

**PERMAINAN TRADISIONAL MASYARAKAT
KABUPATEN INDRAGIRI HILIR PROVINSI RIAU**

SKIRPSI

**Ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan dalam
mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh.

**RAJA SAPRIANDI
NIM. 16087128**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
DEPARTEMEN KEPELATIHAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

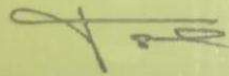
Judul : Permainan Tradisional Masyarakat Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau
Nama : Raja Sapriandi
NIM : 16087128
Program Studi : Pendidikan Kepeleatihan Olahraga
Departemen : Kepeleatihan
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Universitas : Negeri Padang

Padang, Oktober 2022

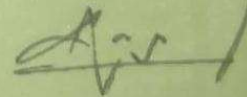
Disetujui oleh:

Ketua Departemen Kepeleatihan

Pembimbing



Dr. Donic, S.Pd, M.Pd
NIP. 19720717 199803 1 004



Prof. Dr. Eddy Marheni, M.Pd
NIP. 19561020 198003 1 005

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Raja Sapriandi
Nim : 16087128

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji
Skripsi Program Studi Pendidikan Keperawatan Olahraga
Departemen Keperawatan Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Padang
dengan judul

Permainan Tradisional Masyarakat Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau

Padang, Oktober 2022

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Prof. Dr. Eddy Marheni, M.Pd

1. 

2. Anggota : Prof. Dr. Eri Barlian, M.S

2. 

3. Anggota : Dr. Donie, S.Pd, M.Pd

3. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul "permainan tradisional masyarakat Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau" adalah karya tulis saya sendiri.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan dari pihak lain, dan arahan dari pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya pendapat yang telah di tulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebut pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Agustus 2022
Yang membuat pernyataan



RAJA SAPRIANDI
NIM. 16087128

ABSTRAK

Raja Sapriandi : Permainan Tradisional Masyarakat Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau

Masalah dalam penelitian adalah dikarenakan hilangnya minat masyarakat untuk melestarikan permainan tradisional. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan sejarah permainan tradisional sampan *leper* dan *menongkah*, untuk mendeskripsikan pelaksanaan permainan tradisional sampan *leper* dan *menongkah* dan untuk mendeskripsikan pelestarian permainan tradisional sampan *leper* dan *menongkah* di Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara, sedangkan dokumentasi berupa foto dan video yang didapati dari masyarakat, pemuda dan Disparporabud Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau. Teknik analisis data penelitian menggunakan dengan menggunakan teknik atau model Miles yaitu, “data *Reduction*, data *Display* dan *Conclusion Drawing/ Verification*”.

Penelitian permainan sampan *leper* daerah Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau telah mulai memudar, dikarenakan adanya beberapa faktor yang terjadi seperti kurangnya pelestarian dari masyarakat setempat, sudah terjadinya penyempitan pada lokasi, sudah adanya transportasi baru pada masyarakat melalui jalur darat dan pembangunan jembatan penghubung antar Sungai Luar dan Kota Tembilahan. Pelestarian permainan *menongkah* juga sudah mulai memudar dikarenakan beberapa hal lain seperti kurangnya pelestarian dari masyarakat setempat, kurangnya pengenalan permainan *menongkah* kepada masyarakat luas, lokasi festival terfokus pada satu lokasi dan terlalu jauh dari keramaian atau pusat kota.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Sampan *Leper*, *Menongkah*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya serta shalawat dan salam tercurah kepada nabi besar Muhammad Shalallaahu Alaihi Wasalaam beserta keluarganya hingga akhir zaman, demikian juga penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada kedua orang tua, dimana atas asuhan dan didikan serta perhatian keduanya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Permainan Tradisional Masyarakat Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau”.

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberi bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis berterima kasih kepada:

1. Kepada orang tua, Bapak Raja Mahmud bin Raja Hasan dan Ibu Masnah binti Umar yang telah mendukung, mendoakan, dan bekerja keras untuk menafkahi penulis semasa kuliah hingga penulis dapat menyelesaikan studi di program studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Departemen Kepelatihan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang.
2. Kepada Bapak Prof. Dr. Eddy Marheni, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberi bimbingan, dukungan, dan saran-saran yang membangun terkhususnya dalam penulisan maupun kesempurnaan skripsi ini.
3. Kepada Bapak Prof. Dr. Eri Barlian, M.S dan Bapak Dr. Donie, S.Pd, M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberi bimbingan, dukungan, dan saran-saran yang membangun terkhususnya dalam penulisan maupun kesempurnaan skripsi ini.

