



**ISTILAH-ISTILAH DALAM PERMAINAN TRADISIONAL PADA
MASYARAKAT MADURA DI KABUPATEN SITUBONDO
(SUATU TINJAUAN SEMANTIK DAN ETIMOLOGI)**

SKRIPSI

oleh

**Gazali
NIM 090110201016**

**JURUSAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS JEMBER**

2015



**ISTILAH-ISTILAH DALAM PERMAINAN TRADISIONAL PADA
MASYARAKAT MADURA DI KABUPATEN SITUBONDO
(SUATU TINJAUAN SEMANTIK DAN ETIMOLOGI)**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Sastra Indonesia (S1)
dan mencapai gelar Sarjana Sastra

oleh

Gazali
NIM 090110201016

**JURUSAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS JEMBER**

2015

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibu Sarbani dan Bapak Samari, keluargaku tersayang, yang selalu mendukung dan memotivasi dengan bentuk kasih sayang yang tidak terbatas;
2. Fitriyatul Jannah dan keluarganya, guru dan sahabat-sahabat tercinta yang selalu memotivasi dan menjadi teman yang baik hingga saat ini;
3. Almamater tercinta Fakultas Sastra, Universitas Jember.

MOTO

كُلُّ مَنْ عَلَيْهَا فَانٍ (٢٦) وَيَبْقَى وَجْهَ رَبِّكَ ذُو الْجَلَالِ وَالْإِكْرَامِ (٢٧)

“Semua yang ada di bumi itu akan binasa. Dan tetap kekal Wajah Tuhanmu yang mempunyai kebesaran dan kemuliaan.”

(Surat Ar Rahman Ayat 26-27)*)

“Hidup di dunia hanyalah numpang kepada Allah Swt. Bukan isi alam yang mengatur semuanya, akan tetapi kekuasaan yang sudah menciptakan, merencanakan sesuatu yang sudah diperbuatnya. Manusia lebih penting mengutamakan kebaikan daripada keburukan yang hanya merugikan. Kenyataan yang terjadi, bukanlah *waktu* yang mengatur langkah manusia, akan tetapi *manusia* yang harus mampu mengendalikan dan bisa mengatur semuanya dalam kebaikan.”

(Penulis)

Rasulullah bersabda, “*Manusia itu berasal dari tanah, dan akan kembali menjadi tanah.*”

Keterangan: Arti hadist ini mengingatkan kita akan asal kejadian dan akhir kehidupan kita agar kita tidak berlaku congkak dan menyombongkan diri.

(Al-hadist **)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Gazali

NIM : 090110201016

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Istilah-istilah Permainan Tradisional pada Masyarakat Madura di Kabupaten Situbondo (Suatu Tinjauan Etimologi dan Semantik)” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 17 Maret 2015

Yang menyatakan,

Gazali
NIM 090110201016

SKRIPSI

**ISTILAH-ISTILAH DALAM PERMAINAN TRADISIONAL PADA
MASYARAKAT MADURA DI KABUPATEN SITUBONDO
(SUATU TINJAUAN SEMANTIK DAN ETIMOLOGI))**

oleh
Gazali
NIM 090110201016

Pembimbing:

Dosen Pembimbing Utama : Prof. Dr. Bambang Wibisono, M.Pd.

Dosen Pembimbing Anggota : Drs. Kusnadi, M.A.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Istilah-istilah Permainan Tradisional pada Masyarakat Madura di Kabupaten Situbondo (Suatu Tinjauan Semantik dan Etimologi)” telah diuji dan disahkan pada:

hari : Selasa

tanggal : 17 Maret 2015

tempat : Fakultas Sastra, Universitas Jember

Panitia Penguji

Ketua,

Prof. Dr. Bambang Wibisono, M.Pd.
NIP. 196004091985031003

Penguji I,

Dr. Agus Sariono, M.Hum.
NIP 196108131986011001

Sekretaris,

Drs. Kusnadi, M.A.
NIP 196003271986011003

Penguji II,

Dra. Asrumi, M.Hum.
NIP 196106291989022001

Mengesahkan

Dekan,

Dr. Hairus Salikin, M.Ed.
NIP 196310151989021001

RINGKASAN

Istilah-istilah Permainan Tradisional pada Masyarakat Madura di Kabupaten Situbondo (Suatu Tinjauan Semantik dan Etimologi); Gazali; 2015; 95 halaman; Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Jember.

Istilah adalah kata atau gabungan kata yang mempunyai makna (definisi) tertentu dalam bidang pemakaian. Istilah-istilah permainan tradisional pada masyarakat Madura di Kabupaten Situbondo yang digunakan oleh masyarakat Madura di Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo berfungsi untuk mempermudah komunikasi antaranak-anak dalam lingkungan atau masyarakat dalam melakukan permainan tradisional.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bentuk-bentuk makna istilah-istilah permainan tradisional pada masyarakat Madura. Dalam penelitian ini digunakan tiga tahap penelitian, yaitu: (1) tahap penyediaan data, (2) tahap analisis data, dan (3) tahap penyajian hasil analisis data. Metode penyediaan data dan teknik dalam penelitian ini melalui cara wawancara yang dilengkapi dengan metode simak. Metode wawancara atau metode cakap yang dilakukan peneliti adalah kontak percakapan yang dilakukan peneliti dengan berdasarkan pada instrumen penelitian yang terstruktur. Metode simak teknik dasarnya adalah teknik sadap. Teknik lanjutan metode simak adalah teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) yang diikuti dengan teknik lanjutan berupa teknik catat.

Tahap yang kedua adalah tahap analisis data yaitu metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa data tertulis atau lisan dari masyarakat bahasa. Berkaitan dengan hal tersebut, data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka dengan rumus-rumus statistik melainkan berupa kata-kata atau deskripsi tentang sesuatu. Metode deskriptif adalah metode yang bertujuan membuat deskripsi, membuat gambaran, lukisan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai data, sifat-sifat serta hubungan fenomena-fenomena yang diteliti (Djajasudarma, 1993:8). Metode deskriptif digunakan untuk

memaparkan data yang diperoleh langsung dari objek penelitian yaitu hasil dari percakapan yang digunakan oleh masyarakat Madura di Kabupaten Situbondo. Tujuan utama penggunaan bersifat deskriptif yaitu untuk menggambarkan fakta secara sistematis dan karakteristik dari objek dan subjek yang diteliti secara tepat.

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah tahap penyajian analisis data yaitu dengan metode formal dan informal. Metode formal digunakan untuk mendeskripsikan lambang-lambang sebagai transkripsi tuturan, seperti lambang “[...]” yaitu kurung siku sebagai tanda transkripsi fonetis. Metode informal digunakan untuk mempermudah penulis dalam menganalisis data, dilanjutkan dengan pemaparan secara deskriptif dan terperinci istilah-istilah permainan tradisional pada masyarakat Madura di Kabupaten Situbondo.

Dalam penelitian ini dibahas bentuk dan makna serta asal-usul bentuk istilah dalam bidang permainan tradisional pada masyarakat Madura Kabupaten Situbondo. Dari istilah-istilah yang telah dianalisis, dihasilkan beberapa istilah yang diklasifikasi berdasarkan bentuk, makna dan asal-usul istilah. Berdasarkan bentuknya, ditemukan beberapa istilah berupa nomina, verba, ajektiva dan frasa. Istilah-istilah berupa nomina terdiri atas nomina dasar, nomina turunan, nomina tempat, dan nomina kuantitas dan penggolong. Istilah-istilah berupa verba berdasarkan bentuknya diklasifikasi atas verba asal dan verba turunan. Berdasarkan ada tidaknya nomina yang mendampinginya, verba diklasifikasi atas verba transitif, dan verba intransitif, sedangkan berdasarkan maknanya, dihasilkan istilah berupa verba kausatif.

Secara semantik, istilah-istilah yang digunakan dalam permainan tradisional bermakna khusus, bermakna deskriptif, dan bermakna referensial. Beberapa istilah ada yang berupa istilah BM, BI, B Ing, B Arab. Istilah yang berupa istilah BM seperti *blikèr*, dan *lèker*, BI seperti *karèt* dan *lobâng*, B Ing seperti *bikel*, dan B Arab seperti *nas*.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Istilah-istilah Permainan Tradisional pada Masyarakat Madura di Kabupaten Situbondo”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan suatu tinjauan pendidikan strata satu (S1) pada Sastra Indonesia Fakultas Sastra Universitas Jember.

Penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Hairus Salikin, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Jember;
2. Dra. Sri Ningsih, M.S., selaku Ketua Jurusan Sastra Indonesia;
3. Prof. Dr. Bambang Wibisono, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I; Drs. Kusnadi, M.A., selaku Dosen Pembimbing II; Dr. Agus Sariono, M.Hum., selaku penguji I; Dr. Asrumi M.Hum., selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan perhatian, meluangkan waktu, dan menyumbangkan pikiran dalam penulisan skripsi;
4. para staf pengajar Jurusan Sastra Indonesia atas ketulusan dan keikhlasan mengajarkan ilmu kepada penulis;
5. staf perpustakaan dan akademik Fakultas Sastra;
6. teman-teman seperjuangan Angkatan 2009 Jurusan Sastra Indonesia, sahabat-sahabat khususnya “Kusnadi, Muhtar, Dery, Antok, Endi, Harry, Sugeng, Udin, Ghafur, Dedi, Arfandi, Hadi, Zuber, Arum, Linia, Siti Yuliana, Zaini, Heni, Fresty, Fitriani S, Maria O, Erni, Susi, Dita, Tita, Fais, Nurhadi, Ani, Jati, Fifin” dan teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu per satu, terima kasih telah memberikan keceriaan dan kebersamaannya;

7. teman-teman seperjuangan (Subaidi, Sifa', Jos, Alfadili,) dan teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu per satu, terimakasih atas kebersamaan dan pengalaman berharga yang telah diberikan;
8. sahabat-sahabat naungan Pesantren Ra'iyatul Husnan khususnya Fatimah, Hoirosi, Wiwin, Samsi, Yoyok (UNEJ), dan teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu per satu, terimakasih atas kebersamaan dan pengalaman berharga yang telah diberikan; dan
9. semua dewan guru SMAI Ra'iyatul Husnan, dan Kiai H. Saifurrahman, S.H., selaku ketua yayasan SMAI (RAIHAN) atas dukungan dan sambungan doa, terimakasih atas semuanya yang sangat berharga telah diberikan; dan
10. pihak-pihak terkait yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga semua jasa yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang setimpal dari Allah Swt penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi penyempurnaan skripsi ini. Akhirnya, penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, Maret 2015

Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERSEMBAHAN | ii |
| HALAMAN MOTO..... | iii |
| PERNYATAAN | iv |
| HALAMAN PEMBIMBINGAN..... | v |
| PENGESAHAN..... | vi |
| RINGKASAN | vii |
| PRAKATA | ix |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR LAMBANG | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| BAB 1. PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah..... | 9 |
| 1.3 Tujuan dan Manfaat | 10 |
| 1.3.1 Tujuan..... | 10 |
| 1.3.2 Manfaat..... | 10 |
| BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI..... | 11 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka | 11 |
| 2.2 Landasan Teori..... | 13 |
| 2.2.1 Fungsi Bahasa | 13 |
| 2.2.2 Ragam Bahasa | 15 |
| 2.2.3 Kata | 15 |
| 2.2.4 Frasa | 18 |
| 2.2.5 Istilah | 19 |
| 2.2.6 Semantik | 20 |

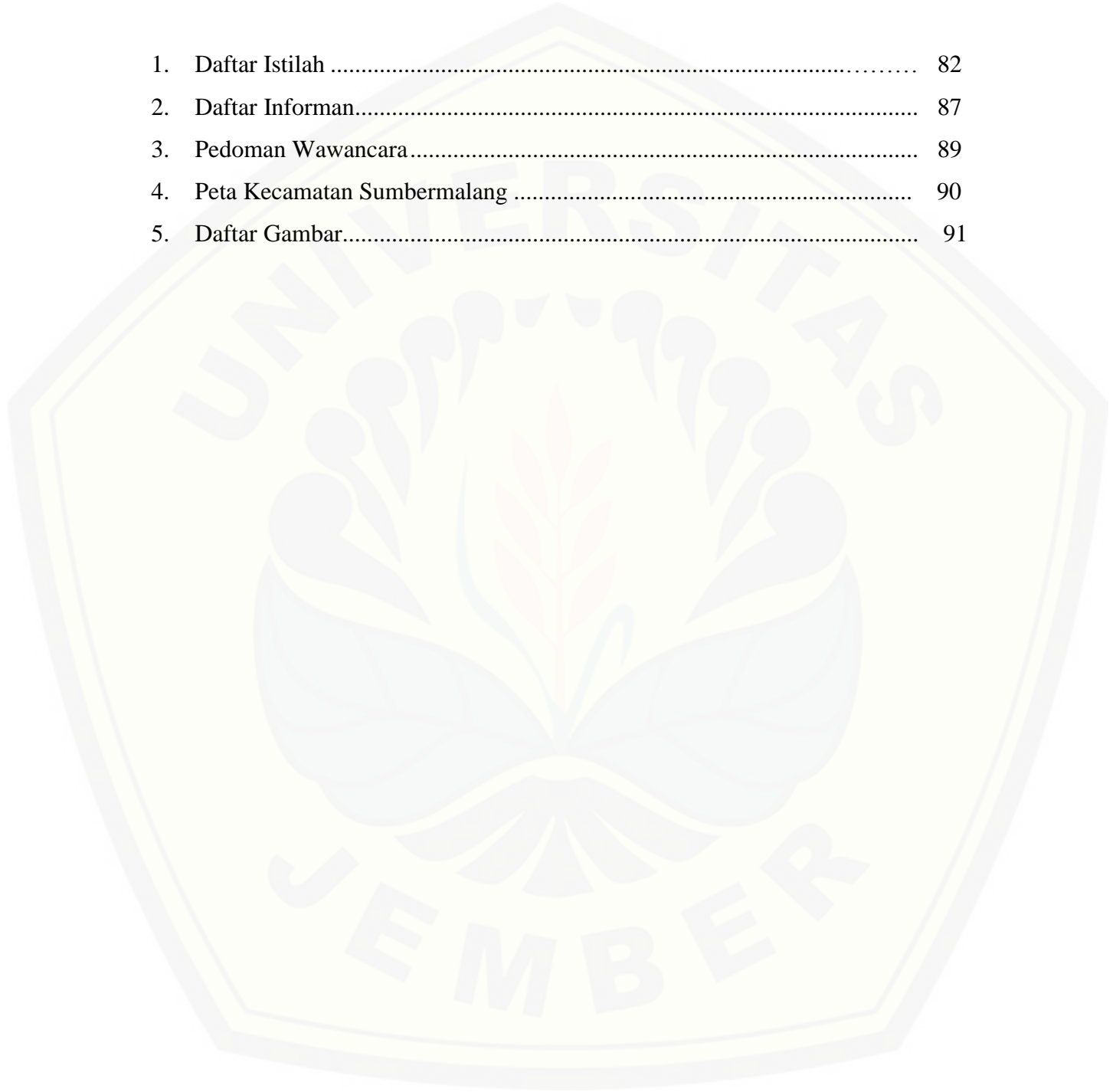
| | |
|--|-----------|
| 2.2.7 Jenis Perubahan Makna | 22 |
| 2.2.8 Etimologi | 23 |
| 2.2.9 Permainan Tradisional | 24 |
| BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN | 28 |
| 3.1 Data dan Sumber Data..... | 29 |
| 3.1.1 Data | 29 |
| 3.1.2 Sumber Data | 30 |
| 3.2 Informan Penelitian..... | 32 |
| 3.3 Tahapan Strategi Penelitian..... | 31 |
| 3.2.1 Metode dan Teknik Penyediaan Data..... | 32 |
| 3.2.2 Metode dan Teknik Analisis Data..... | 33 |
| 3.2.3 Metode dan Teknik Penyajian Hasil Analisis Data..... | 34 |
| 3.3 Lokasi Penelitian..... | 35 |
| BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 37 |
| 4.1 Bentuk Istilah dalam Permainan Tradisional Masyarakat | |
| Madura Kabupaten Situbondo..... | 37 |
| 4.1.1 Istilah Berbentuk Kata..... | 37 |
| 4.1.2 Istilah Pada Permainan Tradisional yang Berbentuk | |
| Frase..... | 56 |
| 4.2 Asal-usul Penggunaan Istilah Permainan Tradisional pada | |
| Masyarakat Madura Kabupaten Situbondo..... | 57 |
| 4.2.1 Istilah Permainan Tradisional yang Berbentuk Hasil | |
| Adopsi dan Adaptasi..... | 57 |
| 4.2.2 Istilah yang Berbentuk Frasa..... | 66 |
| BAB 5. PENUTUP..... | 72 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 72 |
| 5.2 Saran..... | 74 |
| DAFTAR PUSTAKA | 76 |
| LAMPIRAN..... | 79 |

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

- ə : fonem e, dalam bahasa Madura kata *serbét* [sərbet] ‘serbet’
- ɛ : fonem è, dalam bahasa Madura kata *èpatè`è* [ɛpate? ɛ] ‘dibunuh’
- ɔ : fonem o, dalam bahasa Madura kata *ghunong* [g^hunɔŋ] ‘gunung’
- ? : fonem (‘), dalam bahasa Madura kata *bhurto*’ [b^hurto?] ‘bocor’
- ? : fonem (k), dalam bahasa Madura kata *tenjhâk* [tenj^hâk] ‘permainan egrang’
- â : fonem â, dalam bahasa Madura kata *lobâng* [lobân] ‘lubang’
- g^h : fonem gh, dalam bahasa Madura kata *ghâsèng* [g^hâseŋ] ‘usir, ‘gasing’
- b^h : fonem bh, dalam bahasa Madura kata *korb^hi* [korb^hI] ‘induk (ibu dari binatang)’
- j^h : fonem jh, dalam bahasa Madura kata *ajhâlân* [aj^hâlân] ‘berjalan’
- ŋ : fonem ng, dalam bahasa Madura kata *ngokom* [ŋɔkɔm] ‘menghukum’
- ñ : fonem ny, dalam bahasa Madura kata *nyema’in* [ñema?in] ‘mendekatkan’
- [...] : pengapit bunyi fonetis
- {...} : pengapit morfem
- (...) : pengapit nama seseorang yang pendapatnya dikutip dan penomoran data
- ‘...’ : pengapit makna dan arti
- /.../ : pengapit bentuk fonem
- n* : nomina
- v* : verba
- fk* : frasa kerja
- fb* : frasa benda
- BM : Bahasa Madura
- BI : Bahasa Indonesia
- KB : Kata Benda
- KK : Kata Kerja

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--------------------------------------|----|
| 1. Daftar Istilah | 82 |
| 2. Daftar Informan..... | 87 |
| 3. Pedoman Wawancara..... | 89 |
| 4. Peta Kecamatan Sumbermalang | 90 |
| 5. Daftar Gambar..... | 91 |



BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman yang didominasi oleh berbagai macam kecanggihan teknologi, menggeser kesenangan anak-anak pada berbagai macam permainan tradisional. Tanpa disadari hal tersebut berpengaruh bagi perkembangan anak-anak yang merupakan generasi penerus bangsa. Permainan tradisional, selain sebagai hiburan dan ajang permainan, memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan anak, salah satunya adalah anak-anak lebih berbahagia, serta memiliki pengalaman masa kecil yang menyenangkan, yang kelak dapat diceritakan pada anak cucu mereka. Permainan tradisional manfaatnya pada perkembangan anak-anak, tidak hanya menjadikan Anak-anak bahagia karena terhibur, permainan tradisional menjadikan anak-anak lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal tersebut mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. Selain itu, permainan tradisional tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya, aturan yang berlaku, selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Pemain dituntut dan terlihat untuk kreatif menciptakan aturan-aturan yang sesuai dengan keadaan dari masing-masing permainan. Permainan tradisional dapat mengembangkan kecerdasan musikal anak.

Nyanyian atau bunyi-bunyian sangat akrab pada permainan tradisional. Permainan-permainan yang dilakukan sambil bernyanyi seperti permainan tradisional masyarakat Madura istilahnya *cungkuncung kunci*. Permainan tersebut sering dimainkan yang dilakukan sambil bernyanyi. Selain dapat mencerdaskan musikal anak, permainan tradisional juga dapat membangun kecerdasan spiritual anak. Dalam permainan tradisional mengenal konsep menang dan kalah. Namun, menang dan kalah tidak menjadikan para pemainnya bertengkar atau minder. Bahkan ada kecenderungan, orang yang sudah bisa melakukan permainan mengajarkan tidak

secara langsung kepada teman-temannya yang belum bisa. Permainan tradisional juga dilakukan lintas usia, sehingga para pemain yang usianya masih belia ada yang menjaganya, yaitu para pemain yang lebih dewasa. Para pemain yang belum bisa melakukan permainan, dapat belajar secara tidak langsung kepada para pemain yang sudah terbiasa dalam memainkan permainan walaupun usianya masih di bawahnya. Permainan tradisional dapat dilakukan oleh para pemain dengan multi jenjang usia dan tidak lekang oleh waktu. Tidak ada yang paling unggul. Setiap orang memiliki kelebihan masing-masing untuk setiap permainan yang berbeda. Hal tersebut meminimalisir pemunculan ego diri para pemainnya atau anak-anak. Permainan tradisional juga dapat mengembangkan kecerdasan natural anak. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam sekitarnya sehingga anak lebih menyatu terhadap alam semisal permainan jajan, jual-jualan, permainan tersebut anak-anak dapat mengetahui bagaimana dalam membuat dan berjualan. Selain itu, permainan dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Pada umumnya, permainan tradisional mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari, berputar, dan gerakan-gerakan lainnya. contoh permainannya antara lain petak umpet, engklek, dan ayam-ayaman.

Masyarakat Indonesia terdiri atas berbagai kelompok sosial yang berbeda. Adanya perbedaan kelompok sosial menyebabkan bahasa yang dipakai juga bervariasi. Menurut (Chaer dan Agustina, 2010:62) terdapat dua pandangan mengenai variasi bahasa. *Pertama* adalah variasi atau ragam bahasa dilihat sebagai akibat adanya keragaman sosial penutur bahasa yang dipakainya itu sendiri. *Kedua*, variasi atau ragam bahasa itu sudah ada untuk memenuhi fungsinya sebagai alat interaksi dalam kegiatan atau aktivitas bermasyarakat. Variasi bahasa atau ragam bahasa dibedakan menjadi empat, antara lain: 1) segi penutur, 2) segi pemakaian, 3) segi keformalan, dan 4) segi sasaran. Jadi variasi atau ragam bahasa timbul karena adanya kebutuhan penutur dengan tujuan menggunakan bahasa sesuai dengan situasi dan konteks sosialnya juga berbeda. Kajian linguistik terhadap bahasa tidak ada hentinya,

karena bahasa tetap terus berkembang bersamaan dengan perkembangan manusia dan daya pikirnya. Objek kajian linguistik semakin melibatkan berbagai aspek di luar bahasa. Aspek yang dimaksud adalah kosa kata, satuan lingual, makna, maksud, asal usulnya, pelestarian, dan penggunaannya. Secara garis besar cakupan linguistik meliputi dua lingkup, yaitu lingkup pertama disebut lingkup mikrolinguistik dan kedua lingkup makrolinguistik. Maksud dari masing-masing dua lingkup tersebut, lingkup mikrolinguistik adalah lingkup linguistik yang mempelajari bahasa dalam rangka kepentingan ilmu lain tanpa memikirkan bagaimana penerapan ilmu yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Mikrolinguistik meliputi teori-teori linguistik, deskripsi bahasa (linguistik deskriptif), linguistik historis komparatif, dan perbandingan bahasa (linguistik komparatif), sedangkan makrolinguistik adalah lingkup linguistik yang mempelajari bahasa dalam kaitannya dengan dunia di luar bahasa, yang berhubungan dengan ilmu lain dan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Soeparno, 2002:21-22).

Menurut Chaer (1994:13) etimologi adalah studi tentang asal-usul kata, perubahan kata, dan perubahan makna. Pembelajaran tentang etimologi juga merupakan cabang ilmu dari linguistik. Arti etimologi adalah ilmu yang mempelajari asal-usul suatu kata. Kata etimologi diambil dari bahasa Belanda *etymologie* yang berakar dari bahasa Yunani; *étymos* (arti sebenarnya adalah sebuah kata) dan *lògos* (ilmu). Kata etimologi berasal dari bahasa Yunani ἔτυμος (*étymos*, arti kata) dan λόγος (*lógos*, ilmu). Beberapa kata yang telah diambil dari bahasa lain, kemungkinan dalam bentuk yang telah diubah (kata asal disebut sebagai etimon). Melalui naskah tua dan perbandingan dengan bahasa lain, etimologis merekonstruksi asal-usul suatu kata dalam suatu bahasa, dari sumber apa, dan bagaimana bentuk dan arti dari kata tersebut berubah.

Etimologi juga mencoba untuk merekonstruksi informasi mengenai bahasa-bahasa yang sudah lama untuk memungkinkan mendapatkan informasi langsung mengenai bahasa tersebut (seperti tulisan) untuk diketahui. Dengan membandingkan kata-kata dalam bahasa yang saling bertautan, seseorang dapat mempelajari mengenai

bahasa kuno yang merupakan “generasi yang lebih lama”. Dengan cara ini, akar bahasa yang telah diketahui yang dapat ditelusuri lebih jauh ke belakang kepada asal-usul keluarga bahasa Austronesia.

Menurut Badudu (2003:100) menegaskan bahwa etimologi berasal dari bahasa Latin yaitu ilmu yang menyelidiki tentang asal-usul kata, perubahan bentuknya, serta makna dan arti yang dikandungnya. Asal-usul bentuk kata dipelajari oleh etimologi. Pernyataan tersebut menyiratkan bahwa kata memiliki sejarah, mempunyai asal-usul. Lahirnya manusia juga tumbuhnya bahasa dan berkembang. Bahasa terus berkembang tidak seperti usianya manusia yang tidak mudah ditebak kapan akan meninggal. Bisa satu jam lagi, satu minggu lagi, bisa satu tahun lagi. Itupun manusia tidak dapat mengetahui. Sedangkan bahasa yang selalu digunakan manusia setiap hari, terus berkembang, diingat dan digunakan. Bahasa tidak akan mati meskipun manusianya sudah meninggalkan bahasa. Bahasa tetap bersejarah dan berkembang. Untuk mengetahui asal-usul kata tersebut dipelajari melalui ilmu etimologi.

