

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Anak adalah anugerah dari Allah SWT yang dititipkan kepada manusia dewasa atau orangtua, tentu saja anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih berkembang. Anak usia dini berada pada masa *golden age* atau masa keemasan. Rentang anak usia dini yaitu sejak usia 0 sampai 8 tahun. Anak usia dini membutuhkan pengetahuan yang luas berupa stimulus dari lingkungan sehingga dapat berkembang sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Perkembangan anak memiliki karakteristik yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, anak adalah makhluk yang aktif dan penjelajah yang adaptif, yang selalu berupaya untuk mengontrol lingkungannya, dan anak bukanlah makhluk yang pasif yang mau begitu saja dibentuk oleh kedua orangtuanya.¹ Dapat diartikan bahwa anak memiliki perilaku yang aktif sehingga anak akan terus menelusuri

¹ Yasmin Abidin, Perkembangan Anak Usia 6-8 Tahun (Yogyakarta: STAIN Jember Press, 2015), hal.22.

hal yang baru ditemui oleh dirinya dengan cara yang aktif melalui bertanya. Artinya karakteristik yang dimiliki anak usia dini sangat khas dan berbeda dengan orang dewasa, terkadang orang dewasa menilai anak yang aktif tersebut anak yang nakal, namun pada keaktifan yang dilakukan oleh anak adalah ciri khas atau keunikan anak usia dini. Karakteristik itu sendiri dapat berpengaruh pada perkembangan anak.

Perkembangan adalah perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dalam waktu tertentu, dari kemampuan yang lebih sulit. Perkembangan dan pertumbuhan anak berbeda-beda, ada yang cepat dan ada yang lambat, ketergantungan pada faktor (*ganetic*), lingkungan (gizi dan cara perawatan) dan *konvergensi* (perpaduan antara bakat dan lingkungan). Perkembangan merupakan suatu perkembangan mental atau fisik yang dapat mempengaruhi sifat emosional dan moral anak.

Gizi anak dapat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan anak. Menurut departemen kesehatan dalam buku saku nasional menjelaskan bahwa status gizi balita usia 0-59 bulan berdasarkan BB/U dalam provinsi di Indonesia tahun 2017 yaitu perkembangan pada gizi buruk anak sebanyak 3,8%, gizi kurang sebanyak 14,0%, gizi

baik sebanyak 80,4% dan gizi lebih sebanyak 1,8%.² Jika diartikan bahwa perkembangan anak memerlukan gizi yang seimbang sehingga perkembangan anak berjalan secara optimal.

Jika asupan gizi anak seimbang maka perkembangan dan pertumbuhan anak akan optimal, sehingga aspek perkembangan tersebut akan berjalan dengan baik dan dapat mempengaruhi kegiatan bermain. Perkembangan motorik kasar berpengaruh dengan faktor gizi, oleh karena itu anak perlu memiliki gizi yang baik yaitu tidak kekurangan maupun kelebihan gizi. Apabila anak kelebihan gizi, pada motorik kasar anak akan lebih sulit untuk menggerakkan tubuh dengan baik dan berdampak pada keterlambatan kegiatan gerakan tubuh.

Selain gizi yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar, ada dua macam permainan yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional merupakan permainan zaman dahulu yang diciptakan oleh nenek moyang kita untuk melestarikan budaya. Selanjutnya permainan modern merupakan permainan yang dimainkan dari alat teknologi yang canggih dan berkembang di masyarakat.

² Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, "Buku Saku Pemantauan Status Gizi Tahun 2017 ", Direktorat Gizi Masyarakat Direktorat Jenderal Kesehatan Masyarakat Kementerian Kesehatan 2018

Permainan modern lebih banyak menggunakan *gadget* sehingga akan berpengaruh pada perkembangan anak. Menurut info data pengguna *gadget* menunjukkan bahwa 28% anak usia 5-6 tahun memainkan *smartphone* dan *tablet* untuk kepentingan edukasi, 22% anak usia 5-6 tahun memainkan *smartphone* dan *tablet* untuk kepentingan *game*, dan 50% anak usia 5-6 tahun memainkan *smartphone* dan *tablet* untuk kepentingan edukasi dan *game*.³ Artinya pengguna *gadget* yang menggunakan *games online* dapat memanfaatkan teknologinya, namun berdampak pada kurangnya gerakan anak usia dini, berkurangnya komunikasi dengan orang lain dan bersifat individualis.

