
MODEL PERMAINAN TRAMPOLINE UNTUK ANAK USIA DINI 6 – 8 TAHUN

¹ Ahmad Fikri M, ² Sri Nuraini, ³ Nofi Marlina Siregar

¹Program Studi Olahraga Rekreasi, Universitas Negeri Jakarta

²Program Studi Olahraga Rekreasi, Universitas Negeri Jakarta

³Program Studi Olahraga Rekreasi, Universitas Negeri Jakarta

¹Ahmadfikm@gmail.com, ²Srinuraini@unj.ac.id, ³Nofims@unj.ac.id

Recieved: Revised: Accepted:

ABSTRAK

Bertujuan untuk mengembangkan model permainan *trampoline* di bounce street asia untuk anak usia 6 – 8 tahun, tempat penelitian terletak di Kelapa Gading Jakarta Utara, sentra bisnis, Jalan, Jl. Artha Gading Sel. No.Kav 8, RT.18/RW.8, Klp. Gading Bar., Kec. Klp. Gading, Jkt Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Waktu penelitian selama bulan Desember 2022. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE, dimana penelitian menggunakan 5 tahapan yaitu, analisis, desain, pengembangan model, pelaksanaan model, evaluasi. Hasil penelitian menghasilkan produk yang berupa model permainan trampoline yang telah di revisi oleh ahli permainan dan ahli trampoline sebanyak 10 model yang di implementasikan kepada sebanyak 15 orang anak. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model permainan *trampoline* untuk anak usia 6 – 8 tahun ini dapat menjadi media untuk dimainkan terutama untuk meningkatkan motivasi bermain anak saat bermain *trampoline*, sehingga dapat memberikan kontribusi yang baik, berdasarkan hasil penelitian model permainan trampoline untuk anak usia 6 – 8 tahun dapat dikembangkan dan dapat diterapkan kepada anak-anak.

Kata kunci: Permainan Trampoline, Anak 6 – 8 Tahun, ADDIE

ABSTRACT

Aiming to develop a trampoline game model at Bounce Street Asia for children aged 6 – 8 years, the research location is located in Kelapa Gading, North Jakarta, business center, Jalan, Jl. Artha Gading Cell. No. Kav 8, RT.18/RW.8, Klp. Gading Bar., District. Cpl. Gading, North Jkt, Special Capital Region of Jakarta. The research time is December 2022. This research method uses the ADDIE research method, where the research uses 5 stages, namely, analysis, design, development model, implementation model, evaluation. The results of the

research produced a product in the form of a trampoline game model which had been revised by game experts and trampoline experts with 10 models which were implemented with 15 children. Based on the research results, it shows that this trampoline game model for children aged 6 - 8 years can be a medium for playing, especially to increase children's playing motivation when playing on the trampoline, so that it can make a good contribution, based on the results of research on the trampoline game model for children aged 6 - 8 years can be developed and applied to children.

Keywords: Trampoline Game, Children 6 – 8 Years, ADDIE

A. PENDAHULUAN

Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Permainan tidak memiliki tujuan tertentu. Tujuan permainan terletak pada permainan itu sendiri dan dicapai pada waktu bermain. Bermain tidak sama dengan bekerja. Bekerja mempunyai tujuan yang lebih lanjut, tujuannya tercapai setelah pekerjaan itu selesai. Anak-anak suka bermain karena di dalam diri mereka terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri.

Bermain merupakan sebuah “pekerjaan” yang sangat menyita waktu dan sering kali dilakukan oleh anak-anak. Oleh sebab itu tidak dapat dipungkir bahwa “dunia anak adalah dunia hiburan (permainan). Bermain (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehinggamakna esensinya menjadi hilang. Artinya dalam setiap kegiatan bermain dilakukan untuk kesenangan tanpa memperhatikan hasil akhirnya. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban (Khobir, n.d.).

