

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Dahulu, anak-anak bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi yang berasal dari luar negeri dan mulai meninggalkan mainan tradisional. Seiring dengan perubahan zaman, Permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional.

Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain tidak mengeluarkan banyak biaya dan bias juga untuk menyehatkan badan bias juga permainan tradisional adalah sebagai olahraga karena semua permainan menggunakan gerak badan yang ekstra, permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Para psikolog menilai bahwa sesungguhnya mainan tradisional mampu membentuk motorik anak, baik kasar maupun halus. Salah satu permainan yang mampu membentuk motorik anak adalah dakon. Motorik halus lebih digunakan dalam

permainan ini. Pada permainan ini pemain dituntut untuk memegang biji secara utuh sembari meletakkannya satu-satu di kotakkannya dengan satu tangan.¹

Selain itu, permainan tradisional juga dapat melatih kemampuan sosial para pemainnya. Inilah yang membedakan permainan tradisional dengan permainan modern. Pada umumnya, mainan tradisional adalah permainan yang membutuhkan lebih dari satu pemain, Hal ini sangat berbeda dengan pola permainan modern. Kemampuan sosial anak tidak terlalu dipentingkan dalam permainan modern ini, malah cenderung diabaikan karena pada umumnya mainan modern berbentuk permainan individual di mana anak dapat bermain sendiri tanpa kehadiran teman-temannya. Sekalipun dimainkan oleh dua anak, kemampuan interaksi anak dengan temannya tidak terlalu terlihat. Pada dasarnya sang anak terfokus pada permainan yang ada di hadapannya. Mainan modern cenderung bersifat agresif, sehingga tidak mustahil anak bersifat agresif karena pengaruh dari mainan ini.

Meskipun permainan tradisional sudah jarang ditemukan, masih ada beberapa anak Indonesia di daerah-daerah terpencil yang memainkan permainan ini di kota besar seperti Surabaya, masih ada anak yang bermain permainan tradisional. Bahkan, permainan tradisional juga digunakan oleh para psikolog sebagai terapi pengembangan kecerdasan anak.

¹ Iqnahardianti, *Permainan Tradisional Indonesia*, (<http://iqnahardianti91.blogspot.com/2013/01/permainan-tradisional-Indonesia.html>, diakses 16 April 2013).

Desa Sekaran Kabupaten Lamongan salah satu desa yang memiliki penduduk yang sangat banyak terutama pada anak-anak anehnya akhir-akhir ini sekitar tiga tahun saya lihat anak-anak tidak ada yang bermain permainan tradisional, mereka lebih memilih permainan yang lebih modern mungkin mereka lebih muda menjumpai permainan modern dari pada permainan tradisional karena dilihat dari pertumbuhan perekonomian masyarakat desa sekaran semakin lama semakin meningkat jadi tidak kemungkinan orang tua lebih suka membelikan permainan yang lebih modern dari pada orang tua membuat permainan tersebut,

Pada saat ini anak-anak di Desa Sekaran Lamongan setelah pulang sekolah banyak yang mengunjungi warnet dan tempat rental *play station* untuk mencari hiburan di waktu yang kosong, namun kondisi saat ini berbeda dengan anak-anak yang masih duduk di bangku SD/MI pada masa dahulu sebelum perkembangan ilmu teknologi masuk ke desa Dekaran Lamongan mereka setelah pulang sekolah bermain dengan teman-temannya dengan peralatan seadanya, misalnya bermain dengan pecahan genting (*engkle*), bentik (*patil lele*), gopak sodor, bentengan, boy-boyan dan kekean.

Perkembangan teknologi memang mempengaruhi lunturnya permainan tradisional dalam kehidupan anak-anak apalagi setelah ada beberapa warga membuka usaha warnet anak-anak semakin meninggalkan permainan tradisional, di Desa Sekaran Lamongan ada sekitar lima warnet yang tersebar di dalam desa dan semua pengunjung di dominasi anak-anak untuk main game on line apalagi pada waktu malam hari setelah magrib semua dipenuhi anak yang masih duduk

dibangku SD/MI dan itu sangat berpengaruh untuk disalah gunakan dengan melihat situs yang kurang mendidik kalau tanpa ada pengawasan orang tua.

