

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permainan merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan. Permainan menjadi suatu bentuk hiburan yang disenangi hampir semua orang. Dalam sebuah permainan ada perasaan senang dan permainan juga diperlukan dalam kehidupan manusia. Permainan menjadi penting dalam kehidupan manusia karena dapat membuat seorang individu dapat menjadi Bahagia dan seimbang. Permainan secara umum menjadi suatu kebutuhan setiap orang, karena permainan bersifat rekreasi, refresing, dan pengajaran yang efektif dapat menimbulkan semangat baru (motivasi baru) bagi setiap orang yang melakukan permainan tersebut.

Permainan merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang baik dari kalangan anak - anak maupun orang dewasa. Permainan terdiri dari permainan bersifat tradisional dan juga modern. Permainan sendiri berarti melakukan suatu kegiatan untuk menyenangkan hati, baik itu menggunakan alat sebagai medianya maupun tidak. Bermain adalah kegiatan yang sangat dekat dengan dunia anak dan tidak menutup kemungkinan remaja juga dewasa. Kegiatan ini dapat dilakukan secara perorangan juga kelompok. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya tujuan dan sasaran yang hendak dicapai. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan pada waktu senggang, bermain sangat dekat dan melekat pada dunia anak. Pemahaman tentang bermain masih sangat terbatas pada tahapan bermain diluar. Padahal bermain yang menekankan pada pengembangan aspek penglihatan (visual), pendengaran (auditori), dan bahasa sangat penting dalam proses perkembangan anak (Sudono, 2006, p. 1).

Anak merupakan asset berharga suatu bangsa, karena anak pada gilirannya akan menjadi generasi penerus yang menjaga keberlangsungan kehidupan berbangsa dan bernegara. Maju atau mundurnya suatu negara tergantung kualitas sumberdaya masyarakat salah satu masa usia emas (golden age) dalam pembinaan fisik maupun mental anak adalah usia 10 sampai dengan 12 tahun. Negara-negara maju seperti USA, Inggris, Jerman, Jepang, dan yang lainnya, telah lama memberikan perhatian terhadap pentingnya pembinaan karakter secara berkelanjutan. Melihat urgensi fungsi dan peran anak di kemudian hari, maka perlu dilakukan pembinaan yang bersifat sistematis dan terencana. Untuk itu anak perlu disiapkan dan dibina dengan baik dengan menggunakan metode-metode ilmiah (scientific methods). Berdasarkan Human Development index (HDI) tahun 2010 Indonesia berada di peringkat 108 dari 169 Negara.

Pada anak usia 10-12 tahun memiliki karakteristik utama yaitu menunjukkan perbedaan dalam segi kognitif, kepribadian, dan perkembangan fisik. Menurut (Santrock, 2017), anak dengan usia 10 sampai 11 tahun memiliki fisik yang kuat, kenaikan tekanan darah dan metabolisme bagi laki-laki. Sedangkan untuk anak perempuan memiliki kematangan seksual di usia 12 tahun.

Dalam segi perkembangan intelektual, siswa dengan rentang usia 7-11 tahun berada pada tingkat operasional konkrit. Siswa mengetahui simbol matematis namun belum memahami segala sesuatu yang bersifat abstrak. Sebagai seorang guru atau pelatih, perlu memahami berbagai perkembangan anak didiknya, mulai dari perkembangan fisik, perkembangan emosional, dan perkembangan intelektual. Perkembangan fisik dan sosial memiliki hubungan yang kuat terhadap perkembangan intelektual. Pada anak usia 10-12 tahun pertumbuhannya cenderung lambat, sehingga guru atau pelatih perlu memahami setiap perbedaan dan perkembangannya.

Hal ini dengan pertimbangan bahwa pada usia tersebut anak-anak sudah betul-betul siap untuk menerima beban pelajaran yang sesuai dengan fase pertumbuhan dan perkembangannya.

