



## Pengaruh Permainan Lato-Lato *Matic* terhadap Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

**Dwi Febri Andini<sup>1</sup>, Pramono<sup>2</sup>, dan Munaisra Tri Tirtaningsih<sup>3</sup>**

*<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Malang*

**ABSTRAK.** Penelitian menggunakan metode kuantitatif eksperimen yaitu *quasy experimental design*. Penelitian menggunakan pola penelitian *non-equivalent control grup design*. Terdapat dua kelompok yaitu B1 eksperimen dan B2 kontrol. Adapun alur dalam penelitian ini yaitu 1) studi kasus 2) rumusan masalah 3) studi literatur 4) pembuatan instrument 5) uji validitas 6) pre-test 7) uji prasyarat 8) treatment 9) posttest 10) uji hipotesis 11) hasil. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis pengaruh permainan *latolato matic* terhadap motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 01 Gadingkulon. Data yang diperoleh dari penelitian permainan *lato-lato matic* berasal dari perolehan skor pretest dan posttest menggunakan instrumen penelitian. Pengolahan data penelitian melalui uji validitas, reabilitas, uji prasyarat, serta uji hipotesis. Hasil dari validasi instrument sebesar 87,5% yang berarti valid. Pada hasil uji reabilitas Cronbach Alpha sebesar  $0,616 > 0,60$ . Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen yaitu 11,75 sedangkan rata-rata posttest kelas eksperimen yaitu 14,31. Hasil uji homogenitas Independent Sample T Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dan mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa *lato-lato matic* berpengaruh terhadap motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 01 Gadingkulon.

**Kata Kunci :** *Motorik Halus; Lato-Lato Matic; Anak Usia Dini*

**ABSTRACT.** The study used a quantitative experimental method, namely *quasi-experimental design*. The study used a *non-equivalent control group design* research pattern. There were two groups, namely B1 experiment and B2 control. The flow in this study was 1) case study 2) problem formulation 3) literature study 4) instrument creation 5) validity test 6) pre-test 7) prerequisite test 8) treatment 9) posttest 10) hypothesis test 11) results. The purpose of this study was to analyze the effect of the *latolato matic* game on fine motor skills of children aged 5-6 years at Dharma Wanita Persatuan 01 Gadingkulon Kindergarten. The data obtained from the *lato-lato matic* game study came from the pretest and posttest scores using the research instrument. Data processing of the study was carried out through validity, reliability, prerequisite tests, and hypothesis tests. The results of the instrument validation were 87.5% which means valid. The results of the Cronbach Alpha reliability test were  $0.616 > 0.60$ . The average pretest value of the experimental class was 11.75 while the average posttest of the experimental class was 14.31. The results of the homogeneity test of the Independent Sample T Test showed a significance value of  $0.000 < 0.05$ , so  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. It can be concluded that there is a difference and an increase after being given treatment. Thus, it can be concluded that *lato-lato matic* has an effect on the fine motor skills of children aged 5-6 years at Dharma Wanita Persatuan 01 Gadingkulon Kindergarten.

**Keyword :** *Fine Motor; Lato-Lato Matic; Early Childhood*

## **PENDAHULUAN**

Bermain adalah hal yang mendasar bagi anak usia dini [1]. Kebutuhan jasmani dan rohani anak yang mendasar sebagian besar dipenuhi untuk bermain. Jadi, bermain merupakan kebutuhan anak untuk kesehatan jasmani maupun rohaninya. Setiap anak belajar melalui kegiatan bermain. Pada dasarnya bermain merupakan dunia bagi anak. Hal tersibuk yang dilakukan anak usia dini pada umumnya yaitu hanya bermain [2]. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak [3]. Para ahli berkesimpulan bahwa anak adalah makhluk yang aktif dan dinamis.

Bermain dapat membawa anak ke lingkungan masyarakat, memperoleh kesenangan, kepuasan, serta mentaati aturan yang berlaku di kehidupan sehari-hari [4]. Awalnya kegiatan bermain belum mendapat perhatian khusus dari para ahli ilmu jiwa, mengingat masih kurangnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian terhadap perkembangan anak pada masa lalu. Anak dapat belajar memecahkan masalah yang dihadapi, stimulasi kepribadian anak, serta membantu tumbuh kembang anak [5]. Aspek perkembangan anak meliputi kognitif, sosial-emosional, nilai agama dan moral, bahasa, seni, dan motorik. Ke enam aspek tersebut dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain.

