuat berbagai gerakan motorik

kasar yang beragam diantaranya: gerakan engklek, lompat zig-zag dengan 2 kaki, merangkak, melompat dengan satu kaki, berjalan maju mundur, berjalan menyamping, berjinjit, dan melompat dengan kedua kaki sebagai tanda pemain sudah berada digaris finish. Hal ini sejalan dengan Hijriati (dalam Anggraeni & Na'imah, 2022), yang menyatakan bahwa belajar sambil bermain membuat anak lebih antusias dan tertarik mengikuti pembelajaran. Dengan menerapkan permainan dalam proses pembelajaran, anak-anak dapat belajar dengan nyaman. Salah satu alat permainan edukatif yang efektif untuk tujuan ini adalah Lantara.

b. Lompat Tali

Lompat tali adalah salah satu permainan tradisional yang penting untuk diperkenalkan kepada anak-anak. Selain karena permainannya yang sederhana, lompat tali juga bisa membantu meningkatkan perkembangan fisik dan motorik anak. Melalui permainan ini, aspek perkembangan lain seperti sosial emosional, moral, dan sebagainya juga dapat terstimulasi.(Volkers, 2019).

c. Gobak Sodor

Permainan tradisional gobak sodor merupakan permainan yang dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Permainan ini melibatkan kombinasi gerakan seperti berjalan, berlari, dan merentangkan tangan, serta teknik seperti kecepatan, kelincahan, dan koordinasi antara mata, tangan, dan kaki. Dalam memainkannya dibutuhkan tempat yang luas, lapang dan pemain yang mencukupi yaitu antara 6-10 orang serta dibagi menjadi 2 tim yaitu tim penjaga dan lawan(Erwanda & Sutapa, 2023).

d. Sirkuit

Permainan sirkuit berhasil meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di kelompok A PAUD Kemuning Jagakarsa, Jakarta Selatan. Indikator keberhasilan terlihat dari kemampuan anak melakukan gerakan berlari dengan seimbang, melompat dengan seimbang, melempar secara terarah, dan menendang bola tepat sasaran. Rata-rata tingkat capaian perkembangan (TCP) kemampuan motorik kasar

menunjukkan peningkatan dari 18,3 pada pra-tindakan, menjadi 26,2 pada siklus I, dan mencapai 30 pada siklus II. Dari 14 anak yang mengikuti intervensi, 12 anak (86%) mencapai kategori "Berkembang Sangat Baik" (BSB), sementara 2 anak belum mencapai TCP minimal, sehingga telah memenuhi standar keberhasilan sebesar 71% dari jumlah anak yang mencapai TCP minimal.(Sistiarini, 2021).

e. Estafet

Permainan estafet yang dirancang dalam penelitian ini sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan motorik kasar anak, mencakup empat kegiatan bermain yang melatih kekuatan, kelincahan, dan keseimbangan, yaitu meloncat sesuai arah, memindahkan bola dengan berlari bolak-balik, berlari zig-zag melalui botol plastik, dan berjalan di atas papan titian. Pembelajaran melalui permainan estafet yang dilakukan di luar ruangan memungkinkan anak untuk mengekspresikan diri dan bergerak secara bebas, sehingga mendukung perkembangan motorik kasar mereka (Tangse & Dimyati, 2021).

