



DAMPAK PERMAINAN LATO-LATO TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR DAN HALUS PADA ANAK USIA 7-8 TAHUN

Astuti Mulyono¹, Lia Kurniawaty²

Universitas Panca Sakti Bekasi^{1,2}

Email Korespondensi: astutimulyono23@gmail.com✉

Info Artikel

Histori Artikel:

Masuk:

20 September 2023

Diterima:

27 Desember 2023

Diterbitkan:

31 Desember 2023

Kata Kunci:

Permainan Lato-Lato;
Perkembangan
Motorik;
Anak.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menilai tingkat pengetahuan orangtua di Kelurahan Pejuang, Kecamatan Medan Satria, Kota Bekasi, terkait dampak permainan lato-lato terhadap perkembangan motorik kasar dan halus pada anak berusia 7-8 tahun. Metode pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner dalam bentuk tautan Google Form untuk memudahkan responden dalam menjawab pertanyaan, serta wawancara guna membandingkan hasil dari angket atau kuesioner. Metode penelitian yang diterapkan adalah kualitatif deskriptif, dengan orangtua yang memiliki anak berusia 7-8 tahun sebagai data primer (35 responden) dan 2 guru kelas RA Kreatif sebagai data sekunder. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 73,68% orangtua mengetahui dampak positif dari permainan lato-lato, sementara 83,5% menyadari dampak negatifnya. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa permainan lato-lato tidak aman jika dimainkan oleh anak berusia 7-8 tahun. Meskipun permainan ini memiliki dampak positif dan negatif, pengetahuan orangtua lebih banyak terfokus pada dampak negatif, sehingga hanya 28,6% orangtua yang mengizinkan anak-anak mereka untuk bermain lato-lato.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Anak yang berusia antara 0 hingga 6 tahun dikenal sebagai anak usia dini, dan periode ini sering disebut sebagai fase golden age. Menurut penelitian oleh Khaironi (2018), fase ini mencakup perkembangan sekitar 40% dari perkembangan anak usia dini. Masa ini sangat krusial karena menentukan sikap dan sifat anak dari segi fisik, mental, dan kecerdasan. Anak usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek, seperti moral, kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, dan seni.

Pada masa *golden age*, ingatan anak sangat peka, memungkinkan untuk memberikan keterampilan yang dapat mengasah seluruh aspek perkembangannya, terutama pada aspek motorik. Gerakan tubuh atau bagian tubuh yang disengaja, otomatis, cepat, dan akurat merupakan kegiatan keterampilan motorik. Menurut Hurlock (1978), pengendalian pergerakan jasmani berkembang saat beraktivitas di pusat syaraf, dan kemudian terkoordinasi pada otot besar dan otot kecil, merupakan perkembangan motorik (Fitriani, 2018).

Perkembangan motorik dibagi menjadi dua jenis, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan motorik kasar melibatkan gerakan seperti melompat, berlari, berjalan, dan merangkak karena melibatkan otot-otot besar. Sementara motorik halus hanya melibatkan otot-otot kecil, seperti menggantung, menulis, mencuci tangan, membuka, dan menutup pintu. Aktivitas yang membutuhkan gerakan sedikit atau banyak tetap melibatkan otot, sehingga perkembangan motorik sangat mendukung aspek perkembangan lainnya (Fitriani & Adawiyah, 2018).

Selain bermain, permainan tradisional juga dapat digunakan untuk mengembangkan motorik anak. Latihan fisik sangat penting untuk menjaga kesehatan tubuh anak, dan hal ini berdampak langsung pada optimalisasi keterampilan motorik anak (Ismoko, 2018).

Permainan tradisional, sebagai bagian dari warisan budaya, tidak hanya membawa nilai adat dan istiadat, tetapi juga memiliki peran penting dalam perkembangan anak. Permainan tradisional terbagi menjadi dua jenis, yaitu permainan tanpa peralatan dan permainan dengan peralatan. Sebagai contoh, lato-lato, yang terbuat dari dua bola plastik kecil berbentuk bandul dengan ukuran dan berat yang sama, memiliki cincin sebagai penyeimbang di bagian atasnya ketika bola dimainkan.

