

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Aktivitas bermain merupakan hal yang tidak dapat dilepaskan dari kehidupan manusia di segala usia, dari yang muda hingga tua masih didapati gemar bermain sesuai dengan kesenangan masing-masing individu. Salah satu permainan yang dapat dimainkan oleh segala umur yaitu permainan *trampoline*. Permainan trampolin dapat menarik minat anak dalam bermain. dikarenakan anak usia 6-8 memiliki kegemaran dalam bermain saat bermain *trampoline* di butuhkan nya keterampilan gerak Salah satunya gerak lokomotor untuk melakukan gerakan gerakan yang ada pada permainan *trampoline*. Trampolin menjadi salah satu mainan kesukaan anak-anak yang juga memiliki dampak positif dalam meningkatkan kualitas motorik mereka. Melompat dan meloncat di trampolin bisa membantu anak dalam meningkatkan gerak lokomotor dan keseimbangan. Dalam meningkatkan gerak lokomotor anak terdapat sebuah wahana rekreasi *trampoline* yang terletak di Jakarta Utara, lokasi wahana tersebut terletak di kelapa Gading. Nama dari wahana tersebut yaitu *Bounce Street Asia*. *Bounce Street Asia* merupakan wahana *trampoline* terbaik dan satu satunya wahan *trampoline* di Jakarta Utara. Tidak hanya *trampoline* saja, disana juga ada wahana *climbing*, *dash ball*, *basket ball*, *badminton* dan *cafe*.

Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan

cukup penting bagi perkembangan motorik anak. Oleh karena itu perlu kiranya bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana di dalam kegiatan permainannya (Ahmadi, 1991). Permainan juga merupakan salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada masa awal anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah untuk bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dengan aktivitas lainnya. Karena itu, permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh suatu hasil dari aktivitas tersebut. Hal ini disebabkan karena bagi anak-anak proses melakukan sesuatu lebih menarik daripada hasil yang akan didapatkannya (D. Desmita, 2009).

Trampoline yaitu permainan yang menyenangkan untuk anak usia dini. Permainan *trampoline* merupakan permainan baru dan perkembangannya Sangat baru di Indonesia. *Trampoline* terbuat dari rajutan kain dan dipasang pada kerangka besi berbentuk segi empat yang digunakan sebagai alat pantul yang memiliki daya pantul sangat besar sehingga menghasilkan pantulan yang tinggi. *Trampoline* salah satu dari sedikit bentuk olahraga yang dapat dilakukan oleh anak usia dini karena *trampoline* adalah permainan atau wahana bermain yang menyenangkan untuk anak. *Trampoline* juga menghasilkan pantulan pantulan yang membuat anak menjadi senang.. *Trampoline* merupakan salah satu olahraga gymnastic atau olahraga atletis yang membutuhkan kelenturan anggota tubuh.

Trampoline untuk rekreasi, berbeda dengan jenis *trampoline* untuk kompetisi olahraga atletis. Ada dua jenis tipe *trampoline* yaitu *trampoline* jenis satu

dengan bahan dasar net, dan *trampoline* jenis dua dengan bahan dasar net khusus yang memiliki pantulan yang lebih besar dengan bantuan spring, *trampoline* jenis satu biasanya digunakan untuk rekreasi saja dan memiliki daya pantul yang tidak tinggi, sedangkan *trampoline* jenis dua ini biasanya digunakan untuk kompetisi olahraga atletis karena *trampoline* jenis ini memiliki daya pantul yang besar sehingga menciptakan pantulan yang tinggi, *Trampoline* ialah permainan yang mengandung unsur *sport activity* yang dipadukan dengan unsur *fun*, oleh karena itu selain bermain kita juga bisa sambil berolahraga yang memberikan manfaat untuk kesehatan bagi tubuh, selain bagus buat *fun* dan olahraga *trampoline* bagus untuk meningkatkan gerak lokomotor anak.

