

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi yang memiliki tujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang dan melakukan olahraga ringan (Siregar, 2018). Permainan adalah media yang sangat tepat untuk perkembangan sosial dan moral anak, karena anak harus mematuhi aturan-aturan tertentu apabila ingin menikmati permainan bersama teman nya. Ketika anak semakin matang, maka anak mulai lebih menyadari kebutuhan bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan dalam permainan nya (Siregar, 2018). Dalam aktivitasnya, bermain merupakan salah satu kebutuhan penting bagi anak dan orang tua harus menyadari hal itu dan tidak melarang anak-anaknya untuk bermain. Orang tua justru harus mengarahkan serta memfasilitasi anak nya untuk bermain. Dengan bermain, anak bisa belajar untuk beradaptasi dalam bersosialisasi, serta bebas berekspresi (Siregar, S, 2021). Sebagian orang tua banyak yang beranggapan bahwasannya bermain merupakan hal yang sangat mengganggu untuk anak nya karena dapat menjadikan anak untuk malas belajar dan membuat rendahnya kemampuan integelensi anak.

Pada umumnya manusia baik anak-anak, remaja, dan dewasa memiliki kecenderungan selalu ingin bergerak sambil bersenang-senang, terlebih lagi bagi anak usia dini, tampak bahwa aktifitas gerak mereka begitu tinggi. Biasanya bentuk-bentuk kegiatan tersebut disalurkan melalui permainan. Bermain bagi anak anak sangat berarti dan merupakan syarat mutlak untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangannya. Permainan dan anak-anak merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu dengan lainnya tidak dapat dipisahkan. Dapat dikatakan hampir sepanjang masa anak-anak tidak lepas dari permainan. Salah satu tugas perkembangan anak yang harus dipenuhi adalah, seorang anak mampu untuk menyesuaikan diri dengan teman sebaya nya untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan anak harus berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya, sebagian besar interaksi teman sebaya selama masa anak-anak adalah melibatkan permainan (Siregar, 2018).

Pada masa anak-anak kebanyakan dari mereka berinteraksi dengan teman-teman sebaya nya dengan bermain meskipun mereka tidak saling kenal sebelumnya, dengan media permainan mereka saling bermain bersama dan mulai belajar untuk berinteraksi bersama. Ada beberapa alasan mengapa permainan penting bagi setiap orang : (1) Anak-anak membutuhkan pengalaman yang kaya, menarik, dan bermanfaat. (2) Otak anak senang pada sesuatu yang baru dan hal yang menantang dan menarik. (3) Keinginan untuk belajar dapat meningkatkan dengan adanya tantangan dan hambatan yang disertai oleh rasa tidak mampu atau kelelahan pada saat melakukan permainan (Siregar, 2018).

Menurut (Yurmalin, 2013) dalam (Kristiani Bate'e et al, 2023) permainan didefinisikan sebagai sebuah kompetisi antar pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan untuk mencapai tujuan tertentu. Sementara bagi anak, kegiatan bermain dapat mengembangkan pikiran dan tubuhnya. Dalam konsep bermain, anak secara spontan melakukan sebuah tindakan aktif dan tidak disadari. Menurut penjelasan tersebut, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa dengan melakukan suatu aktivitas atau kegiatan bermain, anak dapat terstimulasi secara cepat untuk melakukan tindakan atau aksi aktif tanpa disadari. Dengan pesatnya pertumbuhan dan perkembangan pada usia dini, maka pada tahap ini sangat bagus untuk memberikan pendidikan dan rangsangan aktivitas atau kegiatan berbasis permainan kepada anak, sehingga anak-anak bisa merasakan suasana hati yang gembira.

Kegiatan yang paling penting dilakukan oleh anak, yaitu bermain, karena bagi anak, bermain merupakan hal yang dianggap sama nilainya dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa (Fatonah, 2024). Bermain dapat menjadi sarana untuk mengubah tenaga potensial dalam diri anak yang akan membentuk macam macam penguasaan pada kehidupan yang akan datang. Pengalaman mengenali dunia sekitar didapat anak selama bermain. Bermain dapat memberikan rangsangan pada anak untuk melakukan berbagai tugas perkembangannya, selain itu dapat menjadi pondasi yang kuat dalam mencari jalan keluar suatu masalah kelak.

