

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A.Deskripsi Konseptual

##### 1. Persepsi

Menurut Scheer persepsi adalah representasi fenomenal tentang objek distal sebagai hasil pengorganisasian objek distal itu sendiri, medium dan rangsang proksimal<sup>1</sup>. Hal ini merupakan suatu sikap terhadap pengamatan sebuah objek dari sebuah pengamatan baik yang jauh hingga yang dari lingkungan sekitar.

Persepsi menurut Bruner adalah proses kategorisasi. Organisme dirangsang oleh suatu masukan tertentu (objek-objek di luar, peristiwa dan lain-lain) dan organisme itu berespons dengan menghubungkan masukan itu dengan salah satu kategori objek-objek atau peristiwa-peristiwa. Proses menghubungkan ini adalah proses yang aktif dimana individu yang bersangkutan dengan sengaja mencari kategori yang tepat sehingga ia dapat mengenali atau memberi arti kepada masukan tersebut<sup>2</sup>.

Persepsi merupakan hasil perbuatan jiwa yang aktif dan penuh perhatian, menyadari adanya stimulasi atau perangsang<sup>3</sup>. Jadi, persepsi menghubungkan antara panca indra yang akan diserap oleh otak manusia

---

<sup>1</sup>.Sarlito Wirawan Sarwo, *Teori-Teori Psikologi Sosial*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2003),h.88

<sup>2</sup>*Ibid*, h.89

<sup>3</sup>Sudibyo Setyobroto, *Psikologi Suatu pengantar*, (Jakarta,2001),h.51

yang dirasakan dari adanya aktifitas pengamatan dalam memperhatikan sebuah objek atau peristiwa yang yang nantinya dapat berpengaruh terhadap pengambilan keputusan dari objek tersebut. Manusia tidak lepas dari kegiatan persepsi, hampir setiap hari manusia melakukan persepsi seperti persepsi ketika berkomunikasi. Menurut Berlyne ada empat aspek dari persepsi:

- 1) Hal-hal yang diamati dari sebuah rangsang bervariasi tergantung pola keseluruhan dimana rangsangan tersebut menjadi bagiannya.
- 2) Persepsi bervariasi dari orang ke orang dan waktu ke waktu.
- 3) Persepsi bervariasi tergantung dari arah alat-alat indra.
- 4) Persepsi cenderung berkembang ke arah tertentu dan sekali terbentuk kecenderungan itu biasanya akan menetap<sup>4</sup>.

Krech dan Cruthfield menjelaskan bahwa ada faktor-faktor yang dapat mempengaruhi persepsi yang dibagi menjadi 2 golongan variabel, yaitu:

- 1) Variabel Struktural : faktor-faktor yang tergantung dalam rangsang fisik dan proses neurofisiologis.
- 2) Variabel fungsional : faktor-faktor yang terdapat dalam diri sipengamat seperti kebutuhan, suasana hati, pengalaman masa lampau dan sifat-sifat individual lainnya<sup>5</sup>.

Objek persepsi dapat dapat bermacam-macam, yaitu dapat berwujud benda, situasi maupun manusia. Dalam mempersepsi seseorang, individu yang dipersepsi harus pula mempunyai kemampuan, perasaan, harapan dan sebagainya, walaupun persepsi individu terhadap suatu objek akan berbeda-beda. Jadi, objek yang dipesepsi akan memberikan pengaruh terhadap orang yang mempersepsi.

---

<sup>4</sup>Sarlito Wirawan Sarwono,*op.cit*,h.88

<sup>5</sup>*Ibid*,.h.89

Persepsi bisa juga dianggap sebagai penilaian seseorang terhadap seseorang atau suatu objek tertentu. Proses penilaian ini dasar dari segala jenis hubungan antar pribadi, karena berdasarkan penilaian itulah orang menentukan apa yang akan dilakukan terhadap seseorang atau suatu objek tertentu.

Bruner merangkumkan pendapatnya tentang persepsi menjadi ke dalam 7 aspek :

- 1) Persepsi tergantung pada proses pengambilan keputusan.
- 2) Proses pengambilan keputusan memanfaatkan tanda-tanda diskriminatif sehingga dimungkinkan untuk menempatkan masukan kedalam kategori-kategori.
- 3) Proses pemanfaatan tanda-tanda melibatkan proses penyimpulan yang menuju kepada penempatan suatu objek kedalam suatu kategori tertentu.
- 4) Suatu kategori adalah serangkaian sifat-sifat khusus tentang jenis-jenis peristiwa yang secara bersama-sama bisa dimasukkan kedalam suatu kelompok.
- 5) Kategori-kategori berbeda-beda dalam hal kesiapannya untuk dikaitkan dengan suatu rangsangan tertentu.
- 6) Persepsi adalah dapat dipercaya dalam arti bahwa rangsangan – rangsangan yang masuk dirujuk ke kategori yang sesuai.
- 7) Jika kondisi kurang optimal, persepsi akan dapat dipercaya dalam arti bahwa kaitannya dengan kategori-kategori sesuai dengan berbagai kemungkinan yang ada dilingkungan<sup>6</sup>.

Berdasarkan teori-teori diatas, maka dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan sebuah perasaan, perhatian dan motivasi dalam pengambilan keputusan seseorang pada sebuah objek-objek atau peristiwa.

---

<sup>6</sup> *Ibid*,h.90

## 2. Pengertian Masyarakat

Beberapa orang telah memberikan definisi masyarakat. Bagi Durkhem, masyarakat merupakan suatu kenyataan yang objektif secara mandiri, bebas dari individu-individu yang merupakan anggota-anggotanya<sup>7</sup>. Menurut Maclaver dan Page mengatakan bahwa masyarakat ialah suatu sistem dari kebiasaan dan tata cara, dari wewenang dan kerja sama antara berbagai macam kelompok dan penggolongan, dan pengawasan tingkah laku serta kebebasan-kebebasan manusia<sup>8</sup>. Ralph Linton mendefinisikan masyarakat merupakan setiap kelompok manusia yang telah hidup bekerja bersama cukup lama sehingga mereka dapat mengatur diri mereka dan menganggap diri mereka sebagai suatu kesatuan sosial dengan batas-batas yang dirumuskan dengan jelas<sup>9</sup>. Menurut Selo Soemardjan masyarakat merupakan orang-orang yang hidup bersama yang menghasilkan kebudayaan<sup>10</sup>.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa masyarakat merupakan kumpulan manusia yang saling berinteraksi dalam suatu wilayah dalam waktu yang lama dan melakukan kegiatan bersama.

