

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak merupakan individu yang unik, dimana ia mempunyai beragam keperluan yang selaras dengan umurnya, dan dalam mewujudkan kebutuhannya masih bergantung pada orang tua. Salah satunya, mewujudkan kesehatan anak pasti memerlukan penjagaan dari keluarga, kerabat dekat hingga lingkungan (Ningsih et al., 2022). (Suprayitno et al., 2022) mengatakan anak usia pra sekolah ialah era golden age, karena pada pertumbuhan dan perkembangan anak dengan usia ini sangat berdampak atas masa depan. Maka dari itu, pada tahap ini anak seharusnya mendapatkan perhatian yang besar agar dapat berkembang dengan baik.

Perkembangan anak dengan usia pra sekolah dapat ditinjau dari beberapa hal. Hal itu mencakup perkembangan bahasa, motorik halus, motorik kasar, serta faktor sosial dan individu. Usia anak pra sekolah berada dalam fase kehidupan yang sangat berisiko tinggi (Saputra et al., 2021). Perkembangan pada motorik kasar ialah aktivitas fisik yang mengaktifkan otot utama, misalnya seperti berjalan, berlari, melompat, memanjat, serta menangkap bola. Kemampuan motorik ini memungkinkan anak untuk bergerak di lingkungan sekitar dan berperan serta dalam gerak tubuh yang lebih kompleks (Rahmaniah et al., 2025). Namun, kebanyakan

orang tua seringkali mengabaikan kurangnya perkembangan pada motorik kasar anak.

Menurut *World Health Organization*, (2025), Melaporkan bahwa pada tahun 2023, sekitar 52,9 juta anak usia <5 tahun mengalami gangguan motorik kasar dengan 95% kasus di negara berpenghasilan rendah hingga menengah. Kondisi tersebut salah satunya disebabkan karena kekurangan gizi serta kurangnya stimulasi pada anak. Tidak hanya di dunia, pertumbuhan motorik anak di Indonesia pun termasuk lemah. Berlandaskan temuan oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, (2023), melaporkan pada tahun 2023 prevalensi anak yang mengalami hambatan pada kemampuan motorik kasar di Indonesia mencapai 12,4% juga kemampuan motorik halus senilai 9,8%, meskipun nilainya berkurang dibanding data Riskesdas 2010, namun temuan itu memperlihatkan jika anak yang menghadapi keterlambatan perkembangan motorik tetap menjadi isu kesehatan masyarakat utama.

Fenomena ini semakin relevan dengan meningkatnya ketergantungan anak terhadap gadget, di mana anak yang sudah bergantung pada perangkat tersebut cenderung mengalami keterlambatan perkembangan motorik kasar seperti berlari, melompat, atau melempar bola. Keterlambatan ini disebabkan karena anak lebih memilih aktivitas statis di depan layar gadget ketimbang bermain aktif di luar ruangan (Syaifuddin et al., 2024). Pada motorik kasar khususnya, dampak negatifnya adalah menurunnya minat anak untuk bergerak dan beraktivitas

fisik, akibat kemudahan akses terhadap aplikasi serta informasi menarik di gadget yang tidak memerlukan usaha fisik.

Perkembangan motorik berlangsung secara terus-menerus dikarenakan anak-anak memerlukan interaksi sosial yang luas untuk mempelajari hal baru. Merujuk pernyataan tersebut, dari sekian permainan yang bisa menstimulasi kemajuan motorik kasar anak ialah dengan permainan hula hoop. Hula hoop ialah alat permainan yang berupa lingkaran dan untuk bahannya dibuat dari plastisin atau rotan. Teknik bermainnya ialah dengan diputar melingkari pinggang lalu putar kuat dan gerakkan pinggul maju mundur secara ritmis mengikuti putaran hula hoop agar tetap di pinggang (Dewi et al., 2024).

Hula hoop ialah sejenis alat permainan yang berbentuk bulat atau lingkaran yang berukuran 30-90 cm, untuk cara penggunaannya memerlukan gerak pada anggota badan secara keseluruhan maupun hanya sebagian. Permainan hula hoop ini juga bisa jadi wahana yang baik guna menumbuhkan keterampilan motorik kasar anak. Untuk contoh kegiatannya seperti melompat, berjalan, serta melempar, dengan kegiatan berikut permainan ini juga melibatkan unsur kekuatan dan keseimbangan, yang merupakan aspek penting pada permainan ini. Oleh karena itu, hula hoop dapat dijadikan opsi yang bermanfaat dalam mendukung perkembangan motorik kasar pada anak (Firdausyi et al., 2025).

