

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berbicara tentang suatu kebudayaan pasti tidak akan lepas dengan kehidupan masyarakat atau kelompok. Pada dasarnya masyarakat atau kelompok memiliki kebudayaan yang mereka jadikan sebagai suatu pedoman dalam kehidupannya, begitu pula sebaliknya kebudayaan tidak akan tercipta jika tidak ada masyarakat. Menurut ilmu antropologi kebudayaan itu adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar (Koentjaraningrat, 2009:144).

Menurut C. Kluckhohn (dalam Koentjaraningrat, 2009:165) Kebudayaan terdiri atas beberapa unsur diantaranya: bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencarian hidup, sistem religi, dan kesenian. Ketujuh unsur kebudayaan merupakan satu kesatuan yang utuh dan tidak dapat dipisahkan, hal ini dikarenakan satu unsur kebudayaan akan terkait dengan unsur lainnya. Misalnya sistem peralatan hidup dan teknologi yang merupakan perkembangan suatu media atau alat yang dapat digunakan dengan lebih efisien guna memproses serta mengendalikan suatu masalah. Teknologi ini muncul dalam cara-cara manusia mengorganisasikan masyarakat, dalam cara-cara mengekspresikan rasa keindahan atau dalam memproduksi hasil-hasil kesenian, sehingga dapat dimanfaatkan untuk kemajuan ilmu pengetahuan dan mempermudah aktivitas dalam masyarakat.

Apalagi situasi kehidupan masyarakat pada saat ini semakin kompleks, sehingga sebagian demi sebagian akan bergeser atau bahkan mungkin hilang karena akan digantikan dengan pola kehidupan yang baru. Hal ini ditunjukkan dengan perkembangan teknologi dan arus kehidupan global yang sulit dibendung, sehingga masyarakat akan didesak ke arah yang sangat *kompetitif*. Menurut Andersen (2004:107) kehidupan semacam ini dapat menyebabkan manusia menjadi serba bingung atau bahkan larut dalam situasi baru tanpa menyeleksi lagi jika tidak memiliki ketahanan hidup yang memadai. Hal ini dikarenakan tata nilai lama yang telah mapan ditantang oleh nilai-nilai baru yang belum banyak di pahami oleh masyarakat.

Era globalisasi membawa banyak perubahan dalam masyarakat. Sehingga tanpa disadari komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya. Masyarakat nyata adalah kehidupan masyarakat yang secara indrawi dapat dirasakan sebagai sebuah kehidupan nyata, di mana hubungan-hubungan sosial sesama anggota masyarakat dibangun melalui pengindraan secara nyata dan dapat disaksikan sebagai apa adanya. Sedangkan kehidupan masyarakat maya adalah sebuah kehidupan manusia yang tidak dapat secara langsung diindra melalui penginderaan manusia namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai realitas (Riki Yanto, 2011:4).

Salah satu perkembangan yang mencolok dalam teknologi yaitu permainan anak yang dipengaruhi oleh kemajuan teknologi yang begitu pesat terutama pada anak-anak yang tinggal di daerah perkotaan. Pada saat ini banyak anak-anak yang

sering bermain permainan yang lebih *modern* yang sudah tersentuh dengan teknologi yang canggih, sehingga saat ini banyak anak-anak maupun orang dewasa yang menyukai permainan *modern* ini, karena dalam memainkannya pun permainan ini tidak menguras tenaga banyak.

Pada umumnya permainan *modern* cenderung mempunyai dampak *negatif* bagi anak-anak, seperti anak-anak yang menjadi individual, kurang penggerakan, dan bahkan cenderung bersifat cuek. Apalagi pada saat ini banyak terdapat penelitian-penelitian yang membahas mengenai perkembangan teknologi yang mempengaruhi perkembangan permainan anak. Fenomena ini membuat para peneliti tertarik dengan adanya fenomena yang membuat anak-anak pada saat ini dapat merasakan adanya suatu perkembangan teknologi. Dalam penelitian terdahulu banyak para peneliti membahas mengenai adanya perkembangan teknologi yang memunculkan banyak permainan anak yang sudah tersentuh dengan teknologi yang lebih *modern*, sehingga membuat permainan-permainan anak tersebut lebih menarik perhatian anak-anak. Apalagi pada saat ini banyak anak-anak yang mulai meninggalkan permainan-permainan tradisional dan bahkan lebih tertarik dengan permainan *modern* dari pada permainan tradisional, sehingga hal ini menyebabkan permainan tradisional pada saat ini terkikis atau bahkan hilang karena sudah tergantikan dengan adanya permainan yang lebih menarik perhatian anak.

Seperti halnya yang dikemukakan oleh Widia Astusti Sihite dalam (Astusti, Widia Sihite. 2017) bahwa:

“Perkembangan teknologi yang semakin *modern* saat ini turut mengubah pilihan permainan anak-anak dari permainan tradisional beralih ke permainan *modern* yang ternyata mempunyai dampak terhadap anak itu sendiri”.

Dari penjelasan di atas diketahui bahwa dalam perkembangan teknologi yang terjadi pada saat ini menyebabkan banyak produk berteknologi tinggi yang berpengaruh terhadap permainan anak. Sehingga banyak memunculkan permainan-permainan anak yang sudah tersentuh dengan teknologi yang canggih dan lebih menarik perhatian anak. Hal ini yang membuat anak-anak pada saat ini banyak yang lebih tertarik dengan permainan *modern* dari pada permainan tradisional. Sehingga tidak dipungkiri bahwa anak-anak pada saat ini banyak yang mengalami kecanduan dan membuat permainan tradisional terkikis dan bahkan terlupakan karena telah tergantikan dengan permainan yang *modern*.

