

# **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 dengan teknologi canggih. Seiring perkembangan zaman pula permainan tradisional perlahan kurang dilirik oleh generasi muda (Taroreh & Wijaya, 2020). Pendapat (Ganefo, 2011) menyebutkan dimasa kini permainan modern tidak lagi melibatkan banyak fisik saat bermain (pasif). Permainan modern membuat anak kecanduan menggunakannya, lupa waktu dan malas bergerak sehingga dapat menyebabkan keterlambatan dalam berbagai aspek perkembangan.

Pada zaman dahulu, permainan digunakan sebagai sarana hiburan untuk mencapai kesenangan. Permainan tradisional diyakini mengandung nilai-nilai luhur yang diciptakan oleh nenek moyang sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak. (Chaelani et al., 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 berasal dari ekstraksi budaya dan memiliki banyak nilai edukatif karena memberikan kepuasan dan kegembiraan kepada anak-anak yang bermain. Peralatan yang digunakan relatif sederhana, dan permainan ini dimainkan secara berkelompok untuk menanamkan rasa demokrasi di antara teman sekelas. (Marzoan & Hamidi, 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 untuk berpikir yang dapat digunakan oleh semua orang. Cara bermain permainan tradisional tidak terpengaruh oleh usia. Kegiatan ini diterapkan sejak kecil, sehingga dapat dikatakan bahwa semua orang bermain permainan tradisional, tidak peduli usianya. Permainan tradisional memiliki fungsi yaitu untuk melatih pemainnya melakukan hal-hal penting seperti melatih berhitung, melatih kecakapan berfikir, melatih keberanian melatih sikap jujur dan sportif, yang nantinya digunakan anak-anak di kehidupan bermasyarakat. Potensi jumlah anak usia dini yang begitu besar perlu pemberian pelayanan pendidikan yang tepat. Oleh sebab itu sangat penting peran olahraga pendidikan pada usia dini (Taroreh & Wijaya, 2020)

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 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 diperlukan beberapa penemuan dan kebangkitan kembali terhadap permainan tradisional tersebut. Desain Besar Olahraga Nasional yang 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.

*Metajog* merupakan salah satu permainan olahraga tradisional yang dilakukan dengan berjalan sembari menaiki dua buah galah dengan tempat pijakan disebut "*tajog*". Permainan ini lebih menonjolkan unsur ketangkasnya, maka permainan ini biasanya dimainkan oleh para pemuda.

Permainan ini disamping bisa dilakukan secara perseorangan juga dapat dipakai sarana bertanding. Kalau dilakukan secara perseorangan maka yang diperlukan ialah: ketangkasan, kelincahan, serta keindahan gerak. Bertanding dengan menggunakan alat *tajog* dapat dilakukan dengan berlomba untuk mencapai garis finish dengan waktu yang singkat.

Dari hasil literasi yang peneliti lakukan melalui media internet permainan ini sangat jarang dimainkan disatuan pendidikan, 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.

Penyebab masalah ini dikarenakan belum adanya kajian literatur seperti buku yang membahas mengenai olahraga tradisional *metajog* di satuan pendidikan, olahraga tradisional *metajog* 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 *metajog*. Literatur itu perlu dilakukan 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.

Kurangnya pemanfaatan terhadap olahraga tradisional *metajog* menjadi salah satu atraksi yang dipertontonkan di Desa Wisata Penglipuran juga menjadi latar belakang dari adanya penelitian ini. Peneliti belum menemukan adanya suatu atraksi yang dapat memancing perhatian wisatawan selain dari struktur desa Penglipuran itu sendiri. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat membuka peluang dimana sebuah permainan tradisional ditontonkan di depan banyak orang dan menjadi salah satu daya tarik wisata di Desa Wisata Penglipuran.

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. Dengan adanya penelitian ini dapat membuka

peluang dimana sebuah permainan tradisional ditontonkan di depan banyak orang dan menjadi salah satu daya tarik wisata di Desa Wisata Penglipuran.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik mengangkat penelitian berjudul “Studi Etnografi Permainan Tradisional *Metajog* di Desa Wisata Penglipuran Kabupaten Bangli”.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

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

1. Kajian literatur / kajian ilmiah olahraga tradisional *Metajog* belum didokumentasi dan dipublikasi secara luas, saat ini baru berupa dokumen cetak/buku.
2. Perhatian dan dukungan masyarakat dan pemerintah terhadap pengembangan olahraga tradisional *Metajog* perlu ditingkatkan.
3. Implementasi permainan olahraga tradisional sebagai salah satu materi pembelajaran PJOK di satuan pendidikan belum dilaksanakan secara optimal.
4. Ketersediaan sarana dan prasarana permainan olahraga tradisional *Metajog* di satuan pendidikan perlu ditingkatkan.
5. Permainan olahraga tradisional *Metajog* di Desa Wisata Penglipuran sebagai salah satu atraksi wisata.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Merujuk pada identifikasi masalah diatas, adapun pembatasan masalah pada penelitian ini terbatas pada permainan olahraga tradisional yang berkembang di Desa Wisata Penglipuran, Kab. Bangli.

1. *Metajog*
2. Perkembangan permainan olahraga tradisional metajog di Desa Wisata Penglipuran
3. Permainan metajog di satuan Pendidikan

#### **1.4 Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimanakah profil permainan olahraga tradisional *Metajog* di Desa Wisata Penglipuran ditinjau 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:

1. Untuk merumuskan profil permainan olahraga tradisional *Metajog* di Desa Wisata Penglipuran ini di dintinjau dari aspek sejarah, sarana dan prasarana, peraturan permainan, 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 permainan olahraga tradisional *Metajog*.

## 2. Manfaat praktis

Adapun beberapa manfaat praktis dari penelitian ini yaitu:

### a. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana menambah pengalaman yang dalam mengembangkan ilmu dan dapat menjadi gambaran mengenai studi etnografi permainan olahraga tradisional *Metajog* di Desa Wisata Penglipuran.

### b. Bagi peserta didik

Menambah wawasan pengetahuan dan keterampilan peserta didik tentang aktivitas gerak melalui permainan olahraga tradisional *Metajog*.

### c. Bagi guru PJOK:

Sebagai materi baru mengenai permainan olahraga tradisional *Metajog* di satuan pendidikan.

### d. Bagi pemerintah

Sebagai kajian akademik tentang olahraga tradisional *Metajog*.

### e. Bagi Desa Wisata Penglipuran

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