

**LATO-LATO EFFECT: EFEKTIVITAS PERMAINAN LATO-LATO
DENGAN KEMAMPUAN GERAK MOTORIK DAN KOORDINASI
TERHADAP PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN ANAK**
**LATO-LATO EFFECT: EFFECTIVENESS OF LATO-LATO IN MOTORIC
ABILITY AND COORDINATION WITH CHILDREN GROWTH AND
DEVELOPMENT.**

¹ Almalik Fajar Syamium, ²Nur Padillah Arifin, ³Astri Tri Putri, ⁴Muhammad Rhesa
Program Studi Ilmu Keolahragaan/Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Makassar, Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia
e-mail : fajarsyamium@gmail.com

ABSTRACT

Introduction *This study aims to see the influence of the latto-latto game on the development of motor skills, especially in the aspect of visual motor skills in children. The data source for this research is class 6A students from the Inpres Malengkeri Multi-Level Elementary School.*

Methods *This research uses purposive sampling. The data collection technique used was a visual motor coordination test, namely the dominant and non-dominant hand ruler drop test, then the ball throwing and catching test. The data obtained were analyzed using descriptive statistical analysis, normality test, and hypothesis testing.*

Results *The results obtained state that: (1)The results of the hypothesis test on the overall dominant hand ruler drop test variable from the first day to the last day are the results obtained from a significance value of less than 0.05, a significance value of 0.001 which means there is an influence; (2)The overall non-dominant hand ruler fall test on the first day versus the last day is that the results are obtained from a significance value of less than 0.05, a significance value of 0.001 which means there is an influence; (3)The overall hand-eye coordination test from the first day to the last day is a result obtained from a significance value of less than 0.05, a significance value of 0.000 which means there is an influence.*

Conclusions *This research can be concluded that the latto-latto game is able to have an effect or influence on children's motor skills, especially in the aspect of visual motor skills.*

Keywords : *Latto-latto game, motor skills, visual motor abilities*

ABSTRAK

Pendahuluan Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari permainan latto-latto terhadap perkembangan kemampuan motorik terutama dalam aspek kemampuan motorik visual pada anak. Sumber data dari penelitian ini merupakan siswa kelas 6A dari sekolah SD Inpres Malengkeri Bertingkat.

Metode Penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes koordinasi visual motorik yaitu uji jatuh penggaris tangan dominan dan tidak dominan, kemudian tes lempar tangkap bola. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis.

Hasil Penelitian yang diperoleh menyatakan bahwa: (1) Hasil uji hipotesis pada variabel tes uji jatuh penggaris tangan dominan secara keseluruhan hari pertama terhadap hari terakhir adalah hasilnya diperoleh dari nilai signifikansi kurang dari 0,05, nilai signifikansi sebesar 0,001 yang berarti ada pengaruh; (2) Tes uji jatuh penggaris tangan non dominan secara keseluruhan hari pertama terhadap hari terakhir adalah hasilnya diperoleh dari nilai signifikansi kurang dari 0,05, nilai signifikansi sebesar 0,001 yang berarti ada pengaruh; (3) Tes koordinasi tangan mata secara keseluruhan hari pertama terhadap hari terakhir adalah hasilnya diperoleh dari nilai signifikansi kurang dari 0,05, nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti ada pengaruh.

Kesimpulan Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan latto-latto mampu memberikan efek atau pengaruh terhadap kemampuan motorik pada anak terutama dalam aspek kemampuan visual motorik.

Kata Kunci : Latto-Latto, Kemampuan Motorik, Kemampuan Visual Motorik

Pendahuluan

Permainan lato-lato adalah salah satu permainan tradisional yang saat ini sedang viral karena banyak dimainkan oleh anak-anak di berbagai wilayah di Indonesia. 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 (Hopeman, 2023). 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 (Fadli, 2022).

Pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi hal yang sangat penting untuk diperhatikan oleh orang tua, pendidik, dan masyarakat umum. Salah satu faktor yang sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak adalah kemampuan motorik dan koordinasi. Kemampuan motorik dan koordinasi adalah kemampuan yang sangat penting bagi anak dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari, seperti berjalan, berlari, bermain, dan menulis (Setyawan et al., 2018). Maka dari itu peneliti ingin melihat pengaruh atau efek permainan lato-lato terhadap kemampuan motorik terutama dalam aspek kemampuan koordinasi visual motorik pada anak.