Dalam bermasyarakat senantiasa mempunyai penghargaan tertentu terhadap hal-hal tertentu dalam masyarakat yang bersangkutan. Penghargaan yang lebih tinggi itu akan menempatkan suatu hal pada

---

<sup>7</sup>David Berry, *Pokok-Pokok Pikiran Dalam Sosiologi*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Perkasa,2003),h.5

<sup>8</sup>Soerjono Soekamto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada,2012),h.22

<sup>9</sup>*ibid*

<sup>10</sup>*ibid*

kedudukan tertinggi. Hal ini yang mengakibatkan adanya perbedaan golongan-golongan dari masyarakat, yaitu ukuran kekayaan, ukuran kekuasaan, ukuran kehormatan ukuran ilmu pengetahuan<sup>11</sup>. Menurut Soerjono Soekamto masyarakat memiliki ciri-ciri dalam suatu bentuk kehidupan bersama, sebagai berikut :

- 1) Manusia yang hidup bersama.
- 2) Bercampur untuk waktu yang lama.
- 3) Mereka sadar bahwa mereka merupakan suatu kesatuan.
- 4) Mereka merupakan suatu sistem hidup bersama <sup>12</sup>.

### **Masyarakat dan Kebudayaan**

Kebudayaan itu sesungguhnya dimiliki oleh setiap masyarakat, tidak ada yang lepas dari kebudayaan. Menurut Koentjaraningrat kata “kebudayaan” berasal dari kata sansekerta *buddhayah*, ialah bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti “budi” atau “akal”<sup>13</sup>. Jadi, kebudayaan dapat dartikan sebagai hal-hal yang bersangkutan dengan budi dan akal.

Beberapa ahli mendefinisikan kebudayaan sebagai berikut:

- 1) E.B.Taylor melihat kebudayaan sebagai kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat isitadat dan kemampuan-kemampuan serta kebiasaan-kebiasaan yang didapatkan manusia sebagai warga masyarakat<sup>14</sup>.

---

<sup>11</sup> *Ibid*,h.209

<sup>12</sup> Abdul Syani, *Sosiologi dan Perubahan Masyarakat*, (Lampung,PT Dunia Pustaka Jaya),h.47

<sup>13</sup> *Ibid*,h.53

<sup>14</sup> *Ibid*,h.59

- 2) Hassan shadily, kebudayaan berarti keseluruhan dari hasil manusia hidup bermasyarakat berisi aksi-aksi terhadap dan oleh sesama manusia sebagai anggota masyarakat yang merupakan kepandaian, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat kebiasaan dan lain-lain kepandaian<sup>15</sup>.
- 3) Selo Soemadjan dan Soelaiman Soermardi mengemukakan bahwa kebudayaan itu adalah semua hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat<sup>16</sup>.

C.Kluckhohn, memperinci kebudayaan sebagai atas tujuh unsur yang dianggap sebagai *cultural universal*, yaitu :

- 1) Peralatan dan perlengkapan hidup manusia.
- 2) Mata pencaharian hidup dan sistem-sistem ekonomi.
- 3) Sistem kemasyarakatan.
- 4) Bahasa.
- 5) Kesenian.
- 6) Sistem pengetahuan.
- 7) Religi<sup>17</sup>.

Meskipun setiap manusia memiliki kebudayaan yang berbeda-beda namun, pada hakikatnya kebudayaan mempunyai sifat yang sama. Soerjono Soekanto mengutip pendapat dari Robie M. Williams, memperinci sifat dari kebudayaan menjadi empat bagian, yaitu :

- 1) Kebudayaan terwujud dan tersalurkan dari perilaku manusia.
- 2) Kebudayaan telah ada terlebih dahulu daripada lahirnya suatu generasi tertentu.

---

<sup>15</sup> *ibid*

<sup>16</sup> *ibid*

<sup>17</sup> *ibid*

- 3) Kebudayaan diperlukan oleh manusia dan diwujudkan dalam tingkah lakunya.
- 4) Kebudayaan mencakup aturan-aturan yang berisikan kewajiban-kewajiban, tindakan-tindakan yang dilarang dan tindakan-tindakan yang diizinkan<sup>18</sup>.

Peran serta masyarakat dalam melestarikan kebudayaan khususnya permainan tradisional Indonesia akan sangat besar pengaruhnya pada masa depan. Masyarakat atau lembaga swadaya masyarakat yang peduli terhadap kebudayaan Indonesia khususnya permainan tradisional akan menjadi pelaku utama dalam upaya melestarikan dan memberdayakan permainan tradisional. Untuk itu, diharapkan masyarakat mampu berpartisipasi dan ikut aktif dalam program pemberdayaan permainan tradisional Indonesia yang dapat dilakukan dalam program-program kegiatan.

Untuk memberikan dukungan pembangunan sarana dan prasaana serta pengembangan kebijakan sumber daya manusia (SDM) dalam meningkatkan keberhasilan pemasyarakatan dan pemassalan berolahraga, perlu mempertimbangkan hal-hal berikut :

1. Penyelenggaraan kegiatan bersama, lomba dan festival invitasi permainan tradisional.
2. Penyesuaian model bentuk pelatihan yang sesuai dengan kelompok khusus.
3. Pengikut sertaan masyarakat dalam festival permainan tradisional tingkat regional dan dunia<sup>19</sup>.