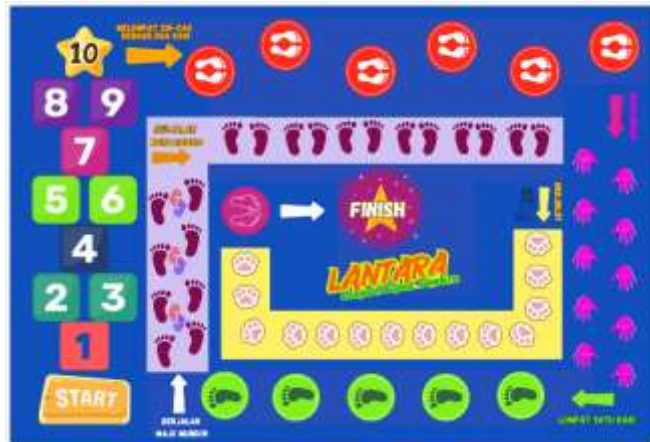
B. Permainan Lantara

1. Pengertian Permainan Lantara

Bermain merupakan salah satu aktivitas yang dapat meningkatkan perkembangan. Dengan bermain anak akan bergerak secara aktif dan akan mendukung perkembangan fisik dan psikisnya. Bermain juga akan meningkatkan kreativitas pada anak. Bermain dapat dilakukan di rumah, di sekolah maupun di masyarakat (Prawidyasari,2021)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia atau yang disingkat KBBI, permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain, baik berupa barang ataupun sesuatu yang dapat digunakan untuk bermain. Beberapa ahli memiliki pandangan berbeda tentang permainan. Gross berpendapat bahwa permainan seharusnya dianggap sebagai latihan penting yang memiliki fungsi krusial untuk kehidupan dewasa nanti. Menurut Bettelheim dalam Hurlock permainan merupakan suatu kegiatan yang ditandai oleh persyaratan dan aturan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar

untuk melakukan suatu aktivitas dengan tujuan tertentu (Ngurah Arya Yudaparmita et al., 2021).



Gambar 1. Permainan Lantara
Sumber: (Peneliti, 2025)

Permainan Lantara merupakan singkatan dari langkah tapak gembira yang memiliki bentuk alas persegi panjang berukuran 4 meter x 2,7 meter yang dirancang dengan berbagai macam warna dan aktivitas fisik, seperti engklek, melompat zig-zag dengan 2 kaki, merangkak, melompat dengan satu kaki, berjalan maju mundur, berjalan menyamping, berjinjit dan diakhiri dengan melompat menggunakan kedua kaki. Permainan ini sering disebut permainan *travel playmat* atau permainan jejak kaki. Permainan Lantara merupakan permainan yang dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak serta meningkatkan kepekaan sistem saraf dan ototnya (Sumiati et al., 2023). Menurut Hasliza dan Anisa (2020) permainan Lantara merupakan permainan yang menyenangkan dan mudah ditirukan sehingga aman dan juga bertujuan untuk melatih keseimbangan, ketepatan, kelenturan, kelincahan dan kekuatan untuk anak usia 5-6 tahun supaya anak dapat bermain dan berkembang secara optimal. Menurut (Shinta Nurtazali Putri & Nurul Afrianti, 2023) Lantara merupakan media permainan yang dirancang untuk mendukung bermain dan pembelajaran anak yang digunakan sebagai alat pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dari usia dini hingga usia sekolah. Dengan adanya banyak warna dan gambar yang menarik dapat menjadi daya tarik bagi anak untuk melakukan permainan ini.

2. Keunggulan Permainan Lantara

Berikut merupakan keunggulan Lantara, yaitu(Nurlailah, 2021):

a. Protabilitas

Permainan Lantara biasanya ringan, mudah dilipat, dan sering kali dilengkapi dengan tas atau pegangan sehingga mudah dibawa ke mana saja. Ini memudahkan untuk membawa mainan ini ketika mereka bepergian atau saat keluar rumah.

b. Material Aman dan Tahan Lama

Biasanya dibuat dari bahan yang aman bagi anak-anak yaitu flexi bahan ini terbuat dari pvc (*polyvinly Chloride*) yang kuat dan tahan lama. Sehingga bahan ini mudah dibersihkan dan dicuci untuk menjaga kebersihannya.

c. Desain Edukatif dan Stimulative

Permainan Lantara sering kali dilengkapi dengan berbagai elemen edukatif seperti angka, huruf, gambar telapak, atau pola warna-warni yang dapat merangsang perkembangan sensorik dan kognitif anak.

