

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini arus modernisasi semakin berkembang, kemajuan teknologi semakin terasa di dalam kehidupan masyarakat. Dampaknya pun dapat terlihat nyata dari berbagai bidang, seperti informasi yang bisa dengan cepat bisa di dapatkan dengan mudah. Namun juga tidak dapat dipungkiri terancam lunturnya norma-norma yang berada di masyarakat menjadi satu fenomena tersendiri yang sulit untuk di bendung.

Indonesia merupakan negara yang kaya, mempunyai banyak pulau dan terpisahkan oleh hamparan laut yang luas. Begitu pula dengan masyarakatnya itu sendiri yang memiliki berbagai suku dan budaya yang beragam, menjadikan satu kebanggaan tersendiri bagi rakyat Indonesia. Kekayaan ini justru menjadi sesuatu yang terancam karena adanya globalisasi, padahal ini merupakan warisan asli dari nenek moyang dan sudah turun temurun di lestarikan oleh para pendahulu sebelumnya. Bahkan lebih parahnya lagi kasus perebutan hak paten kebudayaan antara negara Indonesia dan Malaysia belakangan ini, menjadikan satu dampak yang bisa dilihat. Seperti kutipan yang pernah diberitakan oleh (*detiknews.com* : 2010) sebagai berikut :

“Perdebatan terkait tari tor tor bukanlah masalah budaya pertama yang dialami Indonesia. Sebelumnya Indonesia kerap terlibat perebutan budaya dengan negara tetangga. Hal ini terus terulang karena pemerintah dinilai kurang perhatian terhadap pendataan budaya lokal yang ada di Indonesia”

Pemerintah pun terlihat kurang begitu memperhatikan ini sampai pada ketika media – media elektronik maupun cetak mulai ramai memberitakannya, baru

semuanya sibuk mengambil posisi untuk kepentingan masing - masing. Bila diurutkan lagi kebelakang memang tidak bisa menyalahkan pemerintah begitu saja, karena ternyata sebagian besar masyarakat nyatanya kurang begitu memperhatikan kebudayaan bangsa sendiri. Buktinya masyarakat Indonesia lebih senang mengadopsi segala sesuatu yang berasal dari luar yang mungkin belum di pahami bagaimana seluk beluknya. Seharusnya ini menjadi kewajiban masyarakat Indonesia, sebagai generasi penerus dengan mewariskannya kembali pada generasi selanjutnya. Karena kebudayaan adalah identitas suatu bangsa, yang menjadi kebanggaan dan ciri khas dari satu negara dengan negara yang lainnya. Dari kebudayaan masyarakat dapat mengenal bagaimana nilai – nilai budaya lokal, yang turun temurun diwariskan begitu lama oleh para leluhur. Bagaimana apabila nantinya generasi yang akan datang lebih mengenal dan mencintai nilai - nilai dari luar daripada kebudayaan nenek moyangnya sendiri? Yang terjadi adalah punahnya kebudayaan yang menjadi identitas aslinya. Bukankah menjadi kekhawatiran juga bila nantinya nilai – nilai yang mereka dapat dari luar justru tidak sesuai dengan kultur dan budaya Indonesia? Dan akhirnya justru malah memberikan dampak negatif bagi dirinya sendiri.

Diperlukan pengelolaan dan pembinaan yang baik agar dapat di kembangkan dan bahkan bisa saja menjadi objek pariwisata yang menarik perhatian para wisatawan. Sehingga nanti pada ujungnya menjadi devisa Negara dan memperkenalkan nama Indonesia di dunia. Pemerintah pusat dan pemerintah daerah serta warga masyarakat yang benar benar memahami betul kebudayaan tersebut mestinya bahu membahu untuk mengembangkannya. Sebagai salah satu contoh permainan tradisional kini tergerus oleh teknologi yang masuk ke dalam alat – alat permainan anak – anak. Sebagian dari anak- anak yang tinggal di pedesaan mungkin masih ada yang memainkan permainan tradisional, tapi bila melihat di kota - kota besar? Mereka lebih senang memainkan permainan canggih seperti *PlayStation* dan yang berbau elektronik lainnya. Permainan tradisional dianggap kuno dan sudah ketinggalan zaman, bahkan anak kecil mungkin banyak yang tidak mengenal apa itu Congklak, Lompat Engklek, Egrang, Galah Asin, dan

Mochamad Yoga Pratama, 2014

Bola Leungeun Seuneu (Boles) Sebagai Kearifan Budaya Lokal Sebuah Alternatif Pengayaan Pendidikan Jasmani