Penelitian Novitasari et al., (2019) melalui kegiatan bermain menggunakan hula hoop dapat meningkatkan aspek-aspek kemampuan

motorik kasar anak seperti aspek kekuatan dan aspek keseimbangan. Selain itu, penelitian Sherina & Rangkuti, (2022), lewat pemanfaatan permainan hula hoop bisa meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dalam bekerja sama, selain itu dengan permainan ini anak juga dapat dilatih dalam sikap sabarnya serta permainan hula hoop juga mengadirkan impresi juga faedah yang besar atas pertumbuhan anak pada arah yang baik untuk jangka panjang dan anak pun akan terdorong karena permainan tersebut.

Penelitian Nenggar et al., (2024), merekomendasikan bahwa dengan permainan hula hoop memberikan dampak positif terhadap kemampuan motorik pada anak dan selanjutnya ia juga memberi permainan yang melibatkan dengan kemampuan motorik kasar pada anak tersebut. Sedangkan penelitian Kiranti & Sit, (2025), menyatakan dengan permainan hula hoop ini memberikan peningkatan dalam faktor stabilitas, agilitas, juga koordinasi tubuh, walaupun masih ada keterbatasan pada keluwesan gerak dan kemampuan menjaga postur, secara teori permainan warisan budaya ini ialah sarana yang ampuh guna merangsang kemajuan motorik kasar sebab akan mengaktifkan gerakan ritmis, sinkronisasi otot utama, serta stabilitas tubuh.

Meskipun berbagai studi menunjukan bahwa dengan permainan hula hoop ini efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak, sebagian besar studi tersebut menggunakan metode kuantitatif. Berlandaskan tinjauan terhadap beberapa penelitian terkait, terlihat bahwa

media permainan hula hoop memang punya potensi besar dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia pra sekolah, tapi masih ada beberapa celah yang perlu digali lebih dalam. Misalnya pada studi Rahmayuni & Hazizah, (2020) dan Sherina & Rangkuti, (2022), menyoroti manfaatnya untuk kesiapan fisik, kerjasama, serta alternatif dari *gadget*, sementara pada penelitian Kiranti & Sit, (2025) dan Nenggar et al., (2024), menekankan peningkatan stabilitas, agilitas, serta sinkronisasi tubuh meski masih ada kelemahan pada kelancaran gerakan dalam pemeliharaannya.

Berlandaskan hal tersebut, penulis tertarik untuk melakukan implementasi terapi bermain hula hoop pada anak dengan gangguan perkembangan motorik kasar menggunakan metode studi kasus.

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan dari konteks latar belakang tersebut, maka peneliti menguraikan masalah “Bagaimanakah Implementasi Terapi Bermain Dengan Media Hula Hoop Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Pra Sekolah Dengan Masalah Risiko Gangguan Perkembangan Pada Anak Kelompok B Di TK Gandasari Kabupaten Cirebon?”

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Sesudah melaksanakan studi kasus, penulis bisa mendiskripsikan Implementasi Terapi Bermain Dengan Media Hula Hoop Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Pra Sekolah Dengan Masalah Risiko Gangguan Perkembangan Pada Anak Kelompok B Di TK Gandasari Kabupaten Cirebon.

2. Tujuan Khusus

Sesudah melaksanakan studi kasus, peneliti bisa :

- a. Mengidentifikasi kemampuan motorik kasar sebelum dilakukan terapi bermain dengan media hula hoop.
- b. Memaparkan implementasi terapi bermain dengan media hula hoop terhadap kemampuan motorik kasar anak.
- c. Mengetahui respon atau perkembangan motorik kasar anak setelah dilakukan terapi bermain dengan media hula hoop.
- d. Mengevaluasi perbedaan respon dan perkembangan motorik kasar pada kedua anak setelah diberikan implementasi terapi bermain dengan media hula hoop.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penulisan makalah ini bisa menjadi acuan pada bidang keperawatan, serta dapat berkontribusi dalam pengembangan ilmu serta

dapat meningkatkan kualitas pendidikan keperawatan terutama dalam keperawatan anak. Penulisan ini pun dapat memberikan manfaat dan berguna bagi anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Perawat

Sebagai alternatif intervensi keperawatan non farmakologis yang sederhana murah dan ditetapkan dalam meningkatkan kemampuan dalam Implementasi Terapi Bermain Dengan Media Hula Hoop Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Pra Sekolah Dengan Masalah Risiko Gangguan Perkembangan Pada Anak Kelompok B Di TK Gandasari Kabupaten Cirebon.