Perkembangan motorik merupakan perkembangan anak yang penting diperhatikan, karena perkembangan motorik yang baik akan memiliki dampak positif bagi kehidupan anak. Koordinasi yang terlibat dalam perkembangan motorik yaitu syaraf, otot, otak, serta tulang belakang [6]. Perkembangan motorik adalah sesuatu proses kematangan atau gerak yang langsung melibatkan otot-otot dan proses persyarafan yang menjadi seseorang mampu menggerakkan tubuh [7]. Perkembangan motorik membuat gerakan tubuh seseorang jauh lebih terkoordinasi dan terkontrol sesuai dengan keinginannya. Perkembangan motorik dibagi menjadi 2 yaitu motorik kasar dan halus. Motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak. Sedangkan motorik halus lebih diarahkan pada keterampilan otot tangan dan jari [8]. Motorik halus bertujuan untuk membantu anak menggerakkan anggota tubuh khususnya tangannya sehingga melahirkan sebuah kreativitas oleh anak. Keterampilan motorik halus menyangkut koordinasi gerakan jari tangan. Contoh aktivitas yang termasuk motorik halus yaitu memotong kertas, membuka kancing, memasukkan benang dalam jarum, meronce, melipat kertas. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 mengenai standar nasional pendidikan anak usia dini tentang tingkat pencapaian motorik halus anak 5-6 tahun meliputi 1) Menggambar sesuai gagasannya 2) Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan 3) Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar 4) Menggantung sesuai dengan pola 5) Meniru bentuk. Unsur motorik halus dalam penelitian ini yaitu koordinasi otot keci. Koordinasi otot kecil meliputi jari tangan atau kaki hingga mata. Koordinasi mata dan tangan yang baik memiliki manfaat bagi kehidupan anak untuk dapat mengurus dirinya, mencapai tujuan, dan keterampilan hidup [9]. Koordinasi antara mata dan tangan

memainkan peran penting dalam kemampuan ini [10]. Permainan merupakan kegiatan yang dapat meningkatkan aspek perkembangan motorik halus anak. Salah satunya yaitu lato-lato. Permainan ini dimainkan dengan dua buah bola plastik berbobot padat keras dan permukaan halus yang diikat dengan tali dan dihubungkan dengan cincin jari di tengah [11]. Tetapi lato-lato sekarang sudah dimodifikasi untuk memudahkan pengguna dalam memegang, yaitu lato-lato matic. Tetapi walaupun dipermudah, tetap saja dibutuhkan keahlian dalam memainkan lato-lato matic.

Penelitian yang relevan bahwa lato-lato matic mengasah motorik halus yaitu Fadli bahwa Permainan lato-lato terlihat sederhana jika dimainkan, namun permainan ini memiliki berbagai manfaat untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, terutama dalam aspek gerak motorik, dan koordinasi [11]. Permainan lato-lato matic bisa mendorong anak-anak beraktivitas dan berinteraksi dengan temantemannya bukan asyik sendiri dengan gadget [12]. Intensitas tinggi pemakaian gadget dikatakan jika durasi pemakaiannya di atas 120 menit per harinya dan berkisar lebih 75 menit dalam sekali pemakaiannya. Kemudian, dalam satu hari penggunaan gadgetnya mampu mencapai atau bahkan lebih dari 3 kali permainan, hal seperti itu dapat dikatakan sudah kecanduan. Selain itu, dengan intensitas sedang, saat pengguna membutuhkan waktu 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan perangkat 2-3 kali/hari [12]. Memainkan permainan ini perlu konsentrasi agar bandul/tali seimbang dan bola terbentur dengan sempurna. Lebih dari sekadar permainan, lato-lato ini dapat menimbulkan emosi positif bagi seseorang terlebih pada anak-anak, seperti emosi senang, karena merasa berhasil dan bangga mampu melakukannya [11]. Oleh karena itu, selain melatih motorik anak, lato-lato juga dapat digunakan untuk momentum kebersamaan. Tetapi, lato-lato juga mempunyai dampak negatif. Tren permainan lato-lato belakangan ini memakan korban bocah SD yang harus operasi mata karena terlempar keras dan bandul tidak stabil [13]. Jadi, dibutuhkan pengawasan orang dewasa dalam memainkannya. Akun jual beli online Tokopedia merilis peningkatan penjualan lato-lato sampai 57 kali lipat pada momen pergantian tahun 2022-2023 [14]. Selain itu, di e-commerce shopee lato-lato dijual dengan harga 4000 per buah. Salah satu toko online pada e-commerce tersebut sudah berhasil menjual hingga 1000 unit.

