

**PERANAN AKTIVITAS *KIDSPORT* TERHADAP EMOSIONAL ANAK DI HOTEL BALI  
*DYNASTI RESORT*  
(Anak Pada Usia 8-12 Tahun)**

**Fitriyana**

S-1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya  
irhas.art@gmail.com

**ABSTRAK**

*Kidsport* suatu bentuk kegiatan dalam organisasi untuk mengoptimalkan perkembangan fisik, mental terutama emosional anak dan berkomitmen untuk menciptakan lingkungan yang benar-benar memfokuskan pada kesenangan anak melalui olahraga. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menggambarkan bagaimana peranan aktivitas *kidsport* terhadap emosional anak. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak yang terdaftar mengikuti aktivitas *kidsport*.

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, sedangkan proses pengambilan data dilakukan menggunakan instrumen berupa angket tertutup serta mengamati gambaran permainan aktivitas *kidsport* melalui dokumentasi.

Dari hasil penelitian berdasarkan angket yang telah disebar, maka emosional anak dalam mengikuti aktivitas *kidsport* yang dinyatakan dalam Persentase adalah takut dengan lingkungan baru menyatakan ya sebesar 10%, tidak sebesar 90%, takut dengan kelelahan atau sakit menyatakan ya sebesar 10%, tidak sebesar 90%, malu menyatakan ya sebesar 45%, tidak sebesar 55%, canggung menyatakan ya sebesar 15%, tidak sebesar 85%, khawatir menyatakan ya sebesar 10%, tidak sebesar 90%, cemas menyatakan ya sebesar 45%, tidak sebesar 55%, marah menyatakan ya sebesar 10%, tidak sebesar 90%, cemburu menyatakan ya sebesar 10%, tidak sebesar 90%, sedih menyatakan ya sebesar 35%, tidak sebesar 65%, kecewa menyatakan ya sebesar 0%, tidak sebesar 100%, menangis menyatakan ya sebesar 15%, tidak sebesar 85%, minat aktivitas *kidsport* menyatakan ya sebesar 80%, tidak sebesar 20%, tantangan untuk menang menyatakan ya sebesar 90%, tidak sebesar 10%, senang aktivitas *kidsport* menyatakan ya sebesar 90%, tidak sebesar 10%, bosan menyatakan ya sebesar 15%, tidak sebesar 85%, suka menyatakan ya sebesar 85%, tidak sebesar 15%, susah menyatakan ya sebesar 5%, tidak sebesar 95%, gembira menyatakan ya sebesar 90%, tidak sebesar 10%, senang bentuk pengajaran aktivitas *kidsport* menyatakan ya sebesar 90%, tidak sebesar 10%, tidak nyaman dengan instruktur dan fasilitas aktivitas *kidsport* menyatakan ya sebesar 0%, tidak sebesar 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas *kidsport* dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan emosional anak usia 8 sampai 12 tahun dalam menerapkan permainan olahraga terutama di Hotel Bali *Dynasti Resort*

**Kata Kunci : *Kidsport*, Emosional, Anak, Angket**

**ABSTRACT**

*Kidsport* a form of activity within the organization to optimize the physical, mental and emotional especially committed to creating an environment that is really focused on the pleasure of children through sport. The purpose of this study was to determine and describe how the role of the child's emotional *kidsport* activity. Subjects in this study were children enrolled follow *kidsport* activity.

The method in this study uses descriptive qualitative method, while the process of data retrieval is done using a closed questionnaire instrument and observe the game picture *kidsport* activity through documentation.

From the results of research based on a questionnaire that has been distributed, then the child's emotional *kidsport* in following activities are expressed in percentages are afraid of the new environment by 10 % stated yes, not by 90 % , with the fear of fatigue or pain by 10 % stated yes , not by 90 % , embarrassed stated yes by 45 % , not 55%, awkwardly stated yes by 15 % , not 85%, worried stated yes by 10 % , not 90%, anxiety by 45 % stated yes, not by 55 % , yes angry expressed by 10 % , not 90%, jealousy expressed by 10 % yes, 90% no, sadly stated yes 35%, not 65%, stated yes disappointed at 0%, not 100%, crying states yes 15%, not 85%, interest *kidsport* activity by 80 % stated yes, not by 20 % , the challenge to win by 90 % stated yes, not by 10 % , stated yes *kidsport* happy activity by 90 % , not by 10 % , bored stated yes by 15 % , not 85%, like stated yes by 85 % , not 15%, hard to declare so by 5 % ,

not 95%, so excited states by 90 %, not 10%, kidsport happy form of teaching activity by 90 % stated yes, not 10%, not comfortable with the instructors and facilities stated yes kidsport activity at 0%, not 100%. It can be concluded that the activity can kidsport a positive impact on the emotional development of children aged 8 to 12 years in implementing sports games, especially at the Bali Dynasty Resort.

**Keywords :** Kidsport , Emotional , Children , Questionnaire

## PENDAHULUAN

Olahraga adalah proses sistematis dan terprogram yang dilakukan guna mencapai kesejahteraan jasmani, rohani dan sosial yang diaplikasikan dalam berbagai aktivitas permainan, perlombaan maupun pertandingan. Oleh karena itu olahraga harusnya menjadi sebuah kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena mengingat manfaat yang sangat besar bagi tubuh manusia.

