II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pelestarian

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pelestarian berasal dari kata ” lestari ” yang berarti tetap seperti keadaan semula. Dan mendapatkan imbuhan ”pe dan an ” yang berarti proses, cara, perbuatan melestarikan, perlindungan dari kemusnahan atau kerusakan, pengawetan, konservasi.

Konsep ”pelestarian” bisa mengandung beberapa arti. Pertama, dengan upaya-upaya untuk mempertahankan, menjaga, seperti apa adanya. Kedua, atau menampilkan dengan disesuaikan kondisi dan situasi kehidupan masa kini, sehingga diperoleh bentuk tidak persis sama seperti aslinya tetapi tetap menjaga dan mempertahankan nilai-nilai yang ada. (Sukirman, 2008:11)

B. Kebudayaan

Menurut Widagdho (1988: 18)

> ”Kebudayan = *cultuur* (bahasa Belanda) = *culture* (bahasa Inggris) berasal dari perkataan latin ” *colere* ” yang berarti mengolah, mengerjakan, menyuburkan dan mengembangkan, terutama mengolah tanah atau bertani. Dari segi arti ini berkembanglah arti *culture* sebagai ”segala daya dan aktivitas manusia untuk mengubah dan mengubah alam.”

Dilihat dari sudut bahasa Indonesia, kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta ”buddhayah” yaitu bentuk jamak dari buddhi yang berarti budi atau akal. Pendapat lain mengatakan, bahwa ”budaya” adalah sebagai suatu perkembangan dari kata majemuk budi-daya, yang berarti daya dari budi, karena itu mereka membedakan antara budaya dan kebudayaan. Budaya adalah daya dari budi yang berupa cipta, karsa dan rasa, dan kebudayaan, adalah hasil dari cipta, karsa dan rasa tersebut. Djojodiguno dalam bukunya ”asas-asas sosiologi (1958)

> ”Kebudayaan atau budaya adalah daya dari budi, yang berupa cipta, karsa dan rasa,
>
> Cipta : kerinduan manusia untuk mengetahui rahasia segala hal yang ada dalam pengalamannya, yang meliputi pengalaman lahir dan batin. Hasil cipta berupa berbagai ilmu pengetahuan.
>
> Karsa : kerinduan manusia untuk menginsyafi tentang hal ”sangkan paran”. Dari mana manusia sebelum lahir (= sangkan), dan kemana manusia sesudah mati (= paran). Hasilnya berupa norma-norma keagamaan/ kepercayaan. Timbullah bermacam-macam agama, karena kesimpulan manusia bermacam-macam pula.
>
> Rasa : kerinduan manusia akan keindahan, sehingga menimbulkan dorongan untuk menikmati keindahan. Manusia merindukan keindahan dan menolak keburukan / kejelekan. Buah perkembangan rasa ini terjelma dalam bentuk berbagai norma keindahan yang kemudian menghasilkan macam kesenian”.

Kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia untuk memenuhi kehidupannya dengan cara belajar, yang semuanya tersusun dalam kehidupan masyarakat.

Para ahli sudah banyak yang menyelidiki berbagai kebudayaan. Dari hasil penyelidikan tersebut timbul dua pemikiran tentang munculnya suatu kebudayaan atau peradaban. Pertama, anggapan bahwa adanya hukum

pemikiran atau perbuatan manusia disebabkan oleh tindakan besar yang menuju kepada perbuatan yang sama dengan penyebabnya yang sama. Kedua, anggapan bahwa tingkat kebudayaan atau peradaban muncul sebagai akibat taraf perkembangan dan hasil evaluasi masing-masing proses sejarahnya.

Adapun ahli-ahli antropologi yang memberikan definisi tentang kebudayaan secara sistematis dan ilmiah adalah Tylor dalam buku yang berjudul ”*Primitive Culture*”, bahwa kebudayaan adalah keseluruhan komplek, yang di dalamnya terkandung ilmu pengetahuan yang lain, serta kebiasaan yang didapat manusia sebagai anggota masyarakat. (Widagdho, 2008:19)

Linton dalam buku ”*The Culture Background of Personality*”, menyatakan bahwa kebudayaan adalah konfigurasi dari tingkah laku dan hasil laku, yang unsur-unsur pembentukannya didukung serta diteruskan oleh anggota masyarakat tertentu. (Widagdho, 2008:19)

Klukhohn dan Kelly mencoba merumuskan defenisi tentang kebudayaan sebagai hasil tanya jawab dengan para ahli antropologi, sejarah, hukum, psikologi yang implisit, exsplisit, rasional, irasional, terdapat setiap waktu sebagi pedoman yang potensial bagi tingkah laku manusia. (Widagdho, 2008:19)

Herskovits, seorang ahli angtropologi Amerika mendefinisikan kebudayaan adalah ”*Men Made Part of The Environment*” (bagian dari lingkungan buatan manusia). (Widagdho, 2008:19)

