

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan merupakan aktivitas yang bertujuan untuk hiburan, melatih keterampilan, atau mengisi waktu luang dengan aturan tertentu, dan umumnya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Dalam dunia pendidikan dan perkembangan anak, permainan juga berperan sebagai sarana pembelajaran yang membantu mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, serta sosial-emosional. Terdapat berbagai jenis permainan, seperti permainan fisik, edukatif, tradisional, dan digital yang masing-masing memiliki tujuan dan cara bermain yang berbeda sesuai dengan konteks atau tujuannya.

Menurut (Santrock, 2007) Permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Permainan merupakan suatu aktivitas yang dirancang untuk kesenangan, tetapi juga terikat pada aturan dan tujuan tertentu (*games*), sehingga menumbuhkan pemahaman anak akan struktur dan disiplin dalam konteks yang menyenangkan. permainan adalah aktivitas yang terikat medium tertentu, yang artinya ada berbagai cara atau bentuk permainan yang dapat memfasilitasi perkembangan aspek kognitif. Pandangan ini memberi pemahaman bahwa permainan bukan sekadar hiburan, melainkan media yang secara alami mampu menstimulasi kemampuan berpikir, menyelesaikan masalah, dan beradaptasi dengan aturan di lingkungan anak. Hal ini dapat ditemukan dalam permainan bola kecil seperti tennis, softball, baseball dan permainan lainnya.

Adang Ismail (Gian, 2015) menyatakan bahwa terdapat dua pengertian tentang permainan. Pertama, permainan adalah aktivitas yang sepenuhnya bertujuan untuk kesenangan tanpa memperhatikan kemenangan atau kekalahan. Kedua, permainan dimaknai sebagai aktivitas bermain yang dilakukan demi kesenangan dan kepuasan, namun melibatkan aspek menang-kalah. Dua pendekatan ini menggambarkan spektrum permainan yang cukup berbeda. Permainan yang bertujuan murni untuk kesenangan tanpa orientasi menang-kalah dapat dianggap sebagai aktivitas yang bebas dan inklusif, di mana setiap orang dapat berpartisipasi tanpa tekanan atau tuntutan kompetitif. Sebaliknya, permainan yang melibatkan unsur menang-kalah berfokus pada elemen kompetisi dan pencapaian hasil tertentu. Ini menunjukkan bahwa permainan bisa menjadi sarana untuk eksplorasi dan hiburan, atau sebagai bentuk latihan keterampilan kompetitif yang meningkatkan kemampuan individu dalam menghadapi tantangan.

Permainan memiliki manfaat yang sangat luas, terutama untuk anak-anak tingkat sekolah dasar, dengan bermain mereka dapat memahami karakter, jalan pikiran, berkolaborasi, dan berkomunikasi dengan baik. Serta bermain dapat mengembangkan fisik dan motorik anak, karena dengan bermain anak akan melakukan aktivitas gerak yang merangsang perkembangan motorik sehingga menjadi lebih baik. Selain itu, bermain pada anak dapat juga meningkatkan kebugaran serta stimulus anak. Bermain dapat menyalurkan energi yang berlebih dalam diri anak. Anak dapat mengembangkan potensi dan segala aspek perkembangan yang ada dalam dirinya melalui kegiatan bermain. (Ismiulya, 2020).

Ketika anak melakukan permainan yang melibatkan gerakan seperti berlari, berjalan, dan melompat, diperlukan keterampilan dasar gerak yang tidak bisa dipisahkan. Untuk mencapai gerak dasar yang baik, anak perlu mengembangkan kemampuan motoriknya terlebih dahulu. Perkembangan motorik ini merupakan proses perubahan yang terjadi seiring kematangan saraf dan otot, dimana pada awalnya gerakan anak mungkin belum terkoordinasi dengan baik, namun dengan kematangan dan pengalaman, kemampuan tersebut menjadi semakin terkoordinasi.

