

EKOLEKSIKON DALAM PERMAINAN TRADISIONAL MASYARAKAT MUNA

¹Nurhadijah Gita Priana

¹Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP Universitas Halu Oleo
nurhadijahgitapriana@gmail.com

Abstrak

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah Untuk mendeskripsikan leksikon-leksikon yang berhubungan dengan permainan tradisional kalego (permainan dari tempurung kelapa), untuk mendeskripsikan leksikon-leksikon yang berhubungan dengan permainan tradisional pongkuda (kasungki), untuk mendeskripsikan leksikon-leksikon yang berhubungan dengan permainan tradisional hule (gasing), untuk mendeskripsikan leksikon-leksikon yang berhubungan dengan permainan tradisional pokadudi (kadudi), untuk mendeskripsikan leksikon-leksikon yang berhubungan dengan permainan tradisional kaghati (layang-layang). Jenis penelitian ini adalah Penelitian lapangan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Data berupa leksikon dalam permainan tradisional masyarakat Muna. Sumber data dalam penelitian ini adalah hasil tuturan penutur asli masyarakat Muna yang bermukim di Desa Barangka, Kecamatan Barangka, Kabupaten Muna Barat. Sumber data dalam penelitian ini adalah hasil tuturan penutur asli masyarakat Muna yang bermukim di Desa Barangka, Kecamatan Barangka, Kabupaten Muna Barat. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode cakap dan catat. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, rekam, dan catat.

Kata Kunci: Ekoleksikon, Permainan Tradisional, Kelas Kata.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia adalah bahasa yang terpenting di kawasan republik kita. Pentingnya peranan bahasa itu antara lain bersumber pada ikrar ketiga Sumpah Pemuda 1928 yang berbunyi: "Kami putra dan putri Indonesia menjunjung tinggi bahasa persatuan, bahasa Indonesia." Dan pada Undang-Undang Dasar 1945 kita yang di dalamnya tercantum pasal khusus yang menyatakan bahwa "bahasa negara ialah bahasa Indonesia". Namun, di samping itu masih ada beberapa alasan lain mengapa bahasa Indonesia menduduki tempat yang terkemuka di antara beratus-ratus bahasa Nusantara yang masing-masing amat penting bagi penuturnya sebagai bahasa ibu. Penting tidaknya suatu bahasa dapat juga didasari patokan seperti jumlah penutur, luas penyebaran, dan peranannya sebagai sarana ilmu, seni sastra, dan pengungkap budaya.

Bahasa daerah bahasa yang dipakai sebagai bahasa perhubungan intradaerah atau intramasyarakat. Di dalam hubungan dengan kedudukan bahasa Indonesia, baik sebagai bahasa nasional maupun sebagai bahasa negara, bahasa- bahasa di Indonesia, kecuali bahasa Indonesia, bahasa rumpun melayu, dan bahasa asing, berkedudukan sebagai bahasa daerah.

Bahasa Muna salah satu bahasa yang dituturkan oleh suku Muna, suku yang bermukim dijazirah Pulau Muna, Sulawesi Tenggara. Bahasa ini tergolong kelompok bahasa Austronesia yang dituturkan terutama di Pulau Muna. Bahasa ini merupakan salah satu bahasa dunia yang terancam punah. Penuturnya semakin sedikit, yang diakibatkan oleh masyarakatnya yang lebih memilih menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa sehari-hari. Bahasa ini merupakan bahasa dengan jumlah penutur yang semakin menurun tiap tahunnya. (Jaya, 2015:1).

Dalam masyarakat Muna tentunya sering kita temukan suatu budaya atau permainan tradisional yang sering dilakukan oleh anak-anak dan orang dewasa. Permainan tradisional tersebut termasuk kekayaan budaya yang tidak ternilai harganya. Di dalam masyarakat Muna banyak sekali jenis-jenis permainan tradisional, dari yang bisa dimainkan sendiri, dilakukan dengan teman, dan yang dimainkan dengan banyak orang.

Leksikon-leksikon dalam permainan tradisional masyarakat Muna. Dalam tutur bahasa 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.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 27 Januari 2017 di Desa Barangka Kecamatan Barangka Kabupaten Muna Barat permainan tradisional yang masih digunakan/dimainkan oleh masyarakat Muna khususnya di Desa Barangka seperti permainan *Kalego*, *kaghati*, dan *kasungki*. Permainan tradisional seperti *powewi*, *bekele*, *hule*, *kadudi* dan permainan lainnya sudah jarang digunakan/dimainkan oleh masyarakat Muna Desa barangka. Selain peneliti mengambil permainan yang masi dimainkan oleh masyarakat Muna Desa Barangka, peneliti juga mengangkat kembali permainan *hule* dan *pokadudi* untuk menambah wawasan peneliti mengenai leksikon-leksikon dalam permainan ini dan untuk mengingatkan kembali dan menumbuhkan minat anak-anak maupun orang dewasa . Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui lebih jauh leksikon dalam permainan tradisional masyarakat Muna serta menjaga kelestarian kebudayaan masyarakat Muna.

2. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan kelas kata dalam leksikon-leksikon yang berhubungan dengan permainan tradisional *kalego*.
2. Untuk mendeskripsikan kelas kata dalam leksikon-leksikon yang berhubungan dengan permainan tradisional *pongkuda*.
3. Untuk mendeskripsikan kelas kata dalam leksikon-leksikon yang berhubungan dengan permainan tradisional *hule*.
4. Untuk mendeskripsikan kelas kata dalam leksikon-leksikon yang berhubungan dengan permainan tradisional *pokadudi*.
5. Untuk mendeskripsikan kelas kata dalam leksikon-leksikon yang berhubungan dengan permainan tradisional *kaghati*.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang dikemukakan adalah:

1. Bagaimanakah kelas kata dalam leksikon-leksikon yang berhubungan dengan permainan tradisional *kalego* ?
2. Bagaimanakah kelas kata dalam leksikon-leksikon yang berhubungan dengan permainan tradisional *pongkuda* ?
3. Bagaimanakah kelas kata dalam leksikon-leksikon yang berhubungan dengan permainan tradisional *hule* ?
4. Bagaimanakah kelas kata dalam leksikon-leksikon yang berhubungan dengan permainan tradisional *pokadudi* ?
5. Bagaimanakah kelas kata dalam leksikon-leksikon yang berhubungan dengan permainan tradisional *kaghati* ?

