PEMERTAHANAN LEKSIKON PERMAINAN TRADISIONAL DALAM BAHASA MELAYU SAMBAS

SKRIPSI

OLEH

FARAH MAISUN

F1011191037

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2025

PEMERTAHANAN LEKSIKON PERMAINAN TRADISIONAL DALAM BAHASA MELAYU SAMBAS

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana

pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia

Jurusan Bahasa dan Seni

OLEH

FARAH MAISUN

F1011191037

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2025

PEMERTAHANAN LEKSIKON PERMAINAN TRADISIONAL DALAM BAHASA MELAYU SAMBAS

Peneliti

Farah Maisun
F1011191037

Disetujui Oleh,

Pembimbing Pertama	**Pembimbing Kedua**
Drs. Nanang Heryana, M.Pd.	**Agus Syahrani, S.Pd., M.M.S.Ling**
NIP 196107051988101001	**NIP 198010162007101001**

Disahkan Oleh,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Ahmad Yani T, M.Pd., M.Pdi.
NIP 196604011991021001

Lulus tanggal: 18 Maret 2025

PEMERTAHANAN LEKSIKON PERMAINAN TRADISIONAL

DALAM BAHASA MELAYU SAMBAS

Peneliti,

Farah Maisun
F1011191037

Disetujui Oleh,

Pembimbing Pertama	**Pembimbing Kedua**
Drs. Nanang Heryana, M.Pd.	**Agus Syahrani, S.Pd., M.M.S.Ling.**
NIP 196107051988101001	NIP 198010162007101001

Disahkan Oleh,

Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

Dr. Agus Wartiningsih, M.Pd.
NIP 197908162002122002

PEMERTAHANAN LEKSIKON PERMAINAN TRADISIONAL DALAM BAHASA MELAYU SAMBAS

SKRIPSI

Tanggung Jawab Yuridis Material Pada

Peneliti,

Farah Maisun
NIM F1011191037

Disetujui Oleh,

Pembimbing Pertama	**Pembimbing Kedua**
Drs. Nanang Heryana, M.Pd.	**Agus Syahrani, S.Pd., M.M.S.Ling.**
NIP 196107051988101001	**NIP 198010162007101001**

Penguji Pertama	**Penguji Kedua**
Amriani Amir, S.S., M.Hum.	**Mellisa Jupitasari, M.Pd.**
NIP 198007062005012004	**NIP 199305112019032023**

Disetujui Oleh,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia

Drs. Ahmad Rabi'ul Muzammil, M.Si.

NIP 196706191993031002

PEMERTAHANAN LEKSIKON PERMAINAN TRADISIONAL DALAM BAHASA MELAYU SAMBAS

SKRIPSI

Tanggung Jawab Yuridis Material pada

Farah Maisun
NIM F1011191037

Disetujui Oleh:

Pembimbing Pertama	Pembimbing Kedua
Drs. Nanang Heryana, M.Pd.	Agus Syahrani, S.Pd., M.M.S.Ling.
NIP. 196107051988101001	NIP. 198010162007101001

Disahkan oleh
Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia

Drs. Ahmad Rabiul Muzammil, M. Si.
NIP.196706191993031002

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Farah Maisun

NIM : F1011191037

Jurusan/Prodi : Pendidikan Bahasa dan Seni/ Pendidikan Bahasa Indonesia

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, Juni 2024



Farah Maisun

F1011191037

MOTTO

“Berserah bukan berarti pasif, ikhtiar sebagai wujud dari sabar dan syukur harus tetap berjalan”

(Q.S. Ali ‘Imran ayat 159)

“Sesuatu yang tinggi tak harus dicapai dengan berjinjit kadang cara terbaik untuk mencapainya adalah bersujud “

“Apapun yang terjadi, pulanglah sebagai sarjana”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tiada lembar paling indah dalam laporan skripsi kecuali lembar pengesahan. Skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti kepada orang tua tercinta, sahabat, dan teman-teman yang selalu memberikan support untuk menyelesaikan skripsi ini. Untuk karya sederhana ini, maka penulis persembahkan untuk:

1. Kepada Allah SWT dengan mengucapkan syukur atas rahmat, karunia dan nikmat kesehatan sehingga dapat menyelesaikan skripsi.
2. Cinta pertamaku, Alm. Ayahanda Mashuri yang sangat berharga dihidup saya sebagai sandaran terkuat. Beliau tidak sempat melihat anaknya memakai baju toga, tetapi sampai akhir hayatnya memberikan materil yang terus mengalir. Terima kasih ayah, gelar ini kupersembahkan untukmu.
3. Pintu surgaku, Ibu Dewi wanita hebat yang telah melahirkan ku. Terimakasih atas limpahan doa dan motivasi yang tak berkesudahan,Terima kasih atas nasihat yang selalu diberikan agar dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran dan kebesaran hati, menjadi penguat dan pengingat penulis. Semoga ibu selalu diberikan kesehatan dan hiduplah lebih lama lagi , ibu harus ada disetiap perjalanan dan pencapaian di hidup saya.
4. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri, Farah Maisun. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan diri sendiri serta tidak menyerah sampai dititik ini.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Farah Maisun

Tempat, Tanggal Lahir : Sekura, 23 Agustus 2001

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Status dalam Keluarga : Anak pertama dari tiga bersaudara

Alamat : Jalan Sungai Raya Dalam

Riwayat Pendidikan : 1. SDN 21 Sekura Kelumpang (2007-2013)

: 2. SMPN 01 Teluk Keramat (2013-2016)

: 3. MA Yasti Sekura (2016-2019)

Nama Orang Tua :

1. Ayah : Mashuri (alm)
   Agama : Islam
   Pekerjaan : -
2. Ibu : Dewi
   Agama : Islam
   Pekerjaan : Petani

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Tuhan yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pemertahanan Leksikon Permainan Tradisional dalam Bahasa Melayu Sambas". Dengan penyertaanya-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Peneliti menyadari penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dorngan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan rasa hormat, peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak sebagai berikut.

1. Agus Syahrani, S. Pd., M.M.S.Ling., selaku dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing kedua yang telah meluangkan waktu, memberikan ide, dukungan, saran, masukan, serta semangat kepada peneliti. Semoga selalu diberikan kesehatan, keberkahan dan kebahagian didunia maupun di akhirat.

2. Drs. Nanang Heryana, M. Pd., selaku pembimbing pertama yang telah meluangkan waktu, memberikan pengetahuan, arahan, saran, kritik, serta semangat kepada peneliti. Semoga diberikan kesehatan dan kebahagiaan. Semoga Bapak dan keluarga senantiasa diberkahi dan dalam lindungan Allah Swt.

3. Amriani Amir, S.S., M.Hum., selaku dosen penguji pertama yang telah memberikan pengetahuan, arahan, serta memberi kritik dan saran yang membangun terhadap skripsi ini. Semoga Ibu selalu diberikan kesehatan, kebahagian dunia maupun akhirat, dan ilmu yang diberikan menjadi bermanfaat.

4. Mellisa Jupitasari, M.Pd., selaku dosen penguji kedua yang telah memberikan pengetahuan, arahan serta memberikan kritik dan saran yang membangun terhadap skripsi ini. Semoga ilmu selalu diberikan kemudahan dalam kesehatan, kebahagian serta ilmu yang diberikan memberikan manfaat.

5. Dr. Ahmad Yani T, M.Pd.,M.Pdi., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dan fasilitas dalam penyusunan skripsi ini. Semoga diberkahi Allah SWT, bahagia dan selamat dunia akhirat.

6. Dr. Agus Wartiningsih, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga diberikan kelancaran dunia maupun akhirat serta ilmu yang diberikan menjadi bermanfaat.

7. Drs. Ahmad Rabiul Muzammil, M. Si, Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Tanjungpura. Semoga selalu diberikan kesehatan, berkat dan rezeki yang berlimpah dari Allah Swt.

8. Seluruh dosen yang mengampu di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Tanjungpura yang telah memberikan banyak kesempatan untuk generasi selanjutnya.

9. Pihak *Comdev & Outreaching* Universitas Tanjungpura yang telah memberikan bantuan berupa beasiswa penuh kepada penulis.

10. Ayah (alm), umak, dan keluarga yang penulis cintai. Terima kasih telah selalu memberikan doa, dukungan baik moril maupun materil, serta cinta yang

selalu tercurah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga panjang umur, sehat, bahagia, dan dilimpahkan rezeki.

11. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan bahasa Indonesia, khususnya angkatan 2019. Semoga diberikan kesehatan, kebahagiaan, serta dimudahkan dalam menyelesaikan studi.
12. Sahabat-sahabat saya, khususnya Maddas Squad yang telah banyak memberikan semangat, motivasi untuk peneliti. Semoga kalian selalu bahagia dan dilimpahkan rezeki.
13. Masyarakat Desa Sekura yang telah bersedia meluangkan waktu mengisi angket dalam penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa pengetahuan yang dimiliki masih terbatas sehingga dalam skripsi ini masih ditemukan banyak kekurangan. Penulis berharap semoga segala kritik, saran dan dukungan, bimbingan, ilmu, dan doa dari semua pihak sangat penulis harapkan untuk kemajuan di masa yang akan datang. Penulis berharap adanya skripsi ini dapat meningkatkan pengetahuan baik bagi mahasiswa maupun masyarakat.

Pontianak, 14 Januari 2025

Farah Maisun

F1011191037

DAFTAR ISI

MOTTO ..... **viii**

HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **ix**

DAFTAR RIWAYAT HIDUP ..... **x**

KATA PENGANTAR ..... **xi**

DAFTAR ISI ..... **xiv**

DAFTAR TABEL ..... **xvii**

DAFTAR GAMBAR ..... **xix**

DAFTAR LAMBANG ..... **xx**

ABSTRAK ..... **xxi**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1
B. Masalah Penelitian 6
C. Tujuan Penelitian 6
D. Manfaat Penelitian 7
E. Ruang Lingkup Penelitian 8
F. Penjelasan Istilah 9
G. Demografi Penelitian 9
BAB II KAJIAN PUSTAKA 13
A. Sosiolinguistik 13
B. Pemertahanan Bahasa 17
C. Leksikon 25
D. Bentuk Satuan Lingual 26
    1. Kata 26
    2. Frasa 30
E. Permainan Tradisional 31

F. Teks Deskripsi 33
G. Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia 37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 41
A. Metode Penelitian 41
B. Bentuk Penelitian 42
C. Sumber Data & Data Penelitian 43
D. Teknik Pengumpul Data 45
E. Alat Pengumpul Data 51
F. Teknik Analisis Data 52
G. Penguji Keabsahan Data 54
BAB IV ANALISIS DATA 56
A. Bentuk Leksikon Permainan Tradisional dalam Bahasa Melayu Sambas 56
1. Leksikon Permainan Tradisional Bahasa Melayu Sambas Berdasarkan Nama Permainan 56
2. Leksikon Permainan Tradisional Bahasa Melayu Sambas Berdasarkan Alat dan Bahan (Nomina) 87
3. Leksikon Permainan Tradisional Bahasa Melayu Sambas Berdasarkan Kegiatan (Verba) 93
4. Bentuk Leksikon Permainan Tradisional Berdasarkan Monomorfemis, Polimorfemis, dan Frasa 103
B. Pemahaman Masyarakat Desa Sekura, Kecamatan Teluk Keramat, Kabupaten Sambas 130
1. Pemahaman Leksikon Nama Permainan 130
2. Pemahaman Leksikon Alat dan Bahan (Nomina) 136
3. Pemahaman Leksikon Kegiatan (Verba) 140
C. Modul Ajar Pembelajaran Menggunakan Teks Deskripsi Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VII 144

BAB IV PENUTUP 167
1. Simpulan 167
2. Saran 169
DAFTAR PUSTAKA 170
LAMPIRAN-LAMPIRAN 174

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Arah mata angin dan perbatasan Kecamatan Teluk Keramat 11

Tabel 2. Arah Mata Angin dan Perbatasan Desa Sekura 12

Tabel 3. Bentuk Leksikon Permainan Tradisional dalam Bahasa Melayu Sambas 57

Tabel 4. Leksikon Nama Permainan 58

Tabel 5. Leksikon Alat dan Bahan (Nomina) dalam Permainan 87

Tabel 6. Leksikon Kegiatan (Verba) dalam Permainan 93

Tabel 7. Bentuk Leksikon Permainan Tradisional Berdasarkan Monomorfemis, Polimorfemis, dan Frasa..... 103

