

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bermain adalah suatu kegiatan yang serius tetapi mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain, berbagai kebahagiaan akan terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian. Melalui bermain dan berbagai permainan yang menyenangkan, anak-anak dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spritual dalam sebuah pembelajaran.

Bermain sendiri adalah cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Dengan bermain, anak bisa bergerak bebas. Tidak ada batasan usia dalam bermain, terutama di anak usia 11-12 tahun. Memasuki usia tersebut anak memiliki konsep yaitu senang bermain, senang bergerak, senang beraktivitas kelompok, senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Bermain juga dapat digemari anak-anak, bermain merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu kosong, atau berolahraga, permainan biasanya berkelompok atau sendiri-sendiri, ber-rekreasi juga kegiatan yang dilakukan untuk penyegarkan kembali jasmani dan rohani seseorang, hal ini adalah sebuah aktivitas yang dilakukan seseorang di samping kegiatan anak di sekolah.

Anak usia 11-12 tahun memiliki kebutuhan yang sangat penting untuk tumbuh dan berkembang secara keseluruhan. Salah satu aspek yang tidak boleh diabaikan adalah kegiatan fisik yang dapat membantu mereka membangun keterampilan motorik, kerjasama, dan kesehatan secara keseluruhan. Dalam konteks ini, petanque, sebuah cabang olahraga yang kurang dikenal namun menarik, dapat menjadi pilihan yang menarik sebagai model permainan untuk meningkatkan aktivitas rekreasi bagi anak-anak. Petanque sendiri merupakan olahraga yang dapat dimainkan oleh semua umur dari muda hingga orang tua karena dalam olahraga ini tidak dituntut untuk melakukan gerakan yang sulit dan membutuhkan banyak energi.

Dengan adanya 15 model permainan *petanque* berbasis modifikasi permainan anak dapat terstimulasi untuk melakukan aktivitas rekreasi sehari-hari dengan hiburan atau bermain, yang dapat membantu mengembangkan bermain pada anak dengan tujuan untuk membantu dan memahami keterampilan olahraga secara langsung dan alami, ini termaksud pemahaman dasar tentang aturan permainan dan pentingnya kerja sama tim, suatu proses permainan melalui aktivitas rekreasi merupakan media pendorong perkembangan, kemampuan fisik pengetahuan, sikap, pembiasaan hidup sehat dan sosial, dimana anak harus diperkenalkan dalam tindakan pembelajaran keterampilan sesuai dengan kebutuhan.

Anak usia 11-12 tahun senang bermain, anak usia 11-12 tahun senang bergerak anak usia 11-12 tahun berbeda dengan orang dewasa yang betah duduk berjam-jam namun anak-anak berbeda bahkan kemungkinan duduk tenang

maksimal 30 menit, saya berperan untuk membuat permainan yang senantiasa bergerak dinamis agar memberi stimulasi pada minat gerak anak menjadi tinggi.

Anak usia 11-12 tahun senang beraktivitas kelompok anak usia 11-12 tahun umumnya mengelompok dengan teman sebaya atau seusianya. Konsep permainan di luar kelas dapat dibuat model tugas kelompok, pendidik memberi tugas permainan kelompok kepada murid untuk diselesaikan bersama., Anak usia 11-12 tahun senang praktek langsung, anak usia 11-12 tahun memiliki karakteristik senang melakukan hal secara model permainan, bukan teoritik berdasarkan ketiga konsep kesenangan sebelumnya (senang bermain, bergerak, berkelompok). Tentu sangat efektif di kombinasikan dengan praktek langsung,

Olahraga *petanque* termasuk salah satu cabang olahraga baru di Indonesia yang berasal dari Benua Eropa yaitu negara Perancis yang merupakan permainan tradisional di negara tersebut. Petanque masuk ke Indonesia pada tahun 2011 ketika SEA GAMES tepatnya di Jakarta – Palembang, tetapi pada saat itu hanya kota Palembang yang pertama kali diperkenalkan cabang olahraga petanque. Pada tahun 2012, cabang olahraga ini mulai merambah ke DKI Jakarta, khususnya di Universitas Negeri Jakarta. Maka dari itu, terbentuklah Klub Petanque UNJ.