4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu upaya untuk memperkenalkan leksikon dalam permainan tradisional masyarakat Muna.
2. Sebagai salah satu bahan acuan bagi masyarakat Muna dan terutama bagi peneliti-peneliti selanjutnya.

KAJIAN PUSTAKA

Ekolinguistik diartikan sebagai interaksi bahasa dengan ekologi. Dalam ekologi, kita mempelajari makhluk hidup sebagai kesatuan atau sistem dengan lingkungannya. Sedangkan lingkungan sosial terdiri atas berbagai kekuatan masyarakat yang membentuk pikiran dan kehidupan setiap individu di antaranya : agama, etika, bentuk organisasi politik, dan seni. Mbetse dalam (Lasa, 2012: 15). Ekolinguistik, teori ekologi dan linguistik. Ekolinguistik melihat kedudukan, peran, fungsi, keterkaitan serta keterpengaruhannya ekologi dengan linguistik dan sebaliknya. Ada hubungan yang nyata “dekat” perihal bahasa yang dipakai manusia terhadap kelestarian dan kerusakan lingkungan. (Usman: 1).

Sapir dalam Lubis (2014:4), menulis tentang bahasa dan lingkungan yang beranggapan bahwa lingkungan fisik dari sebuah bahasa terdiri atas karakter geografi sebagai topografi dari sebuah negara, berhubungan dengan iklim, termasuk pula ke dalamnya flora dan fauna, curah hujan, serta sumber daya alam yang merupakan sumber kehidupan dan sumber ekonomi manusia yang terekam secara verbal. Sehingga, menurutnya kosa kata yang terdapat dalam bahasa-bahasa itu akan berbeda satu sama lain bergantung pada sosiokultural dan lingkungan (*ecoregion*) tempat bahasa itu digunakan. Perbedaan ini hanya bersangkut paut dengan unsur-unsur leksikal dan tidak berakibat kepada kaidah atau prinsip struktur bahasa tersebut. Sapir dalam Lasa (2012:15), yaitu lingkungan ragawi dan sosial. Lingkungan ragawi menyangkut geografi yang terdiri atas fisik : topografi suatu negara (pesisir, lembah, daratan, daratan tinggi, gunung), iklim, dan intensitas curah hujan, dasar ekonomis kehidupan manusia yang terdiri dari flora, fauna, dan sumber-sumber mineral.

Leksikon yaitu komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa. (Kridalaksana: 142). Chaer (2007:5) mengatakan bahwa istilah leksikon berasal dari kata Yunani Kuno yang berarti ‘kata’, ‘ucapan’, atau ‘cara berbicara’. Kata leksikon seperti ini sekerabat dengan leksem, leksikografi, leksikograf, leksikal, dan sebagainya. Sebaliknya, istilah kosa kata adalah istilah terbaru yang muncul ketika kita sedang giat-giatnya mencari kata atau istilah tidak berbau barat. Leksikon yang menggambarkan lingkungan disebut ekoleksikon. Dalam leksikon itu sendiri, terdapat beberapa kelas kata yaitu kata benda (nomina), kata kerja (verba), kata kerja (adjektiva) dan numeralia.

Permainan tradisional adalah Permainan yang dilakukan berdasarkan tradisi yang sudah ada. Kebanyakan permainan ini dilakukan dengan cara kelompok. Kehidupan masyarakat di masa lalu yang bisa dibilang tidak mengenal dunia telah mengarahkan dan menuntut mereka pada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi. Terlebih kebudayaan Indonesia pada umumnya sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kebersamaan. Hal ini yang kemudian mendorong terciptanya jenis permainan tradisional. Sayangnya perkembangan jaman khususnya perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat jenis permainan tradisional perlahan mulai menghilang. Jarang sekali kita melihat anak-anak jaman sekarang memainkan permainan tradisional seperti *kalego* (permainan dari tempurung kelapa), *Hule* (gasing), dan *Pongkuda* (kasungki).

Contoh Leksikon permainan tradisional seperti :

1. *Kalego* (permainan dari tempurung kelapa)
Kata kerja : *Sepa* (tendang), *Danda* (tekan)
2. *Pongkuda* (permainan dari kayu)
Kata kerja : sungki (cungkil), pukul (rambi), tangkap (kantafe).
3. *Hule* (gasing)
Kata benda : Labo (kepala gasing), posu (bandan gasing)

Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya lokal yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani justru tergeser dengan munculnya berbagai permainan yang dapat diunduh secara online di komputer atau gadget. Permainan tradisional juga dimainkan berdasarkan tradisi yang ada di daerah Sulawesi Tenggara khususnya di Daerah Muna.

Pada umumnya, permainan tradisional memiliki ciri kedaerahan asli sesuai dengan tradisi budaya setempat. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya, unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak sering dimasukkan dalam permainan tradisional. Dimungkinkan juga untuk memasukkan kegiatan yang mengandung unsur seni seperti yang biasa kita sebut dengan seni tradisional. Permainan tradisional memiliki ciri yang punya unsur tradisi dan berkaitan erat dengan kebiasaan atau adat suatu kelompok masyarakat tertentu. Soesanto (2014: 2).

Perkembangan bahasa daerah selain tumbuh dalam suatu latar historis tertentu juga berdasarkan interaksinya dengan lingkungan sosial tertentu yang pada akhirnya menyebabkan terjadinya saling memengaruhi dalam penggunaan bahasa. Dalam konteks seperti ini perkembangan bahasa memperlihatkan tiga wujud, yaitu (1) perkembangan yang disebabkan oleh interaksi antarbahasa daerah itu sendiri, (2) perkembangan yang disebabkan oleh interaksi bahasa daerah dengan bahasa nasional, dan (3) perkembangan yang disebabkan oleh berbagai proses globalisasi dengan segala akses yang ditimbulkannya. (Yamaghuci, 2012: 8).

Bahasa Muna adalah salah satu bahasa yang dituturkan oleh suku Muna, suku yang bermukim di jazirah Pulau Muna, Sulawesi Tenggara. Bahasa ini tergolong kelompok Bahasa Austronesia yang dituturkan terutama di Pulau Muna. Bahasa ini merupakan salah satu bahasa dunia yang terancam punah. Penuturnya semakin sedikit, yang diakibatkan oleh masyarakatnya yang lebih memilih menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa sehari-hari. Bahasa ini merupakan bahasa dengan jumlah penutur yang semakin menurun tiap tahunnya. Jaya (2015: 1).

