

Leksikon -Leksikon dalam Permainan Tradisional Simalungun : Kajian Ekolinguistik

Asriaty R Purba¹, Warisman Sinaga², Jekmen Sinulingga³, Herlina⁴, Flansius Tampubolon⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Sumatera Utara

e-mail : asriaty@usu.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan leksikon-leksikon yang terdapat dalam permainan tradisional masyarakat Simalungun. Melalui pendekatan ekolinguistik, penelitian ini menganalisis hubungan antara bahasa dan lingkungan sosial budaya masyarakat Simalungun yang tercermin dalam permainan tradisional. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode simak bebas libat cakap dengan teknik lanjutan adalah teknik catat merujuk pada metode yang dikemukakan oleh Sudaryanto (1993). Adapun teori yang digunakan adalah teori Chaer yang mengatakan bahwa dalam leksikon terdapat beberapa kelas kata kerja yaitu kata benda, kata sifat dan kata bilangan. Data penelitian diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa leksikon dalam permainan tradisional Simalungun tidak hanya sebatas kata, tetapi juga mengandung nilai-nilai budaya, pengetahuan lokal, dan kearifan lokal masyarakat Simalungun. Hasil penelitian ini ditemukan 29 leksikon dalam 9 permainan tradisional masyarakat Simalungun.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional, Leksikon, Simalungun, Ekolinguistik*

Abstract

This research aims to describe the lexicons found in traditional games of Simalungun people. Through the ecolinguistic approach, this research analyzes the relationship between language and the socio-cultural environment of the Simalungun people reflected in traditional games. This research uses a descriptive method with a qualitative approach, the data collection method used is the free listening method with the advanced technique is the note technique referring to the method proposed by Sudaryanto (1993). The theory used is Chaer's theory which says that in the lexicon there are several classes of verbs, namely nouns, adjectives and number words. The research data were obtained through participatory observation, interviews, and documentation. The results showed that the lexicon in traditional Simalungun games is not only limited to words, but also contains cultural values, local knowledge, and local wisdom of the Simalungun community. The results of this study found 29 lexicons in 9 traditional games of the Simalungun community.

Keywords: *Traditional Games, Lexicon, Simalungun, Ecolinguistics*

PENDAHULUAN

Sebelum masuknya teknologi ke Indonesia permainan tradisional sangatlah populer di setiap daerah yang ada di Indonesia, masyarakat bermain dengan alat seadanya dengan mengandalkan kreativitas yang cukup beragam. karena menggunakan peralatan seadanya dan sering dimainkan di pedesaan selalu dikonotasikan dengan permainan tradisional lalu kuatnya ikatan dengan alam dan lingkungan sekitarnya, eratnya ikatan kelompok ,guyub rukun, gotong royong atau yang semakna dengan *gameinschaft* atau *community*. (Sapari Imam Asy'ari, 1993 : 130). Dewasa ini generasi muda sudah bermain dengan berbasis teknologi atau permainan yang modern. Seiring dengan perubahan zaman, permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional. Permainan tradisional sesungguhnya memiliki manfaat

bagi masyarakat. Selain tidak mengeluarkan banyak biaya, bisa juga untuk menyehatkan badan, baik fisik dan mental, serta menumbuhkan rasa solidaritas sosial dengan tidak melunturkan nilai-nilai budaya yang ada pada masyarakat.

Permainan tradisional bukan hanya sebagai hiburan dan edukasi tetapi permainan tradisional juga banyak menyumbangkan istilah istilah atau leksikon leksikon bahasa daerah, istilah istilah leksikon tersebut keberadaannya masih dijumpai di alam bebas. Oleh karena tidak ada yang mendokumentasikan leksikon tersebut beberapa leksikon tidak terdapat dalam kamus dalam hal ini KBBI. Faktor inilah yang perlu dilakukan agar mengingatkan ingatan masa lampau tentang permainan permainan tradisional. Alasan lain adalah ketika permainan tradisional tersebut tidak lagi dimainkan , maka leksikon dalam permainan tersebut lambat laun akan menjadi klasik dan tidak lagi dikenal oleh anak anak bahkan masyarakat pendukungnya .Sementara itu leksikon merupakan bagian yang penting dalam pewarisan kearifan lokal dan permainan tradisional juga penting dalam pendidikan anak anak berbasis kebudayaan, leksikon merupakan komponen dalam suatu bahasa yang memiliki makna dan juga memiliki makna tentang kebudayaan. Jika suatu leksikon sudah tidak digunakan lagi oleh masyarakat penuturnya leksikon tersebut akan menjadi klasik dan bisa saja punah. Leksikon merupakan bagian penting dan memiliki andil dalam perbendaharaan kata bahasa Indonesia dan juga dalam bahasa penuturnya. Suatu leksikon akan punah jika referen dari leksikon tersebut sudah tidak ada lagi dalam kehidupan masyarakatnya. Oleh karena itu penelitian tentang permainan tradisional penting dilakukan untuk melestarikan leksikon leksikon dalam permainan tersebut dan juga untuk melestarikan budaya yang ada dalam permainan tradisional tersebut.