Dawson dalam buku ”*Age of The Gods*”, mengatakan bahwa kebudayaan adalah cara hidup bersama (*culture is common way of life*). (Widagdho, 2008:19)

Dryvendak mengatakan bahwa kebuadayaan adalah kumpulan dari cetusan jiwa manusia sebagai yang beraneka ragam berlaku dalam suatu masyarakat tertentu. (Widagdho, 2008:19)

Selain definisi-definisi di atas, masih ada beberapa definisi yang dikemukakan oleh para pakar Indonesia seperti : (Widagdho, 2008:19-20)

1. Koentjaraningrat mengatakan kebudayaan adalah keseluruhan manusia dari kelakuan dan hasil kelakuan yang teratur oleh tatakelakuan yang harus didapatnya dengan belajar dan semuanya tersusun dalam kehidupan masyarakat.
2. Alisyahbana mengatakan kebuadayaan adalah manifestasi dari cara berfikir.
3. Hatta, kebudayaan adalah ciptaan hidup dari suatu bangsa.
4. Mangunsarkoro, kebudayaan adalah segala yang bersifat hasil kerja jiwa manusia dalam arti yang seluas-luasnya.
5. Gazalba, kebudayaan adalah cara berfikir dan merasa yang menyatakan diri dalam seluruh segi kehidupan dari segolongan manusia yang berbentuk kesatuan sosial dengan suatu ruang dan suatu waktu.

C. Suku Bangsa Lampung

1. Asal Mula Suku Lampung

a. Zaman Hindu Animisme

Perkiraan sejarah suku bangsa Lampung dimulai dari zaman Hindu animisme yang berlaku di antara tahun pertama Masehi sampai permulaan abad ke-16. Yang dimaksud dengan zaman Hindu di sini

adalah jaman masuknya ajaran-ajaran atau system kebudayaan yang berasal dari daratan India termasuk Budhisme yang unsur-unsurnya terdapat dalam adat budaya orang Lampung. Nampaknya pengaruh Hinduisme itu sangat sedikit yang dianut oleh orang-orang Lampung, tetapi yang banyak adalah kepercayaan asli yang merupakan tradisi dari zaman Malayo-Polinesia, yang serba bersifat animisme.

Masyarakat Lampung sudah lama dikenal orang-orang luar, sekurang-kurangnya pada masa permulaan tahun Masehi daerah Lampung merupakan tempat orang-orang lautan mencari hasi-hasil hutan. Hal itu dibuktikakn oleh hasi-hasil penemuan berbagai jenis bahan keramih dari zaman Han (206 s.M.-220 M), begitu juga bahan keramik dari masa post-Han (abad ke-3 sampai ke-7) dan seterusnya ditemukan juga bahan-bahan keramik Cina sampai masa dinasti Ming (1368-1643 M).

Berdasarkan literature dari bangsa Cina dari abad ke-7, dikatakan bahwa di daerah selatan terdapat kerajaan-kerajaan yang antara lain di sebut "To-lang dan P'ohwang". Dengan mempersatukan kedua maka menjadi "Tulang Bawang", yang di tempatkan di Lampung. Sebenarnya letak bekas kerajaan ini yang tepat belum dapat diketahui dengan pasti, kita hanya memperkirakan terletak di sekitar Way Tulangbawang, yaitu di Kabupaten Tulangbawang (Menggala).

Dalam riwayat lama yang disampaikan secara turun temurun dikalangan rakyat mengatakan bahwa cikal-bakal sebagian besar orang Lampung yang ada sekarang ini berasal dari Sekala Be'rak, yaitu suatu daerah

dataran tinggi Gunung Pesagi (2.262 m) di Kecamatan Kenali (Belalau). Dengan demikian diperkirakan bahwa nenek moyang orang Lampung berasal dari Bukit Barisan pada abad ke-13, atau diperkirakan sezaman dengan kerajaan Pagaruyung Minangkabau yang didirikan Adityawarman pada tahun 1339.

Di dalam kitab "Kuntara Raja Niti", yaitu kitab adat istiadat orang Lampung yang hingga sekarang masih dapat diketemukan dan dibaca, baik dalam aksara asli maupun yang sudah ditulis dalam aksara latin, walaupun isinya sudah banyak dipengaruhi oleh agama Islam yang masuk dari Banten. Isi dari kitab tersebut diceritakan bahwa orang Lampung (suku Pubian, Abung Peminggir dan lain-lain) berasal dari Pagaruyung, keturunan putri Kayangan dan Kua Tunggal. Kemudian setelah kerabat mereka berdiam di Sekala Be'rak, maka di masa cucunya, Umpu Sunting mendirikan Keratuan Pemanggilan. Umpu Sunting memiliki lima anak laki-laki mereka adalah Indra Gadjah yang memiliki keturunan orang Abung, Belunguh memiliki keturunan orang Peminggir, Pa'alang yang menurunkan orang Pubian, Pandan yang dikatakan hilang dan Sangkan yang dikatakan Suka ham.

b. Zaman Islam

Islam diperkirakan memasuki daerah Lampung di sekitar abad ke-15, memalui tiga arah. Pertama dari arah barat (Minangkabau), memasuki daratan tinggi Belalau. Kedua dari daerah utara (Palembang), memasuki daerah Komring pada permulaan abad ke-15 (1443) di Palembang.