Bermain bagi anak pada dasar nya mementingkan proses dari pada hasil. Bermain merupakan wahana yang penting untuk perkembangan sosial, emosi, dan kognitif anak yang direfleksikan pada kegiatan (Munawaroh H, 2017). Bermain

bagi anak adalah kegiatan yang dilakukan dengan perasaan senang dan tanpa paksaan. Kegiatan bermain disebut spontan karena kegiatan bermain dapat terjadi tanpa perencanaan sebelumnya. Bermain dapat memberikan penghargaan intrinsik, artinya bermain adalah penguatan positif yang tidak disadari.

Bermain juga merupakan cara bagi anak untuk menyalurkan energinya yang besar dan mengeksplor hal-hal baru dengan cara yang menyenangkan (Wahyuni F & Midsyahri S, 2020). Bermain dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan anak usia dini, yaitu kemampuan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan, termasuk nilai moral, agama, sosial-emosional, bahasa, kognitif, fisik-motorik dan seni (Selvia & Nurachadijat, 2023).

Kegiatan bermain yang dilakukan anak dapat mengembangkan kemampuan dan potensi pada anak secara optimal, terutama motorik kasar anak (Candra et al., 2023). Eksplorasi yang dilakukan anak ketika bermain secara tidak langsung akan menambah pengetahuan dan pengalaman baru, sehingga memperoleh wawasan yang luas. Bermain dapat meningkatkan kemampuan motorik, dimana anak lahir dengan kemampuan refleks, kemudian ia belajar menggabungkan gerak refleks, dan akhirnya anak mampu mengontrol gerakannya. Anak melalui bermain dapat belajar mengontrol gerakannya menjadi terkoordinasi. Pada saat bermain anak selalu berinteraksi dengan anak lain, hal ini sedikit demi sedikit mengurangi rasa egoisnya dan mengembangkan kemampuan sosialnya.

Selain beberapa tokoh yang telah disebutkan, ada juga pendapat dari Dockett mengenai bermain. Bermain sama halnya dengan kebutuhan yang harus dipenuhi karena dengan bermain ada dapat menambah pengetahuan untuk dapat mengembangkan diri (Nurhayati et al., 2021). Bermain memiliki ciri khas dimana ini dapat membedakan dengan kegiatan belajar maupun bekerja (dalam Sujiono, 2012). Orang tua perlu menyisipkan unsur pendidikan dalam permainan yang dimainkan anak. Anak sangat membutuhkan bermain dan permainan untuk tumbuh kembangnya (Lestari et al., 2018) dalam (Nurhayati et al., 2021).

Menurut Nancy Mac Phee Bower dalam Soemantri (2016), bentuk permainan hendaknya mencakup semua gerakan dasar, seperti: melangkah, berjalan, melompat, memanjat, mengayun, melempar, dan menangkap. Gerakan-gerakan ini dapat dirangkai dalam permainan yang menggunakan peralatan, ataupun

diterapkan dalam permainan yang mencakup kegiatan berlari-lari, tangkap-menangkap, dan gerakan-gerakan olahraga (Siregar, 2018).

Olahraga memiliki peran penting dalam perkembangan aspek fisik, kognitif, dan sosial anak usia dini. anak usia dini (6-8 tahun) sedang berada dalam fase perkembangan motorik kasar yang pesat sehingga aktivitas fisik sangat diperlukan untuk meningkatkan koordinasi, keseimbangan, dan keterampilan gerak dasar anak.

Proses perkembangan yang terjadi pada anak usia dini merupakan perkembangan secara menyeluruh baik itu perkembangan sosial, fisik, emosional, intelektual serta bahasa. Sifat perkembangan yang ditunjukkan adalah sistematis, progresif dan berkelanjutan. Perkembangan anak dapat berkembang secara optimal jika didukung dengan kesehatan fisik, gizi yang tercukupi dan mendapatkan pendidikan yang tepat. Seluruh aspek perkembangan yang dimiliki anak usia dini meliputi aspek kognitif, aspek motorik baik itu motorik halus maupun kasar serta aspek sosial emosional. Sejalan dengan UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 yang berbunyi Pendidikan Anak Usia Dini merupakan usaha yang diperuntukkan bagi anak mulai dari nol tahun sampai usia enam tahun dengan memberikan stimulus pendidikan guna menunjang tumbuh kembang anan baik itu rohani maupun jasmani sehingga anak siap dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Aziz, A & Mariyatur A,N, 2024).