Permainan tersebut berbeda dengan permainan anak tradisional yang hanya memerlukan peralatan yang sederhana dan sangat mudah untuk di dapatkan di lingkungan sekitar dan dapat dimainkan di mana saja. Sedangkan permainan *modern* pada umumnya dapat dimainkan anak-anak di tempat yang lebih nyaman misalnya di dalam ruangan, warnet dan lain sebagainya. Sedangkan permainan tradisional umumnya dimainkan oleh anak-anak di halaman yang luas seperti lapangan, pekarangan rumah atau di lorong-lorong tempat tinggal mereka. Oleh karena itu perkembangan teknologi tersebut sangat berpengaruh dalam aktivitas anak apalagi dalam aktivitas bermain.

Bermain ini adalah suatu aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari anak-anak karena bermain adalah salah satu dari dunia anak, sehingga aktivitas bermain dalam

kehidupan anak adalah suatu kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan anak-anak. Menurut Tedjasaputra (2007) bermain sudah menjadi kebutuhan dasar bagi anak-anak di sela-sela kegiatan belajarnya, karena bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam diri setiap anak.

Selain itu, melalui bermain anak dapat mengembangkan aspek-aspek dalam dirinya. Pertama aspek fisik yaitu mengaktifkan penggunaan motorik kasar dan halus, kemampuan mengontrol anggota tubuh, belajar keseimbangan, kelincahan dan koordinasi. Kedua adalah aspek sosial yaitu memicu emosional anak dengan rasa memiliki, belajar menahan diri dan mengatur emosi. Ketiga adalah aspek kognitif yaitu aspek kognitif berkembang ketika anak mampu meningkatkan kreativitas, konsentrasi, melatih ingatan dan mengembangkan kemampuan berbahasa (Cristianti, 2007:3-4).

Menurut Turner dalam Pratiwi (2006:215) bermain adalah sarana untuk memberikan kesempatan pada anak bergaul dengan anak yang lain dan untuk belajar mengenal berbagai aturan agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

Maka permainan anak memiliki fungsi ideal terhadap penikmat atau pelaku permainan itu sendiri, yang merupakan bagian kebudayaan yang harus dijaga kelestariannya apapun bentuk dan jenisnya. Kroeber (Dharmamulya, 1993:5) berpendapat bahwa seandainya nenek moyang manusia tidak memiliki gairah bermain, barangkali kita akan mewariskan kebudayaan yang miskin akan keindahan

ataupun miskin keilmuan. Berdasarkan perkembangan zaman permainan anak dibagi menjadi dua kategori yaitu permainan *modern* dan permainan tradisional.

Permainan *modern* adalah permainan-permainan yang lahir dari perkembangan teknologi atau permainan-permainan yang menggunakan alat atau sarana pendukung yang lebih *modern* dalam memainkannya. Sedangkan permainan tradisional menurut Wahyuningsih (2008:17) adalah permainan yang dilakukan oleh masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang di dalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta menyenangkan hati yang memainkannya. Bahkan permainan tradisional tidak hanya bertujuan menghibur diri tetapi juga dapat memelihara hubungan sosial.

Permainan tradisional ini merupakan salah satu bentuk kebudayaan yang harus dilestarikan, karena jika tidak permainan tersebut akan hilang dan digantikan oleh permainan yang lebih canggih dan *modern*. Apalagi permainan tradisional tersebut terdapat banyak manfaat yang dimiliki untuk membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak, serta membentuk karakter yang baik pada anak. Sehingga permainan tradisional ini sangatlah penting untuk dilestarikan, apalagi pada saat ini permainan anak tradisional mulai terpinggirkan karena adanya perkembangan teknologi yang sangat marak dikalangan masyarakat.

Realitas yang dapat kita lihat pada saat ini apalagi pada era globalisasi yang serba berkembang membuat permainan anak berkembang pesat. Di mana pada saat ini anak-anak sekarang kebanyakan hanya mengetahui permainan-permainan yang lebih *modern* dan kurang mengetahui permainan-permainan tradisional. Fenomena ini

dapat kita jumpai di berbagai wilayah Indonesia, termasuk di Sumatera Barat. Mulai dari daerah perkotaan maupun di pelosok dunia yang mengakibatkan masyarakat pedesaan ikut serta dalam perubahan sosial budaya. Sehingga anak-anak pada saat ini sudah mengenal berbagai permainan *game* berteknologi, ditambah lagi dukungan jaringan internet yang kini merambah daerah pedesaan sehingga anak-anak dari berbagai usia mampu mengakses *game* yang mereka inginkan. Dengan demikian anak-anak menjadi lebih mudah dalam menikmati sensasi dalam bermain, yaitu salah satunya yang terjadi di Kelurahan Koto Katik, Kecamatan Padang Panjang Timur, Kota Padang Panjang yang ikut merasakan adanya suatu perkembangan dalam teknologi terutama yang dirasakan oleh anak-anak di Kelurahan Koto Katik yaitu dalam aktivitas bermain anak-anak yang ikut mengalami perkembangan.