Tabel 8. Pemahaman Leksikon Nama Permainan Kelompok Usia Dewasa (15-20 tahun) 130

Tabel 9. Pemahaman Leksikon Nama Permainan Kelompok Usia Dewasa (21-45 tahun) 132

Tabel 10. Pemahaman Leksikon Nama Permainan Kelompok Usia Tua (>46 tahun) 134

Tabel 11. Pemahaman Leksikon Alat dan Bahan (Nomina) Kelompok Usia Remaja (15-20 tahun)..... 136

Tabel 12. Pemahaman Leksikon Alat dan Bahan(Nomina) Kelompok Usia Dewasa (21-45 tahun) 137

Tabel 13. Pemahaman Leksikon Alat dan Bahan (Nomina) Kelompk Usia Tua (>46 tahun) 138

Tabel 14. Pemahaman Leksikon Kegiatan (Verba) Kelompok Usia (15-20 tahun) 140

Tabel 15. Pemahaman Leksikon Kegiatan (Verba) Kelompok Usia Dewasa (21-45 tahun) 141

Tabel 16. Pemahaman Leksikon Kegiatan (Verba) Kelompok Usia Tua (>46 tahun) 143

Tabel 17. Daftar Pertanyaan Wawancara 176

Tabel 18. Daftar Gambar Nama Permainan 177

Table 19. Daftar Gambar Alat dan Bahan 181

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Peta Wilayah Kecamatan Teluk Keramat 11

DAFTAR LAMBANG

No.	Lambang	Deskripsi Bentuk Bunyi
1.	[ŋ]	Melambangkan bunyi /ng/ dalam bahasa Indonesia. Contoh kata ‘paŋkaʔ’, ‘naŋkap’
2.	[∂]	Vokal semi tertutup, terjadi apabila lidah diangkat dalam sepertiga dibawah vocal tertutup, contoh kata ‘bEkaj∂ŋ’, ‘bul∂h’
3.	[ʔ]	Konsonan glottal, hambat. Contoh kata ‘tumaʔ’, ‘icɪŋe ʔ’
4.	[ɪ]	Vokal semi terbuka, terjadi apabila lidah mendekati langit-langit depan, tetapi rongga mulut tidak sepenuuhnya tertutup. Contoh kata ‘pantaɪ’, ‘gullɪ’
5.	[ñ]	Melambangkan bunyi /ny/ dalam bahasa Indonesia. Contoh kata ‘ñuŋkɪt’, ‘ñusun’

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemertahanan leksikon, bentuk leksikon permainan tradisional dalam Bahasa Melayu Sambas, dan implementasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Bentuk penelitian yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Teknik pengumpulan data yaitu studi documenter, observasi, wawancara, rekam dan catat serta kuesioner. Penelitian ini menghasilkan 72 data leksikon permainan tradisional Melayu Sambas dengan klasifikasi berdasarkan nama permainan 33 leksikon, alat dan bahan 14 leksikon, dan kegiatan 25 leksikon. Bentuk satuan lingual berupa monomorfemis 37 leksikon, polimorfemis 26 leksikon, dan frasa 9 leksikon. Pemahaman masyarakat Melayu Sambas berdasarkan gabungan kelompok usia terhadap 33 leksikon nama permainan dengan pemahaman kategori I 83%, kategori II 12%, dan kategori III 5%. Alat dan bahan dengan 14 leksikon kategori I 97%, kategori II 2%, dan kategori III 1%. Kegiatan dengan 25 leksikon kategori I 98%, kategori II 2%, dan kategori III 0%. Leksikon permainan tradisional Melayu Sambas masih bertahan di masyarak. Bentuk teks pembelajaran Bahasa Indonesia terkait leksikon permainan tradsional Melayu Sambas adalah teks deskripsi.