Anak dan permainan merupakan dua pengertian yang hampir tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Berpikir mengenai anak selalu menimbulkan asosiasi mengenai bermain. Timbul pertanyaan apakah bermain betul-betul merupakan kesibukan khusus anak (F.J. Monks, dkk., 1989: 115).

Permainan adalah merupakan kesibukan yang paling hakikat dengan suatu dunia anak yang hidup aman. Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan cukup penting bagi

perkembangan jiwa anak. Oleh karena itu perlu kiranya bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana di dalam kegiatan permainannya (Abu Ahmadi, 1991: 69-70).

Permainan juga merupakan salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada masa awal anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah untuk bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dengan aktivitas lainnya. Karena itu, permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh suatu hasil dari aktivitas tersebut. Hal ini disebabkan karena bagi anak-anak proses melakukan sesuatu lebih menarik daripada hasil yang akan didapatkannya (Desmita, 2006).

Bermain dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan permainan anak adalah sebagai berikut: Kesehatan. Anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sehingga anak-anak yang sehat menghabiskan banyak waktu bermain yang membutuhkan banyak energi. Intelegensi. Anak-anak yang cerdas lebih aktif dibanding dengan anak-anak yang kurang cerdas. Anak-anak yang cerdas lebih menyukai permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak merangsang daya pikir mereka, misalnya permainan drama, menonton film, atau membaca bacaan-bacaan yang bersifat intelektual. Jenis kelamin. Anak perempuan lebih sedikit melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi, misalnya memanjat, berlari-lari, atau kegiatan fisik yang lain dibandingkan anak laki-laki. Perbedaan ini bukan berarti bahwa anak perempuan kurang sehat dibanding anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak perempuan sebaiknya menjadi anak yang lembut dan bertingkah laku yang halus. Lingkungan. Anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang menyediakan peralatan, waktu, dan ruang bermain bagi anak, akan menimbulkan aktivitas bermain anak berkurang. Status sosial ekonomi. Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang status sosial ekonominya tinggi, lebih banyak tersedia alat-alat permainan yang lengkap dibandingkan dengan anak-anak yang dibesarkan di keluarga yang status ekonominya rendah. (Sudarna, 2014).

Trampoline merupakan olahraga baru di Indonesia, yang perkembangannya masih sangat baru terutama pada kalangan masyarakat. Dengan adanya *trampoline* bisa menjadi sarana rekreasi terutama untuk anak-anak usia dini. Teknik bermain *trampoline* sangat diperlukan terutama bagi pemula dan anak usia dini karena dalam bermain *trampoline* harus mengetahui cara melompat dan mendarat dengan baik dan benar. Ada beberapa beberapa Teknik dasar dan Gerakan yang diberikan sebelum bermain *trampoline* seperti jump, seat drop, front drop, dan back drop. Selain itu Bermain *trampoline* bisa menjadi pilihan yang cocok bagi keluarga yang ingin menghabiskan waktu bersama sambil berolahraga. wahana bermain *trampoline*. Selain menyediakan wahana bermain *trampoline*, juga terdapat cafe yang bisa menjadi tempat bersantai bagi keluarga. Wahana ini masih belum banyak diketahui oleh masyarakat. Terlebih di era sekarang dimana masyarakatnya terbilang sibuk sehingga tidak memiliki waktu untuk bermain Bersama keluarga atau menyempatkan diri untuk berolahraga dalam waktu bersamaan dan *trampoline* lah bisa dijadikan salah satu alternatifnya . *trampoline* sendiri merupakan sepotong kain berbahan latex atau karet yang kencang dan diregangkan. Dan menggunakan banyak pegas sehingga bisa menimbulkan pantulan ketika seseorang melakukan lompatan diatasnya. *trampoline* bisa dijadikan tujuan rekreasi maupun kompetitif. *trampoline* ialah permainan yang mengandung unsur sport activity yang dipadukan dengan unsur rekreasi , oleh karena itu selain bermain kita juga bisa sambil berolahraga yang memberikan manfaat untuk kesehatan bagi tubuh, selain bagus buat rekreasi dan olahraga *trampoline* bagus untuk meningkatkan gerak motorik pada anak. Bounce street asia yang bisa menjadi sarana permainan fisik yang bisa menagajak pengunjung bermain sekaligus berolahraga. Bounce street asia yang terletak di Kawasan Artha gading Jakarta Utara ini bisa dijadikan solusi untuk masyarakat yang ingin bermain sekaligus berolahraga dan dijadikan sarana rekreasi untuk keluarga.