Olahraga juga merupakan sebuah barometer bagi kemajuan suatu bangsa, dengan prestasi olahraga yang baik tentunya akan menjadi sebuah kebanggaan bagi suatu bangsa oleh karena itu Penciptaan kualitas sumber daya manusia dalam bidang olahraga seharusnya dimulai sejak dini, karena merupakan generasi penerus bangsa, sehingga harus dipersiapkan sedini mungkin agar dapat tercapainya sebuah perkembangan dan prestasi yang optimal. Pada usia kanak-kanak misalnya anak cenderung melakukan sebuah aktivitas-aktivitas jasmani walaupun itu masih terlihat sangat sederhana, contohnya seperti bermain yang di dalam bermain tersebut melibatkan aktivitas-aktivitas jasmani seperti berjalan, berlari, melompat dan meloncat. Mereka tanpa menyadari bahwa aktivitas tersebut menunjukkan seberapa baik kualitas pertumbuhan gerak jasmani mereka karena setiap anak mempunyai kualitas gerak yang berbeda-beda sesuai dengan usia dan pertumbuhan mereka untuk itu selaku orang tua dan guru penjas khususnya harus jeli melihat perkembangan gerak anak tersebut, sehingga mulai dari sedini mungkin, anak sudah mulai diperkenalkan sedikit demi sedikit dengan beberapa cabang olahraga yang nantinya akan mereka pilih sesuai dengan minat dan bakatnya. Anak dalam hal ini juga tidak dapat dipaksakan dalam memilih cabang olahraga yang mereka senangi, untuk itu selaku orang tua, guru dan pelatih hendaknya memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk memilih cabang olahraga yang diminatinya kelak serta tidak membatasi kebebasan gerak anak tersebut untuk selalu beraktivitas dan berkreativitas, karena pada dasarnya masa kanak-kanak adalah masa dimana anak tersebut mencoba mengeksplorasi gerak serta pengetahuan mereka. (<http://penjasorks.wordpress.com>, di akses 09 Desember 2013).

Fenomena di atas banyak berlaku pada setiap anak yang memiliki kemampuan gerak dengan usia yang berbeda-beda, pertumbuhan mereka serta perkembangan mereka. Untuk mengoptimalkan perkembangan fisik, mental dan emosional anak, olahraga merupakan salah satu penunjang untuk mengoptimalkannya. Olahraga pada anak banyak sekali manfaatnya selain membuat badan menjadi sehat, anak dapat mengembangkan kemampuan motoriknya.

Ketika orangtua yang memiliki batas waktu sedikit untuk anak karena sibuk dengan pekerjaannya serta menginginkan anaknya terpenuhi kebutuhan berolahraganya. Maka sangat dibutuhkan tempat *kiddies club* yang memiliki aktivitas *kidsport* untuk mengatasi masalah tersebut. Orang cenderung kesulitan mencari tempat *kiddies club* yang lebih banyak memiliki kegiatan *kidsport* nya karena di Indonesia minim sekali tempat seperti itu, sehingga mereka menaruh anak mereka di tempat *kiddies club* yang memiliki kegiatan seadanya walaupun kegiatan *kidsport* nya rentan sedikit (hanya berenang dan *gymnastic*).

Di Indonesia khususnya di pulau Bali, *kiddies club* telah mengalami berbagai transformasi yang semula hanya tempat menitipkan anak sampai dengan memiliki jadwal kegiatan sesuai dengan perkembangan jaman dan tingkat kebutuhan. *Kidsport* tak hanya diminati oleh orangtua yang memiliki kesibukan namun anak-anak juga senang dengan adanya *kidsport* sehingga *kidsport* dinikmati oleh siapa saja dari latar belakang apa saja. Tidak heran *kidsclub* yang memiliki kegiatan *kidsport* semakin berkembang pesat dan semakin diminati.

Dalam website [www.melfortjournal.com](http://www.melfortjournal.com) dikemukakan bahwa :

*"Kidsport is one of those organizations that allows people to go out and play the sport that they love when before they weren't able to have that opportunity"* (Shellev Tomlinson, Diakses 22 Januari 2014)

*"Kidsport* adalah salah satu organisasi yang memungkinkan anak-anak untuk pergi keluar dan bermain olahraga yang mereka minati saat sebelum mereka tidak bisa memiliki kesempatan itu “

*Kidsport* suatu bentuk kegiatan dalam organisasi untuk mengoptimalkan perkembangan fisik, mental dan emosional anak dan berkomitmen untuk menciptakan lingkungan yang benar-benar

Peranan Aktivitas *Kidsport* Terhadap Emosional Anak Di Hotel Bali *Dynasti Resort*  
(Anak Pada Usia 8-12 Tahun)

memfokuskan pada kesenangan anak. *Kidsport* lebih dari sekedar bermain olahraga, namun anak-anak dapat belajar dan mencintai untuk bermain olahraga. Setiap *kiddies club* memiliki banyak waktu bermain untuk anak-anak dalam peraturan yang menunjukkan contoh sportivitas baik dari rekan satu tim, pelatih, dan orang tua.

Selain itu di Indonesia jarang menemukan *kiddies club* yang lebih banyak memiliki *kidsport* karena tingkat kebutuhan dan minat orangtua terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Mahasiswa masih belum ada yang meneliti tentang *kidsport* dengan meneliti, melihat dan memahami, akan dapat berbagai informasi, ilmu dan hal baru yang dapat menambah wawasan serta pengertian tentang *kidsport* secara lebih mendalam dan aplikatif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti memandang sangat perlu untuk melakukan studi tentang "Peranan Aktivitas *Kidsport* Terhadap Emosional Anak di Hotel Bali *Dynasti Resort* (Anak pada usia 8-12 tahun)".