---

<sup>18</sup> *Ibid*,h.61

<sup>19</sup> *Kebijakan Pembinaan dan Pengembangan Olahraga Masyarakat*, (Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Olahraga, Direktorat Olahraga Masyarakat,2002),h.19

Untuk melestarikan dan mengembangkan permainan tradisional perlu adanya minat dari masyarakat itu sendiri untuk melestarikan dan mengembakannya. Dapat dikatakan bahwa minat dalam diri sendiri sangat penting untuk keberhasilan yang akan dicapai. Singgih D. Gunarsa mengatakan bahwa minat berkaitan dengan nilai yang diberikan oleh seseorang kepada suatu jenis kegiatan, sehingga ia cenderung memilih dan berpartisipasi oleh kegiatan tersebut<sup>20</sup>.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa adanya unsur pokok penting dalam persepsi itu tersendiri yaitu: perasaan, perhatian, dan motivasi.

a) Perasaan

Perasaan dapat dikatakan sebagai suasana psikis yang mengambil bagian pribadi dalam situasi, dengan jalan membuka diri terhadap suatu hal yang berbeda dengan keadaan atau nilai dalam diri<sup>21</sup>. Perasaan pada umumnya bisa timbul karena adanya aktifitas mengamati, menanggapi, membayangkan, mengingat, atau memikirkan sesuatu.

b) Perhatian

Wasty Soemanto berpendapat bahwa perhatian adalah pemusatan tenaga atau kekuatan tertentu kepada suatu objek atau pendayagunaan

---

<sup>20</sup> Singgih D. Gunarsa, *Pengantar Psikologi* (Jakarta:PT.BPK GM,1989),h.256

<sup>21</sup> Wasti Soemanto, *Psikologi Pendidikan*,(Jakarta:Rineka Cipta,1998),h.35



kesadaran untuk menyertai sesuatu aktifitas<sup>22</sup> . Seseorang yang sudah sangat memberikan perhatian yang sangat besar pada sesuatu, dengan demikian dia akan merelakan waktu dan tenaganya untuk aktifitas yang diminatinya.

c) Motivasi

Sesuatu hal yang penting berkaitan dengan motif adalah bahwa itu tidak dapat diamati secara langsung, tetapi motivasi dapat diketahui dari perilaku. Singgih D. Gunarsa mendefinisikan motivasi sebagai faktor dalam yang dapat merangsang perhatian<sup>23</sup> .

### 3. Permainan

Permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan atas kemauan sendiri namun dalam batasan batasan yang ditentukan yang bertujuan untuk mencari kesenangan, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan dan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Secara umum bermain adalah bergerak sambil bersuka ria atau bersenang-senang, dan permainan adalah suatu yang digunakan untuk bermain<sup>24</sup>. Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dipahami hingga yang dipahami. Permainan juga merupakan kegiatan yang menyenangkan dan untuk melepaskan sejenak penat dari rutinitas sehari-hari.

---

<sup>22</sup> *Ibid*, h.34

<sup>23</sup> Singgih D. Gunarsa, *Op.cit*,h.108

<sup>24</sup> R.S Harisenjaya,*Panduan Teknik Olahraga Permainan Tanpa Alat*,(Jakarta:Refika Aditama,1994),h.1

Bagi anak bermain dapat memajukan perkembangan mereka dalam kehidupan sehari-hari. Mereka akan mencoba permainan yang baru dipahami walaupun itu memiliki resiko ,seperti belajar memainkan egrang. Walaupun saat belajar memainkan egrang akan terjatuh namun akan dicoba kembali. Dari pengulangan tersebut tanpa disadari anak tersebut memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain. Para pakar pendidikan juga berbicara bahwa bermain adalah belajar menyesuaikan diri dengan keadaan atau lingkungan<sup>25</sup>. Anak-anak akan bermain dilingkungan tersebut dengan memanfaatkan barang-barang yang ada di daerah tersebut yang akan membuat anak menjadi tahu sifat dari daerah atau barang itu. Profesor Buitendeyk dalam bukunya “Het Spel van Mansch En Dier menyebutkan bahwa unsur-unsur yang terdapat dalam pengertian permainan adalah

1. Kita bermain dengan suatu barang atau seseorang sebagai kawan atau lawan
2. Kemungkinan bermain banyak caranya, tapi ada batas-batas tertentu, ialah peraturan dan lapangan atau tempat bermain
3. Didalam semua permainan terdapat suatu klimaks, pada awalnya lemah, lalu makin lama makin kuat dan akhirnya menjadi lemah kembali
4. Ada pertukaran diantara tegang dan penenangan<sup>26</sup>.

Permainan dilakukan untuk mengisi waktu luang dan bersifat hiburan yang dilakukan oleh anak-anak, remaja maupun dewasa. Bagi anak-anak

---

<sup>25</sup> *ibid*,h.2

<sup>26</sup> *ibid*

bermain dapat dilakukan sepanjang hari. Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa takut dihukum atau terkena teguran.<sup>27</sup>

Kebutuhan bermain merupakan suatu yang penting bagi anak karena bermain dapat mengembangkan kreativitas anak dan cara berfikir anak. Sesungguhnya pada saat bermain anak-anak tanpa sadar akan mendapatkan kegembiraan. Dalam kegembiraan tersebut anak-anak pada dasarnya sedang belajar dan mempelajari berbagai macam pengetahuan. Dalam bermain, anak-anak sedang mengembangkan berbagai macam jenis kecerdasan dan mempraktikkan berbagai macam keterampilan hidup yang dapat berguna untuk kehidupan sehari-hari.

Menurut Pellegrini dan Sarco permainan memiliki sifat sebagai berikut :

1. Permainan dimotivasi secara personal, karena memberi rasa kepuasan.
2. Pemain lebih asik dengan aktivitas permainan ketimbang pada tujuan.
3. Aktivitas permainan dapat bersifat nonliteral.
4. Permainan bersifat bebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar
5. Permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemainnya<sup>28</sup>.