Koordinasi visual motorik merupakan kemampuan vital dalam perkembangan anak-anak, memainkan peran kunci dalam interaksi mereka dengan dunia sekitar. Kemampuan ini melibatkan integrasi yang kompleks antara persepsi visual dan gerakan motorik, memungkinkan anak-anak untuk melakukan tugas-tugas fisik dan kognitif dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan koordinasi visual motorik yang baik tidak hanya memengaruhi kemampuan mereka dalam kegiatan fisik, tetapi juga berdampak pada pencapaian akademik dan perkembangan kognitif (Rahmania, 2023).

Pentingnya koordinasi visual motorik dalam perkembangan anak-anak telah mendapat perhatian yang semakin besar dalam penelitian ilmiah. Pengembangan yang sehat dalam aspek ini berdampak positif pada kemampuan anak-anak dalam mengejar aktivitas belajar, bermain, dan berinteraksi dengan rekan sebaya. Sebaliknya, gangguan dalam perkembangan koordinasi visual motorik dapat menghambat kemampuan mereka untuk mengeksplorasi dunia di sekitar mereka dengan penuh keyakinan dan keberanian (Latifah et al., 2015).

Penting untuk memahami bahwa setiap

anak memiliki pola perkembangan yang unik dalam hal koordinasi visual motorik. Faktor-faktor seperti usia, lingkungan, dan tingkat aktivitas fisik dapat memengaruhi perkembangan ini. Sebagian anak mungkin memiliki kemampuan motorik yang lebih tinggi, sementara yang lain mungkin memerlukan lebih banyak waktu dan dukungan untuk mencapai tingkat yang sama (Rahmania, 2023). Oleh karena itu, penting bagi pendidik, orang tua, dan praktisi di bidang pendidikan untuk memiliki pemahaman yang lebih baik tentang perkembangan koordinasi visual motorik ini agar mereka dapat memberikan dukungan yang sesuai.

Dalam upaya meningkatkan koordinasi visual motorik anak-anak, berbagai pendekatan pendidikan telah diadopsi. Salah satu pendekatan yang semakin menarik minat adalah penggunaan permainan sebagai alat pembelajaran (Yus & Sari, 2020). Permainan menciptakan lingkungan yang merangsang, di mana anak-anak secara alami terlibat dalam aktivitas motorik yang memerlukan koordinasi visual motorik yang baik (Arifiyanti et al., 2019). Hal ini dapat membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan ini sambil bersenang-senang (E. Akbar, 2020). Permainan seperti lato-lato merupakan contoh yang menarik karena melibatkan kombinasi antara aspek visual dan motorik yang merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak-anak.

Penelitian sebelumnya telah mengidentifikasi peran positif permainan dalam perkembangan koordinasi visual motorik anak-anak. Studi-studi ini telah menunjukkan bahwa partisipasi dalam permainan fisik dapat meningkatkan kemampuan motorik anak-anak, serta membantu mereka dalam memahami konsep spasial dan mengembangkan keterampilan kognitif (Rahmania, 2023). Meskipun temuan ini menarik, masih ada kebutuhan untuk penelitian yang lebih mendalam dan terfokus untuk mengevaluasi efektivitas permainan tertentu, seperti lato-lato dalam meningkatkan koordinasi visual motorik anak-anak.

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi penting dalam pemahaman kita tentang hubungan antara permainan lato-lato dan perkembangan koordinasi visual motorik anak-anak. Penelitian ini akan memungkinkan kita untuk mengevaluasi sejauh mana permainan ini dapat memengaruhi perkembangan anak-anak dalam hal kemampuan koordinasi visual motorik. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang peran permainan dalam perkembangan anak, kita dapat merancang strategi pendidikan yang lebih efektif untuk membantu mereka mengatasi tugas-tugas fisik dan kognitif dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Metode

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu, peneliti tidak mempunyai keleluasaan untuk memanipulasi subjek, artinya random kelompok biasanya dipakai sebagai dasar untuk menetapkan sebagai kelompok perlakuan. Penelitian eksperimen biasanya diakui sebagai penelitian yang paling ilmiah dari seluruh tipe penelitian karena peneliti dapat memanipulasi perlakuan yang menyebabkan terjadinya sesuatu (Santoso & Madiistriyatno, 2021). Penelitian eksperimen adalah satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji hipotesis mengenai hubungan sebab akibat (R. Akbar et al., 2023).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*one group pretest-posttest design*”, yaitu desain penelitian yang terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum diberi perlakuan (Amira et al., 2023).

Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi terjadinya perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Ulfa, 2021). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bermain lato-latto. Sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan motorik dan kordinasi.

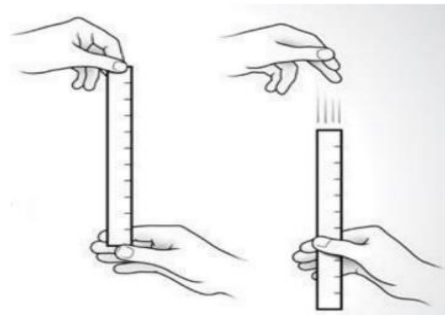
Sumber data dari penelitian ini merupakan siswa kelas 6A dari sekolah SD Inpres Malengkeri Bertingkat. Peneliti memilih lokasi ini karena berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru sekolah, SD Inpres Malengkeri Bertingkat merupakan sekolah dengan jumlah murid yang cukup banyak dalam bermain lato-lato. Kemudian kelas 6A merupakan kelas dengan rata-rata semua siswa mampu bermain lato-lato. Penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan tes koordinasi visual motorik yaitu uji jatuh penggaris tangan dominan dan tidak dominan, kemudian tes lempar tangkap bola. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut.

Pertama, uji jatuh penggaris Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui waktu respon atlet. Sumber daya yang diperlukan, memerlukan item berikut untuk menyelesaikan

tes ini adalah asisten tongkat Meteran. Asisten menempatkan penggaris di antara jari telunjuk dan ibu jari tangan dominan atlet yang terulur, sehingga bagian atas ibu jari atlet sejajar dengan garis nol sentimeter penggaris. Ketika penggaris dilepaskan, memerintahkan sampel untuk segera mengambilnya dengan menjepit menggunakan jari tangannya.

Sampel menggenggam penggaris dengan jari telunjuk dan ibu jarinya segera setelah penggaris dijatuhkan. Asisten mendeteksi pengukuran antara bagian bawah penggaris dan bagian atas ibu jari atlet, diambil posisi penggaris. Tes diulang dua kali, dan nilai rata-rata dievaluasi dalam evaluasi. Data standar berikut dapat digunakan untuk tes ini.



Gambar 1. Protokol Uji jatuh penggaris

Tabel 1. Skala penilaian uji jatuh penggaris

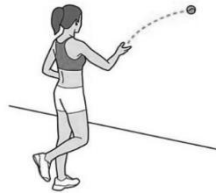
Peringkat	Skor (dalam cm)
Sangat Bagus	<7,5 cm
Di atas rata-rata	7,5 cm - 15,9 cm
Rata-rata	15,9 cm - 20,4 cm
Di bawah rata-rata	20,4 cm - 28 cm
Buruk	> 28 cm

Kedua, Tes koordinasi tangan mata. Ini merupakan alat penilaian koordinasi tangan-mata. Sampel melempar bola ke dinding dengan satu tangan dengan satu tangan sambil melakukan gerakan aksila dan mencoba menangkapnya dengan tangan yang lain.

Tujuan tahap ini untuk mengukur koordinasi tangan-mata Peralatan yang dibutuhkan tenis atau baseball, dinding halus dan kokoh, sabuk penanda, stopwatch (opsional). Adapun *Pre-test* dengan menjelaskan prosedur tes kepada subjek. melaksanakan pemeriksaan risiko kesehatan dan dapatkan persetujuan yang diinformasikan. Siapkan formulir dan catat informasi dasar seperti usia, tinggi badan, berat badan, jenis kelamin, dan kondisi tes. Lakukan pemanasan dan latihan yang benar. Lihat informasi lebih detail tentang prosedur *pre-test*.