d. Multifungsi

Beberapa permainan antara bisa digunakan untuk berbagai aktivitas, seperti bermain dan alas beristirahat. Hal ini membuatnya menjadi alat yang serbaguna untuk kebutuhan sehari-hari.

e. Melatih Keseimbangan dan Fisik

Permainan ini melibatkan banyak otot tubuh karena didalam permainan Lantara terdapat banyak gerakan seperti, melompat dengan satu atau dua kaki, berjinjit, berjalan dan lainnya yang melatih anak untuk menjaga keseimbangan dan kebugaran fisiknya.

f. Mendorong Sosialisasi

Permainan ini bisa dilakukan bersama-sama sehingga membantu anak belajar bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman sebayanya.

g. Mengembangkan Kedisiplinan

Melalui peraturan bermain, anak-anak akan belajar untuk bersikap disiplin dan mengikuti instruksi, hal ini penting untuk membangun perkembangan perilaku dan sosialnya.

h. Mengembangkan Kecerdasan Logika

Dengan kecerdasan berfikir logika anak akan terlatih untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewati.

i. Desain Menarik Untuk Anak-anak

Desainnya biasanya dibuat menarik untuk anak-anak dengan gambar-gambar karakter kartun, pemandangan alam, atau tema-tema lain yang disukai anak-anak.

Beberapa keunggulan inilah yang menjadikan permainan Lantara sebagai pilihan yang praktis dan menyenangkan bagi orang tua dan guru atau pendidik yang ingin memberikan anak-anak mereka tempat bermain yang aman dan edukatif, baik di rumah maupun saat bepergian.

3. Bentuk Permainan Lantara

a. Alat dan bahan membuat permainan Lantara

Alat dan bahan yang digunakan dalam membuat permainan ini adalah: alas bergambar yang telah didesain.

b. Langkah-langkah bermain permainan Lantara

1) Persiapan tempat

Carilah tempat bermain yang datar dan aman.

2) Persiapkan permainan

Hamparkan permainan Lantara pada tempat yang telah dipilih sebelumnya.

3) Pengenalan media permainan

Jelaskan kepada anak-anak mengenai gambar-gambar yang ada didalam permainan dan bola yang diletakkan didekat permainan Lantara.

4) Menjelaskan cara bermain dan peraturan permainan dengan cara diberikan contoh bermainnya.

a) Langkah Pertama (Gerakan Engklek)

Pemain diminta untuk melakukan gerakan engklek yang terdiri dari gerakan melompat dengan satu kaki sebanyak 3 kali dan

kedua kaki sebanyak 3 kali sesuai dengan pola gambar permainan.

Aspek motorik kasar yang dikembangkan terdiri dari:

- Keseimbangan: menjaga posisi tubuh saat melompat dengan satu kaki dan saat berpindah dari satu kaki ke dua kaki.
- Kekuatan: gerakan ini melatih kekuatan otot kaki saat menahan dan mendorong tubuh.
- Koordinasi: mengatur lompatan sesuai pola secara bergantian antara satu kaki dan dua kaki, diperlukan koordinasi antara penglihatan, konsentrasi, dan gerakan tubuh.
- Ketepatan : melompat tepat pada pola kotak yang sesuai, yaitu urutan satu kaki lalu kedua kaki dan satu kaki kembali hingga bertemu dengan petunjuk permainan berikutnya.

b) Langkah Kedua (Melompat Zig-Zag dengan Dua Kaki)

Pemain diminta untuk melakukan gerakan melompat zig-zag dengan kedua kaki sesuai dengan pola gambar permainan Lantara.