Bahasa Muna hadir dan hidup bersama dengan penuturnya di salah satu kabupaten di Sulawesi Tenggara, tepatnya di Kabupaten Muna. Kata *Muna* sesungguhnya adalah *Wuna*. Kata *Muna* dikenal dalam bahasa administrasi pemerintahan berbahasa Indonesia. Misalnya, kabupaten Muna, daerah Muna, bahasa Muna, orang Muna, suku Muna, wilayah Muna, dan masyarakat Muna. Sementara dalam bahasa daerah kata Muna tidak dikenal. Dalam bahasa daerah dikenal kata *Wuna* yang artinya bunga. Kata *Wuna* dipakai dalam kelompok kata berikut ini, *mieno Wuna* 'orang Muna', *witeno Wuna* 'daerah Muna', *walano Wuna* 'wilayah Muna'. (Marafad, 2016: 2).

METODE PENELITIAN

1. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian lapangan. Yaitu bentuk penelitian yang dilakukan dengan cara peneliti turun langsung ke lapangan untuk mendapatkan data yang valid mengenai leksikon dalam permainan masyarakat Muna. Khususnya di Kecamatan Barangka, Desa Barangka Kabupaten Muna Barat.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Sebuah penelitian yang dimaksudkan untuk mengungkapkan sebuah fakta empiris secara

objektif ilmiah dengan berlandaskan pada logika keilmuan, prosedur dan didukung oleh metodologi dan teoretis yang kuat sesuai disiplin keilmuan yang ditekuni. (Mukhtar, 2013: 29).

2. Data dan Sumber Data

Data berupa leksikon dalam permainan tradisional masyarakat Muna, yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data lisan. Data lisan yang dimaksud adalah tuturan langsung dari informan berupa istilah-istilah dalam permainan tradisional. Data lisan tersebut kemudian ditulis langsung oleh peneliti saat proses mencatat data.

Sumber data dalam penelitian ini adalah hasil tuturan dari penutur asli masyarakat Muna yang bermukim di Desa Barangka, Kecamatan Barangka, Kabupaten Muna Barat. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data lisan yang diperoleh dari informan. Untuk mendapatkan data yang representatif, informan yang dipilih adalah yang memasuki kriteria berikut :

- a. Informan adalah penutur asli bahasa Muna yang ucapannya jelas dan fasih.
- b. Informan yang berusia sekitar 25 sampai dengan 60 tahun.
- c. Memiliki alat ucap yang masih lengkap
- d. Informan tidak cacat berbicara seperti gagap dan sebagainya.
- e. Informan bersedia memberikan data yang dibutuhkan oleh peneliti.

3. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini tergolong penelitian lapangan sehingga peneliti dalam mengumpulkan data langsung kelokasi penelitian. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode cakap dan catat. Metode cakap yaitu cara yang ditempuh data itu adalah berupa percakapan antara peneliti dengan informan mengandung arti. Sedangkan metode catat yaitu peneliti mencatat semua kata-kata yang diberikan oleh informan sesuai data yang diinginkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Teknik observasi (pengamatan) merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan, dan perasaan.
- b. Teknik wawancara, yaitu peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lebih bebas dan leluasa tanpa terikat oleh susunan pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya, dengan wawancara percakapan tidak membuat jenuh kedua belah pihak sehingga informasi yang diperoleh lebih kaya.
- c. Teknik catat, yaitu teknik yang digunakan dengan cara mencatat data yang diperoleh langsung dari lapangan.
- d. Teknik rekam, yaitu teknik yang digunakan dengan cara merekam apa yang disampaikan oleh informan dengan menggunakan hand phone.

4. Instrumen Penelitian

Peneliti merupakan instrumen kunci dalam penelitian. Untuk memperoleh data yang valid, peneliti menggunakan alat rekam berupa Hand Phone, Buku Tulis, dan Pulpen.

5 Metode dan Teknik Analisis Data

Untuk melihat keabsahan data, metode analisis yang digunakan adalah

1. Keterpercayaan (Credibility). Penelitian kualitatif dinyatakan absah apabila memiliki derajat keterpercayaan (credibility). Penelitian berangkat dari data. Data adalah segala-galanya dalam penelitian. oleh karena itu, data harus benar-benar valid. Ukuran validitas suatu penelitian terdapat pada alat untuk menjaring data, apakah sudah tepat, benar, sesuai dan mengukur apa yang seharusnya diukur. Alat untuk menjaring data

penelitian kualitatif terletak pada penelitiannya yang dibantu dengan metode interview, observasi, dan studi dokumen.

2. Triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. pada luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Teknik triangulasi yang paling banyak digunakan ialah pemeriksaan melalui sumber lainnya. Misalnya, triangulasi dengan sumber.
3. Keteralihan (*Transferability*). Sebagai persoalan yang empiris bergantung pada kesamaan antara konteks pengirim dan penerima. Untuk melakukan pengalihan tersebut seorang peneliti hendaknya mencari dan mengumpulkan kejadian empiris tentang kesamaan konteks. Dengan demikian peneliti bertanggung jawab untuk menyediakan data deskriptif secukupnya jika ia ingin membuat keputusan tentang pengalihan tersebut. Untuk keperluan itu peneliti harus melakukan penelitian kecil untuk memastikan usaha memverifikasi tersebut.
4. Kebergantungan (*dependability*). Konsep kebergantungan lebih luas dari pada realibilitas. Hal tersebut disebabkan peninjauan yang dari segi bahwa konsep itu diperhitungkan segala-galanya yaitu yang ada pada realibilitas itu sendiri ditambah factor-faktor lainnya yang tersangkut.
5. Kriteria Kepastian (*confirmability*). Objektivitas-subjektivitasnya sesuatu hal bergantung pada orang seorang, Selain itu masih ada unsure kualitas yang melekat pada konsep objektivitas itu. Hal itu digali dari pengertian bahwa jika sesuatu itu objek berarti dapat dipercaya, factual, dan dapat dipastikan. Subjektif berarti tidak dapat dipercaya, atau menceng. Pengertian terakhir inilah yang dijadikan tumpuan pengalihan pengertian objektivitas-subjektivitas menjadi kepastian.