4. Kepada Bapak Dr. Donie, S.Pd, M.Pd selaku ketua Departemen Kepelatihan yang telah memberi dukungan dan saran-saran yang membangun kepada penulis dengan sabar dan penuh semangat sehingga terselesainya skripsi ini.
5. Bapak Prof. Drs. H. Ganefri, M.Pd, Ph,D selaku rektor Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan peluang bagi penulis untuk melanjutkan studi di Universitas Negeri Padang
6. Bapak Dr. Alnedral, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan fasilitas yang baik bagi penulis untuk melanjutkan studi di Universitas Negeri Padang.
7. Bapak/ Ibu dosen beserta pegawai program studi Kepelatihan Olahraga yang telah memberikan ilmu dan motivasi kepada penulis dalam perkuliahan maupun dalam penulisan skripsi.
8. Tidak lupa pula kepada sahabat dan teman-teman seperjuangan angkatan program studi Kepelatihan Keolahragaan 2016 yang selalu memberi bantuan dan semangat kepada penulis .

Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu, semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala memberikan balasan yang setimpal dan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Agustus 2022
Penulis

RAJA SAPRIANDI
NIM. 16087128

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|----------------|
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR | ii |
| DAFTAR ISI | iv |
| DAFTAR GAMBAR | vi |
| DAFTAR TABEL | vii |
| DAFTAR LAMPIRAN | viii |
| BAB I. PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Fokus Penelitian..... | 6 |
| C. Rumusan Masalah..... | 6 |
| D. Tujuan Penelitian | 7 |
| E. Manfaat Penelitian | 7 |
| BAB II. TINJAUAN PUSTAKA | |
| A. Pengertian Permainan | 8 |
| B. Permainan Tradisional | 10 |
| C. Permainan Tradisional Sampan <i>Leper</i> | 14 |
| D. Permainan Tradisional <i>Menongkah</i> | 16 |
| BAB III. METODOLOGI PENELITIAN | |
| A. Jenis Penelitian | 20 |
| B. Waktu dan Tempat Penelitian..... | 20 |
| C. Informan Penelitian | 20 |
| D. Teknik dan Pengumpulan Data..... | 22 |
| 1. Observasi (<i>Participant/Observation</i>)..... | 22 |
| 2. Wawancara..... | 23 |
| 3. Dokumentasi | 24 |
| E. Instrument Penelitian | 25 |
| F. Teknik Analisis Data | 25 |
| 1. Pengumpulan Data | 25 |