## METODE

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Menurut Moleong, penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2011:6).

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif dapat diartikan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, 2011:4).

Materi dalam penelitian ini adalah *kidsport* terhadap emosional anak di Hotel Bali *Dynasti Resort*. Subjek pada penelitian adalah anak-anak yang terdaftar mengikuti aktivitas *kidsport*.

Sesuai dengan penelitian kualitatif yang menggunakan teknik pengumpulan data peneliti menggunakan instrumen angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis angket tertutup. Angket tersebut diberikan kepada anak untuk mengetahui bagaimana peranan aktivitas *kidsport* terhadap emosional anak di Hotel Bali *Dynasti Resort*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Karakteristik Responden

Adapun karakteristik responden yang dimaksud meliputi jenis kelamin. Jumlah responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Jenis Kelamin Responden yang terdaftar di *Kiddies club***

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
1	Perempuan	11	55
2	Laki-laki	9	45
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

Dari tabel 1. menunjukkan bahwa dari 20 responden, terdapat 11 anak perempuan (55%), sedangkan anak laki-laki sebanyak 9 responden (45%).

#### Angket

Berdasarkan data yang ada, dikelompokkan menjadi 10 indikator yaitu : takut, malu, canggung, khawatir, cemas, marah, cemburu, duka cita, keingintahuan, serta kegembiraan.

#### Indikator Takut

Indikator takut ditunjukkan pada angket item 1 dan 12 yaitu takut dengan lingkungan baru dan takut kelelahan atau sakit yang ditampilkan pada

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ya (Yes)	2	10
2	Tidak (No)	18	90
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

tabel-tabel berikut :

**Tabel 2. Frekuensi Responden Takut Dengan**

#### Lingkungan baru

Dari tabel 2. menunjukkan bahwa dari 20 responden, terdapat 2 anak menyatakan takut dengan lingkungan baru (10%), 18 anak menyatakan tidak takut dengan lingkungan baru (90%).

**Tabel 3. Frekuensi Responden Takut Kelelahan Atau Sakit**

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ya (Yes)	2	10
2	Tidak (No)	18	90
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

Dari tabel 3. menunjukkan bahwa dari 20 responden, terdapat 2 anak menyatakan takut kelelahan atau sakit jika aktivitas *kidsport* terlalu padat (10%), 18 anak menyatakan tidak takut

kelelahan atau sakit jika aktivitas *kidsport* terlalu padat (90%).

**Indikator Malu**

Indikator malu ditunjukkan pada angket item 3 yaitu malu jika kurangnya kemampuan dalam melakukan aktivitas *kidsport* yang ditampilkan pada tabel berikut :

**Tabel 4. Frekuensi Responden Malu**

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ya (Yes)	9	45
2	Tidak (No)	11	55
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

Dari tabel 4. menunjukkan bahwa dari 20 responden, terdapat 9 anak menyatakan malu (45%), 11 anak menyatakan tidak malu (55%).

**Indikator Canggung**

Indikator canggung ditunjukkan pada angket item 7 yaitu canggung berbincang-bincang dengan orang yang baru dikenal yang ditampilkan pada tabel berikut :

**Tabel 5. Frekuensi Responden Canggung**

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ya (Yes)	3	15
2	Tidak (No)	17	85
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

Dari tabel 5. menunjukkan bahwa dari 20 responden, terdapat 3 anak menyatakan canggung (15%), 17 anak menyatakan tidak canggung (85%).

**Indikator Khawatir**

Indikator khawatir ditunjukkan pada angket item 8 yaitu menghindari aktivitas *kidsport* ketika sudah tidak tertarik lagi untuk mengikutinya yang ditampilkan pada tabel berikut :

**Tabel 6. Frekuensi Responden Khawatir**

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ya (Yes)	2	10
2	Tidak (No)	18	90
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

Dari tabel 6. menunjukkan bahwa dari 20 responden, terdapat 2 anak menyatakan khawatir (10%), 18 anak menyatakan tidak khawatir (90%).

**Indikator Cemas**

Indikator cemas ditunjukkan pada angket item 6 yaitu cemas jika kelemahannya diketahui orang lain ketika melakukan aktivitas *kidsport* yang ditampilkan pada tabel berikut :

**Tabel 7. Frekuensi Responden Cemas**

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ya (Yes)	9	45
2	Tidak (No)	11	55
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

Dari tabel 7. menunjukkan bahwa dari 20 responden, terdapat 9 anak menyatakan cemas (45%), 11 anak menyatakan tidak cemas (55%).

**Indikator Marah**

Indikator marah ditunjukkan pada angket item 14 yaitu marah tanpa alasan yang jelas yang ditampilkan pada tabel berikut :

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ya (Yes)	2	10
2	Tidak (No)	18	90
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

**Tabel 8. Frekuensi Responden Marah**

Dari tabel 8. menunjukkan bahwa dari 20 responden, terdapat 2 anak menyatakan marah tanpa alasan yang jelas (10%), 18 anak menyatakan tidak marah tanpa alasan yang jelas (90%).