Kemudian, analisis prosedur pengolahan data dilakukan dengan tahapan-tahapan yang mengacu pada pendapat Ratna (2004:53) mengatakan bahwa mula-mula data dideskripsikan dalam bentuk kata-kata atau kalimat dengan maksud untuk menemukan unsur-unsurnya. Tahapan untuk menganalisis Leksikon dalam permainan tradisional adalah sebagai berikut :

1. Transkripsi rekaman data, yaitu memindahkan data kedalam bentuk tulisan yang sederhana. Data lisan leksikon permainan tradisional yang diperoleh dipindahkan kedalam bentuk data tulisan.
2. Penerjemahan data, pada tahap ini semua data yang sudah dikelompokkan langsung diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia.
3. Klasifikasi data, yaitu semua data yang memenuhi syarat dikumpulkan karakteristik bentuknya.

Analisis, pada tahapan ini peneliti akan menganalisis leksikon yang terdapat dalam permainan tradisional masyarakat Muna.

PEMBAHASAN

1. Permainan Tradisional Masyarakat Muna Permainan Tradisional *Kalego*

Permainan *kalego* adalah Salah satu permainan rakyat yang dikenal di Kabupateb Muna. *Kalego* permainan yang bahan atau alatnya yang dipakai terbuat dari tempurung kelapa atau cangkang kelapa, permainan ini bertempat dilapangan terbuka dan ditonton oleh banyak orang. Permainan *kalego* ini terdiri dari delapan orang *mampeno kalego* (pemain *kalego*), masing-masing memiliki empat *kaghabulu* (tempurung kelapa) *kaewa* (lawan main) dan pemain, apabila pemain pertama tidak mengenai tempurung lawan maka dia akan digantikan dengan pemain *tora* (selanjutnya), jika pemain ini tidak bisa juga mengenai tempurung lawan diganti lagi dengan pemain yang lain dan begitupun

selanjutnya sampai mengenai tempurung lawan. Permainan ini dilakukan dengan *doghati* (cara jepit) *kaghabulu wewuntano korontuno* (tempurung antara tumit), lalu *dosepa kundoe* (ditendang perputar kebelakang) dengan tujuan *dofokantibaane kaghabuluno kaewa* (untuk mengenai sasaran tempurung lawan), *doghompae* (lempar) atau *sepae fendua* (tendang ulang) dari *nemomahohano* (jarak dekat) *ane mina nakumantibae* (jika tidak mengenai sasaran), pada saat pemain menendang tempurung *nokantiba dua bhe tolu kaghabulu seghompaha* (mengenai dua atau tiga tempurung sekaligus) langkah selanjutnya, *totala kaghabulu pokundo-kundo* (susun tempurung dengan cara bertolak belakang) yaitu *kaghabulu dosusumie tanda tironoko* (tempurung kelapa disusun mulai dari tertutup) lalu *kaghabulu tewawo tilengka* (tempurung kedua yang di atasnya terbuka), terakhir jika pemain sudah menembak tempurung yang disusun maka pemain tersebut *nofotalo* (menang) dan *neghawa sepera ane paise sepoi* (mendapat satu perak atau satu poin).

Adapun data yang didapat dari leksikon-leksikon yang berhubungan dengan kata benda, kata sifat dan kata kerja, yaitu :

Tabel 1. Ekoleksikon permainan Kalego

No.	Muna	Indonesia	Kelas Kata
1.	<i>Kalego</i>	Jenis permainan dari tempurung kelapa	Kata benda
2.	<i>Buasi</i>	Tendang atau lempar	Kata kerja
3.	<i>Raki</i>	Mengenai dua atau lebih sasaran sekaligus	Kata sifat
4.	<i>Lasunsu</i>	Susun	Kata kerja
5.	<i>Pera</i>	Perak atau poin yang didapat	Kata benda
6.	<i>Sepae fendua</i>	Tendang ulang	Kata kerja
7.	<i>Kaghabulu</i>	Tempurung kelapa	Kata benda

Permainan Tradisional Pongkuda (kasungki)

Permainan *pongkuda* adalah permainan kelompok yang terdiri dari dua orang pemain dan dua orang lawan, permainan ini dilakukan satu persatu saling bergantian jika pemain yang satu kalah dan digantikan dengan teman kelompok akan meneruskannya, yang satu pemain dan yang satunya lawan, permainan *pongkuda* ini dilakukan di tempat terbuka baik lapangan ataupun halaman rumah. Permainan *pongkuda* menggunakan alat yang terbuat dari potongan *sau* (kayu) yang bundar atau bulat, satu kayu yang berukuran *toluana* (tiga jengkal) dan satunya berukuran *seiseana* (satu jengkal) dan membuat *kantoba* (lubang) dari tanah untuk tempatnya *sau* (kayu) yang berukuran satu jengkal, kayu yang berukuran tiga jengkal gunanya untuk *kaesungkuha/karambi* (alat pencungkil atau pemukul) dan *sau* (kayu) yang berukuran *seiseana* (satu jengkal) diletakkan diatas *kantoba* (lubang) untuk *sungki* (dicungkil) oleh pemain dan kayu yang berukuran satu jengkal, lawan harus bisa *rako* (tangkap) dan *doghompae* (meleparkan) kembali ke pemain agar pemain *newogha sau karubu* (memukul kayu kecil) tersebut, *mampeno bheha newogha kansuru* (pemain harus memukulnya sampai beberapa kali) hingga suatu saat *kawoghano mina nakumantiba sau karubu* (pukulannya tidak mengenai kayu kecil tersebut), setelah itu pukulan terakhir pemain yang kayu kecil diletakkan didalam *kantobha* (lubang) lalu ujungnya dikeluarkan sedikit guna untuk *rambi* (dipukul) dan *dolentue* (diukur) sejauh mana *sau* (kayu) itu terlempar lalu pemain *helentue* (mengukur) berapa jarak antara lubang dan kayu kecil, permainan *pongkuda* selesai dan *fotalono neghawa rafulu lima poi* (yang menang mendapatkan 25 poin).