Ketiga dari Banten oleh Fatahillah Sunan Gunung Jati, memasuki daerah Labuan Maringgai sekarang, yaitu di Keratuan Pugung disekitar tahun 1525, sebelum direbutnya Sunda Kelapa (1526).

Dari perkawinan Fatahillah dengan putri Sinar Alam anak Ratu Pugung maka lahirlah Minak Kejala Ratu yang kemudian menjadi cikal bakal Keratuan Darah Putih yang menurunkan Raden Intan.

Dengan masuknya masyarakat adat Pugung ke agama Islam, dan setelah itu dengan berdirinya keratuan di daerah Putih sebagai tempat penyebaran Islam di Daerah Lampung yang pertama, maka secara berangsur-angsur orang-orang Peminggir di Pantai Selatan memasuki agama Islam. Dalam rangka membangun Islam dan melaksanakan dakwahnya, maka antara Ratu Putih dan Pangeran Sibangkingking (Maulana Hasanuddin) diadakan perjanjian yang terkenal sebagai "Perjanjian Dalung Kuripan". Isi dari perjanjian tersebut menjelaskan tentang kedudukan mereka, Ratu Putih tetap memimpin di daerah Lampung sedangkan Maulana Hasanuddin berkedudukan di Banten. Dan disepakati pula jika ada wanita Banten yang akan dipaksa dengan orang Lampung bukan atas kemauanya, maka Dearah Lampung akan diserang, begitu pula sebaliknya.

c. Perkembangan Masyarakat Lampung

Menurut Ikwan dkk. (1995:6)

> "Suku bangsa Lampung merupakan salah satu suku bangsa Indonesia yang memiliki latar belakang kebudayaan yang tumbuh

> dan berkembang sesuai dengan kondisi lingkungan alam dan sosial masyarakat. Kebudayaan daerah Lampung terbentuk dari proses adaptasi searah dengan perkembangan kebutuhan hidup pendukungnya. Letak geografis yang sangat strategis untuk dijangkau dari berbagai daerah serta tanahnya yang subur akan tanaman rempah-rempah turut mewarnai kekayaan budaya daerah ini sejak zaman dahulu".

Secara garis besar kelompok suku bangsa Lampung dapat dibagi dalam dua kelompok yaitu masyarakat Lampung yang beradat "Pepadun" dan masyarakat Lampung yang beradat "Peminggir atau Saibatin". Kedua kelompok masyarakat ini memiliki adat istiadat yang khas sesuai dengan kebiasaan masing-masing.

Namun secara mendasar kedua kelompok adat memiliki persamaan unsur budaya tertentu yang sangat menonjol. Masyarakat Lampung yang beradat *Pepadun* pada umumnya mendiami daerah pedalaman seperti daerah Abung, Way Kanan/ Sungkai, Tulangbawang dan Pubian. Sedangkan masyarakat Lampung beradat *Peminggir* atau *Saibatin* mendiami daerah sepanjang pantai Teluk Lampung, Teluk Semangka, Krui, Belalau, Pesisir Rajabasa dan Melinting.

Kebudayaan daerah Lampung mengandung prinsip-prinsip yang digunakan dalam kehidupan masyarakat. prinsip tersebut dapat diwujudkan berupa pandangan hidup mereka mengandung nilai-nilai budaya yang mendasar atau falsafah hidupyang digunakan dalam kehidupan masyarakat.

Pandangan hidup bermasyarakat itu tercermin dalam bahasa daerah Lampung yang disebut "Piil". (Ikwan dkk, 1995:25)

> "Piil merupakan hasil karya dari proses perjalanan hidup masyarakat tradisional Lampung yang tumbuh kembang dalam sejarah yang berinteraksi dengan lingkungan sosial. Sedangkan secara harfiah berarti perbuatan atau perangai manusia yang agung dan luhur di dalam nilai dan maknanya dan oleh karena itu patut diteladani dan pantang untuk diingkari".

Sedangkan dalam dokumen literatur resmi piil diartikan sebagai segala sesuatu yang menyagkut "harga diri". (Ikhwan dkk, 1995:25)

Dalam konsep piil terkandung nilai-nilai budaya yang luhur yang menjadi keperibadian, jatidiri dan pedoman bersikap dan tingkah laku. Secara totalitas piil mengandung makna berjiwa besar, mempunyai perasaan malu, rasa menghargai diri, ramah, suka bergaul, tolong menolong dan bernama besar atau gelar. Oleh sebab itu untuk mempertahankan piil seseorang dapat mempertaruhkan apa saja baik daya, dana termasuk nyawa sekalipun.