Ketika anak bermain, mereka tidak hanya mendapatkan kesenangan, tetapi juga mengasah berbagai keterampilan yang penting untuk perkembangan diri mereka. Dalam setiap gerakan yang mereka lakukan, baik itu berlari, melompat, atau melempar, terdapat proses motorik yang melibatkan kerja otot dan koordinasi tubuh. Sebagaimana dijelaskan oleh Elizabeth B. Hurlock, perkembangan motorik adalah sebuah proses kematangan yang tak hanya melibatkan aspek fisik, namun juga berdampak pada perkembangan sosial-emosional anak. Dengan bertambahnya kemampuan motorik, anak dapat mengendalikan tubuhnya dengan lebih baik, yang akhirnya akan mendukung kemampuan mereka dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari. Perkembangan ini memiliki peran vital dalam kehidupan anak, karena memengaruhi keterampilan gerak yang diperlukan untuk aktivitas fisik dan bermain (Istiqomah, 2019).

Gerak dasar merupakan sebuah gerakan pengulangan yang dilakukan dari kebiasaannya. Di saat sebelum usia sekolah dasar, manusia sudah dapat mengendalikan gerak kasar dan setelah pada usia sekolah dasar terjadi perkembangan signifikan dalam pengendalian koordinasi yang lebih baik dan

melibatkan otot yang lebih kecil atau yang disebut gerak halus. Pola gerak dasar adalah bentuk gerakan-gerakan sederhana yang bisa dibagi kedalam tiga bentuk yaitu gerak non-lokomotor, gerak lokomotor, dan gerak manipulatif.

Gerak non-lokomotor adalah gerakan yang dilakukan di tempat. Tanpa ada ruang gerak yang memakai kemampuan non-lokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan dan lain-lain. Gerak dasar non-lokomotor dilakukan tanpa perpindahan tempat, seperti meliuk, menggoyang pinggul dan bahu, menarik, menekuk, serta memutar. Gerak lokomotor dapat diartikan sebagai gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain (Hidayat, 2017) Gerak lokomotor melibatkan perpindahan tempat, seperti berjalan, berlari, berjingkat, menderap, merayap, memanjat, meloncat dan melompat. Keterampilan - keterampilan ini dianggap sebagai keterampilan lokomotor dasar karena berkembang seiring perkembangan anak dan lebih bersifat fungsional. Gerak lokomotor dapat membantu anak menjelajahi lingkungannya dengan optimal.

Gerak dasar manipulatif manusia mencakup aktivitas seperti menendang, melempar, memukul, dan menangkap. Menurut Sumantri (2005) Gerakan manipulatif merupakan salah satu aktivitas yang melibatkan motorik kasar (tangan, kaki, tungkai, togog) dalam menggunakan suatu objek dan secara alamiah gerakan tersebut sudah dimiliki oleh setiap anak seperti melempar, menangkap, menendang, menghentikan objek, mendorong, menarik, memukul dan lain sebagainya. Keterampilan ini perlu dikembangkan baik di sekolah maupun dalam lingkungan

masyarakat, bersamaan dengan gerak dasar lainnya. Gerakan manipulatif berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, karena sering kali anak-anak menghadapi tantangan ketika melakukan permainan yang memerlukan keterampilan tersebut. Keterampilan manipulatif melibatkan kontrol terhadap objek di luar tubuh menggunakan berbagai bagian tubuh. Penguasaan gerak dasar manipulatif penting bagi perkembangan anak-anak seiring dengan tahap-tahap pertumbuhan mereka. Orang tua dan lingkungan sekitar perlu memberikan dukungan untuk memperlancar tumbuh kembang anak.

Ketika anak-anak semakin terampil dalam mengendalikan objek, kemampuan manipulatif mereka berkembang, terutama melalui penggunaan tangan dan kaki, meskipun bagian tubuh lain juga turut berperan. Kemampuan ini melibatkan lebih dari sekadar koordinasi mata-tangan dan mata-kaki, yang sangat penting dalam kegiatan sehari-hari seperti berjalan. Peningkatan keterampilan motorik dasar pada anak dapat lebih efektif dicapai melalui aktivitas berbasis permainan, karena dunia anak sangat berkaitan dengan bermain. Di antara berbagai aktivitas yang menarik minat anak, permainan memiliki peran khusus sebagai media belajar yang menyenangkan agar proses pembelajaran tetap dinamis dan tidak membosankan.

