

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi serta ilmu pengetahuan membuat semua hal dilakukan lebih praktis dan mudah. Dengan fasilitas serta sarana yang ada sekarang membuat orang – orang menjadi lebih malas bergerak terutama anak – anak yang seharusnya aktif menjadi lebih pasif dan tidak peduli dengan lingkungan sosialnya. Anak – anak jaman sekarang terlalu terfokus terhadap game online serta aplikasi – aplikasi lainnya di gadget, hal ini membuat terjadinya penurunan aktivitas fisik serta sikap sosial pada anak yang berakibat buruk pada motorik serta gerak anak tersebut.

Pandemi covid-19 yang terjadi di Indonesia ini membuat pemerintah menetapkan kebijakan untuk memberlakukan lockdown dan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) hal itu demi mencegah penyebaran virus corona. Dengan pembatasan sosial berskala besar ini sangat berdampak pada segala aspek kehidupan terutama pada sektor pendidikan. Pemerintah meminta untuk pelajar agar berdiam diri di rumah dengan meliburkan kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di perguruan tinggi dan digantikan dengan kegiatan belajar mengajar online atau daring dengan pengawasan guru dan dosen.

Hal itu membuat anak – anak terpaksa harus belajar, bermain dan melakukan kegiatan di lingkungan rumah. Dan akibat itu anak menjadi malas

bermain dan beraktivitas fisik dan semakin pasif bergerak dan lebih memilih bermain dengan game online yang ada di gadgetnya.

Padahal pada umumnya Dunia sekolah dasar adalah dunia bermain, sebagian waktunya dihabiskan untuk bermain. Bermain bagi anak-anak sekolah dasar merupakan aktivitas yang wajib dilakukan. Bermain sebenarnya bisa dimanfaatkan oleh guru untuk melakukan pembelajaran di sekolah dasar, yaitu dengan menerapkan metode permainan. Menurut Padmono, metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan.

Pemanfaatan metode bermain untuk anak sekolah dasar dalam bentuk pembelajaran selain sesuai dengan karakteristik siswa, metode ini juga bisa digunakan untuk siswa berinteraksi dengan siswa lainnya yang akan bermanfaat untuk kecerdasan interpersonal. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Seto (2004), bahwa bermain dapat dikembangkan menjadi semacam alat untuk mengaktualisasikan potensi-potensi kritis pada diri anak, mempersiapkan fungsi intelektual, dan aspek emosi dan sosialnya.

Selain itu Permainan termasuk aktivitas fisik yang menyenangkan terutama pada anak umur sekolah dasar. Aktivitas fisik dan bermain yang diberikan harus hal yang positif karena akan berdampak pada perkembangan motorik serta pertumbuhan badan anak tersebut. Maka dari itu permainan merupakan sesuatu yang dianggap wajib dilakukan sebagai sarana untuk perkembangan fisik serta motorik bagi anak usia 10-12 tahun yang dimana di masa pandemi covid – 19 ini anak – anak lebih memilih permainan dengan

gadgetnya yang mengakibatkan kurangnya unsur aktivitas fisik bagi anak tersebut dan harus adanya solusi akan masalah itu agar anak – anak usia 10 – 12 tahun kembali untuk bermain serta beraktivitas fisik walaupun di masa pandemi covid – 19 ini..

Yaitu melalui model permainan digabungkan dengan media audio visual yang dimana membuat anak – anak dapat bermain dan beraktifitas walaupun di masa pandemi dengan mengikuti arahan dari video – video serta gambar - gambar yang akan peneliti sampaikan. Media audio visual sendiri itu adalah suatu bentuk produk media yang mengkombinasikan unsur teks, video, gambar, grafik, hingga suara untuk menghasilkan informasi yang menarik perhatian pengguna. Agar dapat berjalan lancar, media audio visual memerlukan bantuan kelengkapan perangkat-perangkat seperti komputer, proyektor, laptop maupun handphone.

Permainan yang digabungkan dengan Media Audio Visual menghadirkan media baru yang dimana penyajiannya harus menarik. Salah satu alternatif media audio visual yang menarik dan efektif yang bisa digunakan adalah video animasi. Video animasi sendiri adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya. Maka dari itu video animasi akan Meningkatkan permainan anak – anak di masa pandemic dengan cara melihat dan meniru langkah – langkah bermain pada gambar serta video animasi permainan yang disajikan.

Dari permasalahan diatas dimana media audio visual dapat dijadikan media atau sarana dalam permainan Maka dari itu peneliti menarik untuk membuat “ Model Permainan Untuk Anak Usia 10 – 12 Tahun Berbasis Media Audio Visual”.

B. Fokus Penelitian

Fokus dalam Penelitian ini adalah agar anak – anak usia 10 – 12 tahun dapat mempergunakan model permainan dalam bentuk media audio visual ini untuk dapat beraktivitas fisik dan bermain selama masa pandemi covid – 19. Penelitian model permainan untuk anak usia 10 – 12 tahun berbasis media audio visual ini diharapkan dapat mengenalkan media serta Permainan baru yang belum ada sebelumnya.

C. Rumusan Masalah

Perumusan masalah yang ada pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah Model Permainan Untuk Anak Usia 10 – 12 Tahun Berbasis Media Audio Visual ini dibuat?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Hasil pembuatan model Permainan berbasis media audio visual ini diharapkan menjadi sarana bermain sekaligus aktivitas fisik yang menyenangkan.

2. Hasil pembuatan model Permainan berbasis media audio visual ini diharapkan dapat menjadi hal baru dan bermanfaat dalam dunia olahraga rekreasi.
3. Bagi peneliti, hasil pembuatan model ini dapat memperkenalkan dan mengembangkan Permainan yang disajikan dalam media audio visual pada masyarakat.
4. Bagi Institusi Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta, penelitian ini diharapkan menjadi berguna pada institusi maupun pada bidang olahraga rekreasi sehingga menjadikan penelitian yang berlandaskan teori dan praktik ini bermanfaat.

