

BAB I

EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL

KABARULEM (KAULINAN BARUDAK URANG LEMBUR) DI CISOMPET (1965-1985)

Latar belakang

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang tidak pernah terlepas dari dinamika kehidupan masyarakat yang memiliki keterkaitan akan nilai-nilai budaya lokal yang ada di dalam masyarakat tersebut.

Menurut Dr. Muhammad Zaini Alif ketua komunitas Hong, kaulinan di Baduy disebut dengan nama *pagawean budak* karena pada hakekatnya itu memang hal yang selayaknya anak-anak kerjakan.¹ Dr. Zaini menuturkan, Dalam kaulinan tradisional pula banyak sekali mantra-mantra atau bahasa-bahasa yang mengajarkan kita dan mengingatkan kita kepada Tuhan seperti *hom pim pah* yang berarti “dari Tuhan akan kembali ke Tuhan (Dr. Zaini alif, wawancara, tanggal 2 April 2019)

Permainan tradisional juga kaya akan nilai kearifan lokal² Sejumlah peneliti permainan tradisional atau kaulinan lembur di tanah air juga sepakat jika segala bentuk permainan membentuk mental positif terhadap perkembangan kejiwaan anak. Dengan permainan tradisional anak akan terpengaruh secara positif, di antaranya mental juara, mental kemandirian, solidaritas, dan mental sosial. Nilai positif yang lain mentalitas budaya anak akan terbangun, anak akan mencintai budayanya sendiri, menyayangnya, ingin melestarikannya, menjaganya, dan akan ada dorongan untuk mengembangkan budaya nenek moyang nya.³

¹ Bimbingan teknis ketahanan budaya di Bandung 2 April 2019

² Khasanah, I., Prasetyo, A. & Rakhmawati, E. Permainan tradisional sebagai media stimulasi perkembangan anak usia dini. Jurnal Penelitian PAUDIA, 1 (2011), hlm. 91

³ <https://portalbandungtimur.pikiran-rakyat.com/editorial/pr-9817798/psikologis-anak-terhadap-permainan-tradisional> di akses pada tanggal 3 Nov 2020 pukul 10.51

Permainan tradisional di dewasa ini perlahan mulai tergantikan oleh permainan permainan baru yang lebih modern. Kenyataan bahwa kondisi di lapangan saat ini ternyata anak-anak kurang mengenali permainan tradisional bahkan yang berasal dari daerahnya sendiri, yaitu permainan tradisional Sunda atau yang lebih dikenal dengan kabarulem (kaulinan barudak urang lembur).

Berbeda dengan dengan puluhan tahun silam dimana permainan tradisional merupakan permainan yang sangat eksis dikalangan anak-anak pada masa itu. Dimana bermain merupakan kegiatan yang bisa dilakukan dimana saja, tidak hanya dirumah tetapi juga dapat di lakukan di luar rumah dan anak lebih kreatif menggunakan beda yang ada di sekitar mereka dan juga anak lebih menyatu dengan alam.

Menurut Pak Ujang, ketua komunitas kabarulem Pesatnya pembangunan di era modern ini juga mengambil alih pekarangan pekarangan rumah yang seharusnya dijadikan tempat untuk bermain kaulinan tradisional itu sendiri sehingga Kini anak-anak lebih memilih untuk bermain di dalam rumah menggunakan Gadget.⁴

A. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan oleh penulis Ditinjau dari hasil wawancara dan observasi maka penulis mengajukan rumusan masalah pokok penelitian ini yaitu “Bagaimana eksistensi dan ragam permainan tradisional di Cisompet 1965-1985” guna mengetahui:

1. Bagaimana eksistensi permainan Tradisional di kecamatan Cisompet 1965-1985?
2. Apa saja Ragam jenis permainan tradisional yang ada di kecamatan cisompet 1965-1985 dan manfaat permainan tradisional?

⁴ Wawancara dengan Pak Ujang ketua komunitas Kabarulem di Garut tgl 25,Nov 2019

B. Tujuan penelitian

1. Mengetahui bagaimana eksistensi permainan tradisional yang ada di Kecamatan Cisompet tahun 1965 hingga 1985.
3. Mengetahui Ragam jenis permainan tradisional apa saja yang ada di kecamatan cisompet 1965-1985 dan manfaatnya.

C. kajian Pustaka

Penelitian berjudul Eksistensi dan Pelestarian Permainan Tradisional di Cisompet, Garut menggunakan beberapa sumber yang bisa dijadikan perbandingan dengan sumber lain untuk mendapatkan informasi tambahan.

1. Dr. Dra. Iswinarti, M.Si.

Permainan Tradisional: Peran, Analisis dan Manfaat Psikologis. Dalam buku ini menuturkan bahwa Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan dari generasi ke generasi. Dalam permainan tradisional terkandung nilai-nilai baik dan luhur. Beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh penulis telah menemukan manfaat permainan tradisional untuk perkembangan anak. Buku ini diterbitkan oleh Terbitan Universitas Muhammadiyah Malang.

2. Aisyah Fad

Kumpulan Permainan anak Tradisional Indonesia. Dalam buku ini dijelaskan bahwa Maraknya permainan modern, menggiring masyarakat untuk melupakan permainan tradisional. Sebagaimana menghilangnya lagu anak-anak karya Ibu Sud, H. Mutahar, AT Mahmud, dkk., yang begitu legendaris. Tanpa rasa kepedulian, permainan tradisional pun akan menguap. Buku ini diterbitkan oleh Cerdas Interaktif (penebar swadaya group)

3. Dr. Euis Kurniati, M.Pd,

Permainan Tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. Buku ini di terbitkan oleh Pramendia group, dalam buku ini di tuturkan bahwa Tiga puluh permainan tradisional yang ditulis dalam buku ini, dikategorikan sebagai permainan kooperatif dan kompetitif. Permainan diuraikan berdasarkan prosedur yang ada dalam permainan tersebut dan disertai dengan ilustrasi gambar sehingga sangat mudah dan praktis bagi guru maupun orangtua untuk memahaminya. Buku ini merupakan langkah kecil untuk terus memelihara dan melestarikan kekayaan budaya Nusantara yang kaya dengan sentuhan rasa sosial (high touch), sekaligus sebagai pembanding atas semakin semaraknya, permainan modern yang syarat dengan kecanggihan teknologi (high tech).

4. Irwan P Ratu Bangswan

Direktori permainan tradisional kabupaten Banyuwasin buku ini di terbitkan oleh Dinas pendidikan, pemuda, olahraga dan pariwisata, buku ini menjelaskan tentang ciri, peran, dan manfaat permainan tradisional bagi anak.

5. Drs. Hamzuri, Dra. Tiarna Rita Siregar

Di terbitkan olrh Direktorat Jenderal Kebudayaan, 4 Des 1998 - 187 halaman. Dalam buku ini mennjelaskan bahwa Permainan tradisional merupakan salah satu hasil budaya masyarakat dari suatu daerah atau wilayah tempat tinggal. Ada permainan tradisional yang menggunakan alat atau perlengkapan dan ada pula yang tidak menggunakan alat. Selain itu ada permainan yang dipertandingkan. Dari hasil inventarisasi permainan tradisional menunjukkan lebih dari 750 macam permainan dari seluruh Indonesia.

D. Metode penelitian

Metode penelitian yang digunakan merupakan metode penelitian sejarah dengan melakukan tahap-tahap diantaranya Heuristik, Kritik, Interpretasi, dan Historiografi.

1. Heuristik

Heuristik adalah tahapan awal penulis dalam penelitian ini. Heuristik adalah langkah kerja seorang penulis dalam memperoleh, menemukan dan mengumpulkan sumber sekaligus dengan mengklasifikasikan⁵ sumber yang telah didapatkan di lapangan. Sumber-sumber yang penulis dapatkan adalah kumpulan informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang penulis kaji⁶ Tahapan heuristik sebagai tahapan untuk menemukan dan menghimpun sumber, informasi, dan berbagai jejak masa lampau.⁷

Pada tahapan pertama ini, kegiatan di fokuskan pada penjajakan, pencarian dan pengumpulan sumber yang hendak di teliti, baik sumber yang ada dilkasi penelitian, amupun temuan benda atau sumber lisan. Pada tahap heuristik peneliti mencari dan mengumpulkan sumber yang berkaitan dengan topik yang dikaji, tahapan ini merupakan pekerjaan pokok yang dapat dikatakan gampang-gampang susah, sehingga diperlukan kesabaran penulis.⁸

Pada tahapan ini penulis melakukan observasi ke tempat-tempat yang memiliki berbagai informasi terkait dengan objek penelitian ini, diantaranya:

- a. Pemerintah Kabupaten Garut Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jl. Ciledug No.120, Kota Kulon, Kec. Garut Kota, Kabupaten Garut, Jawa Barat 44114.
- b. Jajaran Guru kecamatan Cisompet, Ibu haji Amanah, Ibu idah Nuraidah, Ibu Popon, Ibu Imas Masripah, Ibu Euis Kurhayati, Bapak Supriatna, Ibu Lilis Tarliah, Bapak Aep Iyuh, dan Bapak Ranran
- c. Badan Kearsipan dan Perpustakaan Daerah Kabupaten Garut Jl. Rsu DR. Slamet No.17, Sukakarya, Kec. Tarogong Kidul, Kabupaten Garut, Jawa Barat 44151.

⁵ Helius sjamsuddin, *Metodologi Sejarah*, (Yogyakarta: Ombak, 2007). Hal. 96

⁶ Sulasman, *Metodologi Penelitian Sejarah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2014), hlm. 93

⁷ Nina Herlina Lubis, *Metode Sejarah*, (Bandung: Satya Historica, 2011), hlm. 15.

⁸ Sulasman, *Metodologi Penelitian Sejarah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2014), hlm. 93

- d. Penyusun mengikuti Bimbingan Tekhnis Ketahanan Budaya “dalam rangka membangun masyarakat damai dan sejahtera” yang di hadiri oleh komunitas Hong komunitas pecinta permainan tradisional, di Bandung, 5 April 2019.

Sumber yang di dapatkan berupa sumber primer dan sekunder, diantaranya:

1. Sumber Primer

a. Sumber Lisan

- 1) Wawancara dengan Ketua komunitas Hong yaitu Dr. Muhammad Zaini alif, komunitas kaulinan tradisional yang ada di daerah Bandung.
- 2) Ketua komunitas kabarulem yaitu bapak Ujang, usia 50 tahun komunitas kaulinan barudak urang lembur Kecamatan Cilawu Garut.
- 3) Ibu Yosi Handayani, S.Ip, M.Si., usia 47 tahun seksi bidang Tradisi dan Bahasa Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Garut.
- 4) Ibu Hj Amanah, S.Pd. SD guru SDN III Cisompet, juga sebagai pelaku sejarah.
- 5) Ibu Hj Euis Kurhayati, ketua Sanggar seni Kareueus Cisompet, juga sebagai pelaku sejarah.
- 6) Bapak Supriatna S.Pd, Guru SDN I Cisompet, ketua PGRI Cisompet, juga sebagai pelaku sejarah.
- 7) Ibu Idah Nuraidah, S.Pd, pensiunan Guru SD, juga sebagai pelaku sejarah.
- 8) Ibu Imas Masripah, S.Ag. Guru Bahasa Sunda, juga sebagai pelaku sejarah.
- 9) Ibu Popon, S.Pd, Pensiunan Guru SD, juga sebagai pelaku sejarah.
- 10) Ibu lilis Tarliah, S.Pd, pensiunan Guru SD, juga sebagai pelaku sejarah.
- 11) Bapak Ranran, S.Pd, Guru SDN III Cisompet, juga sebagai pelaku sejarah.
- 12) Bapak Aep, S.Pd Guru SMP IV Cisompet, juga sebagai pelaku sejarah.
- 13) Ibu Yeti Nuraeni, S.Pd kepala sekolah SDN III Cismpet, juga sebagi pelaku sejarah.

- 14) Bapak Ida Roesdiana sebagai tokoh seni kecamatan Cisompet juga sebagai pelaku sejarah.
- 15) Ibu Komala sebagai tokoh seni kecamatan Cisompet juga sebagai pelaku sejarah.
- 16) Ibu Yulia Wulansari Guru seni budaya SMAN 22 Garut juga sebagai pelaku sejarah.
- 17) Bapak Iqbal Imanudin Guru MTs Darul Arqam Cisompet juga sebagai pelaku sejarah.
- 18) Bapak Idang Sutia sebagai Guru seni budaya, pelaku seni, dan juga sebagai pelaku sejarah.
- 19) Bapak Yosep sebagai Guru Sejarah SMPN 1 Cisompet juga sebagai pelaku sejarah.
- 20) Bapak Koeswara sebagai Guru sejarah, kepala sekolah SMA 27 Garut juga sebagai pelaku sejarah.

b. Sumber Benda

Dokumen dan foto dari komunitas Hong (bukti mengikuti bimtek ketahanan budaya).

2. Sumber Sekunder

a. Sumber Terulis

Sumber ini di peroleh dari buku, jurnal, dan koran yang berkaitan dengan judul penelitian ini di antaranya:

- 1) Dr. Dra. Iswinarti, M.Si. PISIKOLOGI. 2017. *Permainan tradisional prosedur dan analisis manfaat psikologis*.

Malang : Universitas Muhammadiyah Malang

- 2) Dr. Euis Kurniati, M.Pd. 2016. *Permainan tradisonal dan perannya dalam perkembangan sosial anak*.
Jakarta: prenada media group
- 3) Aisyah Fad, 2014. *kumpulan permainan anak tradisional Indonesia*.
Jakarta Timur : caerdas interaktif
- 4) Irwan P. Ratu Bangsawaan. 2019. *Direktori permainan tradisional kabupaten banyuasin*.
Sumatera Selatan : Dinas Pendidikan, pemuda, Olahraga dan Pariwisata
- 5) Direktorat jendral kebudayaan. 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*.
- 6) Alif, M.Z., Sachari A. & Ichsan. (2006). Perubahan dan Pengembangan Fungsi Mainan Anak di Masyarakat Sunda. *Jurnal Rekacipta*, 2(II), hlm. 6-18. (jurnal)
- 7) Jannah, N., Mudjiran & Nirwana, H. (2015). Hubungan kecanduan game dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap bimbingan dan konseling. *Konselor*, 4(IV), hlm. 200-207 (jurnal)
- 8) Dian sandi, *Tradisi sasampiran dalam "sisindiran" sunda*, koran Kompas, sabtu 30 Mei 2009
- 9) Sukron abdilah, *Permainan Rakyat Sunda Edukatif*, koran Kompas, sabtu 24 Juni 2006

2. Kritik

Metode penelitian kedua ialah kritik yang terbagi menjadi dua yaitu kritik intern dan ekstern. Kritik intern merupakan kritik untuk otentisitas atau keaslian sumber dan kritik ekstern merupakan kritik untuk meneliti kredibilitas sumber.⁹

⁹ Kuntowijoyo, *Pengantar Ilmu Sejarah*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2005), hlm. 100.

Setelah berhasil mengumpulkan sumber yang dirasa menunjang langkah kerja selanjutnya yang penulis lakukan adalah melakukan kritik terhadap sumber-sumber yang telah di peroleh melalui proses heuristik, yang menjadi basis dalam tahapan ini adalah hati-hati dan ragu terhadap informasi-informasi yang di kandung sumber sejarah.¹⁰

Langkah kerja kritik ini penulis lakukan guna menguji keabsahan sumber baik dari sisi autentisitas sumber (keaslian) maupun kredibilitas atau validitas sumber (kebenaran). Untuk memperoleh keautentikan sumber penulis melakukan kritik eksternal sedangkan untuk memperoleh kredibilitas sumber penulis melakukan kritik internal.¹¹

a. Kritik Eksternal

Kritik Eksternal wajib di lakukan sejarawan untuk mengetahui keaslian sumber. Kritik Eksternal adalah cara untuk melakukan verifikasi atau pengujian terhadap aspek-aspek luar sumber sejarah,¹² atas dasar berbagai alasan, setiap sumber harus di nyatakan dulu autentik dan integralnya, saksi mata atau penulis itu harus diketahui sebagai orang yang dapat di percayai.¹³

Dalam melakukan kritik, ekstern penulis harus melihat sumber yang ada, di lihat dari tahun terbitnya, penulisnya, jenis kertasnya, hurup dan bahasa yang di gunakan dalam sumber, serta dimana di buatnya sumber tersebut, dan dalam material bisa dilihat jenis tinta yang di gunakan, alat tulis, dan lain lain.

¹⁰ Hasan usman, *Metode penelitian sejarah*, terj Muin Umar dkk, (Jakarta: Departemen Agama, 1986), hal.79

¹¹ Sulasman, *Metodologi Penelitian Sejarah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2014), hlm. 101.

¹² Sulasman, *Metodologi Penelitian Sejarah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2014), hlm. 102.

¹³ Hasan usman, *Metode penelitian sejarah*, terj Muin Umar dkk, (Jakarta: Departemen Agama, 1986), hal.84.

Penulis juga melihat sumber ini asli dari pelaku atau merupakan sumber turunan. Dilihat dari sumber itu utuh atau tidak utuh, langkah tersebut dilakukan agar sumber yang didapat bisa di percaya dan tidak menyesatkan generasi yang akan datang.

Penulis juga melakukan kritik Eksternal pada sumber lisan yaitu narasumber. Hal itu dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan narasumber berdasarkan kriteria yang telah di tetapkan sebagai bahan pertimbangan, kritik eksternal pada sumber lisan di lakukan dengan mengidentifikasi sumber apakah mengetahui, mengalami atau melihat peristiwa yang menjadi objek kajian dalam penelitian. Faktor-faktor yang harus di perhatikan dari narasumber dalah mengenai usia, kesehatan fisik maupun mental.

Setelah mengetahui kelayakan narasumber berdasarkan kriteria yang telah di tetapkan Kritik Eksternal dalam penelitian kali ini penulis aplikasikan dalam beberapa sumber lisan yaitu Bapak Ranran (53 tahun), Ibu Euis (66 tahun), dan Bapak Ujang (50 tahun). Mereka merupakan orang yang terlibat dan pernah mengalami bermain permainan tradisional, selain itu mereka memiliki perhatian khusus terhadap seni dan tradisi sunda. Bapak Ranran, beliau adalah seorang guru yang juga aktif dalam bidang seni dan olah raga, kondisi beliau sehat, tidak buta, tidak tuli, dapat berbicara dengan jelas dan juga tidak pikun. Kemudian Ibu Euis walaupun dengan usianya yang bisa di bilang tidak muda lagi, beliau masih aktif dalam bidang seni dan tradisi sunda, beliau memiliki sanggar seni tradisional sunda, di usianya yang sekrang beliau masih bisa mengajar menari, dan bermain ngadu karet (salah satu jenis permainan tradisional) di halaman rumahnya, beliau tidak buta, tidak tuli, tidak pikun dan dapat berbicara dengan jelas. Lalu selanjutnya Bapak Ujang (52 tahun) beliau merupakan ketua komunitas Kabarulem yang ada di daerah Garut, kondisi beliau sehat, tidak buta, tidak tuli, tidak pikun, dan dapat berbicara dengan jelas.

b. Kritik Internal

Kritik internal menekankan kritik pada aspek dalam atau isi dari sumber yang di dapat, setelah fakta kesekian di tegakan melalui kritik eksternal tiba saatnya untuk mengadakan evaluasi terhadap kesaksian itu, dan memutuskan apakah kesaksian itu dapat di andalkan atau tidak.¹⁴

Langkah selanjutnya untuk mengetahui sumber itu jujur, dapat dipercaya dan benar, penulis melakukan langkah menganalisa sifat sumber, sumber itu resmi atau tidak, meneliti pengarang sumber, apakah pengarang tersebut mampu menyampaikan kebenaran dan kesaksiannya terhadap peristiwa yang berkaitan dengan penulisan judul tersebut benar atau tidak.

Penulis melakaukan kritik internal terhadap beberapa hasil wawancara kritik ini pada dasarnya menekankan pada kebenaran informasi yang dipaparkan narasumber kepada penulis, adapun dalam proses ini penulis memperoleh fakta yang berkaitan dengan Kabarulem (kaulinan barudak urang lembur). Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Ranran (53 tahun), Ibu Euis (66 tahun), dan bapak Ujang (50 tahun). Terdapat kesamaan informasi mengenai kaulinan barudak urang lembur pada saat itu, namun dari apa yang penulis tangkap menurut pak Ujang ada beberapa perbedaan nama permainan namun sama aturan dan cara bermainnya.

3. Interpretasi

Interpretasi merupakan penafsiran data atau disebut juga dengan analisis sejarah, yaitu penggabungan atas sejumlah fakta yang telah diperoleh¹⁵ Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu dengan melakukan survei langsung ke lapangan dan wawancara.

¹⁴ Hasan usman, *Metode penelitian sejarah*, terj Muin Umar dkk, (Jakarta: Departemen Agama, 1986), hal.91.

¹⁵ Sulasman, *Metodologi Penelitian Sejarah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2014), hlm. 107.

Penelitian ini juga menggunakan pendekatan indepth interview atau wawancara secara mendalam guna mendapatkan informasi di lapangan.

Tahap ini merupakan penafsiran sementara dari peneliti, diantaranya:

- a. Kaulinan tradisional Sudah jarang diminati oleh anak-anak zaman sekarang karena sudah terseret oleh permainan modern.
- b. Adanya beberapa Faktor yang mempengaruhi eksistensi permainan tradisional di Cisompet pada tahun 1965-1985.

Alif, menyebutkan bahwa “mainan rakyat dianggap mainan kelas bawah yang merupakan mainan kotor, berbahaya, tidak berkualitas, selain anggapan tersebut, bahkan semakin jauhnya jarak sosial masyarakat desa turut mendukung tidak berkembangnya permainan dan mainan tradisional”¹⁶

Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini banyak orang tua yang melarang anak-anaknya bermain di luar rumah, seperti di lapangan, sungai, sawah, atau kebun sehingga anak menjadi sulit untuk mengenal permainan tradisional. Hal tersebut muncul karena adanya anggapan bahwa permainan tradisional adalah mainan masyarakat kelas bawah.

Khasanah menyebutkan bahwa “Permainan tradisional tersebut memiliki nilai kearifan lokal, seperti keberanian, ketangkasan, keterampilan, kelincahan gerak, berfikir strategis, feeling (naluri) yang terasah, persahabatan, kerja sama, gotong royong, kasih sayang, menghargai orang lain, sportif, kepatuhan, kesabaran, kehati-hatian, mengukur, membandingkan, menafsirkan, berfantasi, dan lain sebagainya.”¹⁷

¹⁶ Alif, M.Z., Sachari A. & Ichsan. Perubahan dan Pengembangan Fungsi Mainan Anak di Masyarakat Sunda. *Jurnal Rekacipta*, 2(II), 2006 hlm. 6-18.

¹⁷ Khasanah, I., Prasetyo, A. & Rakhmawati, E. Permainan tradisional sebagai media stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 1(I), 2011 hlm. 91-105.

Melalui bermain anak dilatih melakukan kegiatan fisik yang dapat merangsang perkembangan motorik halus dan motorik kasar, misalnya dalam kegiatan berjalan, berlari atau melompat. Kemudian dalam proses bermain anak juga dilatih untuk berpikir misalnya merencanakan strategi permainan, aturan permainan maupun hal-hal lain yang berkaitan dengan permainan tersebut.

4. Historiografi

Historiografi merupakan rekonstruksi sejarah dalam tulisan. Tahapan terakhir historiografi dalam metode penelitian sejarah memiliki sistematika penulisan diantaranya:

Bab I, Merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang mengambil judul penelitian ini, kemudian rumusan masalah dari latar belakang yang dibuat menjadi poin-poin yang akan diteliti, tujuan penelitian berisi maksud yang harus dicapai dari peneliti melakukan penelitian, kajian pustaka sebagai pembandingan dengan sumber lain, dan tahapan metode penelitian sejarah yaitu heuristik, kritik, interpretasi, dan historiografi

Bab II, Merupakan bahasan dari bagaimana eksistensi permainan tradisional yang ada di Cisompet tahun 1965 - 1985.

Bab III, Merupakan bahasan dari ragam jenis permainan tradisional yang eksis di Cisompet pada tahun 1965 sampai dengan 1985 dan manfaat permainan tradisional itu sendiri.

Bab IV, Merupakan penutup berisi kesimpulan tentang penelitian dan saran sebagai masukan bagi peneliti.