

**PERMAINAN TRADISIONAL JAWA DI DESA SULUSUBAN
KECAMATAN SEPUTIH AGUNG
LAMPUNG TENGAH**

Skripsi

Oleh

ENGGAL DONA MARTYN



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRACT

JAVANESE TRADITIONAL GAMES IN THE VILLAGE OF SULUSUBAN SUB-DISTRICT OF SEPUTIH AGUNG LAMPUNG TENGAH

By

Enggal Dona Martyn

Traditional game is one of the results of the culture inherited the hereditary society as conveyed orally that turned out to contain great value. The purpose of this research is to know the traditional game that is contained in the village of Sulusuban and still actively played, as well as the values that are contained in the traditional game of Java in the village of Sulusuban sub-district of Seputih Agung Lampung Tengah. This research uses data collection techniques interviews, observation, libraries, and documentation. The methods used in this research is descriptive qualitative approach method, whereas *teknikan alisis data* used is qualitative data analysis techniques with an interactive analysis models. The results of the research it is known that the game tradisional di the village Sulusuban very good variety of types or equipments that became part of a children's play activities. Traditional games are still there and played consists of *gobag sodor, dhakon, dhelikan, gatheng, engklek, benthik, kelereng* (traditional game collective), *yoyo, egrang* and *layang-layang* (traditional game individually). On the traditional game of collective and individual found great value that includes the spiritual values, democracy, health, morals, courage, personality, and education. Conclusion the research that traditional games make children love the environment and helps the children character through the game rules which indirectly to follow children in play.

ABSTRAK

PERMAINAN TRADISIONAL JAWA DI DESA SULUSUBAN KECAMATAN SEPUTIH AGUNG LAMPUNG TENGAH

**Oleh
Enggal Dona Martyn**

Permainan tradisional merupakan salah satu hasil kebudayaan yang diwariskan masyarakat secara turun-temurun yang disampaikan secara lisan yang ternyata mengandung nilai luhur. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui permainan tradisional yang terdapat di Desa Sulusuban dan masih aktif dimainkan, serta nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional Jawa di Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data wawancara, observasi, kepustakaan, dan dokumentasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, sedangkan teknikan alisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dengan model analisis interaktif. Hasil penelitian diketahui bahwa permainan tradisional di Desa Sulusuban sangat beragam baik jenis maupun peralatan yang menjadi bagian dari aktifitas bermain anak-anak. Permainan tradisional yang masih ada dan dimainkan terdiri dari *gobag sodor*, *dhakon*, *dhelikan*, *gatheng*, *benthik*, *engklek*, kelereng (permainan tradisional kolektif), *yoyo*, *egrang*, dan layang-layang (permainan tradisional individual). Pada permainan tradisional kolektif dan individual ditemukan nilai-nilai luhur yang meliputi nilai spiritual, demokrasi, moral, kesehatan, keberanian, kepribadian, dan pendidikan. Kesimpulan penelitian bahwa permainan tradisional membuat anak lebih cinta lingkungan dan membantuk karakter anak melalui peraturan permainan yang secara tidak langsung harus diikuti anak-anak dalam bermain.

**PERMAINAN TRADISIONAL JAWA DI DESA SULUSUBAN
KECAMATAN SEPUTIH AGUNG
LAMPUNG TENGAH**

Oleh

ENGGAL DONA MARTYN

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **PERMAINAN TRADISIONAL JAWA DI DESA
SULUSUBAN KECAMATAN SEPUTIH AGUNG
LAMPUNG TENGAH**

Nama Mahasiswa : **Enggal Dona Martyn**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1213033027

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan : Pendidikan IPS

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

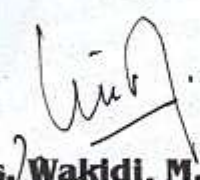
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. R.M. Sinaga, M.Hum.
NIP 19620411 198603 2 001



Drs. Wakdi, M.Hum.
NIP 19521216 198603 1 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan Sejarah

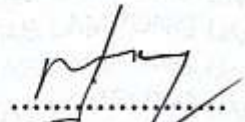

Drs. Zulkarnain, M.Si.
NIP 19600111 198703 1 001


Drs. Syaiful M., M.Si.
NIP 19610703 198503 1 004

MENGESAHKAN

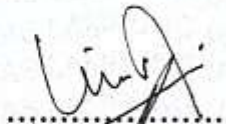
1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. R.M. Sinaga, M.Hum.**



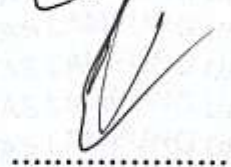
.....

Sekretaris : **Drs. Wakidi, M.Hum.**



.....

Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. Maskun, M.H.**



.....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.

NIP 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **13 Oktober 2016**

PERNYATAAN SKIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Enggal Dona Martyn
NPM : 1213033027
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 13 Oktober 2016



Enggal Dona Martyn

NPM 1213033027

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Sulusuban, pada tanggal 11 Maret 1994, anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Teguhdan Ibu Muhini.

Penulis memulai pendidikan di TK Sulusuban Kecamatan Suputih Agung Kabupaten Lampung Tengah selesai pada tahun 2000. Pada tahun 2000 penulis melanjutkan pendidikan di SD Negeri 2 Sulusuban Kecamatan Suputih Agung Kabupaten Lampung Tengah selesai pada tahun 2006. Penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Suputih Agung Kecamatan Suputih Agung Kabupaten Lampung Tengah pada 2006 dan selesai tahun 2009. Pada tahun 2009 penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar Kecamatan Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah selesai pada tahun 2012.

Pada tahun 2012, Penulis diterima sebagai mahasiswa Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial pada Program Studi Pendidikan Sejarah.

Pada Tahun 2014 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) di Yogyakarta dan pada tahun 2015 melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Ulok Mukti dan Program Kegiatan Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 3 Ngambur Pesisir Barat.

MOTTO

Gantungkan cita-cita mu setinggi langit ! bermimpilah setinggi langit. Jika engkau jatuh, engkau akan jatuh di antara bintang-bintang.

(Ir. Soekarno)

Banyak orang menyebut penderitaan mereka sebagai nasib, namun sesungguhnya penderitaan adalah akibat kebodohan mereka sendiri.

(Jenderal Soedirman)

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT yang tak terhingga ku persembahkan karyaku ini kepada :

Kedua Bapakdan Ibu yang senantiasa berdoa dan berjuang tak kenal lelah demi keberhasilanku.

Adikku Exky Rendra Arya yang telah memberikan dukungan Keluarga angkatku di Kecamatan Ngambur Bapak Misman sekeluarga dan mbah Umi terima kasih atas semangat dan dukungannya, semoga kelak hidup kalian lebih bahagia, serta keluarga besarku yang tak bisa disebut satu persatu.

Para pendidiku, dosen dan guru-guruku yang telah memberikan ilmu kepadaku.

