

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah aktivitas fisik (aktivitas jasmani), tujuannya mencakup semua aspek perkembangan kependidikan, termasuk pertumbuhan mental, sosial siswa. Manakala tubuh sedang ditingkatkan secara fisik, pikiran (mental) harus dibelajarkan dan dikembangkan, dan selain itu perlu pula berdampak pada perkembangan sosial, seperti belajar bekerjasama dengan siswa lain. Rink (1985) juga mendefinisikan pendidikan jasmani sebagai "pendidikan melalui fisik. Pendapat lain namun dalam ungkapan yang senada, seperti diungkapkan. Barrow (2001; dalam Freeman, 2001) adalah bahwa pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai pendidikan tentang dan melalui gerak insani, ketika tujuan kependidikan dicapai melalui media aktivitas otot-otot, termasuk: olahraga (sport), permainan, senam, dan latihan jasmani (exercise). (Abduljabar, 2011)

Hasil yang ingin dicapai adalah individu yang terdidik secara fisik. Nilai ini menjadi salah satu bagian nilai individu yang terdidik, dan bermakna hanya ketika berhubungan dengan sisi kehidupan individu. Dalam menempatkan posisi pendidikan jasmani, diyakini pula bahwa kontribusi pendidikan jasmani hanya akan bermakna ketika pengalaman gerak dalam pendidikan jasmani berhubungan dengan proses kehidupan seseorang secara utuh di masyarakat. Manakala pengalaman dalam pendidikan jasmani tidak memberikan kontribusi pada pengalaman kependidikan lainnya, maka pasti terdapat kekeliruan dalam pelaksanaan program pendidikan jasmani .

Metode etnografi adalah fondasi dari ilmu antropologi dan sosiologi, teori ilmu sosial, dan hal ini berkontribusi terhadap kuantifikasi kerja lapangan ilmu sosial dan fondasi campuran dan desain metode ganda (Morse, 2015:875). James P. Spradley, dengan metode etnografinya, telah mengambil bagian penting di dalam merubah citra antropologi menjadi alat penting untuk memahami masyarakat yang saat ini sedang berkembang dan masyarakat yang multikultural di seluruh dunia. Bahkan, hampir semua antropolog sepakat bahwa etnografi menjadi dasar antropologi kultural (Koeswinarno, 2015:265).

Menurut Desain Besar Olahraga Nasional (DBON) adalah program Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia (Kemenpora RI) dibawah kepemimpinan Zainudin Amali yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi olahraga Indonesia di tingkat internasional terutama olimpiade dan paralimpiade. DBON sendiri berlandaskan Peraturan Presiden (Perpres) nomor 86 Tahun 2021. DBON mengatur pola pembinaan atlet sejak usia dini hingga menjadi atlet elit nasional dengan berbasiskan data analitik dan sport science. Selain itu, DBON juga mengatur tentang sport tourism, sport industry sehingga diharapkan olahraga dapat berdampak secara ekonomi dan menjadi penyumbang pendapatan negara.

Menurut UU ke Olahraga Pasal 11 Dalam Undang-Undang Olahraga Masyarakat adalah Olahraga yang dilakukan oleh Masyarakat berdasarkan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat yang dilakukan secara terus-menerus untuk kesehatan, kebugaran, dan kegembiraan.(Undang-undang, 2022)

Olahraga tradisional adalah semua kegiatan olahraga yang sudah diakui sebagai tradisi turun-temurun di suatu desa, maupun kelompok budaya tertentu di Indonesia. Olahraga tradisional biasanya mengandalkan kekuatan, kelenturan, kecepatan, dan ketepatan reaksi dari pemainnya.