(Sugoto, 1991:2)

> "Prinsip atau piil masyarakat Lampung terdiri dari lima,
>
> 1. Piil Pasenggiri
> Yaitu prinsip bahwa masyarakat suku Lampung selalu ingin sejajar, berdampingan dengan masyarakat lainnya.
> 2. Piil Pesabaian
> Karakter masyarakat Lampung mampu menjalin persaudaraan atau persahabatan, artinya dalam kehidupan sehari-harinya setiap orang Lampung harus memiliki kemampuan untuk menjalin

persahabatan dengan orang lain yang baru dikenal dan dapat menjalin persaudaraan.

3. Nengah Nyapur
   Masyarakat suku Lampung termasuk masyarakat yang senang bergaul. Kegemaran bergaul itu lazim disebut Nengah Nyapur yang dapat diterjemahkan sebagai bermasyarakat.
4. Nemui Nyimah
   Artinya menghormati tamu dan ini merupakan prinsip hidup masyarakat suku Lampung.

5. Bejuluk Beadek
   Juluk dan adek yaitu pemberian gelar, artinya masyarakat suku Lampung gemar sekali memiliki gelar-gelar keadatan. Juluk yakni gelar yang diberikan kepada seorang anak ketika anak itu telah pandai berjalan. Sedang Adek yaitu gelar yang diberikan kepada seseorang yang sudah atau baru berkeluarga".

2. Bahasa dan Tulisan

Berbicara mengenai hakikat bahasa, Prof. Anderson mengemukakan adanya delapan prinsip dasar, (Henry Guntur, 1985:2) yaitu :

a. Bahasa adalah suatu system
b. Bahasa adalah vocal (bunyi ujaran)
c. Bahasa tersusun dari lambang-lambang mana suka (*arbitrary symbols*)
d. Setiap bahasa bersifat unik
e. Bahasa dibangun dari kebiasaan-kebiasaan
f. Bahasa adalah alat komunikasi
g. Bahasa berhubungan erat dengan budaya tempatnya berada
h. Bahasa itu berubah-ubah

Fungsi bahasa adalah suatu kenyataan bahwa manusia mempergunakan bahasa sebagai sarana komunikasi vital dalam hidup ini, bahasa adalah milik manusia, bahasa adalah salah satu ciri pembeda utama kita umat manusia dengan makhluk hidup lainnya di dunia ini. (Henry Guntur, 1985:3)

Setiap angota masyarakat terlibat dalam komunikasi linguistik, di satu pihak dia bertindak sebagai pembicara dan dipihak lain sebagai penyimak. Dalam komunikasi yang lancar, proses perubahan dari pembicara menjadi penyimak, dari penyimak menjadi pembicara, begitu cepat, terasa sebagai suatu peristiwa biasa dan wajar, yang baginorang kebanyakan tidak perlu dipermasalahkan apalagi dianalisis dan ditelaah.

Bahasa daerah Lampung adalah bahasa yang digunakan di daerah keresidenan Lampung, di daerah Komering yang termasuk dalam keresidenan Palembang dan daerah Krui. Menurut van der Tuuk, bahasa Lampung dapat dibagi dalam dua induk dialek yaitu dialek Abung dan dialek Pubian, namun Dr. Van Royen, membagi bahasa daerah Lampung itu dalam dua dialek yaitu “dialek nya” dan “dialek api”.

Sebenarnya dalam bahasa sehari-hari kita dapat membedakan antara dialek yang ucapannya banyak memakai kata-kata “a” dan banyak memakai kata-kata “o” atau “ou”. Dialek “a” digolongkan dalam Belalau, sedangkan dialek “o” atau “ou” digolongkan dalam dialek Abung. Sebenarnya antara kedua dialek tersebut banyak terdapat perbedaan. Dialek yang banyak dipakai adalah dialek “a”. Yang sedikit agak lain dalam ucapan adalah percampuran antara dialek “a” dan “o”, karena pengaruh tempat lalu menjadi dialek “e” (seperti dialek Jakarta). Hal ini tampak pada bahasa Lampung Kayu Agung.

Bahasa Lampung ini sekarang hanya merupakan bahasa kerabat yang terbatas pemaikaiannya, yaitu hanya dipakai di rumah, di kampung-

kampung penduduk asli antar sesamanya, dan diwaktu pertemuan atau musyawarah adat. Banyak anak-anak muda Lampung di kota-kota besar sudah tidak lagi mengunakan daerahnya, dan hanya memakai bahasa Indonesia saja. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd, menyatakan bahwa Bahasa Lampung adalah identitas orang Lampung yang tidak boleh digantikan dengan bahasa lain, masyarakat Lampung harusnya membuka diri dengan kebudayaan sendiri karena bahasa Lampung juga bagian dari asset kebudayaan nasional. Maka mulailah mencintai bahasa sendiri. (Rudiansyah, 2011: 12).

Bahasa Lampung tidak mempunyai tingkatan-tingkatan perbedaan dalam pemakaian bahasa seperti bahasa Jawa, melainkan seperti bahasa Belanda yang cukup mengganti kata ganti orang dalam pembicaraan antara sesame orang muda, antara orang muda dengan orang yang tua, atau antas sesama orang tua. Untuk menunjukan sopan santun dalam pembinaan dengan orang yang tua, cukup dengan melemahkan ucapan.