Tabel 1: Jumlah Anak-anak di Kelurahan Koto Katik Umur 7-12 Tahun

Nama RT	Jumlah KK	Jumlah Anak
RT 001	87 KK	34 Anak
RT 002	89 KK	31 Anak
RT 003	76 KK	30 Anak
RT 004	78 KK	37 Anak
Jumlah	330 KK	132 Anak

Sumber : Data Primer

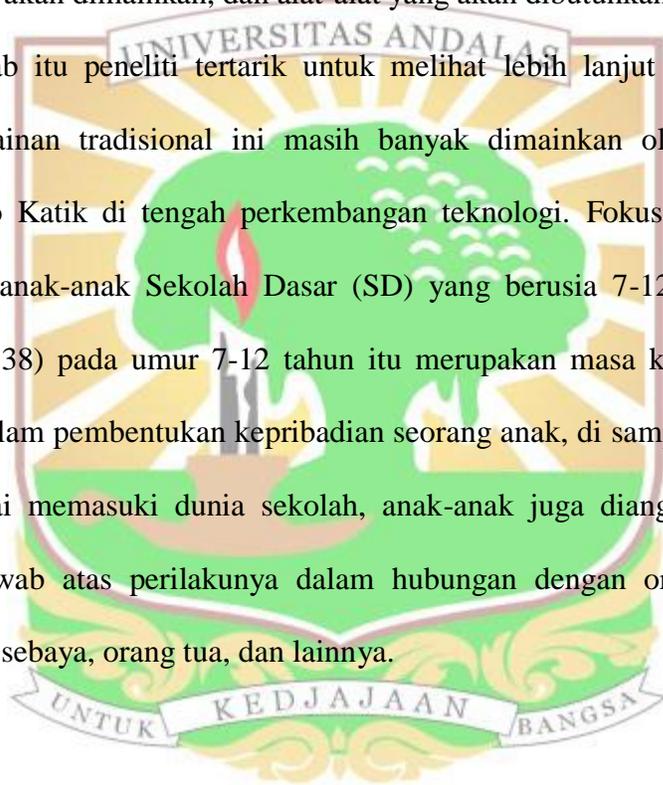
Dari hasil penelitian terdapat 330 KK yang di dalamnya terdapat 132 anak yang berumur 7-12 tahun yang ada di Kelurahan Koto Katik. Peneliti mengambil umur 7-12 tahun dalam penelitian karena pada umur tersebut anak-anak mulai memasuki dunia sekolah di mana anak tersebut dapat membentuk suatu kepribadian dalam hubungan dengan orang di sekitarnya. Anak-anak di Kelurahan Koto Katik ini kebanyakam sudah menggunakan teknologi yang canggih dalam aktivitas bermain, misalnya permainan anak yang sudah menggunakan teknologi yang canggih.

Walaupun di Kelurahan Koto Katik ini terdapat beberapa anak-anak yang sudah bermain dengan permainan yang lebih *modern*, akan tetapi dalam penggunaannya mereka hanya menggunakan dalam waktu yang terbatas yaitu bekisar 1-2 jam atau bahkan kurang dari 1 jam, sehingga membuat sebagian dari mereka lebih banyak yang menghabiskan waktunya dalam bermain permainan tradisional dari pada permainan *modern*, baik di sekolah, di rumah atau di perkarangan tempat tinggal mereka. Hal inilah yang membuat perkembangan teknologi yang terjadi di era globalisasi pada saat ini tidak begitu membawa masalah yang besar bagi anak-anak tersebut, karena walaupun demikian eksistensi permainan tradisional masih sangat populer dalam kehidupan anak-anak di Kelurahan Koto Katik tersebut.

Apalagi dalam permainan tradisional memiliki berbagai jenis permainan yang berbeda-beda sehingga membuat anak-anak tidak pernah bosan dalam bermain, karena jika anak-anak bosan dengan satu permainan maka anak tersebut bisa menggantinya dengan permainan yang lain. Permainan tradisional ini ada beberapa jenis permainan seperti petak umpet, layang-layang, kelereng, main bola, masak-

masakan, lompat tali dan masih banyak jenis permainan tradisional yang dimiliki setiap daerah. Permainan tradisional memiliki aturan tersendiri dan harus dipenuhi oleh para penggunaannya. Anak-anak yang bermain tradisional tidak perlu mengeluarkan biaya, mereka cukup mengumpulkan teman-teman yang lain karena permainan tradisional membutuhkan lebih dari satu pemain, tempat berlangsungnya permainan yang akan dimainkan, dan alat-alat yang akan dibutuhkan untuk bermain.

Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melihat lebih lanjut mengenai alasan mengapa permainan tradisional ini masih banyak dimainkan oleh anak-anak di Kelurahan Koto Katik di tengah perkembangan teknologi. Fokus penelitian ini difokuskan pada anak-anak Sekolah Dasar (SD) yang berusia 7-12 tahun. Menurut Nuryanti (2008:38) pada umur 7-12 tahun itu merupakan masa kanak-kanak akhir yang penting dalam pembentukan kepribadian seorang anak, di samping pada usia ini anak-anak mulai memasuki dunia sekolah, anak-anak juga dianggap mulai dapat bertanggung jawab atas perilakunya dalam hubungan dengan orang disekitarnya misalnya teman sebaya, orang tua, dan lainnya.



B. RUMUSAN MASALAH

Sebagian dari anak-anak pasti sangat menyukai suatu aktivitas bermain, hal ini dikarenakan bermain adalah salah satu dari dunia anak. Permainan anak tersebut sangatlah banyak kegunaannya bagi anak-anak, baik hanya sebagai mengisi waktu luang maupun sebagai suatu hiburan. Seiring dengan perkembangan zaman khususnya teknologi akan memberi dampak terhadap permainan anak itu sendiri,

yaitu munculnya berbagai permainan anak-anak yang menggunakan teknologi yaitu permainan *modern*.

