

BAB I

PENDAHULUAN

Populasi dunia saat ini menurut *Badan Statistik Amerika Serikat* jumlah penduduk dunia pada Januari 2018 mencapai 7,53 miliar jiwa. Jumlah populasi tersebut paling banyak merupakan anak berusia 0-4 tahun yakni mencapai 662 juta jiwa atau sekitar 8,7%, dari total populasi diikuti anak usia 5-9 tahun. Total populasi dunia mencapai 7,53 miliar jiwa, bisa lebih dari separuhnya telah menggunakan teknologi getged. Hasil survei *Wearesocial dan Hootsuit* sebanyak 4,02 miliar (53%) populasi dunia anak usia dini merupakan pengguna aktif getged. Badan Pusat Statistik Indonesia menunjukkan bahwa populasi anak usia 0-17 tahun sebesar 30,1% atau 79,55 juta jiwa, artinya bisa dikatakan bahwa satu diantara tiga penduduk Indonesia adalah anak-anak. Kesiapan anak sekitar 74,5% memasuki jenjang pendidikan dasar meliputi aspek kompetensi yaitu kesehatan fisik, perkembangan motorik, dan pengetahuan umum anak usia dini (Badan Pusat Statistik, 2019).

Usia dini merupakan anak usia 5-6 tahun yang bisa disebut juga masa keemasan (*the golden age*) karena masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak dimasa depannya, sekaligus periode yang sangat kritis untuk menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini selanjutnya. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan segala lompatan perkembangan. Anak merupakan masa paling tepat dalam memberikan dorongan dan usaha pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal (Rohana, 2018).

Salah satu aspek yang akan dikembangkan anak sejak usia dini ialah fisik atau motorik, umumnya anak usia 5-6 tahun perkembangan fisiknya sudah cukup untuk menopang aktivitasnya seperti melompat, menendang dan melempar. Perkembangan fisik atau motorik merupakan salah satu dimensi yang sangat penting dalam

perkembangan individu secara komprehensif karena pertumbuhan perkembangan fisik dan motorik terjadi dari bayi sampai dewasa, yang meliputi perkembangan otak, perkembangan motorik kasar. Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, gerakan urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan masa yang ada pada waktu lahir. Selama usia 5 tahun pertama, kehidupan anak dapat mengendalikan gerakan kasar (motorik kasar). Motorik kasar merupakan kemampuan untuk menggunakan otot-otot besar pada tubuh yang digunakan antara lain untuk berjalan, melompat, berlari dan sebagainya. Motorik kasar mampu menggerakkan seluruh tubuh, maka dari itu sering dikatakan menggunakan otot-otot besar yang dimiliki seseorang (Khadijah, 2017).

Menurut Suyadi (2016) kemajuan teknologi di jaman yang canggih ini semakin pesat, ternyata sangat mempengaruhi aktivitas bermain anak usia dini. Anak-anak pada saat ini lebih sering bermain permainan yang modern atau permainan digital seperti *game*, *playstation* (PS) dan permainan modern lainnya yang dibuat dengan teknologi canggih dibandingkan dengan permainan tradisional jaman dulu. Permainan modern tidak salah untuk diperkenalkan atau dimainkan oleh anak tetapi hanya saja waktu yang diperlukan untuk bermain permainan modern tersebut kadang membuat anak bisa lupa waktu dan kurangnya interaksi sosial dengan anak yang lainnya. Anak sekarang melupakan kebudayaan negaranya sendiri, salah satunya seperti permainan tradisional seperti permainan engklek. Permainan tradisional anak kadang tidak membutuhkan peralatan saat dimainkan walaupun ada alat tersebut mudah didapatkan dan biasanya ada disekitar anak bermain. Bermain menjadi aspek penting bagi perkembangan sosial bagi anak usia dini, karena bermain bersama dengan teman-temannya anak mampu bersosialisasi dan akan mengerti kebutuhan tentang bermain dengan rukun, jujur. Keterampilan inilah

yang dibutuhkan anak-anak untuk membantu perkembangan fisik maupun motorik mereka.

Permainan tradisional sangat berperan penting pada pertumbuhan anak dan untuk meningkatkan aspek perkembangan sosialnya. Seperti yang dijelaskan oleh *Ki Hajar Dewantara* yaitu memberi perhatian penuh pada permainan anak hubungannya dengan perkembangan fisik dan motorik anak usia dini. *Ki Hajar Dewantara* berpendapat bahwa permainan amat sesuai dengan jiwa anak guna memenuhi khayal dan dorongan bergerak, seperti permainan engklek. Permainan tradisional engklek merupakan permainan yang dilakukan dengan cara melompat pada bidang-bidang datar yang sudah digambar diatas tanah, dengan membuat gambar berbentuk kotak-kotak kemudian anak melompat dengan satu kaki dari satu kotak kekotak yang lainnya. Permainan-permainan tradisional khususnya permainan engklek memberikan manfaat yang luar biasa pada perkembangan anak usia dini seperti menyehatkan fisik anak, melatih keseimbangan tubuh dan kekuatan otot karena permainan ini dimainkan dengan cara melompat dengan satu kaki, mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak karena permainan engklek ini dimainkan secara bersama-sama, mengembangkan kecerdasan logika anak yaitu melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewati (Achroni, 2016).

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik membuat media Komunikasi Informasi dan Edukasi (KIE) berupa *booklet* dengan judul Manfaat Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini.