Kata-kata yang dihasilkan dari alat ucap manusia, mempunyai sejarah dan mengalami perubahan, baik bentuk maupun isinya, baik bunyi maupun artinya. Kita ambil sebagai contoh, misalnya, kata iklan. Kata ini berasal dari bahasa Arab *i'lam*, bentuk verba imperatif yang berarti 'ketahuilah!' .Sekarang sinonim dengan advertensi. Dalam komunikasi sehari-hari kita sering memakai kata harta dan arti. Siapa mengira kedua kata ini ternyata memiliki sejarah kelahiran yang sama, berasal dari akar yang sama. Dan keduanya mempunyai hubungan erat dengan kata permata. Baik arti maupun harta berasal dari kata Sanskerta *artha* 'arti atau guna'. Harta adalah 'sesuatu yang sangat berarti atau berguna' kata *parama* juga mempunyai arti yang sama, yakni *parama* 'utama' dan *artha*. Jadi secara etimologis kata itu bermakna 'arti atau guna yang utama'. Etimologi masih dipelajari dan digunakan dalam permainan tradisional. Perkembangan akal dan otak anak-anak masih memakai etimologi seperti yang digunakan dalam permainan '*lèker*' [lɛkər] bahasa Madura yang artinya adalah kelereng dalam bahasa Indonesia. Kata tersebut di dalam

permainan anak-anak diketahui arti bahasa Indonesia, dipelajari melalui ilmu etimologi melalui proses menelaah kamus bahasa Madura kata '*lèker*' [lèkər] adalah 'kelereng'. Mainan merupakan tindakan yang membutuhkan bahasa bagi setiap pemain. Mainan merupakan hiburan yang bias menyenangkan hati seperti mainan kelereng; engklek, gasing, petak umpet dan sebagainya. Setiap permainan mempunyai istilah-istilah tersendiri yang berbeda, ditinjau dari penamaan, tatacara dalam memainkan dan bentuk dari masing-masing mainan. Hal ini dapat diketahui sampai saat ini dengan istilah mainan tradisional. Berkembangnya permainan tradisional di berbagai daerah istilah-istilah mainan yang dapat dijadikan hiburan melalui pengenalan seseorang dari setiap lingkungan khususnya buat perkembangan otak dan akal sehat anak-anak. Kreatif dan berbakat dalam sebuah permainan bisa bermakna dengan adanya pengenalan bentuk dan tatacara penggunaan permainan yang ada. Bangsa yang besar dan luas ini, permainan rakyat atau masyarakat, permainan tradisional bukanlah untuk diposisikan pada bagian terakhir, juga bukanlah untuk disingkirkan di dalam kehidupan sehari-hari pada perkembangan anak-anak. Sebab permainan tradisional dapat dijadikan hiburan di dalam aktivitas masyarakat sehari-hari mengisi kekosongan otak anak bangsa, mengembangkan atau mencerdaskan akal pikir dalam mendidik perkembangan anak didik. Permainan-permainan yang ada di lingkungan masyarakat Indonesia khususnya permainan tradisional, perlu dikembangkan dan terus dimainkan oleh anak didik mulai lahir ke dunia sampai kedewasaan berlanjut.

Majunya dan terus berkembangnya teknologi, maka berkembang pula jenis mainan anak-anak. Di perkotaan biasanya anak-anak lebih banyak bermain di mall. Mereka lebih mengenal permainan-permainan modern seperti PS, internet, dea-deo dsb. Selain itu munculnya berbagai siaran televisi yang sangat variatif secara cepat juga dapat mengubah sikap mental dan kebiasaan anak hampir di seluruh wilayah Indonesia. Permainan tradisional saat ini agaknya sudah mulai ditinggalkan dan jarang digunakan disebabkan permainan modern mulai disebarluaskan di perkotaan termasuk di pedesaan sendiri sudah mulai mengenal permainan-permainan

modern. Permainan-permainan modern muncul bukan berarti permainan tradisional dihapus atau tidak digunakan lagi. Dengan majunya dan munculnya permainan modern, seharusnya permainan tradisional lebih dikembangkan dan dimainkan, sebab adanya permainan tradisional permainan modern muncul asal mula permainan tradisional yang dijadikan contoh baik pada pembentukan atau pembuatan permainan modern. Permainan tradisional sangatlah menjadikan anak bangsa lebih cerdas dan kreatif, dikarenakan permainan tradisional mampu menjadikan anak bangsa luas pemikirannya dan mudah bisa memainkan meskipun dalam segi ekonominya rendah, sebab permainan tradisional tanpa dibeli bisa dibuat dengan sederhana oleh masyarakat kecil yang kesulitan ekonomi. Permainan tradisional lebih baik diutamakan dari pada dinomor duakan dari permainan modern, apalagi pada masyarakat yang kondisinya memang kesulitan ekonomi. Kebanyakan anak didik tidak mempunyai permainan modern karena tidak punya uang. Permainan modern harus beli tanpa beli dan pinjam kepada teman yang punya, permainan tradisional dengan cepat dan sederhana bisa digunakan dan dibuatnya terutama masyarakat kecil seperti masyarakat Madura di Desa Tlogosari Kecamatan Sumbermalang, Kabupaten Situbondo.

Permainan tradisional dimainkan dikarenakan faktor ekonomi kurang mampu untuk mengembangkan akal pikir, otak manusia pada anak didik masyarakat yang ada di pedesaan. Permainan tradisional dapat berkembang dikarenakan ada salah satu yang mengembangkan atau menggunakan (nenek moyang). Dalam perkembangannya sebuah permainan tentu dari satu pengguna atau pemain ke pemain yang lainnya tidak akan lepas dari bahasa yang digunakan. Karena bahasa tidak akan pernah lepas dalam aktivitas manusia, baik bahasa lisan maupun tulisan. Setiap aktivitas manusia dalam menggunakan bahasa, tentu masing-masing bahasa yang digunakan mengandung makna tersendiri yang dapat dilihat dari linguistik dalam peninjauan ilmu semantik (makna). Bahasa juga dapat memunculkan adanya bahasa lokal yang beragam seperti bahasa Jawa, bahasa Sunda, bahasa Batak, dan bahasa Madura.

Menurut Pateda (1990:52-53) bahasa daerah memiliki perbedaan dengan bahasa daerah lain yang disebabkan beberapa faktor yaitu: (1) faktor tempat; (2) faktor waktu; (3) faktor pemakai atau pengguna; (4) faktor pemakaian; (5) faktor situasi; dan (6) faktor status. Faktor-faktor tersebut merupakan syarat-syarat penting yang harus dikuasai dan dipahami setiap masyarakat penggunanya.

Bahasa berkembang dan muncul dalam bahasa yang unik, dikarenakan adanya adaptasi dalam masyarakat. Adaptasi manusia, bahasa selalu digunakan dalam penunjukan identitas diri. Pentingnya bahasa, merupakan panah utama dalam aktivitas manusia antara pengguna bahasa satu ke bahasa lain, yang dapat memunculkan bahasa unik. Keunikan bahasa, muncul di saat manusia memainkan alat-alat yang sudah menjadi adat atau kebiasaan diri dalam sebuah permainan. Keunikan bahasa dapat diketahui melalui bahasa satu ke bahasa yang lain, seperti istilah mainan '*kelereng*'. Kata '*kelereng*' dalam bahasa Indonesia dapat diartikan benda atau mainan yang berbentuk bola kecil dari kaca (tanah liat atau batu), yang dipakai atau dimainkan dalam permainan anak-anak. Dalam bahasa Madura disebut '*lèker*' [lɛkər]. Kata '*kelereng*' dalam bahasa Indonesia, dan '*lèker*' arti dalam bahasa Madura, dua kata tersebut dapat disebut bahasa yang unik. Keunikannya terletak antara bahasa yang satu bahasa Indonesia ke bahasa lainnya yaitu bahasa Madura. Uniknya bahasa dipelajari melalui suatu studi kebahasaan yaitu Semantik dalam artian ilmu tentang makna.

Permainan yang disebut '*lèker*' dalam bahasa Madura tentu bentuknya sama dengan bentuk permainan yang disebut '*kelereng*' penyebutan dalam bahasa Indonesia. Istilah permainan dilihat dari segi bentuknya sama antara bahasa Madura dengan bahasa Indonesia, namun ada perbedaan. Perbedaannya terletak pada berlangsungnya permainan. Karena masyarakat satu ke masyarakat yang lain karena terjadinya kebosanan dalam permainan, masyarakat itu sendiri membentuk istilah lain tapi alat yang digunakan tetap '*lèker*' kelereng. Berbedanya dalam proses permainan-permainan juga istilah-istilah yang digunakan pada masyarakat Madura, tentu bahasa semakin erat dan menguatkan antara makna bahasa dan kebahasaan. Memberikan

sebuah makna pada benda atau peralatan yang dimainkan atau digunakan, juga pada permainan lain dalam masyarakat Madura, kehidupan bermasyarakat memerlukan pentingnya suatu sarana interpretasi berupa bahasa termasuk bahasa Madura yang menjadi objek pembahasan pada penelitian ini.

Menurut Lauder (dalam Masinambow dan Haenen. Eds., 2002:55) bahwa BM termasuk dalam bahasa daerah utama seperti halnya Bahasa Jawa, Bahasa Sunda, Bahasa Batak, Bahasa Minangkabau, Bahasa Bali, Bahasa Banjar, Bahasa Bugis dan Bahasa Makasar. Oleh sebab itu, BM harus dijaga kelestariannya. Hal ini tidak hanya dilakukan dengan cara penggunaan secara terus-menerus dalam kehidupan masyarakat, tetapi juga dengan diadakannya penelitian secara ilmiah. Bahasa Madura sebagai bagian dari bahasa daerah adalah salah satu ilmu yang perlu diketahui asal-usul kata atau sejarahnya. Karena BM adalah ilmu yang banyak membutuhkan dan ingin mempelajarinya dari beberapa daerah lain yang belum mengetahui seperti halnya orang Madura ingin mempelajari bahasa lain seperti bahasa Inggris, Perancis, China dan yang lainnya. Sebagaimana bahasa-bahasa daerah lainnya, BM juga berfungsi sebagai: (1) lambang kebanggaan daerah, dalam hal ini lambang kebanggaan masyarakat Madura; (2) lambang identitas daerah, dalam hal ini identitas masyarakat Madura; dan (3) alat perhubungan dalam keluarga dan masyarakat daerah, yang dalam hal ini keluarga dan masyarakat Madura (Soegianto, 1986:20). Bahasa Madura menjadi lambang kebanggaan masyarakat dan menjadi lambang identitas masyarakat Madura. BM juga menjadi alat yang komunikatif untuk menghubungkan antara keluarga dan masyarakat. Dalam masyarakat bahasa, termasuk BM, memiliki dua fungsi, yaitu fungsi umum dan fungsi khusus. Fungsi umum bahasa yaitu sebagai alat komunikasi dengan tujuan tertentu.

Bahasa Madura merupakan bahasa yang digunakan oleh masyarakat yang tinggalnya di Pulau Madura maupun di luar Pulau Madura dapat disebut etnis. Guna suatu sarana komunikasi dalam berinteraksi sehari-hari. Bahasa Madura adalah bahasa daerah dengan penutur yang cukup luas dari tersebarnya ke beberapa daerah mulai dari Pulau Raas, Kangean, Kambing dan kawasan yang sudah tidak jauh dari

kehidupan masyarakat Madura seperti Pasuruan, Surabaya, Malang dan Banyuwangi termasuk Kabupaten Situbondo yang menjadi lokasi utama pada penelitian ini khususnya Desa Tlogosari, Kecamatan Sumbermalang. Bahasa Madura dilihat dari banyaknya pengguna meskipun bukan asli kelahiran keturunan orang Madura cukup banyak. Bahasa Madura dapat dikatakan sebagai bahasa yang besar karena pengguna bahasa Madura sampai saat ini bukan semakin berkurang, bahkan saat lanjut usia, semakin membutuhkan bahasa Madura dalam lingkungan kehidupan sehari-hari khususnya di Indonesia. Perkembangan bahasa Madura dapat mencakup beberapa bidang dalam masyarakat seperti perkembangan pendidikan, adat istiadat, dan permainan-permainan yang terus dikembangkan di lingkungan masyarakat Indonesia. Pada penelitian ini, kajian bahasa Madura akan fokus pada bidang permainan yang secara khusus pengkajian tentang istilah-istilah yang digunakan masyarakat Madura di Desa Tlogosari, Kecamatan Sumbermalang. Judul dalam penelitian ini kemudian dibentuk menjadi “Istilah-Istilah Permainan Tradisional pada Masyarakat Madura di Kabupaten Situbondo”.

Permainan yang biasa dimainkan untuk mengisi waktu luangnya, khususnya perkembangan anak-anak, masyarakat Madura di Kecamatan Sumbermalang, Kabupaten Situbondo bentuk istilah dihasilkan jenis permainan *pèsapèyan*, *kocèngan*, *ola'an*, *tulup*, *paser*, *g^hàsèng*, *tèn^jh^âk*, *ajâman*, *kètekan*, *nyotok ban*, *bulu ajâm*, *koco'an*, *g^hâmb^hâr*, *ebbal*, *j^hârânan*, *lèker*, *cicca'an*, *cakcèkan*, *lajângan*, *kateppèl*, *caklug^hân*, *cettolan*, *cakaran*, *nyotok ban*, *g^hâ'lrân*, *acepb^hung*, *pèng-topèngan*, *bum-bu'ân*, *apatrol*, *ènteran*, *nyond^hid*, *malèr*, dan *pal-kapalan*. Dari beberapa jenis permainan yang sudah dideskripsikan, untuk mempermudah memahami dan mempermudah bagi pembaca pada umumnya dalam penyusunan karya ilmiah dibentuk perumusan masalah.

1.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan salah satu tahap di antara sejumlah tahap penelitian yang dimiliki kedudukan yang sangat penting dalam kegiatan penelitian.

Tanpa dibentuknya perumusan masalah, suatu kegiatan penelitian akan menjadi menimbulkan bingung buat orang lain khususnya pada pembaca pada umumnya. Untuk mempermudah pembaca dan penganalisisan pada bab selanjutnya, sebelum perumusan akan diklasifikasikan beberapa jenis istilah permainan yang akan dibahas dihasilkan jenis permainan *lajângan*, *cakcèkan*, *cakaran*, *cettolan*, *cicca'an*, *lèker*, *tèn^hâk*, *kateppèl*, *j^hârânan*, *nyotok ban* dan *g^hâsèng*. Rumusan masalah pada hakikatnya adalah deskripsi tentang ruang lingkup masalah, pembatasan dimensi yang mencakup di dalamnya. Dengan demikian rumusan masalah sekaligus menunjukkan fokus pengamatan di dalam proses penelitian. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah bentuk-bentuk dan makna istilah yang terdapat pada permainan tradisional masyarakat Madura Kabupaten Situbondo?
- 2) Dari mana asal-usul istilah pada permainan tradisional masyarakat Madura Kabupaten Situbondo?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Setiap penelitian memiliki tujuan dan maksud yang ingin dicapai. Dalam penelitian kebahasaan, secara umum tujuannya adalah untuk mengetahui kebahasaan yang diteliti serta fenomena yang terjadi dalam bahasa tersebut.

Tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui dan mendeskripsikan bentuk-bentuk dan makna istilah yang terdapat pada permainan tradisional masyarakat Madura Kabupaten Situbondo.
2. Mengetahui dan mendeskripsikan asal-usul istilah pada permainan tradisional masyarakat Madura.

1.3.2 Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan dapat membentuk dan dapat digunakan sebagai contoh bahan kajian dalam pengajaran bahasa Madura.
- 2) Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pedoman atau sumber rujukan untuk penelitian sejenis dengan kajian yang lebih luas lagi.
- 3) Bagi masyarakat, hasil penelitian ini khususnya masyarakat Madura dapat memahami istilah-istilah permainan tradisional.
- 4) Bagi ilmu linguistik (semantik), hasil penelitian ini bermanfaat untuk pengembangan ilmu tersebut.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian ini dapat menjadikan ketertarikan bagi peneliti untuk memperdalam kembali pada pembahasan istilah-istilah yang berkaitan khususnya linguistik dengan bahasa Madura. Peneliti menggunakan peninjauan yang masih berkaitan dengan penelitian ini. Tinjauan yang digunakan dari beberapa skripsi, pernah ditulis oleh Maftuhah, N (2011) dalam skripsinya yang berjudul “Deskripsi istilah-istilah Nelayan pada Masyarakat Pesisir Kecamatan Besuki Kabupaten Situbondo”. Dalam penelitiannya yang dilakukan oleh Maftuhah berupa deskripsi tentang istilah-istilah yang digunakan oleh masyarakat Pesisir dengan fokusnya penelitian pada deskripsi bentuk-bentuk istilah yang mempunyai perubahan makna baik perubahan makna meluas, menyempit maupun perubahan makna secara keseluruhan atau total.

Penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang mendeskripsikan bentuk istilah dan asal-usul istilah dilakukan dengan Susi Novita Dewi (2014), dalam skripsinya yang berjudul “Istilah Otomotif dalam Komunitas Mobil di Banyuwangi (Suatu Tinjauan Etimologi dan Semantik)”. Ditinjau dari cara bentuk mendeskripsikannya ada kesamaan dengan penelitian ini, yang terletak pada peninjauan makna dan asal-usul bentuk istilah. Akan tetapi, perbedaannya terletak pada bidang otomotif mobil dan daerahnya yang terletak di Kabupaten Banyuwangi. Penelitian yang dilakukan oleh Susi dalam skripsinya mendeskripsikan bentuk istilah dari segi makna dari makna meluas dan makna menyempit, dan asal-usul bentuk istilah yang digunakan dalam otomotif mobil.

Rohmah, Ainur (2009) dalam skripsinya yang berjudul “Istilah Jajanan Tradisional di Kabupaten Jember Suatu Kajian Etimologi dan Semantik”. Dalam penelitiannya, mendeskripsikan makna dan hubungan istilah-istilah jajanan tradisional tersebut dengan hajatan yang terjadi dalam masyarakat Kabupaten Jember. Penelitian tersebut menjelaskan istilah-istilah jajanan tradisional dalam bentuk kata,

baik kata dasar, kata ulang, kata majemuk dan frase yang sama-sama memiliki makna, juga hubungan dengan hajatan yang ada di masyarakat Kabupaten Jember. Selain Rahmah, Ainur, penelitian tentang istilah juga dilakukan oleh Eni Nurul Khotimah pada tahun 2004, dalam skripsinya yang berjudul “Istilah-istilah Bidang Pertanian dalam Masyarakat Jawa di Desa Dukuh Dempok, Kecamatan Wuluhan, Kabupaten Jember (Suatu Tinjauan Etimologi dan Semantik)”. Penelitian yang dilakukan oleh Eni Nurul Khotimah berkaitan dengan bentuk ungkapan yang digunakan oleh masyarakat Jawa yang bertempat di Desa Dukuhdempok, Kecamatan Wuluhan, Kabupaten Jember. Istilah-istilah tersebut mencakup beberapa bidang yaitu: dihasilkan bentuk-bentuk istilah pertanian yang biasa digunakan oleh masyarakat Jawa di Desa Dukuhdempok. Istilah-istilah tersebut mencakup beberapa bidang yaitu: bidang peralatan, bidang pengolahan, bidang persiapan menanam benih tanaman, bidang pemeliharaan tanaman, bidang panen dan proses pengeringan, bidang bagian lahan pertanian, bidang jenis-jenis tanaman setelah proses pengeringan, bidang jenis-jenis tanaman setelah panen, bidang ketentuan-ketentuan pertanian, dan jenis-jenis pupuk tanaman.

Penelitian mendeskripsikan bentuk-bentuk istilah, pernah dilakukan oleh Ula Raihan Bay (2013) pada skripsinya berjudul “Istilah-istilah Pertanian pada Masyarakat Madura di Desa Sukowono, Kecamatan Sukowono, Kabupaten Jember (Suatu Tinjauan Etnolinguistik). Dalam penelitiannya dideskripsikan istilah-istilah pertanian masyarakat Madura di Desa Sukowono Kecamatan Sukowono Kabupaten Jember. Selain mendeskripsikan istilah-istilah tersebut Raihan juga berhasil mengklasifikasi bidang pertanian mulai dari proses awal hingga akhir baik berupa istilah-istilah yang dapat dijumpai dalam Kamus hingga istilah-istilah yang secara konvensional hanya dapat dijumpai pada proses tindak tutur masyarakat Sukowono.

Hairiyah, A (2011) dalam skripsinya berjudul “Pemakaian Istilah-Istilah Dalam Upacara *Pèlèt Kandung* pada Masyarakat Madura Di Kecamatan Silo, Kabupaten Jember: Studi Etnolinguistik”. Skripsi tersebut mendeskripsikan 5 tahapan yang dilakukan dalam upacara *pèlèt kandung* yaitu: (1) tahap persiapan, (2) tahap

mècet tabu' (pijat perut), (3) tahap ngaji, (4) tahap *sèraman* (pemandian), dan (5) tahap *selamatan* (kenduri). Penelitian ini juga mengungkapkan pantangan-pantangan yang harus dihindari oleh perempuan yang hamil dan suami dari istri, baik dalam bentuk tindakan, makanan, maupun minuman. Semua itu sudah tentu dianggap mitos bagi pembaca, tetapi sebagian lagi bisa percaya dengan hal itu. Misalnya, suami dari istri yang sedang mengandung jangan melakukan perbuatan membunuh, nanti anaknya akan cacat.

Dari penelitian yang dijadikan tinjauan dalam penelitian ini, terdapat perbedaan dengan penelitian ini. Perbedaannya yaitu kajian dan lokasi penelitiannya berbeda, tetapi juga ada kesamaan dilihat dari kajian yang digunakan, yaitu tidak lepas dari kajian Semantik tentang makna. Penelitian ini penulis fokuskan pada kajian tentang istilah-istilah permainan tradisional pada masyarakat Madura di Desa Tlogosari, Kecamatan Sumbermalang, Kabupaten Situbondo.

2.2 Landasan Teori

Landasan teori merupakan kerangka dasar yang dapat digunakan dalam berfikir manusia untuk melakukan suatu aktivitas, khususnya dalam pemecahan masalah. Adanya landasan teori merupakan ciri bahwa penelitian ini merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan suatu karya yang ilmiah. Adapun landasan teori yang mendasari dan menunjang penelitian ini adalah sebagai berikut.

2.2.1 Fungsi Bahasa

Bahasa mempunyai keanekaragaman fungsi yang dipergunakan untuk kepentingan individu dan kepentingan kelompok, mulai kelompok kecil sampai dengan kelompok yang luas. Fungsi-fungsi tersebut berkaitan dengan kedudukan bahasa dalam kehidupan masyarakat pemakaiya. Fungsi bahasa yang terpenting adalah sebagai alat komunikasi antaranggota masyarakat. Komunikasi merupakan akibat yang lebih jauh dari ekspresi diri. Komunikasi tidak akan sempurna bila

ekspresi diri tidak diterima atau dipahami oleh orang lain. Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan bahasa manusia dapat menyampaikan semua aspirasi dan ekspresi yang ada dalam dirinya. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Keraf (1980:3) bahwa bahasa adalah alat untuk menyatakan ekspresi diri, alat komunikasi, alat interaksi, adaptasi diri, dan alat mengadakan kontrol sosial. Bahasa sebagai alat ekspresi diri dan sebagai alat komunikasi sekaligus pula merupakan alat untuk menunjukkan identitas diri. Melalui bahasa dapat menunjukkan sudut pandang pemahaman tentang suatu hal, asal-usul bangsa dan Negara, serta pendidikan. Bahasa menjadi cermin diri, baik sebagai bangsa maupun diri sendiri. Bahasa digunakan sebagai alat komunikasi merupakan alat untuk merumuskan maksud dan tujuan, dengan komunikasi dapat menyampaikan semua yang dirasakan,.

Bahasa adalah tanda yang jelas dari kepribadian yang baik maupun yang buruk; tanda yang jelas dari keluarga dan bangsa; tanda yang jelas dari budi kemanusiaan. Dari pembicaraan seseorang kita dapat menangkap tidak saja keinginannya, tetapi juga pembicaraan seseorang kita dapat menangkap tidak saja keinginannya, tetapi motif keinginannya, latar pendidikan, pergaulan, adat istiadat, dan lain sebagainya. Di samping bahasa itu milik umum di dalam masyarakat, bahasa merupakan milik pribadi seseorang (Samsuri, 1991:4). Pentingnya bahasa juga dikemukakan oleh Keraf (1980:2) bahasa adalah alat untuk menyatakan ekspresi diri, alat komunikasi, alat interaksi, adaptasi diri, dan alat mengadakan control sosial. Bahasa juga dikatakan sebagai alat komunikasi dalam masyarakat yang menggunakan suatu simbol-simbol tertentu. Bahasa dimanapun digunakan tentu dengan bahasa manusia terselamatkan. Celakanya manusia juga masih membutuhkan bahasa. Maka dari itu bahasa tidak akan pernah lepas dalam kehidupan manusia sehari-hari.

Bahasa sebagai alat komunikasi yang fungsinya untuk merumuskan maksud dan tujuan, dengan komunikasi dapat menyampaikan semua yang dirasakan, pikirkan dan ketahui kepada orang lain dan dengan komunikasi juga dapat mempelajari sejarah-sejarah yang belum mungkin belum dialami. Hal ini memungkinkan manusia

dapat menjalankan aktivitasnya dalam kehidupan dan mengadakan kerjasama dengan sesamanya. Komunikasi melalui bahasa, memungkinkan tiap orang untuk menyesuaikan dirinya dengan lingkungan fisik dan lingkungan sosialnya, ini memungkinkan tiap orang untuk mempelajari kebiasaan, adat istiadat, kebudayaan, serta latar belakangnya masing-masing (Keraf, 1980:1).

2.2.2 Ragam Bahasa

Bahasa adalah alat komunikasi. Bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang arbitrer. Bahasa digunakan masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Ragam bahasa adalah istilah yang digunakan untuk menuju salah satu dari berbagai variasi yang terdapat dalam pemakaiannya (Suwito, 1983:148).

Bahasa itu bervariasi dari masing-masing penutur atau pengguna yang berbeda. Bahasa sebagai sebuah *langue* mempunyai sistem dan subsistem yang dipahami sama oleh semua penutur suatu bahasa. Namun, karena penutur suatu bahasa tersebut tidak merupakan kumpulan manusia yang homogen walaupun berada dalam masyarakat tutur, maka wujud bahasa yang konkret (biasa disebut *parole*) menjadi tidak seragam. Terjadinya variasi bahasa tersebut bukan hanya disebabkan oleh para penuturnya yang tidak homogen, tetapi juga karena kegiatan interaksi sosial yang mereka lakukan sangat beragam. Variasi bahasa yang didasarkan pada pemakai atau pengguna bahasa disebut dialek sedangkan variasi bahasa yang didasarkan pada pemakaian bahasa disebut ragam bahasa (Kridalaksana, 1996:2).