Almamatер tercinta

SANWACANA

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Permainan Tradisional Jawa Di Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah**" pada Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki, sehingga banyak mendapatkan petunjuk dan bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Dr. Hi. Muhammad Fuad, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si, selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Hi. Buchori Asyik, M.Si, selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan, Umum dan Kepegawaian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

4. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd, selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Zulkarnain, M. Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
6. Bapak Drs. Syaiful M, M. Si, selaku ketua Proram Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
7. Ibu Dr. R.M Sinaga, M.Hum selaku pembimbing I dalam skripsi ini yang telah bersedia meluangkan waktu, memberikan bimbingan, kritik, saran serta nasehat kepada dalam proses kuliah dan proses penyelesaian skripsi.
8. Bapak Drs. Wakidi, M.Hum selaku dosen pembimbing II dalam skripsi ini yang telah bersedia meluangkan waktu, memberikan bimbingan, kritik, saran serta nasehat dalam proses kuliah dan proses penyelesaian skripsi.
9. Bapak Drs. Maskun, M.H selaku dosen pembahas sekaligus dosen pembimbing akademik yang telah bersedia meluangkan waktu, memberikan bimbingan, saran sertana sehat dalam proses kuliah dan proses penyelesaian skripsi.
10. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Sejarah FKIP UNILA yang telah membimbing penulis selama menjadi mahasiswa di program studi pendidikan sejarah.
11. Bapak Wangun selaku Kepala Desa Sulusuban yang telah banyak membantu serta menerima penulis selama dalam penelitian.

12. Tokoh adat dan Guru PAUD Sulusuban terima kasih atas waktu dan kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk mendapatkan data dan informasi mengenai permasalahan dalam penelitian skripsi ini.
13. Teman-teman Triputra Ridwan Kesuma, Ridho Willian Tama, Okta Darma Yuda, Muhammad NurRohim, I Wayan Chandra, Aryan Sugara, dan Agus Mastrianto terima kasih atas kisah yang telah kalian berikan. Teman-teman Madani, Dwi Lestari, Febi Yuandini, Berlian, Yupinda Prima Putri, terima kasih atas kasih dan kisah yang kita ukir bersama. Seluruh rekan – rekan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah 2012. Arum Arupi, Revika, Dea Triyas Ayuni dan geng Amdalucia Ody Iqbal, Deni Satria, Andi Novrianto, Sudiro Harsuno, Bahtiar Afwan, Landroma, Dwi Santoso, Walid Ucew.

Penulis berharap semoga Allah memberikan balasan atas semua kebaikan dan pengorbanan semua pihak yang telah membantu penulis dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bandar Lampung, 13 Oktober 2016
Penulis,

Enggal Dona Martyn

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Analisis Masalah	5
1. Identifikasi Masalah	5
2. Pembatasan Masalah	6
3. Perumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6
1. Tujuan Penelitian	6
2. Kegunaan Penelitian.....	7
3. Ruang Lingkup Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Tinjauan Pustaka.....	8
1. Konsep Permainan Tradisional	8
2. Konsep Permainan Tradisional Jawa	9
3. Konsep Bermain.....	10
4. Konsep Nilai dan Karakter	10
5. Konsep Masyarakat Jawa	12
6. Penelitian Yang Relevan	14
7. Penelitian Penulis	14
B. Kerangka Berpikir	15
C. Paradigma.....	17
III. METODOLOGI PENELITIAN	18
A. Metode Penelitian.....	18
1. Metode Deskriptif	18
2. Lokasi Penelitian	19
B. Variabel Penelitian	20
1. Definisi Oprasional	20
C. Teknik Pengumpulan Data	21
1. Wawancara	21
a. Wawancara Terstruktur	22

b. Wawancara Tidak Terstruktur.....	23
2 Observasi.....	23
3 Dokumentasi	24
4 Kepustakaan	24
D. Teknik Analisis Data.....	25
1 Reduksi Data	25
2 Penyajian Data	25
3 Mengambil Kesimpulan dan Verifikasi	26
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	27
A. Hasil	27
1. Profil Daerah Penelitian	27
2. Letak dan Batas Administrasi Desa Sulusuban.....	28
3. Keadaan Pendudukan Desa Sulusuban	29
3.1 Jumlah Penduduk Berdasarkan Umur.....	29
3.2 Jumlah Penduduk Berdasarkan Pendidikan	30
3.3 Jumlah Penduduk Berdasarkan Suku	31
4. Permainan Tradisional Jawa di Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah	32
4.1 Pengetahuan Masyarakat Tentang Permainan Tradisional di Desa Sulusuban.....	32
4.2 Permainan Tradisional di Desa Sulusubandari Masa ke Masa.....	33
4.2.1 Perubahan Tempat Bermain.....	34
4.2.2 Ketersediaan Alat untuk Bermain	35
4.3 Permainan Tradisional Jawa yang Terdapat di Desa Sulusuban	35
4.3.1 Permainan Tradisional Kolektif.....	37
4.3.1.1 <i>Dhakon</i>	37
4.3.1.2 <i>Benthik</i>	39
4.3.1.3 <i>Gobag Sodor</i>	41
4.3.1.4 <i>Dhelikan</i>	44
4.3.1.5 <i>Kelereng</i>	46
4.3.1.6 <i>Gatheng</i>	48
4.3.1.7 <i>Engklek</i>	51
4.3.2 Permainan Tradisional Individual.....	53
4.3.2.1 Layang-Layang	53
4.3.2.2 Yoyo	55
4.3.2.3 <i>Egrang</i>	56
5. Pengembangan Nilai-Nilai Budaya Pada Permainan Tradisional.....	61
5.1 Nilai Religius	62
5.2 Nilai Demokrasi	62
5.3 Nilai Moral	63
5.4 Nilai Kesehatan	64
5.5 Nilai Keberanian	64
5.6 Nilai Kepribadian	65

5.7 Nilai Pendidikan.....	66
B. Pembahasan.....	72
1. Permainan Tradisional : Ingatan Masyarakat Dari Masa Ke Masa	72
2. Permainan Tradisional : Bermain dan Belajar	74
3. Permainan Tradisional : Bermain Membentuk Karakter	75
4. Permainan Tradisional : Karakter Dominan	76
5. Permainan Tradisional : Sehat Dengan Bermain	78
V. KESIMPULAN DAN SARAN	79
A. Kesimpulan	79
B. Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Jarak Kepusat Pemerintahan	29
Tebel 2 : Jumlah Penduduk Berdasarkan Umur.....	29
Tabel 3 : Jumlah Penduduk Berdasarkan Pendidikan	30
Tabel 4 : Jumlah Pendudukan Berdasarkan Suku	31
Tabel 5 : Skema Permainan Tradisional Kolektif	57
Tabel 6 : SkemaP ermainan Tradisonal Individual	60
Tabel 7 : Nilai Permainan Tradisional Jawa Kolektif.....	67
Tabel 8 : Nilai Permainan Tradisional Jawa Individual.....	68
Tabel 9 : Permainan Kolektif dan Karakter	69
Tabel 10 : Permainan Individual dan Karakter	70
Tabel 11 : Dimensi Nilai Budaya dan Karakter	72
Tabel 12 : Permainan Tradisional yang Sudah Tidak Dimainkan	73
Tabel 13 : KarakterDominan Permainan Tradisional Kolektif	77
Tabel 14 : Karakter Dominan Permainan Tradisional Individual	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Lowakan, Benthong dan Janak</i>	38
Gambar 2. Anak Bermain <i>Benthik</i>	39
Gambar 3. Skema Permainan <i>Gobag Sodor</i>	41
Gambar 4. Anak Bermain <i>Gobag Sodor</i>	43
Gambar 5. Dua Anak Melakukan <i>Suit</i>	44
Gambar 6. Anak Sedang Menentukan Yang Jaga Selanjutnya.....	45
Gambar 7. Gambar Segetiga	46
Gambar 8. Anak Bermain Kelereng.....	47
Gambar 9. Kerikil <i>Gatheng</i>	47
Gambar 10. Anak Bermain <i>Gatheng</i>	49
Gambar 11. Anak Bermain <i>Engklek BS</i>	51
Gambar 12. Anak Bermain <i>Engklek Orang</i>	52
Gambar 13. Layangan	53
Gambar 14. Yoyo	54
Gambar 15. <i>EgrangBambu</i>	55
Gambar 16. <i>Egrang Tempurung Kelapa</i>	56

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan tradisional merupakan salah satu hasil kebudayaan yang diwariskan secara turun temurun dan secara lisan, sehingga juga dianggap sebagai folklor. Perkembangan permainan tradisional melekat pada kehidupan manusia. Permainan yang pertama kali dijumpai oleh anak-anak adalah permainan tradisional yang diperoleh secara turun temurun. Sebelum anak mengenal permainan yang sudah dianggap modern, anak sudah diawali dengan mengenal permainan yang masih tradisional.