Beberapa penelitian yang relevan Nurhadijah Gita Priana (2017) mengatakan bahwa permainan tradisional Muna ditemukan sejumlah leksikon-leksikon yang meliputi kata benda, kata, kerja, dan kata sifat, khusus yang terkait dengan tumbuhan dan alam dalam permainan tradisional masyarakat Muna. Hal ini disebabkan kuatnya pengaruh alam dalam kebudayaan masyarakat Muna yang masih erat dengan lingkungan dan ekosistemnya maka banyak leksikon-leksikon di dalam permainan tradisional masyarakat Muna tersebut diambil dari alam dan lingkungan sekitar, sebagian dari permainan itu juga menggunakan alat dari alam dan tumbuh-tumbuhan.. Penelitian Rona Almos (2021) leksikon dalam permainan anak tentang permainan anak yang mengandung makna kebudayaan dan menyimpan kearifan lokal yang dapat memperkuat pendidikan berkebudayaan dan berkebudayaan kepada anak.

Diky Hadyansah dkk (2021) mengatakan bahwa perlunya dilestarikan permainan tradisional karena didalamnya banyak mengandung nilai budaya yang mengandung nilai kearifan lokal. Permainan tradisional adalah warisan kebudayaan nenek moyang yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Permainan tradisional dapat menjadi sarana untuk menanamkan budi pekerti dan mengajarkan anak untuk bersosialisasi dengan orang lain.

Permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan darimana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan adang-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 : 24).

Dalam permainan tradisional banyak muncul leksikon yang hanya dipergunakan hanya dalam permainan itu saja, leksikologi merupakan cabang ilmu linguistik yang mempelajari tentang leksem (satuan terkecil dalam leksikon). Chaer (2007:3) mengatakan bahwa konsep dari leksikologi adalah ilmu yang mengambil leksikon sebagai objek kajiannya. Leksikon berasal dari bahasa Yunani lexicon yang berarti kata, ucapan atau acara berbicara. Satuan leksikon adalah leksem yaitu satuan bentuk bahasa yang bermakna, leksikon sama dengan kosa kata atau perbendaharaan kata sedangkan leksem dapat kita samakan dengan kata. Dalam leksikon itu sendiri, terdapat beberapa kelas kata yaitu kata benda (nomina), kata kerja (verba), kata sifat (adjektiva) dan numeralia (kata bilangan)

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Moleong (2006:6) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Metode kualitatif ini digunakan karena beberapa pertimbangan. Pertama, menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan jamak; kedua, metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dan responden; ketiga, metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama pola-pola nilai yang dihadapi (Moleong, 2006:9). Lokasi penelitian ini dilaksanakan di desa Merek Raya kecamatan Raya kabupaten Simalungun. Untuk mendapatkan data penelitian ini digunakan metode (1) observasi, (2) wawancara, dan (3) rekaman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Leksikon dalam permainan tradisional masyarakat Simalungun ada yang asli dari bahasa daerah Simalungun ada juga yang di adopsi dari bahasa daerah lain dan bahasa Indonesia. Dilihat dari bentuknya leksikon dalam permainan tradisional masyarakat Simalungun dibedakan menjadi satuan morfemik yaitu satuan yang terbentuk dari kata-kata yang terdiri dari satu morfem dan satuan polomorfemik yaitu bentuk yang disisipi kata berafiks, kata ulang, kata majemuk (Wijana, 2010:12).

Verhaar (2008:97) berpendapat bahwa monomorfemik sebagai bentuk kata yang terdiri dari satu morfem dapat berupa verba, adjektiva, nomina, pronomina dan numerali, sedangkan polimorfemik merupakan bentuk yang terbentuk atas lebih dari satu morfem.