Perkembangan teknologi ini dapat kita jumpai di berbagai wilayah, mulai dari perkotaan maupun di pelosok dunia yang mengakibatkan masyarakat pedesaan ikut serta dalam merasakan perkembangan teknologi tersebut. Sehingga anak-anak saat ini sudah mengenal permainan berteknologi, apalagi ditambah dengan dukungan internet yang kini merambah daerah pedesaan sehingga anak-anak di berbagai daerah dapat mengakses permainan yang dia inginkan. Dengan demikian anak-anak menjadi lebih mudah dalam menikmati sensasi dalam bermain yaitu salah satunya yang terjadi di Kelurahan Koto Katik yang ikut merasakan adanya suatu perkembangan teknologi dalam permainan anak. Akan tetapi walaupun demikian anak-anak di Kelurahan tersebut masih banyak yang menggunakan dan menyukai permainan-permainan tradisional. Sehingga permainan tradisional dalam Kelurahan tersebut masih dapat dijumpai.

Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian di Kelurahan Koto Katik, Kecamatan Padang Panjang Timur, Kota Padang Panjang. Hal ini dikarenakan walaupun di Kelurahan tersebut terdapat suatu perkembangan teknologi yang sangat pesat dalam dunia bermain anak tidak membuat permainan tradisional di Kelurahan tersebut terlupakan oleh anak-anak. Bahkan di Kelurahan Koto Katik ini terdapat sebagian anak-anak yang lebih menyukai permainan tradisional dari pada permainan *modern*. Sehingga peneliti tertarik untuk mengetahui apa yang membuat permainan tradisional tersebut masih bertahan di dalam Kelurahan Koto Katik.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti ingin menjawab pertanyaan peneliti mengenai permasalahan mengapa permainan tradisional masih dapat bertahan di tengah-tengah perkembangan teknologi yang sangat pesat di Kelurahan Koto Katik, Kecamatan Padang Panjang Timur, Kota Padang Panjang ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Dalam suatu penelitian membutuhkan tujuan agar penelitian nantinya berjalan dengan baik. Sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan di atas maka yang akan menjadi tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengidentifikasi jenis permainan tradisional yang terdapat di Kelurahan Koto Katik, Kecamatan Padang Panjang Timur, Kota Padang Panjang.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan masih bertahannya permainan tradisional di tengah-tengah perkembangan teknologi yang sangat pesat di Kelurahan Koto Katik, Kecamatan Padang Panjang Timur, Kota Padang Panjang.

D. MANFAAT PENELITIAN

Setiap penelitian pasti memiliki manfaat tertentu baik untuk kepentingan penulis maupun bagi masyarakat luas. Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Akademis

- a. Secara akademis penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dan sumbangan terhadap ilmu antropologi khususnya mengenai antropologi *folklore*.

2. Manfaat Praktis

- a. Secara praktis diharapkan hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi kepada pihak-pihak yang terkait.
- b. Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan tentang pentingnya permainan tradisional terhadap kehidupan anak.

E. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian tentang permainan anak pada suatu masyarakat bukanlah penelitian yang pertama kali dilakukan, namun sudah banyak yang melakukan penelitian yang berkaitan dengan permainan anak. Beberapa penelitian terdahulu sebagai peninjau terhadap penelitian yang akan penulis teliti yaitu antara lain adalah sebagai berikut:

Pertama adalah penelitian Skripsi Jurusan Pendidikan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan yang ditulis oleh Widia Hastuti Sihite pada tahun 2017 yang berjudul “Peralihan Permainan Tradisional Anak-anak Pada Era *Modern* di Kelurahan Pasar Batu Gerigis Kecamatan Barus Kabupaten Tapanuli Tengah”. Skripsi ini berisikan tentang perkembangan teknologi yang semakin *modern* saat ini turut mengubah pilihan permainan anak-anak dari permainan tradisional beralih ke permainan *modern* yang ternyata mempunyai dampak yaitu mengurangi interaksi anak kepada teman-temannya, tempat bermain yang semakin terbatas,

mahalnya biaya permainan, bersifat individual, dan menghilangkan kejujuran dalam diri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor penyebab peralihan permainan tradisional ke permainan *modern*, jenis permainan tradisional maupun *modern* yang teridentifikasi, persepsi orang tua tentang peralihan permainan tradisional anak ke permainan *modern* dan dampak peralihan itu sendiri. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa permainan tradisional dipahami dengan permainan yang sudah ada sejak lama yang ditandai dengan peralatan yang masih sederhana, dimainkan beramai-ramai, serta belum tersentuh dengan perangkat teknologi *modern*.

Kedua adalah penelitian Skripsi Jurusan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Sumatera Utara, yang ditulis oleh Dina F Sibarani pada tahun 2018 yang berjudul “Permainan Tradisional Terhadap Pembentukan Karakter Anak”. Studi kasus: Etnografi di Desa Sikeben, Kecamatan Sibolangit, Kabupaten Deli Serdang. Penelitian ini mengkaji tentang permainan tradisional terhadap pembentukan karakter anak-anak di Desa Sikeben. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh berkurangnya minat anak-anak saat ini untuk memainkan permainan tradisional, tetapi di Desa Sikeben penulis melihat anak-anak disana masih memainkan permainan tradisional. Dalam bermain secara tidak langsung karakter anak terbentuk melalui permainan tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai jenis-jenis permainan yang dimainkan anak-anak di Desa Sikeben serta manfaatnya terhadap pembentukan karakter anak. Kesimpulannya dalam penelitian ini memperlihatkan permainan anak di Desa Sikeben masih banyak

yang memainkan permainan tradisional yang memberikan banyak manfaat terhadap pembentukan karakter anak di Desa Sikeben.