Dari pengamatan yang dilakukan peneliti didapatkan bahwa anak-anak cenderung menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar, baik untuk menonton video, bermain gim digital, atau menggunakan media sosial. Hal ini menyebabkan berkurangnya waktu yang dihabiskan untuk aktivitas fisik dan bermain di luar ruangan. Akibatnya, anak-anak mengalami dampak negatif seperti penurunan kebugaran fisik, kurangnya interaksi sosial, dan keterlambatan perkembangan

motorik. Menurut (Warmias, 2016), anak-anak yang kurang beraktivitas fisik cenderung mengalami masalah kesehatan seperti obesitas, kelemahan otot, serta gangguan perkembangan motorik. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan orang tua untuk mendorong anak-anak agar lebih banyak bermain di luar ruangan dengan aktivitas fisik yang melibatkan gerakan tubuh secara aktif.

Bermain juga sering dianggap menghabiskan waktu dan biaya, padahal banyak alat permainan sederhana yang bisa dimanfaatkan dari lingkungan sekitar dan dirancang khusus untuk anak. Tempat bermain juga sangat fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas, asalkan lingkungan tersebut aman, kondusif dan kegiatan bermainnya terencana serta terstruktur dengan baik. Beragam bentuk permainan seperti permainan eksplorasi, permainan yang membutuhkan energi, hingga permainan keterampilan dapat dilakukan di luar kelas, termasuk dengan memodifikasi permainan melalui berbagai cabang olahraga.

Untuk meningkatkan gerak dasar pada anak, tentu harus dilakukan suatu kegiatan yang menyenangkan sehingga anak merasa senang ketika melakukannya. Banyak permainan yang bisa dilakukan anak untuk mengembangkan gerak manipulatif salah satunya adalah dengan melakukan permainan bola kecil. Permainan ini dirancang tidak hanya untuk memberikan kesenangan, tetapi juga untuk melatih koordinasi mata dan tangan, ketangkasan, keseimbangan, serta kemampuan motorik anak secara keseluruhan. Melalui kegiatan yang interaktif dan penuh tantangan, anak dapat mengembangkan keterampilan dasar motorik seperti melempar, menangkap, dan menggiring bola dalam suasana yang menyenangkan dan tanpa tekanan. Dengan begitu, anak akan lebih termotivasi untuk terus

bergerak, belajar, dan meningkatkan keterampilan motorik mereka secara bertahap melalui kegiatan yang disukai.

Umumnya permainan bola kecil dimainkan oleh anak-anak karena sifatnya yang sederhana, menyenangkan, dan dapat melatih berbagai aspek perkembangan motorik dasar. Melalui permainan ini, anak-anak belajar keterampilan penting seperti koordinasi mata dan tangan, keseimbangan, ketepatan, dan ketangkasan secara alami. Ukuran bola yang kecil memungkinkan anak-anak menggenggam, melempar, dan menangkapnya dengan lebih mudah, sehingga mereka tidak merasa terbebani oleh kesulitan yang berlebihan. Selain itu, permainan bola kecil dapat dilakukan secara berkelompok, yang membantu anak-anak belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan memahami konsep bergiliran dalam suasana yang menyenangkan dan penuh semangat. Hal ini sangat penting dalam membangun kepercayaan diri dan kemandirian anak, serta membentuk sikap positif terhadap aktivitas fisik sejak dini.

Anak-anak sekolah dasar adalah individu yang unik dan memiliki ciri khas sesuai dengan tahap perkembangan usianya. Menurut (Rubiyanto, 2014), masa pada anak – anak sekolah dasar adalah masa dimana anak mulai mengenal diri dan lingkungannya, sehingga pada tahapan tersebut anak - anak harus diberi berbagai rangsangan yang dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka. Rangsangan ini dapat diberikan melalui pendidikan, yang memberikan arahan bagi anak-anak khususnya dalam aktivitas bermain, sehingga aktivitas mereka dapat lebih bermanfaat bagi perkembangan fisik dan mentalnya. Pengalaman yang

dialami anak pada usia ini akan berdampak besar pada kehidupan mereka di masa depan.