Prosedurnya dengan memberi tanda pada jarak tertentu dari dinding (misalnya 2 meter). Orang ini berdiri di belakang garis, menghadap tembok. Bola dilempar ke arah dinding dengan gerakan ketiak dari satu tangan dan berusaha

ditangkap dengan tangan lainnya. Kemudian lemparkan bola tersebut kembali ke dinding dan tangkap dengan tangan lainnya. Tes dapat dilanjutkan untuk jumlah percobaan tertentu atau jangka waktu tertentu (misalnya, 30 detik). Dengan meningkatnya batasan jangka tetap maka faktor stres kerja juga meningkat. Penilaian merujuk pada tabel yang mencantumkan skor umum tes lempar dinding berdasarkan jumlah tangkapan sukses dalam 30 detik.



Gambar 2. Tes koordinasi tangan-mata

Tabel 2. Skala penilaian uji jatuh penggaris

Peringkat	Skor (dalam 30 detik)
Sangat Bagus	>35
Bagus	30-35
Rata-rata	20-29
Cukup	15-19
Buruk	<15

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif, meliputi keseluruhan nilai, minimum, *maximum*, *mean*, dan standar *deviation*. Analisis data ini juga menggunakan uji normalitas, memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak normal. Cara penentuannya apabila nilai signifikan di atas (lebih besar) dari 0.05 = normal, dan di bawah (lebih kecil) dari 0.05 = tidak normal. Analisis data selanjutnya dengan uji Hipotesis, apabila data tersebut sudah didapatkan antara

normal dan tidak normal, selanjutnya apabila normal menggunakan tes parametrik atau uji t sedangkan apabila tidak normal menggunakan tes non parametrik dengan menggunakan *wilcoxon test*. Hasil uji hipotesis, apabila nilai signifikan di atas (lebih besar) dari 0.05 = tidak ada pengaruh, dan apabila nilai signifikan di bawah (lebih kecil) dari 0.05 = ada pengaruh.

Hasil

Statistik deskriptif ini merupakan suatu pengujian statistik dimana pengujian ini bertujuan untuk melihat distribusi data dari tes yang digunakan dalam penelitian. Statistik deskriptif masing-masing tes dapat dilihat pada tabel berikut:

Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan suatu data secara statistik. Statistik deskriptif dalam penelitian ini merujuk pada nilai rata-rata (*mean*) dan simpangan baku (*standar deviation*), nilai minimum dan maksimum dari tes uji jatuh penggaris tangan dominan, uji jatuh penggaris tangan tidak dominan, dan koordinasi tangan mata. Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan dengan tujuh kali pertemuan, untuk mengontrol dan menjamin sampel tersebut tetap melakukan permainan lato-latto dan melaksanakan ke tiga tes tersebut di setiap pertemuan.

Hasil analisis statistik deskriptif dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
UJPDominanDay1	31	9.00	30.00	17.0968	4.22970
UJPDominanDay2	31	8.00	24.00	16.6452	4.69431
UJPDominanDay3	31	2.00	30.00	16.4839	6.70259
UJPDominanDay4	31	4.00	25.00	13.0645	5.44019
UJPDominanDay5	31	7.00	26.00	14.7419	5.32896
UJPDominanDay6	31	4.00	30.00	13.9355	5.35372
UJPDominanDay7	31	3.00	30.00	12.5806	5.91481
UJPNonDominanDay1	31	6.00	30.00	18.0645	5.91008
UJPNonDominanDay2	31	9.00	29.00	18.3226	5.29394
UJPNonDominanDay3	31	6.00	29.00	17.5806	6.31809
UJPNonDominanDay4	31	6.00	26.00	14.5161	4.87764
UJPNonDominanDay5	31	3.00	29.00	14.5806	5.26482
UJPNonDominanDay6	31	3.00	25.00	14.3226	6.04090
UJPNonDominanDay7	31	3.00	30.00	12.8387	6.06134
KTMDay1	31	.00	19.00	5.9032	3.98627
KTMDay2	31	.00	30.00	9.1613	7.45250
KTMDay3	31	1.00	25.00	10.1613	6.56809
KTMDay4	31	1.00	28.00	11.4516	6.87429
KTMDay5	31	1.00	31.00	10.1290	7.87292
KTMDay6	31	2.00	34.00	13.3548	8.43623
KTMDay7	31	2.00	34.00	13.2258	8.34949
Valid N (listwise)	31				

Keterangan :

UJP = Uji Jatuh Penggaris

KTM = Koordinasi tangan-mata

Uji Normalitas

Uji kenormalan digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Shapiro-Wilk. Dalam penelitian ini apabila signifikansi $p < 0,05$ atau 5% maka data-data tidak berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila signifikansi $p > 0,05$ atau 5% maka data-data berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel di atas untuk uji normalitas penjabarannya sebagai berikut, tes uji jatuh penggaris tangan dominan yang berdistribusi normal adalah hari pertama sampai hari ke enam dan yang tidak berdistribusi normal adalah hari ke tujuh. Tes uji jatuh penggaris tangan non dominan yang berdistribusi normal adalah hari pertama sampai hari ke enam dan yang tidak berdistribusi normal adalah hari ke tujuh. Tes koordinasi tangan mata semua hari tidak berdistribusi normal.

