

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Renang adalah salah satu media bergaul dan bersantai. Olahraga renang merupakan suatu kegiatan yang dilakukan di air dengan berbagai jenis gaya yang sudah dikenalkan sejak lama dan banyak memberikan manfaat untuk manusia (Yudha Prawira, Prabowo, & Febrianto, 2021). Berenang adalah aktivitas fisik yang sangat umum di kalangan masyarakat dengan tujuan untuk menyenangkan diri dan dapat digunakan sebagai sarana rekreasi sejak bayi hingga dewasa.

Aktivitas akuatik adalah aktivitas yang bentuk kegiatannya di air yang bisa dilakukan di kolam renang, pantai, sungai, danau, dan laut (Pemdiansyah, Gani, & Nasution, 2021). Berenang bukan hanya sebagai aktivitas untuk berekreasi, tetapi juga termasuk aktivitas olahraga dan juga mempunyai ajang perlombaan, dan perlombaan renang merupakan salah satu cabang olahraga yang dilakukan di dalam air. Olahraga di air lainnya yaitu menyelam, renang indah, polo air, dan renang perairan terbuka. Imansyah (2018) mengatakan renang merupakan salah satu olahraga yang digemari oleh berbagai kalangan masyarakat, karena renang dapat dilakukan oleh anak-anak dan orang dewasa laki-laki ataupun perempuan.

Bedasarkan pernyataan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa olahraga renang merupakan kegiatan fisik yang dilakukan oleh seseorang di dalam air yang memiliki banyak mamfaat untuk manusia dan dapat dijadikan suatu aktivitas yang dilakukan secara rutin. Olahraga renang mempunyai tujuan yang bermacam-macam

diantaranya untuk olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, rehabilitasi, dan olahraga prestasi. Khususnya untuk anak, berenang memiliki banyak mamfaat yang dikutip oleh (Febrianta, 2016) yaitu sebagai berikut :

- a) Meningkatkan kecerdasan
- b) Mudah untuk belajar hal lain
- c) Menaikkan Daya tahan tubuh
- d) Membentuk kepribadaian anak
- e) Menjalin kedekatan sosial orang tua dengan anak
- f) Memberikan rangsangan pada motorik
- g) Melatih rasa percaya diri dan keberanian anak
- h) Melatih kemampuan sosial anak
- i) Mempercepat pertumbuhan anak
- j) Melatih keseimbangan
- k) Membiasakan diri dengan air
- l) Membantu perkembangan syaraf
- m) Agar tidak mudah kaget
- n) Agar tidak nangis saat mandi
- o) Membantu adaptasi bayi di tempat lain
- p) Membantu anak untuk berfikir, belajar dan memecahkan masalah
- q) Sarana berekspresi anak.

Beberapa contoh yang telah disebutkan diatas, berenang merupakan kegiatan yang bagus untuk dilakukan oleh anak-anak untuk tumbuh kembang otak dan anggota tubuh lainnya, dan tentunya bisa menjadi sarana rekreasi bagi anak.

Permainan adalah sesuatu kegiatan yang digunakan dan dapat dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain (M. Fadlillah, 2017). Permainan disebut sebagai suatu kompetisi antar pemain yang berinteraksi dengan mengikuti peraturan untuk mencapai kemenangan yang sudah ditentukan (Pranata, 2023). Menurut Zulkifli dalam (Muhammad Busyro Karim & Siti Herlinah Wifroh, 2014) permainan merupakan aktivitas yang ingin dilakukan suatu orang tanpa dipaksa, tanpa didesak oleh rasa komitmen yang tinggi dan tidak mempunyai tujuan lain kecuali permainan itu sendiri.

