

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peran permainan memiliki dampak yang positif terhadap kondisi kesehatan dan kondisi emosional anak. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain (sebuah mainan), sebuah barang atau sesuatu yang pada umumnya digunakan untuk hiburan atau kesenangan, dan kadang-kadang digunakan sebagai alat pendidikan. Permainan menjadi suatu bentuk hiburan yang disenangi hampir setiap orang. Dalam suatu 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, *refreshing* dan pengajaran yang afektif dapat menimbulkan semangat baru (motivasi baru) bagi setiap orang yang melakukan permainan tersebut. Permainan merupakan aktivitas fisik yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok yang bertujuan untuk bersenang-senang, bersosialisasi dan berkreasi.

Pada permainan sendiri memiliki dua sifat, yaitu permainan individu dan permainan kelompok. Permainan individu lebih mengacu pada kepentingan pribadi yang mana tujuan dari pada permainan ini adalah meningkatkan konsentrasi, imajinasi dan kreasi. Sedangkan permainan kelompok lebih mengutamakan unsur

sosial yang berfokus pada kerjasama, komunikasi dan interaksi antara satu dengan yang lainnya. Sifat permainan individu mengacu pada kebebasan dalam bermain baik itu pada aturan, properti, mekanisme, waktu dan hasil bermain karena tidak melibatkan interaksi antar perorangan.

Sedangkan sifat permainan kelompok antara lain: terdapat peraturan permainan, kesepakatan bermain, properti bermain, cara bermain, waktu yang dibutuhkan saat bermain, dan bagaimana cara menentukan pemenang permainan. Permainan individu memiliki kesamaan yang tidak jauh berbeda dengan olahraga seperti panahan. Olahraga panahan adalah meregangkan tali busur dan panah selama beberapa waktu dengan tangan dan harus tetap menjaga posisi tubuh dan busur untuk tetap stabil (Zanevskyy, 2008). Panahan adalah olahraga dengan mendorong anak panah ke dalam target dengan menggunakan busur (Lee, 2009). Tujuan akhir dari memanah adalah menembak anak panah kepermukaan sasaran (*face target*) setepat mungkin.

Dalam olahraga panahan, atlet bersaing untuk mendapatkan poin dengan menembakkan sejumlah set anak panah dalam waktu yang ditetapkan (Takai & Hideaki, *et al.*, 2012 dalam Septiana *et al.*, 2020). Dari paparan diatas panahan merupakan olahraga menembak dengan menggunakan busur dan anak panah yang dilakukan pemanah untuk mencapai suatu target atau sasaran pada jarak tertentu dengan tujuan mendapatkan skor yang tinggi.

Olahraga panahan sendiri sudah ada sejak zaman batu yang dilakukan nenek moyang kita saat berburu untuk mencari makan. Di zaman modern ini panahan sudah menjadi sebuah cabang olahraga prestasi yang sangat populer di kalangan

masyarakat. Penggunaan alat dan lapangan yang dipakai dalam aktivitas memanahpun beragam, yang mana kondisi ini menyesuaikan pada sebuah *event-event* yang akan dilombakan. Olahraga panahan yang dilombakan baik itu di tingkat daerah, nasional atau bahkan internasional memiliki berberapa kelompok yang dilombakan.

Menurut asosiasi panahan kerajaan britania raya (*Archery Great Britain*) pada situs resminya menjelaskan, terdapat tujuh jenis olahraga panahan antara lain: *target archery, indoor archery, 3D archery, field archery, bowhunting, sky archery* dan *instinksive archery*. Di Indonesia sendiri perlombaan yang resmi dimainkan oleh asosiasi panahan Indonesia (PERPANI) hanya memperlombakan dua jenis kelompok lomba yaitu: *target archery* dan *indoor archery*. Kegiatan panahan sendiri diadakan bukan hanya untuk menyalurkan bakat dan prestasi saja. Bagi sebagian kalangan yang belum pernah merasakan memanahpun dapat mengikuti aktivitas memanah.