Chaer dan Agustina (2004:62) memiliki dua pandangan tentang variasi bahasa atau ragam bahasa. Menurutnya, variasi atau ragam bahasa itu dapat dilihat sebagai akibat adanya keragaman sosial penutur bahasa dan keragaman fungsi bahasa. Andaikata penutur bahasa adalah kelompok yang homogen, baik etnis, status sosial maupun lapangan pekerjaannya, maka variasi atau ragam bahasa itu tidak akan ada. Variasi atau ragam bahasa ada untuk memenuhi fungsinya sebagai alat interaksi dalam kegiatan masyarakat yang beraneka ragam.

2.2.3 Kata

Kata adalah unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan di berbagai bahasa. Kata juga dapat diartikan sebagai unsur atau bentuk bahasa yang paling kecil dan bermakna. Bloomfield (dalam Ramlan, 1991:5) membatasi kata sebagai *a minimum free form*, sebagai bentuk bebas terkecil. Batasan kata yang dikemukakannya itu berdasarkan pendapatnya mengenai perbedaan antara *free form* yang dijelaskan sebagai bentuk yang dapat berdiri sendiri sebagai tuturan dan *bound form* yang dijelaskan sebagai bentuk yang tidak pernah berdiri sendiri sebagai tuturan.

Peranan kata dalam berbahasa sangat penting sehingga perlu dijelaskan tentang jenis-jenis kata atau kelas kata dengan pengertiannya. Jenis kata atau kelas kata adalah golongan kata dalam satuan Bahasa Indonesia berdasarkan kategori bentuk, fungsi, dan makna secara gramatikal. Kridalaksana (1994:49-121) membagi kelas kata menjadi 13 yaitu (1) verba, (2) ajektiva, (3) nomina, (4) pronomina, (5) numeralia, (6) adverbialia, (7) interogativa, (8) demonstrativa, (9) artikula, (10) preposisi, (11) konjungsi, (12) kategori fatis, dan (13) interjeksi.

Menurut Ahmad Sofyan, dkk. (2008:159-169) kata dalam BM terdiri atas verba, ajektiva, adverbialia, nomina, pronomina, numeralia, interogativa, demonstrativa, artikula, preposisi, konjungsi, partikel, dan interjeksi. Verba atau kata kerja dikelompokkan berdasarkan beberapa kategori yaitu (1) berdasarkan bentuknya, (2) berdasarkan perilaku, (3) berdasarkan hubungannya dengan nomina, dan (4) berdasarkan maknanya.

Menurut Kridalaksana (1994:51), dari bentuknya verba dapat dibedakan menjadi dua yaitu sebagai berikut.

- 1) Verba (kata kerja)
 - a. Verba dasar bebas, yaitu verba yang berupa morfem dasar. Contoh: *makan, minum, duduk, pergi, pulang, tidur*.
 - b. Verba turunan, yaitu verba yang telah mengalami afiksasi, reduplikasi, gabungan proses atau berupa paduan leksem. Verba turunan meliputi:

- Verba berafiks, contoh : *menari, bekerja, belajar, menyanyi*.
 - Verba bereduplikasi, contoh: *bangun-bangun, marah-marah, ingat-ingat*.
 - Verba berproses gabung, contoh : *bernyanyi-bernyanyi, tersenyum-senyum*
 - Verba majemuk, contoh: *cuci mata, campur tangan*
- 2) Ajektiva, yang disebut kata sifat atau kata keadaan merupakan kata yang dipakai untuk mengungkapkan sifat atau keadaan orang, benda, atau binatang. Ciri-ciri ajektiva yaitu (1) dapat bergabung dengan partikel *ta* ‘tidak’, (2) dapat mendampingi nomina, (3) dapat didahului partikel *lebbi* ‘lebih’ dan *agâk* ‘agak’, (4) dapat diikuti partikel *parana* ‘sangat’, (5) dapat digabungkan dengan *a-an* yang bermakna ‘lebih...’, dengan *jhâ’cé’...na* ‘alangkah..... nya’, dengan *R + D {-an}* ‘paling...’.
 - 3) Nomina adalah kata yang mempunyai ciri-ciri, yaitu (1) memiliki kecenderungan untuk menduduki posisi subjek, objek, atau pelengkap pada kalimat yang predikatnya berupa verba, (2) dapat dijadikan bentuk ingkar yang menggunakan kata *bânné* ‘bukan’, tetapi tidak dapat dijadikan bentuk ingkar yang menggunakan kata *ta* ‘tidak’ dan *jhâ* ‘jangan’, dan (3) biasanya dapat diikuti oleh ajektiva baik secara langsung maupun dengan perantaraan kata *sé* ‘yang’.
 - 4) Pronomina adalah kata yang dipakai untuk mengacu ke nomina lain. berdasarkan tingkat kejelasan nomina yang diacu, pronomina dapat dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu pronomina tertentu atau takrif dan pronomina tak tentu atau tak takrif. Sementara numeralia adalah kata yang dipakai untuk menghitung banyaknya maujud (orang, binatang, atau barang) dan konsep. Numeralia BM dikelompokkan menjadi (1) numeralia pokok, (2) numeralia tingkat, dan (3) numeralia pecahan.
 - 5) Introgativa atau kata tanya adalah pemarkah dalam kalimat introgatif yang berfungsi menggantikan sesuatu yang ingin diketahui oleh

pembicara atau mengukuhkan apa yang telah diketahui pembicara. Interrogativa yang digunakan dalam BM antara lain, *apa, sapa, arapa, bârâmma, bârâmpa, bilâ, kemma, edimma, dâ'emma, dâri dimma, masa', ta' iyâ,* dan *yâ*. Demonstrativa adalah kategori yang berfungsi untuk menunjukkan sesuatu. berdasarkan hal yang ditunjuknya, demonstrativa terdiri atas (1) penunjuk benda dan kejadian, (2) penunjuk tempat, dan (3) ikhwal.

- 6) Artikula adalah kategori yang mendampingi nomina dasar, nomina deverbale, pronomina dan verba pasif. Dalam BM terdapat dua artikula yaitu *sé 'si', para 'para',* dan *sang 'sang'*. Preposisi adalah kategori yang terletak di depan kategori lain, terutama nomina. Konjungsi adalah kata tugas yang berfungsi untuk menghubungkan dua klausa atau lebih. Interjeksi adalah kategori yang bertugas mengungkapkan perasaan pembicara. Secara sintaksis, interjeksi tidak berhubungan dengan kata-kata lain dalam ujaran. Sementara untuk partikel, dalam BM terdapat beberapa artikel yaitu *ya, ra, kə, la, kan,* dan *jhâ'*.

2.2.4 Frasa

Frasa adalah gabungan dua kata atau lebih yang bersifat non-predikatif. Frasa juga dapat diartikan sebagai gabungan dua kata atau lebih yang bersifat non-predikatif (Chaer, 2012:222), maksudnya, di antara kedua kata itu tidak ada yang berkedudukan sebagai predikat. Contohnya: “sapi betina“ dan “langit biru”. Frasa dibedakan beberapa jenis yaitu frasa *eksosentris*, frasa *endosentris*, frasa *koordinatif*, dan frasa *apostrof*. Uraian jenis-jenis frasa sebagai berikut:

a. Frasa Eksosentris

Frasa eksosentris adalah frasa yang komponen-komponennya tidak mempunyai perilaku sintaksis yang sama dengan keseluruhannya. Misalnya frase “di sawah”, yang terdiri dari komponen “di” dan komponen ”sawah”. Secara utuh frasa ini dapat mengisi fungsi keterangan.

Contoh pada kalimat “ dia berlari *di sawah*”, frasa “di sawah” harus tetap menjadi satu komponen agar dapat menduduki fungsi keterangan karena komponen “di” maupun komponen “sawah” tidak dapat menduduki fungsi keterangan dalam kalimat tersebut.

b. Frasa Endosentris

Frasa endosentris adalah frasa yang salah satu unsurnya atau komponennya memiliki perilaku sintaksis yang sama dengan keseluruhannya. Salah satu komponennya dapat menggantikan kedudukan keseluruhannya. Misalnya, frasa “sedang belajar” yang terdiri dari komponen “sedang” dan komponen “belajar”.

Contoh dalam kalimat “Dedi *sedang belajar* computer di kamar”. Komponen kedua yaitu “belajar” dapat menggantikan kedudukan frasa tersebut sehingga menjadi kalimat.

c. Frasa Koordinatif

Frasa koordinatif adalah frasa yang komponen pembentuknya terdiri dari dua komponen atau lebih yang sama atau sederajat, dan secara potensial dapat dihubungkan oleh konjungsi terbagi seperti “ baik... baik, makin... makin, dan baik... maupun.... frasa koordinatif mempunyai kategori komponen pembentuknya, contohnya: “sehat dan kuat, makin terang makin baik, dan dari, oleh dan untuk rakyat.

d. Frasa Apositif

Frasa apositif adalah frasa yang komponennya saling merujuk sesamanya. Urutan komponennya dapat dipertukarkan. Contohnya frasa “Ibu Ramla, guru saya” dapat diubah susunannya menjadi “Guru saya, Ibu Ramla”.

2.2.5 Pengertian Istilah

Istilah kata atau gabungan kata yang dengan cermat mengungkapkan makna konsep, proses, keadaan, atau sifat yang khas dalam bidang tertentu. Istilah adalah kata atau gabungan kata yang mempunyai makna (definisi) tertentu dalam bidang pemakaian (Kridalaksana, 1985:73). Kata dan istilah merupakan dua hal yang

memiliki pengertian berbeda. Pengertian kata lebih luas daripada pengertian istilah, sebab istilah hanya berlaku pada bidang tertentu, kata belum tentu istilah sedangkan istilah sudah pasti kata.

Istilah adalah kata atau gabungan kata yang dengan cermat mengungkapkan makna konsep, proses, keadaan, atau sifat yang khas dalam bidang tertentu. Pengertian istilah secara teks adalah kata atau gabungan kata yang memiliki makna atau definisi tertentu dalam bidang yang memakainya. Dari konsep tersebut dapat dijelaskan bahwa istilah adalah perkataan tertentu, berbeda dengan perkataan yang ada pada umumnya. istilah dapat diartikan sebagai kata istimewa yang memiliki arti khusus, yaitu mengandung makna atau arti tertentu sesuai dengan lingkungan atau kelompok sosial pemakainya. Istilah dapat dibentuk dengan: (1) menciptakan kata atau ungkapan yang baru sama sekali; (2) mengambil kata atau frasa biasa dan memberinya makna atau definisi yang tetap dan tertentu; (3) menerjemahkan istilah asing; (4) meminjam istilah dari bahasa daerah; dan (5) mengadaptasi istilah asing menurut kaidah-kaidah bahasa Indonesia Kridalaksana (1985:71). Sebagai unsur bahasa, istilah mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dari unsur-unsur bahasa yang lain. Kridalaksana (1980:53) menyatakan, istilah memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Dari segi makna
 - a. Hubungan antara ungkapan dan makna tetap dan tegas (*monosemantis*).
 - b. Istilah itu secara gramatikal bebas konteks, artinya makna tidak tergantung dari konteks dalam kalimat.
 - c. Makna dapat dinyatakan dengan definisi atau rumus dalam ilmu yang bersangkutan.
2. Dari segi ungkapan
 - a. Istilah itu bisa berupa kata benda, kata kerja atau kata sifat.
 - b. Bangun istilah, sepadan dengan kata tunggal, kata majemuk, kata bersambungan, kata ulang, dan frase.

3. Istilah bersifat internasional, artinya makna istilah dikenal dalam ilmu yang bersangkutan, bentuk ungkapan dalam suatu bahasa yang tidak jauh berbeda dari bahasa lain.

Istilah juga bersifat nasional, artinya mempunyai ciri-ciri linguistik yang menandai unsur-unsur bahasa yang bersangkutan, ciri-ciri linguistik lahiriah yang menandainya yaitu ciri-ciri fonologis dan ciri gramatikal.

2.2.6 Pengertian Semantik

Semantik menelaah serta menggarap makna kata dan makna-makna yang diperoleh oleh masyarakat dari kata-kata. Semantik berasal dari bahasa Yunani *semantikos* adalah studi tentang makna. Semantik berfokus pada hubungan antara penanda seperti kata, frase, tanda dan simbol. Makna merupakan arti; maksud pembicara atau penulis; pengertian yang diberikan kepada suatu bentuk kebahasaan. Pengertian makna (*sense*, bahasa Inggris) dibedakan dari arti (*meaning*, bahasa Inggris) di dalam semantik (Djajasudarma, 1993:5). Keraf (1980:129) menyatakan bahwa semantik adalah bagian dari tata bahas yang meneliti makna dalam bahasa tertentu, mencari asal mula dan perkembangan dan arti suku kata. Makna merupakan bagian dari bahasa, sedangkan bahasa pada dasarnya merupakan sesuatu yang khas yang dimiliki manusia. Hal tersebut menunjukkan adanya hubungan antara bahasa, makna, dan pemakainya. Kedua pendapat diatas adalah konsepsi tentang kata semantik yang telah disepakati dalam bidang linguistik. Objek pembahasan semantik tidak hanya terbatas pada kata, tetap meliputi semua tataran bahasa kecuali fonologi. Chaer (2007) mengelompokkan beberapa macam makna, diantaranya adalah makna leksikal, gramatikal, denotatif dan konotatif. Pengertian makna leksikal hampir sama dengan makna denotatif, yaitu makna asli, makna asal atau makna sebenarnya yang dimiliki oleh sebuah leksem, sedangkan makna konotatif adalah makna lain yang ditambahkan pada makna denotatif yang berhubungan dengan nilai rasa dari orang atau kelompok orang yang menggunakan kata tersebut. Makna gramatikal baru muncul apabila terjadi proses gramatikal seperti afiksasi.

Adapun syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam mendeskripsikan semantik ada empat, antara lain sebagai berikut.

- 1) Teori yang harus dapat meramalkan makna setiap satuan yang muncul didasarkan pada satuan leksikal yang membentuk kalimat
- 2) Teori itu harus merupakan seperangkat kaidah
- 3) Teori itu harus dapat membedakan kalimat yang secara gramatikal benar dan yang tidak dilihat dari segi semantik
- 4) Teori tersebut dapat meramalkan makna yang berhubungan dengan antonim, kontradiksi, sinonim

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa semantik adalah telah tentang makna bahasa, yaitu dari satuan-satuan bahasa seperti kata, frasa, klausa, kalimat dan wacana.

Makna merupakan bagian dari bahasa, sedangkan bahasa pada dasarnya merupakan suatu yang khas dimiliki manusia, sebab manusia dalam melakukan kegiatan-kegiatan dalam kehidupannya selalu memakai bahasa dan tidak dapat lepas dari bahasa. Dari itulah antara bahasa, makna, dan pemakainya menunjukkan keterkaitan hubungan. Aminuddin (1988:70) menyatakan bahwa makna adalah hubungan bahasa dengan dunia luar yang telah disepakati bersama oleh para pemakai bahasa sehingga dapat saling dimengerti. Makna leksikal merupakan makna yang dimiliki atau ada pada leksem meski tanpa konteks yang lain. Chaer (1995:60) menyatakan bahwa makna leksikal adalah makna yang sesuai dengan referennya, makna yang sesuai dengan hasil observasi alat indera, atau makna yang sungguh-sungguh nyata dalam kehidupan kita, kata kucing memiliki makna leksikal 'sejenis binatang yang bisa dipelihara di dalam rumah dan rupanya seperti harimau dalam ukuran kecil'.

2.2.7 Jenis Perubahan Makna

Makna merupakan bagian dari bahasa. Terjadinya perubahan makna sudah dapat dilihat dari adanya perubahan yang bersifat halus, ada perubahan yang sifatnya

meluas, ada perubahan yang sifatnya menyempit (khusus), ada perubahan yang sifatnya kasar dan pula perubahan yang sifatnya total.

a) Makna Meluas

Perubahan makna yang meluas adalah gejala yang terjadi pada sebuah kata atau leksem yang pada mulanya hanya memiliki sebuah makna, tetapi kemudian karena berbagai faktor menjadi memiliki makna-makna lain Chaer (1994:141). Misalnya kata saudara yang pada mulanya hanya bermakna seperut atau sekandung. Kemudian maknanya berkembang menjadi siapa saja yang sepertialian darah. Akibatnya anak paman pun disebut saudara.

b) Makna Menyempit

Perubahan menyempit adalah gejala yang terjadi pada sebuah kata yang pada mulanya mempunyai makna yang cukup luas, kemudian berubah menjadi terbatas hanya pada sebuah makna saja Chaer (1994:142). Misalnya, kata sarjana yang pada mulanya berarti orang pandai atau cendikiawan, kemudian hanya berarti orang yang lulus dari perguruan tinggi.

2.2.6 Pengertian Etimologi

Menurut Chaer (1994:13) etimologi adalah studi tentang asal-usul kata, perubahan kata, dan perubahah makna. Selanjutnya *Kamus Kata-kata Serapan Asing dalam Bahasa Indonesia* (Badudu, 2003:100) menegaskan bahwa etimologi berasal dari bahasa Latin yaitu ilmu yang menyelidiki tentang asal-usul kata, perubahan bentuknya, serta makna dan arti yang dikandungnya.

Bahasa yang berkembang seiring kemajuan masyarakat, secara tidak langsung akan menambah kosa kata dan istilah-istilah baru demi menunjang kebutuhan pemakainya. Kosa kata dan istilah-istilah tersebut berasal dari berbagai sumber. Kosa kata dan istilah-istilah yang biasanya digunakan oleh masyarakat banyak menyerap dari bahasa daerah, bahasa asing atau bahasa Indonesia sendiri. Asal-usul yang membentuk suatu istilah mendapat perhatian khusus dari ahli bahasa, yaitu melahirkan ilmu etimologi.

Berdasarkan konsep tersebut, dapat dinyatakan bahwa etimologi adalah ilmu yang mempelajari sejarah perubahan dan perkembangan bentuk kata, dengan tujuan untuk mengetahui bentuk bahasa asalnya. Proses kajian etimologi menurut Keraf (2009:55) seperti contoh sebagai berikut.

1) Kata Indonesia Asli

- a. Hulu berarti *kepala*. Sekarang masih terdapat dalam kata *hulubalang*, yang berarti *hulu* adalah *kepala* atau *pemimpin*, *bala* adalah *pasukan*.
- b. Tuan berasal dari kata *tu* yang berarti *orang*, *an* sejajar dengan akhiran *-an* dalam bahasa Indonesia. *Tuan* adalah *orang tempat mengabdikan atau orang yang dihormati*.
- c. Perempuan berasal dari kata *pu* kemudian *mpu* lalu *empu* yang juga berarti *orang yang dihormati* atau *ahli dalam suatu bidang*.

2) Dari bahasa Sanskerta

- a. Agama berasal dari kata *gam* yang berarti *berjalan*. *Agama* adalah *jalan, ajaran, tradisi*.
- b. Asmara berasal dari kata *smr* yang berarti *mengingat akan seseorang*. *Asmara* adalah perasaan hati di mana seseorang selalu mengingat akan seseorang yang lain.
- c. Bahasa berasal dari kata *bhas* yang berarti *berbicara*, jadi *bhasha* adalah *alat atau medium untuk berbicara*.

3) Dari bahasa Arab

Dari bahasa Arab juga diterima kata-kata untuk memperkaya kosa kata bahasa Indonesia. Misalnya, dari akar *r.h.m.* diturunkan kata-katanya menjadi *rahim, almarhum, marhuma, rahman, dan rahmat*. Dari akar kata *k.d.r.* diturunkan kata-katanya menjadi *kadar, kadir, alkadir, takdir, kodrat*, dan sebagainya.

Berdasarkan contoh di atas, dapat dinyatakan bahwa kata yang berasal dari bahasa asing maupun bahasa daerah terlebih dahulu harus disesuaikan dengan kaidah yang berlaku dalam bahasa Indonesia. Penyesuaian tersebut bukan berarti

meninggalkan seluruh bunyi yang ada pada aslinya, tetapi arti semula tidak berubah secara keseluruhan. Perbedaan maksud hanyalah disebabkan oleh adanya penyesuaian keadaan atau kebiasaan tempat yang tidak sama dengan tempat aslinya.

2.2.9 Permainan Tradisional

Menurut Atik Soepandi, Skar dan kawan-kawan (1985), yang disebut permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional ialah segala apa yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi permainan tradisional adalah segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

Di Indonesia sendiri, folklore telah diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta No. 19 Tahun 2002, Pasal 10 ayat (2) yang menyatakan bahwa negara memegang hak cipta atas folklore dan hasil kebudayaan rakyat yang menjadi milik bersama seperti cerita, hikayat, dongeng, legenda, lagu, kerajinan tangan, tarian, kaligrafi, dan karya seni lainnya. Sementara itu, dalam penjelasan Undang-Undang Hak Cipta Tahun 2002 diungkapkan bahwa yang dimaksud dengan folklore adalah sekumpulan ciptaan tradisional, baik yang dibuat oleh kelompok maupun perorangan dalam masyarakat yang menunjukkan identitas sosial dan budayanya berdasarkan standar dan nilai-nilai yang diucapkan atau diikuti secara turun-temurun termasuk cerita rakyat, puisi, lagu-lagu rakyat, tari-tarian, permainan tradisional, hasil seni berupa lukisan, gambar, ukir-ukiran, pahatan, mosaik, perhiasan, kerajinan tangan, pakaian, instrumen musik dan tenun tradisional.

Adapun sifat dari *folklor* yang dimaksud adalah: merupakan hak kolektif komunal; merupakan karya seni; telah digunakan secara turun-temurun; hasil kebudayaan rakyat; perlindungan hukum tak terbatas (UU Hak Cipta); belum berorientasi pasar; negara pemegang hak cipta atas folklore (UU Hak Cipta);

penciptanya tidak diketahui; belum dikenal secara luas di dalam forum perdagangan internasional.

Permainan tradisional anak-anak adalah salah satu aliran atau bentuk *folklor* yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk *folklor*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarakan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (James Danandjaja, 1987).

Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, permainan untuk bermain (*rekreatif*), permainan untuk bertanding (*kompetitif*) dan permainan yang bersifat *edukatif*. Permainan tradisional yang bersifat *rekreatif* pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu senggang. Permainan tradisional yang bersifat *kompetitif*, memiliki ciri-ciri: terorganisir, bersifat *kompetitif*, dimainkan oleh pemeran paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Sedangkan permainan tradisional yang bersifat *edukatif*, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat.

Permainan tradisional adalah permainan anak-anak yang berupaya membentuk kebahagiaan yang meneruskan peninggalan dari kehidupan yang dilalui oleh nenek moyang. Perkara utama yang menjamin kesinambungan permainan tradisional pada masa lalu ialah keseragaman cara hidup nenek moyang. Permainan

tradisional juga dikenali sebagai permainan rakyat. Ada di antara permainan ini yang sekarang tidak dimainkan lagi tetapi hanya diketahui oleh ibu, bapak, dan sesepuh-sesepuh saja. Sebagian permainan tradisional yang masih dimainkan lagi oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari di masa sekarang ini, seperti permainan kelereng, gasing, engklek dls. Sehingga permainan tradisional tidak hilang dalam artian masih ada beberapa permainan yang masih tetap dimainkan dalam artian tidak menghilangkan peninggalan nenek moyang dan tidak terlalu terharuh dengan permainan modern tanpa dengan uang tidak dapat memainkan. Permainan tradisional merupakan permainan melatih akal sehat anak didik dan mengisi kekosongan, kecerdasan khususnya pada perkembangan anak-anak bangsa.

Permainan tradisional merupakan suatu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun, serta terdapat variasi yang munculnya dari masing-masing pemeran. Dari pemeran satu ke pemeran yang lain tentu mengalami perubahan baik variasi dalam berlangsungnya permainan dan bentuk-bentuknya permainan. Namun istilah dan maknanya masih tetap sebagaimana yang digunakan nenek moyang. Hal semacam itu akan menjadikan pengisi otak dan memperkenalkan diri anak bangsa dalam beradaptasi dalam kehidupan seperti permainan 'engklek' masyarakat Madura menyebutkan *cicca'an* merupakan permainan yang mengandung ilmu tentang tindakan manusia yang harus berhati-hati dalam beraktivitas sehari-hari dimana pun berada.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Metode merupakan cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud (dalam ilmu pengetahuan) atau cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan dalam rangka mencapai tujuan yang ditentukan. Metode adalah sarana terpenting untuk memahami objek dalam suatu penulisan ilmiah. metode merupakan cara untuk mendekati, menganalisa terlebih dahulu, mengamati, menganalisis, dan menjelaskan suatu suatu fenomena (Kridalaksana, 1993:136). (Sudaryanto, 1993:5) menyatakan metode penelitian dapat dibagi menjadi tiga tahap strategi, yaitu (1) metode penyediaan data, (2) metode analisis data, dan (3) metode penyajian hasil analisis data.

Metode merupakan cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud (dalam ilmu pengetahuan) atau cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan dalam rangka mencapai tujuan yang ditentukan (Djajasudarma, 1993:1). Secara khusus yang dipakai dalam penelitian ini dijabarkan dalam teknik-teknik, baik itu teknik dasar maupun teknik lanjutan. Teknik merupakan cara kerja yang dijabarkan sesuai dengan alat dan sifat alat yang dipakai.

Menurut Moleong (1988:112) teknik penelitian adalah teknik sebagai salah satu bagian penelitian merupakan salah satu unsur yang sangat penting. Uraian pada bab ini mencakup enam bagian dan dibahas berturut-turut, yaitu sumber dan jenis data, manusia sebagai instrument dan pengamatan berpartisipatif, pengamatan, wawancara, catatan lapangan, penggunaan dokumen dan cara lainnya.

Teknik penelitian dan metode penelitian yaitu teknik yang dapat memberikan informasi tentang alat-alat pengukur yang diperlukan dalam pelaksanaan suatu penelitian, sedangkan metode penelitian memandu peneliti sesuai urutan penelitian yang dilakukan. Dengan metode kajian tersebut pula peneliti dipandu dalam pengkajian dan pemeriksaan data berdasarkan teori yang digunakan sesuai bidang tertentu yang dipilih.

Keterkaitan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Penggunaan metode penelitian kualitatif tersebut berkaitan dengan data penelitian yang bersifat kualitatif sehingga lebih menekankan kualitas (ciri-ciri data yang alami) atau sesuai dengan pemahaman deskriptif dan alamiah objek itu sendiri. Data yang tersedia bukanlah angka-angka, melainkan berupa kata-kata atau gambaran ciri-ciri data secara akurat sesuai dengan sifat alamiah itu sendiri melalui pendekatan deskriptif untuk memperoleh kesimpulan atau hasil (Djajasudarma, 1993:10).