Pada saat bermain perlu adanya motivasi agar adanya kepuasan pada saat bermain. Dengan adanya motivasi akan meningkatkan rasa percaya diri dan lebih bersemangat. Dengan semangat yang tinggi dan adanya percaya diri permainan akan lebih menyenangkan dan mengasikan.

Dalam permainan pemain biasanya lebih asik dengan permainannya tersebut dibandingkan tujuan dari permainan tersebut, karena pada saat

---

<sup>27</sup> Andarini, *Permainan Tradisional*, (Jakarta: Ghina Walafa, 2010), h.1

<sup>28</sup> *ibid*

bermain pemain akan merasa senang tanpa memperhatikan tujuan dari permainan tersebut meskipun tanpa mereka sadari mereka telah melakukan hal yang jadi tujuan dari permainan tersebut.

Permainan dapat dilakukan secara bebas namun tidak melanggar dari peraturan dan norma-norma hukum. Para pemain bisa bebas mengekspos segala kemampuannya agar tujuan dari permainan tersebut dapat tercapai.

Peraturan pada saat bermain diatur secara bebas pada saat ingin bermain dengan kesepakatan bersama. Peraturan tersebut tidak terikat sehingga pada saat keesokan harinya ingin bermain kembali bisa membuat peraturan lain lagi dengan kesepakatan bersama.

Dalam permainan memerlukan keterlibatan yang aktif dari para pemain agar permainan tersebut menjadi lebih menyenangkan sehingga tujuan dari permainan tersebut dapat tercapai.

Permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan, untuk melepaskan sejenak panat dan rutinitas sehari-hari. Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Menurut Framberg permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik, yang menghadirkan kembali realitas dalam bentuk

pengandaian<sup>29</sup>. Dalam hal ini permainan menghubungkan pengalaman yang menyenangkan yang dapat meningkatkan potensi dari dalam diri secara spontan dan sarana penyalur kelebihan energi dan relaksasi.

Menurut Hidayat permainan memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Adanya seperangkat peraturan yang eksplisit yang mesti diindahkan oleh para pemain.
2. Adanya tujuan yang harus dicapai pemain atau tugas yang mesti dilaksanakan<sup>30</sup>.

Pada saat bermain ada peraturan yang sangat tegas yang telah disepakati sebelum bermain, namun para pemain bisa mengindahkan peraturan tersebut tanpa mengubah dari tujuan peraturan tersebut.

Dalam bermain pasti ada tujuan yang ingin dicapai dari permainan tersebut. Keterlibatan dari permainan tersebut sangat berpengaruh dalam mencapai tujuan dari bermain. Permainan yang aktif dan terlihat mengasikan dapat membuat tujuan dari permainan tersebut dapat tercapai.

Bermain juga merupakan suatu kegiatan yang dapat mengembangkan potensi anak dengan keinginannya sendiri tanpa adanya paksaan. Mereka bermain karena rasa senang bermain karena dengan bermain mereka mendapatkan kesenangan.

Dalam permainan ada yang bisa digunakan untuk bermain dan ada yang untuk bertanding. Permainan yang digunakan untuk bermain

---

<sup>29</sup> *ibid*, h.2

<sup>30</sup> *ibid*

dilakukan untuk mengisi waktu luang biasa dilakukan oleh anak-anak untuk mencari kesenangan.

Permainan untuk bertanding dibagi menjadi empat jenis :

1. Permainan yang memerlukan kekuatan atau keterampilan fisik, contohnya: egrang, dayung.
2. Permainan yang memerlukan suatu siasat.
3. Permainan yang memerlukan kekuatan fisik dan siasat, contohnya : hadang, kasti..
4. Permainan yang bersifat untung-untungan, contohnya :adu ayam, karapan sapi<sup>31</sup>.

Dalam kegembiraan pada saat bermain sesungguhnya sedang mengembangkan berbagai kecerdasan dan kreativitas yang dapat berguna untuk kehidupan sehari-hari. Bermain memberikan berbagai macam manfaat, antara lain:

1. Mendapatkan kegembiraan dan hiburan.
2. Mengembangkan kecerdasan intelektual.
3. Mengembangkan kemampuan motorik halus anak.
4. Mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.
5. Meningkatkan anak untuk berkonsentrasi.
6. Meningkatkan anak untuk memecahkan masalah.
7. Mendorong spontanitas anak.
8. Mengembangkan sosial anak.
9. Sebagai media untuk mengungkapkan pikiran.
10. Untuk kesehatan.<sup>32</sup>

Pada saat bermain anak akan mendapatkan kegembiraan yang sangat bermanfaat untuk tumbuh kembangnya anak dan dapat membentuk karakter

---

<sup>31</sup> Achmad Allatif Ardiwinata, Suherman, Martad Dinata, *Kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional*, (Jakarta,2006),h.4

<sup>32</sup>Keen achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional* (Yogyakarta: Javalitera. 2012),hh.16-18

anak tersebut. Dengan adanya kegembiraan anak tersebut akan meningkatkan fisik dan mental anak sehingga dapat terhindar dari stres.

Ada beberapa alasan kenapa permainan dibutuhkan sebagai media pembelajaran, yaitu :

1. Anak-anak membutuhkan pengalaman yang kaya, bermakna, dan menarik.
2. Otak anak senang pada sesuatu yang baru dan hal baru yang menantang dan menarik.
3. Rangsangan otak sensori multimedia penting dalam pembelajaran.
4. Siswa umumnya senang bergerak, jadi jangan lupamemasukan gerak dalam pembelajaran.
5. Pengulangan adalah kunci belajar.
6. Permainan menyenangkan bagi anak <sup>33</sup>

Pada bermain anak akan mengembangkan kecerdasan intelektualnya, karena pada saat bermain anak akan mendapatkan pengetahuan yang baru yang didapat dari lingkungan sekitar. Anak akan lebih mengenal berbagai macam bentuk, suara, warna, fenomena alam, berbagai macam flora dan fauna dan sebagainya

Kemampuan motorik anak akan berkembang pada saat mereka bermain. Misalkan, pada saat menggambar maupun mewarnai keterampilan antara mata dan tangan sangat dilatih sehingga koordinasi mata dan tangannya dapat berkembang

Motorik kasar juga dapat berkembang pada saat bermain. Karena pada saat bermain adanya aktifitas gerakan fisik yang dilakukan. Pada saat melakukan aktifitas gerakan fisik perlu adanya keseimbangan dan koordinasi

---

<sup>33</sup>Pepen Supendi dan Nurhidayat, *50 Permainan Indoor dan Outdoor Mengasikan*, (Jakarta: Penebar Swadaya group, 2016), h.12.

antara anggota tubuh dan otot-otot besar misalnya seperti berjalan, berlari, melompat dan sebagainya.