| | |
|--|----|
| 2. Reduksi Data..... | 26 |
| 3. <i>Display Data</i> | 26 |
| 4. Verifikasi dan Penegasan Kesimpulan..... | 26 |
| 5. <i>Triangulasi</i> | 27 |
| BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN | |
| A. Deskripsi Data | 28 |
| B. Hasil Penelitian..... | 29 |
| 1. Permainan Tradisional Sampan <i>Leper</i> | 29 |
| a. Sejarah Permainan Tradisional Sampan <i>Leper</i> | 29 |
| b. Pelaksanaan Permainan Tradisional Sampan <i>Leper</i> | 32 |
| c. Pelestarian Permainan Tradisional Sampan <i>Leper</i> | 35 |
| 2. Permainan Tradisional <i>Menongkah</i> | 38 |
| a. Sejarah Permainan Tradisional <i>Menongkah</i> | 38 |
| b. Pelaksanaan Permainan Tradisional <i>Menongkah</i> | 41 |
| c. Pelestarian Permainan Tradisional <i>Menongkah</i> | 43 |
| C. Pembahasan | 45 |
| 1. Sampan <i>Leper</i> | 45 |
| a. Sejarah Permainan Tradisional Sampan <i>Leper</i> | 45 |
| b. Pelaksanan Permainan Tradisional Sampan <i>Leper</i> | 47 |
| c. Pelestarian Permainan Tradisional Sampan <i>Leper</i> | 49 |
| 2. <i>Menongkah</i> | 53 |
| a. Sejarah Permainan Tradisional <i>Menongkah</i> | 53 |
| b. Pelaksanaan Permainan Tradisional <i>Menongkah</i> | 56 |
| c. Pelestarian Permainan Tradisional <i>Menongkah</i> | 59 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan | 66 |
| B. Saran | 68 |
| DAFTAR PUSTAKA | 69 |
| LAMPIRAN | 74 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|----------------|
| Gambar 1. Sampan <i>Leper</i> | 14 |
| Gambar 2. <i>Menongkah</i> | 16 |
| Gambar 3. Triangulasi Sumber Data..... | 27 |
| Gambar 4. <i>Bitmap</i> Sampan <i>Leper</i> | 46 |
| Gambar 5. <i>Bitmap Menongkah</i> | 54 |
| Gambar 6. Peneliti Bersama Bapak M Saleh Gr Eks ketua RT Pekan <i>Arba</i> | 147 |
| Gambar 7. Peneliti Bersama Bapak Kurdiansyah Eks Ketua RT Kuala Getek | 147 |
| Gambar 8. Peneliti Bersama Bapak Fahruzi ketua RT Tanjung Siantar..... | 148 |
| Gambar 9. Peneliti Bersama Bapak Sunardi Pembuat Sampan <i>Leper</i> | 148 |
| Gambar 10. Peneliti Bersama Bapak Robi Sugarau Panitia Sampan <i>Leper</i> | 149 |
| Gambar 11. Peneliti Bersama Bapak Riski Pekerja Sampan <i>Leper</i> | 149 |
| Gambar 12. Peneliti Bersama Disparporabud Bidang Pariwisata..... | 150 |
| Gambar 13. Bapak Raja Indra Maulana Staff Disparporabud | 150 |
| Gambar 14. Lokasi Penelitian Sampan <i>Leper</i> Desa Tanjung Siantar | 151 |
| Gambar 15. Peneliti Bersama Bapak Zulaimi Sekretaris Desa Tanjung Pasir | 152 |
| Gambar 16. Peneliti Bersama Bapak Ambrun Perangkat Desa Tanjung Pasir | 152 |
| Gambar 17. Peneliti Bersama Bapak Hamid Ketua Pemuda Tanjung Pasir | 153 |
| Gambar 18. Peneliti Bersama Bapak Herman J Baba Pekerja <i>Menongkah</i> | 153 |
| Gambar 19. Peneliti Bersama Bapak Madi Pekerja <i>Menongkah</i> | 154 |
| Gambar 20. Peneliti Bersama Pemuda Suku Duanu..... | 154 |
| Gambar 21. <i>Tongkah</i> Satu Papan Dan <i>Tongkah</i> Dua Papan..... | 155 |
| Gambar 22. Lokasi Penelitian Desa Tanjung Pasir..... | 155 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|----------------|
| Tabel 1. Pendoman Wawancara Kepada Masyarakat Dan Pemuda Mengenai Permainan Tradisional | 74 |
| Tabel 2. Pendoman Wawancara Kepada Disparporabud Mengenai Permainan Tradisional | 76 |
| Tabel 3. Rekap Wawancara Sampan <i>Leper</i> | 77 |
| Tabel 4. Rekap Wawancara <i>Menongkah</i> | 113 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|--|---------|
| 1. Pedoman Wawancara dengan Masyarakat dan Pemuda mengenai Permainan Tradisional Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau | 74 |
| 2. Pedoman Wawancara dengan Disporabudpar mengenai Permainan Tradisional Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau | 76 |
| 3. Rekap wawancara sampan <i>leper</i> | 77 |
| 4. Rekap wawancara <i>menongkah</i> | 113 |
| 5. Dokumentasi penelitian sampan <i>leper</i> | 147 |
| 6. Dokumentasi penelitian <i>menongkah</i> | 152 |
| 7. Surat Permohonan Penelitian | 156 |
| 8. Surat Rekomendasi dan Pengumpulan Data Dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik | 157 |
| 9. Surat Rekomendasi Penelitian Dari Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga, dan Kebudayaan..... | 158 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan merupakan aktivitas rekreasi dengan tujuan untuk bersenang-senang, hiburan, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama yang terkadang memiliki sebuah peraturan agar sebuah permainan menjadi semakin menarik maupun menghibur. Permainan juga merupakan suatu kebutuhan hidup yang sifatnya periodik, artinya permainan sebagai alat untuk memelihara dan membina kesehatan yang tidak dapat ditinggalkan. Selain itu, permainan merupakan alat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kesehatan jasmani, rohani, dan sosial.

Permainan merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam menyampaikan sebuah tujuan. Tujuan yang terdapat dalam permainan mempunyai macam-macam jenis yaitu pendidikan, hiburan dan simulasi. Dalam sejarah kehidupan manusia permainan selalu ada dan terus diminati oleh berbagai kalangan di segala usia. Keberadaannya begitu ditunggu untuk melepaskan rasa penat setelah seharian belajar ataupun bekerja. Selain itu, permainan juga telah mengisi masa kecil setiap orang sehingga mengakibatkan suatu nostalgia tersendiri ketika permainan ini dimainkan kembali. Permainan sendiri sudah ada sejak beribu-ribu tahun yang lalu dalam bentuk permainan tradisional. Pada setiap daerah terdapat permainan tradisional tersendiri sesuai dengan budaya masing-masing daerah.