Metode kualitatif ini digunakan karena beberapa pertimbangan, pertama, menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan ganda; kedua; metode ini menyajikan secara langsung hakikatnya hubungan antara peneliti dan responden; dan ketiga, metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi (Moleong, 1988:5). Pendekatan deskriptif dalam penelitian ini berkaitan dengan permasalahan yang telah dirumuskan dan tujuan yang ingin dicapai, yaitu mendeskripsikan bentuk-bentuk istilah permainan tradisional pada masyarakat Madura di Kabupaten Situbondo. Dengan pendekatan metode deskriptif dikumpulkan data-data dari objek yang telah ditentukan, kemudian dikemukakan sesuai dengan faktanya. (Mardalis, 1990:26) bahwa pada pendekatan deskriptif terdapat upaya untuk mendeskripsikan, mencatat, menganalisis, dan menginterpretasikan kondisi yang sekarang ini terjadi. Penulis selaku peneliti bahasa, secara deskriptif, dapat memerikan ciri-ciri, sifat-sifat, dan gambaran data melalui pemilihan data yang dilakukan pada tahap penyediaan data.

3.1 Data dan Sumber Data

3.1.1 Data

Data merupakan bahan penelitian. (Sudaryanto, 1993:10) menyatakan bahwa data hakikatnya adalah objek sasaran penelitian beserta dengan konteksnya. Objek penelitian merupakan sasaran penelitian yang kedudukannya semakin jelas dalam

konteks. objek penelitian dalam penelitian ini berupa istilah permainan tradisional pada masyarakat Madura di Kabupaten Situbondo. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa istilah permainan tradisional yang berupa kata, frasa yang sama-sama memilih makna.

3.1.2 Sumber Data

Keberhasilan sebuah data penelitian dipengaruhi oleh sumber data. Sumber data merupakan sumber yang dijadikan dasar untuk memperoleh data dalam penelitian. Sumber data diperlukan betul dalam penelitian dengan harapan penelitian pada nantinya bisa dihasilkan dan dapat dipertanggungjawabkan. Sumber data merupakan sumber penelitian untuk memperoleh data yang dimaksud dan diinginkan. Penjelasan dikemukakan oleh Moleong (1988:103), yaitu data yang terkumpul banyak sekali dan terdiri dari catatan lapangan dan komentar peneliti, gambar, foto, dokumen dan sebagainya. Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah masyarakat Madura di Kabupaten Situbondo khususnya Desa Tlogosari Kecamatan Sumbermalang. Moleong (1988:157) memperjelas bahwa kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama. Sumber data utama dicatat melalui catatan tertulis atau perekam video, atau tape recorder, pengambilan foto.

3.2 Informan Penelitian

Informan adalah orang dalam pada latar penelitian, orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Jadi, ia harus mempunyai banyak pengalaman tentang latar penelitian. Ia “berkewajiban” secara sukarela menjadi anggota tim penelitian walaupun hanya bersifat informal. Sebagai anggota tim dengan kebaikannya dan dengan kesukarelaannya ia dapat memberikan pandangan dari segi orang dalam, tentang nilai-nilai, sikap, bangunan, proses, dan kebudayaan yang menjadi latar penelitian setempat (Moleong 1988:90).

Menurut Mahsun (2005:30) informan adalah orang yang ditentukan di wilayah pakai warisan bahasa tertentu sebagai narasumber bahan penelitian, pemberi informasi, dan pembantu peneliti dalam tahap penyediaan data. Penelitian ini informan yang dipilih sebagai pembantu untuk memudahkan terlaksananya penelitian ini kriteria-kriterianya sebagai berikut:

- a. informan merupakan orang yang berasal dari daerah tersebut;
- b. bertempat tinggal dan menetap di daerah tersebut;
- c. usia 25 tahun sampai 40 tahun;
- d. masyarakat-masyarakat yang benar-benar mengerti lingkungan dan kebiasaan terhadap aktivitas anak-anak yang biasa menggunakan permainan tradisional di Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Sumbermalang;
- e. Sehat jasmani dan rohani;
- f. memiliki dan mengenal bentuk-bentuk istilah permainan tradisional;

informan yang dipilih terlebih dahulu diseleksi asli dan tidaknya kelahiran atau pendatang dari luar Kabupaten Situbondo. Dari beberapa informan, dipilih dua atau tiga informan utama. Informan utama merupakan informan penentu, yang dipilih adalah masyarakat yang dipandang lebih banyak paham daripada yang lain tentang permainan tradisional dalam masyarakat Madura kabupaten Situbondo. Sedangkan informan yang lainnya merupakan informan pelengkap dari informan pertama meski sama-sama banyak ngerti tentang permainan tradisional.

Sebagai informan harus benar-benar sadar akan perannya sebagai narasumber yang pada hakikatnya sebagai alat pemeroleh data. Maksudnya, informan mengerti dan mengetahui hal-hal yang diinginkan atau dibutuhkan peneliti adalah bahasanya sebagai data. Dari beberapa informan yang dijadikan pemerolehan data, tiga informan yang dipilih dn dijadikan informan utama untuk mempermudah terlaksananya penelitian. Informan yang ditentukan peneliti sendiri berdasarkan pengetahuan yang jeli terhadap karakteristik subjek penelitian yang dianggap “kunci”.

Berikut para informan yang ditentukan peneliti :

| No | Nama | Jenis Kelamin | Alamat Asal | Tingkat Pendidikat |
|----|------------------|---------------|-----------------------------------|--------------------|
| 1. | Bapak Arba'ina | Laki-laki | Tlogosari selatan, Desa Tlogosari | SMP |
| 2. | Abdul Mu'is, S.H | Laki-laki | Desa. Tlogosari | S1 |
| 3. | Hendri Yanto | Laki-laki | Desa. Tlogosari | S1 |

Dengan kata lain, informan ini dipilih karena didasarkan atas kriteria yang sudah ditentukan secara sengaja oleh peneliti sebelumnya. Kriteria tersebut didasarkan pada beberapa hal, *pertama* dalam konteks penelitian ini, informan dipilih berdasarkan hal-hal yang dibutuhkan peneliti dari bahasa dan lebih banyak mengerti dalam bidang permainan tradisional, *kedua* latar pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki informan mengenai permainan tradisional, dan *ketiga* dari sisi kesehatan dan bertempat tinggal di tempat penelitian

3.3 Tahapan Strategi Penelitian

Menuruh (Sudaryanto, 1993:5) penelitian khususnya penelitian bahasa, terdapat berbagai tahapan strategi (*cara*) yang harus dilakukan oleh seorang peneliti. Tahapan-tahapan tersebut ada tiga langkah yang digunakan dalam penelitian yaitu:

- (1) metode dan teknik penyediaan data;
- (2) metode dan teknik analisis data; dan
- (3) metode dan teknik penyajian hasil analisis data.

3.3.1 Metode dan Teknik Penyediaan Data

Metode dan teknik penyediaan data merupakan tahapan pertama dalam suatu penelitian. Penyediaan data harus dilakukan secara terencana dan sistematis agar data yang diperoleh sesuai dengan topik permasalahan yang dibahas. Dalam penelitian ini, penyediaan data yang digunakan adalah metode observasi, simak, catat, dan metode wawancara.

Metode observasi dilakukan dengan cara ikut berpartisipasi artinya peneliti datang ke lokasi penelitian mengikuti perkumpulan masyarakat setempat yang aktivitasnya sedang menggunakan peralatan-peralatan permainan tradisional masyarakat Madura, di Kecamatan Sumbermalang, Kabupaten Situbondo. Penggunaan metode observasi penelitian difokuskan terhadap kegiatan yang dilakukan masyarakat Madura dalam berlangsungnya permainan tradisional. Observasi dan penyimakan sudah dilakukan, peneliti sambil lalu mencatat hasilnya agar hasil dapat dilihat kembali setelah selesai dan hasil dari penyimakan dapat dibaca kembali. Setelah penyimakan dilakukan sambil lalu dicatat hasilnya, peneliti tindakan selanjutnya adalah menggunakan metode wawancara.

Metode wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu (Moleong 1988:135). Percakapan dilakukan oleh duapihak, yaitu *pewawancara* yang mengajukan pertanyaan dan *yang diwawancarai* yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Maksud dari metode wawancara tersebut antara lain: Mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian dan lain-lain kebulatan; memproyeksikan kebulatan-kebulatan sebagai yang telah diharapkan untuk dialami pada masa yang akan datang; memverifikasi, mengubah dan *mempeluas informasi* yang diperoleh dari orang lain, babik manusia maupun bukan manusia (triangulasi); dan memverifikasi, mengubah dan memperluas konstruksi yang dikembangkan oleh peneliti sebagai pengecekan anggota.

Pengumpulan data pada penelitian ini juga menggunakan metode wawancara yang hanya memuat pertanyaan. Ketiga teknik metode pengumpulan data tersebut digunakan secara berdampingan. Observasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan pertama, apabila dalam observasi belum mendapatkan hasil yang diinginkan dilakukan simak catat yang kemudiandilanjutkan dengan wawancara.

Sebagai teknik lanjutan digunakan teknik cakap semuka (CS), teknik rekam dan teknik catat, selanjutnya data lingual diperoleh melalui kegiatan perekaman dengan menggunakan alat bantu berupa alat rekam. Setelah proses perekaman selesai

dilaksanakan, diikuti dengan pencatatan data. Persiapan untuk dilasifikasikan dan dikelompokkan sebagai hasil dalam penelitian.

3.3.2 Metode dan Teknik Analisis Data

Menurut Patton (dalam Moleong 1988:103-104), analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Dari rumusan tersebut di atas dapatlah kita menarik garis bahwa analisis data bermaksud pertamanya mengorganisasikan data. Data yang terkumpul banyak sekali dan terdiri dari catatan lapangan dan komentar peneliti, gambar, foto, dokumen berupa laporan, biografi, artikel, dan sebagainya. Pekerjaan analisis data dalam hal ini ialah mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberikan kode, dan mengategorikannya. Pengorganisasian dan pengelolaan data tersebut bertujuan menemukan tema dan hipotesis kerja yang akhirnya diangkat menjadi teori substantif. Analisis data itu dilakukan dalam suatu proses. Proses berarti pelaksanaannya sudah mulai dilakukan sejak pengumpulan data dilakukan dan dikerjakan secara intensif (sungguh-sungguh), yaitu sesudah meninggalkan lapangan.

Hasil analisis data akan menjadi deskripsi jawaban dari masalah yang menjadi pemikiran pertama akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu tentang istilah permainan tradisional pada masyarakat Madura, Kecamatan Sumbermalang, Kabupaten Situbondo sebuah kajian etimologi dan semantik. Selain metode di atas, tahap-tahap dalam menganalisis data sebagai berikut:

- (1) Pengklasifikasian data

Data-data yang terkumpul. Diklasifikasikan dalam kategori masing-masing yaitu istilah permainan tradisional dalam tataran kata dan frase.

- (2) Mendeskripsikan data

Data yang diklasifikasikan, selanjutnya dideskripsikan dari segi asalnya dan maknanya.

3.3.3 Metode dan Teknik Penyajian Hasil Analisis Data

Metode dan penyajian hasil analisis data merupakan tahap akhir dalam penelitian karya ilmiah. Dengan adanya penyajian hasil analisis data, hasil penelitian tersebut memberikan gambaran yang lebih jelas dan bermanfaat. Metode tersebut ada dua macam, yaitu metode penyajian formal dan informal (Sudaryanto, 1993:144). Metode formal adalah perumusan dengan tanda atau lambang-lambang. Tanda yang dimaksud dalam metode formal adalah kurung kurawal ({}), kurung siku ([]), kurung biasa (()), dan tanda kurung miring (/ /). Metode informal adalah penyajian hasil analisis data dengan menggunakan kata-kata biasa atau melalui susunan kalimat (Sudaryanto, 1993:145).

Metode penyajian hasil analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode formal yang dilengkapi dengan metode informal. Hasil analisis data dalam penelitian ini dipaparkan dengan menggunakan metode penyajian formal dan informal, yaitu analisis dengan menggunakan tanda atau lambang dan rangkaian kata-kata biasa atau melalui susunan kalimat.

3.4 Lokasi Penelitian

Kabupaten Situbondo adalah salah satu kabupaten yang terletak di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kabupaten ini berbatasan dengan Kabupaten Probolinggo dan Kabupaten Bondowoso di sebelah Selatan, Kabupaten Banyuwangi di sebelah Timur, Samudra Hindia di sebelah Selatan. Kabupaten Situbondo terdiri atas 17 Kecamatan, salah satunya adalah Kecamatan Sumbermalang. Kecamatan Sumbermalang terdiri atas 9 desa yaitu: Tamankursi, Sumberargo, Semogo, Kalirejo Tamansari, Baderan, Plalangan, Alastengah, Taman dan Tlogosari. Penelitian ini dilaksanakan di Kecamatan Sumbermalang, Kabupaten Situbondo. Pemilihan Kecamatan Sumbermalang sebagai lokasi penelitian dilakukan dengan beberapa

pertimbangan, pertama, dikarenakan tempatnya dan kecamatannya adalah kecamatan yang sangat jauh dari perkotaan. Kedua, masyarakat yang bertempat tinggal di Kecamatan Sumbermalang 70% petani dan sisanya sebagian guru dan pengusaha. Ketiga, masyarakat yang ada di kecamatan Sumbermalang, Kabupaten Situbondo membuat peneliti punya niatan dan ingin sekali dijadikan lokasi penelitian pada permasalahan tentang istilah permainan tradisional, dikarenakan masyarakat khususnya pada perkembangan anak-anak dalam dunia hiburan atau permainan tradisional sangat sulit sekali bermain dengan menggunakan permainan yang modern. Permainan modern digunakan dan dimainkan dengan cara harus beli dan pinjam. Masyarakat Madura di Kecamatan Sumbermalang khususnya, permainan yang biasa menggunakan permainan modern masih sedikit dikarenakan terjadinya beberapa faktor, *pertama* faktor ekonomi bagi lingkungan yang kurang mampu, *kedua* faktor kesenangan karena keunikan permainan tradisional, dan *ketiga* faktor belum bisa menghilangkan permainan peninggalan nenek moyang.

Kecamatan Sumbermalang adalah daerah yang cocok untuk diteliti dan dijadikan lokasi penelitian. Dikarenakan masyarakatnya khususnya perkembangan anak-anak masih kebanyakan yang kesulitan ekonomi, dan permainan tradisional masih terus dan tetap dijadikan hiburan dalam aktivitas sehari-hari lebih mudahnya karena masyarakat Kecamatan Sumbermalang, Kabupaten Situbondo merupakan daerah yang penduduknya berposisi di daerah yang sangat terpencil.

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Di dalam bab ini dibahas bentuk linguistik yang digunakan untuk merealisasikan penggunaan istilah-istilah dalam permainan tradisional pada masyarakat Madura di Kabupaten Situbondo. Sesuai dengan rumusan masalah penelitian, yang dideskripsikan dalam bagian ini ada dua, yaitu (1) bentuk-bentuk istilah yang terdapat pada permainan tradisional masyarakat Madura, dan (2) asal-usul istilah yang digunakan pada permainan tradisional masyarakat Madura. Data yang digunakan dalam bab ini berasal dari jenis permainan *lajângan*, *cakcèkan*, *cakaran*, *cettolan*, *cicca'an*, *lèker*, *tèn^hâk*, *kateppèl*, *j^hârânan*, *nyotok-ban*, *ajâman* dan *g^hâsèng*.

4.1 Bentuk Istilah dalam Permainan Tradisional pada Masyarakat Madura Kabupaten Situbondo

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui penggunaan istilah dalam permainan tradisional pada masyarakat Madura di Kabupaten Situbondo sebagai berikut: (1) bentuk kata kerja, (2) kata benda, (3) frasa kerja dan (4) frasa benda. Bentuk-bentuk tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

4.1.1 Istilah Berbentuk Kata

Ada istilah yang digunakan dalam permainan tradisional pada masyarakat Madura, berbentuk kata kerja *v* (verba), dan kata benda *n* (nomina). Bentuk-bentuk tersebut secara rinci dapat dideskripsikan sebagai berikut.

a. Berupa Kata Kerja

Dari hasil penelitian dapat dideskripsikan bahwa istilah yang digunakan dalam permainan tradisional pada masyarakat Madura dapat berbentuk kata kerja, antara lain sebagai berikut.

Contoh:

- (1) *cicca'an* cakaran kètekan, ngocol
 (2) *acicca'* ngonju' ngarèn ngendèr
 (3) *nyema'è* pingsut mako^h nas
 (4) *ècapo'* aj^hângngo^h

Istilah *cicca'an* [cIccaʔan] v adalah (kata kerja) permainan tradisional yang berbentuk hewan capung yang berarti permainan engklek. Istilah *cicca'an* dibentuk dari kata dasar *cicca'* 'lompat' dan mendapat (sufiks) *-an* menjadi *cicca'an* yang berarti melakukan lompat-lompatan dengan kaki satu. Istilah *cicca'an* mengalami pergeseran makna dari makna khusus menjadi meluas. Khusus istilah *cicca'an* hanya digunakan dalam permainan engklek, *cicca'an*. Masyarakat Madura di Kabupaten Situbondo menggunakan *cicca'an* yang mendapatkan makna baru dalam bentuk gerakan lain yang menggunakan istilah *cicca'an*. Makna kata yang dimaksud masyarakat, sama dengan bentuk yang dilakukan dalam permainan engklek. Contoh persamaan kata ini tampak pada kutipan berikut.

Konteks: Tuturan dikemukakan oleh bapak Mina mengatakan pada orang yang sedang kumpul di depan rumah nya bersantai-santai bersama tetangga dekat dan bertepatan saat Darma pulang dari lokasi permainannya dalam kondisi kakinya sakit karna tersandung pada tumpukan batu.

Bapak Mina : Wa, sokona Darma *ca'cicca'an* lah.
 : 'Itu, kakinya Darma lompat-lompatan sudah.'

Dari tuturan di atas diketahui bahwa istilah *cicca'an* digunakan di luar permainan tradisional dengan maksud memberitahukan kepada orang di dekatnya bahwa Darma seorang siswa SMA sedang berjalan lompat-lompatan dengan kaki satu, dikarenakan kakinya kesandung saat bermain bola. Hal ini menggambarkan bahwa istilah yang digunakan dalam permainan tradisional masyarakat Madura terjadi pergeseran makna meluas. Permainan *cicca'an* biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak, dilakukan di halaman. Teknik permainan, sebelum memulai permainan, pemain menggambar kotak-kotak di pelataran semen, aspal atau tanah, dengan bentuk gambar 5 per segi empat Dempet vertikal kemudian di sebelah kanan

dan kiri dibentuk persis sebuah kotak per segi empat. *Cicca'an* permainan anak-anak yang digambar berbentuk capung, dan dilakukan dengan teknik lari-lari kecil atau melompat dari kotak pertama ke kotak selanjutnya. Sampai di kotak persegi empat yang terakhir, pemain berusaha membalikkan badan untuk kembali ke kotak yang pertama dengan membawa genting yang dilemparnya sebelum melakukan lompatan. Permainan yang istilahnya *cicca'an* bagi masyarakat Madura sering dilakukan dengan tujuan melatih diri dan berolahraga. Hasilnya masyarakat khususnya anak-anak berlomba-lomba untuk membuat rumah dan mempunyai kekuasaan di tempatnya sendiri. Permainan *cicca'an* yang berarti permainan 'engklek' (BI), pemeran yang sudah terbiasa bisa mempunyai kekuasaan di masing-masing kotak. Kotak sesuai kesepakatan pemain, adalah milik pemain dan larangan tidak boleh dilewati atau dilompati oleh pemain yang lain, karena hasil dari kebiasaannya dengan cara lompat-lompatan atau lari-lari kecil, hadiahnya pemain kotak menjadi miliknya (hadiah) yang diistilahkan sebagai *roma* 'rumah' kekuasaannya sendiri.

Istilah *cakaran* [cakaran] adalah bentuk *v* (kata kerja). Ditinjau dari segi semantik kata *cakaran* berarti melakukan pencakaran kelereng dalam permainan. Penggunaan istilah *cakaran* terjadi perubahan makna umum menjadi makna khusus. Istilah *cakaran* bermakna umum yang berarti goresan yang terkena cakaran ayam. Masyarakat Madura dalam bidang permainan tradisional *cakaran* bermakna permainan yang menggunakan bola bekel dan batu kerikil. Istilah *cakaran* dibentuk dari kata dasar *cakar* 'kaki ayam' mendapat imbuhan /an/ disebut sufiks /-an/ menjadi *cakaran*.

Istilah *caklug^hân* [caklug^hân] adalah bentuk *v* (kata kerja). Ditinjau dari segi semantik kata ini berarti permainan kelereng hukum-hukuman. Istilah *caklug^hân* dibentuk dari kata dasar *cakluk* dan (Sufiks) {-ân} mengalami perubahan makna. Istilah *caklug^hân* permainan hukum-hukuman dalam permainan yang menggunakan kelereng. Permainan *caklug^hân* teknik berlangsungnya permainan memulainya dengan memasukkan kelereng pada lubang yang dibuatnya sebelum permainan

dimulai. Istilah *caklug^hân* dibentuk dari kata dasar *cakluk* yang diartikan dari bunyi yang terdengar cakluk saat melakukan hukuman mendapat akhiran (sufiks) {*ân*} dan proses konsonan /k/ menjadi bunyi konsonan beraspirat /g^h/ menjadi *caklug^hân*. Teknik permainan diawali dengan membuat lubang, dilanjutkan dengan melakukan permulaan yang dilakukan oleh semua pemain dengan melakukan adu dekat (*ngarèn*), dengan kesepakatan yang dekat benda kelereng pada lubang, dialah yang berhak memulai memasukkan ke lubang yang dibuatnya. Pemain yang lebih banyak memasukkan pada lubang, permainan selesai berhak menghukum pemain yang paling sedikit memasukkan kelereng ke lubang. Permainan *caklug^hân* biasa dimainkan oleh anak-anak yang tidak banyak mempunyai kelereng. Istilah *caklug^hân* juga perlu adanya ketelatenan dalam memasukkan kelereng pada lubang, apabila kesulitan memasukkan kelereng ke dalam lubang, pemain bisa dianggap kalah dalam permainan dan mempersiapkan diri menerima hukuman/*ègendèr*/.

Istilah *kètekan* [ketəkan] adalah *v* (kata kerja). Ditinjau dari segi semantik kata ini berarti permainan ‘petak umpet’ yang dilakukan persembunyian di berbagai tempat. Istilah *kètekan* dibentuk dari kata dasar *kètek* ‘sembunyi’ mendapat prefiks nasal {ng} menjadi *ngètek* ‘bersembunyi’ dan (sufiks) /-an/ menjadi *kètekan* yang berarti permainan petak umpet. Istilah permainan *kètekan* ‘petak umpet’, permainan yang bisa dimainkan minimal 2 orang, namun jika semakin banyak dalam permainan akan semakin seru. Permainan *kètekan* [ketəkan] juga biasa dimainkan di waktu malam dan di waktu siang pun bisa. Teknik permainan *kètekan* dimulai dengan menentukan siapa yang menjadi ‘kucing’ (berperan sebagai pencari teman-temannya yang bersembunyi), dan tikus (berperan sebagai tikus yang diburu oleh kucing). Saat permainan dimulai sebagai pemeran kucing sesuai aturan harus memejamkan mata dan berbalik badan sambil berhitung sampai 10 hitungan. Pemeran kucing biasa menghadap tembok, pohon, pada benda-lainnya agar tidak melihat pemeran tikus yang bergerak untuk bersembunyi. Istilah *kètekan* merupakan permainan tradisional masyarakat Madura.

Istilah *ngocol* [ŋŋɔcɔl] adalah *v* (kata kerja). Ditinjau dari semantik kata ini berarti melepaskan sesuatu. Istilah *ngocol* kata dasarnya adalah ‘ocol’ ‘lepas’ mendapat prefiks nasal {ng} menjadi *ngocol* yang berarti melepaskan. Penggunaan istilah permainan tradisional tidak mengalami pergeseran makna meluas ataupun menyempit karena istilah ditema secara utuh dari bahasa asalnya. Istilah *ngocol* biasa digunakan dalam istilah permainan *lèker* [leker] ‘kelereng’, *cicca’an* ‘engklek’ dan *ghàsèng* ‘gasing’.

Istilah *acicca’* [acIcca?] *v* adalah (kata kerja). Ditinjau dari segi semantik yang berarti ‘jejak’ melakukan lompatan dengan menggunakan kaki satu. Istilah *acicca’* dibentuk dari kata dasar *cicca* ‘jejak’ dan mendapat awalan (prefiks) /a-/, kata dasar *cicca’* menjadi *acicca’* yang berarti melakukan lompatan. Dalam permainan tradisional, *acicca’* biasa digunakan dalam permainan yang istilahnya disebut *ciccaan*. Munculnya penggunaan istilah *acicca’*, karena di dalam gerakan-gerakan sesuai aturan main diharuskan melakukan meloncat atau lari-lari kecil dari kotak satu pada kotak selanjutnya. Apabila terjadi gerakan yang tidak sesuai aturan, permainan dianggap batal dan diganti pemain urutan selanjutnya. Akan tetapi, pemain yang gagal masih mempunyai kesempatan dan bisa melanjutkan permainan setelah urutan pemain yang lain terjadi kesalahan yang sama.

Istilah *ngonju’* [ŋŋɔnjU?] adalah *v* (kata kerja). Ditinjau dari segi semantik kata ini berarti gerakan yang dilakukan dengan cara menekan keras dalam permainan. Kata dasar *onju’* mendapat prefiks nasal {ng} [ŋ] dalam masyarakat Madura diistilahkan *ngonju’* yang berarti melakukan gerakan dengan tekanan. Istilah *ngonju’* tidak mengalami pergeseran perubahan makna. Istilah tersebut digunakan dalam permainan kelereng yang dilakukan pada saat posisi pemain jauh dari tumpukan kelereng atau kelompok kelereng dalam *pot*. Istilah *ngonju’* dilakukan guna untuk dapat menghasilkan tekanan yang kuat sehingga kelereng dapat menerobos pada kelereng lain yang ditujunya.