**Indikator Cemburu**

Indikator marah ditunjukkan pada angket item 9 yaitu iri akan kemenangan orang lain ketika bertanding dalam aktivitas *kidsport* yang ditampilkan pada tabel berikut :

**Tabel 9. Frekuensi Responden Cemburu**

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ya (Yes)	2	10
2	Tidak (No)	18	90
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

Peranan Aktivitas *Kidsport* Terhadap Emosional Anak Di Hotel Bali *Dynasti Resort*  
(Anak Pada Usia 8-12 Tahun)

Dari tabel 9. menunjukkan bahwa dari 20 responden, terdapat 2 anak menyatakan cemburu (10%), 18 anak menyatakan tidak cemburu (90%).

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ya (Yes)	7	35
2	Tidak (No)	13	65
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

**Indikator Duka Cita**

Indikator marah ditunjukkan pada angket item 11, 16 dan 19 yaitu sedih jika aktivitas *kidsport* tidak membuat ceria, kecewa dengan pelayanan dan aktivitas *kidsport* dan menangis jika ada sebab yang membuat kesal dalam pengajaran *kidsport* yang ditampilkan pada tabel-tabel berikut :

**Tabel 10. Frekuensi Responden Sedih Jika Aktivitas *Kidsport* Tidak Membuat Ceria**

Dari tabel 10. menunjukkan bahwa dari 20 responden, terdapat 7 anak menyatakan sedih (35%), 13 anak menyatakan tidak sedih (65%).

**Tabel 4.11 Frekuensi Responden Kecewa Dengan Pelayanan dan Aktivitas *Kidsport***

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ya (Yes)	-	-
2	Tidak (No)	20	100
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

Dari tabel 11. menunjukkan bahwa seluruh anak menyatakan tidak kecewa dengan pelayanan dan aktivitas *kidsport*

**Tabel 12. Frekuensi Responden Menangis Jika Ada Sebab Yang Membuat Kesal Dalam Pengajaran *Kidsport***

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ya (Yes)	3	15
2	Tidak (No)	17	85
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

Dari tabel 12. menunjukkan bahwa dari 20 responden, terdapat 3 anak menyatakan menangis (15%), 17 anak menyatakan tidak menangis (85%).

**Indikator Keingintahuan**

Indikator marah ditunjukkan pada angket item 5 dan 20 yaitu berminat mengikuti kegiatan *kidsport* dan tertantang untuk menang dalam perlombaan aktivitas *kidsport* yang ditampilkan pada tabel-tabel berikut :

**Tabel 13. Frekuensi Responden Berminat**

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ya (Yes)	16	80
2	Tidak (No)	4	20
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

**Mengikuti Kegiatan *Kidsport***

Dari tabel 13. menunjukkan bahwa dari 20 responden, terdapat 16 anak menyatakan berminat mengikuti kegiatan *kidsport* (80%), 4 anak menyatakan tidak berminat mengikuti kegiatan *kidsport* (20%).

**Tabel 4.14 Frekuensi Responden Tertantang Untuk Menang Dalam Perlombaan Aktivitas *Kidsport***

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ya (Yes)	18	90
2	Tidak (No)	2	10
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

Dari tabel 4.14 menunjukkan bahwa dari 20 responden, terdapat 18 anak menyatakan tertantang untuk menang dalam perlombaan aktivitas *kidsport* (90%), 2 anak menyatakan tidak tertantang untuk menang dalam perlombaan aktivitas *kidsport* (10%).

**Indikator Kegembiraan**

Indikator marah ditunjukkan pada angket item 2,4,10,13,15,17 dan 18 yaitu senang mengikuti aktivitas *kidsport*, bosan mengikuti kegiatan *kidsport*, lebih suka bermain aktivitas *kidsport* daripada melihat teman bermain aktivitas *kidsport*, susah mengikuti gerakan instruktur dalam mengikuti aktivitas *kidsport*, gembira beragam macam aktivitas *kidsport*, senang dengan bentuk pengajaran aktivitas *kidsport*, tidak nyaman dengan instruktur dan fasilitas *kidsport* yang ditampilkan pada tabel-tabel berikut :

**Tabel 15. Frekuensi Responden Senang Mengikuti Aktivitas *Kidsport***

Dari tabel 15. menunjukkan bahwa dari 20 responden, terdapat 18 anak menyatakan senang mengikuti aktivitas *kidsport* (90%), 2 anak menyatakan tidak senang mengikuti aktivitas *kidsport* (10%).

**Tabel 16. Frekuensi Responden Bosan Mengikuti Kegiatan *Kidsport***

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ya (Yes)	3	15
2	Tidak (No)	17	85
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

Dari tabel 16. menunjukkan bahwa dari 20 responden, terdapat 3 anak menyatakan bosan mengikuti kegiatan *kidsport* (15%), 17 anak menyatakan tidak bosan mengikuti kegiatan *kidsport* (85%).

**Tabel 17. Frekuensi Responden lebih Suka Bermain Aktivitas *Kidsport* Daripada Melihat Teman Bermain Aktivitas *Kidsport***

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ya (Yes)	17	85
2	Tidak (No)	3	15
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

Dari tabel 17. menunjukkan bahwa dari 20 responden, terdapat 17 anak menyatakan lebih suka bermain aktivitas *kidsport* daripada melihat teman bermain aktivitas *kidsport* (85%), 3 anak menyatakan tidak lebih suka bermain aktivitas *kidsport* daripada melihat teman bermain aktivitas *kidsport* (15%).

