

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia 6-12 tahun mempunyai usia dimana anak - anak selalu aktif bermain. Tidak lengkap rasanya apabila masa kecil dalam kehidupan anak – anak tidak digunakan untuk bermain. Anak usia 6-12 tahun belajar untuk menerima dan menanggapi ide-ide yang datang dari luar dirinya, yang berarti setiap permainan yang nanti akan diberikan akan di terima dan ditanggapi oleh anak. Anak - anak membutuhkan permainan yang mempunyai dampak positif bagi tubuh dan gerak mereka, terutama dalam gerak manipulatif. Gerak manipulatif merupakan gerak memainkan benda atau alat tertentu misalnya, bola, raket, atau kayu pemukul. Contoh melempar, menangkap, menggiring, menendang, memantul-mantulkan bola, dan melambungkan.

Oleh sebab itu, perkembangan kemampuan gerak manipulatif anak usia 6-12 tahun akan dapat terlihat secara jelas melalui berbagai macam permainan yang dimodifikasi. Jika anak banyak bergerak maka akan semakin banyak manfaat yang dapat diperoleh anak ketika anak makin terampil menguasai gerakan. Selain kondisi badan semakin sehat karena banyak bergerak , anak juga akan menjadi lebih percaya diri dan mandiri. Anak menjadi semakin yakin dalam melakukan segala kegiatan yang dilakukannya. Bermain merupakan aktivitas yang sering dilakukan bagi anak. Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK) yang menyenangkan dilaksanakan melalui aktivitas

permainan. Permainan bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan. Cara belajar yang baik, salah satunya adalah dalam suasana tanpa tekanan dan paksaan.

Akan tetapi pada dasarnya aktivitas fisik yang dilakukan oleh anak-anak saat ini sudah berkurang. Mereka lebih sering melakukan bermain game online di gadget nya, hal ini tentu akan memberikan dampak negatif bagi pertumbuhan dan tingkat kebugaran jasmani mereka. Akan ada kurangnya interaksi sosial sehingga anak menjadi pribadi yang pendiam dan enggan untuk berteman di lingkungan sekitar. Banyak permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara beramai-ramai dengan teman-teman mereka di halaman atau di teras rumah. Mereka berkelompok, berlarian, atau duduk melingkar memainkan salah satu permainan dan tercipta keakraban.

Dengan bermain permainan yang dimodifikasi, anak-anak usia dini akan meningkatkan kerjasama mereka, kepercayaan dan yang terpenting mereka akan mengenal permainan dan juga menambah wawasan baru untuk mereka dalam menerapkan permainan yang di modifikasi. Anak usia 6-12 tahun pada saat ini kurang mengenal betapa banyaknya permainan – permainan, yang mereka tahu hanya beberapa saja dan itu juga terlihat membosankan bagi mereka, sehingga membuat mereka sekarang lebih memilih bermain dirumah lalu bermain dengan handphone nya daripada bermain permainan yang dimainkan hanya itu – itu saja. Situasi seperti ini mendorong

peneliti untuk mengaplikasikan model gerak manipulatif melalui permainan modifikasi untuk anak usia 6-12 tahun.

Teknik mengajar dengan permainan sangat efektif untuk menjelaskan suatu pengertian yang bersifat abstrak dan konsep yang sulit dijelaskan dengan kata-kata. Berbagai penelitian menyebutkan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak, serta makanan yang bergizi seimbang dan stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan. Bermain permainan merupakan media pembelajaran yang akan membantu berbagai aspek perkembangan anak, salah satunya adalah gerak manipulatifnya. Dengan beragam permainan yang sudah di modifikasi nantinya akan menjadi cara belajar yang paling menyenangkan untuk anak usia 6-12 tahun.

Pada kesempatan ini peneliti ingin melakukan sebuah penelitian berjudul : model gerak manipulatif melalui permainan modifikasi untuk anak usia 6-12 tahun.

B. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini, agar permasalahan menjadi lebih optimal dan tidak menjadi lebih luas sehingga tidak terjadi kesalahan persepsi maka peneliti membatasi masalah kepada model gerak manipulatif melalui permainan modifikasi untuk anak usia 6-12 tahun. Penelitian penggunaan model gerak manipulatif melalui permainan modifikasi untuk anak usia 6-12 tahun diharapkan dapat menambah ilmu anak – anak tentang permainan dan diharapkan juga dapat meningkatkan gerak manipulatif anak.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

- Bagaimana pembuatan model gerak manipulatif melalui permainan modifikasi untuk anak usia 6-12 tahun ?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peran gerak manipulatif dalam permainan yang telah di modifikasi untuk anak usia 6-12 tahun.
2. Bagi peneliti, hasil penelitian model ini diharapkan menambah pengetahuan dan wawasan diri dalam mempersiapkan profesi menjadi seorang pendidik dan juga dapat dijadikan landasan bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian yang sama atau sejenis.
3. Hasil model permainan ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi atau pedoman bagi guru dalam membimbing dan mengarahkan muridnya.
4. Bagi institusi Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta, penelitian ini sangat diharapkan bisa dan mampu memberikan sumbangan ilmu dalam bidang olahraga sehingga melahirkan yang lebih baik dari sebelumnya, dan
5. Untuk memenuhi tugas akhir skripsi dan kewajiban mahasiswa Prodi Olahraga Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Jakarta.