Perkembangan gerak dimasa anak-anak sangat menonjol, terutama pada kemampuan gerak lokomotor. Penyempurnaan atau perbaikan gerak dasar terjadi pada masa anak-anak. Menjelang masa remaja gerak yang makin kompleks bisa dikuasai dengan kemampuan memanfaatkan keterampilan gerak sesuai dengan kebutuhannya. Pada akhirnya masa awal dewasa berbagai organ tubuh mencapai puncak perkembangan fungsi, dan fisik mencapai puncak kematangannya.

Gerak lokomotor adalah suatu gerakan yang ditandai dengan adanya perpindahan tempat, seperti jalan, lari, melompat dan mengguling. Gerakan ini biasanya membuat anak merasa senang melakukannya, karena pada umumnya anak-anak akan lebih tertarik untuk melakukan. Kurangnya gerak lokomotor anak menyebabkan anak tidak maksimal dalam melakukan gerakan-gerakan yang ada pada *trampoline*.

Gerak lokomotor dapat diartikan sebagai gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain (Yudanto, 2020). Bentuk gerak lokomotor diantaranya berjalan, berlari, brjingkat, melompat dan meloncat, merayap dan memanjat. Definisi gerak lokomotor juga dijelaskan oleh (Bakhtiar, 2015) menyatakan bahwa gerak lokomotor adalah gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain, baik secara horisontal maupun secara vertikal. Gerakan tersebut diantaranya jalan, lari, lompat, loncat, jingkat, menderap, memanjat dan lain-lain. dalam mengembangkan kemampuan gerak lokomotor setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan motorik kasar khususnya kemampuan gerak lokomotor yang optimal apabila mendapatkan stimulasi yang tepat. Jika anak tidak mendapat rasa senang maka akan membuatnya mudah bosan. Semakin anak merasa gembira maka semakin mudah pula ia mengikut dan menyerap intruksi yang diberikan. Maka dari itu perlu diadakannya suatu permainan fisik dengan aturan dengan menggunakan media yang bervariasi, karena dengan bermain pengetahuan yang diberikan tidak terkesan dipaksakan, dan selain menyenangkan dapat menjadikan ketercapaian perkembangan

kemampuan gerak lokomotor yang optimal maka anak harus diberikan permainan yang menarik seperti *trampoline* yang memiliki pantulan pantulan sehingga dapat meningkatkan gerak lokomotor anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis melakukan penelitian yaitu “Penerapan Permainan *Trampoline* Untuk Meningkatkan Gerak Locomotor Pada Anak Usia 6-8 Tahun di *Bounce Street Asia*”.

B. Fokus Penelitian

Peneliti memfokuskan penerapan permainan *trampoline* untuk meningkatkan gerak lokomotor pada anak usia 6-8 tahun di *Bounce Street Asia*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas yang sudah peneliti susun, akan diadakan sebuah penelitian, oleh karenanya perumusan masalah pada penelitian yaitu.

“Apakah penerapan permainan *trampoline* dapat meningkatkan gerak lokomotor pada anak usia 6-8 tahun di *Bounce Street Asia*?”

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Peneliti memiliki harapan bisa menyumbang pikiran untuk tenaga pendidik pelatih olahraga *trampoline* dalam memberi penerapan permainan *trampoline* anak usia dini sehingga dapat meningkatkan gerak lokomotor. Hasil penelitian diharapkan bisa bermanfaat secara teoritis atau praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Bisa berkontribusi dalam meningkatkan gerak lokomotor anak, khususnya pada permainan *trampoline*.
- b. Bisa menyumbang ide untuk pelatih *trampoline* guna untuk meningkatkan gerak lokomotor anak usia 6-8 tahun pada olahraga *trampoline*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi murid dan pelatih, bisa mejadi pembelajaran dan dapat meningkatkan gerak lokomotor secara maksimal dan tercapainya target dari sebelumnya.

- b. Murid diharapkan memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang menarik dalam meningkatkan gerak lokomotor
- c. Untuk pengunjung wahana *trampoline* bisa menambah informasi dan wawasan dalam meningkatkan gerak lokomotor.