Warna dari lato-lato matic cukup beragam, bahkan terdapat lato-lato matic yang terdapat gambar hiasan pada bola lato-lato. seperti hiasan bunga, hewan dan lain-lain. Menurut observasi di TK Dharma Wanita Persatuan 01 Gadingkulon banyak sekali anak-anak yang masih memainkan lato-lato matic hingga saat ini, walaupun permainan ini sudah mulai meredup. Dari paparan pada bab pendahuluan ini dapat disimpulkan bahwa dari viralnya permainan lato-lato, penjualan yang semakin meningkat, dampak positif dan negatif yang muncul, serta perbedaan pendapat dari berbagai sumber, peneliti ingin membahas lebih dalam mengenai dampak permainan lato-lato terhadap motorik halus anak.



Gambar 1. Lato-Lato Matic

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu *quasy experimental design* dengan desain *nonequivalent control grup design*. Pemberian perlakuan hanya diberikan kepada kelompok eksperimen. Sementara kelompok lain menjadi kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Pada penelitian ini kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan mengenai cara memainkan lato-lato matic. Sementara kelas kontrol tidak tiberikan perlakuan apapun. Perlakuan dijalankan dengan pretest dan posttest. Hasil dari adanya pengaruh permainan lato-lato matic terhadap motorik halus nantinya akan terlihat dari perbandingan hasil pretest dan posttest. Desain *nonequivalent control grup* dapat digambarkan sebagai berikut [15].

Tabel 1. Pola *Nonequivalent Control Group*

$\text{?}_1$	X	$\text{?}_2$
$\text{?}_3$		$\text{?}_4$

Jumlah seluruh populasi berjumlah 32 yakni 16 anak untuk kelompok B1 dan 16 anak untuk kelompok B2. B1 merupakan kelompok eksperimen, sedangkan B2 merupakan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat kejadian secara terperinci [16]. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan dengan mengamati kegiatan pretest dan posttest, serta mencatat hasil data yang diperoleh. Dokumentasi berupa foto saat observasi, pretest, pemberian perlakuan, serta posttest.

Instrumen penilaian pada penelitian ini menggunakan rubric penilaian yang berisi aspek perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun pada permainan lato-lato matic. Instrumen adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar data yang diambil sistematis dan mudah [17]. Adapun aspek motorik halus yang dinilai yaitu konsentrasi, koordinasi tangan, posisi jari tangan, serta keseimbangan pergelangan tangan.

**Tabel 2. Rubrik Penilaian Kemampuan Motorik Halus**

No	Aspek Penilaian	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Mulai Berkembang (MB)	Belum Berkembang (BB)
1	Menyeimbangkan kedua bandul	Anak mampu menyeimbangkan bandul lato-lato dengan satu tangan	Anak mampu menyeimbangkan bandul lato-lato dengan dua tangan	Anak mampu menyeimbangkan bandul lato-lato dengan diputar	Anak tidak mampu menggerakkan bandul lato-lato
2	Kecepatan tangan	Anak mampu membenturkan bola lato-lato dengan kecepatan yang konsisten	Anak mampu membenturkan bola lato-lato dengan cepat tidak beraturan	Anak mampu membenturkan bola lato-lato dengan pelan dan beraturan	Anak mampu membenturkan bola lato-lato dengan kecepatan pelan dan tidak beraturan
3	Menempatkan jari saat bermain	Anak mampu menempatkan 5 jari pada gagang lato-lato	Anak mampu menempatkan 4 pada gagang lato-lato	Anak mampu menempatkan 3 jari pada gagang lato-lato	Anak mampu menempatkan 2 jari pada gagang lato-lato
4	Memegang gagang lato-lato	Anak mampu memegang gagang lato-lato dengan posisi pergelangan tangan miring	Anak mampu memegang gagang lato-lato dengan posisi pergelangan tangan ke bawah	Anak mampu memegang gagang lato-lato dengan posisi pergelangan tangan ke atas	Anak mampu memegang gagang lato-lato dengan kedua tangan