Permainan bisa mejadi sarana aktivitas rekeasi yang menyenangkan bagi siapa saja, khususnya anak-anak. Aktivitas rekreasi adalah segala bentuk aktivitas yang dilakukan pada waktu senggang yang membuat pelakunya lebih bahagia dan dapat menikmati aktivitas tersebut. Setiap permainan tentu memberikan mamfaat yang berbeda beda, maka permainan penting untuk tumbuh kembang anak. Semua kegiatan yang dilakukan seseorang atas keinginannya dan mendatangkan rasa puas atau senang disebut juga dengan rekreasi.

Permainan bisa dilakukan di beberapa tempat seperti di darat dan di air. Permainan air atau bisa disebut permainan akuatik adalah permainan dengan dasar olahraga renang. Syaratnya harus terdapat gerakan renang dan tentunya di dalam air. Permainan akuatik merupakan kegiatan yang biasa dilakukan sebelum latihan, karena permainan memiliki banyak mamfaat (Alfath, Maulana, & Nugraheni, 2023).

Permainan air pada latihan renang mempunyai beberapa teknik yaitu: teknik pernapasan pada air, teknik luncuran di air, gerakan tungkai, gerakan tangan dan gerakan koordinasi (Rendy Rizki dalam Karnadi, 2019). Menurut AM. Bandi Utama & Ermawan Susanto (2013), Aktivitas akuatik adalah beberapa wujud aktivitas air yang dapat dilakukan di sungai, danau, laut, pantai, maupun kolam renang. Proses pembelajaran akuatik di tingkat sekolah dasar merupakan wadah dari pengembangan potensi anak melalui tiga arah, yaitu motorik dasar (*basic psychomotor skill*), sikap (*basic attitude*), dan pemahaman (*basic understanding*). Aktivitas akuatik melalui permainan air tentunya menarik dan menyenangkan untuk dilakukan oleh anak-anak di usia 4-8 tahun.

Pada lingkungan internasional, istilah "anak berkebutuhan khusus (ABK)" dikenal dengan istilah "*child with special needs*" (Ningrum & Rusmawan 2023). Berkaitan dengan istilah *disability*, dengan kata lain pengertian dari anak berkebutuhan khusus adalah anak yang mempunyai keterbatasan di salah satu atau beberapa keahlian baik itu bersifat fisik seperti tunanetra dan tunarungu, maupun bersifat psikologis seperti *autism* dan ADHD (Fakhiratunnisa, Pitaloka, & Ningrum, 2022).

Istilah berkebutuhan khusus secara spesifik ditujukan untuk anak yang dianggap mempunyai kelainan/penyimpangan dari keadaan rata-rata anak normal pada umumnya, dalam hal fisik, mental maupun karakteristik perilaku sosialnya (Efendi,2006). Titik awal Munculnya disabilitas dapat dipicu oleh beberapa faktor, seperti masalah kesehatan sejak lahir, penyakit kronis dan akut, serta cedera yang dapat disebabkan oleh kecelakaan, perang, kerusuhan, bencana, dan sebagainya.

Diperkirakan terdapat 650 juta penyandang disabilitas di dunia, sekitar 10 persen dari populasi manusia di dunia. Selama tiga puluh tahun terakhir, peluang dan kesempatan hidup bagi banyak penyandang disabilitas telah berubah secara signifikan, terutama di bidang pendidikan, kesehatan, dan ketenagakerjaan. (Hartono, Tangkudung, Sukur, & Dlis, 2020)

Tunagrahita merupakan kondisi dimana anak mengalami keterlambatan kecerdasan yang membuat kecerdasannya di bawah rata-rata anak lainnya (Widiastuti & Winaya, 2019). Tunagrahita ringan (IQ 50-70) adalah mereka yang termasuk kedalam kelompok yang mengalami kecerdasan dan adaptasi sosialnya terhambat, namun mereka memiliki kemampuan untuk berkembang dalam bidang akademik dan dapat dikembangkan secara ideal tetapi mereka memerlukan layanan khusus. Dampak dari ketunagrahitaan menyebabkan mereka mengalami gangguan dalam bidang akademik, menyesuaikan diri dengan lingkungan mengalami gangguan bicara, bahasa serta emosi, anak tipe tunagrahita ringan tingkat kecerdasannya sama dengan anak berusia 9-12 tahun (Maulidiyah, 2020). Kelambatan dalam kecerdasan menjadi masalah yang harus dipikirkan secara matang oleh banyak orang, karena berdasarkan data Kemendikbud (2018) mencatat 73.407 anak penderita tunagrahita di Indonesia, dengan 30.374 di antaranya bersekolah di SLB Negeri.

