

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Indonesia merupakan negara adidaya budaya dikarenakan banyak sekali budaya di Indonesia. Oleh karena itu Pemerintah Indonesia menjaga keberlangsungan permainan tradisional agar tidak punah dibuktikan dalam Peraturan Perundangan Pemajuan Kebudayaan (2017). Permainan tradisional merupakan satu dari 10 objek pemajuan kebudayaan oleh Pemerintah Indonesia. Seiring dengan perkembangan zaman permainan tradisional telah mengalami pergeseran dengan permainan modern yakni permainan dunia maya yang dimainkan di gawai dengan teknologi canggih. Seiring perkembangan zaman pula permainan tradisional perlahan kurang dilirik oleh generasi muda. Banyak anak-anak hidup dalam komunitas berbasis teknologi yang berkembang di seluruh dunia. Studi fungsional *Magnetic Resonance Imaging (fMRI) studies of rest state and gray volume size* menunjukkan bahwa bermain *game* internet menyebabkan adanya perubahan di daerah otak yang bertanggung jawab terhadap kontrol impuls, fungsi motorik, regulasi emosional, koordinasi motorik sensorik (Weinstein, 2017). Permainan modern membuat anak kecanduan menggunakannya, lupa waktu dan malas bergerak sehingga dapat menyebabkan keterlambatan dalam berbagai aspek perkembangan motorik. Perkembangan motorik anak jaman dulu melakukan aktivitas motorik kasar lebih banyak, permainan outdoor, permainan anak th 90an yang penuh dengan sosialisasi. permainan digunakan sebagai sarana hiburan untuk

mencapai kesenangan. Sedangkan pada era milenial anak-anak lebih sering menghabiskan waktu dengan gadget atau smartphonenya sehingga terpengaruh pada perkembangan motorik yang tidak terbiasa dengan dunia luar. Sehingga permainan olahraga tradisional diyakini mengandung nilai-nilai luhur yang diciptakan oleh nenek moyang sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak. (Chaelani, 2019) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan permainan turun temurun yang dimainkan oleh generasi sebelumnya dan dimainkan lagi oleh generasi setelahnya. Penurunan permainan tradisional pada masa lalu tidak menggunakan naskah tertulis atau rekaman, melainkan contoh lisan dan langsung yang kemudian diwariskan secara turun-temurun.

Permainan tradisional merupakan hasil ekstraksi dari budaya yang banyak mengandung nilai-nilai edukatif, karena dalam kegiatan permainan tersebut memberikan rasa senang, gembira, ceria kepada anak-anak yang bermain. Selain itu, permainan ini dimainkan secara berkelompok untuk menciptakan rasa demokrasi antar teman sebaya, dan peralatan permainan yang digunakan relatif sederhana. (Marzoan, 2017) mengatakan bahwa “permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasar tradisi turun-temurun”

Permainan tradisional memberikan ruang berpikir bahwa setiap orang dapat menerapkan permainan tradisional. Usia tidak terlalu memengaruhi cara Anda memainkan permainan tradisional. Kegiatan ini sudah dipraktikkan sejak kecil, sehingga dapat dikatakan bahwa permainan tradisional dilakukan oleh semua orang dan tidak mengenal usia.

Ciri-ciri dari olahraga tradisional yaitu salah satunya sangat mudah untuk dimainkan, namun tetap memiliki ciri khas tersendiri tergantung cara permainan tersebut bekerja. Misalnya, aturan mainnya tidak rumit, lagu atau lantunan sangat mudah didengar dan diingat, apalagi variasi dalam memainkannya, dan instrumennya tidak banyak digunakan. Permainan tradisional hanya menggunakan anggota tubuh sebagai perlengkapannya, sayangnya keberadaan permainan tradisional Bali semakin memudar. Kondisi ini diduga karena perkembangan teknologi yang sangat pesat dan telah merambah semua lapisan masyarakat, baik perkotaan maupun pedesaan. Untuk melestarikan keberadaan permainan tradisional maka dilakukan beberapa penemuan dan kebangkitan kembali terhadap permainan tradisional tersebut. Desain Besar Olahraga Nasional yang selanjutnya disingkat DBON adalah dokumen 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 pendidikan, olahraga rekreasi, olahraga prestasi, dan industri olahraga dan Untuk meningkatkan kapasitas sinergitas dan produktifitas olahraga prestasi nasional.