**Tabel 18. Frekuensi Responden Susah Mengikuti Gerakan Instruktur Dalam Mengikuti Aktivitas *Kidsport***

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ya (Yes)	1	5
2	Tidak (No)	19	95
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

Dari tabel 4.18 menunjukkan bahwa dari 20 responden, terdapat 1 anak menyatakan susah

mengikuti gerakan instruktur dalam mengikuti aktivitas *kidsport* (5%), 19 anak menyatakan tidak

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ya (Yes)	18	90
2	Tidak (No)	2	10
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

susah mengikuti gerakan instruktur dalam mengikuti aktivitas *kidsport* (95%).

**Tabel 19. Frekuensi Responden Gembira Beragam Macam Aktivitas *Kidsport***

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ya (Yes)	18	90
2	Tidak (No)	2	10
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ya (Yes)	18	90
2	Tidak (No)	2	10
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

Dari tabel 19. menunjukkan bahwa dari 20 responden, terdapat 18 anak menyatakan gembira beragam macam aktivitas *kidsport* (90%), 2 anak menyatakan tidak gembira beragam macam aktivitas *Kidsport* (10%).

**Tabel 20. Frekuensi Responden Senang Dengan Bentuk Pengajaran Aktivitas *Kidsport***

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ya (Yes)	-	-
2	Tidak (No)	20	100
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

responden, terdapat 18 anak menyatakan senang dengan bentuk pengajaran aktivitas *kidsport* (90%), 2 anak menyatakan tidak senang dengan bentuk pengajaran aktivitas *kidsport* (10%).

**Tabel 21. Frekuensi Responden Tidak Nyaman Dengan Instruktur dan Fasilitas *Kidsport***

Peranan Aktivitas *Kidsport* Terhadap Emosional Anak Di Hotel Bali *Dynasti Resort*  
(Anak Pada Usia 8-12 Tahun)

Dari tabel 21. menunjukkan bahwa seluruh anak menyatakan nyaman dengan instruktur dan fasilitas *kidsport*.

### **Analisis Deskriptif Video**

#### **Aktivitas *Boogie Board***

Jadwal penelitian hari pertama pada aktivitas *kidsport* yaitu *boogie board* dengan menggunakan kamera dari satu sudut pandang dapat di lihat dari segi raut wajah anak-anak ketika melakukan aktivitas ini. Segala keterbatasan adanya prosedur hotel yang mengharuskan peneliti mengikuti sesuai prosedur tersebut, karena adanya undang-undang perlindungan anak yang diterapkan dalam hukum di negara mereka. *Boogie board* adalah salah satu aktivitas *kidsport* yang sekilas pengaplikasiannya sama seperti *surfing*, bedanya cara melakukannya adalah dengan menaiki papan seluncur anak harus meluncur dengan posisi badan seimbang, posisi tangan mengayuh bergantian dan posisi menggerakkan kaki keatas dan kebawah secara bergantian. Berdasarkan video yang diambil melalui penelitian ini bahwa anak-anak yang melakukan aktivitas ini emosionalnya tampak lebih gembira, senang dan aktif ketika mereka dengan cepat melakukan luncuran agar menang dari lawannya saat berkompetisi *boogie board*. Jadwal aktivitas ini dilakukan setiap hari senin pukul 3 sore bertempat di *kids pool*. Fasilitas hanya menggunakan *board* (papan seluncur) dan kolam renang anak. Pelayanan dalam aktivitas ini juga sangat membuat anak merasa nyaman dengan diterapkannya setiap peraturan permainan sehingga mengajarkan mereka lebih bermain *fairplay* dan *sportif* serta pemenangnya akan mendapatkan hadiah berupa kaos atau topi berlogo Bali *Dynasti Resort* hal ini juga berlaku dalam setiap aktivitas *kidsport* lainnya.

#### **Aktivitas *Pillow Fighting***

Jadwal penelitian selanjutnya yaitu *pillow fighting*, di Indonesia lebih terkenal dengan bahasa "*kepruk bantal*". Menggunakan kamera dari satu sudut pandang dapat di lihat dari segi raut wajah anak-anak ketika melakukan aktivitas ini. Segala keterbatasan adanya prosedur hotel yang mengharuskan peneliti mengikuti sesuai prosedur tersebut, karena adanya undang-undang perlindungan anak yang diterapkan dalam hukum di negara mereka. Tamu yang berada dalam lingkup menginap di hotel tujuannya hanya ingin mendapat kesenangan, jika peneliti menetapkan durasi waktu lama dalam pengambilan video serta subjek harus peneliti atur tentu akan mengganggu waktu dan aktivitas mereka dan hotel tidak ingin hal itu terjadi ketika mereka *complain*. *Pillow fighting* adalah salah satu kegiatan *kidsport* yang bertujuan

agar anak terlatih berani dan kompetitif dalam mengaplikasikannya. Terlihat dampak emosional berdasarkan video setelah mereka melakukan aktivitas ini mereka sangat antusias dan ingin mencoba untuk menang dari lawannya. Mereka melakukan dengan senang dan sebelum melakukan permainan, *trainer* menerapkan beberapa peraturan yaitu memegang bantalan dengan satu tangan dan tangan satunya berada di belakang, posisi kaki tidak boleh menyilang, tidak boleh memukul di area terlarang seperti kepala, siapa yang dapat menjatuhkan lawannya maka dia lah pemenangnya. Jika diantara kedua anak tersebut belum ada yang jatuh maka diberikan peraturan kedua yaitu memegang bantalan dengan kedua tangan, membutuhkan kecepatan dan kekuatan tangan pada aktivitas ini. Jadwal aktivitas ini dilakukan setiap hari rabu pukul 3 sore ditempatkan pada *main pool* (kolam renang utama). Fasilitas yang digunakan yaitu tiang yang di bentuk menjadi tempat untuk bertarung, bantalan kecil sesuai usia mereka agar tidak terlalu melukai serta *main pool* (kolam renang utama).

