

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat manusia bergantung terhadap teknologi baik dari hal yang sederhana sampai kompleks dikarenakan hal tersebut dapat membantu manusia dalam melakukan pekerjaannya. Seperti halnya jika dahulu ingin mengambil air harus menimba sumur, sekarang sudah terdapat pompa air sehingga tidak perlu mengeluarkan tenaga yang besar untuk memperoleh air. Selain itu, pada zaman sekarang memesan makan saja sudah dapat menggunakan teknologi. Jika dahulu ingin memesan makanan harus berjalan ke warung makan, sekarang memesan makan dapat melalui aplikasi sehingga konsumen hanya perlu duduk dan tidak perlu berjalan menuju ke warung bahkan. Bahkan pada anak-anak jika dahulu melakukan permainan seperti kejar-kejaran, lompat tali, benteng, dan lain-lain sekarang anak-anak bermain dengan permainan online. Dari beberapa hal tersebut membuat masyarakat zaman sekarang memiliki penurunan aktivitas fisik.

Pada anak-anak aktivitas fisik harus diberikan agar perkembangan motorik mereka berkembang dengan baik. Jika aktivitas fisik di usia kelas atas berkurang maka dapat dikatakan mereka tidak terampil dalam melakukan berbagai gerakan (Amalia et al., 2020). Selain itu jika anak-anak memiliki aktivitas yang sangat kurang dapat mengakibatkan anak-anak memiliki daya tahan tubuh yang lemah serta otot-otot

besar dan kecil mereka kurang terlatih. Tentu saja hal tersebut dapat merugikan bagi anak-anak.

Dengan kurangnya aktivitas pada anak-anak, maka anak-anak tidak terampil dalam melakukan gerakan, maka dapat dikatakan anak-anak tersebut akan mengalami keterlambatan pada perkembangan motoriknya, terutama motorik kasar. Motorik merupakan segala sesuatu gerakan. Sedangkan motorik kasar adalah segala gerakan yang digerakkan oleh otot besar seperti melempar, menangkap, berlari, dan lainnya (Shandi, 2019). Apabila anak terlalu sering bermain gadget karena terpengaruh budaya sekarang, maka anak-anak tersebut akan kehilangan masa bermainnya dan mengenal lingkungan, sehingga anak-anak akan kurang memiliki kesempatan untuk berlari, melempar, menangkap, dan lainnya, dimana gerakan tersebut merupakan gerakan motorik kasar yang seharusnya dilakukan pada anak-anak pada umumnya.

Usia anak-anak merupakan usia dengan aktivitas gerak yang tinggi, dimana mereka bermain satu sama lain, mengenal lingkungan sekitar, beradaptasi dengan lingkungan, dan sebagainya. Apabila hal tersebut digantikan dengan bermain permainan online atau waktu mereka dihabiskan dengan bermain gadget, maka dapat dikatakan perkembangan motorik mereka akan terhambat. Hal tersebut juga

terjadi pada siswa MI Wathoniyah Japurabakti Kabupaten Cirebon dimana mereka didapati mereka sering bermain gadget di sore hari dibandingkan dengan bermain dengan teman teman mereka secara langsung. Selain itu dampak pandemi selama dua tahun lalu membuat kebiasaan baru yaitu kebiasaan bermain gadget sehingga kebiasaan tersebut terbawa sampai sekarang.

Jika siswa memiliki aktivitas fisik yang sangat kurang maka dapat dikatakan mereka juga memiliki kebugaran jasmani yang kurang juga karena mereka kurang melakukan aktivitas fisik yang mereka ganti dengan bermain gadget. Selain itu terjadi momen dimana siswa saat pelajaran olahraga mengalami kelelahan yang berarti padahal siswa tersebut baru diberikan pemanasan.

