

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia dengan keberagaman suku bangsa kaya akan budaya dan karya sastra seperti dongeng, cerita rakyat, legenda, babad, mite, adat istiadat, permainan rakyat, tarian rakyat, nyanyian rakyat dan sebagainya. Kekayaan budaya dan karya sastra tersebut dilakukan melalui kegiatan proses pewarisan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Proses pewarisan itu dilakukan secara lisan dan turun temurun yang dapat dikatakan sebagai tradisi folklor. Indonesia adalah negara yang terdiri atas pulau pulau dari berbagai suku-suku dan macam macam budaya yang ada di Indonesia, salah satunya adalah budaya betawi. Kebudayaan Betawi merupakan sebuah kebudayaan yang dihasilkan melalui percampuran antar etnis dan suku bangsa, seperti portugis, arab, cina, belanda, dan bangsa-bangsa lainnya. Sebutan suku, orang, kaum Betawi, muncul dan mulai populer ketika Mohammad Husni Tamrin mendirikan perkumpulan "Kaum Betawi" pada tahun 1918. Meski ketika itu penduduk asli belum dinamakan Betawi, tapi Kota Batavia disebut "negeri" Betawi.

Kota Jakarta memiliki kebudayaan Betawi yang merupakan kebudayaan asli dan sebagai salah satu identitas kota. Kebudayaan Betawi dikenal sebagai budaya yang memiliki pluralitas tinggi, terbentuk dari proses asimilasi antara penduduk pribumi dengan berbagai unsur dari luar yang bercampur dalam waktu yang lama. Seiring dengan waktu, budaya Betawi yang seharusnya menjadi identitas kota.

semakin jauh dari akar budayanya, akibat berbagai kepentingan di kota Jakarta, baik akibat masuknya budaya luar maupun kepentingan komersil. Dengan kondisi-kondisi tersebut, dikhawatirkan kebudayaan Betawi akan semakin hilang keberadaannya. Budaya Betawi ini

diharapkan dapat menjadi potensi wisata kota Jakarta.

Asal mula Betawi terdapat berbagai pendapat, yang mengatakan berasal dari kesalahan penyebutan kata Batavia menjadi Betawi. Masyarakat Betawi secara geografis dibagi dua bagian, yaitu Tengah dan Pinggiran. Masyarakat Betawi Tengah meliputi wilayah yang dahulu menjadi Gemente Batavia minus Tanjung Priok dan sekitarnya atau meliputi radius kurang lebih 7 km dari Monas, dipengaruhi kuat oleh budaya Melayu dan Agama Islam seperti terlihat dalam kesenian Samrah, Zapin dan berbagai macam Rebana. Dari segi bahasa, terdapat banyak perubahan vokal a dalam suku kata akhir bahasa Indonesia menjadi e, misal guna menjadi gune.

Betawi merupakan wilayah yang banyak mempunyai permainan tradisional namun mulai tersisih, tertinggal bahkan terlupakan karena anak-anak betawi saat ini hanya asik didepan gadget. Hal tersebut tidak mengherankan karena permainan ini tidak memerlukan tempat khusus dan luas serta bisa dimainkan sendiri. Berikut beberapa di antara permainan tradisional Betawi yaitu : maen klereng, tangkreb, koko, ujungan, dodolido, kukuruyuk ayam, palogan gundu, kodokkodokan, landar- lundur, koba tiup, pletokan, sutil, merak-merak sintir, gelindingan, balap karung, sala buntut, gundu lobang, meriem sundut, gundu kusir, gangsing, bola gebok, petak umpet, wak-wakgung, dampu, tok kadal dua batu, galaasin, torti, petak lari, adu dengkul badomba, maen karet, ndeng-ndengan, ci ci putri, pong-pong balong, congklak, layangan, petasan, dan lain-lain.

Permainan rakyat salah satu folklor bagian kebudayaan dari berbagai kolektif di dunia pada umumnya dan di Indonesia pada khususnya, yang disebarkan turun menurun di antara kolektif-kolektif yang bersangkutan, baik dalam bentuk lisan, maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat/ mnemonic devices. mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai “baik”, “positif”, “bernilai”, dan

“diinginkan”. Ada konsensus bahwa permainan tradisional merujuk pada aktivitas- aktivitas seperti hopscotch (engklek), permainan kelereng, lompat tali, permainan karet dan sebagainya. Namun sebetulnya beberapa permainan seperti lelucon praktis, ritus iniasi, pemberian nama julukan dan sebagainya juga merupakan permainan tradisional selama permainan tersebut memiliki sejarah yang panjang dan terdokumentasi.

Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus yang mengandung unsur kerjasama dan gotong royong, memberikan manfaat untuk perkembangan anak, merupakan kekayaan budaya bangsa dan merupakan refleksi budaya dan tumbuh kembang anak. Selain itu hasil kajian yang dilakukan dalam penelitian bahwa permainan anak tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi dan kepribadian anak.