Dalam pengamatan peneliti yang dilakukan kurangnya aktifitas fisik disekolah membuat anak kurang mengasah gerak manipuatif di SD Negeri Rawamangun 09 selain itu kreatifitas guru untuk menciptakan permainan gerak yang menyenangkan menjadi salah satu pemicu aktifitas fisik pada anak di di sekolah SD Negeri Rawamangun 09. Permainan yang biasanya diberikan oleh guru dikelas hanya bernyanyi dan bertepuk tangan, sedangkan anak usia 7 – 8 tahun sangatlah aktif dan membutuhkan kegiatan yang melakukan banyak gerakan.

Pada penelitian terdahulu (Qomarrullah et al., 2014) tentang model aktivitas belajar gerak berbasis permainan sebagai materi ajar Pendidikan jasmani. Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian terlalu berfokus untuk menciptakan model pembelajaran, sehingga model hanya dimainkan pada saat jam pelajaran saja dan kurang menarik. Penelitian yang lebih mengerucut untuk bentuk permainan yaitu penelitian (FADILLAH, 2023) tentang model gerak dasar manipulatif berbasis permainan bola besar bagi siswa sekolah dasar. Dari hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa peneliti bertujuan membuat model gerak dasar berbasis permainan bola besar bagi siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan bola besar sehingga siswa kurang bisa memainkan karena ukuran bola yang terlalu besar sehingga perlunya pengembangan model permainan agar lebih mudah dimainkan.

Pada dua penelitian terdahulu tersebut memperkuat peneliti untuk melakukan penelitian dikarenakan terdapat pembaharuan yang terletak pada obyek penelitian

serta subyek penelitian. Modifikasi dan variasi model gerak dasar manipulatif yang peneliti buat adalah permainan aktivitas gerak. Peneliti menggunakan barang dan permainan aman yang menyenangkan agar diminati anak-anak. Sekaligus dilakukan gerakan manipulatif yang merangsang keterampilan gerak motorik anak. Objek dimodifikasi seaman mungkin dan digunakan untuk melatih gerakan manipulatif untuk merangsang keterampilan motorik. Serta menggenggam dan menggerakkan benda untuk merangsang keterampilan motorik halus pada jari tangan. Dan juga menerapkan permainan gerak yang menyenangkan dan tepat sehingga anak merasa telah melakukan gerakan yang benar.

Dalam pengembangan model gerak dasar manipulatif berbasis permainan tersebut, perlunya dilakukan dan memvalidasikan produk pengembangan model gerak dasar berbasis permainan sesuai dengan standar, aspek-aspek perkembangan dan karakteristik pada anak usia 7 – 8 tahun. Dalam permasalahan ini digunakan model sebagai alat penelitian dan pengembangan media permainan untuk menghasilkan produk tertentu. Peneliti menerapkan model ADDIE dalam membuat model gerak dasar manipulatif berbasis permainan bola kecil pada anak usia 7 – 8 tahun.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik menciptakan suatu model gerak dasar manipulatif berbasis permainan bola kecil untuk anak usia 7 – 8 tahun serta mengembangkan model gerak dasar manipulatif berbasis permainan bola kecil agar anak bisa memainkan permainan tersebut dengan mudah serta dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini, agar menjadi lebih optimal dan tidak menjadi lebih luas sehingga tidak terjadi kesalahan persepsi maka peneliti membatasi masalah kepada pembuatan model gerak dasar manipulatif berbasis permainan bola kecil untuk anak usia 7 – 8 tahun di SD Negeri Rawamangun 09, Jakarta Timur.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas pada latar belakang masalah dan fokus masalah, maka rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian yaitu bagaimana membuat model gerak dasar manipulatif berbasis permainan bola kecil pada anak usia 7 – 8 tahun?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Untuk anak, dapat menjadi bentuk permainan yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan gerak manipulatif pada anak.
2. Untuk guru, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan gerak manipulatif.
3. Untuk peneliti, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam mempersiapkan profesi dibidang olahraga rekreasi.
4. Untuk institusi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan 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.