

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Olahraga Tradisional

2.1.1 Pengertian Olahraga Tradisional

Permainan tradisional merupakan babak pertama individu sebagai sumber daya sosial negara yang memiliki komponen latihan aktual adat. Permainan tradisional yang sudah cukup lama diproduksi harus dijaga, karena selain sebagai permainan hiburan, kesenangan, dan kebutuhan pergaulan, permainan ini juga dapat bekerja pada sifat sebenarnya dari individu yang melakukannya. .

Permainan tradisional pada awalnya dibuat dari permainan masyarakat untuk mengisi waktu luang. Karena permainan ini sangat menyenangkan dan tidak perlu mengeluarkan banyak biaya yang sangat besar, permainan ini berkembang dan sangat disukai oleh masyarakat sekitar. Permainan tradisional ini terkenal dari anak-anak hingga orang tua, hal ini terlihat dari karakter permainan yang dimainkan. Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya dari para pendahulunya yang memiliki kesucian dan corak adat-istiadat lingkungan.

Berdasarkan gambaran di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan dampak dari budaya daerah yang berkembang dan berkembang saat ini, permainan yang diperoleh dari nenek moyang yang diselesaikan secara sengaja dimana permainan tersebut dimainkan dengan menggunakan bahasa dan kualitas tertentu. daerah yang harus dilindungi untuk membentengi kepunahan akibat perkembangan zaman . Permainan tradisional membuat individu berbakat, ringan, gesit, dll dan memiliki banyak manfaat bagi anak-anak.

2.1.2 Manfaat Permainan Tradisional

Bermain untuk anak-anak adalah sesuatu yang menakjubkan, apalagi dengan permainan tradisional yang memiliki banyak keuntungan bagi anak-anak. Kelebihan permainan tradisional menurut Subagiyo (dalam Mulyani, 2016: 49-52) antara lain: (1) anak menjadi lebih inovatif, (2) dapat dimanfaatkan sebagai pengobatan bagi anak, (3) menumbuhkan ilmu pengetahuan anak, (4) menumbuhkan wawasan yang penuh gairah wawasan relasional anak-anak, (5) menumbuhkan wawasan konsisten anak-anak, (6) menumbuhkan pengetahuan sensasi anak-anak, (7) menumbuhkan wawasan reguler anak-anak, (8) menumbuhkan wawasan spasial anak-anak, (9) membina anak-anak ' pengetahuan melodi, dan (10) menciptakan anak wawasan dunia lain. Sementara itu, menurut Achroni (2012: 46) berbagai manfaat dan manfaat permainan konvensional antara lain: (1) Melatih imajinasi anak; (2) Mengembangkan pengetahuan sosial dan antusias anak-anak; (3) Sebagai cara untuk belajar menghargai; (4) melatih kemampuan mesin dan kapasitas biomotor anak; (5) Bermanfaat bagi kesejahteraan; (6) meningkatkan kapasitas psikologis anak; (7) Berikan anak-anak kebahagiaan dan kebahagiaan. Banyak anggapan bahwa permainan konvensional memiliki banyak manfaat bagi tubuh, mental, dan berbagai manfaat bagi masyarakat. Permainan tradisional dapat menghadirkan gagasan menang dan kalah sehingga saat bermain, anak-anak akan menyampaikan perasaannya.

Menurut Laksmitaningrum (2017: 9-10) permainan tradisional memiliki beberapa keuntungan bagi anak-anak, antara lain manfaat sosial khusus, manfaat disiplin, dan manfaat karakter. Melihat gambaran di atas, cenderung beralasan bahwa permainan tradisional memiliki banyak keunggulan, permainan tradisional dapat memiliki efek yang sangat baik

dalam menumbuhkan gairah dan kemampuan sosial anak-anak. Selain itu, kelebihan dari permainan tradisional antara lain memiliki kemampuan untuk mempengaruhi perspektif pada anak-anak seperti psikomotorik, penuh perasaan, dan sudut pandang psikologis. Permainan tradisional dapat mempengaruhi bagian dari anak-anak, tetapi dalam permainan tradisional ada kualitas positif untuk anak-anak.