Instrument digunakan untuk menilai pretest dan posttest guna memperoleh skor perkembangan motorik halus pada anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pretest diberikan kepada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan awal sebelum diberikan treatment. Sedangkan posttest akan diberikan kepada anak untuk mengetahui perkembangan atau pencapaian setelah diberikan posttest. Tetapi, pemberian treatment hanya akan diberikan oleh kelompok eksperimen saja sebagai pembandingan. Setelah diberikan treatment anak-anak akan bisa memahami bagaimana cara bermain lato-lato matic dengan benar. Pemberian skor disusun dengan menggunakan Rating Scale yang memuat indikator perkembangan motorik halus. Indikator tersebut diukur dengan skor penilaian 1-4.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini adalah skor hasil perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan permainan lato-lato matic pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

**Tabel 3. Hasil Analisis Uji Deskriptif Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean
Pre Eksperimen	16	7	15	11.75
Post Eksperimen	16	12	16	14.31
Pre Kontrol	16	7	15	12.19
Post Kontrol	16	9	15	12.44
Valid N (listwise)	16			

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa mean pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan yaitu 11,75 sedangkan mean setelah diberikan perlakuan yaitu 14,31. Nilai minimum sebelum perlakuan yaitu 7. Sedangkan nilai maksimum setelah diberi perlakuan yaitu 16. pada kelas kontrol mean awal yaitu 12,19 sedangkan mean akhir yaitu 12,44. Untuk nilai minimum pada kelas kontrol yaitu 7 dan maksimal 15. Dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa perolehan pretest kelas kontrol 2 anak memperoleh skor rendah, 8 anak memperoleh skor cukup dan 6 anak memperoleh skor tinggi. Sedangkan posttest pada kelas kontrol 2 anak memperoleh skor rendah, 11 anak memperoleh skor cukup dan hanya 3 anak memperoleh skor tinggi. Sedangkan, perolehan pretest kelas eksperimen 3 anak memperoleh skor rendah, 10 anak memperoleh skor cukup dan 3 anak memperoleh skor tinggi. Sedangkan setelah pemberian perlakuan tidak ada anak yang memperoleh skor rendah, 2 anak memperoleh skor cukup, sedangkan 14 anak memperoleh skor tinggi. Kesimpulan yang dapat diambil adalah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil skor pretest dan posttest kelas eksperimen. Sehingga terdapat pengaruh permainan lato-lato matic terhadap motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 01 Gadingkulon. Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu. Yakni uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas yang digunakan yaitu Shapiro Wilk serta uji homogenitas menggunakan Levene Statistic.

**Tabel 4. Nilai Pretest dan Posttest**

No	skor	Keterangan	Eksperimen		Kontrol	
			Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
1	7-10	Rendah	3	-	2	2
2	11-13	Cukup	10	2	8	11
3	14-16	Tinggi	3	14	6	3

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa perolehan pretest kelas kontrol 2 anak memperoleh skor rendah, 8 anak memperoleh skor cukup dan 6 anak memperoleh skor tinggi. Sedangkan posttest pada kelas kontrol 2 anak memperoleh skor rendah, 11 anak memperoleh skor cukup dan hanya 3 anak memperoleh skor tinggi. Sedangkan, perolehan pretest kelas eksperimen 3 anak memperoleh skor rendah, 10 anak memperoleh skor cukup dan 3 anak memperoleh skor tinggi. Sedangkan setelah pemberian perlakuan tidak ada anak yang memperoleh skor rendah, 2 anak memperoleh skor cukup, sedangkan 14 anak memperoleh skor tinggi. Kesimpulan yang dapat diambil adalah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil skor pretest dan posttest kelas eksperimen. Sehingga terdapat pengaruh permainan lato-lato matic terhadap motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 01 Gadingkulon. Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu. Yakni uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas yang digunakan yaitu Shapiro Wilk serta uji homogenitas menggunakan Levene Statistic.