Ada berbagai jenis permainan olahraga tradisional di Bali, di setiap kabupaten memiliki jenis-jenis permainan tradisional seperti megoak-goakan dari kabupaten Buleleng, gebug ende dari kabupaten Karangasem, megala-gala dari kabupaten Badung, maguli dari kabupaten Gianyar, makapal-kapalan dari kabupaten Tabanan, majaran-jaranan dari kabupaten Bangli, dan juga mekepong dari kabupaten Jembrana. Semua jenis permainan olahraga tradisional ini melibatkan kemampuan motorik dan kognitif tinggi untuk menjadi pemenang, salah satu permainan yang

mengasah motorik pemain yaitu adalah permainan *metembing* dari kabupaten badung

Metembing adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang logam. Dalam permainan ini akan mengasah kecerdasan, ketepatan, imajinasi, naruri, dan kedisiplinan seorang anak. Karena dilihat dari hukuman yang akan diterima bagi si pemain pada saat melemparkan penembing itu, jika penembing jatuh dibelakang garis menandakan *urug* (dikubur), jadi sementara pemain yang melemparkan penembing itu dikubur sementara atau istilahnya si pemain tidak dapat melanjutkan permainan 1 kali putaran dan dapat melanjutkan kembali pada putaran berikutnya. Maka secara tidak langsung si pemain/pelempar harus fokus jika tidak ingin terkena hukuman. Hukuman bagi yang kalah adalah menggendong temannya yang menang untuk mengelilingi lapangan.

Permainan ini dilakukan di permukaan tanah atau pasir. Permainan ini bertujuan melatih keterampilan dan kecermatan pemainnya. Dalam permainan *matembing* biasanya akan dimainkan oleh anak laki-laki yang berjumlah 5-6 orang. Permainan ini menggunakan sarana uang logam dan alat penembing (pecahan genteng/batu pipih). Cara bermain permainan *matembing* ini adalah uang logam dilempar kearah lobang kecil yang sebelumnya sudah dibuat pada permukaan tanah dengan jarak ukur melempar yang sudah ditentukan, itu dilakukan secara bergilir pada setiap anak. Selanjutnya, pemain diminta untuk mengenai salah satu uang logam dengan alat penembing. Jika kena, maka uang logam tersebut menjadi milik si pemain/pelempar.

Permainan *metembing* ini sangat umum dimainkan disetiap kabupaten dibali, tetapi di Desa Baha permainan *metembing* sudah sudah diwariskan turun-temuruh

sehingga menjadi hiburan anak-anak setelah pulang sekolah. Desa Baha merupakan salah satu Desa Wisata yang memiliki banyak jenis keindahan alam yang terletak di Kecamatan Mengwi Kabupaten Badung yang mempunyai luas wilayah 513 Ha, yang terbagi menjadi 7 wilayah banjar dinas dan memiliki 2 sekolah dasar yang terletak di wilayah Desa Baha. Dari hasil observasi yang peneliti lakukan dengan perbekel Desa Baha bapak I Wayan Rusih, SH. bahwa permainan *metembing* di Desa Baha memang ada akan tetapi sudah jarang dimainkan, sependapat dengan bapak perbekel kepala sekolah SDN 1 BAHA bapak I Wayan Parek Juga menyatakan bahwa anak-anak disekolah sudah jarang memainkan permainan olahraga tradisional *metembing* dikarenakan perkembangan jaman. permainan ini juga sangat jarang dimainkan dikalangan masyarakat, sedangkan permainan yang sering dilakukan disekolah saat ini yaitu gobak sodor, engklek, megoak-goakan dan permainan modern sekarang yang lebih banyak dimainkan di satuan Pendidikan. Berdasarkan literasi yang peneliti baca banyak masyarakat yang belum mengetahui permainan olahraga tradisional *metembing*.

Penyebab masalah ini dikarenakan belum adanya kajian literatur seperti buku yang membahas mengenai olahraga tradisional *metembing* di satuan pendidikan dasar dan juga sosialisasi permainan tradisional dikarenakan banyak orang yang mengetahui permainan tradisional ini dari orang yang sudah pernah memainkan bukan dari literatur seperti buku. Olahraga tradisional *metembing* belum diimplementasikan di sekolah dan terkait dengan sarana dan prasarana yang digunakan seperti lapangan sudah ada akan tetapi anak-anak belum mengetahui permainan ini. Untuk itu peneliti akan membuat literatur tentang permainan