Belum lagi pada usia ini anak-anak meliki emosi dan keinginan bermain yang sangat tinggi. Pada masa kanak-kanak ini sangat erat hubungannya dengan permainan dan bermain. Pada usia ini bermain hampir setiap saat dilakukan oleh anak-anak. Hal ini dapat dimaklumi karena dunia anak adalah dunia bermain. Pada saat melakukan kegiatan bermain anak selalu melakukannya dengan gembira dan tanpa paksaan.

Anak – anak yang berada dalam kriteria sekolah dasar kelas atas berada pada masa umur 10 - 12 tahun. Pada umur ini dalam perkembanganya masuk dalam kriteria fase anak besar. Pada fase anak besar ini menurut (Rahyubi,2012) dari segi perkembangan motorik usia siswa pada fase besar adalah sebagai berikut: Fase anak besar antara usia 6-12 tahun yang menonjol adalah perkembangan sosial dan intelegensi. Perkembangan kemampuan fisik yang tampak pada masa anak besar atau anak yang berusia 6-12 tahun.

Selain muncul kekuatan yang juga mulai menguasai apa yang disebut dengan fleksibilitas dan keseimbangan perkembangan kekuatan sendiri merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong atau menarik beban. Semakin besar penampang lintang otot, akan semakin besar pula kekuatan yang dihasilkan dari kerja otot tersebut. Sebaliknya semakin kecil penampang lintangnya akan semakin kecil pula kekuatan yang dihasilkan. Sedangkan perkembangan fleksibilitas merupakan keleluasaan gerak persendian. Kemudian perkembangan keseimbangan setidaknya dapat dibagi menjadi dua, yaitu keseimbangan statis dan keseimbangan dinamis..

Saat ini lapangan yang ada di perkotaan semakin sedikit, karena pembangunan yang semakin tinggi. Hal ini mendukung anak-anak kehilangan ruang tempat bermainnya dan lebih banyak meluangkan waktu bermain di dalam rumah atau sekolahnya saja. Akibatnya anak-anak

bisa cenderung menjadi lebih egois dan individualis terhadap orang lain di lingkungan sekitarnya sehingga kurangnya aktivitas bermain pada anak.

Oleh karena itu anak membutuhkan moment bermain yang dapat meningkatkan imunitas tubuh anak. Kegiatan bermain merupakan aktivitas yang sangat penting bagi anak, seperti halnya kebutuhan terhadap makanan yang bergizi dan kesehatan untuk pertumbuhan badan. Anak pada usia 12 tahun adalah usia dimana anak-anak selalu aktif bermain.

Hak anak adalah bermain. Dengan bermain, anak-anak dapat menjelajah dan menemukan hal-hal baru dalam hidup melebihi dari apa yang orang dewasa bisa ajarkan. 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,

Permainan tradisional awalnya sangat populer pada abad ke 90 namun seiring bergantinya zaman permainan tradisional ini mulai hilang. Padahal kita mengetahui bahwa dari permainan tradisional ini banyak memiliki manfaat yang besar dalam membentuk karakter anak, seperti melatih sifat kejujuran, disiplin, Kerjasama, kefokuskan dan tanggung jawab. Dari banyaknya permainan tradisional di Indonesia salah satunya adalah permainan tradisional lempar pisau yang dapat membentuk karakter anak, permainan lempar pisau juga cocok dimainkan pada anak usia 10-12 tahun.

Dalam permainan yang diminati oleh anak usia 10-12 tahun. Salah satunya yaitu permainan lempar pisau. Sebenarnya permainan lempar pisau ini adalah permainan tradisional yang bentuknya hampir mirip dengan sasaran olahraga panahan. permainan lempar pisau mempunyai sebagian dari komunitas penggiat olahraga yang dapat mengadu keterampilan, membagi pengetahuan, dan menikmati suasana dengan melempar lurus ke sasaran berupa papan kayu.