Ketiga adalah penelitian Skripsi Jurusan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Andalas, yang ditulis oleh Annisa Egidya pada tahun 2019 yang berjudul “Eksistensi Silek Lanyah Sebagai Permainan Anak Nagari di Kota Padang Panjang”. Skripsi ini berisikan tentang perkembangan zaman mulai banyak menghasilkan budaya baru, sehingga budaya yang dulu pernah ada kurang disosialisasikan lagi keberadaannya, termasuk kebudayaan silek yang ada di Minangkabau. Silek lanyah merupakan salah satu permainan rakyat anak nagari di Kota Padang Panjang, Sumatera Barat, yang digagas dan diciptakan oleh seorang budayawan yang berasal dari Sumatera Barat sejak tahun 2015. Diciptakannya silek lanyah dengan kemasan yang berbeda. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan tentang awal mula adanya silek lanyah di Kota Padang Panjang dan juga mendeskripsikan silek lanyah sebagai permainan anak nagari di Kota Padang Panjang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara mendalam, dokumentasi dan studi kepustakaan. Sedangkan pemilihan informan dilakukan dengan purposive sampling yaitu pemilihan informan secara sengaja berdasarkan maksud dan tujuan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan silek lanyah sebagai permainan anak nagari yang saat ini eksis ditengah masyarakat dan pemerintahan Kota Padang Panjang yang melakukan pewarisan kepada generasi muda.

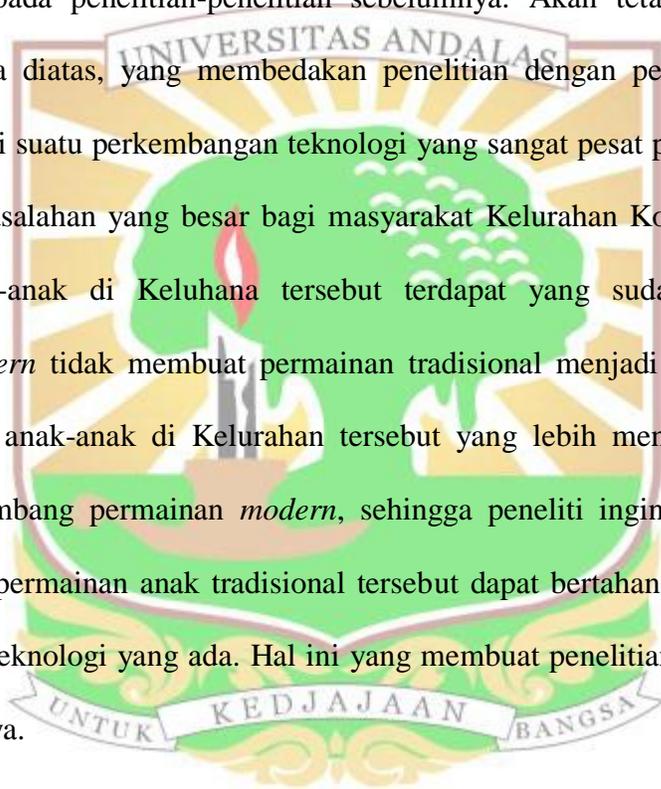
Keempat adalah penelitian Skripsi Jurusan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Airlangga yang ditulis oleh Nirhayatun Nirmah pada tahun 2019 yang berjudul “Upaya Komunitas Kampoeng Dolanan Surabaya Dalam Melestarikan Permainan Tradisional”. Skripsi ini berisikan tentang adanya Komunitas Kampoeng Dolanan Surabaya. Dimana dalam komunitas tersebut bertujuan untuk mendukung pelestarian permainan tradisional di Indonesia. Penelitian ini mendeskripsikan tentang bagaimana upaya melestarikan permainan tradisional di era globalisasi seperti sekarang ini, jika di telusuri pada era sekarang ini banyak sekali anak-anak yang telah beralih menggunakan *gadget* sebagai alat bermainnya, padahal manfaat dari permainan tradisional sendiri sangat banyak dan mengandung banyak nilai pembeajarannya, dari situlah peneliti tertarik bagaimana upaya yang dilakukan Komunitas Kampoeng Dolanan dalam melestarikan permainan tradisional. penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe deskriptif, untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan observasi juga melakukan wawancara secara mendalam, data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan teori Fungsionalisme dari Malinowski. Hasil menunjukkan bahwasanya fungsi adanya Komunitas Kampoeng Dolanan membuat permainan tradisional tetap eksis di era sekarang ini.

Kelima adalah penelitian Skripsi Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Maritim Raja Ali Haji yang ditulis oleh Asmida pada tahun 2017 yang berjudul “Keberadaan Permainan Tradisional Di Era Modernisasi Di Desa Batu Belah Kabupaten Anambas”. Skripsi ini berisikan tentang adanya suatu

perkembangan teknologi yang semakin *modern* tidak membuat Desa Batu Belah meninggalkan permainan tradisional. Bahkan di Desa Batu Belah tergolong sudah maju dimana permainan *modern* sudah banyak tersebar di daerah tersebut. Untuk melihat permainan tradisional yang masih bertahan tersebut peneliti menggunakan tinjauan pustaka dengan dilihat dari kearifan lokal yaitu dari sisi pengetahuan, budaya lokal, dan keterampilan lokal dalam permainan tradisional. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui mengapa permainan itu masih terus bertahan di kalangan anak-anak. dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis data deskriptif. Pengumpulan data dengan menggunakan observasi dan wawancara dan dokumentasi. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional merupakan suatu budaya yang banyak manfaat dan fungsinya. Sehingga dari hal tersebut membuat anak-anak di Desa Batu Belah selalu memainkan permainan tradisional yang merupakan suatu tindakan yang dilakukan sehingga berdampak pada keberadaan permainan tradisional yang tidak pernah hilang di era modernisasi.