Uji pengaruh permainan lato-lato terhadap kemampuan visual motorik pada anak

Uji yang digunakan untuk uji hipotesis ini adalah uji *paired t test* untuk data yang

berdistribusi normal dan wilcoxon test untuk yang tidak berdistribusi normal. Dalam penelitian ini apabila signifikansi $p < 0,05$ atau 5% maka ada pengaruh, dan sebaliknya apabila signifikansi $p > 0,05$ atau 5% maka tidak ada pengaruh. Hasil dari uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut ini :

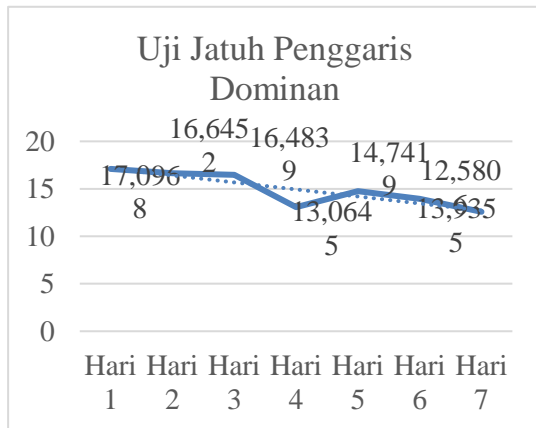
Berdasarkan tabel di atas untuk uji hipotesis penjabarannya sebagai berikut, tes uji jatuh penggaris tangan dominan yang ada pengaruh adalah hari ke tiga terhadap hari ke empat dan hari pertama terhadap hari ke tujuh, kemudian yang tidak ada pengaruh adalah hari pertama terhadap hari ke dua, hari ke dua terhadap hari ketiga, hari ke empat terhadap hari ke lima, hari ke lima terhadap hari ke enam, dan hari ke enam terhadap hari ke tujuh.

Tes uji jatuh penggaris tangan non dominan yang ada pengaruh adalah hari ke tiga terhadap hari ke empat dan hari pertama terhadap hari ke tujuh, kemudian yang tidak ada pengaruh adalah hari pertama terhadap hari ke dua, hari ke dua terhadap hari ketiga, hari ke empat terhadap hari ke lima, hari ke lima terhadap hari ke enam, dan hari ke enam

Lato-Lato *Effect*: Efektivitas Permainan Lato-Lato Dengan Kemampuan Gerak Motorik Dan Koordinasi Terhadap Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak

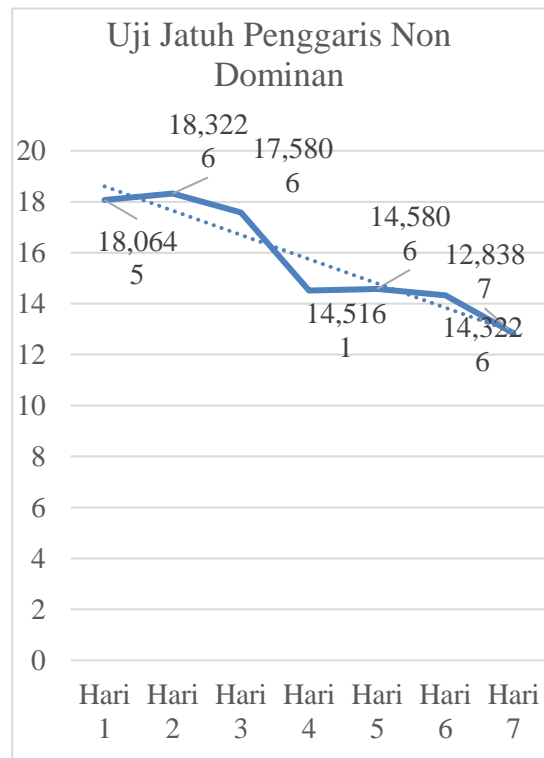
terhadap hari ke tujuh. Tes koordinasi tangan mata yang ada pengaruh adalah hari pertama terhadap hari ke dua, hari ke lima terhadap hari ke enam, dan hari pertama terhadap hari ke tujuh, kemudian yang tidak ada pengaruh adalah hari ke dua terhadap hari ketiga, hari ke tiga terhadap hari ke empat, hari ke empat terhadap hari ke lima, dan hari ke enam terhadap hari ke tujuh.

