

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan ialah suatu kegiatan untuk menghilangkan stress di sela-sela kesibukan beraktivitas dengan menumpuknya tugas yang di berikan guru di sekolah untuk anak-anak. Banyak cara untuk berekreasi salah satunya dengan bermain tembak-tembakan seperti *paintball*, *airsoft gun*, tembak siluet dan masih banyak lagi.

Pada masa anak-anak dapat peneliti lihat di taman bermain maupun lapangan umum di sana tidak banyak permainan yang bervariasi dan mendorong anak-anak untuk gemar bermain di lapangan bersama teman-teman. Olahraga menembak sendiri ialah olahraga yang tidak begitu dikenal masyarakat, dan tentu tidak sepopuler olahraga lainnya, seperti olahraga sepak bola, bola basket, futsal dan jenis olahraga lainnya.

Olahraga menembak memiliki karakteristik yang hampir sama dengan olahraga panahan. Namun, olahraga panahan memiliki perbedaan dari segi kekuatan dorongannya. Panahan sangat bergantung dari besarnya tenaga tarikan pemanah terhadap busur.

Sementara olahraga menembak memiliki kekuatan dari ledakan pada alat tembak itu sendiri.

Pada olahraga menembak, memiliki banyak nomor yang diakui oleh ISSF (*Internasional Shooting Sport Federation*). Dalam kategori pertandingan untuk putra sendiri memiliki 19 (sembilan belas) nomor dan untuk putri memiliki 13 (tiga belas) nomor.

Olahraga menembak juga dikompetisikan secara individu maupun tim. Setiap penembak juga dibagi menjadi tiga kategori berdasarkan usia, yaitu *junior*, *youth*, dan *senior*. Senjata yang digunakan berupa pistol, laras panjang (*rifle*), dan *shotgun*. Jarak menembak yang dipertandingkan juga beragam, dari 300 m, 50 m, 25 m, hingga 10 meter.

. Misalnya untuk peluru ukuran 4,5 mm, dipergunakan pada senjata dengan maksimum panjang laras 850 mm dan berat maksimum senjata sebesar 5,5 kg untuk pria dan wanita. Selain itu, olahraga menembak merupakan salah satu olahraga yang menyenangkan bagi anak-anak, karena, olahraga menembak dapat dikembangkan menjadi sebuah permainan.

Pada permainan menembak tidak ada peraturan yang serius. Bagi anak – anak yang rutin melakukan permainan menembak, minat mereka untuk tertarik pada cabang olahraga menembak bisa meningkat di masa depan. Olahraga menembak mengandalkan senjata dalam pelaksanaannya, Anak-anak pada dasarnya memiliki kecenderungan serta imajinasi yang bebas dan luas. Sebagai contoh, mereka bisa berimajinasi sebagai dokter, pahlawan super, tentara

maupun polisi. Bahkan anak – anak biasa bermain dengan mainan yang berupa senapan, tameng, pedang di rumah atau taman bermain, Oleh karena itu, peneliti pun tertarik untuk menggali lebih dalam manfaat olahraga menembak bagi anak-anak.

faktor penyebab tersebut, peneliti melihat permainan pada olahraga menembak sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan dan berpotensi untuk mengarahkan anak–anak ke dalam olahraga menembak. Bahkan cabang olahraga yang memiliki karakteristik permainan dapat di temukan pada cabang olahraga bela diri dan cabang olahraga lainnya.

Oleh sebab itu peneliti merencanakan untuk membuat gagasan atau ide- ide menarik untuk membuat model menembak berbasis permainan menjadi lebih menarik dan bervariasi. Peneliti juga mengharapakan dengan adanya model menembak berbasis permainan ini, dapat membuat lebih banyak model permainan yang lebih menyenangkan.

B. Fokus Penelitian

Agar model menembak berbasis permainan dapat menjadi sarana rekreasi yang unik dan menarik bagi anak-anak dan sekaligus menambah minat mereka di bidang menembak ke jenjang yang jauh lebih serius.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Bagaimana model menembak berbasis permainan untuk anak usia 11-12 tahun?”

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperbanyak materi permainan yang bervariasi dan tentu saja tidak membosankan, sehingga dapat digunakan pada masyarakat. Adapun kegunaan hasil penelitian ini nantinya adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan suasana baru bagi anak-anak dalam hal menembak menembak
- 2) Mempermudah anak-anak dalam memilih permainan menembak yang aman dan menarik.
- 3) Membantu upaya memajukan bakat dan minat anak-anak dalam hal permainan menembak .
- 4) Untuk mengetahui model yang di pakai dalam kegiatan menembak berbasis permainan memberikan pengetahuan kepada mahasiswa Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta