

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Zaman modern seperti sekarang ini, teknologi berkembang sangat pesat dan perkembangan tersebut memberikan dampak yang besar bagi generasi masyarakat Indonesia. Salah satu dampak kemajuan teknologi adalah anak-anak lebih tertarik pada permainan digital dibandingkan permainan tradisional. Oleh karena itu, permainan tradisional mulai menghilang dan semakin diabaikan seiring dengan semakin banyaknya anak-anak yang menikmati permainan digital yang kompleks. Game digital adalah permainan yang dimainkan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, laptop, *smartphone*, *playstation*, dll. (Marzoan, 2017) menyimpulkan 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 merupakan salah satu aset budaya yang mewakili kebudayaan suatu negara, dan pendidikan karakter dapat dilakukan melalui permainan. Permainan tradisional merupakan jenis permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak di beberapa daerah dan diwariskan secara turun temurun untuk mewarisi tradisi daerah tersebut. Permainan tradisional mempunyai nilai budaya dan mempunyai fungsi tertentu. Hal ini akan melatih para pemain dalam hal-hal yang penting bagi masa depan anak-anak di masyarakat, seperti: latihan berhitung, latihan kemampuan berpikir, latihan keberanian, latihan kejujuran dan sportivitas. Pada zaman dahulu, sebelum munculnya ponsel pintar saat ini,

permainan tradisional digunakan oleh anak-anak sebagai sarana hiburan dan pembelajaran. Setiap daerah mempunyai permainan tradisional yang berbeda-beda.

Permainan tradisional harus selalu dilestarikan sebagai sarana bermain dan belajar bagi anak. Oleh karena itu permainan tradisional harus dilestarikan karena mengandung nilai-nilai seperti keindahan, budaya, pengembangan kepribadian, dan nilai kehidupan bermasyarakat. Salah satu cara untuk melestarikan permainan tradisional adalah dengan mengenalkannya kepada generasi muda Indonesia melalui kegiatan di sekolah dan di rumah. Permainan tradisional juga mengandung unsur olahraga tradisional yang dimana olahraga tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik dan memiliki unsur fisik.

Olahraga tradisional adalah olahraga yang secara sosial merupakan ciri khas warisan budaya suatu bangsa, dengan unsur aktivitas fisik tradisional. Permainan rakyat yang berkembang selama ini harus dilestarikan, karena permainan olahraga tradisional tidak hanya sekedar olahraga yang bersifat menyenangkan, rekreatif, dan sosial, namun juga mempunyai dampak positif bagi kesehatan para atlet. Permainan olahraga tradisional merupakan bagian dari permainan tradisional dan telah lahir sejak ribuan tahun lalu yang merupakan hasil dari proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal menurut (Acha, 2018). Olahraga tradisional merupakan kegiatan yang berkembang dalam masyarakat berdasarkan adat istiadat setempat yang khas, mempunyai kedudukan yang tinggi dalam semangat kebangsaan, serta didukung oleh aspek spiritual dan moral yang lebih tinggi. Permainan olahraga tradisional telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan olahraga masa depan dan juga sangat sesuai dengan konsep latihan olahraga yang diperkenalkan pemerintah

melalui program DBON. Desain Besar Olahraga Nasional, atau disingkat DBON adalah dokumen rencana induk yang menjabarkan arah kebijakan pembinaan dan pengembangan olahraga nasional yang dilaksanakan secara efektif, efisien, unggul, terukur, sistematis, akuntabel, dan berkelanjutan dalam lingkup olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, olahraga tradisional, dan olahraga prestasi menurut (Denatara & Pasaribu, 2022).

Permainan olahraga tradisional diharapkan dapat membentuk karakter anak karena permainan olahraga tradisional bukan sekedar permainan yang bertujuan menghibur melainkan salah satu media yang bersifat mendidik serta berfungsi membantu anak-anak dalam pembentukan karakter. Dengan bermain permainan olahraga tradisional anak akan bermain serta belajar tentang nilai-nilai regiositas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas. Permainan olahraga tradisional juga mampu meningkatkan interaksi sosial yang berpengaruh pada komunikasi anak, sikap saling menghargai dan sportivitas melalui aturan-aturan yang ada dalam permainan.

Jika ditelaah lebih dalam, ternyata permainan tradisional memiliki atau mengandung unsur nilai budaya. Terkadang unsur nilai budaya tidak terlintas dalam pikiran. Namun jika diperhatikan ternyata dalam permainan rakyat banyak terdapat unsur nilai budaya yang umumnya bersifat positif sehingga membentuk kepribadian anak menjadi generasi anak yang berbudi luhur.

Bali yang terkenal dengan tradisi dan keunikan budayanya, salah satunya adalah Gebug Ende yang merupakan tradisi khas Desa Adat Seraya, Kabupaten Karangasem. Gebug Ende Seraya atau juga bisa disebut perang rotan, merupakan

warisan budaya dan tradisi leluhur yang masih dilakoni oleh warga seraya sampai saat ini, tradisi unik ini digelar berkaitan dengan musim kemarau atau bisa dibilang untuk memohon turun hujan pada sasih Kapat (Kalender Hindu Bali) atau pada bulan Oktober-Nopember. Letak geografis Desa Adat Seraya pada dataran tinggi cenderung tandus, mengandalkan peran alam terutama musim penghujan sangat diharapkan, dan akan menjadi kendala jika kemarau berkepanjangan, karena itu Gebug Ende Seraya selalu digelar pada musim kemarau.