Perkembangan atau kemajuan ekonomi masyarakat Desa Sekaran Lamongan sangatlah cepat semakin lama semakin meningkat, karena warga banyak yang pergi merantau diluar Jawa untuk mencari nafkah untuk anaknya yang ditinggal dirumah dengan neneknya dan tidak bisah dipungkiri lagi pertumbuhan ekonomi suatu masyarakat yang ditandai oleh tingginya tingkat konsumsi dan standar hidup, revolusi teknologi intensitas modal yang makin besar dan organisasi birokrasi yang rasional, disamakan dengan modernisasi ekonomi dengan adanya pertumbuhan ekonomi masyarakat lebih bersifat konsumtif sehingga masyarakat akan cenderung malas memproduksi sesuatu, salah satu dampak dari masyarakat konsumtif adalah hilangnya permainan tradisional yang ada di Indonesia terutama pada masyarakat perkotaan pada umumnya orang tua banyak yang malas untuk membuat permainan-permainan tradisional, pada masyarakat Desa pada era modernisasi ini permainan-permainan tradisional juga semakin menghilang salah satu penyebabnya adalah pertumbuhan ekonomi yang semakin meningkat mengakibatkan masyarakat lebih konsumtif dan para orang tua malas untuk membuat permainan-permainan tradisional pada anak-anaknya,²

Permainan tradisional merupakan permainan yang sangat mudah ditemukan dan sangat mudah dimainkan karena bahan yang dipergunakan untuk membuat permainan tradisional sangat mudah ditemukan disekeliling kita,

² M. Abraham Francis, *Modern Di Dunia Ketiga*, (Yogyakarta: PT. Mutiara Wacana Yogy 1991), hal.5-6.

misalnya permainan patil lele (benthik), gangsing (kekean), engkle, dan masih banyak lagi permainan tradisional yang tidak mengeluarkan biaya sedikitpun, manfaat dari permainan tersebut juga baik untuk kecerdasan dan skill pada anak usia dini.

B. Rumusan Masalah

1. Mengapa permainan tradisional semakin lama semakin menghilang dan anak-anak sekarang lebih memilih permainan yang lebih modern di Desa Sekaran Lamongan?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui mengapa permainan tradisional semakin menghilang di Desa Sekaran Lamongan pada saat ini.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi mengapa anak-anak di Desa Sekaran Lamongan sekarang lebih memilih permainan yang lebih modern.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini di antaranya :

1. Bagi peneliti, disiplin ilmu pengetahuan, untuk menambah wawasan khasanah ilmu pengetahuan khususnya dibidang Sosiologi, baik secara kritis maupun empiris, dan penelitian ini diharapkan dapat mengetahui mengapa permainan tradisional di Desa-desa terutama

pada Desa Sekaran Kabupaten Lamongan semakin menghilang bahkan tidak ada sama sekali.

2. Bagi masyarakat, merupakan sumbangan pemikiran dan alternative dalam menyelesaikan suatu permasalahan untuk melaksanakan kehidupan sehari-hari.
3. Dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan tambahan referensi bagi Fakultas dakwah, khususnya Prodi Sosiologi, dan merupakan sumbangan kepustakaan dalam rangka pengembangan akademis.