Istilah *ngarèn* [ŋarèn] adalah *v* (kata kerja). Ditinjau dari segi makna yang berarti permulaan dalam permainan melakukan adu dekat. Istilah *ngarèn* dibentuk

dari kata yang prefiks nasal {ng}. Kata dasar *arèn* verba dasar yang berarti 'ponon enau (aren) jenis pohon palem yang buahnya dinamakan kolang-kaling' mendapat prefiks nasal {ng} menjadi *ngarèn*. Istilah *ngarèn* mengalami perubahan makna, dari makna umum menjadi makna khusus terjadi dikarenakan istilah *ngarèn* digunakan dalam permainan tradisional *ngarèn* yang berarti melakukan adu dekat. Dari makna khusus dituju pada pohon aren, tapi digunakan dalam bidang permainan tradisional menjadi kata kerja *ngarèn* [ɲarèn] yang berarti melakukan adu dekat menentukan siapa yang berhak memulai terlebih dahulu pada teknik permainan. Teknik *ngarèn* biasa digunakan oleh masyarakat Madura dalam permainan kelereng dengan aturan setiap pemain berusaha melepaskan kelereng supaya dekat pada batas penempatan kelereng yang disebut *pot*. Proses pelepasan adu dekat pada *pot* batas kelereng yang berhasil lebih dekat, berhak memulai permainan. Istilah *ngarèn* dilakukan satu kali saja di awal permulaan permainan, dan permainan bisa dimulai apabila masing-masing pemain sudah melakukan adu dekat *ngarèn* antara kelereng ke posisi *pot* 'batas kelereng'.

Istilah *ngendèr* [ɲəndər] adalah *v* (kata kerja). Ditinjau dari segi makna yang berarti 'hukuman yang dilakukan oleh satu kelompok pemain dalam permainan caklughEn'. Istilah *ngendèr* bentuk istilah yang mendapat prefik nasal {ng} dari kata dasar *kendèr* [kəndər] menjadi *ngendèr* [ɲəndər] yang berarti 'melakukan hukuman'. Istilah *ngendèr* [ɲəndər], istilah yang biasa digunakan dalam permainan kelereng pada bidang permainan *caklug^hân*. Teknik *ngendèr* dilakukan dalam permainan tradisional yang diletakkan pada bagian terakhir selesainya permainan *caklug^hân* setelah menentukan pemain yang harus dihukum. Bagi pemain yang kalah dalam permainan memasukkan kelereng pada sebuah lubang. salah satu pemain mendapatkan hukuman ketokan dengan menggunakan kelereng dalam posisi tangan penerima hukuman ditutupkan ke lubang kelereng dan bersiap diri merasakan sakit saat kelereng dijatuhkan dengan jarak pelepasan kelereng bisa ukuran setinggi ½ 1 meter.

Istilah *nyema'è* [n̄əma?ɛ] adalah bentuk *v* (kata kerja). Ditinjau dari segi semantik kata ini berarti ‘mendekatkan kelereng pada batas kelereng’. Istilah *nyema'è* mengalami makna meluas yang asalnya makna khusus digunakan dalam bidang permainan kelereng, dari berkembangnya zaman istilah *nyema'è* bermakna luas yang tidak hanya dikhususkan dalam satu bidang.

Konteks : Tuturan dikemukakan oleh Hosnan kepada Jaelani berbincang-bincang di pinggir jalan raya dekat yayasan Sabda Ria Nada.

- Hosnan : Jae, dâ'remma ben sè *nyema'è* na'kana' beri', olle nomer HPnah?
 ‘Jae, bagaimana kamu yang mendekatkan diri ke anak-anak kemarin, dapat nomor HPnya?’
 Jaelani : Enje' ki' bro, mintaa ka kancana bhâi ko'.
 ‘Belum masih bro, mau minta ke temannya aja aku.

Istilah *nyema'è* di muka digunakan di luar bidang permainan kelereng yang digunakan oleh dua orang saat berbincang-bincang di jalan raya bertepatan ada siswi berjalan kaki menuju yayasan atau lembaga Sabda Ria Nada untuk sekolah. Hal itu menggambarkan penggunaan istilah *nyema'è* mengalami perubahan makna meluas dari makna khusus. Dalam permainan dilakukan dalam interaksi mendekatkan kelereng pada batas kelompok kelereng dikarenakan kejauhan. Istilah *nyema'è* dibentuk dari kata dasar *sema'* yang berarti dekat, digunakan dalam permainan tradisional terjadi perubahan bentuk dan proses bunyi menjadi *nyema'* mendapat prefiks nasal {ny} dan penghilangan bunyi huruf /s/, dan terdapat akhiran [ɛ] menjadi *nyema'è* melakukan pendekatan. Istilah dilakukan sesuai aturan apabila posisi kelereng jauh dari batas kelereng. Aturan yang dilakukan, dengan cara *nyema'è* yang berarti mendekatkan agar pemain lebih mudah melakukan tekanan pada kelereng yang ada di dalam *pot* batas kelereng.

Istilah *pingsut* [pɪŋsUt] adalah *v* (kata kerja) awal digunakan di awal permainan. Ditinjau dari segi semantik yang berarti ‘bertanding merebut menang pemeran pertama dalam permainan’. Istilah *pingsut* tidak terjadi pergeseran makna dari bentuk bahasa asalnya. *Pingsut* biasa digunakan dalam permainan tradisional

pada permainan *cicca'an*, *kètekan*, dan *cakaran*. Teknik permainan *pingsut* dalam permainan selesai melakukan *um pimpa* dilanjutkan *pingsut* untuk membandingkan jari telunjuk, jempol dan kelingking. Penentuan menang dan kalah apabila menggunakan telunjuk dan lawan menggunakan kelingking, pemenang adalah pengguna telunjuk, kelingking dengan jempol, pemenang adalah kelingking, dan pengguna jempol dengan telunjuk pemenang adalah jempol. Dari aturan yang demikian sudah dilakukan sesuai aturan permainan dapat dilanjutkan, pemain yang kalah menduduki bagian akhir dalam permainan *ciccaan*, dan di dalam permainan *kètekan* menjadi pemeran pencari.

Istilah *mako^h* [mak^o^h] adalah *v* (kata kerja) ditinjau dari segi semantik yang berarti ‘melakukan pemakuan dalam pembuatan egrang’. Istilah *mako* tidak mengalami perubahan bentuk dan makna dari bahasa asalnya, yang asal maku menjadi *mako^h*. Perubahan bentuk bunyi vokal /u/ menjadi /o/ dan terdapat penambahan bunyi konsonan dalam pelafalan masyarakat Madura /h/ (huruf nafas). Istilah *mako^h* dalam permainan tradisional biasa digunakan dalam permainan dalam pembuatan *tèn^hâk* [ten^hâk] ‘egrang’. Istilah *mako^h* merupakan pekerjaan yang tujuannya untuk menguatkan sesuatu. Dalam permainan *tèn^hâk* [ten^hâk] dihasilkan istilah *mako^h* pada pembuatan, guna menguatkan tempat kaki menjaga keseimbangan alat permainan egrang.

Dalam penelitian ini peneliti mengaplikasikan data lebih jelasnya sebagai berikut:

Konteks : Tuturan dikemukakan oleh Ridho kepada Delon berbincang- bincang dalam pembuatan egrang.

Ridho: Lon, tèn^hâkghâ sapa sè *mako^h* ?
 ‘Lon, egrangnya siapa yang maku?’
 Delon: bapa’ en engko’.
 ‘bapaknya aku.’

Data bentuk kalimat hasil perbincangan anak-anak dalam pembuatan egrang, dapat menggambarkan bentuk penggunaan istilah *mako*.

Istilah *nas* [nas] *v* (kata kerja) ditinjau dari segi semantik berarti membatalkan suatu pekerjaan atau peran dalam permainan yang dapat di maklumi sementara. Istilah *nas* terjadi pergeseran makna, dari makna meluas menjadi makna khusus. Istilah *nas* bahasa asalnya yang berarti perkataan atau kalimat dari Al-quran atau hadist yang dipakai sebagai alasan atau dasar untuk memutuskan suatu masalah (sebagai pegangan dalam hukum syarak). Akan tetapi *nas* menjadi makna khusus dalam permainan tradisional *nas* yang berarti suatu kejadian tanpa disengaja saat permainan berlangsung bisa menggugurkan permainan dengan menggunakan istilah *nas*. Setiap pemain menyepakati istilah *nas* sudah terbiasa digunakan dalam permainan tradisional pada umumnya. Penggunaan istilah *nas* biasa digunakan dalam permainan *kètekan*. Istilah tersebut digunakan dikarenakan pada pemain terjadi sesuatu yang tanpa disengaja, misalnya terjadi sesuatu. Dengan menggunakan istilah *nas* pemain masih ada kesempatan untuk melanjutkan permainan dan bisa juga untuk istirahat selama permainan belum selesai.

Istilah *aj^hângngo* [aj^hânŋŋ^h] *v* (kata kerja) ditinjau dari segi semantik yang berarti menggerakkan tangan dalam posisi lengan lurus agak ke depan. Istilah *aj^hângngo* tidak mengalami pergeseran makna dalam penggunaan masyarakat Madura pada bidang permainan tradisional. Istilah dibentuk dari kata dasar *j^hângngo* ‘lengan ditinggikan dalam pengambilan yang berada di atas’. Menadapat prefiks /a-/ yang berarti melakukan gerakan seperti proses pengambilan, lengan diluruskan agak keatas dalam jarak agak jauh. Istilah *aj^hângngo* digunakan dalam permainan tradisional *ajâman* yang dibentuk bagian pemeran ayam dan musang, dan *aj^hângngo* terjadi saat peran musang jauh dari pemeran ayam dalam batas lingkaran (*paghâr*) berusaha mampu menyentuhnya.

Istilah *g^hântè^h* [g^hântè^h] adalah *v* (kata kerja). Ditinjau dari segi semantik yang berarti ‘ganti’ dalam peran musang dan ayam setelah musang berhasil menyentuh pemeran ayam. Istilah *g^hântè* ‘ganti’ tidak mengalami pergeseran makna. Yang terjadi perubahan dari bentuk asal bahasa adalah proses penggunaan istilah pada bentuk asal ganti menjadi *g^hentè*, konsonan /g/ menjadi /g^h/, vokal /i/ menjadi /è/, dan

penekanan bunyi bentuk huruf konsonan /h/ pada bagian akhir kata. Istilah *g^hântè* tidak hanya digunakan dalam permainan ayam-ayaman, pada bidang permainan lain istilah *g^hântè* juga digunakan seperti dalam permainan engklek, kelereng, dan petak umpet, istilah *g^hântè* memang bersifat umum dalam bidang apa saja bisa terjadi penggunaan. Istilah lain juga digunakan dalam permainan ayam-ayaman yang diistilahkan *ècapo'* [ej^hapɔ?] v (kata kerja) ditinjau dari segi semantik yang bermakna melakukan kejar-kejaran setelah dikena muncullah penggunaan istilah *ècapo'*. Istilah *ècapo'* sudah berbentuk istilah yang berimbuhan dari kata dasar *capo'* bahasa mendapat imbuhan /è/ menjadi *ècapo'* yang berarti dikena.

Dari hasil yang dideskripsikan di atas penulis dapat membagi menjadi beberapa bagian yang biasa diperankan oleh pemeran perempuan dan pemeran laki-laki, ada pula permainan yang dimainkan pemeran laki-laki dan perempuan. Istilah permainan tradisional yang berupa kata kerja sebagai berikut:

Istilah permainan tradisional kata kerja bagian pemeran laki-laki dihasilkan istilah *cettolan* 'tembak-tembakan', dan *g^hâsèng* 'gasing'.

Istilah permainan tradisional pemeran perempuan dihasilkan istilah *cakaran* 'batu kerikil dan bekel'.

Istilah permainan tradisional yang dimainkan antara pemeran laki-laki dan perempuan dalam bentuk kata kerja dihasilkan istilah *cicca'an* 'jejak-an' dan *kètekan* 'petak umpat'.

b. Istilah Berupa Kata Benda

Wujud penggunaan istilah dalam permainan tradisional pada masyarakat Madura di Kabupaten Situbondo berupa *n* (nomina) kata benda antara lain:

| | | | | |
|-----------------------------|-----------------|----------------------------|---------------------------|---------------|
| <i>g^hâsèng,</i> | <i>lèker,</i> | <i>kateppèl,</i> | <i>tèn^hâk,</i> | <i>ajâman</i> |
| <i>g^hântèng,</i> | <i>bintang,</i> | <i>g^hunong,</i> | <i>roma,</i> | <i>pot,</i> |
| <i>g^hâris,</i> | <i>lobâng,</i> | <i>perrèng,</i> | <i>kaju,</i> | <i>pako</i> |
| <i>pettèl</i> | <i>guru'</i> | <i>bikel</i> | <i>blikèr</i> | <i>pappa</i> |
| <i>katep^hung</i> | <i>lèntè</i> | <i>latd^hing</i> | <i>tok-soto</i> | <i>ban</i> |

kolo *pag^hâr* *moseng* *ajâm* *g^hâlâng*
kalèp *karèt* *senar* *cettolan*

Istilah *g^hâsèng* [g^hâsen] adalah *n* (nomina). Ditinjau dari segi semantik yang berarti permainan yang terbuat dari kayu dan dilancipkan di bagian bawah guna penempatan lilitan benang atau tali. Istilah *g^hâsèng* yang berarti gasing, merupakan mainan tertua yang ditemukan di berbagai situs arkeologi (zaman kuno) dan masih bisa dikenali. Istilah *g^hâsèng* terjadi perubahn bentuk penggunaan bunyi huruf konsonan terdapat dari betuk /g/ menjadi /g^h/ dari fonem /ga/ menjadi /g^hâ/, fonem /sing/ menjadi /sèng/, dan bunyi /i/ menjadi /è/. Teknik memainkan *g^hâsèng* ‘gasing’ tidaklah sulit, yang terpenting pemain *g^hâsèng* ‘gasing’ tidak ragu-ragu saat memutar atau menekan lilitan tali pada gasing dan ‘gasing’ ditekan kuat pada pelataran tanah atau kedataran lain selain tanah. Teknik memainkan *g^hâsèng*, *g^hâsèng* yang berarti ‘gasing’ dipegang di tangan kiri, tangan kanan memegang tali sambil melilitkan tali pada gasing mulai dari bagian paksi sampai bagian badan gasing. Lilit kuat sambil berputar dan gasing dapat digerakkan, dilemparkan ke dataran agak ditekan agar gasing dapat berputar dengan normal. Ditinjau dari semantik kata ini berarti permainan memutar gasing potongan terbuat dari kayu yang diberi berpasak (paku atau kayu) yang dapat dipusingkan dengan tali. Istilah *g^hâsèng* mengalami perubahan bentuk penulisan dan pelafalan dari bahasa asalnya. Bahasa asalnya *gasing* terdapat perubahan bentuk konsonan /g/ menjadi /gh/ atau bentuk bunyi /k/, vokal /i/ menjadi /è/. Makna pada istilah *g^hâsèng* tidak mengalami pergeseran makna atau menyempit.

lèker [lekər] adalah *n* (kata benda). Ditinjau dari segi semantik yang berarti permainan ‘kelereng’ dimainkan oleh anak-anak dengan berbagai sinonim gundu, keneker, kelici, guli, bola kecil dibuat dari tanah liat, marmer atau kaca. Itilah *lèker* tidak mengalami pergeseran dan perubahan dari bentuk asalnya. Ukuran kelereng sangat bermacam-macam. Umumnya ½ inci (1.25 cm) dari ujung ke ujung. Kelereng kadang-kadang dikoleksi, untuk tujuan nostalgia dan warnanya yang estetik. Istilah *lèker* tekniknya diawali dengan menggambar atau membentuk segi tiga sama

kaki di tanah kemudian masing-masing pemain meletakkan sebuah *lèker* ‘kelereng’ di tengah gambaran segi tiga tersebut. Tempat kelereng yang dibentuk segi tiga masyarakat Madura mengistilahkan ‘*pot*’. Istilah *pot* sendiri umumnya adalah tempat yang terbuat dari tanah, semen, plastik, untuk menanam pohon (bunga), biasa dijadikan penghias halaman rumah. Akan tetapi, masyarakat Madura Kabupaten Situbondo ‘*pot*’ yang berbentuk segi tiga pembentukan melalui goresan yang digunakan sebagai batas penempatan *lèker* ‘kelereng’. Peserta jumlah pemain, biasanya paling sedikit tiga dan paling banyak idealnya enam pemain. Permainan dimulai dengan cara masing-masing pemain menggunakan sebuah *lèker* ‘kelereng’ sebanyak 5 -7 butir kelereng sebagai tanda. Teknik permainan melempar buah pasangan tersebut dari jarak dua atau tiga meter dengan aturan tidak boleh kelereng melewati batas segi tiga yang istilahnya ‘*pot*’.

Istilah *kateppèl* [katəppəl] adalah *n* (nomina). Ditinjau dari segi semantik yang berarti ‘katapel’ bentuk dahan bercabang dua yang pada kedua ujungnya diikat tali karet pentil, dan diikat pada kulit selebar 3-4 cm untuk melontarkan batu kecil (kerikil). Istilah *kateppèl* tidak mengalami pergeseran makna pada penggunaan istilah masyarakat Madura. Teknik permainan katapel sebagian banyak masyarakat sudah paham, gambaran sekilas penulis dalam memainkan katapel, dari proses dahan kayu yang bercabang dipegang dengan tangan kanan, anak kulit sapi dipegang dengan tangan kiri di dalamnya diisi dengan batu kerikil, dipegang dengan kuat, tangan kiri melakukan penarikan dan tangan kanan memosisikan dahan kayu yang bercabang pada suatu yang akan di temabknya. Istilah *kateppèl* sering digunakan untuk menembak burung, buah-buahan dan sebagai hiburan anak-anak. Permainan *kateppèl* ‘ketapel’ bisa dimainkan di mana saja, dalam waktu siang dan malam pun bisa digunakan.

Istilah *tèn^hâk* [tɛn^hâk] adalah bentuk *n* (nomina). Ditinjau dari segi semantik yang berarti jenis permainan yang dibuat dari dua potongan galah berukuran 2-3 meter, dibentuk lubang bagian bawah agak ke tengah dari ujung galah, pada masing-masing galah yang sudah dibuatkan lubang dipasangkan potongan kayu berukuran 2-

3 cm, dipaku sekuat-kuatnya biasa digunakan dalam permainan jangkungan. Istilah *tèn^hâk* penggunaan masyarakat Madura pada umumnya permainan egrang, dan tidak mengalami pergeseran makna. Perubahan bentuk dari bentuk bahasa asalnya terletak pada bentuk vokal /i/ menjadi /è/, konsonan /h/ menjadi penekanan penggunaan konsonan /jh/, dan /a/ sebagai vokal /â/ dalam bentuk *tèn^hâk*. Istilah *tèn^hâk* dimainkan di dataran banjir maupun pantai atau tanah labil pada umumnya disebut permainan jangkungan telah dibuat selama ratusan tahun. Teknik memainkan *tèn^hâk* ‘egrang’ perlu keseimbangan dan berhati-hati, karena permainan *tèn^hâk* tidak pasti semua orang mampu memainkannya tanpa keseimbangan, pemain bisa terjatuh. Istilah yang digunakan dalam satu permainan *ten^hâk* ‘egrang’ terdapat beberapa istilah yang berbeda, *perrèng* ‘bambu’, *kaju* ‘kayu’ *pako* ‘paku’, *pettèl* ‘palu’ dan *guru* ‘gergaji’. Dari beberapa bentuk istilah yang berbeda, ditinjau dari segi semantiknya istilah di muka maknanya pun berbeda. Istilah *perrèng* bambu yang dibuat berukuran 2-3 meter digunakan dalam permainan *ten^hâk*, *kaju* benda yang dipotong dengan gerjasi dalam ukuran panjang lebih 30cm guna memperkuat tinjakan kaki saat mendaki *egrang*, *pako* bahan besi yang berarti paku digunakan sebagai penguat pembuatan *ten^hâk*, *pettèl* benda yang digunakan pemukul dalam pembuatan *ten^hâk* sebagai penguat kayu saat pemasangan pada bambu, paku dipukul kuat dengan palu, dan *guru* benda tajam yang digunakan pemotongan kayu dan bamboo dalam proses pembuatan *ten^hâk*. Dari beberapa istilah dalam pembuatan egrang, permainan tradisional *ten^hâk* ‘egrang’ mampu menjadikan masyarakat Madura bermain dengan alat yang sederhana.

Istilah *ajâman* [ajâman] adalah *n* (nomina). Ditinjau dari segi semantik yang berarti ‘ayam-ayaman’. Istilah *ajâman* dibentuk dari kata dasar *ajâm* ‘ayam’ dan mendapat akhiran /-an/ (sufiks). Teknik dalam permainan dibentuk tiga bagian, pertama sebagai peran mengejar atau pemburu (musang), peran kedua menghindar (ayam), dan bagian ketiga kelompok saling menggandengkan tangan kanan dan kiri sampai berbentuk lingkaran. Istilah *ajâman* tidak terjadi perubahan makna, akan tetapi terjadi perubahan bentuk penggunaan dari bentuk asal bahasa. Masyarakat

Madura pada umumnya menggunakan istilah bentuk kata dasar *ajâm* ‘ayam’ digunakan dalam bidang permainan mendapat imbuhan /-an/ menjadi *ajâman*. Permainan *ajâman* biasa diperankan sebanyak 6-7 orang, satu orang pemeran musang, satu orang dijadikan pemeran ayam dan sisanya sebagai pemeran pelindung pemeran ayam. Proses dalam permainan, pemain selain dua peran khusus berbentuk melingkar dan menyambungkan tangan sebagai tanda atau kurung ayam. Pemeran menjadi musang dan ayam ditentukan dari hasil *umpimpa* tersisa dua pemain yang tidak berhasil. Setelah *umpimpa* selesai, penentuan peran ayam dan musang dilakukan ‘*pingsut*’ penentuan menang dan kalah, yang menang jadi ayam dan yang kalah jadi musang sebagai pengejar. Pemeran ayam diposisikan di dalam lingkaran yang terlindungi dari pagar teman-teman yang lain, musang diposisikan di luar lingkaran sebagai pengejar dalam bentuk lingkaran sesama teman yang lain dengan cara berusaha menerobos pagar bentuk tangan teman yang lain. Penyelesaian permainan tidak ditentukan, penentuan, namun permainan ini sering dimainkan penyelesaian biasa terjadi sampai semua pemain merasa lelah, capek dan bosan.

Istilah *g^həntəng* [g^həntɛŋ] adalah bentuk *n* (nomina) pelengkap dalam aturan main *cicca’an* ‘engklek’. Ditinjau dari segi semantik yang berarti genting atau atap rumah terbuat dari lempung atau lumpur merah digunakan dalam permainan dibentuk dan diperkecil sebesar ukuran lebar 7 cm. Istilah *g^həntəng* ‘genting’ merupakan alat yang dibuat oleh manusia digunakan sebagai atap rumah. Dalam permainan tradisional *g^həntəng* digunakan sebagai tanda untuk dilemparkan ke bagian kotak. Masing-masing pemain sesuai aturan yang sudah disepakati bersama diharuskan genting yang diperkecil pemain punya yang bersifat pribadi. Teknik melakukan lemparan pada bagian empat persegi batas garis tidak terlewat, diperkirakan *g^həntəng* pas di tengah tidak keluar dari batas atau garis bentuk kotak dalam permainan *cicca’an*. Istilah *g^həntəng* ‘genting’ tidak mengalami pergeseran makna, yang terjadi perubahan dalam penggunaan masyarakat Madura dalam bidang permainan tradisional ditinjau dari kaidah bahasa terjadi perubahan bunyi pada bentuk huruf konsonan /g/ menjadi /gh/, vokal /i/ menjadi /è/. Hasil peninjauan

terdapat bentuk istilah kata *bintang* ‘bintang’, *g^hunong* ‘gunung’, dan *roma* ‘rumah’. Dari tiga bentuk istilah ditinjau dari segi semantik istilah *bintang* tidak terjadi perubahan bentuk dan pergeseran makna, karena istilah *bintang* diterima secara utuh dari bentuk bahasa asalnya, istilah *g^hunong* tidak terjadi pergeseran makna, akan tetapi terjadi perubahan bentuk konsonan /g/ menjadi /gh/, dan vokal/u/ menjadi /o/, dan istilah *roma* tidak terjadi pergeseran makna, dan terjadi perubahan bentuk bunyi penggunaan vokal /u/ menjadi /o/ dan konsonan /h/ dihilangkan. Dari bentuk tiga istilah, digunakan pada bidang permainan *cicca’an*, dalam permainan lain tidak digunakan. Teknik dari tiga istilah, digunakan dalam satu istilah permainan *cicca’an*, yang masing-masing istilah makna dan tekniknya berbeda. Istilah *bintang* sebagai tanda pemain yang sudah berhasil melangkahkkan kaki dengan cara berulang-ulang pada masing-masing kotak yang dibuatnya, *g^hunong* istilah yang digunakan sebagai tanda paling besar dari masing-masing kotak persegi empat, dan istilah *roma* pemain menyepakati sebagai kekuasaan atau hadiah masing pemeran yang sudah berhasil, dan rumah yang sudah dimiliki masing-masing pemain yang lain tidak diperbolehkan atau melewati *roma* yang bukan miliknya, sesuai aturan *roma* dikhususkan pemilik yang boleh melewatinya. Dalam kotak yang dijadikan sebagai rumah kekuasaan dengan tanda *bintang* di dalamnya.

Istilah *pot* [pOt] adalah *n* (kata benda). Ditinjau dari segi semantik ilmu makna penggunaan masyarakat Madura yang berarti bentuk tiga persegi guna sebagai batas dalam permainan kelereng. Istilah *pot* dari makna meluas menjadi makna menyempit (khusus). Makna luas istilah *pot* bahan benda yang digunakan sebagai wadah tanaman bunga terbuat dari semen dan tanah, makna menyempit dari makna meluas menjadi mana khusus *pot* digunakan dalam permainan kelereng yang maknanya adalah bentuk garis batas penempatan kelereng dibentuk tiga persegi. Istilah *g^hâris* [ghËris] *n* (kata benda) yang digunakan dalam permainan tradisional *lèker* ‘kelereng’. Istilah belum terjadi pergeseran makna dari makna bahasa asalnya. Istilah *g^hâris* terjadi perubahan bentuk dalam penggunaan masyarakat Madura pada konsonan /g/ menjadi /gh/, pada bentuk vokal /a/ menjadi /â/. Perubahan terjadi,

dikarenakan hasil penerimaan bahasa tidak diterima secara utuh dari bahasa asalnya. Selain istilah-istilah di muka, terdapat penggunaan lain yang digunakan dalam satu permainan tradisional kelereng, istilah *lobeng* [lɔbân] ditinjau dari segi semantik bermakna bentuk lubang yang dibuat sebelum melanjutkan permainan guna sebagai penentu pemain yang digunakan untuk memasukkan kelereng. Permainan yang menggunakan lubang ini biasa dilakukan oleh pemain yang sedang keadaan kelereng berjumlah satu, bahkan bisa karena pinjam. Permainan kelereng yang menggunakan lubang, dengan cara memasukkan sebanyak-banyaknya pada lubang yang sudah dibuatnya. Apabila pemain menghasilkan sedikit dalam memasukkan kelereng pada lubang, pemain paling banyak berhak melakukan hukuman yang istilahnya *ègendèr* ‘kelereng dijatuhkan ke tangan’.

