

Persepsi Mahasiswa Ilmu Keolahragaan terhadap Permainan Tradisional dalam Menjaga Warisan Budaya Indonesia

Dhias Fajar Widya Permana, Fajar Awang Irawan

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Disubmit: 5 Oktober 2019. Direvisi: 19 November 2019. Disetujui: 30 Desember 2019

Abstract Traditional games that exist in Indonesia as a cultural asset that must be preserved and cultivated, so it does not simply disappear because of things that can get rid of traditional games. Traditional games collaborate with sports to increase the form of activities outside which can provide all forms of games that are useful for sports. Sports through traditional games can give effect to sports activists. The forms of mutual interaction between sports and traditional games are created when these games are played and have benefits for all. Data showing students' perceptions of traditional games to add elements of field activities with the results of knowledge about the perception of traditional game knowledge 87.79% shows a significant number in the knowledge of traditional games, the perception of traditional game rules shows the percentage of 85.61% shows the percentage both in the knowledge of traditional game rules and 89.23% shows the percentage of game implementation in the field that is still done in their respective regions, with the results that have been addressed that the perception of sports science students to traditional game perception both in game knowledge, game rules and game implementation traditional has a good perception that can be developed and cultivated and preserved.

Abstrak Permainan tradisional yang ada di Indonesia sebagai aset budaya yang harus dilestarikan dan di budidayakan, sehingga tidak begitu saja hilang karena hal hal yang dapat menyingkirkan permainan tradisional. Permainan tradisional berkolaborasi dengan olahraga untuk menambah bentuk kegiatan diluar yang dapat memberikan segala bentuk permainan yang bermanfaat untuk berolahraga. Olahraga melalui permainan-permainan tradisional mampu memberikan efek kepada penggiat olahraga. Bentuk saling memberikan interaksi positif antara olahraga dan permainan tradisional tercipta saat permainan ini dimainkan dan memiliki manfaat bagi semua. Data yang menampilkan persepsi mahasiswa terhadap permainan tradisional untuk menambah unsur aktivitas kegiatan dilapangan dengan hasil pengetahuan tentang persepsi pengetahuan permainan tradisional 87,79% menunjukkan angka yang signifikan dalam pengetahuan tentang permainan tradisional, persepsi tentang peraturan permainan tradisional menunjukkan prosentase 85,61 % menunjukkan prosentase yang baik dalam pengetahuan peraturan permainan tradisional dan 89,23% menunjukkan presentase implementasi permainan dilapangan yang masih dilakukan di daerah masing masing, dengan hasil yang telah ditunjukkan bahwa persepsi mahasiswa ilmu keolahragaan terhadap persepsi permainan tradisional baik secara pengetahuan, peraturan permainan dan implementasi

permainan tradisional memiliki persepsi baik yang dapat dikembangkan serta dibudidayakan serta dilestarikan.

PENDAHULUAN

Anak adalah anugerah yang diberikan oleh Allah SWT, dimana anak dibekali dengan berbagai potensi yang dapat dikembangkan melalui pendidikan. Pendidikan anak usia dini adalah suatu pendidikan yang ditujukan kepada anak usia dini yang ditujukan untuk merangsang setiap perkembangan dan pertumbuhan anak untuk persiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Seperti yang dijelaskan dalam Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Peraturan Pemerintah tentang Pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 ayat 1, dinyatakan bahwa : "Pendidikan anak usia dini yang selanjutnya disebut PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai berusia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut"

Pendidikan pada anak usia dini lebih menitikberatkan pada peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam proses pembelajarannya guru adalah sebagai fasilitator dan motivator untuk menggali segala potensi yang dimiliki oleh anak. Guru sebagai jembatan untuk membuat anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut dari segi akademik, nilai agama dan norma agama serta pembiasaan perilaku yang baik. Salah satu rangsangan pendidikan untuk menyiapkan akademik, nilai agama dan norma agama serta pembiasaan perilaku yang baik dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan salah

satu aktivitas yang dapat membantu anak kearah perkembangan yang lebih baik. Hal tersebut sependapat dengan Cowel dan Hazelton dalam Sukintaka (1998:9) yang menyatakan bahwa melalui bermain akan terjadi perubahan yang positif dalam hal jasmani, sosial, mental, dan moral.