E. Definisi Konsep

1. Luntur

Dalam kamus besar bahasa indonesi kata luntur memiliki banyak arti seperti luntur untuk mengartikan warna pakain, kepercayaan, popularitas, misalnya kepercayaan masyarakat Indonesia pada wakil rakyat sudah luntur (hilangnya popularitas/pamor wakil rakyat), dalam judul penelitian ini kata luntur diartikan sebagai hilangnya suatu budaya yang mengalami proses perlahan-lahan sehinga dengan berjalanya waktu budaya, nilai-nilai dan norma yang ada didalam kehidupan masyarakat tersebut akan mengalami luntur atau hilang secara perlahan.³

Lunturnya budaya permainan tradisional dalam judul penelitian ini mengandung makna bahwa budaya permainan tradisional pada anak-anak mulai hilang secara perlahan-lahan sesuai dengan perkembangan zaman

³ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hal.956.

yang semakin canggih lebih banyak memanfaatkan teknologi dari pada peralatan-peralatan yang sederhana dan tradisional.

2. Budaya

Kebudayaan merupakan hasil karsa, karya dan rasa manusia sehingga menjadi sebuah kebiasaan, dan kebudayaan juga di lihat dari bahasa berasal dari bahasa sanskerta, yaitu *buddhaya* yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal yang dimiliki manusia. Ada pendapat lain mengatakan budaya berasal dari kata budi dan daya. Budi merupakan unsur rohani, sedangkan daya adalah unsur jasmani manusia. Dengan demikian, budaya merupakan hasil budi dan daya manusia.⁴

Dalam bahasa inggris, kebudayaan disebut *culture*, yang berasal dari kata latin *colore*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Dalam bahasa belanda, *cultuur* sama dengan *culture*. *Culture* atau *cultuur* bisa diartikan juga sebagai mengelola tanah atau bertani. Dengan demikian, kata budaya ada hubungannya dengan kemampuan manusia mengelola sumber-sumber kehidupan, dalam hal ini pertanian. Kata *culture* juga kadang diterjemahkan sebagai kultur dalam bahasa indonesia.

⁴ Herimanto, Winarno, *Ilmu Sosial Dasar dan Budaya Dasar*, (PT . Bumi Aksara Jakarta Timur 2009),

Definisi kebudayaan telah banyak dikemukakan oleh para ahli sebagai mana berikut.

1. Herskovits memandang kebudayaan sebagai sesuatu yang turun temurun dari satu generasi ke generasi yang lain, yang kemudian disebut sebagai *superorganik*.
2. Andreas Eppink menyatakan bahwa kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian, nilai, norma, ilmu pengetahuan, serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religius, dan lain-lain, dan ditambah lagi dengan segala pernyataan intelektual dan artistik yang menjadi ciri khas sesuatu masyarakat.
3. Selo Soemardjan dan Soelaiman Soemardi mengatakan kebudayaan adalah sarana hasil karya, sara, dan cipta masyarakat.
4. Koentjaraningrat berpendapat bahwa kebudayaan adalah keseluruhan gagasan dan karya manusia yang harus dibiasakan dengan belajar beserta dari budi pekertinya.⁵

Dari definisi yang suda di paparkan di atas dapat disimpulkan bahwa kebudayaan sebagai sistem pengetahuan yang meliputi ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia mulai dari hasil karsa, karya dan rasa manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak. Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia yang menjadi alat dari budaya yang ada pada masyarakat sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-bendayang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain, yang kesemuannya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakatnya.

⁵ Herimanto, Winarno, *Ilmu Sosial Dasar dan Budaya Dasar*, (PT . Bumi Aksara Jakarta Timur 2009), hal. 24-25.

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi untuk dipertahankan nilai-nilai yang ada. Budaya terbentuk dari banyak unsur termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari sejak berusia dini dan untuk diwariskan pada generasi mereka.

Budaya adalah suatu pola pikir masyarakat dalam kehidupan menyeluruh. budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku dan tingkah laku pada manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Unsur-unsur sosio-budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia. Dengan demikian, budayalah yang menyediakan suatu kerangka yang koheren untuk mengorganisasikan aktivitas seseorang dan memungkinkannya meramalkan perilaku orang lain.⁶

⁶ Dari Wikipedia bahasa Indonesia, *Pengertian Budaya*, (<http://id.wikipedia.org/wiki/Budaya>, diakses 10 April 2013).

2. Permainan tradisional

Permainan tradisional merupakan salah satu unsur budaya bangsa yang banyak tersebar di berbagai penjuru nusantara terutama pada masyarakat pedesaan yang sulit untuk menemukan permainan modern. Permainan tradisional sudah hampir punah terlupakan dan terganti dengan permainan modern. Sebaiknya ada upaya dari orang tua atau dewasa yang pernah mengalami fase bermain, untuk memperkenalkan dan melestarikan kembali permainan-permainan tersebut, karena permainan tersebut sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak-anak.

Permainan tradisional sering disebut juga dengan permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh dimasyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat, kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena itu permainan tradisional selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi saat itu.⁷

Pada masa usia 3-5 tahun merupakan masa permainan. Bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Bermain pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang memiliki karakteristik aktif dan menyenangkan. Bermain juga dilakukan

⁷ Eka Candra Arista A, *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Anak Prasekolah*, (Skripsi. Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya, 2012), hal.53.

secara suka rela dan biasanya muncul dari motivasi internal. Kegiatan bermain biasanya bersifat simbolik atau pura-pura karena tidak terjadi secara nyata. Bermain memiliki arti yang penting bagi anak, meskipun kegiatan bermain ini tidak terjadi nyata, Mainan mempunyai manfaat antara lain untuk: (a) mengoptimalkan perkembangan fisik dan mental anak; (b) memenuhi kebutuhan emosi anak; (c) mengembangkan kreatifitas dan kemampuan bahasa anak; (d) membantu proses sosialisasi anak. Bermain juga berfungsi untuk mengembangkan aspek perkembangan anak antara lain mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, afektif, bahasa serta aspek sosial.⁸

3. Permainan Modern

Teknologi diciptakan untuk kesejahteraan manusia. Permainan modern merupakan permainan yang dilakukan dengan menggunakan alat-alat teknologi yang sudah berkembang dimasyarakat dan dimainkan kan kurang lebih dari dua orang bahkan bisa dilakukan sendirian tanpa adanya teman bermain misalnya *play station*, *game on line*, permainan modern lebih cepat berkembang di masyarakat perusahaan permainan juga mengeluarkan model-model yang baru untuk menarik para pecinta permainan modern dari perusahaan yang memproduksi *play station* pun sudah mengeluarkan banyak model dengan tampilan yang berbeda pertama: *play station* satu sampai sekarang ada *play station* empat, begitu pula dengan keluaran teknologi yang sa'at ini *virtual game*. Permainan

⁸ Eka Candra Arista A, *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Anak Prasekolah*, (Skripsi. Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya, 2012), hal.56.

dunia maya ini dapat membuat pemainnya seolah-olah hidup di dunia nyata.⁹

Sebelum teknologi berkembang, permainan modern lebih sulit untuk dijumpai dikalangan masyarakat pedesaan dengan perkembangan zaman dan teknologi semakin berkembang pertumbuhan perkonomian masyarakat desa pun ikut berkembang masyarakat desa mulai mengenal dengan dunia teknologi terutama pada anak-anak karena sifat keinginan untuk mengetahui lebih tinggi dari pada orang dewasa, *play station* merupakan salah satu permainan modern sangatlah menarik bagi anak-anak karena banyak menyediakan menu permainan yang dapat dipilih dan di mainkan mulai dari super Mario, metal sluk, wining eleven, pes/bola, dan sebagainya.

Perbedaan permainan modern dan tradisional sangatlah mencolok mulai dari cara bermain dan alat-alat yang digunakan permainan tradisional banyak menggunakan alat-alat yang sederhana bahkan tanpa alat pun bisa di mainkan permainan modern tanpa alat teknologi tidak bisa di mainkan dan dampak negatif permainan tradisional tidak berbahaya di banding dengan permainan modern, permainan modern pada saat ini hampir sama dengan sabu-sabu, narkoba yang mana pemain bisah kecanduan dengan game-game yang dimainkan lagi-lagi dengan game on line, bermain *video game* selama 15 jam dalam seminggu adalah gejala

⁹ A Husnan M, *100+ Permainan Tradisional Indonesia*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset 2009), hal.6.

kecanduan. Jika dirata-ratakan perharinya seorang anak yang kecanduan dapat bermain kurang lebih selama 2.5 jam.¹⁰

4. Era Modern

Modern merupakan kata baru untuk suatu fenomena lama yang berlapis-lapis, kesemuanya mencakup proses perubahan sosial dikawasan yang sedang berkembang. Kenapa istilah modernisasi melebihi (superior) istilah perubahan sosial yang sulit untuk dijelaskan, kendatipun banyak kajian kontemporer pada masa dahulu cenderung menekankan suatu bentuk perkembangan masyarakat yang aneh serta merupakan kajian interdisipliner dan lintas budaya.¹¹

Menurut Eisenstadt “menurut sejarahnya, modernisasi merupakan proses perubahan menuju tipe sistem sosial, ekonomi dan politik yang telah berkembang di eropa barat dan amerika utara dari abad ke 19 dan 20 meluas ke negara-negara Amerika Selatan, Asia serta afrika. Para ekonom menginterpretasikan modernisasi dalam arti model-model pertumbuhan yang berisikan indeks-indeks semacam indikator ekonomi, standar hidup, pendapatan perkapita dan lain-lain. Para ilmuwan politik menganalisis modernisasi menurut proses politik, pergolongan sosial dan hubungan-hubungan kelembagaan. Para sosiolog telah mendefinisikan modernisasi dengan berbagai macam tetapi tetap di dalam kerangka perspektif

¹⁰ A Husnan M, *100+ Permainan Tradisional Indonesia*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset 2009), hal.108.

¹¹ Abraham Francis M, *Modern Di Dunia Ketiga*, (Yogyakarta: PT. Mutiara Wacana yogya 1991), hal .4.

evolusioner yang mencakup transisi multilinear masyarakat yang sedang berkembang dari tradisi ke modernitas.

Menurut Everett Rogers, *modernisasi* merupakan proses individu berubah dari cara hidup tradisional menuju gaya hidup yang lebih modern, maju secara teknologis serta cepat berubah dengan perubahan fungsi secara cepat menimbulkan peningkata yang belum perna dicapai sebelumnya dalam hal pengetahuan manusia, yang memungkinkannya untuk menguasai lingkungannya, yang menimbulkan revolusi ilmiah. Bagi Lerner, secara sederhana modernisasi merupakan “suatu trend unilateral yang sekuler dalam mengarahkan cara-cara hidup dari tradisional menjadi partisipan”

Chodak mengidentifikasi tipe-tipe modernisasi (1) modernisasi industri yang meninggalkan keperluan menyesuaikan organisasi sosial dengan tuntutan (syarat) industri (2) modernisasi akulturasi, yaitu penciptaan suatu budaya baru semi berkembang dan budaya penyangga, yang dihasilkan dari lapisan atas budaya asing berdasarkan budaya tradisional (3) modernisasi induksi yang berisikan usah-usah terorganisir yang mengarah pada pembentukan infrastruktur dan perkembangan (pembangunan) sosial ekonomi.¹²

Modernisasi telah menciptakan profesi baru dan mengakibatkan perubahan mendasar dalam pola lapangan kerja. Fasilitas komunikasi dan

¹² Abraham Francis M, *Modern Di Dunia Ketiga*, (Yogyakarta: PT. Mutiara Wacana yogya 1991), hal.5-6.

traspot yang lebih baik mempercepat proses difusi inovasi. Modernisasi juga tidak hanya meliputi peningkatan diferensiasi sistem sosial tetapi juga transformasi progresif dalam sikap pelaku sosial. Beberapa pengarang mengacu pada sindrom sikap modern yang meliputi: yakin pada kekuatan ilmu dan teknologi, percaya terhadap tujuan inovasi dan perubahan, sangat berorientasi pada kemajuan dan prestasi dan yakin akan cara sekuler mengerjakan segala sesuatu. Sebaliknya, sikap-sikap tradisional, didasarkan pada pengalaman yang pertumpuk disebabkan oleh tradisi, sikap-sikap modern dibatasi oleh pengetahuan ilmiah yang diperkuat dengan percobaan.

F. Metode Penelitian

Dalam penelitian saya yang berjudul Lunturnya Budaya Permainan Tradisional Bagi Anak-anak Di Desa Sekaran Kabupaten Lamongan Saya menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang saya anggap sesuai dengan tema penelitian. Agenda Penelitian ini akan saya lakukan di Desa Sekaran Kecamatan Sekaran Kabupaten Lamongan.

1. Pendekatan dan jenis penelitian

Peneliti disini menggunakan pendekatan kualitatif karena dengan pendekatan itu peneliti bisa mengetahui pola interaksi sehari-hari obyek yang dijadikan informan dan peneliti juga menggunakan jenis penelitian

fenomonologi karena fenomena yang ada di Desa Sekaran Lamongan saya anggap menarik untuk diteliti.

2. Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian ini peneliti lakukan Di Desa Sekaran Kabupaten Lamongan pada tanggal 27 April- 10 Juni 2013 agar mendapat data yang valid dari informan. Peneliti memilih lokasi di Desa Sekaran Kabupaten lamongan karena peneliti merasa aneh dengan fenomena yang terjadi pada 3 tahun terakhir seharusnya desa merupakan salah satu tempat untuk melestarikan permainan-permainan warisan dari masyarakat yang terdahulu yaitu permainan tradisional pada saat ini semakin dilupakan.

3. Pemilihan subjek penelitian

Subjek yang peneliti pilih untuk diteliti dalam penelitian ini adalah para anak-anak yang duduk dibangku SD/MI dan para orang tua anak dan para pemuda Desa Sekaran Lamongan, dan orang yang saya anggap mampu untuk menjelaskan tema penelitian yang saya lakukan.

Tabel. 1.1
Daftar Nama Informan Anak-anak

No	Nama	Usia
	Intus	11 tahun
	Doni	12 tahun
	Aji	10 tahun
	Mohammad Agus	11 tahun
	Amirul	9 tahun
	Afifuddin	10 tahun
	Ferdi	8 tahun
	Sultoni	13 tahun
	Syaifuddin	10 tahun
	Mohammad Joni	10 tahun
	Andi	10 tahun
	Edi	11 tahun
	Yoga	12 tahun
	Candra	10 tahun
	Furqon	9 tahun

Selain melakukan wawancara kepada para anak-anak. Peneliti juga akan melakukan wawancara kepada para orang tua, pemuda dan masyarakat. Untuk mengetahui nama-nama tersebut seperti tabel dibawah ini:

Tabel. 1.2**Daftar Nama Informan Orang Tua dan Masyarakat**

No	Nama	Usia
	Karnadi	34 tahun
	Sumiran	37 tahun
	Khoirul Anam	29 tahun
	Ahmad Sulthonim	25 tahun
	kastupar	45 tahun
	Ahmad Abu khoiri	23 tahun
	Syafa'at	22 tahun

4. Tahap-tahap penelitian

Penelitian ini mempunyai beberapa tahap antara lain: Penelitian awal yang saya mulai untuk pertama kalinya dengan tujuan untuk mengetahui situasi dan kondisi lingkungan yang akan saya teliti. Setelah penelitian awal dan mengetahui gambaran awal dari situasi desa. Langkah berikutnya adalah melakukan penelitian dan menggali informasi ditempat penelitian. Sedangkan langkah yang terakhir adalah penelitian lanjutan untuk menggali data lebih dalam lagi.

a. Pra Lapangan

1) Menyusun Rancangan Penelitian

Penyusunan rancangan penelitian adalah berupa usulan penelitian yang diajukan kepada ketua Prodi Sosiologi, yang berisi tentang latar belakang masalah, fenomena yang terjadi dilapangan, problematika yang berisi tentang permasalahan yang diangkat dalam penelitian.

2) Memilih Lapangan Penelitian

Adalah tahap penemuan dilapangan. Pada tahap ini tidak dapat dipisahkan dengan *invention*, tahapan ini adalah tahapan pengumpulan data dilapangan yang landasannya terangkat dari invention. Hasil pengamatan sekaligus dari tahapan invention selanjutnya ditindak lanjuti dan diperdalam dengan mengumpulkan data-data hasil wawancara serta pengamatan tersebut. Tahap ini penulis lakukan pada bulan April 2013, yaitu mulai mencari dan mengumpulkan data, yang didapat dari observasi dan interview langsung kesumber data dan orang-orang yang menjadi informan dalam penelitian ini.

3) Mengatur Perizinan

Sebelum diadakannya penelitian, peneliti memohon surat izin kepihak Prodi Sosiologi untuk ditanda tangani yang

selanjutnya diserahkan kepada pihak yang akan dijadikan tempat penelitian.

b. Tahap Lapangan

1) Memahami Latar Penelitian dan Persiapan Diri

Untuk memasuki suatu lapangan penelitian, peneliti perlu memahami latar penelitian terlebih dahulu, disamping itu peneliti perlu mempersiapkan diri baik secara fisik maupun mental dalam menghadapi subyek yang akan diteliti dilapangan.

2) Memasuki Lapangan

Dalam hal ini perlu adanya hubungan yang baik antara peneliti dengan subyek yang diteliti sehingga tidak ada batasan khusus antara peneliti dengan subyek, pada tahapan ini peneliti berusaha menajalin keakrapan dengan tetap menggunakan sikap dan bahasa yang baik dan sopan tetapi subyek memahami bahasa dan sikap yang digunakan oleh peneliti.

Peneliti juga mempertimbangkan waktu yang digunakan dalam melakukan wawancara dan pengambilan data yang lainnya dengan semua kegiatan yang dilakukan oleh subyek.

5. Jenis dan sumber data

Sumber data bisa berupa data primer atau data pokok yang bisa diperoleh dengan wawancara mendalam kepada informan yang sudah ditentukan oleh peneliti untuk menjelaskan tentang tema penelitian. Sedangkan data sekunder digunakan untuk menunjang data primer yang bisa saya peroleh dari pengamatan atau melakukan observasi lagi dan selebihnya merupakan data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Sumber data sekunder ini peneliti ambil dari penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, dan buku-buku atau dokumen yang berkaitan dengan penelitian ini.

6. Teknik pengumpulan data

Data yang diperoleh dari hasil wawancara akan dikumpulkan dan disusun secara deskriptif dan untuk menjelaskan tema penelitian, pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara, bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber *primer*, dan sumber *sekunder*,

a. Observasi

Dalam hal ini peneliti melakukan pengumpulan data menyatakan terus terang kepada sumber data, bahwa peneliti sedang melakukan penelitian. Jadi mereka yang diteliti mengetahui peneliti sejak awal sampai akhir penelitian ini

selesai. Jika nanti ada data yang harus dirahasiakan sifatnya maka peneliti tidak akan terus terang tujuannya adalah untuk menghindari kerancuan kerahasiaan data. Dalam observasi ini peneliti berusaha mengamati dan berperan serta. Yaitu mengadakan pengamatan dan mendengarkan secara secermat mungkin sampai pada sekecil-kecilnya, mengidentifikasi secara tepat pengamatan berperan serta sebagai penelitian yang bercirikan interaksi social¹³.

b. Interview

Dalam hal ini interview adalah cara peneliti untuk mendapatkan informasi yang akan diteliti. Dalam hal ini wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Dan juga jika peneliti ingin mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dalam jumlah responden yang kecil/sedikit. Dalam teknik wawancara dapat dilakukan dengan cara struktur dan tidak struktur:

- 1) Wawancara terstruktur ialah wawancara yang dilakukan dengan menyiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternative jawabannya pun telah di siapkan. Dengan wawancara struktur ini setiap

¹³ Lexy j. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, (Bandung: Rosda Karya, 2009), hal.164.

responden di beri pertanyaan yang sama, dan pengumpul data mencatatnya

- 2) Wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.¹⁴

- 3) Dokumentasi

Dokumentasi ini di ambil dari foto ataupun data-data yang mendukung peneliti dalam penelitian ini.

7. Teknik analisa data

Saya gunakan untuk menganalisa setiap informasi yang diberikan oleh informan. Sebab hasil temuan memerlukan pembahasan lebih lanjut dan penafsiran lebih dalam untuk menemukan makna di balik fakta serta mencermati secara kritis dan hati-hati terhadap perspektif teoritis yang digunakan.

8. Teknik keabsahan data

Dalam penelitian kualitatif maka teknis keabsahan data merupakan hal yang sangat penting untuk menjawab penelitiannya.

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal.142.

Dalam hal ini maka keabsahan data di artikan sebagai derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat di laporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang di laporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian.¹⁵

Pemeriksaan keabsahan merupakan salah satu teknik pemeriksaan keabsahan data itu sendiri. Dalam teknik triangulasi ini banyak cara yang dapat dilakukan, akan tetapi peneliti menggunakan hanya sebagian saja di antaranya:

- a. Triangulasi dengan sumber. Maksudnya mengecek derajat kepastian dan kepercayaan suatu informasi dengan cara membandingkan data hasil observasi dengan data hasil wawancara dan data dokumen.
- b. Triangulasi dengan metode. Mengecek keabsahan data dari beberapa teknik pengumpulan data (observasi, wawancara, dokumen) peneliti membandingkan hasil informasi dari beberapa informasi dalam suatu teknik yang sama.

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 267

H. Sistematika Pembahasan

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini peneliti memberikan gambaran tentang latar belakang masalah yang akan diteliti. Setelah itu menentukan rumusan masalah, dalam penulisan dengan menyertakan tujuan, dan manfaat penelitian, definisi konsep, dan sistematika pembahasan.

2. BAB II KERANGKA TEORETIK

Dalam bab ini, peneliti memberikan gambaran serta penjelasan tentang definisi konsep yang berkaitan dengan judul penelitian. Peneliti juga akan memberikan penjelasan teori yang berkaitan dengan tema penelitian untuk menganalisis data agar sesuai dengan tema penelitian. Selain itu, peneliti akan memberikan alasan kepada setiap pembaca ketika peneliti mengambil referensi dari penelitian yang terdahulu.

3. BAB III PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA

Dalam bab ini, peneliti memberikan gambaran tentang data-data yang telah dianalisis dan disajikan. Setelah itu peneliti akan menganalisis dengan menggunakan teori-teori yang sesuai dengan tema penelitian. Peneliti juga memberikan gambaran tentang data-data yang diperoleh, baik data primer maupun data sekunder. Penyajian data akan dibuat secara tertulis dan juga disertakan gambar-gambar atau tabel serta bagan yang

mendukung data. Setelah itu akan dilakukan penganalisan data dengan menggunakan teori yang sesuai.

4. BAB IV PENUTUP

Dalam bab ini, peneliti akan memberikan kesimpulan dari setiap permasalahan dalam penelitian. Selain itu, peneliti juga memberikan rekomendasi kepada para pembaca laporan penelitian ini. Pada bab ini, peneliti juga memberikan kesimpulan dari beberapa permasalahan dan menyertakan rekomendasi kepada para pembaca.