Menurut Danandjaja Permainan Tradisional dibedakan menjadi dua yaitu permainan bermain dengan permainan untuk bertanding. Permainan bertanding menurut Roberts and Sutton Smith dalam Dananjaja dibagi lagi menjadi beberapa, yaitu :

1. Permainan bertanding yang bersifat keterampilan fisik (*game of physical skill*)
2. Permainan bertanding yang bersifat siasat (*game of strategy*)
3. Permainan bertanding yang bersifat untung-untungan (*game of change*) (Dananjaja, 1986:171).

Permainan tradisional biasanya ditujukan kepada anak-anak yang pada masa ini sangat senang untuk bermain. Permainan dan anak-anak merupakan satu ikatan

yang tidak dapat dilepaskan begitu saja. Hampir sepanjang waktu kehidupan anak-anak selalu dalam kondisi bermain. Apabila ada anak yang duduk termenung dan tidak melakukan apa-apa dapat dipastikan bahwa anak tersebut sudah tidak dalam keadaan normal atau seharusnya, bisa saja anak tersebut mengalami sakit fisik ataupun mental. Secara alamiah anak yang tumbuh disuatu tempat akan bermain permainan tradisional yang berkembang ditempat tersebut. Gejala seperti ini masih sangat sering dijumpai di daerah pedesaan dan jarang ditemui di daerah perkotaan, yang sudah banyak digantikan oleh permainan modern.

Permainan tradisional pada dasarnya memiliki aktivitas mendasar seperti yang dikemukakan oleh Brunvand dalam Danandjaja sebagai berikut :

Permainan tradisional biasanya berdasarkan gerak tubuh seperti lari, dan lompat, atau berdasarkan kegiatan sosial sederhana, seperti kejar-kejaran, sembunyi-sembunyian, dan berkelahi-kelahiran; atau berdasarkan matematika dasar atau kecekatan tangan, seperti menghitung, dan melempar, batu kesuatu lubang tertentu; atau berdasarkan keadaan untung-untungan, seperti main dadu (Danandjaja, 1986:171).

Permainan tradisional biasanya dilakukan secara beregu atau tim. Akan tetapi ada yang dilakukan secara hanya berdua saja. Permainan tradisional selalu dilakukan untuk hiburan. Permainan tradisional biasanya dilakukan oleh semua anak dan tidak memandang jenis kelamin.

Permainan anak-anak di daerah dapat dijadikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak guna kepentingan pembinaan jasmani dan sikap mental yang bersangkutan. Kegiatan jasmani itu dapat dilakukan sekedar untuk mengisi waktu luang dan memecahkan rasa kelelahan hidup sehari-hari ataupun dimaksudkan untuk membina keterampilan hidup sehari-hari serta sikap dalam pergaulan sosial yang lebih luas.

Menurut Bambang segi sosialisai dalam permainan tradisional dapat terlihat dari anak yang manakala dia bergabung dengan teman sebayanya untuk bermain (Bambang 1983:5). Bermain dengan teman sebaya merupakan salah satu kegiatan untuk mengembangkan jiwa sosial yang dimiliki anak. Bermain permainan tradisional setiap anak mempunyai kedudukan yang sama.

Rasa sportifitas dan loyalitas sebagai salah satu anggota dalam permainan juga dikembangkan. Menurut (Hamzuri, 1998:1) hal yang sangat menonjol ditemui dalam permainan tradisional adalah sifat kejujuran atau sportifitas dan sikap teguh memegang aturan dan kebiasaan yang berlaku. Setiap peserta permainan memiliki tanggung jawab yang sama dalam menentukan jalannya permainan. Sebab permainan tradisional yang melibatkan banyak peserta lebih membuat anak memiliki rasa berkerjasama, sosialitas, loyalitas serta solidaritas, dibandingkan dengan permainan modern yang lebih mengutamakan sikap individualitas.

Permainan tradisional tidak serta merta muncul dengan sengaja. Permainan tradisional selalu diikuti dengan nilai-nilai luhur. Banyak nilai luhur yang terkandung dalam permainan anak tradisional, akan tetapi banyak masyarakat yang sudah tidak mengindahkan lagi nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional itu sendiri. Pada dasarnya permainan tradisional dapat dijadikan sarana untuk belajar di luar sekolah yang sangat penting artinya dalam proses sosialisasi. Anak-anak belajar mengenal nilai-nilai budaya dan norma-norma yang diperlukan sebagai pedoman untuk pergaulan sosial dan memainkan peran sesuai dengan kedudukan sosial yang kelak mereka lakukan.

Permainan tradisional berkembang di Desa Sulusuban semenjak Desa Sulusuban berdiri dari kebijakan transmigrasi pemerintah Indonesia pada tahun 1957. Dari terbentuknya desa sampai saat ini terjadi banyak perubahan dan perkembangan permainan tradisional. Permainan tradisional menjadi wadah anak-anak untuk belajar dan mengisi waktu luang. Permainan tradisional menjadi sarana yang tepat untuk belajar dikarenakan tidak membutuhkan alat-alat yang sulit didapatkan, hanya dengan memanfaatkan alam sekitar. Perkembangan permainan tradisional mengalami pasang surut. Permainan ini berkembang dengan pesat saat perkembangan teknologi belum berkembang pesat. Perkembangan teknologi yang semakin pesat perlahan mengikis eksistensi permainan tradisional.

Dewasa ini anak-anak di Desa Sulusuban tidak memainkan permainan tradisional dan beralih ke permainan modern. Padahal Sulusuban masih dapat dikatakan sebagai Desa yang interaksi antar masyarakatnya masih sering dilakukan dan seharusnya membuat anak-anak dapat bermain bersama dengan bebas dari pagi hingga malam hari. Hal ini tidak terjadi karena anak-anak di Desa Sulusuban lebih tertarik untuk bermain permainan modern. Permainan modern berkembang dengan pesat di era teknologi. Permainan modern berkembang selaras dengan perkembangan teknologi. Permainan modern disuguhkan melalui media elektronik seperti komputer, *handphone*, dan *video game*. Kehadiran permainan modern membuat anak-anak semakin lama semakin meninggalkan permainan tradisional. Permainan tradisional dianggap kuno dan tidak mengikuti perkembangan zaman. Permainan modern yang berasal dari luar dianggap mampu meningkatkan status sosial bagi anak yang memainkan, hal ini dapat membuat kesenjangan antar anak dalam berinteraksi. Pada interaksi sesama anak semakin

berkurang dan menyebabkan anak bersifat individual dan anti sosial. Hal ini juga dapat terjadi karena peran orang tua untuk mengajarkan anak bermain permainan tradisional juga mulai berkurang karena kesibukan dan mencari cara praktis dengan mengajarkan anak untuk bermain sendiri melalui alat atau media untuk bermain permainan modern.

Permainan modern sangat berbeda dengan permainan tradisional, permainan modern tidak mengajarkan interaksi antar sesama yang terpenting adalah cara memenangkan sebuah permainan. Padahal banyak nilai-nilai luhur yang terkandung dalam permainan tradisional, nilai-nilai luhur semakin lama semakin luntur dan tergantikan dengan nilai-nilai individualistis dalam permainan modern.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis bermaksud mengadakan penelitian untuk mengetahui lebih jauh mengenai Jenis-Jenis Permainan Tradisional dan Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional Jawa di Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah.

B. Analisis Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah penelitian ini adalah:

1. Minat permainan tradisional Jawa di Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah .
2. Eksistensi permainan tradisional Jawa di Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah.
3. Jenis-Jenis Permainan tradisional Jawa yang ada dan masih dimainkan di Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah.

4. Nilai-nilai luhur yang terkandung dalam permainan tradisional Jawa di Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah.

2. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini konkret dan lebih terarah maka pembatasan masalahnya adalah pada :

1. Jenis-Jenis Permainan tradisional Jawa yang ada dan masih dimainkan di Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah.
2. Nilai-nilai luhur yang terkandung dalam permainan tradisional Jawa di Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah.

3. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, maka masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Permainan apasajakah yang masih ada dan dimainkandi Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah ?
2. Nilai luhur apa sajakah yang terkandung dalam permainan tradisional Jawa yang ada di Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah ?

C. Tujuan, Kegunaan, dan Ruang Lingkup Penelitian

1. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui jenis-jenis permainan tradisional yang masih dimainkan dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional Jawa di Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah.

2. Kegunaan Penelitian

Setiap penelitian tentunya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, adapun kegunaan dari penelitian ini adalah:

- a. Memberikan gambaran mengenai Jenis-Jenis Permainan dan Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional Jawa di Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah.
- b. Sebagai informasi atau wawasan bagi penulis dalam mengetahui Jenis-Jenis dan Nilai-Nilai yang terkandung dalam Permainan Tradisional Jawa di Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah.
- c. Secara praktis diharapkan dapat memberi manfaat bagi masyarakat adat Jawa agar dapat menjaga dan melestarikan Permainan Tradisional Jawa

3. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:

- a. Subjek Penelitian : Anak-Anak Masyarakat di Desa Sulusuban
Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah.
- b. Objek Penelitian : Permainan Tradisional Jawa di Desa Sulusuban
Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah.
- c. Tempat Penelitian : Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung
Lampung Tengah.
- d. Waktu Penelitian : Tahun 2015-2016
- e. Bidang Ilmu : Antropologi Budaya

REFERENSI

James Danandjaja. 1986. *Foklor Indonesia*, Jakarta: PT. Pustaka Grafitepers.
Hal 171

Ibid. Hal 171

Bambang Suwondo. 1983. *Permainan anak-anak Jawa Tengah*, Jakarta:
Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Hal 5

Hamzuri. 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*, Jakarta: Departemen
Pendidikan Dan Kebudayaan. Hal 1

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka dilakukan untuk menyeleksi masalah-masalah yang akan menjadi topik penelitian. Dimana dalam penelitian ini akan dicari konsep-konsep yang dapat dijadikan landasan teori bagi penelitian yang akan dilakukan. Adapun tinjauan pustaka dalam penelitian :

1. Konsep Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwariskan turun-temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya. Tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut kemulut dan dapat mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama (Danandjaja, 1987).

Permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang memempergunakan alat ataupun tidak menggunakan alat. Sedangkan istilah tradisional adalah segala

sesuatu yang dituturkan atau diwariskan secara turun-temurun dari orang tua atau nenek moyang (Soepandi, 2007).

Permainan tradisional tidak hanya sekedar bermain tetapi memiliki sifat-sifat tertentu seperti :

1. Terorganisasi.
2. Perlombaan.
3. Harus dimainkan paling sedikit dua orang.
4. Memiliki kriteria untuk menentukan siapa yang menang siapa yang kalah.
5. Mempunyai peraturan permainan yang telah diterima bersama oleh para peserta (Danandjaja, 1986:171).

Istilah tradisional, berasal dari kata dasar tradisi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti tradisi adalah adat kebiasaan yang turun temurun dan masih dijalankan di masyarakat; atau penilaian/anggapan bahwa cara-cara yang telah ada merupakan cara yang telah baik. Sedangkan tradisional mempunyai arti sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun. Dapat dikatakan bahwa permainan tradisional adalah sesuatu yang berpegang teguh pada norma-norma adat yang ada secara turun-temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi pelaku.

2. Konsep Permainan Tradisional Jawa

Permainan tradisional Jawa berkembang di dalam masyarakat di daerah Jawa Tengah dan Jawa Timur. Banyak permainan yang berkembang di kehidupan masyarakat Jawa. Dalam Buku permainan tradisional Indonesia yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan menyebutkan bahwa permainan tradisional Jawa antara lain :

- | | |
|-------------------------|---------------------|
| 1. Gasingan Bambu | 8. Wayang Kancil |
| 2. <i>Geprek Kepung</i> | 9. <i>Dhakonan</i> |
| 3. Ketapel | 10. <i>Umbul</i> |
| 4. Kelereng | 11. Yoyo |
| 5. <i>Egrang</i> | 12. <i>Benthik</i> |
| 6. <i>Gobag Sodor</i> | 13. Layang-Layang |
| 7. <i>Dam-Daman</i> | 14. <i>Gatheng</i> |
| | 15. <i>Dhelikan</i> |

(Departemen Pendidikan dan kebudayaan, 1998: 193-241)

3. Konsep Bermain

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus dari ahli ilmu jiwa, karena terbatasnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian terhadap perkembangan anak. Salah satu tokoh yang berjasa untuk meletakkan dasar tentang bermain adalah seorang filsuf Yunani bernama Plato. Plato dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Filsuf lainnya seperti Aristoteles berpendapat bahwa anak-anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekoni di masa dewasa kelak.

Menurut Spencer dikutip Tedjasaputra mengemukakan bahwa kegiatan bermain, melompat, bergulingan menjadi ciri khas kegiatan anak kecil (Tedjasaputra 2008: 1). Bermain adalah dunia kerja anak pra sekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia (Tedjasaputra 2008: 1). Melalui bermain anak dapat memetik manfaat bagiperkembangan aspek fisik dan motorik.

4. Konsep Nilai dan Karakter

Menurut Pepper dalam Munandar, mendefinisikan nilai sebagai berikut, nilai adalah segala sesuatu tentang yang baik dan buruk (Munandar, 2007:40).

Sedangkan menurut Perry dalam Munandar, mendefinisikan nilai sebagai berikut, nilai adalah segala sesuatu yang menarik bagi manusia sebagai subjek (Munandar, 2007:40).