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

lain lain. Di samping untuk mempertahankan budaya, permainan tradisional mempunyai manfaat yang sungguh sangat banyak bisa di dapatkan. Permainan tradisional merupakan aset yang perlu dilestarikan dan dikembangkan sebagai olahraga yang bisa mengisi waktu luang juga dapat membantu meningkatkan kualitas jasmani bagi masyarakat. Bila dibandingkan, permainan modern biasanya tidak begitu banyak memerlukan gerakan yang berarti bahkan cenderung pasif. Akibatnya anak menjadi kekurangan gerak bahkan obesitas di usia dini. Sedangkan dari permainan tradisional bisa mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik maupun mental, pandai dalam bersosialisasi, kreatif, serta menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Keluarga yang menjadi lingkungan paling depan dalam kehidupan anak bahkan lebih mementingkan aspek kognitif anak dibandingkan psikomotor dari anak tersebut. Sebagai salah satu contoh ketika ada Festival Kebudayaan di salah satu daerah, justru hanya didominasi oleh para orang tua sedangkan generasi muda lebih memilih sesuatu yang berbau kebarat – baratan. Terlalu naif memang bila kita membatasi dan bahkan mengatakan anti pada kemajuan teknologi, tapi bila kembali melihat dan berkaca pada Indonesia yang begitu besar dan kaya akan budaya Indonesia mempunyai jati diri sendiri yang bahkan Negara lain tidak mempunyainya. Cara pendekatan untuk pengenalan kebudayaan nenek moyang mungkin perlu dirubah dari hal yang terkecil sekalipun, agar dapat di sukai oleh generasi penerusnya. Contoh kecil bukan tidak mungkin justru dengan kemajuan teknologi yang ada sekarang ini kesempatan untuk memperkenalkan kebudayaan Indonesia semakin terbuka luas. Karena kekurangan informasi akan permainan tradisional tersebut menjadi salah satu alasan mengapa masyarakat tidak memainkan bahkan tidak mengetahui tata cara permainan tersebut. Mungkin perlu adanya standarisasi peraturan permainan yang dibakukan dan disepakati oleh daerah pemilik permainan tradisional tersebut dan pemerintah pusat sehingga bisa di sebarkan secara nasional.

Berbicara tentang kebudayaan dan permainan tradisional, Indonesia memiliki banyak sekali permainan – permainan yang belum diketahui bahkan disentuh untuk dikembangkan selain dari beberapa yang disebutkan di atas tadi. Adalah

Mochamad Yoga Pratama, 2014

Bola Leungeun Seuneu (Boles) Sebagai Kearifan Budaya Lokal Sebuah Alternatif Pengayaan Pendidikan Jasmani

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Permainan Bola Leungeun Seuneu (Boles), salah satu permainan yang mungkin sampai saat ini belum diketahui oleh masyarakat Indonesia. Bahkan di telinga masyarakat Jawa Barat tepatnya di Kota Sukabumi Boles terdengar asing, padahal permainan ini sudah resmi menjadi simbol juga ciri khas kota tersebut. Boles sendiri memang baru dikembangkan kembali dengan gencarnya beberapa tahun belakangan ini oleh Ustadz DR. M. Fajar Laksana, yang dimana beliau Pemimpin dari Pesantren Dzikir Al – Fath Kota Sukabumi dan keturunan asli dari Prabu Siliwangi dari kerajaan Pajajaran. Di dalam pesantren ini para santri di berikan pemahaman tentang agama dan juga kental akan budaya Sunda dalam melestarikan adat leluhur. Mulai dari cara para warga pesantren berpakaian dan bentuk rumah yang dihuni oleh pemimpin pondok pesantren. Didalam pondok pesantren terdapat 2 museum kasundaan yaitu Museum Prabu Siliwangi dan Museum Lisung/Boles. Lisung dan Boles merupakan kebudayaan yang tidak dapat dilepaskan dari sejarah kerajaan pajajaran, keduanya sering dijadikan ikon dan juga dimasukkan dalam upacara penyambutan para tamu dari kerajaan.