Olahraga lempar pisau pertama kali berkembang di negara Amerika Serikat dan Eropa yaitu IKTHOF (*Internasional Knife Throwers Hall Of Fame*), AKTA (*American Knife Throwers Alliance*) and EUROTH (*European Throwing Club*) yang mempunyai sponsor sosial dalam pertandingan dan demonstrasi Teknik. Olahraga lempar pisau juga merupakan olahraga wajib dalam pelatihan korps militer di berbagai negara dunia. Tidak hanya itu lempar pisau bisa dijadikan sebagai atraksi pertunjukan yang biasanya ditampilkan dalam suatu kelompok seni di dunia barat (*Eurothrowers.wdfiles.com*).

Selain sebagai olahraga lempar pisau ini di Amerika digunakan sebagai seni bela bangsa yang dipelajari oleh para samurai dan ninja Jepang sebagai keilmuan yang dinamakan shurikenjutsu. Lempar pisau ini juga menjadi pelajaran wajib korps militer di berbagai dunia, bukan hanya itu saja lempar pisau ini juga banyak ditampilkan dalam dunia film. Namun sangat disayangkan banyak film yang mengabaikan kaidah kaidah dalam lempar pisau, dengan memberikan gambaran yang terlalu berlebihan sehingga lempar pisau ini menjadi sesuatu yang tidak nyata.

Lempar pisau memiliki arti yaitu suatu upaya melempar benda berupa batang/lembaran besi, batang kayu atau benda apapun, yang bila dilemparkan akan berputar dan diharapkan dapat menancap pada sasaran. Tujuan paling dasar dalam lempar pisau adalah Akurasi menancap pada target, yang dilakukan melalui upaya latihan terus menerus dengan aman. Untuk mencapai hasil terbaik dalam lempar pisau, di perlukan kemampuan untuk menguasai teknik dasar dan mengenal sifat pisau lempar yang menjadi alat untuk menancap pada sasaran. Sehingga disiapkan perangkat teknis sebagai pedoman cara melempar pisau yang benar dan aman.

Permainan lempar pisau ini juga menggunakan akurasi (Akurasi) yang baik pada saat dimainkan, karena permainan lempar pisau ini diharuskan untuk fokus dan mendapat akurasi yang

maksimal. Akurasi adalah kemampuan anggota tubuh untuk mengarahkan sesuatu dengan melakukan dan mengontrol gerakan yang bersifat mengubah sehingga mencapai sasaran yang dikehendaki.

Untuk itu peneliti mengamati bahwa aktifitas penggiat permainan lempar pisau untuk meningkatkan akurasi terutama pada penggiat lempar pisau di kalangan anak-anak. Berdasarkan dari uraian yang telah dikemukakan, peneliti berkehendak meneliti sampai sejauh mana kemampuan akurasi anak-anak penggiat lempar pisau melalui penelitian yang berjudul “Model Permainan Akurasi Untuk Meningkatkan Akurasi Lempar Pisau Pada Anak usia 10 – 12 Tahun”

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti menetapkan masalah Model Permainan Akurasi Untuk Meningkatkan Akurasi Lempar Pisau Pada Anak Usia 10-12 Tahun.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan senagai berikut:

1. Bagaimana pembuatan model permainan akurasi yang efektif untuk meningkatkan Akurasi lempar pisau pada anak usia 10-12 tahun?
2. Apakah model permainan akurasi bisa efektif untuk meningkatkan Akurasi lempar pisau pada anak usia 10-12 tahun?

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian diharapkan bisa berguna:

1. Bagi peneliti, hasil penelitian buatan model ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan permainan-permainan akurasi pada penggiat lempar pisau.
2. Bagi penggiat lempar pisau, model permainan ini dapat menjadi bahan rederensi yang bervariasi untuk meningkatkan akurasi pada anak.

3. Bagi pembaca dapat menambah materi serta wawasan khususnya dalam permainan akurasi lempar pisau pada anak – anak.