Kata Kunci: Pemertahanan Bahasa, Leksikon, Permainan Tradisional Melayu Sambas

ABSTRAK

This study aims to describe the retention of lexicons, the lexicon form of traditional games in Sambas Malay, and its implementation in Indonesian language learning. The forms of research used are qualitative and quantitative. The method used is a descriptive method. Data collection techniques are documentary studies, observations, interviews, recordings, and notes as well as questionnaires. This study produced 72 lexicon data of Sambas Malay traditional games with classification based on the name of the game 33 lexicons, tools and materials 14 lexicons, and 25 lexicon activities. The form of lingual units is in the form of a monomorphic 37 lexicon, a polymorphemic 26 lexicon, and a phrase 9 lexicon. The understanding of the Sambas Malay community is based on a combination of age groups for 33 lexicons of game names with an understanding of category I 83%, category II 12%, and category III 5%. Tools and materials with 14 category I lexicons 97%, category II 2%, and category III 1%. Activities with 25 lexicons. The form of lingual units is in the form of a monomorphic 37 lexicon, a polymorphemic 26 lexicon, and a phrase 9 lexicon. The understanding of the Sambas Malay community is based on a combination of age groups for 33 lexicons of game names with an understanding of category I 83%, category II 12%, and category III 5%. Tools and materials with 14 category I lexicons 97%, category II 2%, and category III 1%. Activities with 25 category I lexicons 98%, category II 2%, and category III 0%. The lexicon of the traditional Malay game Sambas still survives in the community. The form of Indonesian learning text related to the lexicon of the Malay Sambas traditional game is a descriptive text.

Keywords: Language Defense, Lexicon, Traditional Malay Sambas Games

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini dijabarkan mengenai latar belakang, masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, penjelasan istilah, dan demografi wilayah penelitian.

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia. Bahasa merupakan alat komunikasi yang tidak dapat dipisahkan dengan manusia, karena dalam kesehariannya manusia menggunakan bahasa untuk berinteraksi. Manusia tidak dapat terlepas dari Bahasa, baik itu berbentuk lisan, tulisan, maupun isyarat. Diketahui bahwa bahasa memiliki sifat tidak netral, selalu ada makna yang ingin disampaikan oleh seseorang yang menggunakan bahasa, sehingga harus dipelajari dan dipahami dengan sebuah kajian.

Bahasalah yang memengaruhi pandangan hidup manusia. Manusia tidak dapat berpikir kecuali dengan bahasanya. Suatu pandangan yang sudah lama ditinggalkan orang, tetapi masih tetap menarik untuk diperbincangkan. Pandangan yang mungkin lebih banyak bisa diterima orang sampai sekarang adalah pandangan sebaliknya, yakni pandangan yang menganggap bahwa kebudayaan atau masyarakatlah yang memengaruhi bahasa.

Permainan rakyat merupakan suatu hal yang dilakukan masyarakat dalam rangka bermain di suatu daerah tertentu. Permainan rakyat sering dilakukan masyarakat sebagai sarana dalam membangun komunikasi untuk menjaga kerukunan masyarakat. Permainan rakyat saat ini sudah semakin tersaingi oleh permainan-permainan elektronik modern. Permainan modern, seperti *play station* dan *game online* dinilai masyarakat sebagai permainan yang aman bagi anak-anak. Kondisi seperti inilah yang membuat permainan rakyat yang sifatnya tradisional menjadi semakin terpinggirkan dari masyarakat.

Permainan rakyat yang ada di Kabupaten Sambas sampai saat ini masih sangat beragam dan tersebar di berbagai tempat, walaupun jumlah pemakainya sudah semakin berkurang. Masyarakat banyak yang terpengaruh akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga menyebabkan dampak buruk salah satunya hilangnya leksikon tertentu dalam suatu bahasa, misalnya leksikon permainan tradisional. Leksikon permainan tradisional kini mulai hilang dan tidak dikenal, terutama di kalangan anak-anak. Permainan rakyat sekarang jarang atau bahkan tidak lagi dimainkan karena maraknya *game online* yang sudah menjadi kegemaran generasi Z. Hal tersebut membuat anak-anak tidak mengetahui adanya permainan-permainan tradisional.

Permainan modern seperti *game online* semakin membuat anak-anak lebih condong bersifat individualisme karena kurangnya berinteraksi, bersosialisasi, maupun berkomunikasi dengan dunia luar. Hal seperti itulah

yang membuat leksikon permainan tradisional dalam masyarakat Melayu Sambas perlahan-lahan dapat terkikis, bahkan mengalami kepunahan.