Permainan tradisional adalah permainan asli rakyat sebagai aset budaya bangsa yang membentuk ciri khas dan jati diri sebuah bangsa. Permainan tradisional telah mengakar, tumbuh dan berkembang secara turun-temurun, diwariskan dari generasi ke generasi. Selain sebagai permainan hiburan, kesenangan, dan kebutuhan interaksi sosial, permainan ini juga mempunyai potensi untuk meningkatkan kualitas jasmani bagi pelakunya.

Permainan tradisional tidak bisa dipisahkan dengan masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat Indonesia yang tinggal di pedesaan. Sebab permainan tradisional bagian dari budaya masyarakat, tumbuh dan berkembang sesuai dengan lingkungan permainan tersebut lahir atau berada. Namun dalam realitanya, permainan tradisional mengalami kemunduran. Hal ini lebih disebabkan oleh pengaruh kemajuan dari teknologi.

Permainan tradisional banyak mengandung keunikan-keunikan, yang sudah jarang atau mungkin tidak ditemui dalam masyarakat *modern*. Sebab permainan tradisional juga bisa dikatakan sebagai permainan masyarakat dulu atau permainan tradisional merupakan cerminan dari budaya masyarakat dulu. Keunikan-keunikan tersebut tidak hanya menjadi sesuatu yang menarik dan enak ditonton, tetapi juga merupakan sajian yang mungkin tidak dijumpai di tempat lain. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat menjadi objek wisata yang disajikan kepada para wisatawan. Orang datang ke suatu daerah bukan hanya sekedar ingin mencoba permainan tradisional, tetapi juga ingin menikmati keunikannya dan sebagai ragam budaya bangsa.

Pemerintah sendiri menjadikan permainan tradisional sebagai pendukung terwujudnya manusia Indonesia yang sehat dengan menempatkan permainan sebagai salah satu arah kebijakan pembangunan yaitu menumbuhkan budaya permainan tradisional guna meningkatkan kualitas manusia Indonesia sehingga memiliki tingkat kesehatan dan kebugaran yang cukup. Melalui permainan tradisional, diharapkan tubuh menjadi bugar dan juga memiliki moral yang sehat. Oleh sebab itu, sudah waktunya pemerintah juga lebih memperhatikan masalah permainan ini baik permainan *Modern* maupun olahraga tradisional.

Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya Indonesia yang dapat dilaksanakan secara perorangan maupun secara kelompok. harus dilestarikan sebagai identitas bangsa Indonesia yang diakui oleh bangsa lain. Dengan pelestarian melalui berbagai macam kegiatan masyarakat, maka peninggalan berbagai macam jenis permainan tradisional bangsa Indonesia akan terjaga dengan baik, salah satunya permainan tradisional yang terdapat di Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau.

Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau merupakan daerah yang terletak di pesisir timur pulau Sumatera, sehingga Kabupaten Indragiri Hilir merupakan daerah yang terdiri atas rawa-rawa dan sungai yang sering mengalami pasang dan surut. Adapun permainan tradisional yang terdapat di daerah ini adalah sampan *leper* dan *menongkah*.

Pada awalnya, sampan *leper* merupakan sebuah inovasi yang diciptakan oleh masyarakat terdahulu di Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau dalam mengatasi masalah transportasi sungai. Hal ini dilakukan agar segala aktivitas

masyarakat di sana tetap berjalan saat air sungai surut. Sampan *leper* adalah sampan yang dikendarai ketika kondisi air pada keadaan surut, sehingga untuk mengendarai sampan tersebut harus di dayung di atas lumpur. Umumnya mendayung sampan di atas air yang pasang tidak memerlukan banyak tenaga. Berbeda dengan sampan *leper*, untuk menggerakkan sampan di atas lumpur tentunya lebih banyak menguras tenaga.

Sampan ini merupakan perahu yang memiliki ukuran 1x3 meter dengan lantai dasar yang memiliki permukaan pipih dan datar. Hal ini dikarenakan penyesuaian dalam penggunaannya di atas air maupun lumpur. Tradisi pacu sampan *leper* merupakan salah satu bentuk tradisi budaya yang ada dalam masyarakat melayu di Kabupaten Indragiri Hilir yang harus dilestarikan secara turun-temurun.