#### **Aktivitas *Kids Gymnastic dan Kids Flyer***

Penelitian selanjutnya yaitu *kids gymnastic* dan *kids flyer*. Menggunakan kamera dari satu sudut pandang dapat terlihat dari segi raut wajah anak-anak ketika melakukan aktivitas ini. Segala keterbatasan adanya prosedur hotel yang mengharuskan peneliti mengikuti sesuai prosedur tersebut, karena adanya undang-undang perlindungan anak yang diterapkan dalam hukum di negara mereka. Tamu yang berada dalam lingkup menginap di hotel tujuannya hanya ingin mendapat kesenangan, jika peneliti menetapkan durasi waktu lama dalam pengambilan video serta subjek harus peneliti atur tentu akan mengganggu waktu dan aktivitas mereka dan hotel tidak ingin hal itu terjadi ketika mereka *complain*. *Kids gymnastic* adalah salah satu aktivitas *kidsport* yang berupa senam khusus anak dengan tujuan mengembangkan segi fisik mereka agar lebih bugar dengan gerakan tertentu yang dipandu oleh *trainer*. Bedanya gerakan senam ini yaitu *trainer* dituntut untuk kreatif mungkin agar anak tidak bosan dengan gerakan monoton, jadi gerakan senam ini sangat sesuai dengan usia mereka sehingga selain gerakan senam menarik untuk diikuti anak-anak karena gerakan sangat fleksibel dan mudah atau gerakan tidak susah untuk diikuti. Hal ini terbukti dalam visual yang ditunjukkan pada video bahwa anak-anak suka, senang dan aktif mengikuti gerakan-gerakan senam yang membuat anak ingin mengikuti gerakan senam itu kembali. Terkadang dalam aktivitas senam ini diberikan permainan setelah selesai melakukan gerakan senam. Bentuk permainan tersebut yaitu

semua anak disuruh tidur dalam matras dan saat itu *trainer* mengganggu anak tersebut agar terbangun dan kalah, hal itu *trainer* lakukan agar anak senang dan menarik untuk mengikutinya kembali, pemenangnya yang terakhir bertahan tidak terbangun dan tidak terkecoh dari gangguan *trainer* maka diberi hadiah permen merk lolipop.

Sedangkan *kids flyer* adalah seperti yang di gambarkan dalam video anak melakukan ayunan dan memutar badan dengan tujuan *fun* (senang), anak mendapatkan kepercayaan diri, lebih berani dan kekuatan tangan. Aktivitas ini dilakukan setelah melakukan aktivitas *kids gymnastic*. Agar aktivitas ini berhasil dilakukan kuncinya adalah hanya mendengarkan perintah dari *trainer*, mengatasi rasa takut dalam diri, fokus, lompat dengan tepat serta percaya. Hal itu terbukti berdasarkan video, anak yang semula takut setelah melakukan aktivitas itu anak menjadi lebih percaya diri, berani dan senang. Jadwal aktivitas ini dilakukan setiap hari rabu pukul 2 sore ditempatkan pada area *garden* (taman) untuk *kids gymnastic* dan *high flyer*. Fasilitas yang digunakan matras dan area *high flyer* yang sudah dijamin keselamatannya sehingga *safety* (aman) untuk anak-anak.

#### **Aktivitas Highest Splashing Contest**

*Highest Splashing contest* adalah pertunjukan atau kompetisi salah satu aktivitas *kidsport* yang dilakukan dengan cara melompat dari ketinggian sehingga bagaimana cara anak mendapatkan cipratan air tertinggi saat terjun. Ditunjukkan dalam video bahwa visual anak-anak yang melakukan aktivitas ini sangat antusias sekali dan senang untuk mendapatkan *splashing* tertinggi dari lawannya. Alat yang digunakan yaitu sebuah meja panjang dan dibalut dengan handuk lebar agar aman dan tidak terpelesep yang bertujuan untuk melepas penat, kejenuhan dan lebih percaya diri. Fasilitas untuk permainan *highest splashing contest* yaitu hanya sebuah meja sebagai tumpuan lompatan dan kolam renang utama (*main pool*) untuk mendarat. Aktivitas ini dilakukan setiap hari selasa, Kamis dan Sabtu pukul 3 sore.

#### **Aktivitas Kids Water FUN Zone (Renang)**

*Kids water fun zone* disebut juga dengan renang bebas, Aktivitas ini hanya dapat dinikmati sekitar area *kids pool*. Fasilitas *kids pool* terdapat *water slide*, *pull ropes*, *water curtain*, *tipping cone*, *bubbler jets*, *hose jets* dan *tipping trough*. Merupakan aktivitas yang menarik dan suatu hal yang berbeda dalam tampilan baru aktivitas *kidsport*. Aktivitas ini tidak ada pelatih khusus untuk melatih anak berenang dengan baik hanya sekedar diawasi oleh *lifeguard* ketika mereka asyik berenang karena kebanyakan

mereka telah mahir berenang dari umur 4 tahun walaupun gerakannya masih belum benar. Terlihat emosional yang ditunjukkan dalam video bahwa anak-anak sangat menikmati fasilitas yang terdapat pada *kids pool*, seperti bermain *water slide* berkali-kali, bermain pistol air dan lain-lain. Aktivitas ini dilakukan setiap hari pada siang hari dan sore hari.