D. Olahraga

Dalam arti sempit olahraga diidentikan sebagai gerak badan. Olahraga dilihat dari asal katanya dari bahasa Jawa, ”olah” yang berarti melatih diri dan ”rogo (raga)” berarti badan. Secara luas olahraga dapat diartikan sebagai segala kegiatan atau usaha untuk mendorong, membangkitkan, mengembangkan, dan membina kekutan-kekuatan jasmaniah maupun rohaniah pada setiap manusia.

Defenisi lain yang dilontarkan (Mutohir, 1992) pada lokakarya nasional pembangunan olahraga.

> ”Olahraga adalah proses sistematik yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong, mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan/ pertandingan, dan kegiatan jasmani yang intensif untuk memperoleh hiburan, kemenangan, dan prestasi puncak dalam ranggka pembentukan manusia indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan pancasila.”

Di dalam UU No. 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional, Bab I, Pasal I, Ayat 4 dijelaskan bahwasannya olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial.

Menurut Schmitz, olahraga adalah suatu perluasan dari bermain. (Tarigan, 2008: 4)

Dalam Undang-Undang No. 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional Bab II, Pasal 4 menjelaskan bahwa tujuan dari keolahragan nasional adalah memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran, prestasi, kualitas manusia, menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas, disiplin, mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa, memperkukuh ketahanan nasional, serta mengangkat harkat, martabat, dan kehormatan bangsa.

Fungsi dan manfaat olahraga bagi umat manusia, (Tarigan, 2008:31) secara nyata dan dapat dirasakan, bahwa olahraga mempunyai fungsi dan manfaat yang besar bagi kehidupan manusia, walaupun masih ada sementara orang

yang belum mau mengerti menegenai fungsi dan manfaat itu. Olahraga mempunyai fungsi dan manfaat biologis sebagai alat atau sarana dalam berbagai macam bidang usaha. Olahraga juga dapat mengembangkan emosi, kesegaran jasmani, keterampilan dan mengurangi kebosanan-kebosanan. Olahraga banyak memberikan sumbangan kepada umat manusia, lebih-lebih dalam menghadapi perkembangan ilmu dan teknologi. Olahraga berfungsi untuk mempererat tali persaudaraan manusia tanpa membedakan suku, hierarki dan sosial dalam masyarakat. Serta olahraga dapat berperan serta dalam pembinaan dan pembentukan pribadi.

E. Permainan

Menurut Soetoto, (2000:3)

> "Permainan merupakan cabang olahraga yang kita gunakan sebagai alat dalam usaha pendidikan."

Menurut Dewey, bermain/ permainan adalah sikap hidup yang dapat dilakukan dalam segala situasimaupun kondisi apapun. (Soetoto, 2000:3)

Menurut Huizinga, dalam bukunya *Homo Ludens* mengatakan bahwa permaianan adalah perbuatan atas kemauan sendiri yang dikerjakan dalam batas-batas tempat dan waktu yang telah ditentukan. Diikuti oleh perasaan. (Soetoto, 2000:3)

Menurut Lazarus, permaianan adalah keasyikan yang bukan dalam betuk bekerja dan bermaksud untuk bersenang-senang serta istirahat. Permaian

dilakukan setelah lelah bekerja dan bermaksud menyegarkan kembali jiwa dan raganya. (Tarigan, 2008:5)

Sedangkan menurut Buitendyk, tidak mengatakan apa permaianan itu, melainkan hanya menyebutkan prinsip-prinsip apa yang terdapat dalam pengetrian permaianan yaitu :

1. Kita bermmaian dengan suatu barang atau seseorang
2. Ada batas-batas yang menentukan yaitu aturan, lapangan/ tempat
3. Ada klimaks, mula-mula dari lemah kemudian makin lama makin kuat dan turun menjadi lemah kembali
4. Ada pertukaran antara ketegangan (*spanning*) dan kekendoran (*out spanning*) (Soetoto, 2000:4)

Roberts dan Smith menyatakan bahwa jenis-jenis permainan sangat besar pengaruhnya terhadap mutu kegiatan pembianaan budaya anak-anak dalam masyarakat. (Sukirman, 2008:7)

Menurut Von Schiller, Permaianan adalah sutu kegiatan manusia di mana di dalamnya mengandung banyak nilai dan hanya dengan permaianlah manusia akan merasakan dirinya lengkap sempurna dan akan merasa sebagai manusia. Memanga ada daya tarik dari bermaian, sehingga menjadi esensisal untuk kesejahteraan manusia. (Tarigan, 2008:29)

F. Permainan Tradisional

Pendapat sejumlah ilmuan sosial dan budaya di Indonesia, yang mengatakan bahwa permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberika pengaruh yang

tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak dikemudian hari. (Sukirman, 2008:29)

Selain itu, permainan anak-anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu permainan tradisional anak-anak juga dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain.