Berdasarkan hasil penelitian dalam 9 (sembilan) permainan tradisional masyarakat Simalungun terdapat 29 leksikon antara lain:

1. *Marlubuk* 'congkak' secara linguistik merupakan bentuk kompleks yang terdiri dari prefiks *mar-* dan kata dasar *lubuk* 'lubang dalam permainan congkak'. Leksikon dalam permainan *marlubuk* antara lain:
 - a) *Papan lubuk* 'papan congkak' yaitu papan tempat bermain yang terdiri dari 14 (empat belas) buah lubang lubang kecil dibagi menjadi dua (dua) lubang besar.
 - b) *Anak lubuk* 'lubang kampung atau lubang kecil' merupakan lubang tempat biji congkak.
 - c) *Induk lubuk* 'lubang induk atau lubang besar' merupakan lubang tempat berkumpulnya biji congkak.
 - d) *biji lubuk* 'biji congkak yang berjumlah 98 buah dan ditempatkan pada ke tujuh lubang kecil yang masing-masing berjumlah 7 buah setiap lubang'.
2. *Marsitengka* 'engklek' yaitu permainan yang dimainkan dengan melompat lompat dengan satu kaki di atas gambar kotak-kotak dan di ujung kotak menyerupai gunung. Permainan ini menggunakan alat yang disebut *gasok / oppah*. *Marsitengka* merupakan bentuk kompleks yang terdiri dari prefiks *mar-* dan melekat pada kata dasar *sitengka* [sejenis nama burung]. Leksikon dalam permainan ini antara lain:
 - a) *gasok / oppah* 'gundu', *gacok* 'merupakan alat yang dipergunakan dalam permainan *marsitengka* biasanya dari batu kerikil atau batu yang bentuknya pipih.
 - b) *hotak marsitengka* 'kotak tempat bermain dan dalam kotak ini dilemparkan *gacok*'
 - c) *hotak ujung* [kotak paling ujung dan biasanya menyerupai gunung]
3. *Marjalangkat* 'egrang' artinya adalah dua buah bambu yang panjang dan mempunyai pijakan yang berguna untuk tempat pijakan. *Marjalangkat* merupakan bentuk kompleks yang terdiri dari prefiks *mar-* dan kata dasar *jalangkat*. Leksikon dalam permainan ini adalah:
 - a) *tiang jalangkat* 'tiang yang terbuat dari bambu yang besarnya sebesar genggam tangan'
 - b) *Sidogon jalangkat* 'tempat berpijak'
4. *Margalah* 'Gobak sodor' merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh dua tim untuk menghempang lawan agar tidak melewati garis akhir. Leksikon dalam permainan *margalah* antara lain:
 - a) *Garis galah* 'garis yang terdapat dalam permainan *margalah*'

- b) *Kamar galah* ‘ garis pemisah yang terdapat dalam kotak kotak ‘
5. *Pattuk lele* ‘ patuk lele’ yaitu permainan yang dimainkan dengan menggunakan tongkat kayu, dibutuhkan dua buah tongkat dalam permainan ini tongkat pertama berfungsi sebagai tongkat pemukul dan tongkat kedua berfungsi sebagai tongkat yang dipukul. Leksikon dalam permainan ini antara lain :
- a) *indung pattuk* ‘ induk kayu ‘ merupakan patok pemukul yang ukurannya lebih panjang dari tongkat yang dipukul .
- b) *Anak pattuk* ‘ anak kayu]merupakan tongkat yang dipukul yang ukurannya lebih kecil jika dibandingkan dengan patok pemukul ‘.
- c) *Lubang* ‘lobang tempat anak pattuk diletakkan ‘
6. *Posah piring* ‘permainan yang dimainkan dengan memecahkan tumpukan benda yang disusun tinggi lalu menyusunnya kembali ‘. *Posah piring* merupakan bentuk kata majemuk yang terdiri dari dua kata *posah*’ usaha untuk memecah belah ‘dan *piring* ‘piring’. hanya satu leksikon dalam permainan ini yaitu *posahan piring* ‘biji ‘
7. *Margasing /marpakkah* ‘ gasing ‘ yaitu permainan yang dimainkan dengan cara melilitkan tali pada gasing lalu melemparkannya ke tanah untuk membuat gasing berputar, gasing yang berputar paling lama adalah pemenangnya’. *Margasing/marpakkah* merupakan bentuk kompleks yang berasal dari prefiks *mar-* dan kata dasar *gasing*. *Marpakkah* adalah bentuk turunan dari prefiks *mar-* dan kata dasar *pakkah* ‘pukul’. Adapun leksikon yang terdapat dalam permainan ini adalah :
- a) *Paku gasing* ‘ paku yang ada pada badan gasing yang berfungsi sebagai alat agar badan gasing dapat berputar di tanah’
- b) *Tali gasing* ‘ tali gasing yaitu tali yang dililitkan di badan gasing lalu melemparkannya ke tanah .
8. *Jalekkat sarib* ‘egrang batok /tempurung’ merupakan permainan dengan menggunakan batok/tempurung kelapa yang dibelah duan dan diberi lubang di bagian atas tengahnya. Lubang tersebut kemudian diikatkan dengan tali untuk mengangkat kaki. Pemain berdiri di atas batok atau tempurung kelapa sambil memegang tali lalu berjalan atau berlari dengan menjaga keseimbangan. *Jalekkat sarib* merupakan bentuk kata majemuk yaitu kata *jalekkat* ‘ bambu’ dan *sarib* ‘ tempurung.Leksikon pada permainan ini adalah *jalekkat* ‘ bambu ‘ dan *sarib* ‘ tempurung ‘
9. *Marjakop* ‘mengejar pemain lawan di dalam lingkaran ‘ merupakan permainan yang dimainkan oleh beberapa orang untuk mengejar pemain lain dengan mata ditutup. *Marjakop* merupakan kata dasar, leksikon dalam permainan ini adalah *monirih si Jakop*’ pemain yang mengejar’ dan *na iayak si Jakop*’ pemain yang dikejar.