#### **Aktivitas Hula Hoop**

*Hula hoop* adalah mainan berbentuk lingkaran besar yang cara melakukannya dengan memutar alat tersebut di area pinggang. Aktivitas ini bermanfaat untuk menjaga tubuh agar selalu bugar. Permainan *hula hoop* juga mengajarkan anak untuk lebih banyak bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Tingkah pola anak yang mengikuti aktivitas *hula hoop* yang ditunjukkan dalam video sangat lucu dan mengundang gelak tawa. Tampak sekali keceriaan dan kebahagiaan terpancar di wajah mereka yang masih polos. Peraturan dan ketentuan cara melakukan aktivitas ini yang dapat bertahan lebih lama memainkan *hula hoop* maka itulah pemenangnya, jika kedua lawan sama-sama kuat maka diberikan peraturan lainnya dengan memainkan *hula hoop* selama mungkin dengan berjalan cepat hingga finish yang ditentukan. Aktivitas *hula hoop* dilakukan setiap hari Jum'at pukul 4 sore. Alat yang digunakan dalam permainan ini hanya *hula hoop* yang dilakukan pada area *counter towel hut*.

#### **Aktivitas Water Tug Of War**

*Water tug of war* adalah semacam permainan tarik tambang yang dilakukan oleh 2 anak dari sudut ujung kolam renang satu ke ujung kolam renang lainnya dengan posisi duduk. Semua dilakukan di atas kolam sehingga cara melakukan aktivitas ini dengan menarik tambang sekuat-kuatnya, jika kalah maka akan terjatuh ke dalam kolam renang. Aktivitas ini membutuhkan kekuatan, kecepatan untuk menarik tambang hingga lawan terjatuh. Tampak terlihat dari video ekspresi wajah anak ketika menarik lawannya hingga terjatuh, sangat senang, bahagia dan antusias sekali mengikuti aktivitas ini. Fasilitas untuk melakukan aktivitas ini menggunakan matras sebagai tumpuan agar tidak terluka dan tali tambang. Aktivitas ini dilakukan setiap hari minggu mulai pukul 3 sore.

#### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis data, 20 pernyataan *kidsport* terhadap emosional anak di Hotel Bali Dynasti Resort. Dalam penelitian ini, banyaknya anak perempuan 55% daripada anak laki-laki 45% yang terdaftar dan terlibat aktif di *kiddies club* dalam mengikuti aktivitas *kidsport* ditunjukkan beberapa perbedaan presentase emosional. Berikut ini

Peranan Aktivitas *Kidsport* Terhadap Emosional Anak Di Hotel Bali *Dynasti Resort*  
(Anak Pada Usia 8-12 Tahun)

adalah tabel ringkasan presentase dan rata-rata emosional anak.

Tabel 22 Jumlah Persentase dan Rata-rata Emosional Anak

No.	Indikator	Presentase	
		Ya	Tidak
1.	Takut dengan lingkungan baru	10%	90%
2.	Takut kelelahan atau sakit	10%	90%
3.	Malu	45%	55%
4.	Canggung	15%	85%
5.	Khawatir	10%	90%
6.	Cemas	45%	55%
7.	Marah	10%	90%
8.	Cemburu	10%	90%
9.	Sedih	35%	65%
10.	Kecewa	-	100%
11.	Menangis	15%	85%
12.	Minat <i>aktivitas kidsport</i>	80%	20%
13.	Tantangan untuk menang	90%	10%
14.	Senang <i>aktivitas kidsport</i>	90%	10%
15.	Bosan	15%	85%
16.	Susah	5%	95%
17.	Suka	85%	15%
18.	Gembira	90%	10%
19.	Senang bentuk pengajaran <i>aktivitas kidsport</i>	90%	10%
20.	Tidak nyaman dengan instruktur dan fasilitas <i>aktivitas kidsport</i>	-	100%
Total		750	1250
Rata-rata		37,5%	62,5%

Dari keterangan tabel diatas menunjukkan bahwa banyaknya persentase responden menyatakan tidak, hal ini dapat disimpulkan bahwa *aktivitas kidsport* di Hotel Bali *Dynasti Resort* berdampak positif yang signifikan terhadap emosional anak. Sesuai dengan teori pada skala Guttman (Riduwan,2003:16) menyatakan bahwa jika seseorang menyatakan tidak terhadap pernyataan

sikap tertentu dari sederetan pernyataan itu, ia akan menyatakan lebih dari tidak terhadap pernyataan berikutnya. Berdasarkan tabel tersebut pernyataan nomer 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 15, 16, 20 adalah pernyataan negatif dengan kategori “Ya” yang pernyataan positif bisa menjadi negatif sedangkan kategori “Tidak” yang pernyataan negatif bisa menjadi positif. Pernyataan nomer 12, 13, 14, 17, 18, 19 adalah pernyataan positif dengan kategori “Ya” bisa menjadi positif dan kategori “Tidak” bisa menjadi negatif.