Aspek motorik kasar yang dikembangkan terdiri dari:

- Kekuatan: melompat berulang dengan dua kaki memperkuat otot kaki, sehingga gerakan ini dapat mengaktifkan otot-otot pada kaki.
- Koordinasi: anak harus mengatur arah gerak dan lompatan secara bersamaan. Hal ini diperlukan koordinasi antara penglihatan, konsentrasi, dan gerakan tubuh.
- Ketepatan: mendarat di jalur zig-zag yang telah ditentukan tanpa keluar pola

c) Langkah Ketiga (Merangkak dengan Kedua Tangan)

Pemain diminta untuk melakukan gerakan merangkak menggunakan kedua tangan sesuai dengan pola gambar permainan.

Aspek motorik kasar yang dikembangkan terdiri dari:

- Kekuatan: merangkak mengaktifkan otot lengan, tangan, dan kaki.
- Koordinasi: menyelaraskan gerakan tangan kanan dan kiri serta kaki secara bergantian.
- Ketepatan: menjaga posisi tubuh agar tetap di jalur merangkak.

d) Langkah Keempat (Melompat Satu Kaki)

Pemain diminta melompat dengan satu kaki sesuai dengan pola gambar Lantara.

Aspek motorik kasar yang dikembangkan terdiri dari:

- Keseimbangan: menjaga posisi tubuh hanya dengan satu kaki.
- Kekuatan: menguatkan otot kaki saat menahan dan mendorong tubuh.
- Ketepatan: pemain harus tepat melompat di posisi yang sudah ditentukan.
- Koordinasi: tangan dan kaki tetap bekerjasama untuk menyeimbangkan dan menstabilkan tubuh, terutama saat mendarat dan berpindah ke langkah selanjutnya.

e) Langkah Kelima (Berjalan Maju Mundur)

Pemain diminta maju dengan kedua kaki, lalu mundur dan maju kembali hingga kepetunjuk berikutnya.

Aspek motorik kasar yang dikembangkan terdiri dari:

- Keseimbangan : mengontrol tubuh saat berpindah arah (maju- mundur).
- Koordinasi: menyesuaikan irama langkah, terutama saat berjalan mundur.
- Ketepatan: melangkah tepat mengikuti arah atau jalur yang telah dibuat.

f) Langkah Keenam (Berjalan Menyamping)

Pemain diminta berjalan menyamping mengikuti pola gambar permainan Lantara.

Aspek motorik kasar yang dikembangkan terdiri dari:

- Keseimbangan : menstabilkan tubuh saat bergerak ke samping.
- Koordinasi: menggerakkan kaki secara bergantian ke arah samping.
- Ketepatan: menyesuaikan langkah dengan pola arah menyamping.

g) Langkah Ketujuh (Berjinjit)

Pemain diminta berjinjit sesuai dengan pola gambar permainan Lantara.

Aspek motorik kasar yang dikembangkan terdiri dari:

- Keseimbangan: menjaga tubuh tetap stabil dengan tumpuan kecil di ujung kaki.
- Kekuatan: menguatkan otot betis dan kaki bagian bawah.
- Ketepatan: mengikuti pola dengan kontrol tubuh yang baik.
- Koordinasi : menggerakkan kaki secara bergantian ke arah depan.

h) Langkah Kedelapan (Melompat dengan Dua kaki)

Pemain diminta melompat dengan dua kaki dengan melompat ketengah atau tempat *finsh*.

Aspek motorik kasar yang dikembangkan terdiri dari:

- Kekuatan: mendorong tubuh dengan kedua kaki secara bersamaan.
- Koordinasi: mengatur lompatan agar tepat ke dalam target.
- Ketepatan: Memastikan posisi mendarat sesuai dengan area yang ditentukan.