Lato-lato tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermanfaat, terutama dalam aspek motorik. Permainan ini dapat meningkatkan fungsi koordinasi antara keterampilan kognitif dan motorik. Melalui gerakan ayunan ke atas dan ke bawah, lato-lato merangsang perkembangan koordinasi tangan dan mata, serta mengasah kekuatan tangan dan jari anak. Hasilnya, anak menjadi cekatan, tangkas, dan dinamis. Keseimbangan tubuh juga terlatih, menyebabkan perkembangan motorik yang optimal (Agustin et al., 2021).

Dalam hal ini, peneliti akan mencoba mengkaji mengenai dampak permainan lato-lato terhadap perkembangan motorik kasar dan halus pada anak usia 7-8 tahun. Tujuannya agar para orang tua mengetahui dampak baik dan dampak buruk anak-anak bermain lato-lato.

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah metode kualitatif. Penelitian ini menggambarkan pandangan atau pendapat sebagai ekspresi dari kedalaman pemahaman masalah yang dijelaskan melalui kata-kata atau narasi. Sebagaimana dinyatakan oleh Nasoetion pada tahun 1992, penelitian merupakan upaya pengkajian yang cermat, teratur, dan tekun terhadap suatu masalah.

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan fenomena atau kenyataan yang ada, baik itu bersifat alami maupun hasil rekayasa manusia. Pendekatan ini memberikan penjelasan mendalam dan validasi terhadap fenomena yang diteliti (Ramdhan, 2021). Penelitian kualitatif deskriptif secara umum dapat digunakan untuk menggambarkan realitas sosial dan berbagai fenomena dalam masyarakat secara holistik.

B. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data, dan kualitas instrumen akan berdampak pada kualitas data yang diperoleh. Instrumen ini dirancang khusus oleh peneliti dan tidak dapat digunakan oleh peneliti lain (Komang & Atmaja, 2020). Dalam penelitian kualitatif ini, instrumen melibatkan pedoman kuesioner dan wawancara.

Penggunaan instrumen kuesioner dianggap tepat karena cara ini praktis, mudah, dan efisien untuk mengumpulkan informasi dalam jumlah besar dengan waktu yang singkat. Kuesioner juga memudahkan ibu-ibu muda yang memiliki banyak kegiatan selain tugas sebagai ibu rumah tangga. Sementara itu, instrumen wawancara digunakan untuk memperoleh informasi lebih mendalam secara langsung dan tatap muka. Sehingga, peneliti memiliki keleluasaan untuk mengajukan pertanyaan yang lebih mendalam (Fadhallah, 2021). Penelitian dilaksanakan di daerah Pejuang, Kecamatan Medan Satria, Kota Bekasi, dengan subjek primer berupa anak usia 7-8 tahun, dan subjek sekunder adalah guru RA Kreatif.

C. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses sistematis dalam menyusun dan menyusun transkripsi wawancara atau kuesioner yang telah dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman peneliti terhadap materi penelitian. Langkah-langkah dalam analisis data kualitatif melibatkan:

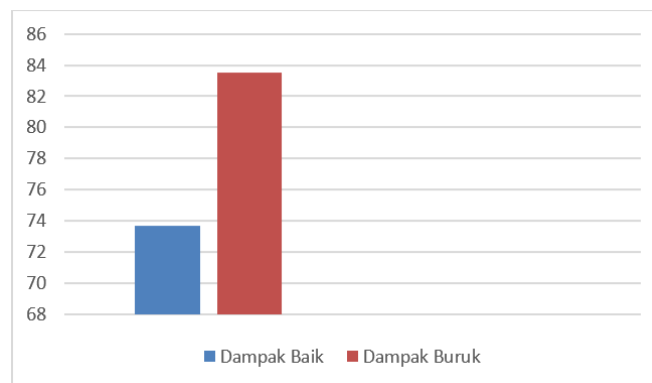
1. Reduksi data: Kegiatan untuk mempersempit, memilih, dan merinci data agar dapat dihasilkan kesimpulan akhir yang dapat dijelaskan atau diverifikasi.
2. Model data: Pengumpulan informasi yang disusun dalam bentuk yang dapat diakses secara langsung, memberikan gambaran yang jelas dan praktis, memungkinkan peneliti melihat apa yang terjadi, dan mempersiapkan untuk tahap analisis selanjutnya.
3. Penarikan kesimpulan: Membuat kesimpulan dari data yang dianalisis, membutuhkan kompetensi peneliti untuk mengelola kesimpulan secara jelas dan jujur (adaptasi dari Kerlinger, 1992).

