

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga yang terdiri dari beberapa jenis cabang olahraga yaitu salah satunya olahraga permainan. Olahraga permainan yaitu jenis olahraga yang sifatnya berbentuk permainan, seperti yang dipertandingkan oleh dua tim untuk memperoleh angka dan meraih kemenangan. Contoh olahraga permainan yaitu sepakbola, futsal, basket, bola tangan, voli, hoki dan *golf* juga termasuk salah satu olahraga permainan.

Golf merupakan olahraga permainan yang dilakukan di lapangan terbuka dan umumnya sangat luas. Pada awalnya *golf* dimainkan abad ke-17 di kota Loenen aan de Vecht, Belanda. Dahulu orang Belanda bermain dengan menggunakan tongkat dan bola yang berasal dari kulit. Pada mulanya permainan *golf* banyak dimainkan oleh orang Skotlandia. Ada pula sejarah permainan *golf* ini berasal dari Negara Cina yang telah dimainkan sejak Dinasti Tang Selatan 500 tahun silam.

Olahraga *golf* ini para pemain berkompetisi untuk memasukan bola pada sebuah lubang yang tersedia di lapangan dengan jumlah pukulan seminimal mungkin. Cara memasukan bolanya dengan menggunakan klab atau stik *golf*. Olahraga *golf* bisa dimainkan secara perorangan atau tim. *Golf*

merupakan olahraga yang membutuhkan kesabaran dan ketenangan. Dalam *Golf* tidak hanya membutuhkan power atau tenaga yang kuat saja tetapi yang lebih diperlukan yaitu akurasi. Gerakan dasar dari olahraga *golf* adalah gerakan mengayun. Gerakan ini pada dasarnya merupakan gerakan yang cukup sulit. Gerakan mengayun ini digunakan pada semua pukulan dari daerah *tee* (awal memulai pukulan).

Awal mula olahraga *golf* masuk ke Indonesia tahun 1872, *Batavia Golf Klub* merupakan klub *golf* pertama yang didirikan oleh zaman Hindia Belanda. Pendirinya ialah Mr. A. Gray dan Mr. T. C. Wilson, awal mulanya *Batavia Golf Klub* beranggotakan enam belas orang dan berasal dari negara Inggris. Lokasi pertama bertepatan di Jakarta, kawasan Gambir yang dahulu disebut sebagai *Koningsplein*. *Batavia Golf Klub* sempat vakum dikarenakan tidak adanya kepengurusan dan tidak adanya pertandingan–pertandingan .

Pada tahun 1894, *Batavia Golf Klub* kembali didirikan dengan beranggotakan tiga puluh dua orang dan Mr. S. R. Lankester yang dipilih menjadi presiden perkumpulan saat itu. Seiring Jakarta memiliki perkembangan yang cukup pesat yang dahulu bernama *Batavia* menuntut perluasan daerah dan menjadikan *Batavia Golf Klub* mulai berpindah tempat. Pada tahun 1911, *Batavia Golf Klub* berpindah ke daerah Bukit Duri dan kemudian berpindah lagi ke daerah Rawamangun sejak 1937 hingga saat ini.

Meskipun olahraga *golf* sudah populer di kalangan pekerja atau pebisnis, nyatanya olahraga ini masih sangat awam untuk kalangan anak-anak. Saat ini masyarakat Indonesia khususnya anak usia 6-8 tahun banyak yang tidak mengenal olahraga *golf*. Padahal jika dilakukan pengenalan olahraga *golf* sedari usia dini merupakan usaha yang baik tujuan untuk memajukan olahraga *golf* di Indonesia. Selain itu, olahraga *golf* memiliki manfaat untuk mendorong kemampuan interpersonal anak, membantu perkembangan fisik terutama koordinasi tangan dan mata, dan membantu kemampuan mental anak.

Anak usia dini adalah usia dimana anak selalu aktif bermain. Tidak lengkap apabila masa kecil dalam kehidupan anak-anak tidak digunakan untuk bermain. Hak anak-anak adalah bermain oleh karena itu, anak-anak dapat menjelajah dan menemukan hal-hal baru. Pada usia tersebut anak-anak membutuhkan permainan yang mempunyai dampak positif bagi tubuh dan perilaku mereka.

Pada usia ini pula anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Contohnya, anak akan merasa tertarik dan berkeinginan mencoba atau melakukan sesuatu hal yang baru dilihatnya. Dalam masa ini orang tua lah yang berperan penting untuk mendukung tumbuh kembang anak seperti mengarahkan anak ke dalam aktifitas yang positif seperti berolahraga. Olahraga merupakan aktifitas fisik yang sangat bagus untuk tumbuh kembang anak. Aktivitas fisik yang paling sering dilakukan anak adalah bermain.

Bermain adalah aktifitas yang anak-anak lakukan sepanjang hari sebab bagi mereka bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Bermain dengan kata lain merupakan kegiatan yang menyenangkan dalam membantu mencapai pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain adalah hal penting bagi seorang anak. Permainan dapat melatih keterampilan anak sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri.

Dalam kondisi saat ini berkaitan dengan aktifitas fisik yang dilakukan oleh anak-anak saat ini sudah berkurang. Mereka lebih sering dan senang bermain videogame dibandingkan melakukan permainan yang banyak menggunakan gerak atau aktifitas fisik. Seperti yang terlihat di lingkungan, banyaknya anak usia dini yang terkena dampak negatif teknologi contohnya mereka jarang bermain dengan teman sebayanya dan lebih memilih bermain dengan smartphone.

Olahraga golf memang belum begitu populer dan diminati oleh masyarakat Indonesia . Bisa dikatakan olahraga ini hanya milik beberapa kalangan atas dan orang dewasa saja. Sudah saatnya merubah persepsi golf sebagai olahraga orangtua dan menjadi olahraga untuk semua umur. Kurangnya ketertarikan anak dengan olahraga *golf* dikarenakan peralatan yang mahal.

Permasalahan yang ditemukan dilapangan peneliti ingin membuat model permainan olahraga *golf* untuk anak usia 6-8 tahun dengan memodifikasi alat

yang digunakan untuk memasyarakatkan olahraga golf dan tentunya untuk mengenalkan serta menarik minat bakat anak untuk bermain olahraga *golf*.

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 bermain olahraga *golf*.

Penelitian ini untuk membuat model permainan olahraga *golf* untuk anak 6-8 tahun diharapkan dapat mengenalkan permainan olahraga *golf* sedari dini yang memberikan banyak dampak positif di dalamnya.

C. Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah yang ada pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah model permainan *golf* untuk anak usia 6-8 tahun?”.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa kegunaan diantaranya adalah:

1. Mahasiswa

Model permainan olahraga *golf* dapat dijadikan referensi mengembangkan permainan olahraga *golf*.

2. Guru

Model permainan olahraga golf dapat dijadikan referensi dalam melatih anak usia 6-8 tahun.

3. Peneliti

Hasil penelitian model permainan olahraga *golf* pada anak usia 6-8 tahun dapat menambah pengetahuan dan wawasan.

4. Anak usia 6-8 tahun

Penelitian model permainan olahraga *golf* ini dapat diharapkan memberikan ilmu dibidang olahraga *golf* dan dapat menumbuhkan minat anak terhadap olahraga *golf*.