2.1.3 Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Komponen kualitas sosial dalam permainan tradisional sebagaimana ditunjukkan oleh Dharmamulya (dalam Putri, 2016: 8) adalah (1) nilai kesenangan atau kegembiraan, (2) nilai kesempatan, (3) rasa kebersamaan, (4) nilai sistem aturan mayoritas, (5) nilai administrasi, (6) kesadaran akan harapan tertentu, (7) nilai kerukunan dan gotong royong, (8) nilai kepatuhan, (9) kesiapan dalam mengolah angka, dan (10) nilai kepercayaan dan sportivitas.

2.1.4 Macam-macam Olahraga Tradisional

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki kekayaan flora dan fauna yang beraneka ragam. Selain itu, negara dengan iklim tropis ini juga memiliki budaya, tradisi, serta adat istiadat yang terkenal luas hingga mancanegara. Salah satu kekayaan tradisi yang dimiliki oleh bangsa Indonesia adalah permainan tradisional.

Hampir setiap daerah di Indonesia memiliki permainan tradisional yang beraneka ragam, seperti petak umpet, cublak-cublak suweng hingga gobak sodor. Permainan tradisional ini di samping menarik dan seru saat memainkannya, juga memiliki nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa nilai positif yang didapatkan saat melakukan permainan tradisional yaitu melatih kekompakan, kebersamaan, gotong royong hingga

saling menghargai. Berikut macam-macam permainan tradisional di Indonesia: (1) Layang-layang merupakan salah satu permainan tradisional Indonesia. Layang-layang sering dimainkan di tanah oleh anak-anak. Layang-layang adalah mainan kertas, dengan bingkai yang terbang di udara menggunakan tali atau kawat sebagai kontrol. (2) Lompat tali adalah permainan di mana satu orang atau lebih melompat pada ayunan sehingga tali mengayun di atas telapak kaki dan di atas kepala. Ada berbagai gaya lompat tali, termasuk: gaya bebas tunggal, kecepatan tunggal, ganda, tiga gaya bebas, dan tiga gaya bebas. (3) Bakiak merupakan permainan tradisional yang melatih anak dalam keteraturan. seperti kemampuan berjalan cepat bersama-sama, mengkoordinasikan gerakan tubuh, mengkoordinasikan langkah dan mengayunkan lengan dengan tubuh bayi, melatih keseimbangan dan kelincahan anak. dan untuk olahraga tradisional di desa kelinjau ilir kecamatan muara ancalong sendiri adalah :

1. Betisan (Enggrang)

Betisan/penjepit adalah permainan adat yang menggunakan bambu/kayu dengan ukuran tertentu sebagai cara untuk mengejar kecepatan dengan menempuh jarak yang telah ditentukan. Putaran kawat gigi / betis ini sering dilakukan di ladang, jalan, atau ladang yang subur. Menariknya, kondisi lapangan yang dimanfaatkan lawan cukup datar dan luas.

2. Logo (Balogo)

Nama Balogo diambil dari kata logo, karena game ini menggunakan logo. Permainan adat ini umumnya dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa, baik secara berkelompok maupun secara eksklusif. Jumlah pemain terdiri dari dua sampai lima orang. Setiap kelompok yang terdiri dari beberapa pemain harus memiliki

opsi untuk menghancurkan logo yang berbentuk piramida diperkecil dengan logo lain yang terbuat dari batok kelapa. Permainan ini juga menggunakan alat yang disebut panapak atau campa. Dibentuk seperti pemukul dengan panjang sekitar 40 cm dan lebar 3 cm yang terbuat dari bambu atau kayu. Kapasitas perangkat ini adalah untuk mendorong logo sehingga dapat menggeser dan menekan logo pihak lawan yang diperkenalkan saat bermain.

Metode yang paling efektif untuk memperkenalkan logo adalah dengan memasangnya secara berurutan secara terbalik dalam garis silang. Inti dari game ini adalah keahlian membuat logo yang ringan untuk mengalahkan logo lawan yang diperkenalkan. Kelompok yang paling banyak menjatuhkan logo lawan adalah yang keluar sebagai juara.

3. Cinaboy(boy-boyan)

Cinaboy atau kid boyan adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang berkumpul. Anak-anak yang mengikuti diisolasi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok pemain dan kelompok penjaga gerbang. Ada aransemen atau suit dulu, gathering mana yang main duluan.

