

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan makhluk sosial seperti juga orang dewasa. Anak membutuhkan orang lain untuk dapat membantu mengembangkan kemampuannya, karena anak lahir dengan segala kelemahan sehingga tanpa orang lain tidak mungkin dapat mencapai taraf kemanusiaan yang normal.

Perkembangan anak merupakan masa yang akan menentukan masa depannya, dan anak cenderung tertarik pada kegiatan yang melibatkan aktifitas fisik, karena pada dasarnya aktifitas wajib bagi anak adalah bermain, anak pada usia 7–8 tahun cenderung memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi, namun pola pikirnya masih sangat rendah dan belum memiliki inisiatif.

Bermain merupakan kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosi, intelektual, dan spiritual anak sekolah dasar. Dengan bermain anak dapat mengenal lingkungan, berinteraksi, serta mengembangkan emosi dan imajinasi dengan baik.

Pada dasarnya anak-anak gemar bermain, bergerak, bernyanyi dan menari, baik dilakukan sendiri maupun berkelompok. Bermain adalah kegiatan untuk bersenang-senang yang terjadi secara alamiah. Anak tidak

merasa terpaksa untuk bermain, tetapi mereka akan memperoleh kesenangan, kenikmatan, informasi, pengetahuan, imajinasi, dan motivasi bersosialisasi.

Bermain memiliki fungsi yang sangat luas, seperti untuk anak, untuk guru, orang tua dan fungsi lainnya. Bermain dapat mengembangkan fisik, motorik, sosial, emosi, kognitif, daya cipta (kreativitas), bahasa, perilaku, ketajaman pengindraan, melepaskan ketegangan, dan terapi bagi fisik, mental ataupun gangguan perkembangan lainnya.

Olahraga *squash* merupakan olahraga yang mulai berkembang di Indonesia. Terbukti sudah mulai munculnya klub-klub *squash* yang tersebar di Indonesia. Walaupun tidak sepopuler bulutangkis atau sepak bola, tidak sedikit masyarakat sekarang sudah mulai mengetahui olahraga ini. Masyarakat juga sudah banyak yang berolahraga *squash* untuk tujuan rekreasi, maupun prestasi.

Olahraga *squash* di Indonesia masih banyak dimainkan oleh orang dewasa. Anak-anak masih jarang melakukan olahraga *squash* karena harga raket yang kurang terjangkau oleh kalangan menengah kebawah, sepatu yang digunakan khusus *indoor* dan masih sedikit *sportcentre* yang menyediakan olahraga *squash*.

Permainan olahraga *squash* menggunakan raket sebagai alat pemukul seperti halnya bulutangkis dan tenis. Permainan ini dimainkan oleh dua orang dalam sebuah ruangan. Peraturan permainan *squash* sebenarnya tidak

begitu rumit namun sedikit membingungkan bila dimainkan oleh masyarakat awam, karena perbedaannya dengan permainan yang menggunakan raket pada umumnya.

Bahwa segala jenis olahraga sangat baik bagi perkembangan fisik dan mental anak, selain itu olahraga juga akan membantu anak mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Jika di lihat berdasarkan aspek tersebut permainan squash sangat baik dan akurat untuk diterapkan, karena permainan squash dapat melatih ketepatan, fokus, serta melatih motorik kasar maupun halus anak.

Olahraga *squash* sebenarnya merupakan olahraga yang bisa dilakukan oleh siapa saja dan tanpa ada batasan usia, namun pelaksanaan latihan yang cenderung monoton menimbulkan efek jenuh. Situasi ini mendorong peneliti untuk melakukan Pengembangan Model Bermain *Squash* Pada Anak Usia 7–8 Tahun”.

B. Fokus Penelitian

Pada uraian permasalahan yang melatar belakang penelitian ini, maka sub-fokus masalah yang diangkat oleh peneliti adalah mengembangkan model bermain *squash* pada anak Usia 7–8 Tahun.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah serta judul penelitian ini maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah : 1. Bagaimanakah pengembangan model bermain *squash* pada anak

usia 7-8 tahun?

2. Apakah pengembangan model bermain *squash* efektif pada anak usia 7–8 tahun?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Untuk Anak Usia 7–8 Tahun agar dapat menambah motivasi dan daya tarik untuk lebih giat berlatih.
2. Bagi pelatih agar bisa mengembangkan lagi model bermain *squash* untuk menambah variasi dalam latihan, dan memperkaya pengetahuan.
3. Bagi mahasiswa khususnya Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta kedepannya agar dapat menjadi referensi bahan ajar perkuliahan maupun penelitian lanjutan.