Menurut Kluckhohn dalam Munandar mengatakan bahwa defnisi nilai yang diterima sebagai konsep yang diinginkan dalam literatur ilmu sosial adalah hasil pengaruh seleksi perilaku. Batasan nilai yang sempit adalah adanya suatu perbedaan penyusunan antara apa yang dibutuhkan dan apa yang diinginkan dengan apa yang harusnya dibutuhkan; nilai-nilai yang tersusun secara hierarkis dan mengatur rangsangan kepuasan hati dalam mencapai tujuan kepribadiannya. Kepribadian dari sistem sosio-budaya merupakan syarat dalam susunan kebutuhan rasa hormat terhadap keinginan yang lain atau kelompok sebagai suatu kehidupan sosial yang besar(Munandar, 2007:40).

Dari berbagai pendapat tentang nilai dapat dikatakan sebagai berikut :

Nilai adalah sesuatu yang dipentingkan manusia sebagai subjek, menyangkut segala sesuatu yang baik maupun buruk sebagai pandangan dari berbagai pengalaman dengan seleksi yang ketat.

Menurut Ekorwarni dikutip Zubaedi menyatakan bahwa karakter merupakan nilai dasar perilaku yang menjadi acuan tata nilai interaksi manusia (Zubaedi, 2012:10). Menurut Suyanto dikutip Zubaedi karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara (Zubaedi, 2012:11). Individu yang berkarakter baik adalah individu yang bisa membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan tiap akibat keputusan yang dia buat. Istilah karakter juga memiliki kedekatan dan titik singgung dengan etika. Pada umumnya orang yang dianggap memiliki karakter yang baik setelah mampu bertindak berdasarkan etika yang berlaku di tengah-tengah masyarakat.

Menurut Lickona dikutip Zubaedi menekankan tiga komponen karakter yang baik yaitu *moral knowing* (pengetahuan tentang moral), *moral feeling* (perasaan tentang moral), *moral action* (perbuatan/tindakan moral) (Zubaedi, 2012:13). Karakter yang ingin ditanamkan kepada anak maka jelas akan menginginkan anak-anak mampu menilai hak-hak asasi, peduli secara mendalam tentang hak-hak asasi, bertindak yang diyakini sebagai hak asasi. Karakter seseorang berkembang berdasarkan potensi yang dibawa sejak lahir atau yang dikenal sebagai karakter dasar yang bersifat biologis. Menurut Lickona karakter dasar memiliki:

1. Religius
2. Jujur
3. Toleransi
4. Disiplin
5. Kerja Keras
6. Kreatif
7. Mandiri
8. Demokratis
9. Rasa Ingin Tahu
10. Semangat Kebangsaan
11. Cinta Tanah Air
12. Menghargai Prestasi
13. Bersahabat/Komunikatif
14. Cinta Damai
15. Gemar Membaca
16. Peduli Lingkungan
17. Peduli Sosial
18. Tanggung Jawab

(Zubaedi, 2012: 74-76)

5. Konsep Masyarakat Jawa

Menurut Magnis-Suseno orang Jawa adalah orang yang bahasa ibunya bahasa Jawa dan merupakan penduduk asli bagian tengah dan timur pulau Jawa.

Berdasarkan golongan sosial Koentjaraningrat dalam Nayati mengkalirifikasikan orang Jawa sebagai berikut :

1. Wong cilik (orang kecil) terdiri dari petani dan mereka yang berpendapatan rendah
2. Kaum priyayi terdiri dari pegawai dan orang-orang intelektual
3. Kaum ningrat gaya hidupnya tidak jauh beda dengan kau priyayi (Nayati, 2011:11).

Selain dibedakan secara sosial menurut Koentjaraningrat dalam Nayatimengatakan bahwa orang Jawa juga dibagi berdasarkan alam pikirnya atau dasar keagamaannya yaitu :

1. Jawa Kejawen yang sering disebut abangan yang dalam kesadaran dan cara hidupnya ditentukan oleh tradisi Jawa pra islam. Kaum priyayi tradisional hampir seluruhnya dianggap Jawa Kejawen, walaupun mereka secara resmi mengaku islam.
2. Santri yang memahami dirinya sebagai islam atau orientasinya yang kuat terhadap agama islam dan berusaha untuk hidup menurut ajaran islam (Nayati, 2012:11).

Menurut Endraswara dalam Nayatimengatakan bahwa kehidupan orang Jawa tidak terlepas atas dua prinsip hidup yaitu kerukunan dan dan kehormatan (Nayati, 2012:11). Dalam kehidupannya orang Jawa selalu menjaga interaksi dan menghindari konflik baik dengan cara diam atau menghindar. Manusia Jawa menentukan haknya tetapi tidak pernah menyinggung keselarasan sosial. Sikap santun dan saling menghormati dalam prinsip masyarakat Jawa dapat terlihat dalam permainan tradisional, prinsip ini dapat terlihat pada saat anak-anak akan melakukan pengundian sebelum bermain, anak yang kalah akan menghormati anak yang menang dalam undian dan mempersilahkan untuk memulai permainan tradisional terlebih dahulu. Dengan prinsip tersebut dapat dinyatakan orang Jawa

adalah orang yang tinggal didaerah Jawa Tengah dan Jawa Timur yang bertindak dengan pertimbangan yang matang.

6. Penelitian Yang Relevan

Penelitian tentang permainan tradisional pernah dilakukan oleh :

1. Wahyu Panji Raman Warnerin Rangga mahasiswa Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penelitian tersebut membahas peralihan permainan tradisional ke permainan modern di Kelurahan Raja Basa Kecamatan Raja Basa Bandar Lampung. Hasil dalam penelitian ini membuktikan bahwa terjadi peralihan permainan tradisional menuju permainan modern di Kelurahan Raja Basa. Sehingga secara perlahan permainan tradisional di Kelurahan Raja Basa mulai tergantikan dengan permainan modern.
2. Yanti mahasiswa Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penelitian tersebut membahas tentang inventarisasi permainan tradisional yang ada di Kelurahan Penengahan Bandar Lampung. Hasil dalam permainan ini membuktikan bahwa masih dimainkannya permainan tradisional di Kelurahan Penengahan dan dapat didata oleh peneliti.

7. Penelitian Penulis

Penelitian yang dilakukan penulis berbeda dengan penelitian yang relevan, kedua penelitian relevan menitikberatkan pada peralihan permainan tradisional ke permainan modern dan invertarisasi sedangkan penelitian penulis melihat pada janis-jenis dan nilai-nilai yang terkandung dalam

