

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat berperan penting sebagai peningkatan kualitas bangsa dari suatu negara. Kemajuan pendidikan tersebut dipengaruhi oleh perkembangan pola pikir Sumber Daya Manusianya (SDM) yang berpotensi dalam membangun pendidikan yang lebih baik..Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat (Dimiyati, 2009: 3).

Etnografi adalah suatu tulisan yang menggambarkan suatu masyarakat, kelompok atau kehidupan manusia. Etnografi adalah salah satu metode yang sering digunakan dalam ilmu sosial, terutama dalam antropologi dan beberapa cabang sosiologi. Menurut Creswell (2012), penelitian etnografi merupakan salah satu strategi penelitian kualitatif yang di dalamnya peneliti menyelidiki suatu kelompok kebudayaan di lingkungan yang alamiah dalam periode waktu yang cukup lama dalam pengumpulan data utama, data observasi, dan data wawancara.

Berdasarkan penjelasan Kemenpora, DBON adalah Desain Besar Olahraga Nasional, rencana induk yang berisikan arah kebijakan pembinaan dan pengembangan keolahragaan nasional yang dilakukan secara efektif, efisien, unggul, terukur, sistematis, akuntabel, dan berkelanjutan dalam lingkup olahraga rekreasi, olahraga prestasi, dan industriolahraga. Visi

DBON

Tahun

2021-2045

adalah “Mewujudkan Indonesia Bugar, Berkarakter Unggul, dan Berprestasi Dunia”. Sedangkan misi DBON adalah sebagai berikut: mewujudkan masyarakat Indonesia yang berpartisipasi aktif berolahraga dengan tingkat kebugaran jasmani baik, mewujudkan peserta didik pada satuan pendidikan yang berpartisipasi aktif berolahraga sehingga berkarakter unggul, memiliki kecakapan gerak, dan tingkat kebugaran jasmani baik, mencetak atlet-atlet berprestasi dunia dengan pembinaan atlet jangka panjang yang berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan sebagai faktor pendukung utama, mengembangkan industri olahraga yang mendukung pembinaan dan pengembangan olahraga nasional serta berkontribusi kepada pertumbuhan ekonomi nasional dan mewujudkan tata kelola pembinaan dan pengembangan olahraga nasional yang modern, sistematis, sinergi, akuntabel, berjenjang, dan berkelanjutan.

“Menurut UUD Keolahragaan Pasal 1 No 11” Masyarakat adalah orang perseorangan warga negara Indonesia, kelompok masyarakat, dan/ atau organisasi kemasyarakatan yang mempunyai perhatian dan peranan dalam bidang Keolahragaan. Memelihara, meningkatkan kesehatan dan kebugaran, Prestasi, kecerdasan, dan kualitas manusia, Menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas, kompetitif, dan disiplin, Mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa; Memperkukuh ketahanan nasional

Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan secara sederhana dengan menggunakan alat yang sederhananya pula sehingga kelebihan permainan tradisional ini dapat membuat pelakunya atau mereka lebih mengenal alam dan lingkungan. Permainan tradisional sangat erat kaitannya dengan zaman tahun 90 an, disaat pada saat itu anak-anak tumbuh kembang tanpda adanya pengaruh teknologi. Terutama berkebangnya anak masih menganggap berbagai sisi kehidupan sederhana, termasuk menyadari tentang tentang pentingnya kearifan lokal. Pengertian permainan Tradisional Menurut Para Ahli Kurniati (2011) Menurutnya, permainan anak tradisional dapat mestimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Menurut Homo Ludens permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan untuk menanamkan budaya

dan karakter terhadap pelakunya. Budaya karakter ini terjadi secara langsung ataupun tidak langsung, misalnya karakter pantang menyerah, soprtifitas, dan lain sebagainya.

Gasing adalah nama mainan anak-anak yang berputar dan dapat mengeluarkan suara yang mendesing. Menurut Ananda (2006; 128). Permainan gasing biasanya dimainkan oleh masyarakat sebagai hiburan untuk mengisi waktu luang ketika aktifitas kerja telah selesai. Menurut (Hayatul Ismi) Sejumlah daerah memiliki istilah berbeda untuk menyebut gasing. Gangsing adalah suatu permainan yang mengandalkan keseimbangan gerak ketika berputar pada porosnya (Sidiantara, Kadek Adi, et al, 2019:67).