4. Aspek Motorik Kasar dalam Permainan Lantara

a. Keseimbangan

Berjinjit, engklek, melompat dengan satu kaki, berjalan menyamping

dan jinjit merupakan aktivitas yang terdapat dalam permainan Lantara yang melibatkan koordinasi otot-otot tubuh dan membantu anak mengontrol postur atau posisi tubuh serta menjaga keseimbangan saat berpindah dari satu posisi ke posisi lain. Pada permainan Lantara aspek keseimbangan dapat distimulasi pada permainan Lantara pada langkah pertama yaitu engklek, langkah keempat yaitu lompat dengan satu kaki, langkah keenam yaitu berjalan menyamping dan langkah ketujuh yaitu berjinjit.

b. Kekuatan

Kekuatan merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan otot ketika mengangkat maupun menahan. Di dalam permainan Lantara yang merupakan langkah yang dapat menstimulasi aspek kekuatan adalah langkah pertama yaitu gerakan engklek, langkah kedua yaitu melompat zig-zag dengan 2 kaki, langkah ketiga yaitu merangkak dengan kedua tangan, langkah keempat yaitu melompat dengan 1 kaki, dan langkah ketujuh yaitu berjinjit.

c. Ketepatan

Pada saat bermain ketepatan menjadi hal penting pada setiap langkah. Hal ini karena setiap langkah permainan memiliki pola gambar dan aturan yang berbeda, sehingga pemain diuji ketepatannya ketika harus melewati pola gambar permainan. Pada permainan Lantara aspek ketepatan dapat distimulasi dengan semua langkah yang ada didalam permainan Lantara.

d. Koordinasi

Koordinasi merupakan hasil dari kerja sama yang harmonis antara indera penglihatan, gerakan tubuh, dan kemampuan berkonsentrasi. Dalam permainan Lantara, anak dituntut untuk mampu mengoordinasikan gerak tubuhnya agar dapat melewati setiap pola gambar dengan tepat. Seluruh pola yang ada dalam permainan ini dirancang untuk melatih koordinasi tersebut. Pada langkah pertama, anak melakukan gerakan engklek yang merupakan kombinasi antara lompatan dengan satu kaki dan dua kaki. Gerakan ini membutuhkan

penglihatan yang fokus, gerak tubuh yang tepat, serta konsentrasi yang baik. Ketiga unsur ini harus bekerja sama agar anak dapat menyelesaikan tantangan dengan benar. Oleh karena itu, setiap pola dalam permainan Lantara berperan dalam meningkatkan kemampuan koordinasi anak secara menyeluruh. Langkah kedua hingga kedelapan semua memerlukan koordinasi yang baik.

5. Hubungan Motorik Kasar Dengan Permainan Lantara

Perkembangan anak usia salah satunya adalah perkembangan motorik kasar. Pada anak usia 60-72 bulan (5-6 tahun) sudah terlihat otot-otot tubuh yang berkembang, sehingga memungkinkan anak dapat melakukan berbagai jenis keterampilannya. Gerakan anak pada usia ini, lebih terkendali dan terorganisasi dengan pola-pola seperti berdiri tegak, menggerakkan tangan dengan santai, serta melangkah dengan menggerakkan tungkai dan kaki. Motorik kasar adalah kemampuan anak dalam menggunakan otot-otot besar untuk berjalan, berlari, menangkap dan lainnya. Salah satu faktor yang mempengaruhi motorik kasar adalah dengan adanya stimulasi. Permainan fisik merupakan salah satu cara untuk menstimulasi anak agar dapat memiliki kemampuan motorik kasar yang baik. Permainan Lantara merupakan salah satu permainan edukatif yang dapat menstimulasi motorik kasar anak, karena dalam permainan Lantara terdapat 4 aspek motorik kasar yaitu: koordinasi, keseimbangan, kekuatan dan ketepatan. Sehingga motorik kasar anak dapat ditingkatkan terutama 4 aspek besar tersebut. Permainan yang dilakukan dengan aktivitas bergerak pengaruh yang baik terhadap perkembangan motorik kasar anak tersebut, anak akan menjadi lebih lincah dalam menggerakkan anggota tubuhnya.

C. Penelitian Terkait

Penelitian terkait adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan selanjutnya untuk menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya, disamping itu kajian terdahulu membantu penelitian dapat memposisikan penelitian serta menunjukkan orisinalitas dari penelitian. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang masih terkait dengan pengaruh permainan Lantara terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 60-72 bulan.

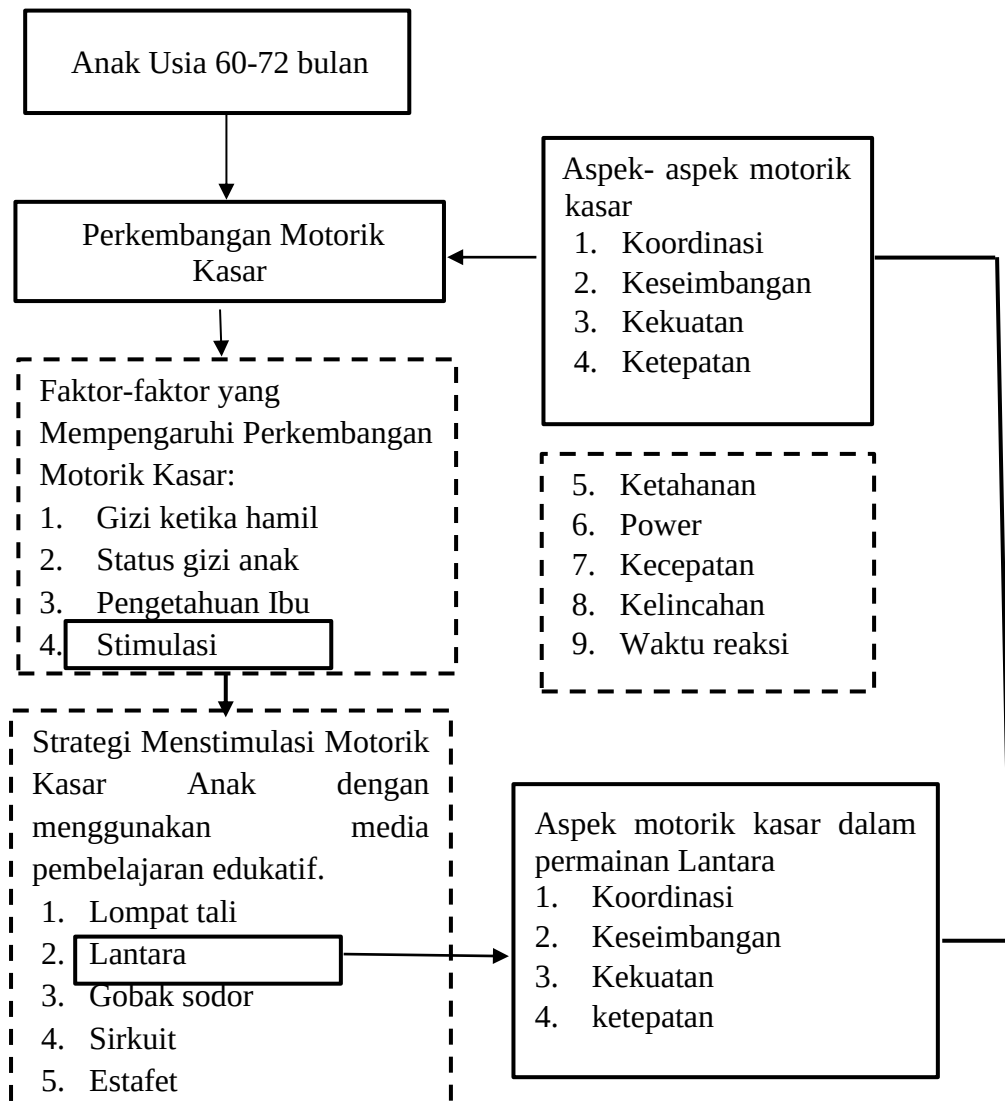
Tabel 2. Penelitian Terkait

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Tempat dan Tahun penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Umi Sumiati, Ifat Fatimah Zahro dan Syah Khalif Alam (Sumiati et al., 2023)	Strategi Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Media <i>Travel Playmat</i>	TK Silih Asih, Bandung Barat tahun 2022	Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumen analisis.	Hasil akhir dari penelitian bahwa 16 dari 17 anak telah berkembang sangat baik. Dan dapat ditarik kesimpulan bahwa <i>travel playmat</i> dapat dijadikan sebagai media yang dapat membantu strategi untuk menstimulasi motorik kasar anak usia dini.
2	Siti Rofiah dan Evita Widiyati (Rofi'ah & Widiyati, 2020)	Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Edukasi " <i>Travel Playmat</i> " Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 7 Tahun	SD di Jombang, Jawa Timur pada tahun 2020	Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai	Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan terjadi pengaruh peningkatan nilai pada anak yang sudah

				sistem baru (<i>before-after</i>).	mendapat perlakuan, yaitu dengan adanya perbedaan hasil motorik kasar anak sebelum dan sesudah menggunakan APE “ <i>travel playmat</i> ”
