

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), intelektual, sosio emosional, bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak.¹ Salah satu aspek yang cukup signifikan dalam kehidupan anak usia dini adalah aspek perkembangan fisik. Aspek perkembangan fisik berkaitan erat dengan perkembangan motorik. Menurut Gallahue dalam Musfiroh mengemukakan bahwa perkembangan fisik motorik adalah aspek perkembangan yang penting di awal kehidupan masa kanak-kanak.² Proses tumbuh kembang motorik anak berhubungan dengan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak. Pengendalian gerakan tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan anak-anak sejak waktu lahir.

Pengembangan motorik pada dasarnya memiliki manfaat dari berbagai segi, yaitu pada segi sosial emosional dan segi kognitif. Pada segi sosial emosional seorang anak yang mempunyai kemampuan motorik yang bagus akan memiliki rasa percaya diri yang besar. Sedangkan dari segi kognitif, adanya kemampuan motorik anak yang akan menumbuhkan kreativitas dan imajinasi anak. Pada masa ini anak memiliki potensi yang masih berkembang, oleh karena itu perlu stimulasi yang baik dan sesuai dengan perkembangan anak.

¹ Yesni Yenti. Pentingnya Peran Pendidik dalam Menstimulasi Perkembangan Karakter Anak di PAUD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Juni 2021, Vol 5, No. 2, h. 2045.

² Ardhana Reswari. Efektivitas Permainan Bola Basket Modifikasi terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia dini*. 2020, Vol 6, No. 1, h. 18.

Pemberian stimulasi merupakan cara membantu anak untuk berkembang, anak yang terstimulasi dengan baik dapat mencapai aspek-aspek perkembangan dengan baik pula. Salah satunya yaitu aspek perkembangan fisik motorik. Perkembangan motorik memiliki dua perkembangan yaitu motorik halus dan kasar. Motorik kasar menurut Sunardi dan Sunaryo dalam Khadijah adalah kemampuan untuk bergerak dengan menggunakan otot-otot besar.³ Perkembangan motorik kasar anak diakui sebagai elemen kritis dalam perkembangan anak yang membutuhkan rangsangan dari lingkungan. Berkembangnya motorik kasar anak secara optimal dapat menjadikan anak lebih percaya diri, tampil, dan lebih berani bersosialisasi. Keterampilan motorik kasar memiliki peranan penting bagi perkembangan anak, karena dapat meningkatkan kekuatan fisik, menjaga keseimbangan, dan koordinasi tubuh anak.

Dampak dari keterampilan motorik kasar anak yang diabaikan perkembangannya yaitu, anak menjadi pasif dalam berkegiatan jasmani dan beranggapan kegiatan tersebut tidak menarik dan membosankan.⁴ Sejalan dengan pendapat menurut Soetjningsih, dampak gangguan perkembangan motorik kasar dapat menyebabkan minat anak dalam belajar berkurang, retardasi mental, gangguan perkembangan koordinasi, kurang mampunya anak melakukan aktivitas secara mandiri, dll.⁵ Keterampilan motorik kasar anak usia dini masih rendah diakibatkan oleh kurangnya dilatihnya anak-anak dalam proses pembelajaran. Rendahnya kemampuan motorik kasar pada anak disebabkan oleh media atau permainan yang kurang menarik bagi anak.⁶ Adapun penyebab dari belum optimalnya keterampilan motorik kasar pada anak, yaitu suasana kelas yang terlalu monoton dengan menggunakan model pembelajaran yang konvensional membuat anak menjadi malas

³ Aida Farida. Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Raudhah*. Desember 2016, Vol 4, No. 2.

⁴ Triana Indrawati dan Nabila Aulia Rahmah. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Gerak Tari Ayam. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*. Juni 2020, Vol 3, No. 1, h. 8.

⁵ Etri Yanti dan Nova Fridalni. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Kesehatan Medika Saintika*. Desember 2022, Vol 11, No. 2, h. 227.

⁶ Siti Hartati, Zulkifli, dan Hukmi. Analisis Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 2022, Vol 4, No. 2, h. 937.

bergerak.⁷ Agar motorik kasar anak berkembang secara optimal anak harus diberikan stimulasi yang tepat.

