

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 lambat laun kehadirannya semakin berkurang karena anak-anak lebih memilih permainan digital yang lebih canggih. Game digital merupakan permainan modern yang dimainkan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, laptop, *smartphone*., dan *Playstation*.

Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak di suatu daerah menurut tradisi yang diwariskan secara turun temurun dengan tujuan untuk mewarisi tradisi daerah tersebut. Permainan tradisional mempunyai nilai budaya dan melakukan hal-hal yang penting bagi kehidupan anak di masyarakat, seperti melatih berhitung, kemampuan berpikir, keberanian, kejujuran, dan sportivitas. sebelum adanya *smartphone*. seperti sekarang ini, permainan tradisional digunakan oleh anak-anak sebagai sarana rekreasi dan pembelajaran. Permainan tradisional harus selalu dilestarikan sebagai sarana bermain dan belajar bagi anak. Oleh karena itu permainan tradisional harus dilestarikan karena mengandung nilai-nilai luhur, budaya, pengembangan karakter dan nilai-nilai kehidupan bermasyarakat. Salah satu cara untuk melestarikan permainan tradisional adalah dengan mengenalkannya kepada generasi muda Indonesia melalui kegiatan di lingkungan sekolah dan lingkungan rumah.

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 & Mistar, 2018). Olahraga tradisional merupakan permainan asli

rakyat sebagai aset budaya bangsa yang memiliki unsur olah fisik tradisional. Olahraga tradisional tidak hanya sekedar olah raga yang membutuhkan hiburan, kesenangan dan interaksi sosial, tetapi juga mempunyai potensi untuk meningkatkan kualitas fisik para pemainnya, sehingga olah raga rakyat yang telah berkembang sejak lama ini harus tetap dilestarikan. Olahraga tradisional merupakan kegiatan yang berkembang dalam masyarakat berdasarkan adat istiadat khas daerah masing-masing, mempunyai nilai-nilai kebangsaan yang kuat, serta didukung oleh aspek spiritual dan moral yang unggul. Olahraga tradisional akan memberikan kontribusi yang besar bagi perkembangan olahraga di masa depan.

Permainan tradisional *magandu* merupakan salah satu permainan tradisional yang ada di Desa Ole. Kecamatan Marga, Kabupaten Tabanan. permainan tradisional *megandu* mengisahkan tradisi masyarakat agraris setelah masa panen. Sebagaimana diketahui bahwa Kabupaten Tabanan merupakan lumbung beras bagi masyarakat Bali. Subak bertebaran di seluruh kecamatan yang ada di wilayah Kabupaten Tabanan. Zaman dulu, anak-anak para petani datang ke sawah bermain *gandu* ditengah petakan sawah yang sengaja dikeringkan setelah masa panen. *Gandu* adalah jenis mainan yang menyerupai bola kubus yang dibuat dari anyaman janur atau tanah sawah yang digabungkan dengan batang padi sisa hasil panen atau jerami. Mereka bermain *megandu* menggunakan area petakan sawah. Keunikan dan makna dari permainan tradisional *megandu* adalah berdasarkan lokasi permainan yakni di sawah, dan waktu memainkan permainan yakni setelah masa panen, maka dapat dijelaskan bahwa makna permainan tradisional *megandu* berfungsi untuk menanamkan nilai dan menumbuhkan rasa cinta anak-anak kepada sistem subak di Bali. Aktivitas subak dilandasi semangat gotong royong atau tolong menolong, saling mempercayai dan menghargai berasaskan kebersamaan dan kekeluargaan. Pengambilan keputusan dalam pengelolaan sistem irigasi subak berlandaskan prinsip demokrasi, keadilan, transparansi, dan akuntabilitas (Sutawan, 2008).

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 tradisional juga mampu meningkatkan interaksi sosial yang berpengaruh pada komunikasi anak, sikap saling menghargai dan sportivitas melalui aturan-aturan yang ada dalam permainan.

Berdasarkan hasil literasi yang saya lakukan melalui media internet dan melakukan wawancara bersama salah satu masyarakat di Kecamatan Marga, permainan ini sudah jarang dimainkan dikalangan masyarakat, bahkan belum masuk ke. lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil literatur dan wawancara, hal ini dikarenakan banyak masyarakat yang belum mengetahui permainan tradisional *megandu* ini.

Penyebab masalah ini dikarenakan belum adanya kajian literatur seperti buku yang membahas mengenai olahraga tradisional *megandu* di satuan pendidikan. Untuk itu peneliti akan membuat literatur tentang permainan olahraga tradisional *megandu*. 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.

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 olahraga tradisional *megandu* belum terdokumentasi dan terpublikasi secara luas.
2. Perhatian dan dukungan terhadap pengembangan olahraga tradisional *Megandu* perlu ditingkatkan oleh masyarakat dan pemerintah setempat.

3. Implementasi permainan olahraga tradisional sebagai salah satu materi PJOK di satuan pendidikan belum dilaksanakan secara optimal.
4. Ketersediaan sarana dan prasarana permainan olahraga tradisional di satuan pendidikan masih perlu ditingkatkan.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Merujuk pada identifikasi masalah penelitian diatas, adapun pembatasan masalah penelitian ini terbatas pada olahraga tradisional *megandu* yang berkembang di Desa Ole, Kecamatan Marga, Kabupaten Tabanan.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut yaitu bagaimana profil olahraga tradisional *megandu* di Desa Ole, Kecamatan Marga, Kabupaten Tabanan 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 penelitian untuk mendeskripsikan profil permainan olahraga tradisional *megandu* 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 Hasil Penelitian

Beberapa manfaat praktisi dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai olahraga tradisional *megandu*, serta diharapkan juga sebagai sarana ilmu pengetahuan.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yaitu:

a. Bagi Peneliti

Kegiatan penelitian ini dijadikan sebagai pengalaman yang berharga dalam upaya meningkatkan kemampuan peneliti dalam mengembangkan ilmu dan dapat memberikan gambaran mengenai olahraga tradisional *megandu* di Desa Ole, Kabupaten Tabanan.

b. Bagi Guru PJOK

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

c. Bagi Peserta Didik

Menambah wawasan pengetahuan dan keterampilan peserta didik tentang permainan olahraga tradisional *megandu*.

d. Bagi Pemerintah

Mendukung pelestarian permainan olahraga tradisional sebagai asset budaya bangsa.