Di Dalam olahraga *petanque* sendiri masih jarang adanya pengembangan permainan *petanque* berbasis rekreasi, hal tersebut biasa dilihat dengan perkembangan olahraga *petanque* yang baru masuk Indonesia, tentu belum banyak inovasi yang dilakukan pada olahraga *petanque*, yang mana inovasi tersebut mengarah pada kemajuan olahraga *petanque* dimasa yang akan mendatang. peneliti

berupaya untuk melakukan pengembangan sebuah modifikasi permainan petanque, yang akan membantu memudahkan anak 11-12 tahun untuk bermain *petanque* dimanapun dan kapanpun dan tentunya sangat efisien.

Di Indonesia induk organisasi olahraga rekreasi ini adalah Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI = Indonesia *Sport for All Federation*) dan sudah menjadi anggota dari TAFISA (*The Association for International Sport for All*) (<http://www.formi.or.id>). Berdasarkan tujuannya, maka aktivitas yang dapat dilakukan dalam olahraga rekreasi berupa aktivitas fisik atau aktivitas di luar ruangan termasuk juga olahraga. (Nababan et al., 2018). Rekreasi sendiri merupakan aktivitas yang dilakukan oleh orang-orang secara sengaja sebagai kesenangan atau untuk kepuasan, umumnya dalam waktu senggang.

Rekreasi memiliki banyak bentuk aktivitas di mana pun tergantung pada pilihan individual. Beberapa rekreasi bersifat pasif seperti menonton televisi atau aktif seperti olahraga. Menurut pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa seorang yang dapat menyenangkan suatu aktivitas rekreasi akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang serta gairah yang tinggi dikarenakan hal tersebut datang dari dalam diri seseorang yang didasarkan perasaan suka dan tidak adanya paksaan.

Lebih lanjut petanque merupakan suatu bentuk permainan bola kecil yang tujuannya melempar bola besi sedekat mungkin dengan bola kayu yang disebut jack/boka dan kaki harus berada di lingkaran kecil yang biasa disebut dengan circle. Di dunia, negara-negara yang kuat dan konsisten mengembangkan petanque adalah

negara-negara yang pernah dijajah oleh Prancis, negara yang memang melahirkan cabang olahraga tersebut. Petanque adalah suatu bentuk permainan boules yang tujuannya melempar bola besi sedekat mungkin dengan bola kayu yang disebut cochonnet dan kaki harus berada di dalam lingkaran kecil, bola petanque terbuat dari besi seberat 650 – 700 gram, maka dari itu untuk anak pemula atau yang baru mengenal petanque, bola dapat dimodifikasi agar anak lebih tertarik dan juga tidak menjadi berbahaya.

Permainan ini dapat dimainkan di tanah keras berpasir, di rerumputan atau permukaan tanah lain. Permainan ini bisa dimainkan oleh semua kalangan usia atau tidak ada batasan usia, dimulai dari usia anak besar sampai dengan lansia. Oleh karena itu, permainan ini bisa dijadikan tempat untuk berkreasi atau mengisi waktu luang. Secara umum manusia mempunyai waktu dalam 24 jam dan penggunaan waktu tergantung individu masing-masing. Namun sering kali waktu luang belum dimanfaatkan dengan optimal dan produktif. Waktu luang hanya digunakan karang taruna cenderung untuk kegiatan-kegiatan yang disenangi semata. (Lestari & Yuliasrid, 2021).

Peneliti yang dilakukan oleh Ibrahim Nur pada tahun 2022 berjudul “Model Pembelajaran Melempar Pada Olahraga *Petanque*”, Metode yang digunakan dalam Penelitian ini dilakukan dengan metode Research and Development (R&D), yaitu dengan mengembangkam model belajar agar siswa dapat lebih mudah dan tertarik dalam mengikuti proses belajar, serta memberikan lebih banyak model dalam belajar guna meningkatkan hasil dari proses bealajar. Penelitian ini pada awalnya membuat desain produk sebanyak 20 model belajar kemudian hasil akhir dengan

uji justifikasi ahli menjadi 15 model belajar. Berdasarkan uji validasi yang digunakan adalah uji justifikasi para ahli dengan tiga ahli dibidang akademisi yaitu dosen ahli pembelajaran, dosen ahli *petanque*, dosen ahli permainan. Model belajar ini bisa menjadi referensi untuk para pelatih *petanque* khususnya ekstrakurikuler *petanque*.