olahraga tradisional *metembing*. Kenapa literatur itu penting dikarenakan literatur adalah sumber atau acuan yang digunakan untuk berbagai keperluan di dunia pendidikan. Literatur disebut juga dengan rujukan dan biasanya diambil dari sumber berupa buku, jurnal, dan karya tulis lainnya. Literatur adalah sumber atau acuan yang digunakan untuk berbagai keperluan di dunia pendidikan. Literatur disebut juga dengan rujukan dan biasanya diambil dari sumber berupa buku, jurnal, dan karya tulis lainnya. Salah satu contoh literatur adalah jurnal dan buku, jurnal merupakan sebuah catatan yang dibuat secara teratur dan sistematis tentang kegiatan, peristiwa, atau pemikiran yang terjadi sedangkan buku dapat dijadikan sebagai sumber referensi ilmu, buku juga bisa memperluas wawasan tentang berbagai pembahasan dan buku juga bisa menjadi rujukan pengetahuan

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat membuat suatu referensi atau kajian baru tentang permainan olahraga tradisional sehingga masyarakat lebih mengenal permainan olahraga tradisional lebih luas. Adanya referensi seperti buku sangat penting untuk dijadikan rujukan atau petunjuk dan sumber informasi mengenai permainan olahraga tradisional, dari buku juga dapat membuka wawasan berbagai cabang pengetahuan. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik mengangkat penelitian berjudul “Studi Etnografi Permainan Olahraga Tradisional *Metembing* di Desa Wisata Baha Kabupaten Badung”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kajian literatur/kajian ilmiah olahraga tradisional *metembing* belum terdokumentasi dan terpublikasi secara luas saat ini baru berupa dokumen cetak (buku).
2. Perhatian dan dukungan oleh masyarakat dan pemerintah setempat terhadap pengembangan olahraga tradisional *metembing* perlu ditingkatkan.
3. Implementasi permainan olahraga tradisional *metembing* sebagai salah satu materi pembelajaran PJOK di satuan pendidikan belum dilaksanakan secara maksimal khususnya di satuan Pendidikan (SD,SMP,dan SMA) di wilayah Desa Baha.
4. Ketersediaan sarana, prasarana, dan publikasi permainan olahraga tradisional *metembing* di satuan pendidikan masih kurang.
5. Permainan olahraga tradisional *metembing* di Desa Wisata Baha belum dijadikan sebagai salah satu atraksi Wisata.

1.3 Pembatasan Masalah

Merujuk pada identifikasi masalah di atas, adapun pembatasan masalah penelitian yaitu penelitian ini terbatas pada:

1. *Metembing*
2. Perkembangan permainan olahraga tradisional *metembing* di Desa Baha

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan ditemukan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah profil permainan olahraga tradisional *metembing* Desa Wisata Baha kabupaten badung di tinjau dari aspek sejarah, sarana dan prasarana,

cara bermain, peraturan permainan, karakter yang dikembangkan dalam permainan, dan komponen kebugaran jasmani yang dikembangkan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk merumuskan profil permainan tradisional *metembing* Desa Wisata Baha Kabupaten Badung ini di tinjau dari aspek sejarah, sarana dan prasarana, peraturan permainan, penentuan pemenang, karakter yang dikembangkan dalam permainan, dan komponen kebugaran jasmani yang dikembangkan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang dicapai dari hasil penelitian baik secara teoritis maupun praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kumpulan literasi dan pengetahuan mengenai olahraga tradisional *metembing*.

2. Manfaat Praktis

Adapun beberapa manfaat praktis dari penelitian ini yaitu:

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana menambah pengalaman yang berharga bagi peneliti dengan upaya untuk meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan ilmu dan dapat menjadi gambaran mengenai Permainan Olahraga Tradisional *Metembing* Di Desa Wisata Baha Kabupaten Badung.

b. Bagi peserta didik

Menambah wawasan pengetahuan dan keterampilan peserta didik tentang aktivitas gerak melalui permainan olahraga tradisional *metembing* serta ikut dalam melestarikan permainan tradisional *metembing*.

c. Bagi guru PJOK

Sebagai referensi bagi guru PJOK untuk melaksanakan olahraga tradisional *metembing* sebagai aktivitas atau materi baru dalam pembelajaran PJOK.

d. Bagi pemerintah

Mendukung pelestarian permainan olahraga tradisional sebagai aset budaya bangsa.

e. Bagi Desa Wisata

Sebagai salah satu atraksi yang dikemas dalam bentuk video ataupun dokumenter yang dimainkan.