Dengan menerapkan langkah-langkah di atas penelitian kualitatif ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif dan mendalam mengenai fenomena yang sedang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan dengan membagikan angket kepada para orang tua untuk memberikan tanggapan terkait dampak penggunaan Lato-Lato bagi anak-anak. Adapun hasil analisis angket responden dapat dilihat pada gambar 1. berikut ini.



Gambar 1. Grafik Analisis Dampak Permainan Lato-Lato

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa sebanyak 73,68% orangtua mengetahui tentang dampak positif dari permainan lato-lato, sementara 83,5% menyadari adanya dampak negatif dari permainan tersebut. Kesimpulan yang dapat diambil dari temuan ini adalah bahwa permainan lato-lato dianggap tidak aman jika dimainkan oleh anak usia 7-8 tahun.

Perlu dicatat bahwa permainan lato-lato memiliki dampak yang bersifat dua arah, baik positif maupun negatif. Meskipun demikian, temuan menunjukkan bahwa kebanyakan orangtua cenderung mengetahui dampak negatif permainan lato-lato, sehingga hanya sekitar 28,6% dari mereka yang memberikan izin kepada anak-anak mereka untuk bermain permainan tersebut.

Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang sejauh mana pengetahuan orangtua memengaruhi keputusan mereka dalam memberikan izin anak-anaknya untuk bermain lato-lato. Apakah ketidaktahuan mengenai dampak positif permainan ini menjadi faktor utama, ataukah ada faktor-faktor lain yang mempengaruhi keputusan orangtua? Penelitian lebih lanjut mungkin diperlukan untuk menjelajahi faktor-faktor psikososial yang memengaruhi persepsi orangtua terhadap permainan lato-lato dan bagaimana hal tersebut memengaruhi kebijakan pemantauan dan pengawasan terhadap kegiatan bermain anak.

Dalam konteks keseluruhan, pemahaman lebih mendalam tentang dinamika antara pengetahuan orangtua, persepsi mereka terhadap dampak permainan lato-lato, dan keputusan mereka dalam mengizinkan anak-anak bermain perlu dikaji untuk memberikan pandangan yang lebih holistik mengenai pengaruh permainan ini dalam perkembangan anak usia 7-8 tahun.

Selain menyebarkan angket kepada orang tua, peneliti juga melakukan wawancara terhadap 2 guru di RA Kreatif untuk mengetahui pandangan guru terhadap dampak permainan Lato-Lato bagi anak-anak. Adapun data hasil wawancara dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Hasil Wawancara Bersama Ibu N

Ibu N, guru kelas kelompok A di RA Kreatif, telah memberikan kontribusi selama 13 tahun di lembaga ini. Dikenal sebagai sosok guru yang ramah dan bijaksana, Bu N tetap semangat dalam mengajar dan membimbing anak-anak RA Kreatif, meskipun usianya sudah tidak muda lagi. Selama wawancara, Bu N mengungkapkan bahwa permainan lato-lato sedang populer di kalangan anak-anak, dan ia sendiri merasakan kebahagiaan melihat anak-anak menikmati permainan yang pernah ia mainkan di masa kecilnya.

Meskipun Bu N mengakui adanya dampak negatif, terutama jika permainan dimainkan dengan keras dan dapat menyebabkan cedera pada teman atau benda di sekitarnya, ia juga menyoroti dampak positifnya. Menurutnya, bermain lato-lato dapat meningkatkan motorik kasar dan halus anak-anak, terutama pada usia dini. Bu N menyarankan agar orangtua tetap mengawasi anak-anak saat bermain lato-lato untuk mencegah kejadian yang tidak diinginkan.