Sejumlah permainan menuntut anak untuk berkonsentrasi penuh seperti bermain *puzzle*. Permainan seperti ini sangat membantu untuk melatih konsentrasi. Konsentrasi yang baik sangat dibutuhkan untuk kebutuhan sehari-hari.

Pada saat bermain anak akan mencoba memecahkan masalahnya sendiri untuk menyelesaikan permainan tersebut. Anak tersebut akan menggali segala kemampuannya dalam memecahkan suatu masalah. Kemampuan untuk memecahkan masalah tersebut dapat berguna pada saat dewasa untuk menyelesaikan berbagai macam problem yang akan mereka hadapi.

Pada permainan yang bersifat kompetisi anak akan dituntut untuk lebih spontan dalam berfikir dan bertindak cepat ketika bermain. Anak akan berfikir dengan cepat agar bisa menjadi yang terbaik.

Dalam permainan yang dilakukan bersama-sama, anak-anak tersebut akan belajar bagaimana caranya bersosialisasi dengan teman-temannya. Dengan adanya bersosialisasi anak akan berinteraksi dengan yang lain dan belajar untuk lebih bertoleransi, berbagi, komunikasi, kejujuran, kesabaran, percaya diri dan sebagainya.

Melalui berbagai macam permainan, anak akan lebih leluasa dalam mengeksperikan diri mereka. Mereka dapat menjadi siapa saja dan



memerankan tokoh mana pun bahkan hal-hal dari imajinasi-imajinasi. Mereka dapat mengungkapkan pikiran-pikiran akan cita-cita mereka mendatang.

Banyak permainan yang membutuhkan gerakan tubuh yang sangat banyak. Aktivitas tersebut dapat menguatkan otot-otot dan menyehatkan badan. Dengan banyaknya aktivitas fisik anak-anak akan terhindar dari obesitas dan berbagai macam hal buruk lainnya.

Menurut Mildred Parten tahapan perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan social anak adalah sebagai berikut :

1. *Unoccupied play*
2. *Solitary play* (bermain sendiri)
3. *Onlooker play* (pengamat)
4. *Paralel play* (bemain paralel)
5. *Assosiative play* (bermain asosiatif)
6. *Cooperative play* (bermain bersama)<sup>34</sup>

#### 1. *Unoccupied play*

Pada *unoccupied play* ini anak tidak benar-benar terlibat namun ia hanya mengamati. Bila tidak ada hal yang menarik ia akan menyibukan dirinya sendiri tanpa ada tujuan yang jelas

#### 2. *Solitary play* (bermain sendiri)

Anak seperti ini lebih sibuk dengan dirinya sendiri. Perilakunya bersifat egois yang tidak ingin berinteraksi dengan orang lain. Anak ini tidak memperhatikan orang-orang disekelilingnya namun, ia akan berinteraksi

---

<sup>34</sup> Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan* (Jakarta:Grasindo,2001),hh.21-23

dengan orang lain apabila mainan yang sedang di mainkan diambil oleh orang lain

### 3. *Onlooker play* (pengamat)

Kegiatan bermain seperti ini pada umumnya terjadi pada usia 2 tahun namun juga bisa terjadi pada anak yang belum kenal dengan anak lain di lingkungan yang baru sehingga ia malu untuk ikut bergabung. Anak tersebut sering mengamati anak-anak yang lain yang sedang bermain dan ada minat untuk ikut dalam kegiatan yang diamatinya.

### 4. *Parallel play* (bermain paralel)

Kegiatan seperti ini biasanya terjadi pada saat dua anak atau lebih sedang bermain. Tempat, bahan, waktu dan jenis permainan yang mereka mainkan sama namun, tidak adanya interaksi yang dilakukan oleh mereka. Mereka masih terlihat egois dan belum mampu berbagi rasa dan kegiatan dengan anak lain.

### 5. *Assosiative play* (bermain asosiatif)

Bermain asosiatif ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain. Mereka akan saling bertukar alat permainan tetapi mereka melakukan kegiatannya sendiri-sendiri. Misalnya, anak yang sedang menggambar, mereka akan saling meminjam pensil warna namun kegiatan mewarnainya dilakukan sendiri-sendiri

### 6. *Cooperativ play* (bermain bersama)

Kegiatan ini ditandai dengan adanya kerjasama yang dilakukan pada saat bermain. Adanya pembagian antara anak-anak yang terlibat dalam permainan. Bila seperti ini akan adanya interaksi antar individu yang dilakukan pada saat bermain

## **2. Permainan Tradisional**

Permainan tradisional adalah sebuah nilai budaya yang lahir dari kearifan masyarakat Indonesia. Permainan tradisional merupakan bagian dari tradisi dan budaya bangsa Indonesia yang wajib di lestarikan digali dan di kembangkan. Indonesia memiliki berbagai macam permainan tradisional yang tidak hanya sebuah permainan tetapi memiliki nilai-nilai leluhur yang dapat dijadikan pembelajaran.