Dari hasil uraian diatas memberikan alasan mengapa peneliti membuat model permainan *trampoline* untuk anak usia dini 6 - 8 tahun. Peneliti berupaya meningkatkan motivasi bermain anak usia dini pada permainan *trampoline*. Dikarenakan permainan *trampoline* sendiri belum banyak diminati oleh masyarakat terutama anak usia dini. Sudah banyaknya wahana *trampoline* park terutama disekitar Jabodetabek membuat peneliti memaksimalkan sarana dan prasarana *trampoline* park untuk membuat sebuah model

permainan trampoline untuk anak usia dini 6 - 8 tahun. Terlebih anak usia dini akan cenderung bosan jika tidak ada inovasi dan keseruan dalam bermain maka dari itu Baik peraturan dan peralatan permainan yang digunakan harus sefleksibel dan seseru mungkin, agar anak usia dini termotivasi dan tidak cepat bosan dalam melakukan dan memahami permainan trampoline. selain itu dengan adanya model permainan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi bermain anak untuk bermain trampoline, berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis melakukan penelitian yaitu :

“Model Permainan Trampoline Untuk Anak Usia Dini 6 – 8 Tahun Di Bounce Street Asia”

Tujuan penelitian ini adalah bagaimana model permainan trampoline untuk anak usia dini 6-8 tahun. Dan apakah permainan trampoline dapat meningkatkan motivasi bermain untuk anak usia dini.

B. METODE (Cambria, 12pt Bold)

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode pengembangan Research and Development. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan pendekatan kualitatif serta menggunakan model pengembangan Research & Development dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini dilakukan pada populasi pengunjung Bounce Street Asia dengan 15 orang berusia 6-8 tahun sebagai sample.

Penelitian ini dilaksanakan di Bounce Street Asia, Jalan Artha Gading sel. No. Kav 8, RT18/RW08 Kelapa Gading Jakarta Utara Derah Khusus Ibu Kota Jakarta 14240.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil model permainan *trampoline* ini ditulis dalam bentuk buku yang menyajikan model permainan *trampoline* untuk anak usia dini 6 – 8 tahun agar dapat meningkatkan motivasi anak dalam bermain *trampoline*, buku tersebut menyajikan berbagai model permainan trampolin yang dikemas dalam beberapa model modifikasi media yang telah dikombinasikan dengan tingkat kesulitan yang berbeda.

Model permainan dapat dilakukan secara individu maupun kelompok dalam meningkatkan motivasi bermain pada anak, serta mudah diterapkan dalam proses bermain, agar nantinya diharapkan dapat mencapai tujuan yang diinginkan

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Terdapat tujuan umum yang akan diungkapkan dalam studi pendahuluan, yaitu: Model Permainan *Trampoline* dapat diterapkan dalam bermain trampoline untuk anak usia 6 - 8 tahun. Tujuan umum diatas kemudian menjadi dasar peneliti melakukan studi pendahuluan dengan menggunakan instrument wawancara yang mendalam (*in-depth interview*) kepada head coach *trampoline*, serta melakukan survey karena tujuan yang utama yaitu melakukan persiapan teknis dengan mengunjungi terlebih dahulu karakteristik subyek penelitian dan tempat yang akan dilakukan penelitian.