Di Indonesia pada saat ini sedang digencarkan perihal *athletic kids*. Dimana hal tersebut merupakan olahraga multilateral yang dapat dilakukan oleh anak yang dikemas dalam bentuk permainan. Beberapa permainan yang dimaksud seperti *kanga escape*, *formula one*, *frog jump*, lempar turbo dan lainnya. Untuk melaksanakan pedoman dan penilaian untuk diterapkan pada anak. *Athletic kids* sudah banyak diperlombakan diberbagai daerah. Diadakannya perlombaan ini diharapkan dapat menumbuh kembangkan motorik pada anak dan akan menjadi solusi terhadap budaya gadget yang sudah menjamur pada anak anak saat ini. Pada tingkat sekolah dasar, Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi RI pada tahun 2022

sudah mewadahi perlombaan *kids athletics* tersebut dalam perlombaan yang berjenjang dari tingkat kota sampai nasional. Perlombaan tersebut dikenal dengan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional atau O2SN yang dilaksanakan pada tiap tahunnya. Pada O2SN tersebut memperlombakan nomor *formula one*, sehingga peserta didik pada tingkat sekolah dasar dapat turut serta dalam perlombaan tersebut untuk mewakili sekolahnya. Dengan adanya perlombaan pada nomor *formula one* ini diharapkan dapat menumbuhkembangkan minat dan bakat anak khususnya pada *kids athletic*.

Dengan terlaksananya perlombaan ini diharapkan juga setiap sekolah dapat mampu melakukan suatu pembelajaran atau program baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler kepada peserta didiknya terhadap *kids athletics* khususnya pada nomor *formula one*. Belum ditelitinya perihal Hubungan Antara Kecepatan Lari Dengan Hasil Perlombaan *Formula one Kids Athletics* Pada Siswa Mi Wathoniyah Japurabakti Kabupaten Cirebon menjadi dasar penelitian ini dilaksanakan. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Antara Kecepatan Lari Dengan Hasil Perlombaan *Formula one Kids Athletics* Pada Siswa Mi Wathoniyah Japurabakti Kabupaten Cirebon”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Dengan kebiasaan bermain gadget membuat siswa minim melakukan aktivitas fisik sehingga perkembangan Kecepatan Larinya melambat
2. Belum ditelitinya perihal Hubungan Antara Kecepatan Lari Dengan Hasil Perlombaan *Formula one Kids Athletics* Pada Siswa Mi Wathoniyah Japurabakti Kabupaten Cirebon
3. *Athletic kids* menjadi solusi sebuah wadah bagi anak anak terhadap kebiasaan bermain gadget yang sudah menjamur.
4. Dampak dari pandemic selama 2 tahun membuat kebiasaan baru yaitu ketergantungan teknologi gadget yang membuat kurangnya aktivitas fisik

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, dalam penelitian ini hanya menjelaskan sesuai variabel yang diteliti, maka pada penulisan ini hanya mencakup penelitian untuk mengetahui “Hubungan Antara Kecepatan Lari Dengan Hasil Perlombaan *Formula one Kids Athletics* Pada Siswa Mi Wathoniyah Japurabakti Kabupaten Cirebon”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Terdapat Hubungan Antara Kecepatan Lari Dengan Hasil Perlombaan *Formula one Kids Athletics* Pada Siswa Mi Wathoniyah Japurabakti Kabupaten Cirebon?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Dengan tercapainya penelitian ini maka hasil dari penelitian diharapkan mempunyai kegunaan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan kajian ilmiah untuk siswa dan guruterhadap kecepatan lari pada peserta didik

2. Manfaat praktis

- a) Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan tentang

Hubungan Antara Kecepatan Lari Dengan Hasil Perlombaan *Formula one Kids Athletics* Pada Siswa Mi Wathoniyah Japurabakti Kabupaten Cirebon

- b) Bagi pimpinan sekolah, pada hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan evaluasi serta melakukan sosialisasi kepada siswa mengenai pentingnya aktivitas fisik guna mengembangkan kemampuan motorik

- c) Menambah wawasan bagi mahasiswa FIK khususnya, guna meningkatkan pengetahuan tentang Hubungan Antara Kecepatan Lari Dengan Hasil Perlombaan *Formula one Kids Athletics*