Menurut pendidikan permainan tradisional terdapat 10 unsur kebugaran jasmani seperti kelincahan, keseimbangan, kekuatan, kecepatan, kelenturan, daya tahan, daya otot, reaksi, ketepatan dan koordinasi. Faisal Ardiansyah dan Sasminta Christina Yuli Hartati (2014:672) pendidikan jasmani merupakan salah satu usaha sadar untuk menciptakan lingkungan yang mampu mempengaruhi potensi peserta didik agar berkembang ke arah tingkah laku yang positif melalui aktivitas jasmani (A.M. Bandi Utama, 2011:2). Melalui pendidikan jasmani, jasmani karena permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan pembelajaran pendidikan jasmani, karena sebelum diberikan kepada peserta didik Mesy Velawati & Tri Nurharsono / Indonesian Journal for Physical Education and Sport (1) (1) 2020 53 permainan tradisional terlebih dahulu dikaji mengenai nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Olahraga rekreasi adalah olahraga yang lebih menitik beratkan ada kesenangan dalam semua kegiatannya.

Menurut Grup Kayoman Pedawa, yang diprakarsai langsung oleh masyarakat Desa Pedawa bertujuan merekonstruksi dan merevitalisasi keberadaan potensi wisata dalam bentuk kealamian, sosial, adat dan kearifan lokal. Pembentukan kelompok yang berawal dari keprihatinan masyarakat dan tokoh-tokoh muda desa Pedawa ini akan menjadi fenomena alam yang tumbuh dan kearifan lokal dengan modernisasi yang cepat. Karena itu, minat dikaji dari fenomena tersebut adalah peran kelompok Kayoman Pedawa dalam merevitalisasi potensi kearifan lokal berbasis wisata desa Pedawa.

Teori yang digunakan adalah teori aksi sosial dan teori fungsionalisme struktural. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian adalah revitalisasi potensi budaya. Jurnal Ilmiah Hospitality Management berdasarkan kearifan lokal oleh Grup Kayoman Pedawa di antaranya; 1) rehabilitasi hutan dan budaya pertanian, 2) revitalisasi peninggalan kuno menjadi tujuan wisata sejarah desa, 3) Rekonstruksi atraksi berbasis kearifan lokal, seperti rumah tradisional, permainan gangsing, rekonstruksi gamelan tradisional Pedawa, revitalisasi pembuatan dan produk gula aren Pedawa, 4) memberikan pendampingan mahasiswa asing yang belajar etnografi, dan 5) sosialisasi dan publikasi kearifan lokal desa Pedawa kepada masyarakat luar, seperti dialog interaktif siaran Radio Thunder Singaraja, melalui pembuatan film dokumenter bekerja sama dengan Minikino Bali.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Kajian ilmiah mengenai Permainan Olahraga Tradisional Megangsing di Pedawa belum ada.
2. Sarana dan prasarana, Permainan Olahraga Megangsing belum Representatif.
3. Kebugaran jasmani yang terkandung dalam Permainan Olahraga Megangsing belum terpenuhi.
4. Kajian yang terdapat di Permainan Olahraga Megangsing belum terpenuhi.

1.3 Batasan Masalah

1. Permainan Olahraga Megangsing di desa Pedawa terbatas pada sejarah, sarana dan prasarana, cara bermain, cara pembuatan dan peraturan.
2. Pengumpulan data di Permainan Megangsing terbatas pada kuisioner terbuka dan wawancara.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah sejarah, sarana dan prasarana, Permainan megangsing di Desa Pedawa?
2. Bagaimanakah cara bermain cara membuat dan peraturan pada Permainan Megangsing di Desa Pedawa?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak di capai dari penelitian ini :

1. Sejarah, sarana dan prasarana pada Megangsing di Desa Pedawa
2. Sarana, prasarana yang di perlukan pada permainan megangsing
3. Bahan dan cara membuat permainan megangsing
4. Cara bermain gangsing
5. Peraturan megangsing

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 Megangsing di Desa Pedawa, Kabupaten Buleleng ini dapat memberikan suatu informasi secara tertulis maupun secara visual guna meningkatkan minat masyarakat khususnya di Kecamatan Banjar dalam memainkan permainan megangsing.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi masyarakat desa, khususnya Pemain Gangsing di Desa Pedawa yaitu bisa dikenal oleh masyarakat luas dan terekspos oleh media, sehingga Permainan Megangsing di Desa Pedawa 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 Megangsing di Desa Pedawa.

- c. Bagi Peneliti, menambah pengetahuan dan pengalaman dalam penelitian etnografi, sertamembuat media tulis seperti artikel atau berupa buku untuk disebarluaskan kepada masyarakat.