Tim penyusun Panduan Pemanfaatan Permainan Tradisional untuk Anak Usia dini (2004) menguraikan ada 9 (sembilan) kecerdasan yang mampu di stimulasi oleh permainan tradisional yaitu kecerdasan linguistik (kemampuan berbahasa); kecerdasan logika matematika (kemampuan menghitung); kecerdasan visual-spasial (kemampuan ruang); kecerdasan musikal (kemampuan musik/ irama); kecerdasan kinestetika (kemampuan fisik baik motorik kasar dan halus); kecerdasan natural (keindahan alam); kecerdasan intrapersonal (kemampuan hubungan antar manusia); kecerdasan intrapersonal (kemampuan memahami diri sendiri); kecerdasan spritual (kemampuan mengenal dan mencintai ciptaan Tuhan). Hal ini tentu membuat permainan tradisional semakin diperlukan karena banyak manfaatnya bagi perkembangan anak.

Dalam penelitian terdahulu nofrans eka saputra tahun 2017 yang sudah diteliti mengungkap tentang penelitian permainan tradisional sebagai upaya peningkatan kemampuan daar anak.

Olahraga akan menjadi rutinitas yang baik di setiap waktunya jika mdalam berolahraga diberikan hal yang menarik dan bermanfaat. Seperti permainan tradisional yang menarik dimainkan dengan otomatis gerkan yang dilakukan telah mengolah raga tubuh dan jiwa kita semua.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif pendekatan kualitatif. Penelitian ini mendiskripsikan data yang diperoleh dari hasil penelitian mengenai Persepsi Mahasiswa Ilmu Keolahragaan Terhadap Permainan Tradisional Dalam Menjaga Warisan Budaya Indonesia. Data dihimpun dengan pengamatan yang seksama, mencangkup deskripsi dalam konteks yang mendetil disertai catatan-catatan hasil kuisoner yang mendalam, serta hasil analisis dokumen dan catatan. Tempat Pelaksanaan pada fakultas ilmu keolahragaan, program studi Keolahragaan universitas Negeri semarang pada bulan Juli-September 2019.

Responden penelitian terdiri dari maha-

siswa ilmu keolahragaan yang aktif. Dalam hal ini pemilihan responden penelitian mengambil teknik *insidental sampling* yakni pemilihan responden penelitian yang mudah ditemui pada tempat penelitian.

Pengumpulan data menggunakan 1) teknik observasi merupakan kegiatan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada penelitian. Fokus observasi dilakukan terhadap komponen utama yaitu ruang waktu, aktor (pelaku) Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung terhadap subyek maupun obyek penelitian untuk mendapatkan data yang relevan. Pada penelitian ini, pengamatan dilakukan di lingkungan jurusan ilmu keolahragaan. 2) angket Kuisoner, pada penelitian ini menggunakan kuisoner sebagai pengambilan data dilapangan sehingga mendapatkan data yang baik dan sesuai dengan harapan penelitian, 3) Dokumentasi, menjadi salah satu hal yang dapat melihat data yang diambil melalui gambar dan foto saat pelaksanaan.

Analisis data pada hasil angket, dilakukan dengan cara 1) reduksi data Menyeleksi, memfokuskan menyederhanakan dan mengabstraksi, catatan lapangan. memberikan gambaran yang lebih tajam serta mempermudah pelacakan kembali apabila sewaktu-waktu data diperlukan kembali. 2) Penyajian Data, data hasil kuisoner akan di olah kembali menjadi diagram dan prosentase yang akan dapat diambil kesimpulan. 3) Penarikan Kesimpulan, hasil Penyajian data maka akan bisa diambil dan ditarik kesimpulannya sehingga peneliti mudah dalam menerima hasil penelitian ini dalam bentuk kesimpulan.