Penelitian mengenai pemertahanan leksikon permainan tradisional perlu dilakukan agar leksikon permainan tradisional yang sudah ada bisa dipertahankan sehingga leksikon tidak mengalami kepunahan oleh masyarakat yang berperan sebagai penutur aslinya sendiri. Sehubungan dengan ini peneliti tertarik untuk melihat bagaimana pemertahanan leksikon khususnya leksikon permainan tradisional dalam bahasa Melayu Sambas.

Penelitian ini dilakukan di Desa Sekura, Kecamatan Teluk Keramat, Kabupaten Sambas. Peneliti tertarik untuk mengetahui apakah leksikon permainan tradisional masih dikenal atau dipertahankan oleh masyarakatnya. Seperti yang diketahui bahwa sudah jarang dimainkan permainan tradisional yang biasa dimainkan masyarakat pada zaman dahulu sehingga membuat leksikon permainan tradisional sudah mulai tidak dikenali.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat luar mengenai leksikon permainan tradisional dalam bahasa Melayu Sambas. Mayoritas penduduk di Kecamatan Teluk Keramat adalah Melayu Sambas yang masih menggunakan bahasa Melayu Sambas sebagai alat berkomunikasi sehari-hari.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sabhan Rasyid (2013) Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura dengan judul " Persitilahan dalam Permainan Rakyat Melayu Sambas: Pendekatan Etnolinguistik. Pada penelitian ini meneliti tentang kosakata permainan rakyat Melayu Sambas yang menggunakan pendekatan etnolinguistik. Fokus penelitian ini adalah kosakata permainan rakyat yang dilihat dari alat, teknik, dan nama pemain dan nama permainan rakyat. Hasil dari penelitian tersebut terdapat 30 jenis permainan.
2. Penelitian yang dilakukan Merry Andhayani (2022) Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura dengan judul "Pemertahanan Leksikon Permainan Tradisional dalam Bahasa Melayu Ketapang". Pada penelitian ini meneliti tentang pemertahanan bahasa mengenai leksikon-leksikon permainan-permainan dalam bahasa Melayu Ketapang. Hasil dari penelitian tersebut terdapat 52 leksikon permainan tradisional Melayu Ketapang yaitu nama permainan 18 leksikon, alat dan bahan 13 leksikon, dan kegiatan 21 leksikon.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Anbar Fitria (2019) Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan judul "Pemertahanan Leksikon Kemaritiman dalam Bahasa Melayu Sambas di Desa Jawai Laut". Pada penelitian ini meneliti tentang

pemertahanan bahasa mengenai leksikon-leksikon kemaritiman dalam bahasa Melayu Sambas di Desa Jawai Laut. Hasil dari penelitian tersebut terdapat leksikon kemaritiman dalam lingkungan biota flora sebanyak 11 leksikon, lingkungan fauna sebanyak 50 leksikon yang terbagi lagi menjadi 38 leksikon jenis ikan, 4 leksikon jenis hewan bercangkang, 3 leksikon jenis ketam, 1 leksiko jenis udang, 2 leksikon jenis moluska, dan 2 leksikon jenis burung, dan leksikon aktivitas kemaritiman sebanyak 10 leksikon.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang lainnya yaitu sama sama meneliti pemertahanan dengan menggunakan pendekatan sosiolinguistik. Sedangkan perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu pada objek dan bahasa serta tempat terlaksananya penelitian. Penelitian tentang Pemertahanan Leksikon Permainan Tradisional dalam Bahasa Melayu Sambas dapat diimplementasikan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks deksripsi Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama (SMP) semester ganjil, dengan Kompetensi Dasar(KD) 3.1 Mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan susunan pentas seni daerah) yang didengar atau dibaca. Dan Kompetensi Dasar (KD) 4.1 Menentukan isi teks deskripsi objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau susunan pentas seni daerah yang didengar atau dibaca.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, masalah yang diteliti perlu diidentifikasi secara rinci dan dirumuskan dalam pertanyaan. Penelitian ini mengkaji Pemertahanan Leksikon Permainan Tradisional dalam Bahasa Melayu Sambas. Adapun masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk leksikon permainan tradisional dalam bahasa Melayu Sambas?
2. Bagaimana pemertahanan leksikon permainan tradisional dalam bahasa Melayu Sambas?
3. Bagaimana bentuk suplemen teks deskripsi sebagai bahan teks pembelajaran bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama Kelas VII Kurikulum Merdeka menggunakan leksikon permainan tradisional dalam bahasa Melayu Sambas?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan arah, sasaran, maksud atau hasil yang ingin dicapai dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan rumusan-rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini ialah memaparkan Pemertahanan Leksikon Permainan Tradisional dalam Bahasa Melayu Sambas. Adapun tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan bentuk-bentuk leksikon permainan dalam bahasa Melayu Sambas.
2. Mendeskripsikan pemertahanan leksikon permainan tradisional dalam bahasa Melayu Sambas.
3. Mendeskripsikan bentuk suplemen teks deskripsi sebagai bahan teks pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama Kelas VII Kurikulum Merdeka menggunakan leksikon permainan tradisional dalam bahasa Melayu Sambas.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat dalam penelitian ini terbagi mejadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis yang akan dipaparkan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis
   a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam ilmu pengetahuan khususnya di dalam ilmu linguistik.
   b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam penelitian selanjutnya khusunya dalam permainan tradisional di Kabupaten Sambas. Penelitian ini dapat menjadi sumbangan ilmu pengetahuan, khususnya sebagai Pustaka yang dapat dijadikan acuan untuk dijadikan penelitian selanjutnya sesuai dengan kebutuhan yang berkaitan dengan peristilahan.

2. Manfaat Praktis

Selain memiliki manfaat teoretis, penelitian ini juga memiliki manfaat praktis yang dipaparkan sebagai berikut.

a. Peneliti

Sebagai wadah untuk menambah wawasan pengalaman dan pengetahuan yang berguna di masa yang akan datang dan melestarikan permainan tradisional yang semakin lama semakin pudar.

b. Pembaca

Penelitian ini dapat dijadikan motivasi untuk melestarikan kembali permainan tradisional yang ada di Kabupaten Sambas yang perlahan memudar.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Agar permasalahan yang diteliti tidak meluas, peneliti menerapkan masalah. Batasan masalah disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki peneliti, baik dari segi tenaga, waktu dan biaya. Selain itu, ruang lingkup peneltian ini dibuat untuk memudahkan proses pengumpulan data penelitian. Peneliti memfokuskan penelitian ini tentang leksikon permainan tradisional masyarakat Melayu Sambas yang terdapat di Kecamatan Teluk Keramat. Penelitian ini juga memfokuskan pada deskripsi pengelompokkan bentuk leksikon permainan tradisional serta pemertahanannya. Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Teluk Keramat Kabupaten Sambas tepatnya di Desa Sekura.

F. Penjelasan Istilah

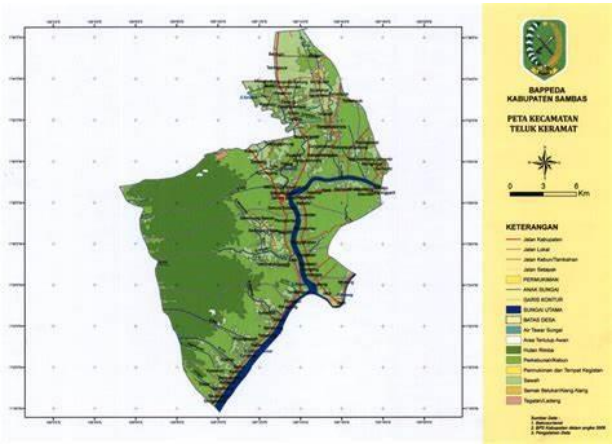
1. Sosiolinguistik adalah bidang ilmu yang berkaitan dengan bahasa dalam hubungannya dengan masyarakat, untuk itu yang diselidiki dalam kajian ini mengenai bidang bahasa dan masyarakat.
2. Pemertahanan bahasa merupakan sebuah upaya mempertahankan bahasa agar terus digunakan di dalam suatu masyarakat bahasa.
3. Leksikon adalah kekayaan kata yang dimiliki suatu bahasa; komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa.
4. Permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak dulu berkembang dan dimainkan oleh masyarakat dari generasi ke generasi.
5. Teks deskripsi adalah pemaparan atau penggambaran secara menyeluruh dengan kata-kata melalui tulisan yang bertujuan agar pembaca dapat lebih memahami sebuah tulisan bahkan dapat merasakan suasana yang coba digambarkan itu agar seolah-olah ada di depan mata sendirinya.

H. Demografi Penelitian

Demografi adalah disiplin ilmu yang mengkhususkan diri pada kependudukan dalam suatu masyarakat seperti peristiwa kelahiran, kematian dan perpindahan penduduk ke dalam maupun ke luar wilayah. Adapun demografi dapat disertai dengan ukuran

wilayah, persebaran penduduk, perubahan yang terjadi pada penduduk dari waktu ke waktu, serta komposisi penduduk.

Menurut Badan Pusat Statistik Kabupaten Sambas jumlah penduduk per tahun 2021 sebanyak 75.078 jiwa dengan laki-laki sebanyak 38.520 jiwa dan perempuan 36.558 jiwa. Wilayah administrasi Kecamatan Teluk Keramat terdiri dari 25 Desa, yaitu Desa Sungai Kumpai, Desa Sekura, Desa Pedada, Desa Trimandayan, Desa Lela, Desa Puringan, Desa Berlimang, Desa Sungai Baru, Desa Sengawang, Desa Teluk Kaseh, Desa Sepadu, Desa Tambatan, Desa Kubungga, Desa Sungai Serabek, Desa Sayang Sedayu, Desa Pipit Teja, Desa Matang Segantar, Desa Mulia, Desa Teluk Kembang, Desa Samustida, Desa Tanjung Kerucut, Desa Sebagu, Desa Mekar Sekuntum, Desa Kuala Pangkalan Keramat, dan Desa Sabing. Berikut merupakan batas-batas wilayah Kecamatan Sambas:



Gambar 1 Peta Wilayah Kecamatan Teluk Keramat

(sumber gambar: Wikipedia)

Arah Mata Angin	Berbatasan dengan
Utara	Kecamatan Galing
Selatan	Kecamatan Subah
Timur	Kecamatan Sebawi dan Jawai
Barat	Kecamatan Jawai Selatan

Tabel 1. Arah mata angin dan perbatasan Kecamatan Teluk Keramat.

Salah satu kecamatan yang ada di Kabupaten Sambas yaitu Kecamatan Teluk Keramat. Kecamatan Teluk Keramat terbagi lagi menjadi 25 Desa seperti penjelasan diatas. Secara geografis, Kecamatan Teluk Keramat terletak pada 1^0 8'13"-$1^0$36'29" LU dan 109^0 03'55" – 109^0 18'12" BT. Luas wialayah Kecamatan Teluk Keramat 554, 43 Km^2 atau 8, 67% dari luas wilayah Kabupaten Sambas. Letak Kecamatan Teluk Keramat berada di pusat pemerintahannya, yaitu Desa Sekura menjadikan kecamatan yang perekonomiannya berkembang pesat. Posisi strategis sebagai pusat Kecamatan Teluk Keramat dan akses transportasi yang mudah diharapkan dapat menumbuh kembangkan perekonomian masyarakat Kecamatan Teluk Keramat. Berikut merupakan batas-batas wilayah Desa Sekura:

Arah Mata Angin	Berbatasan dengan
Utara	Desa Trimandayan
Selatan	Desa Sungai Kumpai
Timur	Sungai Sambas Besar
Barat	Sarang Burung Danau Kecamatan Jawai

Tabel 2. Arah Mata Angin dan Perbatasan Desa Sekura.

Secara administratif Desa Sekura berada di Kecamatan Teluk Keramat, Kabupaten Sambas, Provinsi Kalimantan Barat. Desa Sekura yang merupakan pusat pemerintahan Kecamatan Teluk Keramat dengan luas 46, 58 Km^2 atau 8, 87% dari luas total kecamatan. Jumlah penduduk sebanyak 8.993(Kecamatan dalam Angka BPS Kabupaten Sambas) yang terbagi menjadi 6 Dusun, 14 RW, dan 28 RT. Penelitian ini memfokuskan lokasi penelitian di Kecamatan Teluk Keramat tepatnya Desa Sekura. Desa Sekura merupakan desa yang penduduknya menggunakan bahasa Melayu Dialek Sambas sebagai bahasa sehari-hari.