Bedasarkan keterangan yang telah disebutkan, anak tunagrahita ringan memiliki karakteristik dan kecerdasan yang berbeda dengan anak biasa pada umumnya. Melalui permainan, khususnya permainan di air diharapkan bisa menjadi wadah dan stimulus anak tunagrahita ringan untuk mengembangkan kemampuan

intelektual, mengontrol emosi, mengembangkan kognitif dan adaptif, sekaligus untuk kesehatan dan kegiatan aktivitas rekreasi. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait model permainan air untuk anak tunagrahita ringan.

Penelitian tentang pengembangan model permainan air untuk anak tunagrahita ringan belum ada hingga saat ini. Pada penelitian ini, peneliti memilih model permainan air yang dikhususkan untuk anak tunagrahita ringan. Penelitian ini mencoba membuktikan bahwa melalui permainan air dapat mengembangkan kemampuan kecerdasan, berekspresi, pola pikir, dan psikologis pada anak tunagrahita ringan.

Hasil studi literatur dari berbagai macam referensi yang diperoleh dari penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Utari & Indahwati, 2015)). dengan jurnal yang berjudul Upaya Meningkatkan Gerak Dasar Lokomotor Anak Tunagrahita Ringan Melalui Permainan Tradisional. Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan penelitian ini berfokus pada penerapan permainan tradisional untuk anak tunagrahita ringan yang sudah sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita ringan dengan permainan tradisional yang sudah di modifikasi sedemikian rupa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Ismail, 2024) yang berjudul Model Permainan Air Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengapung di Air Pada Anak Usia Dini. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan penelitian ini hanya berfokus pada peningkatan kemampuan mengapung pada anak usia dini, pada penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Peneliti mengambil refrensi

berupa peran permainan air yang memiliki mamfaat pada anak dan ingin mencoba untuk menerapkan permainan air yang berfokus dikhususkan untuk anak tunagrahita ringan.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka fokus penelitian ini adalah “Pengembangan Model Permainan Air Untuk Anak Tunagrahita Ringan”.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian yang dirumuskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana model permainan air yang dapat digunakan khususnya untuk anak tunagrahita ringan?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menambah wawasan sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis: Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dalam konsep permainan terutama pada olahraga rekreasi terutama tentang materi permainan air. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan tentang model permainan air untuk anak tunagrahita ringan.
2. Kegunaan Praktisi:
 - a) Bagi Anak Tunagrahita Ringan:
 1. Memberikan wadah untuk mengembangkan kecerdasan menggunakan konsep permainan air sehingga anak dapat merasakan kesenangan dalam bermain.

2. Mengembangkan intelektual dan kognitif pada anak tunagrahita ringan melalui permainan air
3. Anak lebih menjadi percaya diri terhadap kekurangan atau kelebihan yang dipunyai setelah memainkan permainan air.

b) Bagi Masyarakat:

1. Mengoptimalkan proses permainan bidang olahraga rekreasi terutama pengetahuan pada permainan di air yang dikhususkan untuk anak tunagrahita ringan.
2. Mensosialisasikan pengetahuan tentang metode permainan air untuk anak tunagrahita ringan.
3. Membantu masyarakat dalam melihat anak tunagrahita ringan untuk berpikir bahwa kemampuan yang dimiliki itu bukan termasuk kekurangan.