b. Bagi Anak

Memperkuat keselarasan, stabilitas, juga daya otot secara alami melalui Implementasi Terapi Bermain Dengan Media Hula Hoop Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Pra Sekolah Dengan Masalah Risiko Gangguan Perkembangan Pada Anak Kelompok B Di TK Gandasari Kabupaten Cirebon.

c. Bagi Lahan Praktik

Menjadi referensi praktik harian yang hemat biaya serta hanya dengan menggunakan alat sederhana seperti hula hoop dalam Implementasi Terapi Bermain Dengan Media Hula Hoop Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Pra Sekolah Dengan Masalah

Risiko Gangguan Perkembangan Pada Anak Kelompok B Di TK Gandasari Kabupaten Cirebon.

d. Bagi Institusi Pendidikan

Mendukung pengembangan silabus berbasis bukti pada Implementasi Terapi Bermain Dengan Media Hula Hoop Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Pra Sekolah Dengan Masalah Risiko Gangguan Perkembangan Pada Anak Kelompok B Di TK Gandasari Kabupaten Cirebon.

e. Bagi Penulis

Meningkatkan kompetensi profesional dalam riset keperawatan anak dengan Implementasi Terapi Bermain Dengan Media Hula Hoop Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Pra Sekolah Dengan Masalah Risiko Gangguan Perkembangan Pada Anak Kelompok B Di TK Gandasari Kabupaten Cirebon.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

No	Judul Penelitian	Penulis	Lokasi Penelitian	Subjek Penelitian	Desain Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hula Hoop Pada Anak Kelompok B PAUD Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong	(Novitasari et al., 2019)	PAUD Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong.	Anak usia dini.	Metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan dua siklus.	Hasil menunjukkan peningkatan kemampuan motorik kasar anak, dari rata-rata 2,27 (cukup) di siklus I menjadi 4,3 (baik) di siklus II. Peningkatan ini dibuktikan melalui aktivitas bermain hula hoop yang melatih kekuatan dan keseimbangan.	Berfokus pada aspek seperti aspek kekuatan, keseimbangan, dan lompatan.	Peneliti menggunakan metode PTK dengan dua siklus.
2.	Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hulahoop Pada Anak Kelompok B Di Tk Pagar Merbau Tahun	(Sherina & Rangkuti, 2022)	Tk Pagar Merbau	12 Anak TK kelompok B (Berlandaskan table observasi pra-siklus).	Metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan dua siklus.	- Siklus I - ketuntasan motorik kasar mencapai 65,3%. - Siklus II meningkat menjadi 88,3% menunjukkan peningkatan	Menekankan pada aktivitas fisik sederhana untuk stimulasi perkembangan.	Peneliti menerapkan desain PTK kuantitatif-kualitatif dengan fokus pendidikan guru untuk meningkatkan ketuntasan melalui siklus

No	Judul Penelitian	Penulis	Lokasi Penelitian	Subjek Penelitian	Desain Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Ajaran 2021-2022					yang signifikan pada koordinasi, keseimbangan dan kerja sama.		kelas.
3.	Pengaruh Permainan Hulahoop pada Motorik Kasar Anak di SDN Kayangan 2 Jombang	(Nenggar et al., 2024)	SDN Kayangan 2 Jombang	Anak kelas 1 SD.	Desain kuantitatif <i>pre-eksperimental one group pretest-posttest</i> .	Hasil <i>pre test</i> 80,30% sedangkan hasil <i>post test</i> 82,37% menunjukkan pengaruh positif yang signifikan pada koordinasi otot besar, keseimbangan, kecepatan lompat, dan kelincahan.	Menunjukkan efektivitas hula hoop dalam meningkatkan motorik kasar melalui stimulasi fisik.	Peneliti menggunakan metode kuantitatif <i>pre-eksperimental</i> menggunakan uji statistik.
4.	Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Hulahoop: Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Usia 4-5 Tahun	(Kiranti & Sit, 2025)	TK Nurul Huda	10 Anak usia 4-5 tahun (6 perempuan dan 4 laki-laki).	Metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan dua siklus.	- Siklus I rata-rata kemampuan motorik kasar mencapai 62%. - Siklus II setelah perbaikan, meningkat menjadi 86% menunjukkan	Fokus untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar.	Peneliti menggunakan metode PTK dengan pendekatan kuantitatif-kualitatif.

No	Judul Penelitian	Penulis	Lokasi Penelitian	Subjek Penelitian	Desain Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
						efektivitas hula hopp untuk koordinasi tubuh anak.		