Hal ini memiliki unsur kerjasama, Kerjasama merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia, karena dengan kerjasama manusia dapat melangsungkan kehidupannya. Kerjasama juga menuntut interaksi antara beberapa pihak. kerjasama merupakan suatu usaha bersama antara orang perorang atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu.

Sikap kerjasama dalam permainan sangat penting karena tanpa kerjasama permainan tidak akan berjalan dengan baik, Kusnadi. H (2012, hlm, 43) Kerjasama diartikan sebagai dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas bersamayang dilakukan secara terpadu yang diarahkan kesuatu target atau tujuan tertentu. Maka dari itu dalam suatu permainan berkelompok kerjasama dibutuhkan untuk mencapai suatu target atau mencetak poin demi meraih kemenangan

Selain kerjasama permainan rakyat juga mengandung unsur gotong royong, Gotong Royong di Indonesia telah berlangsung di Indonesia sejak ribuan tahun lalu. Keberlangsungan tersebut mesti mengikut sertakan peningkatan kualitas dan optimalisasi fasilitas. Melalui

pendidikan, keberlangsungan tersebut tidak sekadar upaya pelestarian, tetapi juga pengembangan, optimalisasi dan revitalisasi. Gotongroyong sebagai kearifan lokal perlu dihadirkan dalam pendidikan sebagai pembudayaan. Pembudayaan ini untuk kepentingan bersama bagi sebuah negara dan bangsa sebesar Indonesia. Upaya ini tentu perlu dilakukan secara strategis semenjak dini, agar anak siap untuk ikut bermasyarakat nantinya. Sisi altruistik dalam Gotongroyong tentu menjadi nilai tambah, mengingat pembelajaran yang kini memperkuat sisi kontekstual.

Penelitian pada permainan rakyat betawi sendiri selama ini lebih banyak dilakukan untuk menganalisis budaya, permainan budaya betawi banyak dilakukan untuk menganalisis sejarah yang terkandung dalam suku betawi . Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Dr. Rudy gunawan M.Pd) pembelajaran sejarah berbasis permainan tradisional betawi. Lalu penelitian dari (Afrianur, 2015) analisis nilai nilai karakter permainan tradisional betawi . Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh (Suswandari, 2016) pemahaman sejarah, budaya dan kearifan lokal etnik betawi pada guru sekolah dasar diwilayah DKI Jakarta. Lalu penelitian dari (Yunus, Astuti, Khairina, Freeman, & Teguh Martono, 2011) Peran multimedia dalam pembelajaran kebudayaan betawi pada siswa sekolah dasar. Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh(Syaikhu & Napis, 2020) Permainan tradisional betawi untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa di TK Mutiara. Lalu penelitian dari (Rosmalia, Dewi, & Putri, 2019) Potensi ruang wisata budaya betawi di DKI Jakarta. Selanjutnya penelitian dari (Haikal, 1995) Pusat kebudayaan betawi di Jakarta. Demikian juga penelitian oleh (Tarwiyah & Musik, 2010) tentang Pelestarian budaya betawi permainan anak cici putri dan ulabang/wak wak gung.

Penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa belum terdapat penelitian yang komprehensif pada nilai-nilai permainan rakyat betawi yang menyangkut pada studi kriteria budaya betawi untuk meningkatkan unsur kerjasama dan gotong royong yang sempurna,

dengan demikian maka penelitian ini memiliki keterbaruan yaitu menyangkut nilai-nilai permainan rakyat betawi yang mengandung unsur kerjasama dan gotong royong.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti ingin memperkenalkan, melestarikan dan memperkenalkan kembali permainan rakyat betawi yang sudah mulai terlupakan melalui jurnal - jurnal dan artikel yang dikumpulkan. Maka dari itu peneliti ingin mengambil judul penelitian “ nilai-nilai permainan rakyat betawi yang mengandung unsur kerjasama dan gotong royong”.

C. Pembatasan masalah

Bagaimana nilai nilai permainan rakyat betawi yang mengandung unsur kerjasama dan gotong royong.

D. Perumusan masalah

Bagaimana nilai nilai permainan rakyat betawi yang mengandung unsur kerjasama dan gotong royong.

E. Kegunaan penelitian

Hasil Penelitian diharapkan dapat berguna :

1. Bagi peneliti, hasil penelitian dapat menambah wawasan nilai nilai permainan rakyat betawi yang mengandung unsur kerjasama dan gotong royong.
2. Bagi Program Studi Olahraga Rekreasi mengetahui permainan rakyat betawi yang mulai terlupakan.
3. Bagi institusi Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmu dalam bidang olahraga rekreasi sehingga melahirkan penelitian-penelitian yang lebih baik dari sebelumnya
4. Bagi mahasiswa, dapat menambah materi serta wawasan dalam perkuliahan.
5. Sebagai masukan bagi masyarakat perkampungan budaya betawi berkaitan dengan pentingnya partisipasi mereka dalam pelestarian budaya betawi.