

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan anugrah yang dititipkan kepada setiap orang tua yang ada muka bumi. Anak merupakan salah satu cikal generasi penerus keluarga, bangsa, dan negara. Dalam proses perkembangannya peran orang tua sangat penting dalam hal ini. Dalam rentang waktu usia 6-8 tahun orang tua perlu memantau gerak anak, karena pada usia 6-8 tahun anak sedang aktif-aktifnya bergerak. Banyak gerak yang biasa dilakukan oleh anak mulai dari berlari, berjalan, dan melompat. Ada tiga macam jenis gerak dasar yaitu 1) Gerak dasar lokomotor, 2) Gerak dasar non lokomotor, 3) Gerak dasar manipulatif.

Gerak lokomotor dapat diartikan sebagai gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain (Hidayat, 2017. H. 21). Bentuk gerak lokomotor diantaranya berjalan, berlari, berjingkat, melompat dan meloncat, berderap, merayap dan memanjat. Definisi gerak lokomotor juga dijelaskan oleh Mahendra (2007: 32) 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.

Gerak nonlokomotor adalah gerakan yang dilakukan di tempat. Tanpa ada ruang gerak yang memakai kemampuan nonlokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan

memutar, mengocok, melingkar, melambungkan dan lain-lain (Saputra , 2000). Contoh gerak nonlokomotor adalah : mengulur, menekuk, mengayun, bergoyang, berbelok, berputar, meliuk, mendorong, mengangkat dan mendarat (Sukintaka, 1992) (Hidayat, 2017. H. 21).

Kemampuan manipulative dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam obyek. Kemampuan manipulative lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Manipulasi obyek jauh lebih unggul daripada koordinasi mata-kaki dan tangan –mata yang mana cukup penting untuk item:berjalan (gerakan langkah) dalam ruang.

Peneliti melihat banyak anak yang memiliki gerak dasar lokomotor yang kurang baik, hal itu terjadi karena kurangnya aktifitas fisik yang dilakukan. Banyak anak terlalu sibuk dengan hal akademis dan bermain dengan gadget. Seiring perkembangan zaman gadget pun sekarang sudah bisa dimiliki oleh semua kalangan, remaja dan anak anak pun bisa memiliki gadget masing-masing hal tersebut disebabkan selain harga gadget yang murah cara pembelian pun sangat mudah mulai dari membeli secara online hingga secara kredit. Membeli gadget dengan harga 1,5 juta rupiah pembeli sudah mendapatkan gadget dengan spesifikasi untuk bermain game offline dan game online.

Pengawasan orang tua terhadap anak dalam memainkan atau menikmati gadget masih kurang, sebagian besar orang tua membiarkan anak anak mereka memainkan bahkan memiliki sendiri gadget dengan alasan mengikuti perkembangan zaman. Penggunaan gadget pada anak jarang di perhatikan oleh

orang tua sehingga anak-anak lebih banyak bermain dengan gadget ketimbang bermain di luar dengan melakukan aktifitas fisik.

Seharusnya anak-anak khususnya di usia 6-8 tahun harus lebih banyak melakukan permainan yang ada aktifitas fisiknya daripada bermain dengan gadget, karena dengan melakukan permainan yang memiliki aktifitas fisik pertumbuhan anak akan menjadi optimal. Semua orang tua pasti ingin memiliki keturunan dengan pertumbuhan fisik yang optimal.

Permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan (Nur, 2013. H. 90). Dengan demikian, dapat dipahami bahwa dalam bermain terdapat aktivitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan tertentu. Kegiatan yang mencari kesenangan dengan alat ataupun tanpa alat berbuat apa saja sesuai hati, berbuat asal namun tidak mengurangi nilai kesenangan atau bersenang-senang, permainan adalah kegiatan yang isinya hanyalah kesenangan tidak terbatas oleh waktu dan peraturan, tanpa adanya paksaan dari orang lain dan melakukannya secara sukarela tanpa dapat imbalan, material, atau hadiah.

Setelah di teliti disini ditemukan bahwa banyak anak memiliki gerak lokomotor yang kurang baik. Hal itu dikarenakan kurangnya aktifitas fisik yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Banyak anak lebih memilih permainan modern ketimbang permainan dengan aktifitas fisik. Sangat disayangkan jika anak di usia 6-8 tahun kurang bergerak, karena di usia 6-8 tahun anak sedang dalam posisi tumbuh dan berkembang. Hal ini mendorong peneliti untuk membuat model gerak lokomotor berbasis permainan untuk usia 6-8 tahun.

## **B. Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka fokus masalah yang akan diteliti adalah “Model Gerak Lokomotor Berbasis Permainan Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 6-8 Tahun”.

## **C. Perumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan uraian diatas pada latar belakang masalah dan fokus masalah, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian yaitu: “Bagaimana Model Gerak Dasar Lokomotor Berbasis Permainan Untuk Anak Usia 6-8 Tahun?”.

## **D. Kegunaan Hasil Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa kegunaan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Untuk anak dapat menjadi bentuk permainan yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan gerak lokomotor pada anak.
2. Untuk guru dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan gerak lokomotor.
3. Untuk peneliti diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam mempersiapkan profesi untuk menjadi tenaga pendidik.

4. Untuk institusi Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta peneliti mampu memberikan sumbangan ilmu dalam bidang olahraga agar melahirkan penelitian yang lebih baik.
5. Untuk program studi Olahraga Rekreasi hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk membuat model permainan yang lebih baik.