2. Hasil Wawancara Bersama Ibu AR

Ibu AR, atau akrab dipanggil Bu A, merupakan guru termuda yang bergabung dengan RA Kreatif sejak tahun 2019. Dikenal sebagai guru yang ramah dan bersemangat, Bu A mampu menciptakan suasana ceria dan gembira di antara anak-anak RA Kreatif. Saat wawancara, Bu A menyampaikan bahwa lato-lato sempat menjadi permainan populer, tetapi kembali tenggelam setelah muncul berita terkait cedera yang disebabkan oleh permainan tersebut.

Bu A merasa disayangkan karena menurutnya lato-lato dapat menjadi alternatif yang baik untuk mengalihkan perhatian anak-anak dari penggunaan gadget, yang dianggapnya berbahaya, terutama bagi anak usia dini yang sedang mengalami masa golden age. Selain itu, ia menekankan bahwa bermain lato-lato dapat berkontribusi positif pada perkembangan motorik kasar dan halus anak-anak. Bu A memberikan pesan kepada orangtua untuk selalu mendampingi anak-anak saat bermain lato-lato agar mereka merasa aman dan terawasi dengan baik.

Pembahasan

Hasil penelitian ini memaparkan data dan hasil kuesioner yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Penelitian dilakukan untuk memahami dampak permainan lato-lato terhadap perkembangan motorik kasar dan halus pada anak usia 7-9 tahun. Berdasarkan hasil yang diperoleh, persentase jawaban dari responden disajikan sebagai berikut:

1. 71,4% responden menyatakan bahwa anak mereka aktif bermain lato-lato.
2. 65,7% responden setuju bahwa permainan lato-lato dapat menjadi alternatif untuk mengalihkan perhatian anak dari gadget.
3. 82,8% responden setuju bahwa bermain lato-lato dapat meningkatkan koordinasi antara tangan dan mata.
4. 74,2% responden setuju bahwa bermain lato-lato dapat melatih ketangkasan fisik anak.
5. 85,7% responden setuju bahwa bermain lato-lato dapat melatih konsentrasi anak.
6. 60% responden setuju bahwa bermain lato-lato dapat melatih kesabaran anak.
7. 88,5% responden setuju bahwa bermain lato-lato dapat berpotensi menyebabkan cedera pada anak mereka.
8. 91,4% responden menyatakan bahwa permainan lato-lato dapat berpotensi mencederai teman bermain anak mereka.
9. 80% responden setuju bahwa bermain lato-lato dapat merusak benda di sekitar anak mereka.
10. 74,2% responden menyatakan bahwa permainan lato-lato dianggap tidak aman untuk anak mereka.

Data di atas menggambarkan perbedaan pandangan orangtua terkait keamanan dan dampak permainan lato-lato pada anak. Meskipun terdapat sebagian orangtua yang melarang anak bermain, ada juga yang masih mengizinkan dengan pengetahuan akan potensi risiko. Menariknya, orangtua cenderung lebih mengetahui dampak negatif permainan ini (83,5%) daripada dampak positifnya (73,68%).

Dari temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa permainan lato-lato tidak dianggap aman jika dimainkan oleh anak usia 7-8 tahun. Namun, kesimpulan ini juga memunculkan pertanyaan mengenai sejauh mana orangtua memahami dampak positif permainan ini dan bagaimana mereka mengelola kebijakan pemantauan terhadap anak-anak dalam bermain lato-lato. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman lebih lanjut untuk merinci perspektif dan pengetahuan orangtua terhadap permainan ini guna mengembangkan pendekatan yang lebih holistik terhadap pengelolaan kegiatan bermain anak.

Hasil wawancara dengan kedua guru di RA Kreatif menggambarkan pemahaman mereka yang mendalam terhadap dampak positif dan negatif permainan lato-lato. Kesimpulan yang dapat diambil dari wawancara ini adalah bahwa guru memiliki pengetahuan yang cukup komprehensif mengenai aspek-aspek yang memengaruhi anak-anak saat bermain lato-lato. Meskipun menyadari dampak baik dari permainan ini, guru-guru tersebut memberikan penekanan pada keamanan sebagai prioritas utama di lingkungan RA Kreatif.