Berdasarkan hasil analisis video aktivitas *kidsport*, dari semua aktivitas anak-anak hampir menyukai semua aktivitas *kidsport* tapi aktivitas yang cenderung lebih diminati dan mereka tunggu-tunggu adalah *aktivitas kids gymnastic* dan *kids flyer* serta *water pillow fighting*. Hal itu terbukti dalam video bahwa anak-anak yang antusias mengikuti dan ingin mencoba aktivitas ini sangat banyak. Aktivitas ini dapat ditemukan pertumbuhan dan perkembangan anak secara fisik maupun mental mereka. Dari segi motorik dalam mengaplikasikan semua aktivitas terdapat anak yang aktif dan pasif. Anak yang aktif dapat diketahui dan dilihat tingkatan ekspresi dan tingkah pola mereka seperti banyak bertanya, bersosialisasi tinggi, memberikan contoh yang baik terhadap teman-temannya serta ruang gerak yang cukup aktif. Sedangkan anak yang pasif lebih banyak diam dan hanya mengikuti arahan yang di perintahkan saja. Dari seluruh aktivitas yang mereka ikuti lebih banyak anak aktif daripada pasif. Segi mental mereka cenderung ke positif artinya periang, ceria, dan gembira di banding ke hal negatifnya dalam melakukan aktivitas *kidsport*.

Berdasarkan analisis kondisi lapangan kisi-kisi angket dari indikator 10 pernyataan yang sesuai dengan teori dijabarkan pada angket menjadi 20 pernyataan karena disesuaikan dengan kondisi lapangan penelitian yang mempengaruhi masalah emosional objek penelitian.

Sesuai hasil penelitian telah diketahui bahwa *kidsport* memiliki peranan positif terhadap emosional pada anak di Hotel Bali *Dynasti Resort*. Hal ini dikarenakan dari segi motoriknya perkembangan motorik anak menjadi lebih halus dan terkoordinasi daripada masa anak-anak awal. Keseimbangan badannya menjadi lebih baik yang dibutuhkan dalam gerakan-gerakan membidik, menyepak, melempar dan menangkap (Soetjningsih,2012:251). Sehingga anak senang melakukan kegiatan olahraga termasuk seperti aktivitas *kidsport*. Oleh karena itu anak-anak di usia ini harus terlibat aktif dalam kegiatan.

Secara kognitif anak mulai mengembangkan rasa percaya diri, semakin independen dan mempelajari perannya dalam lingkungan (sulistyoningih,2011:186).

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini adalah : Aktivitas *kidsport* dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan emosional anak usia 8 sampai 12 tahun dalam menerapkan permainan olahraga terutama di Hotel Bali *Dynasti Resort*.

### Saran

Sesuai kesimpulan yang didapatkan dan apa yang peneliti temukan dalam penelitian ini, maka peneliti sampaikan saran sebagai berikut:

- Bagi Anak disarankan agar selalu mengikuti aktivitas *kidsport*, karena aktivitas ini memiliki banyak manfaat yang baik, yakni lebih mengembangkan potensi emosional.
- Bagi *trainer* dan staff yang berperan disarankan selain sebagai pengarah agar lebih kreatif lagi untuk menangani aktivitas *kidsport* supaya anak tidak bosan dalam mengaplikasikannya.
- Disarankan agar *Departemen Sport and recreation* khususnya di Hotel Bali *Dynasti Resort* selalu memperhatikan aktivitas *kidsport* ini, baik dari segi sarana dan prasarannya, agar aktivitas ini menjadi tempat aktivitas *kidsport* terbaik diantara tempat *kidsport* di Hotel-hotel lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineke Cipta

Moleong, J Lexy. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Bungin, Burhan. 2008. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana

Huda, Nurul. 2008. *Profil Fitness Centre Di Sanggar Fitness, Aerobik & Swimming Pool The Body Art*.

Skripsi S1, Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Adi, Yongki Dwi. 2006. *Profil Tempat Kebugaran Dan Relaksasi Shalira Spa Di Bali*. Skripsi tidak diterbitkan. Skripsi S1, Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Kustoro, Arif. 2014. *Motivasi Siswa SMP Negeri 22 Surabaya Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bolabasket*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Sugiyono. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Riduwan. 2003. *Skala pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Keane, Roby. 2011. *Peranan Olahraga Bagi Anak Usia Dini*, (online), (<http://penjasorks.wordpress.com>, diakses 09 Desember)

Jumiati. 2012. *Bab II Tinjauan Pustaka Perkembangan Emosi*, (online), (<http://digilib.unimus.ac.id>, diakses 18 Februari 2014).

Tomlinson, Shellev. 2012. *Getzlaf featured at kidsport banquet fundraiser*, (online), ([www.melfortjournal.com](http://www.melfortjournal.com), diakses 22 Januari 2014)

Sharkbit. 2014. *Kidsport Vancouver*, (online), ([www.kidsportvancouver.ca](http://www.kidsportvancouver.ca), diakses 22 Januari 2014)

Iradesso, Bryan Mills. 2014. *Kidsport Alberta*, (online), ([www.kidsport.ab.ca](http://www.kidsport.ab.ca), diakses 22 Januari 2014)

Peranan Aktivitas *Kidsport* Terhadap Emosional Anak Di Hotel Bali *Dynasti Resort*  
(Anak Pada Usia 8-12 Tahun)

Tim Penyusun. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Press.

Soetjiningsih, Christian Hari. 2012. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta:Prenada Media Group.

Sulistyoningsing, Hariyani. 2011. *Gizi Untuk Kesehatan Ibu Dan Anak*. Yogyakarta:Graha Ilmu.