Salah satu tempat wisata populer yang ada di Indonesia yaitu Ancol, membuka sebuah tempat memanah yang bersifat rekreatif atau yang lebih dikenal dengan sebutan *fun archery*. *Fun archery* merupakan sebuah konsep yang menggabungkan olahraga panahan dengan elemen hiburan dan kesenangan, menjadikannya aktivitas yang cocok untuk semua usia dan kemampuan. Dibandingkan dengan panahan pada umumnya, yang mungkin lebih fokus pada kompetisi dan keterampilan, *fun archery* dirancang untuk menjadi lebih inklusif, santai, dan menekankan pada aspek rekreasi dan edukasi dari panahan.

Berdasarkan karakteristiknya *fun archery* bersifat: (1) Inklusif: Dapat diikuti oleh berbagai kelompok, tanpa memerlukan pengalaman panahan sebelumnya. (2) Keselamatan: Menggunakan peralatan yang aman, seperti busur paralon (PVC) dengan tekanan rendah dan anak panah dengan ujung karet atau bahan lunak lainnya, untuk meminimalisir risiko cedera. (3) Edukasi: Mengajarkan dasar-dasar panahan, termasuk cara memegang busur, mengarahkan, dan melepaskan anak panah, sambil juga mengintegrasikan pelajaran tentang disiplin, fokus, dan kesabaran. (4) Hiburan: Menyertakan elemen permainan dan tantangan. (5) Sosialisasi: Dapat dilakukan secara individu atau dalam tim, mendorong kerjasama dan kompetisi sehat antar peserta.

Secara garis besar *fun archery* sendiri tak lepas dengan prinsip utama panahan pada umumnya yang memerlukan fokus dan konsentrasi tinggi. Menurut Sugiyanto (Helmi, 1995 dalam Nuryana, 2010), konsentrasi adalah kemampuan memusatkan pemikiran atau kemampuan mental dalam penyortiran informasi yang tidak diperlukan dan memusatkan perhatian hanya pada informasi yang dibutuhkan. Dalam melakukan konsentrasi yang baik sangat sulit sekali dilakukan oleh orang biasa apalagi pada anak-anak yang cenderung aktif. Anak-anak lebih tertarik dengan kegiatan yang menyenangkan dan mampu merangsang konsentrasi mereka dalam menerima informasi baru.

Setiap anakpun memiliki perbedaan, ada anak-anak yang tanggap dalam menerima informasi yang di berikan ada pula yang lamban atau yang lebih dikenal dengan sebutan anak berkebutuhan khusus (ABK). Menurut (Departemen Pendidikan Nasional, 2004:2), anak berkebutuhan khusus adalah anak yang secara

signifikan mengalami kelainan atau penyimpangan (fisik, mental, intelektual, sosial, emosional) dalam proses pertumbuhan atau perkembangannya dibandingkan dengan anak-anak lain seusianya sehingga mereka memerlukan pelayanan Pendidikan khusus. Dengan demikian, meskipun seseorang anak mengalami kelainan atau penyimpangan tertentu tetapi kelainan atau penyimpangan tersebut tidak signifikan sehingga tidak perlu pelayanan pendidikan khusus, anak tersebut bukan termasuk anak dengan kebutuhan khusus.

Anak berkebutuhan khusus merupakan anak-anak dengan kebutuhan khusus mencakup berbagai kondisi seperti *autisme*, ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*), gangguan perkembangan, dan kesulitan belajar lainnya. ABK sering menghadapi tantangan dalam hal perhatian dan konsentrasi, yang dapat memengaruhi kemampuan mereka dalam berbagai aktivitas sehari-hari, termasuk belajar dan berinteraksi sosial. Konsentrasi yang baik penting bagi ABK untuk belajar, berpartisipasi dalam aktivitas fisik, dan mengembangkan keterampilan sosial.

Ada beberapa tingkatan dan karakteristik ABK baik secara fisik dan Non fisik. Untuk karakteristik ABK secara fisik seperti: tunanetra, tunarunggu, tunagrahita, tunadaksa, dll. Lalu untuk karakteristik Non fisik seperti: *autisme*, *speech delay*, *hyper aktif* (ADHD) gangguan ganda, dan Lamban belajar. Pada penelitian ini, peneliti akan lebih berfokus pada anak dengan karakteristik tunagrahita.