Penelitian yang dilakukan oleh (Yuni Kartika et al., 2022) tentang model pembelajaran berbasis video dalam permainan *petanque*, dari hasil penelitian tersebut Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar pointing dalam permainan *petanque* pada Mahasiswa Penjaskesrek (2) menganalisis kelayakan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar pointing dalam permainan *petanque* pada Mahasiswa Penjaskesrek. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE meliputi tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Kelayakan media pembelajaran dinilai oleh ahli isi materi, ahli desain, ahli media, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar.

Penelitian yang dilakukan (Ali et al., 2022) tentang model permainan yang bertujuan untuk memperkenalkan olahraga golf dengan cara memodifikasi permainan dan alat untuk anak usia 6-8 tahun. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) menurut Sukmadinata, dimana penelitian menggunakan 3 tahapan yaitu (1) Studi Pendahuluan (2) Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Lebih Luas (3) Uji Produk dan Sosialisasi Hasil. Hasil

penelitian ini menghasilkan produk berupa model olahraga golf melalui permainan untuk anak usia 6-8 tahun sebanyak 19 model yang telah diuji cobakan dalam kelompok kecil 15 siswa- siswi kelas bawah Sekolah Dasar Swasta Tunas Karya Sunter dan uji coba kelompok besar melibatkan 26 siswa-siswi kelas bawah Sekolah Dasar Negeri Kayu Putih 03 Pagi.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan selama ini di lapangan, terlihat bahwa permainan petanque sebagai aktivitas rekreasi khususnya di luar ruangan sangat di senangi anak usia sekolah dasar terhadap permainan petanque ini, masih sangat sedikit pemerintah di DKI Jakarta yang mendukung pengembangan cabang olahraga ini, berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin mengetahui apa dan bagaimana tanggapan siswa mengenai cabang olahraga petanque sebagai aktivitas rekreasi. yang mana permainan petanque ini telah dikenal oleh sebahagian kecil masyarakat, memiliki sarana untuk latihan dan masih berpeluang besar untuk berprestasi namun masih sedikit yang berminat untuk bergabung dan mengembangkan cabang olahraga petanque sebagai aktivitas rekreasi.

Tujuan pada model permainan olahraga *petanque* berbasis modifikasi permainan sebagai aktivitas rekreasi dapat membantu mengembangkan berbagai aspek serta terbangunnya berbagai karakter positif seperti meningkatkan perilaku sosial dalam bermasyarakat, membangun kerjasama dengan teman sebaya dan mengisi waktu luang dengan hal-hal positif seperti olahraga. Mengatasi kesenjangan yang terjadi terhadap gejala yang timbul seperti telah diutarakan di

atas, maka penulis ingin mencoba mengkaji dan meneliti fenomena-fenomena yang terjadi tersebut dalam suatu penelitian.

Berdasarkan hal ini-lah sebagai seorang mahasiswa yang menadalami olahraga petanque, peneliti ingin membuat sebuah model permainan yang bertujuan untuk olahraga rekreasi agar permainan petanque lebih dikenal lagi secara luas di kalangan masyarakat. Hal inilah yang mendasari peneliti ingin membuat 15 model berbasis modifikasi permainan Petanque berfokus pada pengembangan variasi bermain dengan modifikasi alat bermain yang dirancang untuk meningkatkan berbagai aspek kesenangan pemain, seperti menyenangkan diri, dan meningkatkan kreativitas. dengan memodifikasi model permainan, pemain dapat menghadapi tantangan baru yang mendorong peningkatan performa secara menyeluruh. Selain itu, variasi dalam model permainan juga dapat mencegah kebosanan dan meningkatkan motivasi pemain.