Data dari WHO (World Health Organization) pada tahun 2014 melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan.⁸ Menurut UNICEF tahun 2011 didapat data masih tingginya angka kejadian gangguan pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia 3-6 tahun khususnya gangguan perkembangan motorik didapatkan 27,5% atau 3 juta anak mengalami gangguan.⁹ Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia tahun 2012, gangguan motorik pada usia pra sekolah diperkirakan dari 5-3% dan sebanyak 60% dari kasus yang ditemukan terjadi secara spontan pada umur di bawah 5 tahun.¹⁰ Berbagai masalah perkembangan tersebut salah satunya adalah perkembangan motorik kasar. Berdasarkan data tersebut, masih terdapat anak prasekolah yang motorik kasarnya belum berkembang seperti seharusnya. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wiwit Mulyani., dkk di TK Melati Rejosari Mataram Lampung Tengah bahwa 50,00% dalam perkembangan motorik kasar anak di TK tersebut belum berkembang dengan optimal.¹¹ Hal ini terlihat dari masih banyak anak belum mampu berdiri tegak dengan satu kaki tanpa terjatuh, melompat dengan dua tumpuan kaki secara bersamaan, menggerakkan tangan dan kaki secara bersamaan sesuai hitungan, dan berlari sesuai aturan. Masalah tersebut terjadi karena beberapa faktor diantaranya kegiatan hanya terfokus pada pengembangan motorik halus, seperti mewarnai dan melipat kertas.

⁷ Soybatul Aslmiah Ritongga., dkk. Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Early Child Development and Care*. Desember 2023, Vol 7, No. 1.

⁸ Ganjar Safari dan Nine Dwi Oktaviani. Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 4-6 Tahun. *Healthy Journal*. Maret 2019, Vol 7, No. 1, h. 31.

⁹ Nunung Nurjanah., dkk. Pengaruh Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di TK At-Taqwa. *Jurnal Keperawatan BSI*. September 2017, Vol 5, No. 2, h. 66.

¹⁰ *Ibid*.

¹¹ Wiwit Mulyani, M Thoha, dan Gian Fitria Anggraini. Peran Aktivitas Bermain Ular-Naga terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*. 2018, Vol 4, No. 2.

Perkembangan motorik kasar yang optimal dapat diberikan melalui kegiatan permainan yang menarik dan menyenangkan, terutama permainan yang menggunakan gerakan tubuh, seperti penggunaan alat permainan edukatif. Sejalan dengan pendapat menurut Mayke (dalam Anggani Sudono) menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya.¹² Pembelajaran anak usia dini yang tepat adalah melalui kegiatan bermain (*learning by playing*) dan belajar sambil melakukan (*learning by doing*) karena dunia anak adalah bermain dan melakukannya secara langsung adalah hal yang menyenangkan bagi anak karena anak dapat bereksplorasi dan bereksperimen dengan lingkungan sekitarnya.

Menurut Piaget bahwa:

Play in its initial stages being merely the pole of the behaviours defined by assimilation, almost all the behaviours we studied in relation to intelligence are susceptible of becoming play as soon as they are repeated for mere assimilation, purely for functional pleasure. .¹³

Pendapat tersebut dapat diterjemahkan menjadi pada awalnya, bermain hanyalah bentuk dari perilaku yang muncul karena anak mencoba menyesuaikan pengalaman baru dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya (asimilasi). Hampir semua perilaku yang berkaitan dengan kecerdasan bisa berubah menjadi permainan, asalkan dilakukan berulang-ulang hanya untuk kesenangan, tanpa tujuan tertentu selain rasa senang itu sendiri bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. sedangkan Parten memandang dengan kegiatan bermain anak dapat diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi, menemukan,

¹² Nurkamelia Mukhtar. Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Program Studi PGRA*. Juli 2018, Vol 4, No. 2, h. 127.

¹³ Piaget J. *Play, Dream and Imitation in Childhood*. (New york: In The Norton Library-1962). h. 89

mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan juga belajar secara menyenangkan.¹⁴ Pembelajaran melalui alat bermain harus sesuai dengan tingkat usia dan aspek perkembangan anak, agar media yang digunakan dapat menyampaikan pesan dari pembelajaran tersebut.

Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) dapat membangun semangat anak dalam pembelajaran dan dapat mengendalikan lingkungan belajarnya secara efektif. Penyediaan alat permainan edukatif yang bervariasi di lingkungan sekolah maupun rumah dapat membuat anak mengembangkan beberapa aspek perkembangannya, dapat menarik perhatian anak untuk menerima informasi pembelajaran dengan baik, tepat, dan optimal. APE juga dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Sehingga dapat diketahui bahwa alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang berbeda dengan alat permainan lain dan tentu saja bernilai edukatif.¹⁵ Alat Permainan Edukatif (APE) menurut Soetjningsih dalam Nelva Rolina adalah alat yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, ini disesuaikan dengan usia anak dan tingkat perkembangannya, serta berguna untuk perkembangan fisik-motorik, bahasa, kognitif, dan sosial anak.¹⁶ Alat permainan edukatif merupakan permainan yang dirancang untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak usia dini.