Dengan berbagai macam kekhasan yang ada padanya, permainan tradisional tidak lagi dimaknai sebagai sekedar "permainan", tetapi juga sebagai salah satu unsur dari sistem budaya tertentu yang memeiliki fungsi "membedakan" sistem tersebut dengan sistem budaya lain. Permainan tradisional di sini menjadi salah satu istilah "*distinctive feature*" sebuah sistem budaya. Dia menjadi salah satu pemberian identitas pada sistem budaya tersebut.

Permainan tradisional pada dasarnya terbagi menjadi dua macam, "PATA dan PADA". PATA adalah permainan tradisional tanpa menggunakan alat. Sedangkan PADA adalah permainan tradisional dengan menggunakan alat. (Soetoto, 2000)

Berikut ini penjelasan pembagian permainan tradisional dari daerah Lampung berdasarkan PATA dan PADA di dalam tabel berikut:

Table 1.1 PATA dan PADA

Permainan	No	Jenis Permainan	Asal Permainan	Tujuan Permainan	Manfaat Permainan
PATA	1	Leok-Leok Sewok	Lampung	Rekreatif	Hiburan
	2	Ula	Lampung	Rekreatif, kompetitif	Hiburan, sportifitas
	3	Tam-tam Buku	Lampung	Rekreatif	Hiburan
	4	Cecelukan	Lampung	Rekreatif, ketangkasan	Hiburan, terampil, tangkas
	5	Bentengan	Lampung	Rekreatif, ketangkasan	Hiburan, terampil, tangkas
PADA	1	Gasing	Lampung	Rekreatif, ketangkasan	Hiburan, terampil, tangkas
	2	Kemiling	Lampung	Rekreatif, ketangkasan	Hiburan, terampil, tangkas
	3	Panah-panahan	Lampung	Ketepatan, ketangkasan , keterampila n, kecekatan	Terampil, fisik, hiburan, intelektual
	4	Sakura (pesta topeng)	Lampung	Kompetitif, kreatif, rekreatif	Terampil, sportif, hiburan
	5	Memanukan (das-dasan)	Lampung	Pola Berfikir, kompetitif	Intelektual

Adaptasi : (Soetoto, 1983:

Pembagian indikator-indikator, serta item-itemnya akan dapat dilihat berdasarkan faktor-faktor sebagai berikut:

Tabel 1.2 Kisi-Kisi Instrumen Skala Kognitif, Afektif, Psikomotor

VARIABEL	KOMPONEN	INDIKATOR	SEBARAN BUTIR SOAL	SKALA
1. Kognitif	1. Pengetahuan	• Memiliki rasa ingin mengetahui macam-macam permainan rakyat dearah Lampung • Senang mempelajari macam-macam permainan rakyat Lampung	01. Keinginan mengetahui macam-macam permainan rakyat daerah Lampung (+) 02. Suka bertanya kepada guru atau pembimbing (+) 03. Tidak tertarik menjajaki buku, ensklopedi dan majalah (-) 04. Suka mengutak-atik berbagai macam permainan (+) 05. Tidak tertarik mencoba salah satu permainan (-)	Jawaban " Ya" pada item *positif* mendapat nilai 1, Sedangkan jawaban " tidak" mendapat nilai 0
	2. Pemahaman	• Memiliki pemahaman cara bermain setiap permainan rakyat lampung • Senang mengemukakan pendapat kepada guru dan sesama teman • Senang mendiskusikan dengan sesama teman	06. Suka menjelaskan tentang permainan rakyat Lampung (+) 07. Mampu menjelaskan tata cara bermain suatu permainan (+) 08. Tidak mengetahui jenis-jenis permainan khusus masyarakat Lampung (-) 09. Suka menyampaikan usulan tentang tata cara bermain (+)	Jawaban "ya" pada item *negatif* mendapat nilai 0, Sedangkan jawaban

			10. Suka sependapat kepada salah satu kelompok teman (-) 11. Kemauan bertanya tentang permainan Lampung yang tidak diketahui kepada teman (+) 12. Sering bercerita tentang permainan Lampung yang menjadi kesukaan (+) 13. Tidak mau ikut serta dalam percakapan teman tentang permainan yang baru saja mereka mainkan (-)	"tidak" mendapat nilai 1.
	3. Penerapan	• Senang menerapkan permainan rakyat lampung di sekolah maupun di lingkungan rumah • Sering membiasakan permaiana tersebut dalam kegiatan sehari-hari • Sering mensimulasikan permainan rakyat lampung dengan sesama	14. Suka bermain salah satu permainan bersama dengan teman di sekolah maupun rumah (+) 15. Hanya suka menjadi penonton saat teman yang lain bermaian di sekolah maupun di sekitar halaman rumah (-) 16. Dalam setiap kesempatan seperti istirahat atau sedang bermain, sering memilih untuk bermaian permainan rakyat Lampung (+)	