Tabel Leksikon Permainan tradisional Simalungun berdasarkan bentuk leksikon, kata majemuk dan kata dasar.

No	Bentuk Leksikon	Contoh Leksikon	Kata Majemuk	Kata dasar
1.	Monomorfemis	<i>Gasok/ oppah</i> <i>Lubang</i>		<i>Gasok/ oppah</i> <i>Lubang</i>
2.	Polimorfemis	<i>Papan lubuk</i> <i>Anak lubuk</i> <i>Induk lubuk</i> <i>Biji lubuk</i> <i>Hotak marsitengka</i> <i>Hotak ujung</i> <i>Tiang jalengkata</i> <i>Sidegeon jalekkat</i> <i>Garis galah</i> <i>Kamar galah</i> <i>Indung pattuk</i> <i>Anak pattuk</i>	<i>Papan lubuk</i> <i>Anak lubuk</i> <i>Induk lubuk</i> <i>Biji lubuk</i> <i>Hotak marsitengka</i> <i>Hotak ujung</i> <i>Tiang jalengkata</i> <i>Sidegeon jalekkat</i> <i>Garis galah</i> <i>Kamar galah</i> <i>Indung pattuk</i> <i>Anak pattuk</i>	

<i>Posahan piring</i>	<i>Posahan piring</i>
<i>Paku gasing</i>	<i>Paku gasing</i>
<i>Tali gasing</i>	<i>Tali gasing</i>
<i>Jalekkat sarib</i>	<i>Jalekkat sarib</i>
<i>Manorih si Jakop</i>	<i>Manorih si Jakop</i>
<i>Na iayaki si Jakop</i>	<i>Na iayaki si Jakop</i>

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Simalungun tidak hanya sekadar aktivitas rekreasi, tetapi juga mengandung kekayaan kosakata yang mencerminkan hubungan erat antara masyarakat Simalungun dengan lingkungan alam dan sosialnya. Melalui analisis ekolinguistik, penelitian ini berhasil mengungkap makna mendalam dari leksikon-leksikon tersebut serta nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Kesimpulan yang dapat disimpulkan dalam penelitian ini adalah terdapat 29 leksem dalam permainan tradisional pada masyarakat Simalungun yang terdiri dari 20 leksem kata benda dan 9 leksem kata kerja, 18 leksem kata benda dikategorikan pada bentuk polimorfemis dan 2 leksem kata dasar sedangkan leksem kata kerja di jumpai 9 buah.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul. 2007. *Leksikologi Leksikografi Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danandjaja, James . (1987). *Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*. Jogjakarta: Jevalitera
- Diky Hadyansah (dkk) 2021. *Permainan Tradisional Sebagai Nilai-Nilai Kearifan Lokal* .Bandung : Jurnal Aksara Raga Volume 3 | Nomor 1 April | 2021
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)* .Bandung: Rosdakarya.
- Nurhadijah Gita Priana, 2017 *Leksikon Dalam Permainan Tradisional Masyarakat Muna* . Kendari :Jurnal Bastra Volume 1 Nomor 4 Maret 2017.
- Rona, Almos.2021 . *Leksikon Klasik Pada Permainan Anak Di Masyarakat Budaya Minangkabau* .Padang :Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya ISSN (Online) 2355-5963 |
- Sapari Imam Asy'ari 1993. *Sosiologi Kota dan Desa*. Surabaya: Usaha Nasional Balai Pustaka,
- Wijana, I Dewa Putu. 2010. *Bahasa Gaul Remaja Indonesia*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Verhaar, J. W. M. 1999. *Asas-asas Linguistik Umum*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.