**Tabel 5. Hasil Uji Normalitas**

Pretest	B1	0,44 > 0,05
	B2	0,77 > 0,05

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi  $> 0.05$ . Dimana dalam syarat uji normalitas jika  $\text{sig} > 0.05$  data berdistribusi normal, sedangkan jika signifikansi  $< 0.05$  maka data tidak berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan bahwa data pretest kedua kelompok berdistribusi normal.

**Tabel 6. Uji Homogenitas**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.307	1	30	.583

Dapat diketahui dari tabel 7 bahwa nilai signifikansi yaitu 0,583. Nilai signifikansi tersebut  $> 0.05$ . kembali lagi pada syarat uji homogenitas yaitu jika  $\text{sig} > 0.05$  data bersifat homogen, sedangkan jika signifikansi  $< 0.05$  maka data bersifat heterogen. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen atau sama. Data yang bersifat homogen sehingga memenuhi uji prasyarat. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Independent Sample T Test karena memenuhi uji prasyarat untuk uji parametric.

**Tabel 7. Uji Hipotesis**

	Sig. (2-tailed)	f
<i>Pretest</i>	.553 $> 0.05$	16
<i>Posttest</i>	.000 $< 0.05$	16

Hipotesis pertama yaitu jika nilai signifikansi  $< 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti terdapat pengaruh permainan lato-lato matic terhadap motorik halus anak. Berikut hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample T Test. Dapat diketahui dari tabel 8 bahwa hasil uji hipotesis pada pretest awal yaitu  $0.553 > 0.05$ . Sedangkan setelah diberikan perlakuan menjadi  $0,000 < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti terdapat pengaruh permainan lato-lato matic terhadap motorik halus. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan lato-lato matic terhadap motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 01 Gadingkulon. Hal ini sesuai dengan pendapat dr Benny Herlianto M Biomed SpA, Dengan bermain lato-lato mengasah motorik halus anak. Dari penelitian ini untuk menyeimbangkan bandul perlu koordinasimata dan tangan yang kritis, sehingga bandul dapat seimbang dan bola berbenturan. Dimana koordinasi mata dan tangan tersebut masuk ke dalam aspek motorik halus. Permainan lato-lato matic pada penelitian dibutuhkan konsentrasi yang tinggi agar anak fokus dalam mengatur kecepatan bola. Hal ini sesuai dengan pendapat Maria bahwa lato-lato memungkinkan anak untuk melatih konsentrasi, ketangkasan fisik, kepercayaan diri, serta kemampuan bersosialisasi [17]. Selain itu, hal yang prlu diperhatikan dalam bermain lato-lato yaitu perlu pengawasan orang dewasa atau orangtua agar tidak terjadi cedera. Hal ini diperkuat oleh pendapat Astuty bahwa diperlukan kerjasama antara pihak orangtua dan sekolah untuk terus mengawasi anak saat bermain [18]. Kegiatan bermain merupakan metode yang tepat digunakan dalam lembaga PAUD untuk menstimulasi perkembangan anak dengan melakukan kegiatan yang serius namun tetap menyenangkan dan menghibur bagi anak [19].

Moeslichatoen dalam Mutia yang mengatakan bahwa metode bermain merupakan kegiatan yang dapat membantu mengembangkan kreativitas dan fisik motorik anak, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan seperti: menggambar, menyusun

dan melukis dengan jari [20]. Menurut Papalia, bahwa perkembangan motorik halus merupakan keterampilan fisik yang melibatkan otot halus dan juga mata dan tangan. serta kegiatan motorik halus antara lain mengancingkan baju, menggambar, dan koordinasi mata dan otot halus [21]. Perkembangan motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan bagian- bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari- jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Oleh karena itu, gerakan motorik halus tidak terlalu membutuhkan tenaga, namun membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat [22].