		teman	17. Tidak suka bermain permainan rakyat Lampung (-) 18. Dalam olahraga, guru sering meminta siswa bermain permainan rakyat Lampung (+) 19. Suka melombakan salah satu permainan dengan teman (+) 20. Tidak ada sportifitas dalam melaksanakan perlombaan (-)	
	4. Analisis	• Mampu menganalisis tujuan dan manfaat setiap permainan rakyat lampung	21. Tidak tertarik memecahkan kesulitan dalam permainan (-) 22. Sering melatih ketangkasan dalam suatu permainan (+) 23. Dapat menelaah tujuaan dan manfaat permainan (+)	
	5. Sintetis	• Senang Mengkreasikan permainan rakyat lampung • Sering Memadukan permainan rakyat lampung kedalam kegiatan sehari-hari • Sering	24. Suka memodifikasi atau menambahkan peraturan kedalam permainan (+) 25. Tidak suka mengkreasikan permainan (-) 26. Suka mengaitkan permainan menjadi kegiatan sehari-hari (-)	

		menciptakan permainan lampung yang baru	27. Menjadikan permainan rakyat Lampung sebagai hiburan (+) 28. Menjadikan permainan rakyat Lampung sebagai mengasah keterampilan (+) 29. Senang sengan hal-hal baru (+) 30. Bosan dengan hal-hal yang monoton (+) 31. Senang mengkreasikan dan mengembangkan bentuk-bentuk permainan yang baru (+)	
	6. Evaluasi	• Mampu memilih permainan mana yang disukai	32. Sering memilih permainan yang mengandalkan tim dari pada individu (+) 33. Merasa kurang suka dengan permainan yang terlalu banyak pemain (-) 34. Dengan yakin menentukan jenis permainan yang diminati teman-teman (+)	
2. Afektif	1.Menerima	• Sering mengikuti permainan rakyat lampung dalam perlombaan di lingkungan rumah	35. Suka memeriahkan perlombaan yang diadakan di sekolah maupun di lingkungan rumah (+) 36. Hanya menjadi penonton setia ketika diadakan	

		maupundi sekolah	perlombaandi sekolah maupun di lingkungan rumah (-)	
	2.Menilai	• Sering mengusulkan permainan yang akan dimainkan	37. Dengan senang hati mengusulkan jenis permainan yang akan dimainkan kepada teman-teman (+) 38. Tidak menemukan permainan yang menarik (-) 39. Ragu dalam mengajukan permainan jenis apa yang menyenagkan (-)	
	3.Menaggapi	• Senang mengajukan ketidak setujuan peraturan dalam permainan rakyat Lampung • Menyenangi permaian-permaian yang mudah	40. Tidak aktif dalam permainan yang mengandalkan ketangkasan (-) 41. Sering membuat peraturan permainan sebelum permainan dimainkan (+) 42. Kebiasaan mengajukan keberatan jika terjadi kecurangan dalam permaianan (+) 43. Hanya menyenagi permainan yang disukai saja (-) 44. Tidak suka	

			memainkan permainan yang rumit, menantang dan menambah kreatifitas (-)	
	4.Mengelola	• Senang merembukan pembagian tim dalam permainan • Mengklasifikasikn permainan yang mudah membangun semangat tim untuk dapat memenagkan permainan	45. Bearsama teman membagi tim secara adil (+) 46. Terkadang tidak suka atas pembagian tim yang ditentukan (-) 47. Perasaan kurang puas bila tidak ikut dalam pembagian tim bermain (+) 48. Kemampuan menentukan permainan yang membangun semangat (+) 49. Dengan yakin menolak permainan panahan, pesta topeng dan gasing sebagai permainan yang tidak mampu membangun kebersamaan tim (-)	
	5.Menghayati	• Menunjukan sportifitas dalam permainan • Memecahkan kesulitan yang dihadapi saat berhadapan dengan	50. Menerima kekalahan (+) 51. Mengajukan protes apabila ada kecurangan (+) 52. Suka berdebat apabila tim mengalami kekalahan (-) 53. Suka	