Analisis dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif model permainan trampoline yang akan diterapkan. Peneliti melakukan penelitian awal atau analisis kebutuhan yang dilaksanakan pada bulan 2 Januari 2023, peneliti melakukan observasi melalui pengamatan langsung pada anak yang bermain di wahana *trampoline*, wawancara terhadap coach *trampoline* mengenai model permainan *trampoline*.

Dari hasil analisi kebutuhan tersebut dapat diketahui bahwa: (a) Anak yang bermain *trampoline* khususnya anak usia dini sangat perlu model permainan trampoline. (b) pelatih trampoline mengungkapkan perlunya model permainan trampoline yang menarik bagi para anak pada saat sesi bermain. Dari paparan hasil penelitian awal analisis kebutuhan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pentingnya menerapkan model permainan trampoline.

Hasil studi pendahuluan atau temuan lapangan selanjutnya dideskripsikan dan dianalisis sehingga diperoleh suatu rumusan hasil data yang telah dikumpulkan. Rumusan hasil ini bersifat deskriptif dan analisis, dengan mengacu pada tujuan studi pendahuluan.

NO	Nama	Penerimaan Model		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Estafet Cube	√		Valid

2	Jump Flag	√		Valid
3	Mengikuti Gerakan	√		Valid
4	Lempar Sasaran	√		Valid
5	Mini Dodgeball	√		Valid
6	Tebak Gerakan	√		Valid
7	Lanjut Gerakan	√		Valid
8	Bola keranjang	√		Valid
9	Lempar Tangkap bola	√		Valid
10	Lompat Tali	√		Valid

Berdasarkan uji ahli yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwasanya model Permainan *Trampoline* layak dan dapat digunakan.

Uji ahli yang dilakukan peneliti terhadap dua ahli terdapat beberapa saran yang membangun untuk menyempurnakan model Permainan *Trampoline* diantaranya:

1. Desain model harus disesuaikan dengan karakteristik anak usia 6-8 tahun
2. Membuat model bertahap dari yang mudah, menengah, dan sulit
3. Memasukkan unsur kognitif di dalam permainan
4. Memasukkan unsur permainan kelompok maupun individu
5. Menyesuaikan dengan permainan *Trampoline*

Hasil akhir dari produk model permainan *trampoline* untuk anak usia dini 6 – 8 tahun, setelah dilakukan penelitian dapat disimpulkan bahwa model permainan yang diterapkan layak dan sesuai digunakan untuk anak serta efektif agar anak usia dini tidak cepat bosan dalam bermain *trampoline*. Penelitian ini telah diupayakan secara *maximal* sesuai dengan kemampuan dari peneliti, namun penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan yang

harus diakui dan dikemukakan sebagai bahan pertimbangan dalam mengolah hasil dari penelitian yang dicapai

D. SIMPULAN

Berdasarkan dari semua data yang diperoleh dari hasil validasi ahli, uji coba kelompok kecil serta kelompok besar dan juga pembahasan dari hasil penelitian, uji coba kelompok kecil dengan jumlah 10 model yang diterapkan kepada 10 anak usia 6 - 8 tahun, dan penelitian kelompok besar dengan jumlah 10 model yang diterapkan kepada 20 anak usia 6 - 8 tahun, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa model permainan trampolin ini dapat dikembangkan melalui modifikasi permainan trampoline untuk anak usia dini 10-12 tahun.

DAFTAR PUSTAKA (Cambria, 12pt Bold)

- Desmita. (2006). *Psikologi perkembangan* (Desmita, Ed.). PT Remaja Rosdakarya. Khobir, A.(n.d.). *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*.
- Siregar, N. M., & Sukur, A. (n.d.). *Penerapan Permainan Kelompok Untuk Meningkatkan Disiplin Siswa-Siswi Kelas VIII-1 Mts Nurussaadah*.
- Sudarna. (2014). *pendidikan anak usia dini berkarakter* (Cet. 1). Genius Publisher.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmadinata Nana Syaodih. (2005). *Metode penelitian pendidikan*. Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dengan PT Remaja Rosdakarya.