Disetiap daerah memiliki permainan tradisionalnya dan mempunyai ciri khasnya sendiri namun, terkadang permainannya sama tetapi nama permainannya yang berbeda, hal tersebut yang menambah warna kekayaan budaya bangsa Indonesia menjadi lebih beragam, hal ini yang memerlukan pembinaan dan perhatian dari pemerintah yang serius agar dapat dikembangkan menjadi objek pariwisata yang dapat menambah devisa negara dan mengangkat nama bangsa Indonesia.

Kehidupan anak-anak pada zaman sekarang sangat berbeda dengan kehidupan anak-anak pada beberapa dekade sebelumnya. Anak-anak pada zaman sekarang sangat akrab dengan teknologi sementara anak-anak pada dekade sebelumnya lebih akrab dengan lingkungannya. Pada zaman

sekarang permainan tradisional sudah jarang dimainkan baik itu oleh orang dewasa maupun anak-anak. Mereka lebih memilih permainan modern yang lebih canggih. Padahal, didalam permainan tradisional banyak sekali mengajarkan nilai-nilai kebaikan. Permainan tradisional juga sangat baik untuk melatih gerak motorik anak. Meskipun zaman sekarang sudah berubah anak-anak juga perlu diajarkan permainan tradisional karena dapat meningkatkan kekuatan kelentukan tubuh, kecepatan gerak serta kemampuan reaksi.

Permainan tradisional merupakan kegiatan permainan yang berkembang disuatu kebiasaan masyarakat tertentu. Kegiatan tersebut biasa dilakukan secara rutin maupun sekali-kali untuk mengisi waktu luang setelah melakukan kegiatan sehari-hari yang bertujuan untuk mencari hiburan maupun kesenangan.

Banyak kelebihan dan manfaat yang bisa didapatkan dari permainan tradisional, seperti:

1. Tidak memerlukan biaya untuk memainkannya.
2. Melatih kreativitas anak.
3. Mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak..
4. Mendekatkan anak-anak pada alam.
5. Sebagai media pembelajaran nilai-nilai.
6. Mengembangkan kemampuan motorik anak.
7. Bermanfaat untuk kesehatan.
8. Mengoptimalkan kemampuan kognitif anak.
9. Memberikan kegembiraan dan keceriaan.
10. Dapat dimainkan lintas usia.
11. Mengasah kepekaan seni anak.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Keen Acroni, *op, cit*, hh.46-48

Pada dasarnya permainan tradisional dapat dimainkan oleh siapapun baik anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Terutama bagi anak-anak permainan tradisional sangat penting bagi pertumbuhan karena dalam permainan tradisional sangat banyak fungsinya salah satunya adalah alat-alat yang digunakan mudah didapat dan memungkinkan anak tersebut untuk membuatnya yang akan mengajarkan anak-anak untuk lebih kreatif.

Berbagai permainan tradisional yang dikenal di Indonesia mungkin dapat diklasifikasikan kedalam :

1. Olahraga untuk seorang diri contoh : olahraga loncat batu di Nias.
2. Olahraga berpasangan contohnya : adu kepala antara dua orang seperti di kabupaten Bima.
3. Olahraga pacu contohnya : karapan sapi di Madura, pacuan kuda di NTT
4. Olahraga tanding beregu contohnya : sepak raga di Sulawesi Selatan.
5. Olahraga kelompok bergilir contohnya : permainan-permainan jawa seperti sondah-mondah/taplak<sup>36</sup>.

Permainan tradisional sekarang sudah mulai ditinggalkan. Itu terjadi karena adanya pergeseran adat istiadat dari masyarakat. Kehidupan pada zaman sekarang lebih mengalami perubahan ke gaya hidup modern. Penyebab permainan tradisional sudah hampir jarang dimainkan antara lain sebagai berikut :

1. Tergeser oleh permainan modern.
2. Ada mata rantai yang terputus dalam pewarisan permainan tradisional.
3. Makin terbatasnya lahan bermain.

---

<sup>36</sup> Achmad Allatif Ardiwinata.Suherman.Marta Dinata.*Op.cit*, h.2

#### 4. Kehidupan modern yang makin individualis<sup>37</sup>.

Sudah banyak upaya-upaya yang dilakukan untuk melestarikan berbagai macam warisan budaya. Sekarang kita mudah menemui berbagai macam yang berhubungan dengan warisan budaya seperti : wisata kuliner tradisional, festival kesenian tradisional, bangunan bersejarah dengan arsitektur khas daerah atau berbagai kain tradisional yang diangkat menjadi identitas suatu daerah. Namun sayang upaya untuk melestarikan permainan tradisional maupun tembang-tembang dolanan masih sangat kurang.

Jika permainan tradisional maupun tembang-tembang dolanan benar-benar tidak dilestarikan tidak mustahil bila keberadaan warisan budaya ini benar-benar punah dari Nusantara. Dan permainan tradisional yang asli Indonesia sangat mungkin justru bangsa-bangsa lain yang akan mengembangkan permainan tersebut dan mengklaim bahwa permainan tradisional tersebut asli dari negara mereka.

### **3. Komunitas Olahraga Tradisional Indonesia (KOTI)**

KOTI berawal dari pemikiran-pemikiran para akademisi olahraga yang resah dengan perkembangan teknologi pada zaman sekarang yaitu : Edvan Zakaria, Ayi Rahmat, Chairul Umam dan Hari Agustin Muharom. Mereka melihat bahwa anak-anak zaman sekarang sudah sangat mahir dalam hal teknologi khususnya *handphone*. Anak-anak lebih fokus terhadap *handphone* yang mereka miliki sehingga komunikasi antar individu menjadi lebih

---

<sup>37</sup> Keen Acroni, *op, cit*, hh.43-44

berkurang, dan anak-anak lebih senang bermain permainan yang lebih canggih yang hanya tinggal duduk santai ketimbang permainan yang lebih memerlukan banyak gerak.