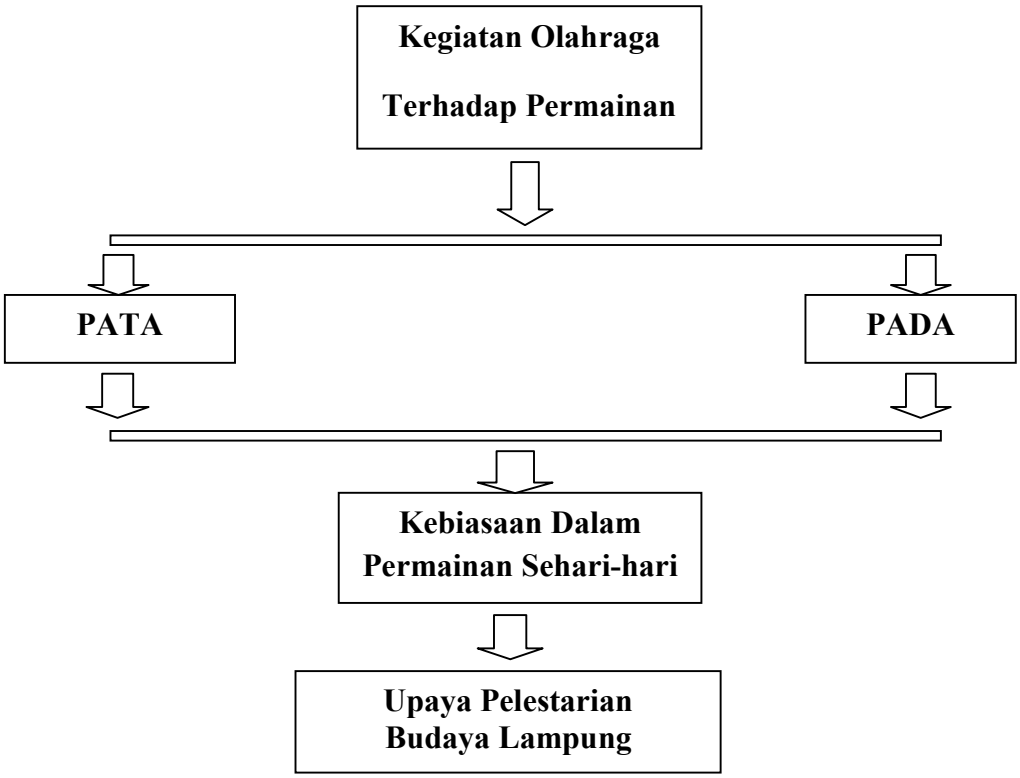
		lawan	mendiskusikan kepada teman untuk memecahkan masalah (+) 54. Hanya menyalahkan teman apabila teman melakukan kesalahan (-)	
3. Psikomotor	1.Menirukan	• Senang memposisikan sebagai pimpinan tim untuk menciptakan strategi permainan • Mampu menyesuiakan diri dengan tim	55. Mampu mengerti dengan situasi permainan (+) 56. Sering memberikan ide atau strategi kepada teman dalam tim (+) 57. Dapat menggantikan posisi teman dalam tim untuk tetap mengendalikan jalanya permainan (+) 58. Selalu mendiskusikan kepada teman strategi apa yang akan digunakan (+) 59. Kurang menyukai strategi untuk mengalahkan tim lawan(-) 60. Suka dengan teman-teman yang pintar bermain saja (-)	
	2.Memanipulasi	• Mampu merancang strategi bermaian • Mampu memeilih	61. Tidak membedakan teman untuk menjadi teman dalam tim (+) 62. Selalu	

		kawan untuk dijadikan tim bermaian • Mampu mengoreksi cara bermaian tim sendiri dan tim lawan	membicarakan kekurangn tim dan kelebihan tim lawan (+) 63. Selalu menyalahkan teman (-) 64. Dapat menjadi pemimpin bagi teman dalam satu tim (+) 65. Dapat menjadi central dalam tim (+) 66. Selalu memberi pengarahan yang baik untuk tim (+)	
	3.Pengalamiahan	• Mampu menggantikan posisi ketua tim atau teman lain dalam tim, saat orang tersebut tidak ada • Mampu mendorong semangat diri sendiri dan teman dalam tim	67. Suka memberikan semangat kepada teman yang mulai tidak semangat (+) 68. Sering melakukan permainan tungal saat senggang untuk mempertahankan semangat (+) 69. Sering mendorong teman untuk melakukan yang terbaik untuk teman (+) 70. Suka mengunakan itelegensi dalam permainan (+) 71. Memiliki tak-tik dan trik dalam permainan(+) 72. Hanya menagndalkan otot dan kekuatan	

	4.Artikulasi	• Mampu mengalihkan perhatian tim lawan • Mampu mempertaja m kemampuan membaca tim lawan	fisik (-) 73. Suka mengunakan itelegensi dalam permainan (+) 74. Memiliki tak-tik dan trik dalam permainan(+) 75. Hanya menagndalkan otot dan kekuatan fisik (-)	
Jumlah butir soal			75	

G. Kerangka Fikir

Budaya adalah harta yang tak ternilai dari suatu bangsa tidak terkecuali Lampung. Namun, banyak dari masyarakat Lampung masih kurang melestarikan kebudayaan tersebut. Oleh karena itu nilai kebudayaan perlu dilestarikan salah satunya dengan menumbuhkan minat dalam diri masing-masing yang ditambahkan sejak kecil. Maka baiknya minat itu ditanamkan pada siswa sekolah lanjutan tingkat pertama melalui permainan tradisional rakyat daerah Lampung. Permainan tersebut dijadikan kebiasaan dalam permainan sehari-hari. Dan hal tersebut jika dikembangkan terus-menerus akan menjadi suatu upaya pelestarian kebudayaan Indonesia. Penjelasan tersebut dapat dijelaskan dalam kerangka fikir berikut ini:



Gambar 1. Kerangka Fikir