Adapun data yang didapat dari leksikon-leksikon yang berhubungan dengan kata benda, dan kata kerja yaitu :

Tabel 2. Ekoleksikon permainan *pongkuda*

No.	Muna	Indonesia	Kelas Kata
1.	<i>Sau</i>	Kayu	Kata benda
2.	<i>Toluana</i>	Tiga anak ngkuda	Kata benda
3.	<i>Kantobha</i>	Lubang	Kata benda
4.	<i>Kalampa</i>	Pengganjal	Kata benda
5.	<i>Dosukae</i>	Mereka ukur/ukuran	Kata benda
6.	<i>Sungki</i>	Cungkil/mencungkil	Kata kerja
7.	<i>Rako</i>	Tangkap/menangkap	Kata kerja
8.	<i>Rambi</i>	Pukul/memukul	Kata kerja
9.	<i>Wogha</i>	Hantam/pukul	Kata kerja
10.	<i>Seiseana</i>	Satu anak ngkuda	Kata benda
11.	<i>Dowoghae</i>	Mereka pukul	Kata kerja
12.	<i>Doampe</i>	Mereka main	Kata kerja

Permainan Tradisional *Hule* (gasing)

Permainan tradisional *hule* (gasing) adalah sebuah kesenian tradisional dalam menuntun tanaman yang sudah menjadi bakal buah/bibit hingga masa panen tiba. Permainan *hule* bagi orang Muna memiliki ciri khas tersendiri dari segi *bhate* (bentuk), cara bermain dan sebagainya. Permainan *hule* dimainkan oleh orang dewasa maupun anak kecil sambil menunggu masa panen tiba, karena pada saat itu masyarakat tidak sibuk atau tidak sedang bekerja mengurus kebunnya sehingga mereka bisa bermain *hule* sambil menunggu masa panen. Permainan *hule* juga dilakukan *nemolalesahano* (di tempat yang luas), diatas tanah atau disemen yang rata agar pada saat gasing dimainkan bisa *notiri* (seimbang) dan *newantoro* (berputar kencang). Permainan *hule* terbuat dari *sau* (kayu) yang diukir dan dibentuk hingga menjadi bagian *posu* (badan *hule*/gasing) dan *labo* (kepala gasing), *ghurame* (tali) gasing/*hule* umumnya terbuat dari nilon sedangkan tali gasing ada juga yang terbuat dari bahan tradisional seperti *kulino sau* (kulit pohon), kulit pohon tersebut *dofokanggelae bhe donai tekanitie* (dibersihkan dan diiris sampai tipis) sesuai ukuran yang diinginkan lalu dogholeoe sampe *kulino sau noneu bhe nohunda* (dijemur dibawah terik matahari sampai kulit pohon tersebut kering) dan dapat *dopake soghurameno hule* (digunakan sebagai tali gasing). Cara memainkan *hule*/gasing terdiri dari dua orang atau empat orang permainan ini tidak terbatas dan siapapun dapat memainkannya, tali nilon/tali yang terbuat dari kulit pohon *pulo* (dililitkan) pada bagian *labo* (kepala gasing), tangan kanan memegang *posu* (badan gasing) dan tangan kiri *ginta*

(tarik) tali yang sudah digulung ke kepala gasing dengan keras agar gasing *tibhahombi* (terlempar), *newantoro* (berputar kencang) dan *mina norimba nofentoho* (tidak berhenti dengan cepat). Permainan *hule/gasing* ditarik bersama-sama dan siapa yang paling kencang gasingnya berputar dan lama berhenti maka orang tersebut menang, permainan *hule/gasing* biasanya pada saat gasing tersebut *kaule-ule* (berputar-putar) ada satu orang yang *pobhatumbuane* (menghantamkan) *hule/gasingnya* ke gasing temannya yang *newantoro* (berputar kencang) dengan tujuan agar *hule/gasing* tersebut *tentoho* (berhenti).

Adapun data yang didapat dari leksikon-leksikon yang berhubungan dengan kata benda, kata kerja, dan kata sifat yaitu :

Tabel 3. Leksikon permainan Hule (gasing)

No.	Muna	Indonesia	Kelas Kata
1.	<i>Labo</i>	Kepala gasing	Kata benda
2.	<i>Posu</i>	Badan gasing	Kata benda
3.	Kulino sau	Kulit pohon	Kata benda
4.	<i>Ghurame</i>	Tali	Kata benda
5.	<i>Pulo</i>	Pintal	Kata kerja
6.	<i>Kumbu</i>	Gulung	Kata kerja
7.	<i>Ginta</i>	Tarik	Kata kerja
8.	<i>Newantoro</i>	Berputar kencang	Kata sifat
9.	<i>Tibhahombi</i>	Terlempar	Kata sifat
10.	<i>Kaule-ule</i>	Berputar-putar	Kata kerja

Permainan Tradisional Pokadudi (kadudi)

Permainan tradisional *pokadudi* adalah Permainan sederhana yang terdiri atas dua orang pemain, *seise ne suana bhe seise no ne kema* (yang satu bagian kanan dan satu bagian kiri). Permainan ini terbuat dari sau (kayu) dan ada juga yang terbuat dari *palasti* (plastik) yang terdiri dari *ompulunomo kantobha* (enam belas lubang), *totono nesuana fitu kantobha karubu nesoririno mampeno* (bagian kanan tujuh lubang kecil disisi pemain), *totono nekema fitu kantobha karubu nesoririno mampeno* (bagian kiri tujuh lubang kecil disisi pemain) dan terdapat dua lubang besar dibagian atas masing-masing milik pemain yang biasa disebut *foto* (kepala) atau tempat penampung biji kadudi. Permainan pokadudi ini dimainkan bisa *we lambu* (di rumah) atau dimana saja, dilakukan oleh orang dewasa atau anak kecil. Cara memainkan permainan *pokadudi* ini yaitu, setiap lubang diisi dengan tujuh buah biji, sebelum permainan dimulai para pemain *do potisi* (melakukan suit) siapa yang menang itu yang main duluan, pemain yang duluan dapat memilih lubang yang akan diambil di lubang yang pemain miliki dan *fokosinihi kantobha anaghe seseise nekantobha* (mengisi lubang tersebut satu persatu setiap lubang), biji yang tinggal satu ditangannya dan berhenti dilubang kecil yang berisi banyak biji ia dapat punda (menggenggam) biji-biji atau kenta (ikan) tersebut dengan melanjutkan permainannya, apabila biji tersebut habis dan berhenti di lubang yang kosong dan lubang lawan yang ada isinya pemain tersebut dapat mengambil atau menggenggam biji lawan tersebut dan diisi ke lubangnya yang besar yang terdapat pada bagian atas yang dimiliki pemain baik bagian kanan atau bagian kiri sampai menjadi *tonga* (timbunan), apabila pemain berhenti dilubang yang kosong dan lubang kecil lawan tidak berisi biji maka pemain tidak bisa

