

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Permainan tidak memiliki tujuan tertentu. Tujuan permainan terletak pada permainan itu sendiri dan dicapai pada waktu bermain. Bermain tidak sama dengan bekerja. Bekerja mempunyai tujuan yang lebih lanjut, tujuannya tercapai setelah pekerjaan itu selesai. Anak-anak suka bermain karena di dalam diri mereka terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri.

Bermain merupakan sebuah “pekerjaan” yang sangat menyita waktu dan seringkali dilakukan oleh anak-anak. Oleh sebab itu tidak dapat dipungkiri bahwa “dunia anak adalah dunia hiburan (permainan). Bermain (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehinggamakna esensinya menjadi hilang. Artinya dalam setiap kegiatan bermain dilakukan untuk kesenangan tanpa memperhatikan hasil akhirnya. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban (Khobir, n.d.).

Anak dan permainan merupakan dua pengertian yang hampir tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Berpikir mengenai anak selalu menimbulkan asosiasi mengenai bermain. Timbul pertanyaan apakah bermain betul-betul merupakan kesibukan khusus anak (F.J. Monks, dkk., 1989: 115).

Permainan adalah merupakan kesibukan yang paling hakikat dengan suatu dunia anak yang hidup aman. Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan cukup penting bagi perkembangan jiwa anak. Oleh karena itu perlu kiranya bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana di dalam kegiatan permainannya (Abu Ahmadi, 1991: 69-70).

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 (Desmita, 2006).

Bermain dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan permainan anak adalah sebagai berikut:

Kesehatan. Anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sehingga anak-anak yang sehat menghabiskan banyak waktu bermain yang membutuhkan banyak energi.

Intelegensi. Anak-anak yang cerdas lebih aktif dibanding dengan anak-anak yang kurang cerdas. Anak-anak yang cerdas lebih menyenangi permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak merangsang daya pikir

mereka, misalnya permainan drama, menonton film, atau membaca bacaan-bacaan yang bersifat intelektual. Jenis kelamin. Anak perempuan lebih sedikit melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi, misalnya memanjat, berlari-lari, atau kegiatan fisik yang lain dibandingkan anak laki-laki. Perbedaan ini bukan berarti bahwa anak perempuan kurang sehat dibanding anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak perempuan sebaiknya menjadi anak yang lembut dan bertingkah laku yang halus. Lingkungan. Anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang menyediakan peralatan, waktu, dan ruang bermain bagi anak, akan menimbulkan aktivitas bermain anak berkurang. Status sosial ekonomi. Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang status sosial ekonominya tinggi, lebih banyak tersedia alat - alat permainan yang lengkap dibandingkan dengan anak-anak yang dibesarkan di keluarga yang status ekonominya rendah. (Sudarna, 2014).

Trampoline merupakan olahraga baru di Indonesia, yang perkembangannya masih sangat baru terutama pada kalangan masyarakat. Dengan adanya *trampoline* bisa menjadi sarana rekreasi terutama untuk anak-anak usia dini. Teknik bermain *trampoline* sangat diperlukan terutama bagi pemula dan anak usia dini karena dalam bermain *trampoline* harus mengetahui cara melompat dan mendarat dengan baik dan benar. Ada beberapa beberapa Teknik dasar dan Gerakan yang diberikan sebelum bermain *trampoline* seperti jump, seat drop, front drop, dan back drop. Selain itu Bermain *trampoline* bisa menjadi pilihan yang cocok bagi keluarga yang ingin menghabiskan waktu bersama sambil berolahraga. wahana bermain *trampoline*. Selain menyediakan wahana bermain *trampoline*, juga terdapat cafe

yang bisa menjadi tempat bersantai bagi keluarga. Wahana ini masih belum banyak diketahui oleh masyarakat. Terlebih di era sekarang dimana masyarakatnya terbilang sibuk sehingga tidak memiliki waktu untuk bermain Bersama keluarga atau menyempatkan diri untuk berolahraga dalam waktu bersamaan dan *trampoline* lah bisa dijadikan salah satu alternatifnya . *trampoline* sendiri merupakan sepotong kain berbahan latex atau karet yang kencang dan diregangkan. Dan menggunakan banyak pegas sehingga bisa menimbulkan pantulan ketika seseorang melakukan lompatan di atasnya. *trampoline* bisa dijadikan tujuan rekreasi maupun kompetitif. *trampoline* ialah permainan yang mengandung unsur sport activity yang dipadukan dengan unsur rekreasi , oleh karena itu selain bermain kita juga bisa sambil berolahraga yang memberikan manfaat untuk kesehatan bagi tubuh, selain bagus buat rekreasi dan olahraga *trampoline* bagus untuk meningkatkan gerak motorik pada anak. Bounce street asia yang bisa menjadi sarana permainan fisik yang bisa menagajak pengunjung bermain sekaligus berolahraga. Bounce street asia yang terletak di Kawasan Artha gading Jakarta Utara ini bisa dijadikan solusi untuk masyarakat yang ingin bermain sekaligus berolahraga dan dijadikan sarana rekreasi untuk keluarga.

Dari hasil uraian diatas memberikan alasan mengapa peneliti membuat model permainan *trampoline* untuk anak usia dini 6 - 8 tahun. Peneliti berupaya meningkatkan motivasi bermain anak usia dini pada permainan *trampoline*. Dikarenakan permainan *trampoline* sendiri belum banyak diminati oleh masyarakat terutama anak usia dini. Sudah banyaknya wahana *trampoline* park terutama disekitar Jabodetabek membuat peneliti memaksimalkan sarana dan prasarana

trampoline park untuk membuat sebuah model permainan trampoline untuk anak usia dini 6 - 8 tahun. Terlebih anak usia dini akan cenderung bosan jika tidak ada inovasi dan keseruan dalam bermain maka dari itu Baik peraturan dan peralatan permainan yang digunakan harus sefleksibel dan seseru mungkin, agar anak usia dini termotivasi dan tidak cepat bosan dalam melakukan dan memahami permainan trampoline. selain itu dengan adanya model permainan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi bermain anak untuk bermain trampoline, berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis melakukan penelitian yaitu :

“Model Permainan Trampoline Untuk Anak Usia Dini 6 – 8 Tahun Di Bounce Street Asia”

B. Fokus Penelitian

Peneliti memfokuskan model permainan trampoline untuk anak usia dini 6 - 8 tahun di *Bounce Street Asia*.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah dalam karya tulis ini. yaitu Bagaimana model permainan trampoline untuk anak usia dini 6 – 8 tahun ?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu

- a. Memberikan ide permainan melalui olahraga *trampoline* untuk anak usia dini (6 – 8) tahun.
- b. Menyumbang model permainan kepada pelatih *trampoline* agar bisa dijadikan referensi untuk mengajar kelas *trampoline* khususnya untuk anak usia dini (6 – 8) tahun

2. Manfaat praktis

- a. Bagi penulis dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung memberikan model permainan *trampoline* kepada anak usia dini
- b. Murid diharapkan bisa lebih bersemangat dalam menekuni olahraga *trampoline* dengan adanya model permainan baru
- c. untuk pengunjung wahana *trampoline* bisa dijadikan informasi dan pengetahuan tentang model permainan *trampoline*