Faktor gizi dan penggunaan *gadget* pada anak akan mempengaruhi aspek perkembangan motorik. Aspek perkembangan motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik halus dan motorik kasar. Perkembangan motorik halus merupakan gerakan yang menggerakkan sebagian tubuh seperti menulis, meremas dan menggunting. Adapun perkembangan motorik kasar merupakan gerakan yang menggunakan

³ Muhammad Zaini dan, Soenarto, "Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol.3 No.1 2019, hal 259. Diakses tanggal 20 Oktober 2019..

seluruh tubuh untuk melakukan kegiatan tersebut, contohnya seperti melempar, berlari, melompat dan berjalan.

Perkembangan motorik kasar dapat diberikan stimulasi dengan adanya permainan, permainan merupakan sebuah kegiatan bermain yang anak senangi, terutama pada permainan yang menggunakan aktifitas gerakan tubuh. Permainan memiliki dua macam permainan yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Permainan modern adalah permainan yang memanfaatkan teknologi didalamnya seperti *play station* atau *game online*, kini permainan tersebut banyak digemari oleh anak-anak sehingga dengan adanya permainan modern ini maka eksistensi permainan tradisional menjadi berkurang dan tidak menarik, selain itu permainan modern dapat memanfaatkan teknologi dan memiliki ciri khas dengan kurang adanya pola gerak bagi anak-anak.⁴ Dapat diartikan bahwa permainan modern yang dimana permainan tersebut sedikit menggerakkan gerakan tubuh saat bermain yaitu lebih banyak bermain dengan menggunakan *smartphone* atau *gadget* yang dapat memberikan dampak untuk perkembangan motorik kasar.

⁴ Tjitra Eka Purwati, Permainan Modern vs Permainan Tradisional. 2015 (https://www.google.com/amp/s/www.kompasiana.com/amp/tjitraekapurwati/permainan-modern-vs-permainan-tradisional_54f93787a33311ab068b48d6) Diunduh tanggal 26 Desember 2019.

Permainan tradisional merupakan permainan zaman dahulu yang turun temurun dalam sebuah tradisi, permainan tradisional memiliki beragam macam permainan. Permainan tradisional lebih menggunakan gerakan tubuh, motorik kasar dapat distimulus oleh permainan tradisional yaitu permainan tapak gunung.

Permainan LOMBU ini terinspirasi dari permainan tradisional tapak gunung, kemudian arti kata dari "LOMBU" adalah lompat bumi. Cara bermain permainan ini tentunya berbeda dengan cara bermain tapak gunung pada umumnya. Selanjutnya permainan LOMBU dapat memberikan kegiatan yang lebih bervariasi dibandingkan dengan tapak gunung. Kegiatan pada permainan tapak gunung hanya terbatas pada melempar dan melompat saja, sedangkan pada permainan LOMBU anak dapat melakukan kegiatan berjalan dengan zig-zag, menyentuh kaki dengan menenkukkan badan, berlari, sikap kapal, melompat dengan dua kaki, berdiri dengan satu kaki, melompat dengan satu kaki, melempar, mendribble dan menendang. Peneliti berharap dapat menghasilkan inovasi media bermain yang menarik bagi anak agar anak mengerti dan terbiasa melatih motorik kasar.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian yang dilakukan adalah mengembangkan permainan LOMBU, permainan ini dapat

menstimulasi motorik kasar anak yang aktifitasnya berkurang akibat terlalu banyak bermain permainan modern dan gizi yang tidak seimbang. Oleh karena itu judul penelitian ini adalah “Pengembangan Permainan LOMBU untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun”

B. Identifikasi Masalah

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

1. Gizi dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak usia dini.
2. Permainan modern (*gadget*) dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak usia dini
3. Permainan Tapak Gunung yang dapat memberikan stimulus pada perkembangan motorik kasar anak usia dini.
4. Permainan LOMBU dapat menstimulus perkembangan motorik kasar anak usia dini

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan analisis dan identifikasi masalah di atas maka ruang lingkup masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Cara

Mengembangkan Permainan LOMBU untuk Menstimulus Motorik Kasar Anak Usia Dini”.

D. Fokus Pengembangan

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan masalah pada pengembangan Permainan LOMBU untuk menstimulasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