Masyarakat suku Laut Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau yang dikenal dengan suku Duano juga memiliki tradisi unik dan bertahan hingga kini, yakni *menongkah* kerang. Sejarah *menongkah* kerang sudah panjang dan menjadi inspirasi olahraga selancar di Hawaii yang pertama digelar tahun 1767. *Menongkah* kerang adalah salah satu aktivitas mencari kerang darah atau kerang darat yang dilakukan oleh suku Duano saat air laut surut. *Menongkah* atau mencari kerang ini mereka lakukan dengan menggunakan sekeping papan di atas hamparan lumpur yang sangat becek. Sekeping papan ini disebut *tongkah*, maka mencari kerang menggunakan *tongkah* disebut *menongkah*. Menariknya lagi, berawal dari aktivitas sehari-hari ini, sekarang *menongkah* kerang sudah cukup banyak mengalami perkembangan, salah satunya

menongkah ini sudah menjadi sebuah *event* festival budaya di Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau.

Tongkah umumnya terbuat dari jenis kayu pulai dan jelutung dan lain-lain, kedua ujung tongkah berbentuk *lonjong* (lancip) dan melentik ke atas, hal ini dimaksudkan agar pergerakannya dapat lancar dan bila kurang melentik seringkali *tongkah* menghujam atau menancap ke dalam lumpur, bentuk *tongkah* secara umum seperti papan selancar yang sering digunakan oleh olahragawan air (peselancar). Panjang *tongkah* rata-rata 2 m sampai dengan 2,5 m dengan Lebar 50 cm sampai dengan 80 cm dan ketebalan 3 cm sampai dengan 5 cm.

Derasnya arus globalisasi di Indonesia tidak dapat dipungkiri telah memunculkan kekhawatiran sebagian masyarakat berkenaan dengan keberadaan dan keberlangsungan permainan tradisional, khususnya permainan tradisional yang terdapat di Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau yaitu sampan *leper* dan *menongkah*.

Tenggelamnya budaya permainan tradisional tersebut tentunya merupakan suatu keprihatinan. Jika generasi atau masyarakat dan pemuda di Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau tidak berusaha untuk melestarikannya, maka lambat laun budaya tradisional mereka akan semakin tenggelam dan suatu saat akan punah, sehingga identitas atau ciri khas daerah tersebut akan hilang. Penyebab tenggelamnya permainan tradisional tersebut tentunya terdiri dari berbagai macam, seperti: kurangnya sosialisasi permainan tradisional kepada masyarakat atau pemuda, tidak adanya minat masyarakat atau pemuda

untuk menggali kekayaan tradisional, dan tidak ada minat melombakan secara berjenjang, berkelanjutan, dan berkesinambungan.

Fenomena yang sering dijumpai saat ini adalah anak-anak cenderung lebih asyik menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget/ handphone* maupun di depan layar televisi atau monitor komputer dari pada bersama teman-temannya untuk memainkan permainan tradisional. Apabila anak muda atau masyarakat sekarang kurang berpartisipasi bahkan bersikap acuh terhadap permainan tradisional, maka kemungkinan terburuk yang bisa terjadi adalah hilangnya ciri khas daerah mereka.

Berdasarkan permasalahan yang telah di uraikan, maka peneliti merasa tertarik untuk menggali secara mendalam mengenai pelestarian permainan tradisional masyarakat Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau, sehingga masyarakat dan pemuda lebih mengenal kembali permainan tradisional mereka agar eksistensinya tetap terjaga.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka fokus penelitian ini adalah “permainan tradisional masyarakat Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau”

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah aktivitas permainan tradisional sampan *leper*?
2. Bagaimanakah aktivitas permainan tradisional *menongkah*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian, yaitu:

1. Untuk menjelaskan sejarah permainan tradisional sampan *leper* dan *menongkah* untuk melestarikan budaya.
2. Untuk menjelaskan pelaksanaan permainan tradisional sampan *leper* dan *menongkah*.
3. Untuk menjelaskan pelestarian permainan tradisional sampan *leper* dan *menongkah*.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain :

1. Peneliti, sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Departemen Kepeleatihan, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
2. Masyarakat dan pemuda Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau, sebagai masukan dalam pelestarian permainan tradisional.
3. Disparporabud Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau, sebagai masukan dalam pelestarian permainan tradisional.
4. Perpustakaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang, sebagai referensi dan bahan bacaan.
5. Peneliti selanjutnya, sebagai acuan dan landasan untuk penelitian yang relevan atau sejenis.