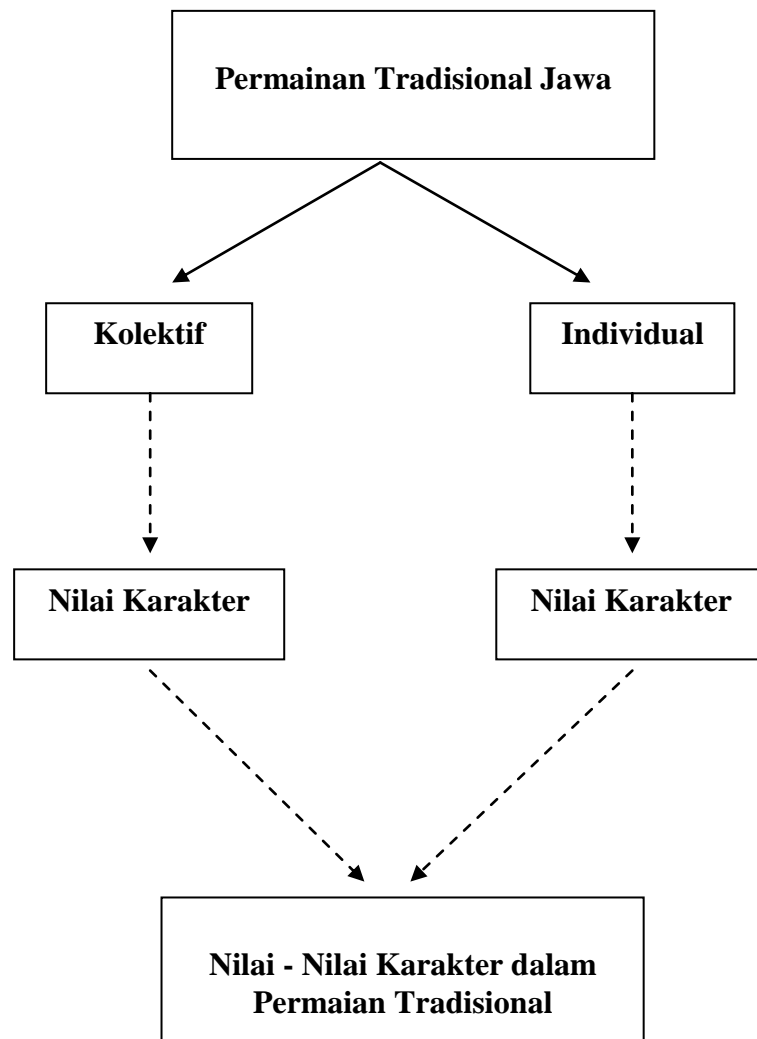
permainan tradisional Jawa di Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah.

B. Kerangka Pikir

Indonesia memiliki keanekaragaman suku yang melimpah keadaan ini membuat Indonesia memiliki ragam budaya yang majemuk. Suku bangsa yang ada di Indonesia memiliki karifan lokal dan budaya sendiri. Kebudayaan adalah keseluruhan dari kelakuan dan hasil kelakuan manusia yang teratur oleh tata kelakuan yang harus didapatnya dengan belajar dan yang semuanya tersusun dalam kehidupan masyarakat (Koentjaraningrat, 2012:51). Hasil sebuah budaya yang terbangun dari interaksi yang ada pada suatu suku memiliki nilai dan arti yang luhur. Misalnya saja, hasil dari kebudayaan tersebut dapat dilihat dari adanya nyayian-nyayian tradisional yang muncul dari sebuah suku, ada pula aturan-aturan adat yang mengatur suku-suku tersebut dan terdapat pula permainan-permainan tradisional yang muncul dari hasil interaksi-interaksi sosial yang terdapat dalam suku tersebut. Hasil dari sebuah interaksi antar suku tersebut bukan tidak memiliki arti dan hanya sekedar hiburan saja. Setiap yang muncul dari kebudayaan memiliki nilai yang luhur. Nilai-nilai ini terkandung di dalam bentuk-bentuk hasil budaya yang ada. Misalnya saja hasil kebudayaan dari suku Jawa, terdapat banyak hasil kebudayaan yang diprakarsai oleh suku Jawa. Seperti pola perkawinan, tata cara daur hidup, sampai pada permainan tradisional. Permainan tradisional Jawa ada banyak, misalnya saja *stin*, *egrang*, *dakon*, *bekelan*, *yoyo*, Layang-Layang, dan masih banyak lagi. Permainan tradisional yang tumbuh dan masih berkembang di Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah dapat dibagi menjadi dua yaitu yang bersifat kolektif dan individual.

Permainan tradisional memiliki makna ganda yaitu belajar sembari bermain. Dalam permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur yang melekat pada permainan tersebut. Permainan ini tidak hanya mengajak untuk bermain dan berekreasi. Namun dengan perkembangan zaman dan di era globalisasi ini, membuat permainan tradisional memiliki pesaing yaitu permainan modern. Permainan modern disuguhkan melalui media elektronik, misalnya *handphone*, *playstation*, dan komputer. Permainan modern bersifat individual karena anak dapat bermain tanpa kehadiran teman-temannya. Hal ini tidak selaras dengan permainan tradisional yang lebih mengutamakan interaksi sosial didalamnya. Dengan adanya kesenjangan dari harapan dan kenyataan atas dasar ini peneliti ingin kembali mengungkap jenis-jenis dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan-permainan tradisional tersebut sehingga anak-anak yang bermain juga belajar dari nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut.

C. Paradigma



—————> : Garis Sifat

- - - - -> : Garis Nilai

REFERENSI

- James Danandjaja. 1986. *Foklor Indonesia*, Jakarta: PT. Pustaka Grafitepers.
- Atik Soepandi. 2007, *Peralatan, Hiburan, dan Kesenian Tradisional*. Jakarta
- Danandjaja *Op.Cit.* Hal 171
- Hamzuri. 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*, Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. Hal 241
- Soelaeman Munandar. 2007. *Ilmu Budaya Dasar*, Bandung: PT Refika Aditama. Hal 40
- Ibid.* Hal 40
- Ibid.* Hal 42
- Zubaedi. 2012. *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana. Hal 10
- Ibid.* Hal 11
- Ibid.* Hal 13
- Ibid.* Hal 72
- WidyaNayati. 2012. *Revitalisasi dan Pengembangan Nilai-Nilai Luhur Kebudayaan Jawa untuk Penguatan Karakter Bangsa*, Yogyakarta: Ombak. Hal 11
- Koentjaraningrat.2000. *Pengantar Ilmu Antropoligi*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal 51

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam suatu penelitian, metode sangat penting dalam menentukan suatu keberhasilan terhadap objek yang diteliti. Metode adalah cara kerja untuk memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan (Sayuti, 1989 : 32). Metode merupakan cara utama yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan, misalnya dengan menggunakan dan menguji serangkaian hipotesa dan teknik serta alat-alat tertentu (Surakhmad, 1982 : 131). Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat ditegaskan bahwa metode adalah cara yang sebaik-baiknya ditempuh untuk mencapai suatu tujuan.

1. Metode Deskriptif

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yaitu suatu metode yang berusaha menggambarkan suatu masalah yang menjadi objek dalam penelitian. Penelitian deskriptif tertuju pada pemecahan masalah yang ada pada masa sekarang, karena banyak penelitian maka metode deskriptif merupakan istilah umum yang mencakup berbagai teknik deskriptif antara lain ialah metode dengan teknik wawancara, teknik dokumentasi dan teknik observasi (Nawawi,

1995: 53). Metode deskriptif ini merupakan suatu deskripsi dan analisa tentang suatu masyarakat yang didasarkan pada penelitian lapangan.

Berdasarkan dari pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode deskriptif adalah metode yang memaparkan secara keseluruhan rangkaian tentang objek yang akan diteliti. Dalam penelitian ini objek yang akan diteliti adalah jenis-jenis dan nilai-nilai yang terkandung dalam Permainan Tradisional Jawa di Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Dusun I Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah, memiliki jumlah penduduk 945 Jiwa yang terbagi dalam 283 KK. Dusun I Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah secara wilayah dibagi menjadi 5 Rukun Tentangga (RT).