Istilah *bikel* [bikəl] *n* (kata benda) ditinjau dari segi semantik yang berarti bola bekel yang berbentuk bulat dibuat dari karet dan digunakan dalam permainan *cakaran*. Istilah *bikel* ‘bekel’ tidak terjadi pergeseran makna meluas ataupun menyempit, pada bentuk penggunaan istilah *bikel* terjadi perubahan bentuk bunyi /e/ menjadi /i/.

Istilah *blikèr* [bliker] adalah *n* (kata benda). Ditinjau dari segi makna ilmu semantik yang berarti ‘batu kerikil’ benda yang bentuknya lebih besar dari pasir digunakan dalam permainan tradisional (*cakaran*) dengan menggunakan bekel. Istilah *blikèr* tidak terjadi pergeseran makna, baik makna meluas ataupun menyempit. Istilah *pappa* [pappa] *n* (kata benda) ditinjau dari segi semantik istilah *pappa* yang berarti ‘pelepah (tulang daun yang terbesar dari daun pisang atau tangkai daun kelapa digunakan dalam permainan tradisional permainan kuda-kudaan). Istilah *pappa* belum terjadi pergeseran makna, akan tetapi terjadi perubahan bentuk penambahan bunyi huruf konsonan /p/ dan konsonan /h/ dihilangkan. Istilah yang digunakan masyarakat Madura. Istilah *pappa* ini biasa digunakan atau dibutuhkan dalam permainan tradisional, pada permainan *jhârânan* [j^hârânan] ‘kuda-kudaan’. Permainan tradisional kuda-kudaan, benda *pappa* digunakan dengan teknik pembuatan daun pisang dikelupas diambil tulang daunnya, diambil bagian yang

bentuknya paling besar, dipotong dengan ukuran panjang 1 setengah meter, bagian yang paling besar dikelupas sedikit bagian luarnya saja dalam bentuk telinga kuda. Dalam permainan tradisional kuda-kudaan terdapat istilah *pappa* ‘tulang daun pisang’, terdapat istilah lain biasa digunakan oleh masyarakat Madura yang disebut *katepb^hung* benda yang diambil dari pohon pisang biasa digunakan untuk tali. Istilah *katepb^hung* ini selain tali rambut biasa yang harus beli, masyarakat Madura bisa menggunakan tali *katepb^hung* dengan cara dipelintir hingga terbentuk tali kuat dan diikatkan pada *pappa* ‘tulang daun pisang’, ditambah penguat dengan menggunakan *lèntè* ‘lidi’ ‘tulang daun kelapa’. Dengan cara sederhana, permainan tradisional masyarakat Madura mampu mengenal permainan gerakan kuda melalui permainan kuda-kudaan.

Istilah *moseng* [mɔsəŋ] adalah *n* (kata benda) ditinjau dari segi semantik yang berarti ‘musang’, dan *ajâm* [ajâm] yang berarti ‘ayam’. Dua bentuk istilah di muka, tidak terjadi pergeseran makna, baik makna meluas maupun makna menyempit meskipun bentuk bahasa diterima secara tidak utuh. Perubahan terjadi pada proses penggunaan bunyi huruf konsonan /y/ menjadi /j/, vokal /a/ menjadi /â/ pada penggunaan istilah *ajâm*, terjadi perubahan bunyi bentuk vokal /u/ menjadi /o/, /a/ menjadi /e/. Istilah digunakan dalam permainan *ajâman* ‘ayam-ayaman’. Dalam permainan *ajâman*, istilah *moseng* [mɔsəŋ] diperankan oleh pemain sebagai pemburu ayam, sedangkan *ajâm* [ajâm] diperankan sebagai ayam. Bentuk permainan tradisional masyarakat Madura diistilahkan *ajâman*, karena ada pemeran ayam dan musang, dua pemeran yang dibentuk sudah tentu, permainan dibatasi yang diistilahkan *g^hâlâng*. Istilah *g^hâlâng* adalah pemain selain pemeran ayam dan musang. Dengan posisi kedua tangan saling berpegangan dengan teman sampai berbentuk lingkaran. Bentuk lingkaran itulah diistilahkan *g^hâlâng*.

Istilah lain dihasilkan istilah *kalep*, *blikèr*, dan *karèt*. Tiga bentuk istilah yang berbeda, dihasilkan dalam satu jenis permainan *katapel*. Istilah *kalep* bermakna ‘kulit yang bentuknya 3-4 cm lebar digunakan sebagai penahan *blikèr* ‘batu kerikil’, *karèt* ‘karet’ sebagai penggerak batu kecil dalam jarak jauh, *kalep* ‘kulit binatang (anak

sapi) yang digunakan tempat batu kerikil'. Istilah *senar* ditinjau dari segi semantik ilmu makna, istilah *senar* yang berarti benda digunakan pada gitar, biola, dan raket. Istilah *senar* dalam permainan tradisional, digunakan dalam pembuatan pancing ikan, yang diikatkan pada lubang pancing yang dibentuk seperti huruf hijaiyah berupa /lam/, dan diikatkan pada penguat penarikan pancing yang biasa dibuat dari bahan ruasan bambu. Istilah *senar* tidak mengalami pergeseran dan perubahan bentuk dari bahasa asalnya, karena istilah *senar* diterima secara utuh dari bentuk bahasa asalnya.

Istilah *cettolan* [cəttɔlan] adalah *n* (kata benda). Ditinjau dari segi semantik yang berarti tembak-tembakan. Istilah *cettolan* tidak mengalami perubahan dari bahasa asalnya. Istilah *cettolan* dibentuk dari kata dasar *cettol* mendapat imbuhan /-an/ (sufiks) menjadi *cettolan*. Teknik dan bentuk *cettolan* dari potongan bambu kecil yang dipotong berukuran 30- cm dan ruasan bambu diperkecil dipotong lebih pendek sedikit bagian ujungnya dibentuk selukupan yang dapat menimbulkan tekanan angin. Bambu yang diperkecil lebih kecil dari lubang bambu yang sudah dibuatnya. Penggunaan *cettolan* sebelum melakukan dorongan, lubang bambu diberi buah menteng dan memasukkan ruasan bambu kecil, menteng didorong sampai pada bagian depan, ditarik dan ditekan lebih kuat, terjadilah bunyi *cettol* dan tekanan kuat buah menteng.

Dari hasil yang dideskripsikan di atas istilah bagian kata benda dapat dibagi menjadi beberapa bagian, lebih mempermudah untuk mengetahui antara pemeran laki-laki dan pemeran perempuan. Istilah permainan tradisional yang berupa kata benda sebagai berikut.

Istilah permainan tradisional kata benda (nomina) bagian pemeran laki-laki dihasilkan istilah *g^hâsèng* 'gasing', *tenj^hek* 'permainan tinjak atau egrang', *katepèl* 'katapel', *lèker* 'kelereng', *cettolan* 'tembak-tembakan', dan *ban* 'ban'.

Istilah permainan tradisional pemeran perempuan dihasilkan istilah *bikel* 'bekel'.

Istilah permainan tradisional yang dimainkan antara pemeran laki-laki dan perempuan (campur) dalam bentuk kata benda *n* (nomina) dihasilkan istilah *ajeman* ‘ayam-ayaman’.

4.1.2 Istilah pada Permainan Tradisional yang Berbentuk Frase

Bentuk dan makna istilah permainan tradisional pada masyarakat Madura di kabupaten Situbondo yang berbentuk frase ditemukan frasa kerja dan frasa benda. Frasa kerja dan frasa benda, istilah tersebut diklasifikasikan dalam bentuk dan maknanya dalam penggunaan permainan tradisional.

a. Bentuk dan Makna Frasa Kerja

Istilah permainan tradisional yang berbentuk frasa kerja antara lain:

nyotok ban aghulung bula

Istilah *nyotok ban* [nɔtɔkban] adalah *fk* (frasa kerja). Ditinjau dari segi semantik yang berarti ‘permainan dorong ban bekas’. Istilah *nyotok-ban*, istilah yang berbentuk frasa dari dua komponen yang berbeda ‘*nyotok*’ dan ‘*ban*’. Istilah *nyotok -ban* tersusun dari dua kata *nyotok* ‘mendorong atau melakukan pendorongan’ dan *ban* yang berarti ‘ban/roda yang terbuat dari bahan karet, campuran benda lain berupa benang dan kawat’ yang biasa dipakai roda sepeda motor. Istilah *nyotok* adalah *v* (kata kerja) yang berarti pendorongan, dan *ban* ‘ban’ adalah *n* (kata benda). Penggabungan kata dengan kata lain disebut frasa yang bersifat nonpredikatif (Chaer, 2012:222). Penggabungan dua kata yang berbeda, kata kerja *nyotok* ‘dorong’ dan kata benda *ban* ‘ban’, digabung menjadi satu maksud dalam permainan tradisional diistilahkan *nyotok-ban* ‘mendorong ban’ *fk* (frasa kerja) melakukan pendorongan. Permainan anak-anak untuk mempermudah mengenal dan memainkan mainan tradisional, *ban* bekas sepeda motor dapat digunakan dan dimainkan dengan teknik mendorong ban dengan alat pendorong yang diistilahkan *toksotok* (reduplikasi). Permainan semacam ini dimainkan oleh anak-anak yang masih

berumur 8-9 tahun, dan jarang dimainkan oleh masyarakat yang usianya di atas 15 tahun.

Istilah *ag^hulung bula* [ag^hUIUŋbulA] adalah *fk* (frasa kerja). Ditinjau dari segi semantik yang berarti ‘ proses penggulungan benang dalam permainan layang-layang. Istilah *ag^hulung bula* dibentuk dari dua istilah permainan yang berbeda, *ag^hulung* ‘melakukan penggulungan, dan *bula* yang berarti ‘benang jahit yang digunakan sebagai benang memainkan layang-layang. Bentuk frasa *ag^hulung bula* tidak mengalami pergeseran makna meluas ataupun menyempit. Frasa kerja dalam permainan layang-layang dilakukan saat menurunkan dikarenakan kurangnya hembusan angin dan bisa karena memang mau diturunkan. Istilah *ag^hulung* dibentuk dari kata dasar *g^hulung* ‘gulung’ mendapat imbuhan (prefiks) /a-/ menjadi *ag^hulung* yang berarti menjadikan bentuk bulat proses penggulungan. Istilah tersebut termasuk verba turunan. Bentuk istilah yang membutuhkan bentuk nomina.

b. Bentuk dan Makna Frasa Benda

Istilah permainan tradisional yang berbentuk frasa kerja antara lain:

kaju cangka kolo dâləm kolo lowar karet bintèl

Istilah *kaju- cangka* [kajUcaŋka] adalah *fb* ditinjau dari segi semantik istilah *kaju cangka* yang berarti dahan kayu yang bercabang dua. Istilah *kaju* yang berarti ‘kayu’, *cangka* yang berarti ‘cabang’. Dari dua kata tersebut kata dasar *kaju* ‘kayu’, dan *cangka* ‘cabang’ digunakan oleh masyarakat Madura dalam permainan ‘katapel’ penggunaan dalam menyebutkan alat. Frasa kerja *kaju cangka* tidak mengalami pergeseran makna meluas atau pun menyempit. Kata benda antara *kaju* ‘kayu’, dan *cangka* ‘cabang’ dibentuk menjadi ‘*kaju cangka*’. Proses penggabungan kata tersebut merupakan frasa benda. Dari hasil penggabungan kata satu dengan kata lain disebut frasa yang merupakan konstruksi nonpredikatif.

Istilah *kolo-dâlem* [kɔlɔdâləm] adalah *fb* ditinjau dari segi semantik yang berarti gilingan pendorong ban yang dibuat dari bambu, dibuat luaran kecil lebih kecil dari istilah *kolo lowar* guna mempermudah putaran kolo luar dalam proses

pendorongan ban bekas. Istilah *kolo dâlem* adalah gabungan dari dua kata yang berbeda. Kata *kolo* sendiri masyarakat Madura meberikan gambaran potongan bambu atau ruasan bambu yang digunakan pada bagian depan guna mempermudah, memperingan pendorong ban bekas, dipotong dengan bentuk bambu yang sangat kecil *kolo* biasa dibuat sebagai penggiling *ban* yang digunakan dalam permainan tradisional yang diistilahkan *nyotok ban* ‘mendorong ban’. Posisi *kolo* dipasang pada bagian depan potongan bambu yang sudah dibentuk *cangka* ‘cabang’ seperti bentuknya huruf kapital huruf (Y) dari ruasan bambu. Istilah kata dasar *dâlem* yang berarti keberadaannya terletak di bagian dalam. Bentuk istilah frasa *kolo dâlem* adalah *kolo* yang diposisikan di bagian dalam pada belahan ruasan bambu. Dua kata *kolo* dan *dâlem* terbentuk dari dua kata yang berbeda. Kata tersebut *kolo dâlem* termasuk frasa benda karena kata tersebut merupakan konstruksi nonpredikatif dalam istilah permainan berbentuk benda.

Istilah *kolo lowar* [kɔlɔɔwar] fb merupakan frasa benda yang digunakan guna mempermudah melakukan gilingan ban, *kolo lowar* yang berarti kolo yang diposisikan bagian luar. Benda *kolo* pada umumnya dibuat dari besi atau kayu. Akan tetapi masyarakat Madura dalam membuat pendorong *ban* dibuat dari ruasan bambu dan potongan bambu kecil yang utuh dan berlubang. *kolo lowar* dengan *kolo dâlem* istilah yang sama digunakan pada alat pendorong *ban bekas*, akan tetapi bentuk benda dan fungsinya berbeda. tetapi *kolo lowar* yang bentuknya lebih besar diposisikan diluar *kolo dalem*, dan *kolo dalem* diposisikan di dalamnya *kolo lowar*. Sebagai penguat saat melakukan dorongan pada ban. Istilah tersebut termasuk frasa benda yang dibentuk dari dua kata.

Istilah *karèt bintèl* [karetbIntel] fb (frasa benda) ditinjau dari segi semantik yang berarti ‘karet pentil’ digunakan sebagai penggerak dalam permainan katapel. Istilah *karèt* adalah tumbuhan besar yang tingginya mencapai 25 meter dan kulit batangnya menghasilkan getah diproduksi menjadi karet dan ban, *bintèl* karet yang dibuat balon kecil, dan penggerak batu kerikil saat katapel dimainkan (karet pentil).

Dari dua bentuk istilah yang berbeda dan digunakan dalam permainan tradisional masyarakat Madura, terjadi perubahan bentuk bunyi huruf konsonan dan vokal. Istilah *karèt bintèl* konsonan /p/ menjadi /b/, vokal /i/ menjadi /e/, dan /i / menjadi /è/ bentuk asal karet pentil menjadi karet bintèl.

4.2 Asal-usul Penggunaan Istilah Permainan Tradisional pada Masyarakat Madura Kabupaten Situbondo

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diketahui penggunaan istilah permainan tradisional pada masyarakat Madura kabupaten Situbondo berbentuk kata, dan frase. Istilah yang berbentuk kata, berbentuk kata kerja dan kata benda. Istilah yang berbentuk frase berupa frase kerja, dan frase benda. Dan istilah yang digunakan masyarakat Madura ditinjau dari segi etimologi dihasilkan dari bahasa Arab, bahasa Inggris, bahasa Indonesia, dan bahasa Madura.

4.2.1 Istilah Permainan Tradisional dalam yang Berbentuk Kata Hasil Adopsi dan Adaptasi

Istilah permainan tradisional dalam masyarakat Madura di Kabupaten Situbondo yang berbentuk kata dapat berupa kata kerja dan kata benda.

a. Istilah yang Berupa Kata Kerja (Verba).

Hasil penelitian wujud penggunaan istilah permainan tradisional dalam masyarakat Madura di Kabupaten Situbondo berbentuk kata yang berupa kata kerja antara lain:

| | | | |
|------------------|---|--------------------------------------|-----------------|
| <i>cicca'an</i> | <i>cakaran</i> | <i>kètekan,</i> | <i>ngocol</i> |
| <i>acicca'</i> | <i>ngonju'</i> | <i>ngarèn</i> | <i>ngendèr</i> |
| <i>nyema'èn,</i> | <i>pingsut</i> | <i>mako^h</i> | <i>nas</i> |
| <i>ècapo'</i> | <i>aj^hângngo^h</i> | <i>g^hântè^h</i> | <i>ngonjhuk</i> |
| <i>nyakcèk</i> | <i>aghuləng</i> | | |

Bentuk istilah yang berupa kata kerja di atas diperoleh melalui proses adopsi (penyerapan secara langsung) dan adaptasi (penyerapan disesuaikan dengan kaidah

bahasa). Istilah yang dihasilkan melalui proses adaptasi antara lain: *cakaran*, *mako^h*, *nyakcèk* dan *nas*. Istilah yang diterima melalui proses adopsi yaitu *cicca'an*, *cettolan*, *kètekan*, *ngocol*, *acicca'*, *ngonju'*, *ngarèn*, *ngendèr*, *nyema'èn*, *pingsut*, *ècapo'*, *onj^huk*, *ag^hulang* dan *aj^hàngngo^h*.

Istilah *cakaran* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Indonesia dari makna khusus *cakar* 'kaki atau kuku ayam, itik dan burung', digunakan masyarakat Madura menjadi makna umum yang berarti gerakan yang menyerupai gerakan cakar ayam untuk memencarkan benda seperti dalam permainan tradisional masyarakat Madura yang menggunakan batu kerikil. Istilah *cakaran* tidak terjadi perubahan bentuk dalam penggunaan masyarakat Madura, karena istilah *cakaran* diterima secara utuh dari bentuk bahasa asal dalam permainan tradisional.

Istilah *mako^h* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Indonesia yang berarti maku. Istilah *mako^h* terjadi pergeseran bentuk bunyi /u/ menjadi /o/.

Istilah lain ditinjau dari segi etimologi, terdapat istilah *nas* yang berasal dari bahasa Arab yang berarti perkataan atau kalimat dari Al-quran atau hadist yang dipakai sebagai alasan atau dasar untuk memutuskan suatu masalah (sebagai pegangan dalam hukum syarak). Akan tetapi, *nas* menjadi makna khusus digunakan masyarakat Madura dalam permainan tradisional, *nas* yang berarti suatu kejadian tanpa disengaja saat permainan berlangsung dengan maksud untuk menggugurkan permainan dengan menggunakan dan mengatakan istilah *nas*.

Penggunaan istilah *cicca'an* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Madura yang berarti melakukan lompatan dengan menggunakan kaki satu. Istilah *cicca'an* tidak mengalami perubahan dari segi bentuk kebahasaan, karena bentuk istilah *cicca'an* diterima secara utuh dari bahasa asalnya.

Istilah *kètekan* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Madura yang terbentuk dari kata dasar *ngètek* 'sembunyi' yang berarti 'petek umpet'. Istilah *kètekan* tidak terjadi pergeseran makna meluas maupun menyempit. Istilah *g^hàsèng* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Indonesia yang berarti gasing. Bentuk istilah *g^hàsèng* terjadi perubahan bentuk bunyi yang diucapkan masyarakat

Madurapada bunyi konsonan /g/ menjadi bunyi konsonan beraspirat /g^h/, vokal /a/ menjadi /â/, /i/ menjadi /è/.

Istilah *ngocol* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Madura yang merarti melepaskan. Istilah *ngocol* mengalami perubahan bentuk bunyi dalam penggunaan masyarakat Madura didahului dengan bentuk huruf sengau prefiks nasal {ng} dan konsonan /c/ menjadi /j^h/ dalam bentuk pengucapan. Istilah *ngocol* dasarnya adalah *ocol* yang berarti lepas. Mendapatkan prefiks nasal {ng} kata dasar *ocol* menjadi *ngocol* yang berarti melepaskan. Istilah *acicca'* berasal dari bahasa Madura yang berarti melompat. Istilah *acicca'* tidak terjadi pergeseran makna meluas ataupun menyempit. Istilah *ngonju'* berasal dari bahasa Madura yang berarti melakukan tekanan saat melepaskan kelereng pada lingkaran atau garis tiga persegi. Kata dasar *onju'* mendapatkan prefiks nasal {ng} menjadi *ngonju'*.

Istilah *ngarèn* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Madura yang berarti adu dekat. Istilah *ngarèn* digunakan masyarakat Madura dalam permainan tradisional diterima secara utuh dan tidak mengalami pergeseran makna meluas maupun menyempit. Istilah lain dalam permainan tradisional ditemukan istilah *gender* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Indonesia yang berarti gamelan Jawa yang dibuat dari bilah-bilah logam berjumlah empat belas buah dengan penggema dari bambu. Istilah *gender* digunakan masyarakat Madura terjadi pergeseran makna dari bahasa asalnya, dari makna umum menjadi makna khusus dalam permainan tradisional yang berarti hukuman.

Istilah *nyemma'è* dibentuk dari kata dasar semak yang berarti 'seibu' secara kaidah bahasa Indonesia. Ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Indonesia yang berarti 'semak, seibu'. Istilah *semak* terjadi perubahan bentuk dalam penggunaan masyarakat Madura terdapat imbuhan /-èn/. Bentuk istilah *nyemma'en* dalam permainan tradisional terjadi pergeseran makna menyempit yang berarti melakukan pendekatan.

Istilah *pingsut* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Madura yang berarti adu menang. Istilah *pingsut* tidak mengalami pergeseran makna. Istilah

ajhângngo berasal dari bahasa Madura yang berarti menggerakkan tangan agak ke atas, posisi lengan agak ditekan dan diluruskan guna mampu menyentuh suatu hal yang ditujunya. Istilah *aj^hângngo* belum terjadi pergeseran makna.

Istilah *g^hântè* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Indonesia yang berarti ganti. Istilah *g^hântè* tidak mengalami pergeseran makna, perubahan bentuk penggunaan asal ganti menjadi *g^hântè* dari proses penggunaan konsonan /g/ menjadi prefiks nasal {gh}, vokal /a/ menjadi bunyi /â/, dan vokal /i/ menjadi /è/. Istilah *ècapo* berasal dari bahasa Madura yang berarti dikena atau kena. Istilah *ècapo* tidak terjadi pergeseran makna, baik makna meluas maupun makna menyempit.

b. Istilah yang Berupa Kata Benda Hasil Adopsi dan Adaptasi

Penggunaan istilah dalam permainan tradisional pada masyarakat Madura yang berupa kata benda antara lain:

| | | | | |
|-----------------------------|--------------------------|---------------------------|--------------------------|---------------------------|
| <i>g^hàsèng</i> | <i>lèker</i> | <i>kateppèl</i> | <i>tèn^jâk</i> | <i>ajâman</i> |
| <i>g^hântèng</i> | <i>bintang</i> | <i>g^hunong</i> | <i>roma</i> | <i>pot</i> |
| <i>g^hâris</i> | <i>lobâng</i> | <i>perrèng</i> | <i>kaju</i> | <i>pako</i> |
| <i>pettèl</i> | <i>guru'</i> | <i>bikel</i> | <i>blikèr</i> | <i>pappa</i> |
| <i>katep^hung</i> | <i>lèntè</i> | <i>latdhing</i> | <i>tok-sotok</i> | <i>ban</i> |
| <i>kolo</i> | <i>pag^hâr</i> | <i>moseng</i> | <i>ajâm</i> | <i>g^hâlâng</i> |
| <i>kale</i> | <i>blikèr</i> | <i>karèt</i> | <i>senar</i> | <i>cettolan</i> |

Istilah yang berupa kata benda di atas diperoleh melalui proses adopsi (penyerapan secara langsung) dan adaptasi (penyerapan disesuaikan dengan kaidah bahasa).

Istilah yang diterima melalui proses adaptasi antara lain: *g^hàsèng*, *plastek*, *kocèng*, *lajângan*, *kateppèl*, *pag^hâr*, *tale*, *kapor*, *roma*, *g^hunong*, *g^hântèng*, *kaju*, *g^hâris*, *pako*, *tèn^jâk*, *lobâng*, *bintang*, *moseng*, *ajâm*, *pappa*, *lèntè*, *g^hâlâng* dan *karèt*. Istilah yang diterima melalui proses adopsi yaitu *kalep*, *bula*, *guru'*, *pettèl*, *perrèng*, *lèker*, *latd^hing*, *katep^hung*, *bikel*, *pot*, *blikèr*, *tok-sotok*, dan *kolo*.

Istilah *g^hâsèng* ditinjau dari segi etimologi berasal dari Bahasa Indonesia yang berarti gasing. Istilah *g^hâsèng* mengalami perubahan bentuk dalam penggunaan masyarakat Madura pada bentuk bunyi konsonan /g/ menjadi /g^h/, vokal /a/ menjadi /â/, /i/ menjadi /è/ bentuk penggunaan *g^hâsèng* ‘gasing’. Istilah *plastek* berasal dari bahasa Indonesia yang berarti plastik, mengalami perubahan bentuk penggunaan dari bahasa asalnya plastik menjadi *plastek* bunyi /i/ berubah menjadi /e/, dan tidak mengalami perubahan makna.

Istilah *kocèng* berasal dari bahasa Indonesia yang berarti kucing. Mengalami perubahan bentuk vokal /u/ menjadi /o/, dan /i/ menjadi /è/ *kocèng* pemakaian masyarakat Madura yang berarti kucing. Istilah *lajângan* berasal dari bahasa Indonesia yang berarti layangan mengalami perubahan bentuk bunyi dari bentuk bahasa asalnya, perubahan konsonan /y/ menjadi /j/, vokal /a/ menjadi /â/ bentuk asal layangan menjadi *lajângan*.

Istilah *kateppèl* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Indonesia yang berarti mainan anak-anak, gagangnya dibuat dari dahan bercabang dua yang pada kedua ujungnya diikat tali karet, dan kedua ujung tali karet lainnya diikat pada kulit selebar 3-4 cm, gunanya untuk melontarkan batu kecil.

Istilah *paghâr* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Indonesia yang berarti pagar. Bentuk istilah *paghâr* terdapat penekanan bunyi pada konsonan /g/ menjadi /gh/, vokal /a/ menjadi /â/. Istilah *tale* berasal dari bahasa Indonesia yang berarti tali terdapat perubahan bentuk bunyi /i/ menjadi /è/ dan penekanan konsonan /h/ pada akhir kata.

Istilah *kapor* berasal dari bahasa Indonesia yang berarti kapur. Bentuk istilah terdapat perubahan bunyi vokal dari bahasa asalnya /u/ menjadi /o/ pada bentuk kapur menjadi *kapor*. Istilah *roma* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Indonesia yang berarti rumah. Bentuk istilah *roma* mengalami perubahan dari bahasa asalnya dari proses penggunaan masyarakat Madura vokal /u/ menjadi /o/ dan konsonan /h/ tidak digunakan (hilang). Istilah *g^hunong* berasal dari bahasa Indonesia

yang berarti gunung, terjadi perubahan bentuk bunyi pada konsonan /g/ menjadi /gh/, vokal /u/ menjadi /o/.