Kemudian mereka membentuk sebuah komunitas dimana komunitas tersebut bertujuan untuk mengembangkan permainan tradisional Indonesia agar bisa mendunia. Tidak hanya mengembangkan permainan tersebut, namun mengangkat permainan tradisional Indonesia menjadi olahraga yang bisa dipertandingkan baik skala Nasional maupun Internasional. Oleh karena itu, mereka menamakan komunitas mereka dengan KOTI yang bertujuan agar permainan tradisional Indonesia bisa menjadi sebuah olahraga seperti halnya olahraga takraw yang awalnya adalah permainan rakyat kini bisa berkembang dan sering dipertandingkan di kejuaraan-kejuaraan Internasional.

Untuk mengembangkan KOTI ini mereka memperluas jaringan agar tujuan mereka dapat diwujudkan. Kemudian mereka bertemu dengan Bapak Suherman yang merupakan pensiunan dari KEMENPORA (Kementrian Pemuda dan Olahraga). Dengan bekerja sama dengan Bapak Suherman KOTI mulai berkembang. Pada bulan November tahun 2014 KOTI mengajukan diri untuk masuk dalam keanggotaan dari FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia) bulan Februari tahun 2015 KOTI masuk dalam keanggotaan FORMI. Dan pada bulan Agustus 2015 KOTI disahkan secara legal dengan Ketua Bapak Suherman, Wakil Ketua Bapak

Sarmadi dan Sekertaris Jendral Chairul Umam. KOTI sendiri kini sudah memiliki cabang-cabang di daerah lain. KOTI pusat sendiri memiliki kesekretiatan di GOR Ciracas Jakarta Timur. KOTI telah membentuk cabang-cabang di daerah yaitu di 7 provinsi : DKI, Bangka Belitung, Jawa Barat, Jawa timur, Lampung, Banten serta Papua Barat. Sedangkan untuk Kabupaten/Kota sebanyak 2 kabupaten/Kota yaitu : Bekasi dan Surabaya.. Banyak yang sudah meminta untuk pembentukan KOTI di daerah-daerahnya karena di peraturan-peraturan daerah yang mewajibkan untuk mengangkat budaya-budaya daerah tersebut salah satunya adalah permainan tradisional.

Dalam pembentukan KOTI ini mereka mempunyai visi dan misi yang bertujuan untuk mengembangkan permainan tradisional Indonesia.

Visi :

“Terangkatnya harkat dan martabat budaya melalui olahraga tradisional Indonesia yang berakar pada masyarakat”.<sup>38</sup>

Misi :

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia sebagai penggerak atau instruktur olahraga tradisional
2. Menyelenggarakan berbagai kegiatan untuk mendukung pencapaian pelestarian budaya olahraga tradisional dan masyarakat Indonesia

---

<sup>38</sup>*Panduan Olahraga Tradisional Cabang Dagongan, Egrang, Hadang, Terompa Panjang dan Tarik Tambang*,(Jakarta:Komunitas Olahraga Tradisional Indonesia,2015),h.3



bergerak menjadi aktif menuju masyarakat cerdas, sehat, bugar, dan insan berbudaya

3. Melaksanakan kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan kebugaran di masyarakat

Tujuan dari pembentukan KOTI ini adalah

1. Meningkatkan kesadaran masyarakat untuk berolahraga
2. Meningkatkan pemerataan organisasi penggerak olahraga tradisional kuantitas dan kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) sebagai Instruktur atau penggerak olahraga tradisional
3. Meningkatkan pemahaman masyarakat tentang pola hidup sehat
4. Meningkatkan peran perguruan tinggi dan organisasi masyarakat untuk penelitian dan pengembangan olahraga

Sasaran dari KOTI ini adalah masyarakat umum yang nantinya dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang budaya permainan tradisional dan meningkatkan kebugaran masyarakat Indonesia. Diharapkan nantinya akan terciptanya organisasi atau klub cabang olahraga tradisional tingkat kabupaten, kota, nasional bahkan tingkat Internasional.

Untuk perekrutan anggota KOTI tidak ada perekrutan anggotan tapi siapa saja yang ingin melestarikan dan ingin mengembangkan permainan tradisional untuk menjadi sebuah olahraga KOTI akan mendukung dan membantu. Orang tersebut tidak akan terikat oleh KOTI tetapi orang tersebut

yang akan mengikatkan diri mereka kepada KOTI dan menjadi relawan-relawan untuk pengembangan permainan tradisional.

Pada saat ini KOTI sedang mengembangkan 4 permainan tradisional yang ingin diangkat menjadi sebuah olahraga yaitu : hadang, terompa panjang, egrang dan dagongan. Seiring berkembangnya jalan sudah banyak program-program yang telah dilaksanakan diantaranya KOTI sudah mengadakan perlombaan 4 permainan tradisional tersebut yaitu : perlombaan antar SD, SMP, SMA dan Perguruan Tinggi. KOTI mengadakan perlombaan tingkat perguruan tinggi agar perguruan-perguruan tinggi yang ikut dalam perlombaan tersebut dapat juga mengembangkan permainan tradisional di kampus-kampus mereka. KOTI juga sudah mengadakan festival olahraga tradisional tingkat Nasional yang dilaksanakan di Bali dan Makassar. Tidak hanya melakukan perlombaan namun juga melakukan seminar-seminar untuk membahas peraturan-peraturan yang berlaku untuk 4 permainan tradisional tersebut. KOTI juga melaksanakan pelatihan-pelatihan untuk para wasit yang nantinya akan bertugas dalam kegiatan-kegiatan festival permainan tradisional.