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa permainan lato-lato matic berpengaruh terhadap motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 01 Gadingkulon. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian lain yaitu terletak pada alat penelitian. Jarang sekali lato-lato matic diteliti karena dianggap mudah dalam memainkannya. sebaliknya lato-lato manual banyak diteliti karena dianggap sulit dalam memainkannya dan lebih mengasah motorik anak. Hasil penelitian ini didukung dengan pengujian hipotesis Independent Sample T Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Adapun nilai rata-rata pretest yang diperoleh dari kelas eksperimen yaitu 11,75 dan nilai rata-rata yaitu 14,31. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan dan mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa lato-lato matic berpengaruh terhadap motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 01 Gadingkulon. Semua gambar harus diletakkan ditengah dan diberi nomor secara berurutan. Peningkatan nilai dikarenakan anak mampu dalam memainkan lato-lato matic dengan cara yang tepat dan benar. Dengan begitu, motorik halus anak terasah. Terutama pada bagian tangan, yang meliputi jari tangan, telapak tangan, serta pergelangan tangan. Permainan lato-lato matic memang banyak sekali memiliki manfaat. Meningkatkan kepercayaan diri, sosialisasi, emosional, solidaritas, simpati, dan lain sebagainya. Tetapi perlu diingat bahwa perlu pengawasan orangtua maupun orang dewasa dalam memainkan permainan ini. Hal tersebut dilakukan agar anak tidak cedera dan mendapatkan bahaya lainnya.

## **PENGHARGAAN**

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada : Kepala sekolah dan tenaga kependidikan TK Dharma Wanita Persatuan 01 Gadingkulon yang telah memberikan kesempatan untuk kegiatan penelitian. Siswa kelompok B1 dan B2 yang telah bersedia dan bekerja sama dalam proses penelitian. Kepada kedua orangtua saya, Ibu Nuriati dan Ayah Mustari yang telah mendukung penuh dan memberikan doa setulus hati. Teman-teman offering C20 yang telah berjuang bersama dalam masa perkuliahan. Kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penelitian.



## REFERENSI

- [1] P. Pramono *et al.*, "Improving Students' Balance Skill by Circuit Game Model on Push Bike Extracurricular in Kindergarten School," *Int. J. Hum. Mov. Sport. Sci.*, vol. 11, no. 4, pp. 893–901, Jul. 2023, doi: 10.13189/saj.2023.110425.
- [2] F. Ayu Fatmawati, "Implementasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Pada OrangTua yang Bekerja," *J. Golden Age*, vol. 4, no. 02, pp. 1–10, Dec. 2020, doi: 10.29408/jga.v4i02.2427.
- [3] K. Z. Putro, "Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain," *Apl. J. Apl. Ilmu-ilmu Agama*, vol. 16, no. 1, p. 19, Jun. 2016, doi: 10.14421/aplikasia.v16i1.1170.
- [4] E. L. F. Ahsani, S. N. E. Lusiana, U. Mardiyah, H. N. Humaidah, and R. N. Safaah, "Analisis Pembelajaran di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL) dalam Upaya Mengembangkan Minat dan Bakat Siswa di Era New Normal," *J. Kependidikan*, vol. 8, no. 1, pp. 108–120, May 2020, doi: 10.24090/jk.v8i1.4338.
- [5] H. Pangaribuan *et al.*, "Edukasi Tumbuh Kembang Anak Usia Sekolah dan Pelaksanaan Kelompok Terapeutik di SD Pesantren Hidayatullah Tondo: (Laporan Kegiatan Pengabdian Masyarakat)," *J. Kolaboratif Sains*, vol. 5, no. 1, pp. 52–67, Jan. 2022, doi: 10.56338/jks.v5i1.2187.
- [6] L. Verdiana and L. Muniroh, "Kebiasaan Sarapan Berhubungan dengan Konsentrasi Belajar pada Siswa SDN Sukoharjo I Malang," *Media Gizi Indones.*, vol. 12, no. 1, p. 14, Mar. 2018, doi: 10.20473/mgi.v12i1.14-20.
- [7] Y. W. Fajar and E. Ratnasari, "Efektivitas Permainan Sirkuit Pintar Melatih Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun," *J. PG-PAUD Trunojoyo J. Pendidik. dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, pp. 133–139, 2015, doi: 10.21107/pgpaustrunojoyo.v2i2.2678.
- [8] K. A. Mu'mala and N. Nadlifah, "Optimalisasi Permainan Lompat Tali dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak," *Golden Age J. Ilm. Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 57–68, Apr. 2019, doi: 10.14421/jga.2019.41-06.
- [9] D. A. Setyawan, H. Hadi, and I. F. Royana, "Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Kota Surakarta," *J. Penjakora*, vol. 5, no. 1, pp. 17–27, 2018, doi: 10.23887/penjakora.v5i1.14496.
- [10] A. K. Sanenek, N. Nurhafizah, D. Suryana, and N. Mahyuddin, "Analisis Pengembangan Kemampuan Motorik Halus pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, pp. 1391–1401, Mar. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i2.4177.
- [11] A. F. Syamium, N. P. Arifin, A. T. Putri, and M. Rhesa, "Lato-Lato Effect: Efektivitas Permainan Lato-Lato dengan Kemampuan Gerak Motorik dan Koordinasi terhadap Pertumbuhan dan Perkembangan Anak: The Effect of Lato-Lato: Efectiveness of Lato-Lato in Motoric Ability and Coordination with Children Growth and Dev," *J. Psikol. Jambi*, vol. 8, no. 02, 2023, doi: 10.22437/jpj.v8i02.29902.
- [12] A. Zahra Tifani and N. Nurhanifah, "Implikasi Permainan Lato-Lato terhadap Aspek Perkembangan Anak yang Kecanduan Gadget," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 125–135, Apr. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.169.
- [13] P. Wibowo, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Permainan Lato-Lato pada Siswa Kelas 2 MI Fathul Ulum Sukosewu," Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2023. [Online]. Available: <https://repository.unugiri.ac.id/id/eprint/4587/>
- [14] M. U. Batoebara and J. Junaidi, "Permainan Viral Lato-Lato Digandungi Anak-Anak," *Netw. Media*, vol. 6, no. 1, pp. 46–51, Feb. 2023, doi: 10.46576/jnm.v6i1.3019.