Istilah *g^həntəng* berasal dari bahasa Indonesia yang berarti genting ‘atap rumah’ terjadi perubahan bentuk dari proses penggunaan masyarakat Madura dari bentuk bahasa asalnya genting menjadi *g^həntəng* bentuk konsonan /g/ menjadi /gh/, vokal /i/ menjadi /è/. Istilah *kaju^h* berasal dari bahasa Indonesia yang berarti kayu mengalami perubahan bentuk dari bahasa asalnya, pada konsonan /y/ menjadi /j/ terdapat penekanan bunyi konsonan /h/ pada akhir kata.

Istilah *g^hâris* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Indonesia yang berarti garis, bentuk istilah *g^hâris*, mengalami perubahan bentuk bunyi pada konsonan /g/ menjadi /g^h/ dan vokal /a/ menjadi /â/ dan tidak mengalami pergeseran pada makna.

Istilah *pako* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Indonesia yang berarti paku. Bentuk istilah terdapat perubahan bentuk bunyi pada vokal /u/ menjadi /o/ dan penambahan bunyi konsonan /h/ pada akhir kata. Istilah *pako* tidak mengalami pergeseran makna, baik meluas ataupun menyempit.

Istilah *tənj^hâk* berasal dari bahasa Madura yang berarti sandal tongkat. Istilah *tənj^hâk* disebut permainan egrang pada umumnya.

Istilah *lobâng* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Indonesia yang berarti lubang. Terjadi perubahan bentuk pada vokal /u/ menjadi /o/, /a/ menjadi /â/ dan tidak mengalami pergeseran makna pada bentuk istilah. Istilah *bintang* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Indonesia yang berarti bintang, bentuk istilah tidak mengalami pergeseran makna baik meluas maupun menyempit.

Istilah *moseng* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Indonesia yang berarti musang. Bentuk istilah mengalami perubahan pada vokal /u/ menjadi /o/, /a/ menjadi /e/. Istilah *moseng* tidak mengalami pergeseran makna meluas maupun menyempit. Istilah *ajâm* berasal dari bahasa Indonesia yang berarti ayam.

Istilah *pappa* berasal dari bahasa Indonesia masyarakat Madura menggunakan dalam permainan tradisional yang berarti papah atau pelepahnya pohon pisang.

Bentuk istilah *pappa* mengalami perubahan bentuk dari bahasa asalnya pada bunyi konsonan /p/ menjadi /pp/ dan /h/ tidak digunakan. Istilah *lèntè^h* berasal dari bahasa Indonesia yang berarti lidi, terjadi perubahan pada proses penggunaan masyarakat Madura dari bentuk bahasa asalnya, bunyi vokal /i/ menjadi /è/, penambahan konsonan /n/, konsonan /d/ menjadi /t/, dan /i/ menjadi /è/ terdapat penekanan konsonan /h/ pada akhir kata.

Istilah *karèt* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Indonesia yang berarti karet. Tidak mengalami pergeseran makna baik meluas maupun menyempit. Istilah *kalep* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Madura yang berarti kain yang terbuat dari kulit sapi. Bentuk istilah tidak mengalami pergeseran makna dan bentuk dari bahasa asalnya. Istilah *bula* berasal dari bahasa Madura yang berarti benang, dan tidak mengalami perubahan bentuk dari bahasa asalnya.

Istilah *guru'* berasal dari bahasa Madura yang berarti gergaji, bentuk istilah tidak mengalami pergeseran makna dan perubahan bentuk, karena kata diterima secara utuh dari bentuk bahasa asalnya. Istilah *pettèl* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Madura yang berarti palu.

Istilah *perrèng* berasal dari bahasa Madura digunakan dalam permainan tradisional yang berarti bambu. Istilah *perrèng* terdapat dua konsonan /rr/ dalam penggunaan masyarakat Madura dalam permainan tradisional. Bentuk istilah *lèker* berasal dari bahasa Madura yang berarti kelereng. Istilah *latd^hing* berasal dari bahasa Madura yang berarti pisau.

Istilah *lèker* berasal dari bahasa Madura yang berarti kelereng. Istilah *lèker* diterima secara utuh dari bahasa asalnya, tidak mengalami perubahan bentuk dan tidak terjadi pergeseran makna meluas maupun menyempit.

Istilah *katep^hung* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Madura yang berarti tali yang dibuat dari lapisan paling luar dari pohon pisang. Istilah *bikel* berasal dari bahasa Inggris yang berarti bekel (permainan simbang). Istilah *bikel* bentuk penggunaan dari bahasa asalnya terjadi perubahan bentuk pada vokal /e/ menjadi /i/.

Istilah *pot* berasal bahasa Indonesia yang berarti jambangan; periuk (bunga). Istilah *pot* mengalami pergeseran makna dari makna khusus menjadi makna meluas. Masyarakat Madura istilah *pot* tidak hanya mengartikan sebagai wadah bunga, melainkan *pot* bentuk garis tiga persegi yang digunakan dalam permainan kelereng.

Istilah *blikèr* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Madura yang berarti batu kerikil. Bentuk istilah tidak mengalami perubahan bentuk dari bahasa asalnya. Istilah *toksotok* berasal dari bahasa Madura yang berarti alat pendorong. Istilah *toksotok* bentuk reduplikasi dan tidak mengalami perubahan bentuk dari bahasa asalnya. Istilah *kolo* berasal dari bahasa Madura yang berarti potongan bambu yang dibuat dari bambu berlubang dan ruasan. Bentuk istilah tidak mengalami perubahan bentuk dari bahasa asalnya.

Istilah *cettolan* berasal dari bahasa Indonesia yang berarti bunyi ledakan saat permainan *cettolan* dilakukan. Istilah *cettolan* dibentuk dari kata dasar *cettol* dan *-an* menjadi *cettolan* dalam permainan tembak-tembakan ditinjau dari segi etimologi yang berarti istilah yang diambil dari bentuk bunyi permainan tradisional tembak-tembakan.

Lebih jelasnya perhatikan tabel istilah kata berikut.

| No | Data | Fonetis | KK | KB | Eimologi | | |
|----|----------------------|-----------------------|----|----|----------|----------|------------|
| | | | | | Adopsi | Adaptasi | Terjemahan |
| 1 | cicca'an | [cIcca'an] | ✓ | | | ✓ | ✓ |
| 2 | bintang | [bIntaŋ] | | ✓ | ✓ | | |
| 3 | g ^h unong | [ghUnŌŋ] | | ✓ | | ✓ | |
| 4 | roma | [rŌma] | | ✓ | | ✓ | |
| 5 | ngocol | [ŋŌcol] | ✓ | | ✓ | | |
| 6 | acicca' | [acIccaʔ] | ✓ | | ✓ | | |
| 7 | lèker | [lekər] | | ✓ | ✓ | | |
| 8 | pot | [pŌt] | | ✓ | | ✓ | |
| 9 | g ^h eris | [g ^h ârIs] | | ✓ | | ✓ | |
| 10 | ngoncèt | [ŋŌncet] | ✓ | | | ✓ | |
| 11 | nyerapat | [ñerapat] | ✓ | | ✓ | | ✓ |
| 12 | ngancan | [ŋancan] | ✓ | | ✓ | | ✓ |

| | | | | | | | |
|----|-----------|-------------|---|---|---|---|---|
| 13 | ngonju' | [ŋɔnjUʔ] | ✓ | | | ✓ | |
| 15 | korbi | [kɔrbʰɪ] | ✓ | | ✓ | | |
| 16 | pucot | [bʰUcɔt] | ✓ | | ✓ | | |
| 17 | ngarèn | [ŋarən] | ✓ | | ✓ | | |
| 18 | jur | [jUr] | ✓ | | ✓ | | |
| 19 | dʰek | [dʰək] | ✓ | | ✓ | | |
| 20 | kapor | [kapɔr] | | ✓ | | ✓ | |
| 21 | èpatè'è | [ɛpateʔ ɛ] | ✓ | | ✓ | | |
| 22 | nyema'è | [ñəmaʔ ɛ] | ✓ | | ✓ | | |
| 23 | ngokor | [ŋɔkɔr] | ✓ | | ✓ | | |
| 24 | kala | [kala] | ✓ | | | ✓ | |
| 25 | caklugʰen | [caklugʰân] | ✓ | | ✓ | | ✓ |
| 26 | lobeng | [lɔbân] | | ✓ | | ✓ | |
| 27 | latdʰing | [latdʰɪŋ] | | ✓ | ✓ | | |
| 28 | ngelup | [ŋəlUp] | ✓ | | ✓ | | |
| 29 | ngendèr | [ŋəndər] | ✓ | | ✓ | | |
| 30 | ngokom | [ŋɔkɔm] | ✓ | | | ✓ | |
| 31 | tènʰek | [tenjʰâk] | | ✓ | | ✓ | |
| 32 | perrèng | [perreŋ] | | ✓ | ✓ | | |
| 33 | kajuʰ | [kajUʰ] | | ✓ | | ✓ | |
| 34 | pakoʰ | [pakɔʰ] | | ✓ | | ✓ | |
| 35 | guru' | [gUrUʔ] | | ✓ | ✓ | | |
| 36 | pettèl | [pəttəl] | | ✓ | ✓ | | |
| 37 | cakcèkan | [cakcəkan] | ✓ | | ✓ | | |
| 38 | bikel | [bɪkəl] | | ✓ | | ✓ | |
| 39 | blikèr | [blikər] | | ✓ | ✓ | | |
| 40 | umpimpa | [Umpimpa] | ✓ | | ✓ | | |
| 41 | pingsut | [piŋsut] | ✓ | | ✓ | | |
| 42 | nyakcèk | [ñakcək] | ✓ | | ✓ | | |
| 43 | rangkos | [raŋkɔs] | ✓ | | | ✓ | |
| 44 | jʰerenan | [jʰârânan] | | ✓ | | ✓ | |
| 45 | pappa | [pappa] | | ✓ | ✓ | | |
| 46 | talèʰ | [talɛʰ] | | ✓ | | ✓ | |
| 47 | lèntèʰ | [lenteʰ] | | ✓ | | ✓ | |
| 48 | ètompá' | [ɛtompaʔ] | ✓ | | ✓ | | |
| 49 | ajelen | [ajʰâlân] | ✓ | | | ✓ | |
| 50 | arosros | [arɔsros] | ✓ | | ✓ | | |
| 51 | tok-sotok | [toksɔtok] | | ✓ | ✓ | | |
| 52 | ban | [bAn] | | ✓ | | ✓ | ✓ |
| 53 | kocèngan | [kɔcəŋan] | | ✓ | | ✓ | |

| | | | | | | | |
|----|-----------------------|-------------------------------------|---|---|---|---|---|
| 54 | pag ^h âr | [pag ^h âr] | | ✓ | | ✓ | |
| 55 | kocèng | [kɔcɛŋ] | | ✓ | | ✓ | |
| 56 | tèkos | [tɛkɔs] | | ✓ | | ✓ | |
| 57 | gentè ^h | [g ^h ântɛ ^h] | ✓ | | | ✓ | |
| 58 | kateppèl | [katəppɛl] | | ✓ | | ✓ | |
| 59 | kalep | [kaləp] | | ✓ | ✓ | | ✓ |
| 60 | oncèt | [ɔncɛt] | ✓ | | ✓ | | ✓ |
| 61 | nas | [nas] | ✓ | ✓ | | ✓ | |
| 62 | lajengan | [lajânjan] | | ✓ | | ✓ | |
| 63 | plastèk | [plastɛk] | | ✓ | | ✓ | |
| 64 | bula | [bUla] | | | ✓ | | |
| 65 | ngonj ^h uk | [ŋɔŋj ^h Uk] | ✓ | | | ✓ | |
| 66 | ngambet | [ŋamb ^h ât] | ✓ | | ✓ | | |
| 67 | agulung | [ag ^h UIUŋ] | ✓ | | | ✓ | |
| 68 | noro'aki | [nɔro'aki] | ✓ | | ✓ | | |
| 69 | ngèteng | [ŋɛtɛŋ] | ✓ | | ✓ | | |
| 70 | buruh | [bUrU ^h] | ✓ | | ✓ | | |
| 71 | narè' | [narɛ?] | ✓ | | | ✓ | |
| 72 | nabeng | [nabân] | ✓ | ✓ | ✓ | | |
| 73 | gentèng | [g ^h ɛntɛŋ] | | ✓ | | ✓ | |
| 74 | geleng | [g ^h âlân] | | ✓ | ✓ | | |
| 75 | okor | [ɔkor] | ✓ | | | ✓ | |
| 76 | mako ^h | [makɔ ^h] | ✓ | | ✓ | ✓ | |
| 77 | ocol | [ɔcol] | ✓ | | ✓ | | |
| 78 | sotok | [sɔtok] | ✓ | | ✓ | | |
| 79 | lespales | [ləspaləs] | | ✓ | ✓ | | |
| 80 | senar | [sɛnar] | | ✓ | | ✓ | |
| 81 | beni | [b ^h ânI] | | ✓ | | ✓ | |
| 82 | pancèng | [pancɛŋ] | | ✓ | | ✓ | |
| 83 | nyenta' | [ñɛnta?] | ✓ | | | ✓ | |
| 84 | ajeman | [ajâman] | | ✓ | | ✓ | |
| 85 | ajengngo | [aj ^h ânŋɔ] | ✓ | | ✓ | | ✓ |

4.2.2 Istilah yang Berbentuk Frase

Istilah permainan tradisional pada masyarakat Madura di kabupaten Situbondo yang berbentuk frasa kerja dan frasa benda. Istilah tersebut berasal dari bahasa Indonesia dan bahasa daerah (bahasa Madura) yang diterima melalui proses

adopsi (penyerapan secara langsung) dan adaptasi (penyerapan disesuaikan dengan kaidah bahasa Indonesia).

a. Bentuk istilah yang berupa Frasa Kerja Asli Bahasa Madura

Istilah permainan tradisional berbentuk frase yang berupa frase kerja antara lain:

nyotok ban ag^hulung bula

Istilah *nyotok ban* dibentuk dari kata *nyotok* dan *ban*. Kata *nyotok* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Madura yang berarti dorong, dan *ban* berasal dari bahasa Indonesia yang berarti roda. Istilah *nyotok ban* diterima secara utuh dari bahasa asalnya sehingga tidak mengalami perubahan bentuk.

Istilah *ag^hulung bula* dibentuk dari kata *ag^hulung* dan *bula*. Kata *ag^hulung* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Indonesia yang berarti menggulung, *bula* berasal dari bahasa Madura yang berarti benang. Istilah *ag^hulung bula* terdapat perubahan bentuk pada bunyi konsonan /g/ menjadi bunyi huruf /k/ dalam kamus bahasa Madura disebut huruf nafas /g^h/ dan tidak mengalami pergeseran makna.

b. Bentuk istilah yang berupa Frasa Benda campuran bahasa Indonesia dan bahasa Madura

Istilah permainan tradisional berbentuk frase yang berupa frase benda antara lain:

kaju cangka kolo dâləm kolo lowar karet bintèl

Istilah *kaju cangka* dibentuk dari dua kata yang berbeda, kata *kaju* ditinjau dari segi etimologi berasal dari bahasa Indonesia yang berarti kayu, istilah *cangka* berasal dari bahasa Madura yang berarti bercabang. penggunaan istilah *kaju cangka* mengalami perubahan bentuk dalam pengucapan masyarakat Madura kata *kaju* asal kata *kayu* /y/ menjadi /j/ tidak mengalami pergeseran makna.

Istilah *kolo dâləm* dibentuk dari kata *kolo* dan *lowar*. Kata *kolo* berasal dari bahasa Madura yang masyarakat Madura mengartikan *kolo* yang berarti potongan yang dibuat dari bambu berlubang dan ruasan, dan kata *dâləm* berasal dari bahasa

Indonesia yang berarti dalam. Istilah *kolo dâləm* tidak mengalami perubahan bentuk dari bahasa asalnya.

Istilah *kolo lowar* dibentuk dari dua kata yang berbeda, kata *kolo* sudah dijelaskan pada paragraf di atas yang berasal dari bahasa Madura yang berarti potongan yang dibuat dari bambu berlubang dan ruasan, kata *lowar* berasal dari bahasa Indonesia yang berarti luar. Bentuk istilah *kolo lowar* terjadi perubahan bentuk dalam penggunaan masyarakat Madura pada penggunaan kata *luar* bahasa asal menjadi *lowar* vokal /u/, penambahan konsonan /w/, dan tidak mengalami pergeseran makna.

Istilah *karèt bintèl* dibentuk dari kata *karèt* dan *bintèl*. Kata *karèt* berasal dari bahasa Indonesia yang berarti tumbuhan besar tinggi 25 meter yang menghasilkan getah digunakan sebagai membuat ban, bola, dan benda lainnya, kata *bintèl* berasal dari bahasa Indonesia yang berarti pentil. Penggabungan dua kata yang berbeda digunakan masyarakat Madura dalam permainan tradisional mengalami perubahan bentuk dalam pengucapan *karet pentil* menjadi *karet bintèl*. Pada kata *pentil* terdapat perubahan bentuk bunyi huruf konsonan /p/ menjadi /b/, vokal /e/ menjadi /i/ dan tidak mengalami pergeseran makna.

Daftar keseluruhan istilah permainan tradisional masyarakat Madura .

| No | Data | Fonetis | KK | KB | Makna atau Arti |
|----|----------------------|-----------------------|----|----|--|
| 1 | cicca'an | [cIccaʔan] | ✓ | | 'lari-lari kecil menggunakan kaki satu' |
| 2 | bintang | [bIntaŋ] | | ✓ | 'bintang' |
| 3 | g ^h unong | [g ^h Unŋ] | | ✓ | 'gunung' |
| 4 | roma | [rŋma] | | ✓ | 'rumah' |
| 5 | ngocol | [ŋŋcol] | ✓ | | 'melepaskan' |
| 6 | acicca' | [acIccaʔ] | ✓ | | 'melakukan lari kecil' |
| 7 | lèker | [lɛkər] | | ✓ | 'kelereng' |
| 8 | pot | [pŋt] | | ✓ | 'bentuk segi tiga batas kelerang' |
| 9 | g ^h eris | [g ^h ârIs] | | ✓ | 'garis' |
| 10 | ngoncèt | [ŋŋncet] | ✓ | | 'melepaskan kelereng diposisikan kena bagian atas' |
| 11 | nyerapat | [ñerapat] | ✓ | | 'melepaskan kelereng pada pertengahan pot' |

| | | | | | |
|----|------------------------|--------------------------|---|---|---|
| 12 | ngancan | [ŋancan] | ✓ | | ‘melepaskan kelereng hanya ditujukan pada satu buah kelereng’ |
| 13 | ngonju’ | [ŋɔŋjuʔ] | ✓ | | ‘melepaskan kelereng dengan cara ditekan’ |
| 15 | korb ^h i | [kɔrb ^h i] | ✓ | | ‘pemenang atau pemeran pertama’ |
| 16 | pucot | [b ^h Ucɔt] | ✓ | | ‘Pemeran urutan paling akhir’ |
| 17 | ngarèn | [ŋarən] | ✓ | | ‘permulaan merebut menjadi pemeran pertama’ |
| 18 | jur | [jUr] | ✓ | | ‘terjadi benturan benda pada lawan main’ |
| 19 | d ^h ek | [d ^h ək] | ✓ | | ‘terjadi benturan tanpa dipermasalahkan dengan cara menucapkan <i>dek</i> ’ |
| 20 | kapor | [kapɔr] | | ✓ | ‘kapur’ |
| 21 | èpatè’è | [ɛpateʔ ɛ] | ✓ | | ‘dibunuh’ |
| 22 | nyema’è | [ñəmaʔ ɛ] | ✓ | | ‘mendekatkan’ |
| 23 | ngokor | [ŋɔkɔr] | ✓ | | ‘melakukan pengukuran’ |
| 24 | kala | [kala] | ✓ | | ‘kalah’ |
| 25 | caklug ^h en | [caklug ^h ən] | ✓ | | ‘permainan kelereng dalam bentuk lubang’ |
| 26 | lobeng | [lɔbən] | | ✓ | ‘lubang’ |
| 27 | ladding | [latd ^h ɪŋ] | | ✓ | ‘pisau’ |
| 28 | ngelup | [ŋəlUp] | ✓ | | ‘melepaskan kelereng dipelataran tanah yang diarahkan lurus pada lobang’ |
| 29 | ngendèr | [ŋənder] | ✓ | | ‘melakukan hukuman terhadap pemeran yang lain’ |
| 30 | ngokom | [ŋɔkɔm] | ✓ | | ‘menghukum’ |
| 31 | tèn ^h ek | [tən ^h ək] | | ✓ | ‘egrang’ |
| 32 | perrèng | [perrən] | | ✓ | ‘bambu’ |
| 33 | kaju ^h | [kaju ^h] | | ✓ | ‘kayu’ |
| 34 | pako ^h | [paku ^h] | | ✓ | ‘paku’ |
| 35 | guru’ | [gUrUʔ] | | ✓ | ‘gergaji’ |
| 36 | pettèl | [pəttəl] | | ✓ | ‘palu’ |
| 37 | cakcèkan | [cakcəkən] | ✓ | | ‘pengambilan batu kerikil dalam jumlah satu per satu’ |
| 38 | bikel | [bɪkəl] | | ✓ | ‘bekel’ |
| 39 | blikèr | [blikər] | | ✓ | ‘batu kerikil’ |
| 40 | um pimpa | [Umpimpa] | ✓ | | ‘permulaan merebut jadi pemeran pertama’ |
| 41 | pingsut | [piŋsut] | ✓ | | ‘merebut pemeran lanjutan setelah proses <i>umpimpa</i> ’ |
| 42 | nyakcèk | [ñakcək] | ✓ | | ‘mengambil batu kerikil satu-satu’ |
| 43 | rangkos | [raŋkɔs] | ✓ | | ‘proses mengambil batu kerikil keseluruhan dalam jumlah 6 sampai 7’ |
| 44 | jerenan | [j ^h ərənən] | | ✓ | ‘kuda-kudaan’ |
| 45 | pappa | [pappa] | | ✓ | ‘pelepah pohon pisang’ |
| 46 | talè ^h | [talɛ ^h] | | ✓ | ‘tali’ |
| 47 | lèntè ^h | [lente ^h] | | ✓ | ‘lidi dari pohon kelapa’ |
| 48 | ètompa’ | [ɛtompAʔ] | ✓ | | ‘ditungguangi’ |
| 49 | ajelân | [aj ^h əlân] | ✓ | | ‘berjalan’ |

| | | | | | |
|----|-----------------------|-------------------------------------|---|---|--|
| 50 | arosros | [arɔsros] | ✓ | | ‘proses penghalusan pada potongan kayu atau bambu’ |
| 51 | tok-sotok | [toksɔtok] | | ✓ | ‘benda pendorong ban’ |
| 52 | ban | [bAn] | | ✓ | ‘ban’ |
| 53 | kocèngan | [kɔcɛŋan] | | ✓ | ‘kucing-kucingan’ |
| 54 | pager | [pag ^h âr] | | ✓ | ‘pagar’ |
| 55 | kocèng | [kɔcɛŋ] | | ✓ | ‘kucing’ |
| 56 | tèkos | [tekɔs] | | ✓ | ‘tikus’ |
| 57 | gentè ^h | [g ^h ânte ^h] | ✓ | | ‘ganti’ |
| 58 | kateppèl | [katəppɛl] | | ✓ | ‘katapel’ |
| 59 | kalep | [kaləp] | | ✓ | ‘potongan kain yang dibuat dan diikatkan pada karet pentil’ |
| 60 | oncèt | [ɔncɛt] | ✓ | | ‘mengena pada bagian atas’ |
| 61 | nas | [nas] | ✓ | ✓ | ‘ucapan yang bisa dimaafkan di kala terjadi kesalahan dalam permainan’ |
| 62 | lajengan | [lajâŋan] | | ✓ | ‘layangan’ |
| 63 | plastèk | [plastɛk] | | ✓ | ‘plastik’ |
| 64 | bula | [bUla] | | | ‘benang jahit’ |
| 65 | ngonjuk | [ŋɔŋj ^h Uk] | ✓ | | ‘melepaskan layangan atau menaikkan’ |
| 66 | ngamb ^h et | [ŋamb ^h ât] | ✓ | | ‘proses penarikan cepat layangan’ |
| 67 | agulung | [aghUIUŋ] | ✓ | | ‘proses penggulangan benang’ |
| 68 | noro’aki | [nɔro’aki] | ✓ | | ‘melepaskan benang layangan’ |
| 69 | ngèteng | [ŋɛtəŋ] | ✓ | | ‘bertujuan memutuskan benang musuh’ |
| 70 | buruh | [bUrU ^h] | ✓ | | ‘kabur atau putus’ |
| 71 | narè’ | [narɛ’?] | ✓ | | ‘proses penarikan benang’ |
| 72 | nabeng | [nabân] | ✓ | ✓ | ‘ngejar’ |
| 73 | gentèng | [g ^h ɛntɛŋ] | | ✓ | ‘genting atau atap rumah’ |
| 74 | geleng | [g ^h âlân] | | ✓ | ‘bentuk lingkaran sebagai batas’ |
| 75 | okor | [ɔkor] | ✓ | | ‘ukur’ |
| 76 | mako ^h | [makɔ ^h] | ✓ | | ‘proses pemakuan’ |
| 77 | ocol | [ɔcol] | ✓ | | ‘lepas’ |
| 78 | sotok | [sɔtok] | ✓ | | ‘dorong’ |
| 79 | lespales | [ləspaləs] | | ✓ | ‘ruasan bambu yang dipertipis’ |
| 80 | senar | [sənar] | | ✓ | ‘semacam benang dari bahan plastik’ |
| 81 | beni | [b ^h ânI] | | ✓ | ‘makanan ikan yang dipasang pada pancing’ |
| 82 | pancèng | [pancɛŋ] | | ✓ | ‘pancing’ |
| 83 | nyenta’ | [ñɛnta’?] | ✓ | | ‘proses penarikan kuat saat pancing dimakan ikan’ |
| 84 | ajeman | [ajâman] | | ✓ | ‘ayam-ayaman’ |
| 85 | ajengngo | [aj ^h âŋŋɔ] | ✓ | | ‘proses memaksa menyentuh yang jaraknya jauh’ |
| 86 | pèsapèyan | [pəsapɛyan] | | ✓ | ‘permainan yang menyerupai sapi’ |
| 87 | paser | [pasər] | | ✓ | ‘panah’ |