Dari beberapa penelitian di atas, ada persamaan dan perbedaan yang akan penulis teliti. Persamaannya yaitu mengenai perkembangan teknologi yang terjadi pada saat ini mengakibatkan adanya suatu perubahan permainan anak yang terjadi dari permainan tradisional ke permainan *modern*. Perubahan ini mengakibatkan permainan anak tradisional kurang diminati lagi oleh anak-anak dan bahkan permainan anak tradisional mulai terkikis karena adanya perkembangan teknologi, sehingga perlu adanya suatu pelestarian dan pengenalan kepada masyarakat terutama

anak-anak saat ini. Dari beberapa tinjauan pustaka yang telah dijelaskan diatas, penelitian yang telah peneliti lakukan saling berkaitan dimana dalam tinjauan diatas membahas suatu permainan anak tradisional dan perkembangan teknologi yang sangat marak pada saat ini, sehingga aktivitas bermain anak-anak juga berkembang. Hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu permasalahan yang terdapat pada penelitian-penelitian sebelumnya. Akan tetapi dari beberapa tinjauan pustaka diatas, yang membedakan penelitian dengan penelitian terdahulu adalah mengenai suatu perkembangan teknologi yang sangat pesat pada saat ini tidak membuat permasalahan yang besar bagi masyarakat Kelurahan Koto Katik, apalagi walaupun anak-anak di Kelurahan tersebut terdapat yang sudah menggunakan permainan *modern* tidak membuat permainan tradisional menjadi terlupakan, dan bahkan banyak anak-anak di Kelurahan tersebut yang lebih menyukai permainan tradisional ketimbang permainan *modern*, sehingga peneliti ingin mengetahui apa yang membuat permainan anak tradisional tersebut dapat bertahan di tengah-tengah perkembangan teknologi yang ada. Hal ini yang membuat penelitian berbeda dengan penelitian lainnya.



F. KERANGKA PEMIKIRAN

Dalam kehidupan sehari-hari orang begitu sering membicarakan soal kebudayaan dan setiap orang tidak mungkin tidak berurusan dengan hasil-hasil kebudayaan, karena itu masyarakat tidak dapat menyampingkan kebudayaan tersebut. Masyarakat adalah orang yang hidup bersama yang menghasilkan kebudayaan, maka

demikian tidak ada masyarakat yang tidak memiliki kebudayaan dan sebaliknya tidak ada kebudayaan tanpa masyarakat sebagai wadah pendukung. Maka dapat dikatakan bahwa kebudayaan dan masyarakat saling berpengaruh satu sama lain.

Kebudayaan menurut Koentjaraningrat adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar (Koentjaraningrat, 2009:144) artinya di setiap diri manusia sudah dibekali akal supaya bisa berpikir, sehingga manusia bisa menghasilkan gagasan-gagasan dan menghasilkan benda-benda yang kemudian digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup, dan kemudian diturunkan melalui proses belajar dari lingkungannya.

Dengan kata lain kebudayaan mencakup semua yang didapatkan atau dipelajari oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Kebudayaan tersebut terdiri dari segala sesuatu yang dipelajari dari pola-pola perilaku yang mencakup cara-cara atau pola-pola berfikir, merasakan, dan bertindak. Dalam kehidupan manusia terdapat tujuh unsur kebudayaan. Tujuh unsur kebudayaan tersebut adalah religi, bahasa, mata pencarian, organisasi sosial dan kekerabatan, teknologi dan peralatan, pengetahuan serta kesenian (Koentjaraningrat, 1986:217-218).

Menurut Koentjaraningrat, teknologi tersebut merupakan satu dari ketujuh unsur budaya yang universal yaitu sistem peralatan hidup dari kehidupan manusia, baik teknologi dengan kategori tradisional maupun dengan kategori *modern*. Perkembangan teknologi *modern* lahir dari suatu proses inovasi yang berkaitan erat dengan penemuan baru. Sehingga membuat setiap kebudayaan suatu waktu pasti

mengalami perkembangan yang disebabkan beberapa faktor, salah satu diantaranya adalah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mempengaruhi perkembangan permainan anak-anak. Di mana saat ini permainan anak yang dahulunya masih tradisional sekarang sudah banyak muncul permainan-permainan yang lebih *modern*.

Menurut James Danandjaja permainan tradisional adalah salah bentuk permainan berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif yang berbentuk tradisional dan diwariskan secara turun temurun, serta banyak mempunyai variasi (Keen Achroni, 2012:45).