Dilingkungan pesantren sendiri para santri yang selesai mengaji pada malam hari dan mempunyai waktu senggang biasanya akan memakai waktu senggangnya dengan bermain Boles ini. Awalnya Boles hanya dipakai dalam penyambutan tamu – tamu dan acara penting pemerintahan atau peresmian organisasi, kantor dan lain lain. Namun saat ini boles dimodifikasi menjadi lebih kompetitif, boles yang kompetitif seperti gabungan antara permainan bola tangan dan basket yang biasa dikenal oleh masyarakat luas. Bahkan sempat diadakan kompetisi sehingga menjadi lebih menarik dan bisa di lakukan oleh semua kalangan tanpa adanya unsur magis. Seperti yang dikemukakan oleh Ustadz DR. M. Fajar Laksana yang dilansir dalam situs internet (<http://museum.pptalfath.ac.id/home/aktivitas-museum/nyonyoo-seuneu-permainan-api/>) sebagai berikut:

“Boles konon merupakan Permainan yang merupakan tradisi Kerajaan Pajajaran dahulu kala yang telah diislamisasikan oleh Prabu Siliwangi. Seni

budaya “Nyo-Nyo O Seuneu” adalah seni budaya yang berasal dari abad 14.5 M jaman pajajaran yang ada dalam Kitab *Suwasit Majlis Dzikir Bashorun Fuadun Thariqot Hikmakiyah*. Seni Budaya ini pada jaman Pajajaran ditunjukkan untuk acara penyambutan kedatangan raja dan upacara kebesaran dikerajaan. Dalam Boles sendiri memiliki gerakan2 yang unik, yaitu dengan menggunakan unsur pencak silat, ketangkasan gerak tangan, dan juga keberanian”.

Jadi Boles memang salah satu seni budaya dan permainan tradisional kuno yang sudah ada sejak jaman pajajaran. Seiring berkembangnya waktu dan juga pemerintahan boles kian lama semakin hilang bahkan hampir punah. Hal yang menjadi menarik lainnya adalah Boles memiliki kaitan erat dengan Pencak Silat, bela diri asli masyarakat Indonesia. Mulai dari pakaian yang di pakai dan juga gerakan yang di peragakan dalam Boles berdasar pada gerakan – gerakan pencak silat yang berasal dari tatar sunda. Selain itu musik tradisional yang mengiringi di setiap gerakan dan juga alur dari pertunjukan berasal dari tatar sunda.

Dunia pendidikan jasmani menjadi salah satu yang berperan dalam menumbuhkan aktifitas jasmani khususnya disekolah, memberikan sesuatu yang baik untuk ditiru di berbagai bidang lain walaupun. Di dalam penjas pada saat ini, guru menyelipkan permainan – permainan tradisional untuk menumbuhkan semangat dan juga mempersiapkan fisik menuju materi inti pada siswa siswa di sekolah. Memang belum semua guru penjas dapat memahami dan melakukan itu di Indonesia, hanya beberapa saja yang sudah sadar bahwa kegiatan penjas tidak harus selalu melulu memberikan materi olahraga modern. Hal ini di rasa ampuh untuk menumbuhkan minat belajar dan mencapai tujuan pembelajaran, selain itu dengan memberikan permainan tradisional siswa juga menjadi mengerti dan mengetahui kebudayaan mereka sendiri.

Pendidikan jasmani yang merupakan alat untuk menjadikan siswa di sekolah sehat secara jasmani dan rohani. Selain itu penjas bisa memberikan minat belajar

siswa dalam mengikuti pelajaran lain di sekolah lebih meningkat. Karena dengan penjas siswa menjadi lebih gembira bisa mengapresiasi dirinya, juga dapat bersosialisasi dengan teman temannya. Sehingga kepenatan yang dialami dalam pelajaran yang akan di ikuti dan yang sudah di ikuti oleh siswa, akan terbebaskan dengan adanya penjas. Secara garis besar Pendidikan jasmani tidak melulu selalu melatih fisik saja, namun penjas mempunyai tiga tujuan utama yang mesti tercapai yaitu aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor. Seperti yang dikatakan oleh Gabbard, LeBlanck, dan Lowy (1987) bahwa “Pendidikan jasmani merupakan pendidikan lewat aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan dalam ranah psikomotorik, afektif, dan kognitif.”