Lokasi ini dipilih karena di Dusun I Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah mayoritas masyarakatnya adat Jawa dan anak-anaknya masih terlihat bermain permainan tradisional sehingga mempermudah penulis dapat melihat fakta yang ada dapat dijadikan acuan penelitian dalam meneliti jenis-jenis dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional Jawa.

Selain itu lokasi penelitian juga adalah tempat kelahiran peneliti dengan harapan peneliti akan lebih mudah dalam mendapatkan data karena secara verbal peneliti dapat berkomunikasi dengan para informan.

B. Variabel Penelitian

Variabel adalah konsep yang mempunyai variasi nilai, variabel juga dapat diartikan sebagai pengelompokan yang logis dari dua atau lebih atribut (Margono, 2007:133). Variabel menunjukkan pada gejala, karakteristik, atau keadaan yang kemunculannya berbeda-beda pada setiap subjek (Ali, 1992: 91). Pendapat lain mengatakan bahwa variabel merupakan sesuatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga dapat diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya. Dengan kata lain, variabel penelitian adalah setiap hal dalam suatu penelitian yang datanya ingin diperoleh (Noor, 2011: 48).

Variabel adalah sesuatu yang memiliki nilai dan dapat dijadikan objek penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan variabel tunggal, yaitu: nilai-nilai yang terkandung dalam permainan Tradisional Jawa di Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah.

1. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah salah satu bagian dalam penelitian yang mendefinisikan sebuah konsep atau variabel agar dapat diukur secara ilmiah, dengan cara melihat pada indikator dari suatu konsep atau variabel. Indikator dapat berupa: perilaku, aspek, atau sifat/karakteristik (Noor, 2011:97). Definisi operasional variabel adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang dapat diamati (Suryabrata, 2012: 29). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa definisi operasional variabel adalah definisi yang dapat memberi arti sebuah kegiatan, sehingga objek yang diamati dapat diteliti dan diukur secara jelas.

Penelitian ini penulis merumuskan definisi oprasional variabel dari permainan tradisional Jawa di Desa Sulusuban meliputi jenis-jenis permainan yang ada dan masih dimainkan serta nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional Jawa di Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah.

C. Teknik Pengumpulan Data

Untuk teknik pengumpulan data tentang penelitian kebudayaan menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi, dan kepustakaan. Informasi-informasi yang membutuhkan pemaparan tentang sesuatu hal maupun peristiwa yang termuat dalam data. Jelas bahwa dalam mengumpulkan data memerlukan teknik-teknik pengumpulan data, sehubungan informasi yang diperlukan akan lebih mudah kita dapatkan. Teknik-teknik tersebut adalah :

1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab baik secara langsung maupun tidak langsung dengan sumber data (Ali, 1985 : 83).

Wawancara harus dilakukan dengan efektif dengan mempertimbangkan waktu yang singkat untuk memperoleh data yang maksimal. Teknik wawancara dalam penelitian kualitatif adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam adalah proses mencari keterangan untuk tujuan penelitian dan tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan (Noor, 2012 :139). Informan dalam penelitian ini ada lima orang yang terdiri dari Tokoh Masyarakat, Guru

Sekolah Dasar dan PAUD di Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah.

Penentuan untuk menjadi informan suatu penelitian harus memiliki kriteria agar data dapat diperoleh dengan lebih valid. Kriteria-kriteria tersebut meliputi:

1. Subjek telah lama dan intensif menyatu dengan lokasi penelitian, ditandai oleh kemampuan memberikan informasi di luar kepala tentang sesuatu yang ditanyakan.
2. Subjek masih terikat secara penuh dan masih aktif pada lingkungan dan kegiatan yang menjadi sasaran penelitian.
3. Subjek mempunyai cukup informasi yang dibutuhkan oleh peneliti, serta memiliki banyak waktu atau kesempatan untuk dimintai informasi (Spradley, 1990:57).

Berdasarkan kriteria yang telah disebutkan, penentuan informan dalam penelitian ini dilakukan secara *purposive sample*, dimana pemilihan informan dipilih secara sengaja berdasarkan kriteria tersebut. dalam metode wawancara terdapat dua jenis yaitu wawancar terstruktur dan wawancara tidak terstruktur, dalam penelitian ini penulis menggunakan dua jenis wawancara tersebut, dapat dijabarkan sebagai berikut :

a. Wawancara Terstruktur

Dalam wawancara terstruktur pewawancara menyampaikan beberapa pertanyaan yang telah disiapkan pewawancara sebelumnya (Nawawi, 1993:185). Jadi wawancara terstruktur adalah proses pencarian data dengan mempersiapkan sejumlah pertanyaan yang tersusun dan diajukan kepada informan guna mendapatkan informasi yang dijadikan sumber penelitian.

Dalam wawancara ini peneliti mewawancarai Tokoh Masyarakat, Guru SD dan Guru PAUD di Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah.

Menyusun daftar pertanyaan agar mempermudah penulis dalam mengingat hal-hal yang akan ditanyakan kepada informan. Sehingga melalui wawancara terstruktur informasi yang hendak dicari dapat tersusun dengan baik dan kemungkinan pertanyaan yang terlewatkan akan sedikit.

b. Wawancara Tidak Terstruktur

Wawancara tidak terstruktur dilakukan pada awal penelitian, karena terkadang informan memberikan keterangan muncul jawaban yang tidak terduga yang tidak akan muncul saat wawancara terstruktur dilakukan, dan hal ini dapat menambah informasi yang diperoleh terkait informasi yang akan penulis teliti. Berdasarkan hal tersebut wawancara tidak terstruktur dilakukan penulis untuk mendapatkan informasi secara langsung melalui tanya jawab dengan informan, sehingga mendapatkan informasi yang lebih mendalam tentang nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional Jawa di Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah. Dalam wawancara ini penulis akan mewawancarai Tokoh Masyarakat, Guru PAUD dan Guru SD yang memahami tentang permainan tradisional Jawa.

2. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan (Subagyo, 1997:62). Observasi harus dilakukan pada objek penelitian sebagai sumber data dalam keadaan asli (Nawawi, 1993:186).

Dengan demikian teknik observasi ini dilakukan adalah untuk memperoleh data yang dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung terhadap kejadian-kejadian pada subjek yaitu anak-anak yang masih bermain permainan tradisional yang akan diteliti dengan tujuan untuk mempermudah peneliti dalam mengamati secara langsung mengenai Jenis-Jenis dan Nilai-Nilai yang terkandung dalam Permainan Tradisional Jawa di Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data melalui peninggalan tertulis seperti arsip-arsip, pendapat dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian (Margono 2007: 181). Dari pendapat di atas dapat diambil intisari bahwa cara pengumpulan data melalui peninggalan tertulis seperti arsip-arsip disebut teknik dokumentasi. Dokumentasi yang akan dilakukan yaitu teknik pengumpulan data dari catatan, surat kabar dan arisp-arsip.

4. Kepustakaan

Menurut Koentjaraningrat bahwa, teknik kepustakaan merupakan cara pengumpulan data dan informasi dengan bantuan bermacam-macam matrial yang terdapat di ruang perpustakaan seperti buku, majalah, naskah, dan sebagainya yang relevan dengan penelitian (Koentjaraningrat, 1983:83). Dengan teknik kepustakaan ini peneliti mempelajari dan menelaah buku-buku yang berkenaan dengan masalah yang akan diteliti. Diantaranya mengenai buku-buku permainan tradisional khususnya.