melanjutkan permainannya dan tidak mendapatkan apa-apa, pemain selanjutnya yang akan memainkan lagi sama seperti yang telah dilakukan pemain sebelumnya. Setelah permainan *pokadudi* ini selesai para pemain dapat menghitung masing-masing biji/ikan yang mereka peroleh dan pemain tidak bisa *nohala feapi* (salah hitung), pemain yang memiliki biji paling banyak itulah yang menang.

Adapun data yang didapat dari leksikon-leksikon yang berhubungan dengan kata benda, kata kerja dan kata sifat yaitu :

Tabel 4. Leksikon permainan *Kadudi* (*pokadudi*)

No.	Muna	Indonesia	Kelas Kata
1	<i>Fotu</i>	Kepala/tempat penampungan biji kadudi	Kata benda
2	<i>Kenta</i>	Ikan/istilah untuk menyebut jumlah kadudi dalam permainan.	Kata benda
3	<i>Poke</i>	salah hitung	Kata Kerja
4	<i>Pundu</i>	Genggam	Kata kerja
5	<i>Tonga</i>	Timbunan dadar dalam permainan	Kata sifat
6	<i>Kahua</i>	Wilayah lawan yang dikuasai dalam permainan	Kata benda

Permainan Tradisional *Kaghati* (layang-layang)

Permainan tradisional *kaghati* adalah permainan layang-layang yang terbuat dari daun kolope (daun gadung) ubi hutan yang terdapat di Muna yang memiliki ritual tersendiri bagi Masyarakat Muna. Permainan *kaghati* dapat dilakukan pada musim timur. Permainan *kaghati* atau layang-layang bahannya menggunakan bhontu ‘waru’ nama jenis pohon yang daunnya agak lebar kulitnya bisa dipakai sebagai tali jaring atau net *kaghati* setelah dikuliti bagian luarnya dijemur kemudain disekat-sekat, *bhale* ‘daun palma dipakai sebagai bahan pembunyi *kaghati* setelah disayati, lebar daun palma itu setelah disayati berkisar 3 sampai 4 cm, *kolope* ‘gadung’ ubi hutan yang dipakai sebagai bahan *kaghati*, *nanasi* ‘nenas hutan yang seratnya dipakai sebagai tali *kaghati*, *patu* ‘bambu’ dipakai sebagai bahan atau kerangka sayap dan kerangka pembunyi *kaghati*, *ghue* ‘rotan’ bisa dipakai sebagai pembunyi setelah diiris setipis daun palma, *kowala* ‘enau/aren’ daunnya bisa dipakai sebagai alat pembunyi *kaghati*, *bumalaka* ‘jambu batu’ pohon tempat menambat tali *kaghati*, *wulu* ‘bulu’ dipakai sebagai kerangka tengah *kaghati* dan kulitnya dipakai sebagai alat penyemat daun gadung ‘*rokolope*’, dan *ghai* ‘kelapa’ menjadi tempat serat nenas. Permainan *kaghati* dimainkan ditempat yang luas, *kaghati* tidak bisa dimainkan pada saat hujan tidak bisa diterbangkan juga *kaghati* yang ada diangkasa bisa turun, *kaghati* dimainkan pada saat angin kencang agar bisa terbang dan bertahan lama, *kaghati* dilakukan dengan cara dianjung oleh teman dan ada yang tarik agar *kaghati* terbang, *kaghati* biasanya terjadi saling galas antara layang-layang yang satu dan biasanya layang-layang tersebut melintang. Permainan *kaghati* memiliki ritual pada waktu pembuatan *kaghati* dan sesudah bermalam di angkasa tujuh malam berturut-turut, bahan yang digunakan untuk ritual yaitu, ketupat (bahan ritual setelah *kaghati* bermalam tujuh hari berturut-turut), akhirat (berkaitan dengan kepercayaan bawa *kahgati* itu akan menjadi payung akhirat, matahari (berkaitan dengan kepercayaan bahwa di akhirat itu matahari sangat panas, dupa (salah satu bahan ritual), doa (pada waktu ritual *kaghati* imam membacakan doa keselamatan, meninggal (berkaitan dengan kepercayaan bahwa setelah meninggal dunia *kaghati* akan menjadi penolong di akhirat yang melindungi dari panas sinar matahari), berniat (sebelum menerbangkan *kaghati* pemilik/penggemar berniat dan berucap dengan ikhlas semoga *kaghati* mereka dapat terbang dengan baik dan dapat bermalam di angkasa dimalam hari), ritual (dilakukan

setelah layang-layang bermalam tujuh hari berturut-turut sebagai persembahan syukur dan meminta keberuntungan di dalam kehidupan, dan telur (bahan ritual *kaghati* yang diikat bersama ketupat pada tali *kaghati* yang akan diputuskan dan diterbangkan setelah pelaksanaan ritual selesai).

Adapun data yang didapat dari leksikon-leksikon yang berhubungan dengan kata benda, kata kerja dan kata sifat yaitu :