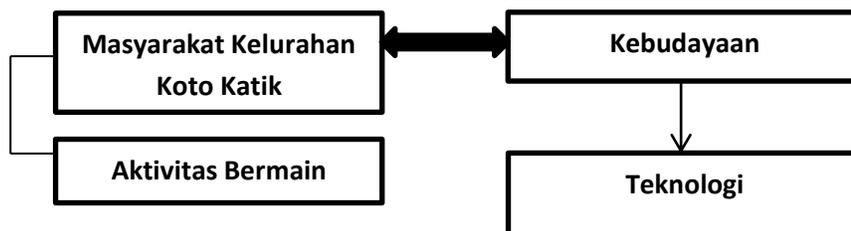
Sedangkan menurut Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda (BP-PLSP) mengatakan bahwa permainan tradisional merupakan hasil penggalian dari budaya sendiri yang di dalamnya banyak mengandung nilai-nilai pendidikan karena dalam kegiatan permainannya memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memainkannya. Selai itu permainannya dilakukan secara berkelompok sehingga menimbulkan rasa demokrasi antar teman main dan alat permainan yang digunakan pun *relative* sederhana (BP-PLSP, 2006).

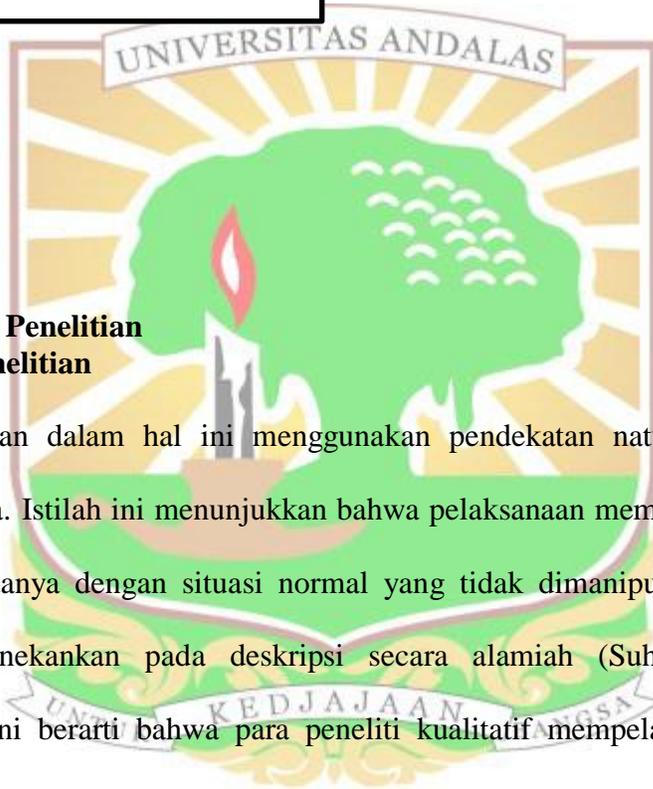
Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak yang sudah ada sejak jaman dahulunya. Dalam permainan tradisional memiliki karakteristik yang berbeda-beda, anak-anak tidak pernah bermain dengan satu jenis permainan dalam jangka waktu yang lama, setiap jenis permainan dimainkan anak-anak sesuai dengan musimnya. Begitu pula yang terjadi di Kelurahan Koto Katik.

Permainan tradisional ini merupakan salah satu bentuk *folklor* di mana peredarannya dilakukan secara lisan, berbentuk tradisional, dan diwariskan secara turun-temurun. Oleh sebab itu terkadang asal usul dari permainan tradisional tidak diketahui pasti siapa penciptanya dan dari mana asalnya. *Folklor* itu sendiri adalah merupakan sebagian dari kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan secara turun temurun. *Folklor* dibagi menjadi 3 bagian, yaitu pertama adalah folklore lisan yaitu folklore yang memang murni lisan. Kedua adalah folklore sebagian lisan yaitu folklore yang bentuknya merupakan campuran unsur lisan dan unsur bukan lisan. Ketiga folklore bukan lisan yaitu folklore yang bentuknya bukan lisan, walaupun cara pembuatannya diajarkan secara lisan (Danandjaja, 1994:22-23).

Konsep kebudayaan, teknologi dan permainan tradisional inilah yang digunakan oleh peneliti untuk melihat dan mengkaji secara mendalam mengenai gambaran mengapa permainan anak tradisional di Kelurahan Koto Katik masih dapat bertahan di kalangan anak-anak, padahal di Kelurahan Koto Katik tersebut terdapat perkembangan teknologi yang dapat mempengaruhi perkembangan permainan anak. Apalagi saat ini di berbagai daerah lagi marak-maraknya di kalangan anak-anak yang menggunakan permainan anak yang sudah menggunakan teknologi canggih dalam aktivitas bermain mereka.