| | | | | | |
|-----|---------------|--------------------------------------|---|---|--|
| 89 | ngentat | [ŋəntat] | ✓ | | ‘proses penarikan anak panah’ |
| 90 | bulu ajem | [bulUajâm] | | ✓ | ‘bulu ayam (bulu tangkis)’ |
| 91 | neppak | [nəppak] | ✓ | | ‘proses pukulan pada bola’ |
| 92 | nangkes | [nan̩kəs] | ✓ | | ‘proses penangkisan’ |
| 93 | koco’an | [kɔcɔʔan] | ✓ | | ‘proses pengocokan’ |
| 94 | ngoco’ | [ŋɔcɔʔ] | ✓ | | ‘kocok’ |
| 95 | ngètar | [ŋɛtar] | ✓ | | ‘membagi atau mengedar’ |
| 96 | gambar | [g ^h âmb ^h âr] | | ✓ | ‘gambar’ |
| 97 | nabur | [nabUr] | ✓ | | ‘proses penaburan’ |
| 98 | mètong | [mɛtɔŋ] | ✓ | | ‘menghitung’ |
| 99 | ebbal | [əbbal] | | ✓ | ‘bola’ |
| 100 | neppak | [nəppak] | ✓ | | ‘proses pemukulan pada bola’ |
| 101 | berka’ | [bərkaʔ] | ✓ | | ‘lari’ |
| 102 | nyangge’ | [ñang ^h âʔ] | ✓ | | ‘proses penangkapan bola tongkat’ |
| 103 | ge’liren | [g ^h âʔlirân] | ✓ | | ‘kejar-kejaran di atas pohon ke pohon yang lain’ |
| 104 | age’lir | [ag ^h âʔlir] | ✓ | | ‘melakukan kejar-kejaran di atas pohon’ |
| 105 | nabâng | [nabân] | ✓ | | ‘mengejar’ |
| 106 | buruh | [burU ^h] | ✓ | | ‘kabur’ |
| 107 | acepbung | [acəpb ^h Uŋ] | ✓ | | ‘proses penyelaman di air’ |
| 108 | alonca’ | [aloncaʔ] | ✓ | | ‘melompat’ |
| 108 | nyèllem | [ñɛlləm] | ✓ | | ‘menyelam’ |
| 109 | arenang | [arənan] | ✓ | | ‘berenang’ |
| 110 | pèng-topèngan | [pɛŋtɔpɛŋan] | | ✓ | ‘topeng-topengan’ |
| 111 | ngollèt | [ŋɔllɛt] | ✓ | | ‘mengelupas’ |
| 112 | agebey | [ag ^h âbây] | ✓ | | ‘membuat’ |
| 113 | nalè’è | [nalɛʔɛ] | ✓ | | ‘mengikat tali’ |
| 114 | awarnaè | [awarnaɛ] | ✓ | | ‘mewarnai’ |
| 115 | bumbu’en | [bumbUʔân] | ✓ | | ‘jual-jualan’ |
| 116 | naber | [nabâr] | ✓ | | ‘nawar’ |
| 117 | atanya | [ataña] | ✓ | | ‘bertanya’ |
| 118 | mellè | [mɛllɛ] | ✓ | | ‘membeli’ |
| 119 | ajuwel | [aj ^h Uwâl] | ✓ | | ‘menjual’ |
| 120 | nyondit | [ñɔnd ^h It] | ✓ | | ‘penangkapan ikan dengan jaring’ |
| 121 | apatrol | [apatrɔl] | ✓ | | ‘memainkan tong-tong’ |
| 122 | napbu | [napb ^h U] | ✓ | | ‘memalu’ |
| 123 | ènteran | [ɛntəran] | | ✓ | ‘baling atau kitiran yang berputas saat terkena angin’ |
| 124 | perrèng | [perrɛŋ] | | ✓ | ‘bambu’ |
| 125 | amplong | [amplɔŋ] | | ✓ | ‘kalengan yang biasa digunakan wadah cat’ |
| 126 | talè | [talɛ ^h] | | ✓ | ‘tali’ |
| 127 | ajilit | [aj ^h ilit] | ✓ | | ‘proses penjilidan’ |

| | | | | | |
|-----|-------------|-----------------------|---|---|--------------------------------|
| 128 | malèr | [malɛr] | ✓ | | ‘menangkap ikan dengan tangan’ |
| 129 | mige’ | [mɛg ^h âʔ] | ✓ | | ‘menangkap’ |
| 130 | pal-kapalan | [palkapalan] | | ✓ | ‘kapal-kapalan’ |
| 131 | nyèkot | [ñɛkot] | ✓ | | ‘memotong kertas’ |
| 132 | nampè | [nampɛ] | ✓ | | ‘melipat’ |
| 133 | ngocol | [ŋocɔl] | ✓ | | ‘melepaskan’ |
| 134 | macanan | [macanan] | ✓ | | ‘macan-macanan’ |
| 135 | blikèr | [blikɛr] | | ✓ | ‘batu kerikil’ |
| 136 | ngakan | [ŋakan] | ✓ | | ‘makan’ |
| 137 | èkakan | [ɛkakan] | ✓ | | ‘dimakan’ |



BAB. 5 PENUTUP

Pada bab ini dipaparkan hasil akhir dari penelitian yang berjudul “Istilah-istilah Permainan Tradisional pada Masyarakat Madura di Kabupaten Situbondo”. Hasil akhir tersebut terbagi atas dua bagian (subbab), yaitu: Pertama kesimpulan, dan kedua saran. Berikut akan diuraikan satu per satu.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan istilah-istilah permainan tradisional pada masyarakat Madura di Kabupaten Situbondo ada yang berbentuk kata kerja, kata benda, frasa kerja, frasa benda. Dari masing-masing bentuk istilah mempunyai makna dari segi semantik, dan ditinjau dari segi etimologi semua mempunyai asal-usul istilah yang dipakai. Bentuk istilah yang berupa kata, kata kerja antara lain: *cicca'an*, *kètekan*, *ngocol*, *acicca'*, *ngonju'*, *ngarèn*, *ngendèr*, *nyema'è*, *pingsut*, *mako*, *nas*, *ngale^h*, *nyerapat*, *ag^hulång*, *ngamb^hât*, *ngonj^huk*, *ngokor*, *nyenta'*, dan *nyakcèk*.

Bentuk istilah yang berupa kata benda dihasilkan antara lain, *g^hâsèng*, *lèker*, *j^herenan*, *lajângan*, *kateppèl*, *tèn^hâk*, *ajâman*, *g^hântèng*, *bintang*, *g^hunong*, *roma*, *pot*, *ghâris*, *jur*, *lobâng*, *perrèng*, *kaju*, *pako*, *pettèl*, *guru'*, *bikel*, *blikèr*, *pappa*, *katèp^hung*, *lèntè*, *latd^hing*, *ban*, *kolo*, *pag^hâr*, *moseng*, *ajâm*, *g^hâlâng*, *kalap*, *blikèr*, *cakaran*, *cakcèkan*, dan *karèt*.

Bentuk istilah yang berupa frasa dihasilkan frasa kerja dan frasa benda. Frasa kerja dihasilkan sebagai berikut: *nyotok ban*, *ag^hulång bulan* dan bentuk istilah yang berupa frasa benda dihasilkan *kaju cangka*, *karèt bintèl*, *kolo dâlem*, dan *kolo lowar*.

Istilah-istilah yang dihasilkan dapat diketahui bagian-bagian pemeran laki-laki dan pemeran perempuan, dan ada istilah permainan yang diperankan pemain laki-laki dan perempuan. Bentuk istilah yang dimainkan pemeran laki-laki dihasilkan istilah *lèker*, *kateppèl*, *tèn^hâk*, *lajengan*, *g^hâsèng*, *ban*, dan *j^hârânan*.

Istilah yang dimainkan pemeran perempuan dihasilkan istilah *bikel*, *cakaran*, dan *cakcèkan*. Istilah permainan yang pemeran campur antara pemeran laki-laki dan perempuan dihasilkan istilah *ajâman*, *cicca'an*, dan *kètekan*.

Penggunaan istilah-istilah permainan tradisional pada masyarakat Madura di Kabupaten Situbondo dibentuk oleh adanya kebersamaan anak-anak dalam permainan yang dijadikan hiburan dari hari ke hari yang sudah menjadi kebiasaan hasil peninggalan orang dulu (nenek moyang) yang di dalam masing-masing permainan menggunakan bahasa daerah, bahasa sehari-sehari. Dalam hal ini, peninggalan orang dulu (nenek moyang) tetap menjadi sejarah yang terus dimainkan dalam aktivitas anak-anak pada Masyarakat Madura. Penggunaan istilah dari masing-masing permainan *cicca'an*, *lèker*, *caklug^hân*, *tèn^hâk*, *nyotok ban*, dan *lajângan*, bahasa yang digunakan adalah bahasa daerah (Madura) yang menimbulkan sebuah bentuk istilah yang mengandung makna dan asal-usul tersendiri. Asal-usul bentuk istilah pada bidang permainan tradisional kebanyakan istilah berasal dari bahasa daerah (bahasa Madura), bahasa Indonesia.

Bentuk istilah permainan tradisional pada masyarakat Madura di Kabupaten Situbondo menunjukkan bahwa makna istilah yang digunakan di dalam permainan tradisional mengalami perubahan bentuk dan pergeseran makna melalui proses adopsi (penyerapan secara langsung) dan adaptasi (penyerapan disesuaikan dengan kaidah bahasa Indonesia). Hal ini disebabkan karena penggunaan istilah yang berasal dari bahasa daerah dan makna istilah dalam penggunaan pada permainan tradisional diterjemahkan dalam bahasa Indonesia, sehingga terjadi perubahan bentuk dan makna. Dalam beberapa istilah terjadi sebuah makna yang merupakan bagian dari bahasa, makna istilah yang digunakan masyarakat Madura menunjukkan terjadinya perubahan makna meluas dan makna menyempit. Terjadi perubahan makna karena dalam penggunaan istilah-istilah permainan tradisional terlihat adanya perubahan yang sifatnya meluas, ada perubahan yang sifatnya menyempit. Itu semua terjadi karena adanya perubahan istilah makna yang digunakan pada setiap pengistilahan dalam permainan tradisional. Contoh makna khusus bermakna umum pada istilah

nyema'è yang berarti 'mendekati' merupakan istilah dalam permainan kelereng. Istilah *nyema'è* mengalami pergeseran makna khusus menjadi makna meluas. Istilah *nas* dari makna umum menjadi makna khusus digunakan dalam permainan tradisional yang berarti kode gagalnya gerakan dalam permainan. Perubahan makna ditinjau dari perubahan bentuk huruf konsonan dan bunyi vokal, dan peninjauan yang menghasilkan terjadinya perubahan makna, bentuk konsonan dan bunyi vokal, dari hasil penerjemahan bahasa istilah dengan bahasa asal.

5.2 Saran

Penelitian yang berkaitan dengan istilah-istilah permainan tradisional merupakan penelitian yang berkelanjutan karena dalam penelitian ini masih terdapat berbagai sudut pandang atau tinjauan yang perlu dianalisis. Penulis menyarankan sebagai berikut.

1. Diharapkan dilakukan penelitian-penelitian berikutnya dalam memahami istilah-istilah permainan tradisional, ataupun istilah lain yang berhubungan dengan asal-usul istilah yang digunakan masyarakat Madura maupun di luar etnik Madura, agar dapat menghasilkan sebuah penelitian yang lebih sempurna.
2. Hasil dari penelitian-penelitian tersebut diharapkan dapat didokumentasikan dan dipublikasikan untuk masyarakat umum agar semua kalangan dapat memahami dan mengerti tentang asal-usul bentuk bahasa daerah dan bentuk asal bahasa yang digunakan menjadi istilah bahasa daerah, dan bahasa masih tetap terjaga dalam masyarakat, menjadi bahasa yang jelas asal mula bahasa terbentuk dan digunakan.
3. Istilah-istilah permainan tradisional pada masyarakat Madura sudah dihasilkan beberapa bentuk istilah yang mengalami pergeseran makna meluas menjadi makna menyempit, dan makna menyempit menjadi makna meluas, hal itu terjadi dikarenakan dari masing-masing pengguna pada masing-masing daerah sudah terbiasa menggunakan bahasa yang tidak seharusnya diucapkan yang tidak sesuai

dengan kaidah bahasa. Dari itu, penulis mengharapkan perlu dilakukan penelitian lanjutan secara bertahap agar hasil yang diperoleh lebih luas dan mendalam dengan menggunakan salah satu pendekatan yang tepat, khususnya dalam menganalisis penggunaan istilah-istilah dalam bidang permainan tradisional.



DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Sofyan, Bambang Wibisono, Amir Mahmud, dan Foriyani Subiyatningsih. 2008. *Tata Bahasa Bahasa Madura*. Sidoarjo: Balai Bahasa Surabaya.
- Alwasilah, A. Chaedar. 1993. *Linguistik Suatu Pengantar*. Bandung: Angkasa.
- Samsuri. 1991. *Analisis Bahasa*. Jakarta: Erlangga.
- Aminuddin, 1988. *Pengantar Studi Tentang Makna*. Bandung: Sinar Baru.
- Badudu, J.S. 2003. *Kamus Kata-kata Serapan Asing dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kompas media Nusantara.
- Chaer, A. 2012. *Linguistik Umum*. Jakarta: Angkasa.
- Chaer, A. dan Leonie, A. 2010. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. 1994. *Linguistik Umum*. Jakarta: Angkasa.
- Chaer, A. 1995. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. 2007. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. dan Leonie, A. 2010. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Danandjaya, James. 1987. *Floklora Indonesia*. Jakarta : Gramedia.
- Djajasudarma, F.1993. *Semantik 2 (Pemahaman Ilmu Makna)*. Bandung: Eresco.
- Djajasudarma, F. 1999. *Semantik 1*. Bandung : Refika Aditama.
- Djajasudarma, F. 2006. *Metoda Linguistik (Rancangan Metode Penelitian)*.
- Eni Nurul Khotimah. 2004. "Istilah-istilah Bidang Pertanian dalam Masyarakat Jawa di Desa Dukuhdempok, Kecamatan Wuluhan, Kabupaten Jember (Suatu Tinjauan Etimologi dan Semantik). Jember: Fakultas Sastra, Universitas Jember.

- Hairiyah, A. 2011. "Pemakaian Istilah-istilah dalam Upacara Pèlèt Kandung pada Masyarakat Madura di Kecamatan Silo, Kabupaten Jember: Studi Etnolinguistik". Jember: Fakultas Sastra, Universitas Jember.
- [Http://Martini-pgsdum.blogspot.com/](http://Martini-pgsdum.blogspot.com/)(Kamis, 05 Juni 2008)
- [Http://Tradisional-Bib.Blogspot.com/](http://Tradisional-Bib.Blogspot.com/)(Kamis, 22 Maret 2007)
- Keraf, Gorys.1980. *Komposisi*. Jakarta: Arnoldus Ende-Flores.
- Keraf, G. 2009. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kridalaksana, Harimurti. 1996. *Pembentukan Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Kridalaksana, Harimurti. 1994. *Kelas Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Kridalaksana, Harimurti. 1985. *Fungsi dan Sikap Bahasa*. Flores: Nusa Indah.
- Kridalaksana, Harimurti. 1980. *Fungsi Bahasa dan Sikap Bahasa*. Flores: Nusa Indah.
- Mahsun. 2005. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Srtategi, Metode dan Tekniknya (Edisi Revisi)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mardalis. 1990. *Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Masinambow, E. K. M. Dan Paul Haenen (Ed.). 2002. *Bahasa Indonesia dan Bahasa Daerah*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Moleong, L. 1988. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maftuhah, N. 2011. "Deskripsi Istilah-istilah Nelayan pada Masyarakat Desa Pesisir Kecamatan Besuki Kabupaten Situbondo". Jember: Fakultas Sastra, Universitas Jember.
- Pateda, Mansoer. 1990. *Sosiolinguistik*. Bandung: Angkasa.
- Ramlan, M. 1991. *Tata Bahasa Indonesia (Penggolongan Kata)*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Rohmah, Ainur. 2010. "Istilah-istilah Jajanan Tradisional Jawa di Kabupaten Jember Suatu Kajian Etimologi dan Semantik". Skripsi Jember: Fakultas Sastra, Universitas Jember.
- Soeparno. 2002. *Dasar-dasar Linguistik Umum*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Soegianto.1986. *Pemetaan Bahasa Madura di Pulau Madura*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguis)*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Suwito. 1983. *Pengantar Awal Sociolinguistik Teori dan Problem*. Surakarta: Henary Offsed Solo.
- Susi Novita Dewi 2014. "Istilah Otomotif Dalam Komunitas Mobil Di Banyuwangi (Suatu Tinjauan Etimologi dan Semantik)". Jember: Fakultas Sastra, Universitas Jember.
- Tim Penulis Bahasa Indonesia UNEJ. 2007. *Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa*. Yogyakarta: Andi.
- Tim Penyusun Universitas Jember. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Edisi Ketiga Cetakan Kedua*. Jember University Press.
- Ula Raihan Bay. 2013. "Istilah-istilah Pertanian pada Masyarakat Madura di Desa Sukowono, Kecamatan Sukowono, Kabupaten Jember (Suatu Tinjauan Etnolinguistik)". Jember: Fakultas Sastra, Universitas Jember.

Lampiran 1**DAFTAR ISTILAH****A**

- Arosros : Mengiris sedikit demi sedikit.
- Aghulung : Menggulung benda benang atau tali pada bahan gulungan.
- Acicca' : Lari-lari kecil dalam posisi kaki satu diinjakkan pada dataran tanah.
- Aghâbây : Membuat.
- Aghulung bula : Menggulung benang atau tali.

B

- Bintang : bintang.
- Blikèr : batu kerikil.
- Bikəl : bola bekel.
- Bhâni : Pakan ikan yang dipasangkan pada pancing, supaya ikan bisa didapat.
- Ban : ban yang dipakai dan dijadikan roda sepeda motor.
- Bula : benang yang dipakai menjahit kain.
- Buruh : kabur.

C

- Cakcèkan : permainan yang menggunakan batu kerikil dengan menggunakan bola bekel.
- Caklughân : permainan kelereng hukum-hukuman.
- Cicca'an : permainan lompat-lompatan yang dibentuk seperti capung pada bidang datar.

D

Dhək :Istilah yang digunakan saat kelereng tersentuk oleh pemain dalam keadaan tanpa disengaja.

E

Épatè'è :Dibunuh.

Étompa' :Ditunggangi.

G

Ghunong :Gunung.

Ghâris :Garis.

Guru' : Gergaji

Ghəntəng : Genting atau atap rumah.

Ghâlāng : Lingkaran.

Ghântè^h : Ganti.

J

Jur :Istilah yang terdapat dalam permainan kelereng saat kelereng kenak atau tersentuh tanpa disengaja yang menjadikan kelereng harus diposisikan jauh dari batas kelereng.

Jhârānan :permainan kuda-kudaan.

K

Kapor :Kapur.

Keteppəl :Katapel.

Kocəng :Kucing.

Kocəngan :Permainan kucing-kucingan.

Kaju^h :Kayu.

Kala :Kalah.

| | |
|--------------------------|--|
| Korbhi ^h | :Induk (ibu pada hewan). |
| Kaju ^h cangka | :Kayu bercabang bentuknya seperti huruf Y. |
| Karèt bintèl | :Karet bintil. |
| Kolo dâlâm | :Potongan bambu ukuran 5 cm bisa lebih yang dibuat dan diperkecil seperti kawat. |
| Kolo lowar | :Bentuk bambu yang dipotong ukuran 5 cm bentuknya seperti pipa. |

L

| | |
|--------------------|---|
| Lobeng | :Lubang. |
| Léker | :Kelereng. |
| Latdhing | :Pisau. |
| Lèntè ^h | :Lidi (tulang daun nyiur) |
| Lajângan | :Layangan. |
| Les pales | :Bambu berukuran 2 sampai 3 meter, yang dibuat dan dijadikan penguat penarikan ikan saat memancing. |

M

| | |
|-------------------|--|
| Mako ^h | : Maku (melekatkan dengan menggunakan paku). |
| Mancèng jhuko' | :Mancing ikan. |

N

| | |
|------------|---|
| Nyotok ban | : Mendorong ban. |
| Ngocol | :Melepaskan. |
| Ngoncèt | :Melepaskan kelereng ditujukan pada kelereng lawan yang diposisikan di dalam lubang, posisi tangan agak diangkat. |
| Nyerapat | :melepaskan kelereng dengan cara biasa. |

| | |
|-----------------------|--|
| Ngancan | :Melepaskan kelereng dengan cara tangan dan lengan diangkat. |
| Ngonju' | :Menekan gerakan dalam melepaskan kelereng dengan tujuan, kelereng dapat menerobos dengan kuat. |
| Ngarèn | :Permulaan dalam permainan kelereng. |
| Nyema'in | :Mendekatkan. |
| Ngokor | :Melakukan pengukuran. |
| Ngelup | :Melepaskan kelereng untuk didekatkan pada lubang di dataran tanah. |
| Ngendèr | :Menghukum dengan cara kelereng dilepaskan dalam jarak ukuran 1 meter. |
| Ngokom | :Menghukum atau memberi hukuman. |
| Nyakcèk | :Pengambilan biji per biji pada kerikil dalam permainan bekel. |
| Nas | :Membatalkan kejadian yang terjadi tanpa disengaja saat melakukan melepaskan kelereng dalam permainan. |
| Ngonj ^h uk | :Melepaskan layangan dengan jarak agak jauh agar layang-layang dapat melayang dengan cepat. |
| Ngamb ^h ât | :Melakukan penarikan benang dengan keras. |
| Ngètəng | :Melakukan pertandingan layang-layang upaya menjadikan lawan putus benangnya. |
| Noro'aki | :Melepaskan benang dengan perlahan-lahan. |
| Narè' | :Melakukan penarikan. |
| Nabāng | :Ngejar. |
| O | |
| Ocol | :Lepas. |
| Okor | : Ukur. |

P

- Pot : Bentuk segitiga yang dibuat dipelatan tanah dengan cara digaris, digunakan sebagai pembatas permainan kelereng.
- Pancèng :Pancing.
- Pucot :Pemeran urutan paling akhir.
- Perrèng :Bambu.
- Pako^h :Paku.
- Pettèl :Palu.
- Pingsut :Adu menang sebelum permainan berlangsung dengan cara membandingkan telunjuk, jempol, dan kelingking.
- Paghâr :Pagar.
- Plastèk :Plastik.

R

- Roma :Rumah.
- Rangkos :Rangkus (mengambil habis).

S

- Sotok :Dorong.
- Senar :Senar (tali gitar), tali raket.

T

- Tènjhâk :Permainan egrang (tinjak).

U

- Umpimpa :Adu menang dan kalah sebelum permainan berlangsung.

Lampiran 2**DAFTAR INFORMAN**

1. nama : Bapak Halil
tempat, tanggal lahir : Situbondo, 20 Agustus 1972
usia : 42 tahun
pendidikan terakhir : SD (Sekolah Dasar)
pekerjaan : Petani (RT)
alamat : Tlogosari Selatan, Desa Tlogosari
2. nama : Abdul Mu'is, S.H
tempat, tanggal lahir : Situbondo, 14 April 1979
usia : 35 tahun
pendidikan terakhir : IAI. Nurul Jadid (Hukum)
pekerjaan : Wiraswasta
alamat : Desa Baderan
3. nama : Bapak Arba'ina
tempat, tanggal lahir : Situbondo, 22 Maret 1974
usia : 49 tahun
pendidikan terakhir : SD
pekerjaan : Petani
alamat : Tlogosari selatan, Desa Tlogosari
4. nama : Hendri Yanto
tempat, tanggal lahir : Situbondo, 23 Juli 1991
usia : 23 tahun
pendidikan terakhir : PGSD. SD Surabaya.
pekerjaan : Wiraswasta
alamat : Dusun sumbermalang tengah, Desa Tlogosari
5. nama : Puji
tempat, tanggal lahir : Situbondo, 07 Agustus 1991
usia : 23 tahun
pendidikan terakhir : SMA

pekerjaan : Wiraswasta
alamat : Dusun Tlogosari Tengah, Desa Tlogosari

6. nama : Alabrori
tempat, tanggal lahir : Situbondo, 09 April 1991
usia : 23 tahun
pendidikan terakhir : SMA
pekerjaan : Wiraswasta
alamat : Dusun Tlogosari selatan, Desa Tlogosari

7. nama : Saiful
tempat, tanggal lahir : Situbondo, 04 Juli 1989
usia : 26 tahun
pendidikan terakhir : SD
pekerjaan : Petani
alamat : Dusun Tlogosari selatan , Desa Tlogosari

Lampiran 3**PEDOMAN WAWANCARA**

1. *Jenis permainan apa beih sè eyangkuy masyarakat Madure begiyen Desa Tlogosari, Kecamatan Sumbermalang, Kabupaten Situbondo?*

[jenis permainan napah b^hâih se eya]g^hUy masyarakat Mad^hUrâ bâgiyân d^hisa Tlogosari kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo]

‘jenis permainan apa saja yang dipakai masyarakat Madura khususnya di Desa Tlogosari, Kecamatan Sumbermalang, Kabupaten Situbondo?’

2. *Apa asal-usul nyama istilah permainan tradisional ben contonah enga’ apa?*

[napah asal-usul nyama istilah permainan tradisional ben contonah enga? napah]

‘Apa asal-usul penamaan istilah permainan tradisional dan contohnya seperti apa?’

3. *Apa bei istilah-istilah sè biasa èyangghuy delem permainan tradisional masyarakat Madura?*

[napah b^hâi istilah-istilah seeyanggh^huy dâlêm permainan tradisional masyarakat madhUrâ]

‘Apa saja istilah-istilah yang biasa digunakan dalam permainan tradisional masyarakat Madura?’

4. *Permainan apa bei sè biyasa emainaki bi’ klompo’ bini’an ben kelompok lakè’an?*

[permainan apa b^hâi se biasa emainaki sarə] klompo? bini?an bân kelompok ke?la ke?]

‘Permainan apa saja yang biasa dimainkan oleh kelompok perempuan dan kelompok laki-laki?’

Lampiran 4

PETA KECAMATAN SUMBERMALANG



Lampiran 5

DAFTAR GAMBAR



Gambar 1. Permainan *lajângan* 'layang-layang' proses *ngonj^huk* menaikkan.



Bambar 2. Permainan *cakcèkan* 'bekel'



Gambar 3. Permainan *cakaran* 'bentuk cakar ayam'.



Gambar 4. Permainan *cettolan* 'pletokan'.



Gambar 5. permainan *cicca'an* 'engklek'.



Gambar 6. Permainan *lèker* 'kelereng'.



Gambar 7. Permainan *tènjhâk* 'egrang'



Gambar 8. Permainan *kateppèl* 'katapel'.



Gambar 9. Permainan *j^hârânan* 'kuda-kudaan' yang terbuat dari pelepah pisang.



Gambar 10. Bentuk *kolo lowar* dan *kolo dâlâm* yang digunakan pendorong *ban*.