Tabel 5. Leksikon Permainan *Kaghati*

No.	Muna	Indonesia	Kelas Kata
1	<i>Punda</i>	Ekor	Kata benda
2	<i>Kalolonda</i>	Jaring/net layang/layang	Kata benda
3	<i>Kolope</i>	Ubi gadung	Kata benda
4	<i>Padhi</i>	Daun/tali penyeimbang	Kata benda
5	<i>Ghue</i>	Rotan	Kata benda
6	<i>Roo</i>	Daun	Kata benda
7	<i>Nanasi</i>	Nenas hutan	Kata benda
8	<i>Ghurame</i>	Tali	Kata benda
9	<i>Kumbu</i>	Gulung	Kata kerja
10	<i>Pulo</i>	Pintal	Kata kerja
11	<i>Timpu</i>	Potong	Kata kerja
12	<i>Lepesi</i>	Tindih	Kata kerja
13	<i>Kape</i>	Pertik tangkai	Kata kerja
14	<i>Simpi</i>	Jepit	Kata kerja
15	<i>Ghobo`</i>	Ikatan	Kata kerja
16	<i>Ala</i>	Ambil	Kata kerja
17	<i>Gholeo</i>	Jemur	Kata kerja
18	<i>Gege</i>	Lilit	Kata kerja
19	<i>Malu</i>	Lembek	Kata sifat
20	<i>Ghosa</i>	Keras	Kata sifat
21	<i>Todo</i>	Kencang	Kata sifat
22	<i>Nifi</i>	Tipis	Kata sifat
23	<i>Lubha</i>	Kendur	Kata sifat
24	<i>Gili</i>	Tegang	Kata sifat
25	<i>Pogholu</i>	Kusut	Kata sifat
26	<i>Tata</i>	Lunak	Kata sifat
27	<i>Laa</i>	Lurus	Kata sifat
28	<i>Para</i>	Miring	`kata sifat
29	<i>Puru</i>	Ulur	Kata kerja
30	<i>Hewaro</i>	Melintang	Kata sifat
31	<i>Rodo</i>	Galas`	Kata Kerja
32	<i>Fekalubae</i>	Ulur	Kata kerja

Penelitian ini dibatasi lima permainan tradisional masyarakat Muna, agar pada saat pengambilan data penelitian ini tidak sulit dan mudah dipahami masyarakat pada saat penelitian ini berlangsung. Lima permainan ini ada yang masih sering digunakan dan ada yang jarang dimainkan, sehingga peneliti mengangkat kembali permainan tradisional

yang sudah jarang dimainkan dan yang masih sering dimainkan oleh masyarakat Muna khususnya Desa Barangka Kecamatan Barangka.

Hasil analisis data yang dilakukan dari penelitian ini, leksikon yang muncul dari setiap permainan tradisional *kalego*, *pongkuda*, *pokadudi*, *hule*, dan *kaghati* dalam kelas kata adalah kata benda (nomina) 27 leksikon, kata kerja (verba) 28 leksikon, dan kata sifat (adjektiva) 8 leksikon. Untuk leksikon yang sering muncul pada permainan tradisional terdapat pada leksikon 'sau' yang artinya kayu, kelas katanya adalah kata benda, dimana leksikon ini muncul yaitu pada permainan *pongkuda* dan *hule*.

Dari lima permainan tradisional masyarakat Muna, kelas kata yang paling banyak muncul leksikon-leksikonnya yaitu kata kerja (verba).

Relevansi Hasil Penelitian Terhadap Pembelajaran di Sekolah

Pada hakikatnya pembelajaran bahasa daerah merupakan pembelajaran siswa yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yakni perubahan tingkahlaku. Standar Kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia dan sastra berorientasi pada pembelajaran bahasa. Belajar berbahasa daerah diarahkan pada bagaimana siswa berkomunikasi dan mengetahui seluk-beluk bahasanya.

Berdasarkan kondisi yang ada dilapangan, bahwa proses pembelajaran bahasa daerah saat ini menurun, akibat kurangnya siswa dalam penguasaan kosakata. Oleh karena itu salah satu upaya pelestarian bahasa daerah adalah menyediakan buku-buku bahasa daerah yang berkualitas atau buku- buku daerah tradisional untuk dibaca dan digunakan oleh siswa atau pihak yang berkepentingan.

Penelitian ini mengkaji tentang Ekoleksikon dalam Permainan Tradisional Masyarakat Muna. Relevansi dengan pembelajaran di sekolah adalah sebagai berikut :

1. Pengajar dapat mengetahui Ekoleksikon dalam permainan tradisional masyarakat muna, sehingga mereka memiliki potensi dalam proses pembelajaran berlangsung.
2. Peserta didik memperoleh informasi tentang ekoleksikon dalam permainan tradisional masyarakat muna, untuk meningkatkan kembali kosakata siswa dalam bahasa daerah.
3. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan ajar di sekolah terutama yang menggunakan Bahasa Muna sebagai muatan lokal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada permainan tradisional yang mana objek dari penelitian ini adalah leksikon dari penelitian itu sendiri dapat di tarik beberapa kesimpulan berdasarkan subjek dari permainan tradisional yang diangkat oleh peneliti :

- a) Kesimpulan yang pertama yaitu bahwa permainan kalego merupakan permainan yang menggunakan tempurung/cangkang kelapa sebagai alat dan biasa di mainkan oleh masyarakat pada malam bulan purnama. dalam permainan ini terdapat beberapa kelas kata seperti kata kerja, kata benda dan kata sifat. Beberapa contoh pada kata kerja seperti *buasi*, *sepae fendua*, *lasunsu*. Pada kata benda, beberapa contohnya seperti *kalego*, *pera*, *kaghabulu*. Sedangkan contoh dari kata sifatnya seperti *raki*.
- b) Kesimpulan kedua yaitu *pongkuda*, merupakan permainan yang di mainkan oleh dua kelompok dengan menggunakan dua potongan kayu yang bundar , satu menyerupai tongkat yang berukuran tiga jengkal da satunya berukuran satu jengkal sebagai alatnya. Terdapat beberapa leksikon pada jenis permainan ini, misalnya berdasarkan kelas katanya, yaitu kata benda terdapat kata *sau* yang artinya kayu dan *kanthoba* yang artinya lubang; berdasarkan kata kerjanya terdapat kata *sungki* yang artinya cungkil dan *rako* yang artinya tangkap.
- c) Kesimpulan ketiga yaitu *kaghati*, dimana permainan ini lebih sering di kenal dengan kata permainan layangan. Dalam subjek ini, kesimpulan di bagi kedalam tiga aspek

penilaian, yaitu: Kelompok kata seperti *sala bhate* ‘salah bentuk’, *kawea bunta* ‘angin di awan’ termasuk bentuk majemuk. Kelompok kata ulang seperti *ule -->ka-ule-ule* ‘berputar- putar’, *kangia-->ka-kangi-kangia* ‘berputar terus-menerus’. Adapun kategori leksikon- leksikon ke-*kaghati*-an tersebut adalah kategori nomina, verba, dan adjektiva. Kategori nomina seperti *kalolonda*, *punda*. Kategori verba seperti *kumbu*, *pulo*, *timpu*, *lepesi*. Kategori adjektiva diperoleh leksikon-leksikon seperti *malu* ‘lembek’, *ghosa* ‘keras’, *todo* ‘kencang’, *nifi* ‘tipis’.