Selaras dengan kebijakan sekolah, kedua guru menyatakan larangan membawa mainan, terutama permainan lato-lato, untuk mencegah potensi bahaya bagi teman-teman sekelilingnya. Larangan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman dan fokus selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Namun, penting untuk dicatat bahwa permainan lato-lato masih diakui memiliki dampak positif, terutama jika orangtua turut mengawasi anak-anak saat bermain.

Guru-guru RA Kreatif memberikan saran kepada orangtua untuk selalu mengawasi anak-anak saat bermain, memastikan keamanan mereka, dan mencegah terjadinya cedera baik pada diri sendiri maupun teman-teman sekitarnya. Dengan demikian, keseluruhan hasil wawancara ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pandangan guru terhadap permainan lato-lato, serta penekanan pada tanggung jawab orangtua dan sekolah dalam menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung perkembangan anak.

PENUTUP

Hasil penelitian ini menggambarkan pandangan orangtua terkait permainan lato-lato dan dampaknya pada perkembangan motorik anak usia 7-9 tahun. Meskipun sebagian besar responden menyatakan bahwa anak-anak mereka aktif bermain lato-lato, terdapat perbedaan signifikan dalam pandangan mereka terkait dampak positif dan negatif permainan ini. Secara umum, mayoritas responden menyadari potensi risiko permainan lato-lato, dengan 83,5% menganggapnya memiliki dampak negatif, sedangkan hanya 73,68% yang mengetahui dampak positifnya. Hal ini mencerminkan tingginya kesadaran orangtua akan risiko cedera dan potensi kerusakan lingkungan sekitar yang mungkin terjadi selama permainan. Kesimpulan utama penelitian ini adalah bahwa permainan lato-lato dianggap tidak aman untuk anak usia 7-8 tahun. Meskipun memiliki dampak positif, risiko cedera dan potensi bahaya lainnya membuat orangtua lebih cenderung melarang anak-anak mereka bermain lato-lato. Kesadaran ini menciptakan sebuah dilema antara manfaat dan risiko permainan tersebut. Dari wawancara dengan guru di RA Kreatif, didapatkan pemahaman mendalam tentang perspektif sekolah terhadap permainan lato-lato. Guru-guru tersebut, meskipun mengakui dampak positifnya, memprioritaskan keamanan anak-anak di lingkungan sekolah. Larangan membawa mainan, termasuk lato-lato, mencerminkan kebijakan sekolah untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman dan fokus. Guru-guru juga memberikan saran kepada orangtua untuk selalu mengawasi anak-anak saat bermain lato-lato, menekankan tanggung jawab bersama dalam menjaga keamanan dan mencegah

cedera. Pemahaman ini memberikan gambaran lebih lanjut tentang upaya sekolah dalam mendukung kebijakan keselamatan dan pendekatan holistik terhadap perkembangan anak. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menyiratkan perlunya pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak positif dan negatif permainan lato-lato. Diperlukan kerjasama antara orangtua dan sekolah dalam mengelola kebijakan dan pemantauan anak-anak saat bermain untuk menciptakan lingkungan yang aman, mendukung perkembangan motorik anak, dan mengelola potensi risiko dengan bijak.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 25–34. <https://doi.org/10.29408/GOLDENAGE.V2I01.742>
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 01–12. <https://doi.org/10.29408/GOLDENAGE.V2I01.739>
- Kusmiati, A. M., & Sumarno, G. (2018). Pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan perseptual motorik anak di SDN Margawatu II Garut Kota. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 17-23.
- MAHMUD, B. (2019). URGENSI STIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA DINI. *Didaktika : Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76-87. doi:<https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.177>
- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Batoebara, M. U., & Junaidi, J. (2023). PERMAINAN VIRAL LATO-LATO DIGANDURGI ANAK-ANAK. *Network Media*, 6(1), 46–51. <https://doi.org/10.46576/JNM.V6I1.3019>