KOTI sedang berusaha melakukan pemasaran olahraga tradisional yang diharapkan untuk membuka akses seluas-luasnya kepada masyarakat marjinal untuk berolahraga guna mengurangi angka kejahatan, kenakalan remaja, meningkatkan rasa persatuan dan kesatuan, mencegah radikalisme

dan eksplosivisme. Dan melaksanakan program olahraga tradisional yang terorganisir dan berkelanjutan pada tingkat kabupaten atau kota menjadikan 4 cabang olahraga tradisional tersebut sebagai ekstrakurikuler pada sekolah-sekolah dan TNI/POLRI. Sehingga akan adanya pengkaderan masyarakat dalam mengembangkan permainan tradisional didaerahnya masing-masing

Dalam membentuk Organisasi Pelaksana Pemasaran Olahraga Tradisional perlu melibatkan pemerintah, perguruan tinggi olahraga, Instansi TNI/POLRI, profesional dalam bidang olahraga, tokoh masyarakat, kepemudaan untuk menggerakkan, memotivasi, mempromosikan, mengembangkan, dan mengevaluasi tingkat kebugaran di masyarakat secara regular melalui standar tes dan pengukuran kebugaran jasmani yang berdasarkan ilmu pengetahuan dan teknologi olahraga. Yang nantinya akan adanya pelatihan, *workshop*, dan seminar untuk meningkatkan kompetensi penggerak permainan tradisional Indonesia sehingga akan adanya sistem sertifikasi Instruktur dan cabang olahraga tradisional yang mengacu pada Standar Internasional.

Untuk mengembangkan 4 permainan tradisional Indonesia yaitu dagongan, egrang, hadang dan terompa panjang KOTI telah membuat standar dari permainan tersebut dari jumlah pemain, peraturan permainan, luas area permainan peralatan yang digunakan dan lembar penilaian.

## **B. KERANGKA BERPIKIR**

Persepsi merupakan hasil perbuatan jiwa yang aktif dan penuh perhatian, menyadari adanya stimulasi atau perangsang . Sehingga persepsi merupakan pandangan atau pengambilan keputusan seseorang pada sebuah objek-objek atau peristiwa.

Peran serta masyarakat dalam melestarikan kebudayaan khususnya permainan tradisional Indonesia akan sangat besar pengaruhnya pada masa depan. Masyarakat atau lembaga swadaya masyarakat yang peduli terhadap kebudayaan Indonesia khususnya permainan tradisional akan menjadi pelaku utama dalam upaya melestarikan dan memberdayakan permainan tradisional. Untuk itu, diharapkan masyarakat mampu berpartisipasi dan ikut aktif dalam program pemberdayaan permainan tradisional Indonesia yang dapat dilakukan dalam program-program kegiatan

Permainan tradisional adalah sebuah nilai budaya yang lahir dari kearifan masyarakat Indonesia. Permainan tradisional merupakan bagian dari tradisi dan budaya bangsa Indonesia yang wajib di lestarikan digali dan di kembangkan. Indonesia memiliki berbagai macam permainan tradisional yang tidak hanya sebuah permainan tetapi memiliki nilai-nilai leluhur yang dapat dijadikan pembelajaran

Setiap daerah memiliki permainan tradisionalnya masing-masing. Permainan tradisional tersebut akan mencirikan daerahnya tersebut karena di setiap permainan tradisional yang dimiliki daerah masing-masing memiliki cirri

khasnya tersendiri. Bahkan, terkadang ada permainan yang dari cara bermain dan alat yang dimainkannya sama namun nama permainan tersebut yang berbeda sesuai daerahnya masing-masing, contohnya hadang. Didaerah lain adanya yang menyebutnya hadang namun di daerah lain ada yang menyebutnya gobak sodor maupun galasin.

Seiring perkembangan zaman permainan tradisional sekarang sudah mulai ditinggalkan. Hal itu terjadi kerana adanya pergeseran adat istiadat dari masyarakat. Banyak alasan penyebab permainan tradisional sudah jarang dimainkan antara lain sebagai berikut :

1. Masyarakat lebih memilih permainan moderen karena lebih canggih
2. kurang dilestarikannya permainan tradisional sehingga generasi zaman sekarang kurang mengetahui tentang permainan tradisional
3. Makin terbatasnya lahan bermain.
4. Kehidupan modern yang makin individualis

Untuk mengembangkan dan melestarikan permainan tradisional sebuah komunitas yang menamakan mereka dengan Komunitas Olahraga Tradisional Indonesia (KOTI) yang di bentuk dari pemikiran-pemikiran para akademisi olahraga yang peduli dengan permainan tradisional yaitu Edvan Zakaria, Ayi Rahmat, Chairul Umam dan Hari Agustin Muharom, dengan tujuan untuk :

1. Meningkatkan kesadaran masyarakat untuk berolahraga
2. Meningkatkan pemerataan organisasi penggerak olahraga tradisional kuantitas dan kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) sebagai instruktur atau penggerak olahraga tradisional
3. Meningkatkan pemahaman masyarakat tentang pola hidup sehat

4. Meningkatkan peran perguruan tinggi dan organisasi masyarakat untuk penelitian dan pengembangan olahraga

Pada bulan Februari 2015 KOTI resmi masuk dalam keanggotaan FORMI dan di bulan Agustus 2015 disahkan secara legal dengan ketua bapak Suherman. KOTI kini sudah memiliki cabang didaerah-daerah lain seperti DKI, Papua Barat, Banten, Jawa Barat, Jawa Timur, Lampung, Bangka Belitung Bekasi dan Surabaya dan masih banyak lagi daerah-daerah lain yang ingin membuka cabang di daerahnya.

Pada saat ini KOTI sedang mengembangkan 4 permainan tradisional Indonesia untuk dikembangkan menjadi olahraga yaitu : Hadang, Terompah Panjang, Dagongan, dan Egrang. KOTI sendiri lagi sudah melakukan kejuaraan di level SD, SMP, SMA maupun Universitas dan sudah mengadakan festival olahraga tradisional di Bali dan Makassar.

Diharapkan dengan adanya KOTI ini permainan tradisional Indonesia dapat berkembang dan dapat dikenal di dunia, dan bahkan akan muncul permainan-permainan tradisional Indonesia yang lainnya yang dapat dikembangkan menjadi olahraga sehingga permainan tradisional Indonesia tidak ditinggalkan oleh anak-anak zaman sekarang yang lebih memilih permainan yang memiliki teknologi yang lebih canggih.