Anak usia dini merupakan individu yang mempunyai potensi perkembangan dan pertumbuhan yang pesat dalam kehidupannya (Nur et al.,2020). anak usia dini menjadikan fase usia emas, karena pada fase usia ini seseorang dapat menerima dan memilih sebuah informasi dengan cepat. Dari kutipan ahli di atas bisa disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan fase usia emas untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri anak serta untuk menstimulasi tumbuh kembang anak yang baik untuk kehidupan anak. Anak usia dini yang berada pada rentan usia 1 hingga 6 tahun dan 1 hingga 8 tahun, pada fase ini lebih mudah untuk memperkenalkan hal-hal baru dengan tujuan memberikan stimulasi serta rangsangan terhadap tumbuh kembang dan motorik anak.

Salah satu bentuk inovasi dalam aktivitas fisik bagi anak usia dini adalah permainan teqball, Teqball adalah olahraga sepak bola baru yang berasal dari Eropa (Wang, 2020). Olahraga teqball berasal dari negara Hungaria (Somkin, 2020).

Pertama kali diperkenalkan pada 2014 oleh dua penggemar sepak bola yaitu Gábor Borsanyi, mantan pemain sepak bola profesional dan Viktor Huszár, seorang ilmuwan komputer.

Menurut Arham syahban (2023), Teqball merupakan permainan olahraga yang menggabungkan elemen sepak bola dan tenis meja. Permainan ini dimainkan oleh dua tim atau individu dengan menggunakan bola yang dimainkan di atas meja berbentuk persegi panjang, yang dibagi menjadi dua sisi oleh jaring atau pembatas. Teqball mengharuskan pemain untuk menggunakan kaki, lutut, dada, atau kepala untuk memukul bola agar bola bisa melewati pembatas dan jatuh di area lawan. Tujuannya adalah untuk mencetak poin dengan cara bola menyentuh permukaan meja lawan tanpa bisa dikembalikan.

Menurut Kovács & Bányai (2017), teqball dapat meningkatkan keterampilan teknis sepak bola tanpa risiko kontak fisik langsung, sehingga lebih aman dibandingkan olahraga lain yang melibatkan benturan fisik. Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan konsentrasi dan respons cepat anak dalam situasi permainan.

Pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di setiap kali kegiatan sosialisasi teqball yang diselenggarakan menemukan jumlah masyarakat yang berminat dan termotivasi yang ikut berpartisipasi semakin lama semakin bertambah. Salah satu kegiatan sosialisasi olahraga teqball yang diselenggarakan atas kerjasama antara manajemen Tifosi Sport Center dan Jakarta Teqball Club (JTC) yang berlokasi di Lapangan 3 Tifosi Sport Centre Jakarta Timur dengan tema bertajuk “Sosialisasi Teqball”. Secara pengamatan empiris peneliti dapat menyaksikan secara langsung dimana di dalam kegiatan sosialisasi tersebut terlihat masyarakat yang begitu antusias berhadir untuk mengenal dan mempraktikkan secara langsung olahraga teqball (Arham syahban, 2023).

Olahraga teqball biasanya dimainkan oleh pemain yang lebih dewasa karena membutuhkan keterampilan teknis yang cukup tinggi. Namun, dengan modifikasi yang tepat, teqball dapat menjadi permainan yang sesuai untuk anak usia dini (6-8 tahun). Permainan ini dapat meningkatkan koordinasi mata dan kaki, keseimbangan tubuh, serta keterampilan motorik halus dan kasar pada anak-anak. Selain itu,

teqball dapat menjadi sarana untuk melatih kemampuan kerja sama, komunikasi, serta sportivitas sejak dini.