3 .	Rahmi Nurlaila, (Nurlailah, 2021)	Pengaruh Permainan Jejak Kaki Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mandiri Pitue	TK Mandiri Pitue, Kabupaten Pangkajene , Sulawesi Selatan pada tahun 2021.	Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan penelitian pre- <i>eksperimen one group pretest posttest design.</i>	Hasil penelitian menemukan perubahan signifikan terhadap anak yang diberikan intervensi menggunakan permainan jejak kaki yaitu dengan adanya peningkatan perkembangan motorik kasar.
4 .	Shinta Nurtazali Putri dan Nurul Afrianti (Shinta Nurtazali Putri & Nurul Afrianti, 2023)	Pengaruh Permainan <i>Playmat</i> Edu terhadap Kemampuan Merangkak, Berguling, dan Melompat Anak Usia 4-5 Tahun	Kelompok bermain usia 4-5 tahun pada tahun 2022.	Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif melalui <i>pre- experimental design.</i>	Hasil penelitian menunjukkan perbedaan rata- rata menggunakan <i>playmat</i> edu, yang berarti terjadi peningkatan yang signifikan dengan adanya perlakuan menggunakan

					playmat edu
5	Afifah Fathurrahma (Fathurrahma, 2023)	Pengaruh Alat Permainan <i>Playmat</i> Jejak Kaki Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Raudhatul Jannah Taman Rajo.	TK Raudhatul Jannah Taman Rajo pada tahun 2023.	Metode penelitian yang digunakan adalah <i>one shot case study</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat permainan <i>playmat</i> jejak kaki memiliki pengaruh terhadap motorik kasar anak usia berupa peningkatan perkembangan motorik kasar anak.

D. Kerangka Teori



Gambar 1. Kerangka Teori

Sumber : Hurlock (2012), (Ditjen Pendidikan, 2008) dan (Sumiati et al., 2023)

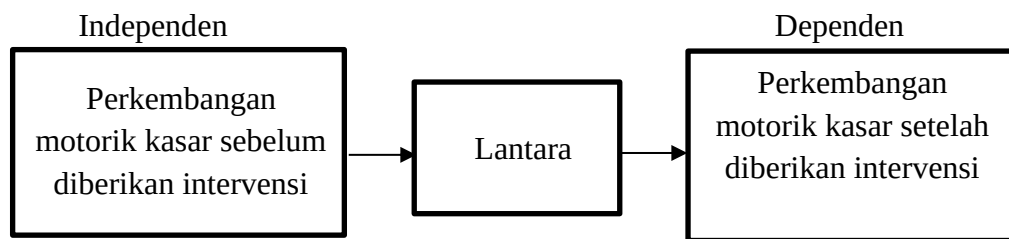
Keterangan :