- d) Kesimpulan keempat adalah permainan *hule* (gasing) yaitu sebuah kesenian tradisional dalam menuntun tanaman yang sudah menjadi bakal buah hingga masa panen. Permainan *hule* atau gasing bagi orang Muna memiliki ciri khas tersendiri baik dari segi bentuk , cara bermain dan sebagainya. Terdapat beberapa leksikon diantaranya, kata benda *Labo* ‘kepala gasing’, *Posu* ‘ badan gasing’, *Sau* ‘ kayu’ dan Kulit pohon, *Ghurame* ‘ tali’, kata kerja *Pulo* ‘pintal’, *Kumbu* ‘gulung’, *Ginta* ‘tarik’, dan kata sifat *newantoro* ‘berputar kencang’, *Tibhahombi* ‘terlempar’.
- e) Kesimpulan kelima adalah permainan *kadudi*, merupakan permainan sederhana untuk melatih daya nalar seseorang, permainan ini terbuat dari kayu atau plastik yang terdiri dari 16 lubang, bagian kanan 7 lubang keil disisi pemain, bagian kiri 7 lubang kecil disisi pemain dan terdapat dua lubang besar dibagian atas masing-masing milik pemain. Terdapat beberapa leksikon diantaranya kata benda seperti, *Fotu* (kepala/tempat penampungan biji kadudi), *Kenta* ‘ikan/istilah untuk menyebut jumlah kadudi dalam permainan congklak’, *Kahua* ‘wilayah lawan yang dikuasai dalam permainan’, kata kerja *Poke* ‘salah hitung’, *Pundu* ‘genggam’ dan kata sifat *Tonga* ‘timbunan dadar dalam permainan’.

SARAN

Hasil penelitian mengenai Ekoleksikon Dalam Permainan Tradisional Masyarakat Muna ini dapat menjadi acuan bagi para pembaca atau masyarakat, penelitian Ekoleksikon Dalam Permainan Tradisional Masyarakat Muna hanya terbatas pada Leksikon yang digunakan pada saat permainan Tradisional itu dilakukan. Ekoleksikon Dalam Permainan Tradisional Masyarakat Muna dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari pada berbagai jenis permainan yang dimainkan, bagi pembaca penelitian ini dapat dilakukan sebagai paduan mengenai Ekoleksikon Dalam Permainan Tradisional Masyarakat Muna yang berhubungan dengan Makna, Bentuk dan Fungsi yang belum dilakukan oleh peneliti.

Agar penelitian tentang leksikon dalam permainan tradisional lebih difokuskan kembali dengan ruang lingkup penelitian yang lebih besar, sehingga para generasi muda lebih memahami secara implisit tentang permainan tradisional khususnya permainan tradisional masyarakat Muna.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan dan Dendy Sugono. 2011. *Politik Bahasa*. Jakarta : Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Alwi dkk, 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Chaer, Abdul. 2007. *Leksikologi Leksikografi Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ghony, M. Djunaidi dan Fauzan Almanshur. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Jaya, La Ode Amir. 2015. *Mengenal Bahasa Daerah Muna Dan Penyebarannya*. Makalah. Jakarta : Situs Internet. https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Muna.
- Kridalaksana, Harimurti. 2008. *Kamus Linguistik*. Jakarta : PT Gramedia Utama.
- Lasa. 2012. *Khazanah Leksiko dan Budaya Keladangan Masyarakat Tolaki: Kajian Ekolinguistik*. Tesis. PPS. Universitas Halu Oleo. Kendari.
- Lubis, Sahdi Ilham. 2014. *Pergeseran Bahasa Dalam Permainan Tradisional Masyarakat Mandailing; Kajian Ekolinguistik*. Jurnal. Universitas Sumatera Utara.
- Marafad, Sidu La Ode. 2016. *Ekoleksikon Ke-Kaghati-an Bahasa Muna*. Jurnal. Universitas Halu Oleo.
- Mukhtar. 2013. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: REFERENSI (GP Press Group).
- Nur, Salmiati Wa Ode. 2016. *Tipe-Tipe Semantik Adjektiva Bahasa Kepulauan Tukang Besi Dialek Kaledupa*.
- Ril. 2010. *Pengertian Kalego*. Makalah. Muna : Situs Internet. <http://wisata-muna.blogspot.co.id/2010/05/kalego.html>
- Suhaebah, Ebah, dkk. 2007. *Antologi Kajian Kebahasaan*. Jakarta : Pusat Bahasa , Departemen Pendidikan Nasional.
- Susilowati, Iko. 2014. *Pemertahanan Bahasa Tolaki Di Kecamatan Besulutu*. Tesis.
- Soedjito, Saryono Djoko. 2014. *Morfologi Bahasa Indonesia*. Malang : Aditya Media Publishing.
- Soesanto, Antok. 2014. *Pengertian dan Macam Permainan Tradisional Berbagai Daerah*. Makalah. Jakarta : Situs Internet. <http://antoksoesanto.blogspot.co.id/2014/08/pengertian-dan-macam-permainan-tradisional.html>.
- Usman ,Yusradi. 2010. *Pengertian Ekolinguistik*. Jakarta : Situs Internet. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&cad=rja&uact=8&sqi=2&ved=0ahUKEwi03Mis1IzSAhXHQo8KHQWTBi0QFggMAM&url=https%3A%2F%2Fabudira.files.wordpress.com%2F2014%2F06%2Fmengenal-mas-eko-dan-linguistic-anthropology.pdf&usg=AFQjCNE0QV45KghB5TuiUQuodlut2kHoWQ&bvm=bv.146786187,d.c2I>
- Yamaghuci, Masao. 2012. *Aspek-Aspek Bahasa Daerah di Sulawesi Bagian Selatan*. Kyoto : Hokuto Publishing Inc.
- Lubis, Sahdi Ilham. 2014. *Pergeseran Bahasa Dalam Permainan Tradisional Masyarakat Mandailing; Kajian Ekolinguistik*. Jurnal. Universitas Sumatera Utara.