Permainan ini dimulai dengan menyusun guci untuk membentuk piramida, kelompok yang bermain terlebih dahulu harus melemparkan setumpuk guci dari jarak yang telah ditentukan. Jaraknya tidak terlalu jauh atau terlalu dekat, sekitar 10 meter dari tumpukan toples. Tumpukan stoples harus sedikit atau seluruhnya hilang. Jika itu hilang, anak-anak yang bermain harus lari dari bola dan mengambil kesempatan untuk mengubah toples yang tersebar.

Tugas dari perkumpulan hati-hati adalah mengejar anak-anak dari regu pembatas dengan cara melempar bola untuk mengenai pelengkap. Tidak ada standar bagian tubuh mana yang dapat dilempar karena bola yang digunakan tidak berbahaya. Bola dapat dioper mulai dari satu anak kemudian ke anak berikutnya yang lebih dekat dengan anak dari kelompok pembatas. Ketika lawan mencoba untuk mengubah kaleng, bola harus dilempar. Anak-anak yang dapat diterima dalam menghindari lemparan diperlukan. Ketika bola meleset dan dibuang jauh, pemain lawan dapat dengan mudah mengubah kalengnya. Saat didalangi, anak yang membuatnya berteriak, "chinaboy". Itu adalah indikasi bahwa mereka menang dan satu poin diperoleh. Kemudian lagi, jika anak-anak yang mendapat giliran terkena bola, permainan selesai dan mereka bergantian menjaga. Anak-anak yang telah berhati-hati mendapat kesempatan untuk bermain. Dll, setiap pertemuan mengumpulkan fokus mereka masing-masing. Jelas, untuk anak-anak permainan apa pun tidak memiliki batas waktu, tidak resmi, anak-anak akan berhenti ketika mereka lelah atau itu adalah kesempatan yang ideal untuk kembali ke rumah. Para arbiter ada di antara mereka sendiri. Jika ada sesuatu yang tidak benar atau ganjil, mereka akan mengatasinya dengan bertengkar satu sama lain, sampai salah satu dari mereka menyerah.

2.2 . Antusiasme

2.2.1 Pengertian antusiasme

Menurut Kamus Webster yang dikutip oleh Andriewongso, salah satu implikasi dari kata Antusiasme adalah 'kecenderungan kegembiraan yang luar biasa untuk mencapai sesuatu'. Artinya, ketika kita memiliki energi atau

semangat dalam diri kita, maka pada saat itu kita akan dibuat senang luar biasa dalam mencapai sesuatu. Orang membutuhkan semangat dan energi bukan hanya agar mereka dapat melanjutkan.

Awal mula kata antusias dari bahasa Yunani adalah *entheos* yang berarti “Tuhan di dalam” atau berarti “dihidupkan oleh Tuhan”. Antusiasme adalah kecenderungan dan keyakinan, perhatian pada hubungan antara diri sendiri dan sumber solidaritas untuk mencapai tujuan. Sesuai Mujahid (2012) Energi antusias dapat dikomunikasikan atau dikirim tanpa bantuan orang lain kepada individu di sekitar kita. Energi akan mendorong seseorang maju dan memenangkan pertempuran.

Antusiasme adalah pilihan perasaan yang muncul, terpetik dan terus dibentengi, karena kegairahan itu bisa diciptakan dari dalam diri sendiri atau oleh kondisi di luar diri sendiri, yang paling berkesan adalah keputusan dari diri sendiri, karena ketika sudah memilih untuk memutuskan. menjadi energik, maka pada saat itulah tubuh kita tanpa sengaja akan menjalankan program keinginan dalam pikiran dan dengan cepat menghasilkan energi-energi positif.

Banyak faktor yang berpengaruh dalam menghasilkan antusiasme, beberapa di antaranya (Mujahid, 2012), khususnya:

Maksud atau Tujuan, sengaja atau tidak sadar seseorang sangat bersemangat karena sudah jelas tujuan yang ingin dicapai. Dengan tujuan dan alasan seseorang dapat memilih cara dan membuat teknik yang tepat, yang semuanya merangsang dan memperkuat kegembiraan (antusiasme).

