

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat, memberikan dampak positif dan negatif di berbagai sektor kehidupan manusia, salah satunya sektor pendidikan untuk anak. Saat ini banyak berkembang aplikasi-aplikasi pendidikan yang ditujukan untuk anak, misalnya aplikasi menggambar mewarnai, mengenal huruf dan masih banyak lagi. Namun dari dampak positif adapun dampak negatif yang muncul ketika anak menggunakan *gadget* secara berlebihan yang akan membuat anak menjadi kebergantungan pada layar. Menurut Badan Pusat Statistik (Statistik, 2020) adapun penggunaan *gadget* pada anak di Indonesia mencapai 29%, meliputi bayi kurang dari 1 tahun mencapai 3,5%, pada balita usia 1-4 tahun mencapai 25,9% dan khususnya pada anak prasekolah usia 5-6 tahun mencapai 47,7%.

Karakteristik Demografi	Akses Teknologi dan Informasi
	Menggunakan Telepon Selular/HP
(1)	(2)
Perkotaan	31,24
Perdesaan	26,34
Jenis Kelamin	
Laki-Laki	28,77
Perempuan	29,30
Bayi (<1tahun)	3,46
Anak Balita (1-4 Tahun)	25,90
Anak Prasekolah (5-6 Tahun)	47,68
Indonesia	29,03

Gambar 1. 1 Persentase Akses Teknologi Informasi dan komunikasi Anak Usia Dini

(Sumber : BPS, Susenas 2020)

Menurut yang di sampaikan oleh Montessori, usia 0-6 tahun merupakan usia yang mengalami masa keemasan yang mana anak mulai peka dalam menerima

rangsangan seperti mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya (Uce, 2015). Pada masa keemasan terjadi kematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis. Terlalu banyak penggunaan *gadget* secara berlebihan pada anak akan membuat kecanduan dan berakibat pada terganggunya tumbuh kembang khususnya motorik anak. Penggunaan *gadget* yang mempengaruhi perkembangan motorik anak yang disebabkan karena anak tidak mendapat stimulasi yang diperlukan untuk mencapai perkembangan motorik secara penuh yang sesuai dengan usianya. Adapun menurut Dr. Putu Ayuwidia Ekaputri, MSc dari workshop *online* yang diselenggarakan oleh *School of Parenting x Laulima* pada tanggal 14 Juli 2021 melalui *Zoom Meeting*, mengatakan bahwa jika anak telah kecanduan dengan layar *gadget* dapat berdampak pada permasalahan perilaku anak seperti, anak susah tidur, gelisah cemas, tidak jujur, menarik diri dan mengisolasi diri dari lingkungan keluarga dan masyarakat. Karena ketika bermain *gadget*, tubuh anak cenderung diam dan mata berfokus pada layar. Anak yang kurang bergerak akan terhambat perkembangan motoriknya. Menurut Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 yang menyatakan:

“Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Dalam uraian tersebut, pendidikan anak usia dini perlu dilakukan secara seimbang baik jasmani maupun rohani. Keterampilan motorik anak berkaitan dengan perkembangan jasmani yang perlu dirangsang agar anak siap untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

Jika melirik ke masa lalu, sebelum *gadget* berkembang seperti sekarang, anak-anak pun tetap bisa bermain dengan senang melalui permainan tradisional. Permainan tradisional adalah jenis permainan yang ada di suatu daerah tertentu berdasarkan budaya daerah tersebut. Permainan tradisional dibagi menjadi dua jenis permainan, yaitu permainan luar ruang dan permainan dalam ruangan. Permainan yang dimainkan di luar ruangan sering menggunakan kemampuan motorik yang kasar, sedangkan permainan yang dimainkan di dalam ruangan sering menggunakan kemampuan motorik halus (Sutini, 2013).

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner dan pengamatan secara langsung kepada orang tua dan anak usia dini terkait dengan kebiasaan bermain anak di rumah banyak orang tua yang mengatakan bahwa anak usia dini menggunakan *gadget* dengan waktu 1-2 jam tanpa di dampingi orang tua, dan juga *gadget* yang diberikan oleh orang tua digunakan sebagai alat bermain agar anak tidak rewel. Namun, penggunaan yang secara berlebihan akan berdampak dengan perkembangan motorik anak, dan banyak permainan yang lain yang dapat meningkatkan perkembangan motorik anak seperti bermain permainan tradisional. Dari hasil data yang di dapat banyak orang tua yang yang menyadari bahwa permainan tradisional sangat penting untuk dikenalkan kepada anak usia dini agar permainan itu tidak hilang dan punah.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan rancangan *Activity Box* dengan tema permainan tradisional sebagai media untuk pengembangan motorik anak usia dini. *Activity Box* merupakan media dalam bentuk kotak yang di dalamnya berisi permainan-permainan yang dapat digunakan anak untuk beraktivitas (Andini & Rizkiantono, 2019). Dalam media ini terdapat permainan-permainan tradisional yang merangsang perkembangan motorik dengan harapan bisa dijadikan alternatif kegiatan bermain anak selain *gadget*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka disusun rumusan masalah. Adapun rumusan masalah yang ditemukan sebagai berikut:

- a. Aktivitas apa yang dapat mengembangkan motorik anak usia dini?
- b. Bagaimana rancangan *Activity Box* dengan tema permainan tradisional untuk anak usia dini?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam perancangan *Activity Box* dengan tema permainan tradisional maka pembahasan ini dibatasi dengan ruang lingkup sebagai berikut :

- a. Permainan yang ada pada *Activity Box* terdapat 3 jenis permainan yakni permainan tradisional balogo, bancakan, dan lompat tali
- b. Observasi lapangan tidak bisa dilakukan secara maksimal, karena kondisi pandemi yang menjadi kendala pada penelitian ini

- c. Pengambilan data dibatasi hanya di Kabupaten Gresik. Sehingga *Activity Box* yang dihasilkan sementara ditujukan untuk digunakan di Gresik saja, namun tidak menutup kemungkinan untuk digunakan di daerah lain.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan perancangan ini adalah :

- a. Mengetahui aktivitas yang dapat mengembangkan motorik anak usia dini.
- b. Merancang *Activity Box* dengan tema permainan tradisional sebagai media alternatif pengganti *gadget* untuk mengembangkan motorik anak usia dini.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini, sebagai berikut :

- a. Bagi Penulis
Dapat menambah wawasan dan pengalaman, dalam membangun serta melestarikan suatu permainan tradisional
- b. Bagi anak
Sebagai media bermain anak serta meningkatkan perkembangan keterampilan anak salah satunya perkembangan motoriknya dan juga mengenalkan permainan tradisional
- c. Bagi Orang Tua
Sebagai media alternatif yang dapat diberikan kepada anak selain *gadget*

1.6 Kerangka Berpikir

Tabel 1. 1 Kerangka Berpikir

