

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Permainan merupakan salah satu hal yang sangat disukai oleh anak, banyak jenis permainan yang seringkali dimainkan oleh anak-anak. Pada umumnya permainan memiliki 2 jenis yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Permainan tradisional yang merupakan satu dari sekian banyak warisan budaya bangsa mulai hilang dan lambat laun semakin tidak terdeteksi keberadaannya akibat dari globalisasi yang memunculkan permainan baru yang lebih canggih. Permainan tradisional yang merupakan salah satu kearifan lokal bangsa yang saat ini mulai terkikis zaman mulai kembali dimunculkan dan sedang berusaha dipertahankan keberadaannya.

Permainan tradisional banyak mengandung nilai-nilai sosial seperti kerjasama, saling menghormati, dan saling menghargai yang tujuannya yaitu untuk membentuk perilaku sosial siswa agar menjadi lebih baik. Permainan tradisional juga banyak mengandung manfaat bagi aktivitas fisik siswa. Dengan aktivitas fisik siswa yang baik diharapkan dapat mendukung terhadap kebugaran jasmani siswa. Seorang siswa yang memiliki tubuh yang bugar akan mampu menjalani segala aktivitas fisik sehari-hari tanpa adanya keluhan kelelahan yang berarti. Bagi anak-anak, bermain memiliki manfaat yang sangat penting, bermain bukan hanya untuk kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Anak-anak biasanya mengalami masa-masa peka, di mana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi.

Masa ini adalah masa yang sangat bagus dan cocok untuk meletakkan dasar pertumbuhan dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral, dan nilai-nilai agama.

Karakteristik anak-anak itu masih suka bermain. Dimana dengan melakukan kegiatan bermain akan memberikan efek yang positif untuk pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Dengan bermain juga dapat menimbulkan rasa kebersamaan, kerjasama, dan gotong royong. Indonesia merupakan bangsa yang kaya budaya, beranekaragam kultur, etnis, suku dan agama disetiap daerahnya. Tak luput halnya dengan permainan rakyat atau sering disebut dengan permainan tradisional. Permainan tradisional disetiap daerah berbeda satu sama lain, berbeda nama juga berbeda aturan.

Permainan rakyat atau olahraga tradisional adalah sebuah nilai budaya dalam khasanah kearifan lokal masyarakat Indonesia, seperti kita tau bahwa permainan tradisional merupakan permainan warisan dari nenek moyang, dimana permainan tersebut hanya membutuhkan peralatan yang sederhana dan murah sehingga peralatannya dapat dicari dengan mudah (Kusumawati, 2017: 1). Permainan tradisional disamping mengajarkan untuk gerakan-gerakan fisik seperti berlari, melompat, dan melempar tetapi juga mengajarkan sikap sportif dan kerjasama. Dengan bermain diharapkan siswa menjadi senang dan gembira sehingga dari pembelajaran dapat tercapai hasil yang maksimal.

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.

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah tersebut, peneliti menganggap penting untuk membahas masalah ini, dengan harapan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan kebugaran jasmani, sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian ini dengan judul “Studi Etnografi Permainan Olahraga Tradisional Deduplak di Desa Pemecutan Kaja Kota Denpasar”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Masalah dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan penulis dalam penelitian ini yakni sebagai berikut :

1. Kajian literatur/kajian ilmiah mengenai olahraga tradisional deduplak belum terdokumentasi dan terpublikasi secara luas.
2. Perhatian dan dukungan terhadap pengembangan olahraga tradisional Deduplak 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.
5. Perhatian dan dukungan terhadap pengembangan olahraga tradisional Deduplak perlu ditingkatkan oleh masyarakat atau pemerintah.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini memiliki pembatasan yang fokus pada olahraga tradisional deduplak yang berkembang di Kecamatan Denpasar Utara, Kota Denpasar. Hal ini menyiratkan bahwa generalisasi hasil penelitian hanya berlaku untuk konteks geografis dan sosial yang terbatas di Kecamatan Denpasar Utara, Kota Denpasar.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana profil permainan olahraga tradisional deduplak ditinjau dari berbagai aspek, yaitu 1) Sejarah, 2) Sarana dan prasarana, 3) Peraturan permainan, 4) Karakter yang dikembangkan dalam permainan, dan 5) Komponen kebugaran jasmani?

1.5 Tujuan Penelitian

Terkait dengan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan profil permainan olahraga tradisional deduplak ditinjau dari berbagai aspek, 1) Sejarah, 2) Sarana dan prasarana, 3) Peraturan permainan, 4) Karakter yang dikembangkan dalam permainan, dan 5) Komponen kebugaran jasmani. Yang terlibat dalam permainan tersebut

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan manfaat hasil penelitian pengembangan ini adalah :

1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai Studi Etnografi Permainan Tradisional Olahraga Deduplak di Desa Pemecutan Kaja Kota Denpasar, 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 Olahraga Tradisional Deduplak di Desa Pemecutan Kaja Kota Denpasar.

b) Bagi Guru PJOK

Sebagai referensi bagi guru PJOK untuk melaksanakan olahraga tradisional deduplak sebagai meningkatkan keterampilan motorik peserta didik dalam pembelajaran PJOK

c) Bagi Peserta Didik

Untuk membentuk, menambah wawasan dan ikut melestarikan permainan tradisional deduplak