Grafik Perkembangan Permainan Lato-Lato terhadap Kemampuan Visual Motorik Pada Anak



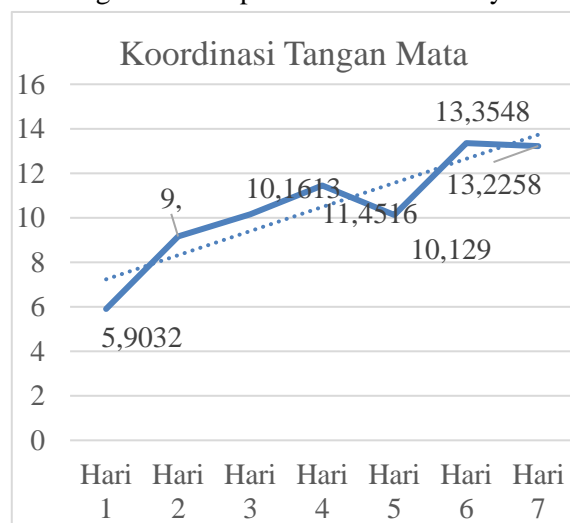
Gambar 3. Grafik Uji Jatuh Penggaris Dominan

Grafik di atas menunjukkan hasil bermain lato-lato terhadap kemampuan motorik dengan menggunakan tes uji jatuh penggaris tangan dominan terdapat penurunan nilai pada hari pertama ke hari ke tujuh yang artinya terjadi perubahan yang positif. Menunjukkan peningkatan kecepatan reaksi pada tes tersebut yang dimana semakin kecil nilainya akan semakin tinggi atau meningkat kemampuan visual motoriknya



Gambar 4. Grafik uji jatuh penggaris non dominan

Grafik di atas menunjukkan hasil bermain lato-lato terhadap kemampuan motorik dengan menggunakan tes uji jatuh penggaris tangan non dominan terdapat penurunan nilai pada hari pertama ke hari ke tujuh yang artinya terjadi perubahan yang positif. Menunjukkan peningkatan kecepatan reaksi pada tes tersebut yang dimana semakin kecil nilainya akan semakin tinggi atau meningkat kemampuan visual motoriknya.



Gambar 5. Grafik Koordinasi Tangan Mata

Grafik di atas menunjukkan hasil bermain lato-lato terhadap kemampuan

motorik dengan menggunakan tes koordinasi tangan mata terdapat peningkatan nilai pada hari pertama ke hari ke tujuh yang artinya terjadi perubahan yang positif. Menunjukkan peningkatan koordinasi tangan dan mata pada tes tersebut yang dimana semakin besar nilainya akan semakin tinggi atau meningkat kemampuan visual motoriknya.

Pembahasan

Berdasarkan penjabaran hasil analisis data di atas menunjukkan bahwa permainan *latto-latto* mampu memberikan efek atau pengaruh terhadap kemampuan motorik pada anak terkhusus kepada kemampuan visual motorik. Tentunya hal ini memiliki implikasi penting dalam pendidikan dan perkembangan anak. Permainan fisik, seperti "*lato-lato*" tidak hanya menyediakan kesenangan dan hiburan, tetapi juga dapat menjadi alat yang efektif dalam pengembangan keterampilan motorik dan kognitif anak-anak (Agus, 2023).

Dalam konteks pendidikan, guru dan orang tua dapat memanfaatkan temuan ini untuk merancang program pendidikan yang lebih menarik dan efektif. Mengintegrasikan elemen-elemen permainan yang mendukung koordinasi visual motorik dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik mereka sambil tetap merasa terlibat dan bersemangat. Hal ini dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih positif dan efektif.