Menurut (Armi, Mansur, & Nusufi (2015) dalam Nazirun et al., 2020) menyatakan untuk mewujudkan suatu aktivitas olahraga perlu adanya minat karena dengan adanya minat akan menimbulkan rasa tertarik dan senang untuk melakukan aktivitas olahraga. Agar tujuan aktivitas olahraga dapat tercapai dengan baik, maka diperlukan minat untuk mengikuti proses olahraga secara sungguh-sungguh dan dengan senang hati. Minat merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara tetap dalam melakukan proses belajar maupun latihan (Siagian, 2015 dalam Nazirun et al., 2020).

Minat memiliki peranan penting dalam mendukung perkembangan anak usia dini, karena minat yang tinggi terhadap suatu aktivitas dapat meningkatkan keterlibatan, konsentrasi, dan antusiasme anak dalam bermain dan belajar. Dalam konteks permainan teqball, minat anak menjadi faktor kunci agar mereka mau mencoba, terlibat aktif, dan mengembangkan keterampilan motorik secara optimal. Menurut Slameto (2010) dalam (Charli, L et al, 2019) minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Hal ini selaras dengan pendapat Pratiwi, W (2017), yang menyatakan bahwa ketertarikan anak terhadap aktivitas permainan dapat meningkatkan perkembangan fisik dan sosial secara signifikan. Dengan demikian, model permainan teqball yang dirancang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dapat menumbuhkan minat bermain sekaligus mengembangkan aspek motorik kasar, koordinasi, serta interaksi sosial anak.

Saat ini, belum banyak penelitian yang mengembangkan model permainan teqball yang dirancang khusus untuk anak usia dini. Mayoritas aturan dan metode permainan masih berbasis pada pemain remaja dan dewasa, yang kurang sesuai dengan kemampuan fisik dan psikologis anak-anak. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan model permainan teqball yang lebih adaptif, dengan modifikasi aturan, peralatan, serta pendekatan yang lebih ramah anak. Permainan ini harus dirancang agar dapat memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan sekaligus edukatif. Dengan demikian, anak-anak tidak hanya mendapatkan manfaat dari segi kebugaran, tetapi juga dari segi kognitif dan sosial-emosional.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan model permainan teqball dalam aspek meningkatkan minat yang sesuai untuk anak usia dini (6-8 tahun). Model ini diharapkan dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran olahraga, baik di sekolah maupun di lingkungan bermain anak, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran olahraga permainan bagi anak-anak.

B. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini dipilih agar permasalahan dibuat optimal dan tidak meluas sehingga tidak ada kesalahan persepsi. maka penelitian memfokuskan masalah pada Bagaimana Model Permainan Teqball yang sesuai untuk Anak Usia Dini (6-8 tahun) dalam aspek meningkatkan minat.

C. Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana model permainan teqball untuk anak usia dini (6-8 tahun)?
2. Apakah model permainan teqball dapat meningkatkan minat pada anak usia dini (6-8 tahun)?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis :

Penelitian ini dapat menambah wawasan dalam bidang ilmu olahraga rekreasi khususnya dalam pengembangan model permainan yang sesuai untuk anak usia dini. selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai permainan teqball pada kelompok usia tertentu.

2. Manfaat Praktis:

- a) Bagi Pelatih dan Guru Olahraga

Memberikan panduan dalam merancang dan menerapkan model permainan teqball untuk anak usia dini, serta sebagai panduan untuk menyediakan metode yang menarik dan inovatif dalam pengajaran olahraga.

b) Bagi Orang Tua dan Anak

Memberikan alternatif aktivitas fisik yang menyenangkan dan bermanfaat bagi perkembangan motorik anak, dan membantu anak dalam mengembangkan keterampilan koordinasi dan keseimbangan,serta mengenalkan olahraga teqball sejak dini dengan tujuan menciptakan bibit-bibit atlet yang dapat bersaing dan berprestasi.

c) Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut dalam bidang pelatihan teqball berbasis permainan dan olahraga untuk anak usia dini.

d) Bagi Program Studi Olahraga Rekreasi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk topik pembahasan serupa pada masa yang akan datang.