PEMBAHASAN

Permainan tradisional acap kerap dengan aktivitas di luar kelas atau kegiatan yang melibatkan permainan yang banyak memunculkan gerakan bahkan hingga gerakan baru yang lain. Permainan tradisional juga sering banyak memberikan bentuk permainan baru yang tidak lepas dari gerakan yang ada di aktivitas berolahraga. Aktivitas berolahraga sering juga disandingkan dengan kegiatan permainan tradisional bahkan banyak sudah yang berkolaborasi antar keduanya.

Banyak presepsi di lapangan akan permainan tradisional yang serig digunakan sebagai media untuk melakukan aktivitas berolahraga, dan sering kali permainan ini di gunakan di dalam dunia pendidikan hingga aktivitas

rekreasi. Permainan tradisional akan muncul banyak lagi dengan pengembangan dan permainan yang akan dimainkan dari aktivitas di lapangan.

Penerapan permainan tradisional sebagai bahan aktivitas olahraga sering di kaitkan dengan beberapa gerakan yang ada, seperti gerakan motorik kasar dan motorik halus oleh manusia di usia yang telah ditentukan.

Penelitian sebelumnya oleh nofrans eka saputra dalam permainan tradisional sebagai upaya meningkatkan kemampuan dasar anak memberikan refrensi tentang betapa pentingnya permainan tradisional untuk dikembangkan dan di pelihara. Ekawati, dkk (2010) menjelaskan bahwa permainan tradisional ternyata mampu berpengaruh dalam mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak

Presepsi mahasiswa ilmu keolahragaan terhadap permainan tradisional dalam menjaga warisan budaya indonesia ini akan menjawab sebagian pertanyaan yang muncul di masyarakat terutama kalangan mahasiswa yang terge-
rus oleh era digital. Mahasiswa akan menjawab dengan hati nurani sendiri dalam menyimpulkan setiap pertanyaan. Beberapa pertanyaan akan menjawab sebagian apa yang muncul di lapangan, dengan adanya jawaban tersebut maka akan memberikan umpan balik kepada subyek untuk melakukan sesuatu.

Presepsi Dan Permainan Tradisional

Kehidupan bermasyarakat tidak akan lepas dari persepsi masyarakat itu sendiri. Persepsi merupakan tanggapan atau penerimaan langsung dari seseorang. Menurut Jalaludin Rackhmat (2011: 50) persepsi merupakan pengalaman tentang obyek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan.

Sedangkan menurut Bimo Walgito (2002: 87) persepsi merupakan suatu proses yang di dahului penginderaan yaitu proses stimulus oleh individu melalui proses sensoris. Namun proses itu tidak berhenti begitu saja, melainkan stimulus tersebut diteruskan dan diproses selanjutnya merupakan proses persepsi

Permainan Tradisional

Pengertian Permainan Tradisional Permainan tradisional merupakan permainan yang memiliki ciri khas yang dipengaruhi oleh tradisi tertentu yang diwariskan secara turun temurun. Menurut Direktorat Permuseuman (1998: 6) permainan tradisional adalah sesuatu (permainan) yang dilakukan untuk menda-

tangkan kesenangan yang mengandung nilai-nilai adat kebiasaan yang diwariskan secara turun temurun.

Hasil presepsi mahasiswa ini akan di olah data dengan mengkrucut tentang apa saja yang mereka ketahui tentang permainan tradisional yang banyak berkolaborasi dengan aktivitas olahraga selama ini. Pengetahuan permainan tradisional mencakup 87,79% angka ini menandakan presepsi mahasiswa ilmu keolahragaan memiliki pengetahuan permainan tradisional yang baik dan dapat mengembangkan permainan tradisional tersebut, presepsi mahasiswa ilmu keolahragaan terhadap peraturan permainan tradisional mencakup 85,61% dengan presentase ini maka mahasiswa ilmu keolahragaan mampu melestarikan dan menjaga tata cara permainan tradisional di daerah masing masing, dan 89,23% presepsi mahasiswa ilmu keolahragaan mengenai implementasi permainan tradisional sehingga mahasiswa dapat melestarikan dan menjaga kebudayaan permainan tradisional. Penulis memiliki harapan dengan presentase yang baik ini dapat menjaga, menata serta meningkatkan permainan tradisional yang ada di indonesia menjadi permainan yang di pertandingkan baik di kancah nasional maupun kancah internasional sebagai aset budaya indonesia yang mendunia.