Penelitian sebelumnya telah mengidentifikasi peran positif permainan dalam perkembangan koordinasi visual motorik anak-anak. Studi-studi ini telah menunjukkan bahwa partisipasi dalam permainan fisik dapat meningkatkan kemampuan motorik anak-anak, serta membantu mereka dalam memahami konsep spasial dan mengembangkan keterampilan kognitif (Rahmania, 2023). Hal ini diartikan bahwa *lato-lato* yang juga merupakan permainan, dapat digunakan sebagai media permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik pada anak terkhusus kepada koordinasi visual motorik dan juga mengembangkan keterampilan kognitif.

Selain itu, dalam penelitian

(Tifani & Nurhanifah, 2023) juga menyimpulkan bahwa permainan *latto-latto* memberikan dampak yang positif dalam aspek perkembangan anak. Dengan hadirnya permainan ini, anak mulai lebih aktif, tidak menjadi anak yang selalu berdiam diri di rumah dan fokusnya hanya kepada *gadget*. Permainan *latto-latto* ini juga mempengaruhi aspek perkembangan sosial anak yang sempat terganggu dikarenakan kecanduan *gadget*. Permainan ini mampu meningkatkan intensitas hubungan anak dengan teman sebayanya dikarenakan terjadinya interaksi dalam lingkaran bermain mereka. Hal ini tentunya semakin menegaskan bahwa permainan *latto-latto* dapat menjadi alternatif permainan bagi anak untuk memberikan dampak positif yang signifikan pada perkembangan anak.

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan *latto-latto* memberikan pengaruh atau efek yang positif dalam aspek perkembangan anak terutama dalam aspek kemampuan visual motorik pada anak.

Daftar Pustaka

- Akbar, E. (2020). *Metode belajar anak usia dini*. Prenada Media.
- Akbar, R., Weriana, W., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Experimental Research Dalam Metodologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 465–474.
- Amira, L. D., Wulandari, R. A., Kinasih, A. S., Firdaus, N. N., & Zulfikar, F. O. (2023). Increasing Parents' Capacity in Caring for Children with Autism Spectrum Disorder Through Parenting Seminars. *Formosa Journal of Sustainable Research*, 2(9), 2391–2400.
- Arifiyanti, N., Fitriana, R., Kusmiyati, R., Sari, N. K., & Usriyah, S. (2019). Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 2(1), 36–44.
- Eliza Agus, T. (2023). *Implementasi*

- Metode Permainan Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iii Di Sd Negeri 2 Tajug Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga.* UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri.
- Fadli, dr. R. (2022). *kenali-manfaat-dan-risiko-dari-permainan-latto-latto*. <https://www.halodoc.com/artikel/kenali-manfaat-dan-risiko-dari-permainan-latto-latto>
- Hopeman, T. A. (2023). *Does the clackers balls toys Make a student 's behavior change? A literature review at elementary school. 1(01), 39–44.*
- Latifah, L., Suprawati, N. E., Yunitawati, D., Jayan, K., Paingan, D., & Sleman, D. I. Y. (2015). Potensi Guru Dan Tenaga Kesehatan Sebagai Pelaksana Stimulasi Koordinasi Visual Motorik Bagi Anak Di Daerah Endemik Gaki. *Indonesian Journal of Micronutrition*, 6(1), 150098.
- Rahmania, T. (2023). *Psikologi perkembangan*. Sada Kurnia Pustaka.
- Santoso, I., & Madiistriyatno, H. (2021). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Indigo Media.
- Setyawan, D. A., Hadi, H., & Royana, I. F. (2018). Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Kota Surakarta. *Jurnal Penjakora Fakultas Olahraga dan Kesehatan*, 5(1), 17–27.
- Szabo, D., Ujicǎ, A., & Ursu, O. (2021). Testing the eye-hand coordination and reaction speed in children aged between 10–14 years old. *Geosport Soc*, 15, 110–121.
- Tifani, A. Z., & Nurhanifah, N. (2023). Implikasi Permainan Latto-Latto terhadap Aspek Perkembangan Anak yang Kecanduan Gadget. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 125–135.
- Ulfa, R. (2021). Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. *Al-Fathonah*, 1(1), 342–351.
- Yus, A., & Sari, W. W. (2020). *Pembelajaran Di Pendidikan Usi Dini*. Prenada Media.