Menurut WHO (*World Health Organization*) anak tunagrahita adalah anak yang memiliki dua komponen esensial, yaitu fungsi intelektual secara nyata berada dibawah rata-rata dan adanya ketidakmampuan dalam menyesuaikan dengan norma

yang berlaku di masyarakat. Keterbatasan dan sikap-sikap yang dimiliki anak tunagrahita, dapat menimbulkan masalah dalam menjalankan aktivitasnya. Masalah-masalah yang mereka hadapi relatif berbeda-beda, walau demikian ada pula kesamaan masalah yang dirasakan bersama oleh sekelompok dari mereka.

Menurut (Amin Moh, 1995), permasalahan yang dihadapi oleh anak tunagrahita antara lain adalah sebagai berikut: (1) masalah kesulitan dalam kehidupan sehari-hari, (2) masalah kesulitan belajar, (3) masalah penyesuaian diri, (4) masalah penyaluran ke tempat kerja, (5) masalah gangguan kepribadian dan emosi, serta (6) masalah pemanfaatan waktu luang.

Bertolak dari masalah-masalah yang dialami anak tunagrahita diatas, maka sangat diperlukan sebuah pendidikan, bimbingan, arahan dari orang tua, keluarga maupun guru. Sebab nantinya mereka akan hidup bermasyarakat, apabila anak tunagrahita mampu menunjukkan dirinya berdaya guna dengan keterbatasan yang dimilikinya, maka anak tunagrahita akan diterima masyarakat dengan baik.

Menurut (Effendi, 2006), terdapat beberapa kemampuan yang dapat dioptimalkan pada anak tunagrahita, antara lain adalah sebagai berikut: (1) Membaca, menulis dan berhitung. (2) Menyesuaikan diri dengan lingkungan dan mempunyai sikap mandiri. (3) Keterampilan-keterampilan sebagai bekal anak ketika dewasa.

Tantangan dalam mengoptomalkan keterampilan ABK, menjadi landasan dasar peneliti mengembangkan keterampilan mereka yang dalam hal ini peneliti berfokus pada pengembangan konsentrasi mereka. Metode yang konvensional untuk mengembangkan konsentrasi pada ABK mungkin tidak selalu efektif atau

menarik bagi mereka. Penggunaan pendekatan yang inovatif dan menarik seperti permainan bisa menjadi alternatif yang menarik untuk mengembangkan konsentrasi mereka.

Meskipun demikian, belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana dampak *fun archery* terhadap pengembangan konsentrasi ABK. Penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga tentang potensi model permainan *fun archery* sebagai alat untuk mengembangkan konsentrasi pada ABK khususnya dengan karakteristik tunagrahita. Karena pada dasarnya mereka juga mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu (UU RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 5 ayat (1)).

Kajian-kajian dari beberapa penelitian dan pendapat para ahli berdasarkan penjelasan literatur di atas, maka peneliti tertarik membuat model permainan *fun archery* yang berjudul “Peranan model permainan *fun archery* terhadap pengembangan konsentrasi pada anak berkebutuhan khusus (ABK)”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan alasan yang telah diuraikan diatas, Maka fokus dari penelitian ini adalah upaya mengembangkan konsentrasi melalui pendekatan model permainan untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) dengan karakteristik tunagrahita.

C. Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana pembuatan model permainan *fun archery* yang efektif untuk mengembangkan konsentrasi pada ABK?
2. Apakah model permainan *fun archery* efektif untuk mengembangkan konsentrasi pada ABK?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Kegunaan untuk Teoretis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan, kontribusi dan wawasan tentang model permainan *fun archery*.
 - b. Penelitian ini adalah untuk membantu menambah perpustakaan Pendidikan khususnya bidang keilmuan olahraga rekreasi, *fun archery*, dan dapat menjadi referensi masukan dan informasi yang ingin meneliti lebih lanjut.
2. Kegunaan untuk Praktisi
 - a. Bagi ABK, penelitian ini dapat menambah tingkat konsentrasi dan keaktifan anak, dapat membantu ABK dalam memahami model permainan *fun archery*.
 - b. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengetahuan lebih luas tentang model permainan *fun archery*. Serta dapat meningkatkan wawasan terhadap perkembangan anak dalam kegiatan memanah.