Persyaratan kualitas pembelajaran mencakup keterkaitan yang relevan dengan tujuan, kekuatan fisik yang tahan lama, dan hubungan dengan kemampuan bermain yang sederhana, menarik, dan berwarna.¹⁷ Salah satu contoh alat permainan edukatif yang memenuhi syarat tersebut adalah permainan ular tangga, sebagaimana dijelaskan oleh Melsi dalam penelitian oleh Hazhari dan Prawesti bahwa ular tangga merupakan permainan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih, menggunakan papan permainan yang

¹⁴ Wiwit Mulyani, M Thoha, dan Gian Fitria Anggraini., Op.cit. No. 2

¹⁵ Nurkamelia Mukhtar., Op.cit.

¹⁶ Mirta Haryani dan Zahratul Qalbi. Pemahaman Guru PAUD Tentang Alat Permainan Edukatif (APE) di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *JURNAL EDUCHILD*. Februari 2021, Vol 10, No. 1, h. 8.

¹⁷ Petri Dewi Anjani Putri, A Zulkarnain Ali, dan Ade Irma Noviyanti. Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B Di TKS PGRI 01 Sukorambi Jember. *Seminar Nasional LPPM UNIPAR Jember*. Juni 2023, Vol 1, No. 1, h. 703.

terdiri dari petak-petak kecil.¹⁸ Permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga.¹⁹ Terdapat beberapa petak menampilkan tangga dalam bentuk gambar, sedangkan yang lainnya memiliki gambar ular. Permainan ular tangga juga membantu anak dalam pembelajaran tematik dan memberikan pengalaman langsung dalam proses belajar sambil bermain. Sehingga dalam proses pembelajaran berlangsung anak tidak mudah bosan.

Kelebihan dari permainan ini anak dapat bereksplorasi langsung menjadi bidiknya yang terikat dengan aturan main.²⁰ Adapun kelebihan lain menurut Indriasih bahwa ular tangga memiliki visualisasi yang menyenangkan yang dapat mengaktifkan semua Indera anak sehingga stimulasi yang masuk dapat dengan mudah di cerna, serta anak memperoleh pemahaman dan kebermaknaan bagi hidupnya.²¹ Permainan ular tangga juga dapat digunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satunya motorik kasar. Ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi motorik kasar anak. Melalui permainan ini, anak usia dini dapat terlibat dalam berbagai gerakan motorik kasar, seperti berjalan, melompat, dan berlari kecil.²² Melalui permainan ular tangga yang didalamnya terdapat gerakan-gerakan yang akan dilakukan oleh anak sehingga dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar pada anak.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu terkait dengan media ular tangga. Penelitian terdahulu oleh Ria Fransisca., dkk yang terfokus pada kelompok anak A yang berjumlah 12 anak dengan menggunakan ular tangga edukatif untuk meningkatkan percaya diri anak.²³ Bahwa

¹⁸ *Ibid.*

¹⁹ Ratu Audina, Kris Setyaningsih, dan Izza Fitri. Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*. Februari 2022, Vol 1, No. 3, h. 298.

²⁰ *Ibid.*

²¹ *Ibid.*

²² Petri Dewi Anjani Putri, A Zulkarnain Ali, dan Ade Irma Noviyanti., *Op.cit.*

²³ Ria Fransisca, Sri Wulan, dan Asep Supena. Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obses: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Januari 2020, Vol 4, No. 2, h. 636.

peningkatan siklus I persentase rata-rata melalui kegiatan permainan ular tangga edukasi berjumlah 82.52%. Sedangkan pada siklus II mencapai 93.06%. Jadi penelitian yang telah dilakukan, secara umum peningkatan percaya diri melalui permainan ular tangga edukatif, sudah berhasil meningkat hingga 80,16% dengan kriteria baik. Oleh karena itu, permainan ular tangga edukatif dapat meningkatkan percaya diri anak. Terdapat penelitian lain dari Jendrian., dkk yang berfokus pada meningkatkan keterampilan berbicara anak menggunakan media ular tangga.²⁴ Bahwa berdasarkan penilaian ahli media skor yang diperoleh nilai 3,6% dengan kategori penilaian valid, sedangkan penilaian ahli materi dengan nilai 3,81% dengan kategori sangat valid. Sehingga, media ular tangga untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Adapun penelitian dari Nola Sanda Rekysika., dkk yang berfokus pada meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media pembelajaran ular tangga bilangan.²⁵ Dengan nilai pretest (rata-rata=12.25; SD=0.86) dan nilai posttest yang meningkat signifikan (rata-rata=17.9; SD=1.74). Penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran bilangan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa, terutama bagi mereka yang sebelumnya mengalami kesulitan. Media ini mampu memberikan stimulasi yang tepat untuk mengatasi kendala kognitif terkait bilangan. Kekurangan dari penelitian ini adalah hanya mengenai pengembangan kognitif bilangan dan operasinya saja, sehingga perlu dilakukan penelitian yang lebih lanjut terkait pengembangan lainnya.

Hasil observasi dan wawancara di Lembaga BKB PAUD Islam Harapan Bangsa, Pulo Gadung, menunjukkan bahwa penyediaan alat permainan

²⁴ Jendriadi dkk. Penggunaan Media Ular Tangga pada Anak Usia 5-6 Tahun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2023, Vol 7, No. 1, h. 496.

²⁵ Nola Sanda Rekysika dan Haryanto. Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Mei 2019, Vol 10, No 1, h. 58.

edukatif untuk kegiatan motorik kasar anak masih sangat terbatas.²⁶ Media yang tersedia hanya berupa ayunan, perosotan, dan bola. Hal ini disebabkan keterbatasan lahan yang menjadi kendala, sehingga anak-anak tidak dapat melakukan kegiatan motorik kasar di luar kelas dengan leluasa. Kombinasi keterbatasan dana dan lahan ini berdampak pada minimnya variasi aktivitas motorik kasar yang dapat dilakukan oleh anak-anak di lembaga tersebut. Berdasarkan hasil pengamatan, kurangnya media atau alat permainan pada lembaga tersebut menyebabkan motorik kasar pada anak belum berkembang dengan optimal. Dapat dilihat saat melakukan gerakan senam, anak hanya memperhatikan guru dan sesekali menggerakkan tubuh mereka tetapi tidak sesuai dengan gerakan senam yang dicontohkan oleh guru. Selain itu terdapat beberapa anak yang masih belum bisa ketika diminta untuk melakukan gerakan jongkok, menangkap benda, dan berdiri dengan satu kaki tanpa terjatuh. Hal ini juga mengakibatkan anak kurang fokus ketika pembelajaran dan juga kurang bisa mengikuti teman sebayannya dalam aktivitas fisik, sehingga mnegurangi interkasi sosial anak.

Selain itu, observasi yang dilakukan peneliti di BKB PAUD Kenanga, sama halnya dengan permasalahan di BKB PAUD Islam Harapan Bangsa, yaitu masalah keterbatasan lahan membuat guru kurang melakukan kegiatan motorik kasar untuk anak. Hal ini menyebabkan kurang optimalnya motorik kasar beberapa anak dilembaga tersebut. Dapat dilihat saat pemanasan terdapat beberapa anak belum seimbang dalam melakukan gerakan motorik kasar dan juga saat senam gerakan yang telah dicontohkan oleh guru anak kurang bisa mengikuti dan membuat anak bingung. Anak yang belum optimal motorik kasarnya, mengalami dalam menjaga keseimbangan, cepat lelah saat melakukan aktivitas fisik, kurang percaya diri bila diminta untuk melakukan aktivitas fisik, dan juga kurang minat untuk mencoba hal baru.

²⁶ Hasil Observasi di BKB PAUD Islam Harapan Bangsa, Tanggal 20 Februari 2024. Hasil Pengamatan Lapangan Penelitian di Satuan PAUD Sejenis Daerah Kayu Putih, Jakarta Timur

Berdasarkan penelitian terdahulu, banyak anak usia dini mengalami keterlambatan motorik kasar akibat kurangnya alat permainan yang mendukung. Salah satu permainan yang terbukti efektif untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk motorik kasar, adalah permainan ular tangga. Permainan ini juga dapat menstimulasi keterampilan berbicara, kognitif, dan sosial anak. Namun, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa beberapa sekolah masih belum menyediakan alat permainan edukatif yang beragam karena keterbatasan dana, sehingga perkembangan motorik kasar anak belum optimal.