: Diteliti

: Tidak diteliti

E. Kerangka Konsep

Berdasarkan tinjauan teori penelitian dan landasan teori terdahulu serta permasalahan yang telah dikemukakan, sebagai dasar untuk merumuskan hipotesis, berikut ini gambaran model kerangka konsep pengaruh permainan Lantara terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 60-72 bulan, dimana yang menjadi *variable independent* adalah perkembangan motorik kasar anak sebelum diberikan intervensi dan yang menjadi *variable dependent* adalah perkembangan motorik kasar anak sesudah diberikan intervensi. Sedangkan permainan Lantara merupakan alat yang digunakan sebagai *treatment*. Kerangka konsep dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan berikut ini:



Gambar 2. Kerangka Konsep

F. Variabel Penelitian

Untuk memahami bagaimana alat permainan mempengaruhi perkembangan motorik anak, penelitian ini memfokuskan pada dampak penggunaan Lantara terhadap motorik kasar anak usia 60-72 bulan (5-6 tahun). Perkembangan motorik kasar merupakan bagian penting dari pertumbuhan fisik anak, dan berbagai jenis permainan dapat berperan penting dalam meningkatkan keterampilan ini. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji sejauh mana permainan Lantara yang dirancang khusus untuk memperbaiki keterampilan motorik kasar, mempengaruhi kemampuan motorik anak-anak prasekolah. Berikut variabel penelitian yang akan digunakan:

1. Variabel Independen

Variabel independen (bebas) dalam penelitian ini adalah hasil observasi perkembangan motorik kasar anak usia 60-72 bulan sebelum diberikan permainan Lantara.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen (terikat) dalam penelitian ini adalah hasil observasi perkembangan motorik kasar anak usia 60-72 bulan sesudah diberikan permainan Lantara.

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis penelitian dapat juga diartikan sebagai jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris (Setya Mustafa et al., 2022). Adapun hipotesis penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh perkembangan motorik kasar sesudah diberikan permainan Lantara pada anak usia 60-72 bulan di TK Gelora Mekar Tanjung Raya, Kecamatan Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat tahun 2025.

H. Definisi Operasional

Definisi Operasional merupakan penunjuk atau panduan bagaimana suatu konsep diterapkan, dengan kata lain definisi operasional menjelaskan tentang cara mengubah konsep-konsep abstrak menjadi indikator empiris yang dapat diukur secara mudah. Secara tidak langsung definisi operasional memberikan gambaran bagaimana merancang sebuah karya ilmiah, termasuk proyeksi isi atau pembahasan. Oleh karena itu, definisi operasional merupakan *outline* umum dari tulisan secara keseluruhan, yang akan menjadi dasar untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mengumpulkan data.

Tabel 3. Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala
Independen					
Perkembangan Motorik Kasar kemampuan anak sebelum diberikan intervensi.	Hasil pengukuran kemampuan anak dalam melibatkan kerja otot-otot besar seperti tangan untuk bergerak dan kaki untuk berjalan. yang meliputi: a. Koordinasi b. Keseimbangan c. kekuatan d. Ketepatan Setelah diberikan intervensi dilakukan.	Lembar Observasi, bola kasti, keranjang bola dan papan titian.	Observasi dan Pengukuran	1-4= Belum Berkembang 5-8= Mulai Berkembang 9-12= Berkembang Sesuai Harapan 13-16= Berkembang Sangat Baik	Interval
Dependen					
Perkembangan Motorik Kasar kemampuan anak setelah diberikan intervensi.	Hasil pengukuran kemampuan anak dalam melibatkan kerja otot-otot besar seperti tangan untuk bergerak dan kaki untuk berjalan. yang meliputi: a. Koordinasi b. Keseimbangan c. kekuatan d. Ketepatan Sebelum diberikan intervensi dilakukan.	Lembar Observasi, bola kasti, keranjang bola dan Papan titian.	Observasi dan Pengukuran	1-4= Belum Berkembang 5-8= Mulai Berkembang 9-12= Berkembang Sesuai Harapan 13-16= Berkembang Sangat Baik	Interval