2.2.2 Cara Meningkatkan Antusiasme

Antusiasme umumnya telah tertanam dalam diri seseorang. Namun, jika seseorang tidak memilikinya, energi dapat dikembangkan secara bebas atau disiapkan tanpa henti. Individu yang memiliki antusiasme dalam dirinya

sebenarnya belum siap untuk mengkomunikasikannya atau menyampaikannya secara tepat. Untuk itu, ada beberapa cara berbeda yang bisa dimanfaatkan untuk membangun antusiasme guna lebih mengembangkan kemampuan yang mereka miliki. Berikut teknik-teknik ini membangun antusiasme sebagai berikut:

1. Teruslah melihat sisi positif dari setiap keadaan yang Anda hadapi
2. Terus berhubungan dengan individu yang bersemangat
3. Berhati-hatilah dengan jenis data yang didapat

2.3 Masyarakat

2.3.1 Pengertian Masyarakat

Pengertian Masyarakat Menurut definisi Ralph Linton dalam bukunya "*The Study of Man*" hal. 91 mengemukakan bahwa masyarakat adalah setiap kelompok orang yang telah hidup dan bekerja bersama cukup lama, sehingga mereka dapat mengatur diri mereka sendiri dan memikirkan diri mereka sendiri sebagai suatu kesatuan sosial dengan batas-batas. Masyarakat adalah setiap kelompok orang yang telah hidup dan bekerja bersama cukup lama sehingga mereka dapat mengatur diri mereka sendiri dan menganggap diri mereka sebagai unit sosial dengan batas-batas yang jelas.

Menurut Pengantar Antropologi: Suatu Upaya Mengenal Antropologi (2019:46) oleh Gunsu Nurmansyah dkk, dijelaskan bahwa pengertian masyarakat adalah sejumlah orang yang menjadi satu kesatuan kelompok yang secara permanen terkait dan memiliki kepentingan yang sama. . Buku yang sama juga mengutip penjelasan para antropolog dan sosiolog mengenai pengertian masyarakat, setidaknya ada 6 definisi masyarakat menurut para antropolog dan sosiolog yang dikemukakan oleh Gunsu Nurmansyah dkk (2019:45-46), yaitu sebagai berikut:

1. Sebagaimana dikemukakan oleh ilmuwan sosial Indonesia, Selo

Sumarjan, pengertian masyarakat adalah individu-individu yang hidup dan menghasilkan kebudayaan.

2. Menurut antropolog Indonesia, Koentjaraningrat, pemikiran masyarakat adalah solidaritas keberadaan manusia yang menghubungkan yang ditunjukkan oleh tatanan adat tertentu yang tetap dan dibatasi oleh penilaian kepribadian yang baik.
3. Seperti yang ditunjukkan oleh antropolog AS Ralph Linton, pemikiran masyarakat adalah setiap kumpulan individu yang hidup dan bekerja sama untuk jangka waktu yang agak signifikan dan dapat membuat permintaan dalam koeksistensi mereka dan mereka menganggap perkumpulan sebagai unit sosial.
4. Menurut J.L. Gillin dan J.P. Gillin dalam bukunya "Social Sociology" mencirikan masyarakat sebagai kumpulan manusia terbesar yang memiliki kecenderungan, adat, mentalitas, dan sensasi solidaritas yang sama.
5. M.J. Herskovits dalam buku "Man and His Works" menjelaskan arti masyarakat sebagai kumpulan terkoordinasi dari orang-orang yang mengikuti gaya hidup tertentu.
6. Menurut Maclver, Pemahaman Masyarakat adalah pengaturan kebiasaan dan sistem kekuasaan dan kolaborasi antara pertemuan yang berbeda, pertemuan yang berbeda dan kontrol perilaku dan peluang individu (manusia). Keseluruhan yang terus berubah ini disebut masyarakat. Masyarakat adalah tekstur hubungan sosial dan masyarakat terus berkembang.
7. Emile Durkheim: Menurut Emile Durkheim, pemikiran masyarakat adalah kebenaran sasaran dari orang-orang yang menjadi individunya.