Perkembangan gangsing di Kabupaten Buleleng belum berkembang dengan baik. Berdasarkan wawancara dengan klub dan tokoh gangsing di desa Kayuputih yang masih menekuni permainan tradisional gangsing menyatakan bahwa peminat gangsing terutama di kalangan muda masih sangat kurang. Gangsing yang berada di desa Kayuputih, Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng ini menjadi pilihan saya untuk bagaimana mengangkat kisah terbentuknya maupun prestasi yang sudah dicapai oleh tim maupun desa tersebut agar dapat dikenal masyarakat banyak. Keterkaitan etnografi dengan mengangkat nama desa dan kecamatan guna mengetahui unsur kebudayaan atau mekanisme dalam melangsungkan kehidupan secara berkesinambungan. Permainan gangsing masih kurang terekspos terkait capaian prestasi dan lain sebagainya, gangsing ini khususnya di banjar sudah mulai berkembang pesat dengan adanya banyaknya kejuaraan yang ada dalam kejuaraan antar tim maupun desa yang di gelar oleh desa Kayuputih. Dokumentasi dapat menjadi bukti bahwa permainan gangsing benar adanya. Sehingga apa yang menjadi penyebab permasalahan diatas peneliti memberikan solusi upaya untuk memperkenalkan gangsing tersebut sehingga terekspos oleh media yang ada melalui media tulis.

Maka dari itu munculah judul penelitian “Studi Etnografi permainan tradisional Pada Permainan Gangsing Di Desa Kayuputih, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng”. Selain itu peneliti akan membantu membuatkan suatu produk media tulis berupa artikel atau buku yang nantinya dapat disebar-luaskan sehingga permainan gangsing di desa Kayuputih dapat dikenal oleh masyarakat luas

dan terekspos oleh media, sehingga permainan gangsing dapat berkembang kearah yang lebih baik lagi dari saat ini.

### **1.2 Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa sebagai berikut:

1. Kajian ilmiah mengenai permainan olahraga tradisional gangsing di desa kayuputih belum ada.
2. Permainan gangsing kurang diminati oleh generasi muda.
3. Sebagian besar masyarakat tidak mengetahui permainan gangsing di desa kayuputih
4. Belum adanya upaya peningkatan etnografi mengenai permainan tradisional megangsing yang ada di desa kayuputih.

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka yang akan menjadi pembatasan suatu masalah dalam penelitian ini adalah Pada sejarah, cara bermain dan bentuk gangsing di Desa Kayuputih, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat ditarik suatu rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah sejarah Permainan gangsing di Desa Kayuputih?
2. Bagaimanakah cara bermain gangsing di Desa Kayuputih?
3. Bagaimana bentuk gangsing di desa Kayuputih ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sejarah Permainan Gangsing di Desa Kayuputih
2. Untuk menjelaskan cara bermain gangsing di Desa Kayuputih
3. Untuk mengetahui seperti apa bentuk gangsing di Desa Kayuputih

## 1.6 Manfaat Penelitian

Dari masalah yang ditemukan peneliti diharapkan akan memberikan manfaat. Adapun manfaat penelitian ini, adalah sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat dari upaya memperkenalkan Permainan Gangsing di Desa kayuputih, Kabupaten Buleleng ini dapat memberikan suatu informasi secara tertulis maupun secara visual guna meningkatkan minat masyarakat khususnya di Kecamatan Banjar dalam menggeluti gangsing asli Indonesia yang sudah mendunia dan diakui dunia secara luas.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi tim atau desa, Permainan Gangsing di Desa Kayuputih bisa dikenal oleh masyarakat luas dan terekspos oleh media, sehingga Permainan Gangsing di Desa Kayuputih berkembang menjadi lebih baik lagi dari saat ini.
- b. Bagi Mahasiswa, dari hasil penelitian ini diharapkan mahasiswa dapat mengetahui apa itu penelitian etnografi, dan etnografi dari Permainan Gangsing di Desa Kayuputih.
- c. Bagi Peneliti, menambah pengetahuan dan pengalaman dalam penelitian etnografi, serta membuat media tulis berupa artikel atau buku untuk disebarluaskan kepada masyarakat.