SIMPULAN

Kesimpulan dari presepsi mahasiswa ilmu keolahragaan terhadap permainan tradisional untuk menjaga warisan budaya indonesia ini agar dapat memberikan manfaat serta kemajuan permainan tradisional oleh pemuda pemudi indonesia khususnya mahasiswa dan segera untuk bergerak membudayakan dan melestarikan permainan tradisional yang sudah ada dan berkembang di indonesia dan Saran yang dapat ditarik adalah mengembangkan permainan tradisional dan budidayakan serta lestarikan hingga sampai nanti permainan ini tetap terjaga dan dapat di mainkan oleh kaum muda dibawahnya dengan berkolaborasi dengan aktivitas olahraga. Permainan tradisional akan menjadi ikon sebuah negara jika dibudayakan dan dilestarikan dengan cara yang baik. Hal ini akan menjadi tugas setiap pemuda yang berada di daerah dan wilayah di indonesia untuk membudidayakan permainan tradisional.

Banyak permainan tradisional yang harus dilestarikan seperti, engklek, grobaksodor, loncatan, polisi polisian dll yang harus

ditata kembali cara bermain serta petunjuk permainannya, akan membantu masyarakat memainkannya dan menjaga permainannya. Mengembangkan permainan tanpa merubah cara bermain menjadi salah satu daya pikat untuk tetap memberikan eksistensi permainan tersebut sesuai dengan apa yang akan disampaikan dari permainan tersebut.

Jelas sudah semua ini tidak hanya pemuda dan pemudi dalam melestarikan dan menjaga kebudayaan permiann akan tetapi semua yang berada dalam naungan negara dan budaya indonesia. Menjaga serta melestarikan permainan tradisional yang sudah ada dan mengembangkan permaianan tradisional. Selain dari kesimpulan diatas.

DAFTAR PUSTAKA

- Bimo Walgito. (2002). Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta: Andi Offset.
- Direktorat Permuseuman.1998.Permainan Tradisional Indonesia.Departemen Kebudayaan dan Pendidikan
- Ekawati, Y. N., Saputra, N. E., Rozalina., Restya, W. P. D., Nurlita, I., (2010). Pengaruh bermain melalui permainan tradisional terhadap kecerdasan intrapersonal anak. Jurnal Ilmiah Mhasiswa berprestasi Vol. 1 No. 2. Universitas Ahmad Dahlan
- Internet World Stats Usage and Population Statistics. (2017). Alphabetical List of Countries. Diakses dari <http://www.internetworldstats.com> pada tanggal 19 Februari 2017.
- Jalaludin Rakhmat, (2011). Psikologi Komunikasi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan tradisional. Jurnal Pendidikan Karakter No. 1. Universitas Negeri Makasar.
- Slamet Suyanto. 2005. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Depdiknas, Dirjen PT, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan PT. Jakarta.
- Sofia Hartati. 2005. Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini. Depdiknas, DIRJEN DIKTI, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sudjana, 2002. *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito
- Suharsaputra, U. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan. Bandung : Refika Aditama
- Suharsimi Arikunto. 1993. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Rineka
- Sukirman, dkk., 2004, Permainan Tradisional Jawa, Kepel Press, Yogyakarta
- Tedjasaputra, M. (2001). Bermain, Mainan, dan Permainan. Jakarta: Penerbit Grasindo
- The Asian Parent Insights. (2014). Mobile Device Usage Among Young Kids.<https://s3-ap-southeast1.amazonaws.com/tapsigma/theAsianparent+Insights+Device+Usage+A+Southeast+Asia+Study+November+2014.pdf>. Diakses pada tanggal 27 juli 2015
- Yudiwinata, H. P., Handoyo, P, (2014). Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. Jurnal Paradigma Vol. 02 Nomor 3. Universitas Negeri Surabaya.