Permainan boles mempunyai keterkaitan erat dengan tujuan Penjas itu sendiri, dimana boles menunjukkan manfaat dan juga tujuan yang tidak jauh beda dengan penjas. Menjadikan boles berpotensi untuk dijadikan salah satu alternatif pengayaan Pendidikan Jasmani. Selain itu Boles sebagai kearifan budaya lokal yang harus di jaga dan dilestarikan, menjadikan satu alasan penulis merasa tertarik untuk melakukan sumbangan berupa karya tulis ilmiah. Maka dari itu dilihat dari latar belakang diatas penulis mengambil judul “**BOLA LEUNGEUN SEUNEU (BOLES) SEBAGAI KEARIFAN BUDAYA LOKAL SEBUAH ALTERNATIF PENGAYAAN PENDIDIKAN JASMANI** “

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu:

“Bagaimana Bola Leungeun Seuneu (Boles) sebagai kearifan budaya lokal, sebagai alternatif pengayaan pendidikan jasmani di Pesantren Al Fath Kota Sukabumi.”

C. Tujuan Penelitian

Mochamad Yoga Pratama, 2014

Bola Leungeun Seuneu (Boles) Sebagai Kearifan Budaya Lokal Sebuah Alternatif Pengayaan Pendidikan Jasmani

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah, untuk mengetahui Bola Leungeun Seuneu (Boles) sebagai kearifan budaya lokal, sebagai alternatif pengayaan pendidikan jasmani di Pesantren Al Fath Kota Sukabumi

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang penulis harapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1 Boles bisa dijadikan salah satu alternatif pendidikan jasmani oleh para guru penjas
- 2 Dapat dijadikan sebagai sumbangan keilmuan bagi dunia pendidikan, khususnya bagi mahasiswa FPOK UPI BANDUNG.
- 3 Dapat memperkenalkan dan melestarikan salah satu permainan tradisional, juga upaya yang diharapkan mampu dijadikan kajian, bahan informasi bagi masyarakat luas.

E. Batasan Penelitian

Agar dalam penelitian tidak terjadi penyimpangan yang akhirnya akan mengakibatkan perluasan makna sehingga tujuan dari penelitian tidak tercapai, maka peneliti membatasi masalah ini sebagai berikut:

1. Masalah yang penulis teliti adalah Boles sebagai kearifan budaya lokal sebagai alternatif pendidikan jasmani
2. Subjek penelitian adalah Santri yang berada di Pesantren Al Fath Kota Sukabumi
3. Lokasi penelitian adalah Pesantren Dzikir Al Fath Kota Sukabumi Perum Gading Kencana Asri Blog G Kota Sukabumi
4. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Deskriptif

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari salah penafsiran dalam penelitian, penulis akan menjelaskan istilah - istilah yang ada kaitannya dengan penelitian ini. Berikut penjelasan beberapa istilah yang bersangkutan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bola Lengeun Seuneu. (dalam www.pesantrenAlfath.ac.id)

Bola seneu (Boles) konon merupakan Permainan yang merupakan tradisi Kerajaan Pajajaran dahulu kala yang telah diislamisasikan oleh Prabu Siliwangi. Seni budaya “Nyo-Nyo O Seuneu” adalah seni budaya yang berasal dari abad 14.5 M jaman pajajaran yang ada dalam Kitab Suwasit Majlis Dzikir Bashorun Fuadun Thariqot Hikmakiyah. Seni Budaya ini pada jaman Pajajaran ditunjukkan untuk acara penyambutan kedatangan raja dan upacara kebesaran dikerajaan.

2. Kearifan Budaya Lokal (dalam www.psychologymania.com)

Pengetahuan lokal yang sudah sedemikian menyatu dengan sistem kepercayaan, norma, dan budaya serta diekspresikan dalam tradisi dan mitos yang dianut dalam jangka waktu yang lama.

3. Pendidikan Jasmani

Gabbard, LeBlanck, dan Lowy (1987) sebagai berikut :

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan lewat aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan dalam ranah psikomotorik, afektif, dan kognitif

4. Permainan Tradisional

Menurut Uhamisastra (2010:1) Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak dengan alat-alat yang sederhana, tanpa mesin, asalkan anak tersebut sehat, maka ia bisa ikut bermain. Permainan tradisional adalah permainan yang penuh nilai-nilai dan norma-norma luhur yang

berguna bagi anak-anak untuk memahami dan mencari keseimbangan dalam tatanan kehidupan. Oleh karena itu, permainan tradisional yang diciptakan oleh leluhur bangsa ini pun berdasarkan atas banyak pertimbangan dan perhitungan. Hal ini karena leluhur kita mempunyai harapan agar nilai-nilai yang disisipkan pada setiap permainan tersebut dapat dilaksanakan anak-anak dalam setiap tindakan dan perbuatannya dengan penuh kesadaran atau tanpa adanya paksaan.