- [15] H. Risdianti, "Pengaruh Pemanfaatan Permainan Sirkuit Geometry Fun Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Kasar Kelompok B di TK An-Nur Malang," *J. PAUD Kaji. Teor. dan Prakt. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, 2019, [Online]. Available: <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1296470>
- [16] U. Hasanah, "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik melalui Permainan Tradisional bagi Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak*, vol. 5, no. 1, Jun. 2016, doi: 10.21831/jpa.v5i1.12368.
- [17] M. Z. Batubara, "Dinamika Permainan Lato-Lato Perspektif Antropologi," *ASKETIK*, vol. 7, no. 1, pp. 21–38, Jun. 2023, doi: 10.30762/asketik.v7i1.1052.
- [18] A. Mulyono and L. Kurniawaty, "Dampak Permainan Lato-Lato terhadap Perkembangan Motorik Kasar dan Halus pada Anak Usia 7-8 Tahun," *SIBERNETIK J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, pp. 21–26, Dec. 2023, doi: 10.59632/sjpp.v1i2.150.
- [19] N. Widiastita and L. Anhusadar, "Bermain Playdough dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Home Visit di Tengah Pandemi Covid-19," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 50–63, Dec. 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i2.17.
- [20] R. Wahyuni and Erdiyanti, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Finger Painting Menggunakan Tepung Singkong," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 28–40, Jul. 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i1.5.
- [21] O. S. Tawulo and L. Anhusadar, "Membatik Jumputan untuk Meningkatkan Motorik Halus pada Masa Pandemi Covid 19 Melalui Home Visit," *KINDERGARTEN J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 5, no. 1, p. 37, Apr. 2022, doi: 10.24014/kjiece.v5i1.13064.
- [22] M. N. Rohmah, "Strategi Guru Menstimulasi Motorik Halus pada Pembelajaran Blended Learning Anak Kelompok B di TK Kusuma Mulia I Gadungan Kediri," *J. Penelit. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 34–44, Feb. 2022, doi: 10.18860/jpau.v1i1.1078.