D. Teknik Analisis data

Pada penelitian ini penulis menggunakan teknis Analisis data kualitatif karena berupa catatan serta pemaknaan terhadap dokumen dan berupa keterangan-keterangan. Selain itu analisis dengan pendekatan metode kualitatif yang dapat memberikan penjelasan yang nyata dalam kehidupan kita sesuai dengan hal yang diteliti.

Analisis data adalah kegiatan analisis mengkatagorikan data untuk mendapatkan pola hubungan, tema, menafsirkan apa yang bermakna, serta menyampaikamn atau melaporkan (Usman, 2009:84). Untuk menganalisis data yang diperoleh, maka langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data menurut Miles dan Huberman dalam Usman adalah sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Data dari lapangan kemudian ditulis dalam bentuk laporan selanjutnya direduksi, dirangkum, difokuskan kepada hal penting, selanjutnya dicari tema dan polanya atau disusun secara sistematis. Data yang direduksi akan memberi gambaran yang tajam tentang hasil pengamatan juga mempermudah peneliti dalam mencari kembali data yang diperlukan.

2. Penyajian Data

Penyajian data digunakan untuk melihat gambaran keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari penelitian harus diusahakan membuat grafik, matrik jaringan dan bagan atau bisa juga dalam suatu bentuk naratif saja.

3. Mengambil Kesimpulan dan Verifikasi

Mengambil kesimpulan dan verifikasi yaitu berusaha mencari arti pola, konfigurasi yang mungkin penjelasan alur sebab akibat dan sebagainya. kesimpulan harus diuji selama penelitian berlangsung dalam suatu hal ini dilakukan dengan cara penambahan data baru.

Langkah – langkah yang akan dilakukan peneliti dalam mengambil kesimpulan adalah

1. Mencari data - data yang relevan dengan penelitian .
2. Menyusun data – data dan menyeleksi data – data yang diperoleh dari sumber yang didapat dilapangan.

Setelah semua data diseleksi barulah ditarik kesimpulan dan hasilnya dituangkan dalam bentuk penulisan (Usman, 2009:84-85).

REFERENSI

Husin Sayuti. 2007. *Pengantar Metodologi Riset*. Jakarta: Fajar Agung. Hal 32

Winarno Surakhmad. 1982. *Pengantar Penelitian Ilmiah (Dasar metode tehnik)*. Jakarta: Tarsito. Hal 131

Hadari Nawawi. 1993. *Penelitian Terapan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada. Hal 53

S Margono. 2007. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta :Rineka Cipta. Hal 133

Mohammad Ali. 1985. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa. Hal 91

Juliansyah Noor. 2011. *Metodelogi Penelitian*. Jakarta :Kencana. Hal 48

Ibid. Hal 97

Sumadi Suryabrata. 2012 . *Metode Penelitian*. Jakarta: Rajawali. Hal 29

Spradley. 1990. *Format-Format Penelitian Sosial*. Terjemahan Jakarta Rajawali Press. Hal 57

Muhammad Ali *Op.Cit*. Hal 83

Juliansyah Noor *Op.Cit*.Hal 139

Hadari Nawawi *Op.Cit*. Hal 185

JokoP Subagyo. 1997. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal 62

Hadari Nawawi *Op.Cit*. Hal 186

S Margono *Op.Cit*. Hal 181

Koentjaraningrat *Op.Cit*. Hal 83

Husaini Usman.2009. *Metodelogi Penelitian Sosial*. Jakarta :Bumi Kasara. Hal 84

Ibid. Hal 85

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa jenis-jenis permainan tradisional yang masih ada dan di mainkan di Desa Sulusuban :

1. Permainan Tradisional dikelompokkan menjadi dua yaitu permainan yang bersifat kolektif terdiri dari *gobag sodor*, *dhakon*, *dhelikan*, *gatheng*, *benthik*, *kelereng*, *engklek*, dan individual terdiri dari *yoyo*, *egrang*, dan layang-layang.
2. Semua permainan terdapat nilai-nilai luhur yang dibagi menjadi tujuh dimensi antara lain: nilai religius, nilai demokrasi, nilai moral, nilai kepribadian, nilai keberanian, nilai kesehatan, dan nilai pendidikan.

B. Saran

Terkait dengan kesimpulan di atas, penulis menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Permainan tradisional Jawa merupakan warisan budaya yang dimiliki masyarakat Jawa yang sudah selayaknya untuk selalu dijaga dan dilestarikan
2. Permainan tradisional Jawa berisikan nilai-nilai yang luhur yang dapat mendidik anak dengan cara menyenangkan. Dengan melihat keutamaan nilai yang terkandung dalam permainan tradisional sangat disayangkan jika

permainan ini sudah tidak dimainkan atau bahkan hilang. Sudah selayaknya masyarakat Jawa yang ada di Desa Sulusuban untuk menjaga dan lestarikan permainan tradisional Jawa, supaya generasi berikutnya masih dapat bermain dan menikmati permainan tradisional ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad. 1985. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Danandjaja, James. 1986. *Foklor Indonesia*, Jakarta: PT. Pustaka Grafitepers.
- Hamzuri. 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*, Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Koentjaraningrat. 1997. *Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia.
- _____ 2000. *Pengantar Ilmu Antropoligi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Margono, S. 2007. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Munandar, Soelaeman. 2007. *Ilmu Budaya Dasar*, Bandung: PT Refika Aditama.
- Nawawi, Hadari. 1993. *Penelitian Terapan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- _____ 1995. *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada Universitas.
- Nayati, Widya. 2012. *Revitalisasi dan Pengembangan Nilai-Nilai Luhur Kebudayaan Jawa untuk Penguatan Karakter Bangsa*, Yogyakarta: Ombak.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Kencana.
- Spradley. 1990. *Format-Format Penelitian Sosial*. Terjemahan Jakarta : Rajawali Press
- Sayuti, Husin. 2007. *Pengantar Suryabrata, Sumadi. 2012 . Metode Penelitian*. Jakarta: Rajawali

Suwondo, Bambang. 1983. *Permainan anak-anak Jawa Tengah*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Tedjasaputra, Mayke S. 2008. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta : Gramedia

Sayuti, Husin. 2007. *Pengantar Metodologi Riset*. Jakarta: Fajar Agung.

Soepandi, Atik. 2007, *Peralatan, Hiburan, dan Kesenian Tradisional*. Jakarta

Subagyo, P. Joko. 1997. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Surakhmad, Winarno. 1982. *Pengantar Penelitian Ilmiah (Dasar metode tehnik)*. Jakarta: Tarsito.

Usman, Husaini. 2009. *Metodelogi Penelitian Sosial*. Jakarta : Bumi Kasara.

Zubaedi. 2012. *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta : Kencana.

Sumber Lain

Wawancara

1. Bapak Kusnan wawancara dengan tokoh adat setempat, 14 Maret 2016: 10.00 WIB.
2. Bapak Nardi wawancara dengan tokoh adat setempat, 21 Maret 2016: 16.00 WIB.
3. Bapak Mardi wawancara dengan tokoh adat setempat, 23 Maret 2016: 15.00 WIB.
4. Ibu Fransiska wawancara dengan Guru PAUD Mutiara Ibu setempat, 14 Maret 2016: 09.00 WIB.
5. Ibu Zadatul Husni, S.Pd wawancara dengan Guru PAUD Mutiara Ibu setempat, 21 Maret 2016: 09.00 WIB.