8. Karl Marx: Menurut Karl Marx, gagasan masyarakat adalah desain yang menghadapi tekanan hierarkis dan formatif karena perjuangan antara pertemuan yang dipartisi secara finansial.
9. Max Weber: Menurut Max Weber, pemikiran masyarakat adalah konstruksi atau aktivitas yang pada dasarnya ditentukan oleh asumsi dan kualitas yang dominan dari penghuninya.
10. Selo Soemardjan Menurut Selo Soemardjan, pengertian masyarakat adalah individu-individu yang hidup masing-masing dan menghasilkan kebudayaan.
11. Paul B. Horton: Menurut Paul B. Horton, pemikiran masyarakat adalah kumpulan individu yang agak otonom dengan hidup masing-masing untuk jangka waktu yang signifikan, menempati wilayah tertentu dengan memiliki budaya yang sama, dan besar bagian dari latihan dalam pertemuan itu.
12. Talcon Parsons: Menurut Talcott Parsons, menambahkan model kelima dari penilaian Marion Levy adalah mengaitkan dengan masa depan.
13. Soerjono Soekanto: Menurut Soerjono Soekanto, masyarakat secara keseluruhan memiliki sifat-sifat yang menyertai:
 - 1) Manusia hidup masing-masing; tidak kurang dari dua individu.
 - 2) Dicampur atau dicampur untuk rentang waktu yang signifikan.
 - 3) Kebersamaan orang akan melahirkan orang baru. Karena hidup masing-masing, ada kerangka dan pedoman korespondensi yang mengatur hubungan manusia.
 - 4) Sadarilah bahwa mereka adalah satu kesatuan

5) Ini adalah kerangka hidup bersama. Tatanan kehidupan masing-masing memunculkan budaya karena mereka merasa dirinya diidentikkan satu sama lain.

14. Marrison Levy: Menurut Marion Levy, ada empat model yang harus dipenuhi agar sebuah acara kumpul-kumpul bisa dikenal masyarakat luas, adalah sebagai berikut. kapasitas untuk bertahan yang melampaui masa hidup sebagian pendaftaran semua atau sebagian individunya melalui perkembangbiakan atau kelahiran Adanya pengaturan fundamental yang independen dari aktivitas kesetiaan pada pengaturan esensial yang khas dari aktivitas.

Dari pengertian masyarakat yang disampaikan oleh para ahli di atas, cenderung dapat disimpulkan bahwa pengertian masyarakat adalah kumpulan individu-individu yang membentuk suatu perkumpulan yang hidup masing-masing dan saling membantu dalam hubungan atau komunikasi satu sama lain. Jadi masyarakat adalah jenis perkumpulan manusia yang menunjukkan latihan bersama yang muncul dalam komunikasi antar individu dari perkumpulan, dimana syarat individu berkumpul harus dipenuhi dengan cara berinteraksi dengan orang lain.

Dalam bermasyarakat, kita menyadari bahwa ada dua macam masyarakat, khususnya wilayah lokal paguyuban dan wilayah lokal petambayan. Budaya paguyuban memiliki hubungan individual antar individunya yang membuat hubungan internal di antara mereka. Jika dalam kelompok masyarakat Patambayan terdapat hubungan yang saling tertarik antar individunya.

Masyarakat dalam istilah bahasa Inggris adalah society yang berasal dari kata latin socius yang berarti (pendamping). Istilah daerah setempat berasal dari kata Arab syarakah yang berarti (menarik dan mengambil bagian).

Masyarakat adalah kumpulan individu yang hidup berdampingan satu sama lain, dalam istilah logis, mereka berkolaborasi satu sama lain. Unit manusia dapat memiliki kerangka kerja di mana penghuninya dapat berinteraksi satu sama lain.

Definisi lain, masyarakat adalah solidaritas eksistensi manusia yang bekerja sama menurut suatu tatanan adat tertentu yang langgeng, dan dibatasi oleh rasa kepribadian bersama. Kesesuaian merupakan kesatuan wilayah lokal yang memiliki empat atribut, lebih spesifiknya: 1) Interaksi antar penghuninya, 2). Adat istiadat, 3) Kesenambungan waktu, 4) Rasa kepribadian yang kokoh yang mengikat seluruh warga (Koentjaraningrat, 2009: 115-118). Semua individu kelompok orang adalah individu yang hidup masing-masing, hidup masing-masing dapat diuraikan setara dengan hidup dalam permintaan sosial dan keadaan sekarang akan dibuat ketika orang memiliki koneksi,

B. Kerangka Berfikir