Diperlukan alat permainan edukatif yang menyenangkan untuk menstimulasi keterampilan motorik kasar anak yang dikembangkan dan dilengkapi banyak variasi gerakan motorik kasar untuk anak usia dini. Hal ini telah menjadi dasar peneliti untuk menciptakan dan mengembangkan alat permainan edukatif yang merupakan modifikasi dari permainan ular tangga bernama “PERMEN (Perjalanan Menyenangkan)”, dengan bentuk variatif yang dapat menstimulasi gerakan dasar motorik kasar. PERMEN mengajak anak untuk bermain sebagai pion-pion, berbeda dengan permainan ular tangga biasa yang dimainkan melalui gadget atau langsung berukuran kecil. Cara memainkan permainan ini hampir sama dengan permainan ular tangga pada umumnya. Pemain melempar dadu dan melangkah sesuai jumlah angka yang didapat. Namun, ada beberapa perbedaan dan modifikasi yang membuat permainan ini lebih menyenangkan dan interaktif. Pijakan dalam permainan ini berbentuk ular yang meliuk, bukan hanya kotak-kotak biasa. Setiap pijakan dihiasi dengan gambar berbagai hewan, yang masing-masing memiliki tantangan gerakan motorik kasar. Selain itu, permainan ini juga memiliki konsep petualangan, di mana anak-anak berperan sebagai penjelajah yang mencari harta karun. Latar permainan dibuat menyerupai hutan. Dengan latar dan tantangan ini, permainan tidak hanya melatih motorik kasar tetapi juga mengajak anak-anak berimajinasi dalam sebuah petualangan seru. Banyak variasi dalam alat permainan edukatif yang dapat memudahkan anak usia 5-6 tahun dalam menstimulasi keterampilan gerak motorik kasarnya. Semua yang dilakukan

anak dalam permainan ini dapat dibahas secara bersama-sama dengan guru dan juga teman-teman yang mengikuti permainan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tingginya angka gangguan pada keterampilan motorik kasar.
2. Terbatasnya alat permainan edukatif untuk menstimulasi keterampilan motorik kasar.
3. Pembelajaran cenderung monoton dan kurang melibatkan aktivitas fisik anak.
4. Belum tersedia media permainan inovatif yang dirancang khusus untuk menstimulasi motorik kasar anak usia 5–6 tahun.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka penulis akan memberikan batasan pada masalah untuk menghindari kesalah pahaman dan mencapai pengertian yang sama, maka penelitian ini memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Perkembangan motorik dalam penelitian ini dibatasi dengan keterampilan motorik kasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif.
2. Pengembangan APE ini difokuskan pada anak usia dini dengan kelompok usia 5–6 tahun, karena anak usia 5-6 tahun berada dalam tahap perkembangan motorik kasar yang signifikan. Pada usia ini, anak memiliki kemampuan fisik motorik kasar yang mencakup gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan oleh penulis diatas, maka penulis mengidentifikasi beberapa rumusan masalah yang akan diteliti, sebagai berikut:

1. Apakah keunggulan alat permainan PERMEN untuk menstimulasi keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana pengembangan alat permainan PERMEN untuk menstimulasi keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan atau manfaat yang ingin penulis peroleh dari berbagai pihak, yaitu penelitian yang bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Berikut ini adalah penjelasan mengenai penelitian yang bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Secara Teoritis

Dengan dikembangkannya PERMEN (Perjalanan Menyenangkan) diharapkan mendapatkan hasil penelitian yang dapat menstimulasi motorik kasar yang mencakup gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif anak usia dini.

2. Guru

Dengan dikembangkannya PERMEN (Perjalanan Menyenangkan) ini dapat memanfaatkan dan memudahkan guru dalam menstimulasi keterampilan motorik kasar yang mencakup gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulative anak usia dini. Hal ini juga membantu guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif

3. Orang tua

Dengan adanya media PERMEN (Perjalanan Menyenangkan). ini dapat membantu orang tua dirumah dalam menstimulasi motorik kasar yang mencakup gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif anak agar kemampuan motorik kasar anak dapat dilatih dan berkembang dengan

baik serta dapat membangun ikatan emosional antara orang tua dan anak melalui permainan.

4. Penelitian selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat digunakan oleh penelitian selanjutnya untuk mengembangkan aspek perkembangan lainnya yang ada pada anak usia dini dengan menggunakan media PERMEN (Perjalanan Menyenangkan).