Tradisi perang rotan atau Gebug Ende Seraya ini digelar di tempat-tempat umum, yang bertujuan untuk menarik lawan desa lainnya. Tidak hanya diikuti oleh orang dewasa, anak-anak juga antusias dalam mengikuti pertandingan ini. Dalam adu tanding Gebug Ende Seraya, dua peserta berhadapan siap saling serang dengan masing-masing membawa sebatang rotan sepanjang 1.5–2-meter untuk memukul lawan atau dinamakan “Gebug” dan sebuah perisai “Ende” untuk menangkis serangan lawan. Areal pertandingan tidak ditentukan ukurannya namun yang terpenting tempat tersebut datar, dan diberi pagar batas penonton. Pemain dinyatakan kalah apabila sudah terluka atau menyerah sebelum waktu yang ditentukan habis. Peserta yang mengikuti adu tanding menggunakan pakaian adat Bali madya dengan udeng (ikat kepala) yang berwarna merah yang melambangkan jiwa keberanian, bertelanjang dada dan memakai sarung. Prosesi Gebug Ende Seraya ini diiringi “gamelan” yang memacu adrenalin untuk terus bertarung dan berhenti setelah musuh terdesak. Dalam areal pertandingan dipasang sebuah batang rotan sebagai pembatas antara ke dua pemain dan tidak boleh memasuki area lawan.

Berdasarkan hasil literatur yang peneliti lakukan melalui media internet dan melakukan observasi dengan salah satu tokoh masyarakat di Desa Adat Seraya,

bahwa permainan ini memang benar ada di Desa Adat Seraya dan masih dimainkan hingga saat ini tetapi permainan ini hanya dimainkan di kalangan masyarakat, permainan ini sangat jarang dimainkan di sekolah sedangkan permainan yang sering dilakukan di sekolah saat ini yaitu gobak sodor, engklek, megoak-goakan dan permainan modern sekarang yang lebih banyak dimainkan di satuan Pendidikan. Berdasarkan wawancara ini ternyata guru tersebut juga kurang memahami dan jarang memainkan permainan tradisional Gedug Ende. Penyebab masalah ini dikarenakan belum adanya kajian literatur seperti buku yang membahas mengenai permainan olahraga tradisional Gedug Ende di satuan pendidikan dasar, permainan olahraga tradisional Gedug Ende belum diimplementasikan di sekolah, dan terkait dengan sarana dan prasarana yang digunakan seperti lapangan sudah ada namun lapangan di sekolah sudah dipaving dan itu bisa membahayakan pemain. Untuk itu peneliti akan membuat literatur tentang permainan olahraga tradisional Gedug Ende. 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 saya tertarik mengangkat penelitian berjudul “Studi Etnografi Permainan Olahraga Tradisional Gebug Ende di Desa Adat Seraya Kabupaten Karangasem”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

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

1. Kajian literatur / kajian ilmiah mengenai permainan olahraga tradisional Gebug Ende belum didokumentasi dan dipublikasi secara luas.
2. Perhatian dan dukungan terhadap pengembangan permainan olahraga tradisional Gedug Ende perlu ditingkatkan oleh masyarakat dan pemerintah setempat.
3. Implementasi permainan olahraga tradisional Gebug Ende sebagai salah satu materi PJOK di satuan pendidikan belum dilaksanakan secara optimal.
4. Ketersediaan sarana dan prasarana permainan olahraga tradisional Gebug Ende di satuan pendidikan perlu ditingkatkan.
5. Permainan Olahraga Tradisional Gebug Ende membutuhkan sentuhan teknologi sehingga dapat dimainkan untuk anak jaman milenial.
6. Permainan olahraga tradisional Gebug Ende baru dimainkan hanya sebatas ritual.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Merujuk pada identifikasi masalah penelitian di atas, adapun pembatasan masalah penelitian ini yaitu penelitian ini terbatas pada permainan olahraga tradisional Gebug Ende yang berkembang di Desa Adat Seraya Kabupaten Karangasem.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah yang akan diteliti melalui penelitian ini adalah bagaimanakah profil permainan olahraga tradisional Gebug Ende ditinjau dari aspek sejarah, sarana dan prasarana, peraturan permainan, cara bermain, karakter yang dikembangkan dalam permainan, dan komponen kebugaran jasmani yang dikembangkan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mendeskripsikan profil permainan olahraga tradisional Gebug Ende ini ditinjau dari aspek sejarah, sarana dan prasarana, peraturan permainan, cara bermain, karakter yang dikembangkan dalam permainan, dan komponen kebugaran jasmani yang dikembangkan.

1.6 Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai permainan olahraga tradisional Gebug Ende, serta diharapkan juga sebagai sarana ilmu pengetahuan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Kegiatan penelitian ini dijadikan sebagai pengalaman yang berharga dalam upaya meningkatkan kemampuan penulis dalam mengembangkan ilmu dan dapat memberi gambaran mengenai Studi Etnografi Permainan Olahraga Tradisional Gebug Ende di Desa Adat Seraya Kabupaten Karangasem.

b. Bagi Guru PJOK

Sebagai referensi baru bagi guru PJOK untuk melaksanakan permainan olahraga tradisional Gebug Ende sebagai aktivitas dan guru dapat menciptakan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dengan memperkenalkan permainan olahraga tradisional yang merupakan salah satu budaya yang perlahan mulai hilang.

c. Bagi Peserta Didik

Untuk menambah wawasan dan keterampilan peserta didik mengenai permainan olahraga tradisional Gebug Ende.

d. Bagi Pemerintah

Mendukung pelestarian permainan olahraga tradisional sebagai aset budaya bangsa.