Bagan 1: kerangka Penelitian





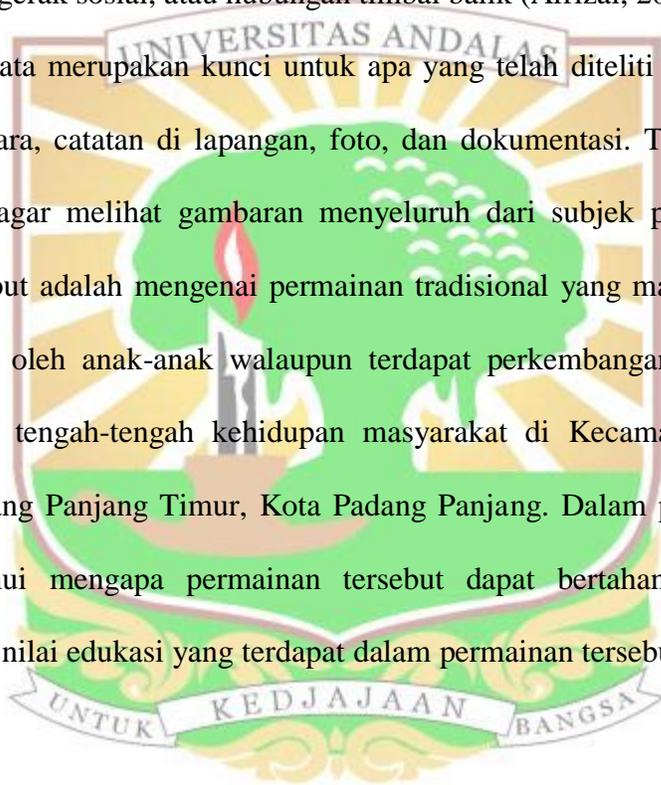
G. Metodologi Penelitian

1. Metode Penelitian

Pendekatan dalam hal ini menggunakan pendekatan naturalistik terhadap subjek kajiannya. Istilah ini menunjukkan bahwa pelaksanaan memang terjadi secara alamiah, apa adanya dengan situasi normal yang tidak dimanipulasi keadaan dan kondisinya, menekankan pada deskripsi secara alamiah (Suharsimi Arikunto, 2006:12). Hal ini berarti bahwa para peneliti kualitatif mempelajari benda-benda dalam konteks alamnya, yang berupaya untuk memahami atau menafsirkan fenomena yang dilihat dari sisi makna yang diletakkan manusia (peneliti) kepadanya. Pendekatan itu mencerminkan tipe-tipe penelitian kualitatif yang dibahas dan dikaji dalam penggunaan simbol dan literatur ilmu sosial, perilaku, interasional dalam visual yang mempertegas gambaran-gambaran makna keseharian dalam kehidupan seseorang.

Dalam penelitian yang telah dilakukan ini menggunakan metode kualitatif bersifat deskriptif. Strauss dan Corbin (2003:4) mendefenisikan metode penelitian kualitatif sebagai jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Contohnya dapat berupa penelitian tentang kehidupan, riwayat, dan perilaku seseorang, di samping itu juga perilaku organisasi, penggerak sosial, atau hubungan timbal balik (Afrizal, 2014:12).

Semua data merupakan kunci untuk apa yang telah diteliti dan data tersebut berupa wawancara, catatan di lapangan, foto, dan dokumentasi. Tujuan akhir yang ingin di dapat agar melihat gambaran menyeluruh dari subjek penelitian. Subjek penelitian tersebut adalah mengenai permainan tradisional yang masih bertahan dan masih digemari oleh anak-anak walaupun terdapat perkembangan teknologi yang sangat pesat di tengah-tengah kehidupan masyarakat di Kecamatan Koto Katik, Kabupaten Padang Panjang Timur, Kota Padang Panjang. Dalam penelitian penulis ingin mengetahui mengapa permainan tersebut dapat bertahan dan jenis-jenis permainan serta nilai edukasi yang terdapat dalam permainan tersebut bagi kehidupan anak-anak.



2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yaitu di Kelurahan Koto Katik. Alasan memilih Kelurahan Koto Katik karena di Kelurahan ini memiliki 4 RT yang terdapat banyak anak-anak di dalamnya yang pada umumnya sudah mengenal perkembangan teknologi dalam aktivitas bermain, akan tetapi walaupun demikian anak-anak di sana masih banyak

yang menggunakan permainan tradisional dan bahkan mereka lebih menyukai permainan tradisional, sehingga permainan tradisional di daerah tersebut dapat bertahan di tengah perkembangan zaman. Selain itu peneliti mengambil lokasi tersebut karena walaupun daerah tersebut termasuk Kota terkecil, akan tetapi memiliki posisi yang strategis karena terletak pada lintas regional antar Kota. Hal ini yang membuat perkembangan teknologi yang terus berkembang tentu akan sangat dirasakan oleh masyarakat tersebut. Akan tetapi walaupun demikian masyarakat tersebut dapat menanggapi perkembangan tersebut dengan sebaik-baiknya.

Apalagi di Kelurahan Koto Katik ini umumnya terdapat anak-anak yang bermain dan berkumpul bersama untuk bermain permainan yang mereka gemari bersama-sama. Pada umumnya anak-anak di Kelurahan ini bermain pada sore hari yaitu di lapangan, halaman rumah dan bahkan di lorong-lorong tempat tinggal mereka. Fokus dalam penelitian ini melihat anak-anak yang berumur 7-12 tahun. Alasan peneliti mengambil umur 7-12 tahun dikarenakan pada umur tersebut merupakan masa kanak-kanak akhir yang sangat penting dalam pembentukan kepribadian seorang anak, dan juga pada umur tersebut anak-anak mulai dapat bertanggung jawab atas perilakunya dalam hubungan dengan orang disekitarnya.

3. Teknik Pemilihan Informan

Informan penelitian adalah orang yang memberi informasi baik tentang dirinya atau pun orang lain atau suatu kejadian atau suatu hal kepada peneliti atau pewawancara mendalam. Kata informan harus dibedakan dari kata responden.

Informan adalah orang-orang yang memberikan informasi baik tentang dirinya maupun orang lain atau suatu kejadian, sedangkan responden adalah orang-orang yang hanya menjawab pertanyaan-pertanyaan pewawancara tentang dirinya dengan hanya merespon pertanyaan-pertanyaan pewawancara bukan memberikan informasi atau keterangan. Karena dalam penelitian kualitatif peneliti harus menempatkan orang atau kelompok orang yang diwawancarai sebagai sumber informasi, maka selayaknya mereka disebut informan bukan responden (Afrizal, 2014:139).

Pemilihan informan dalam penelitian dilakukan secara *purposive sampling* maksudnya informan yang dituju nantinya dipilih atau ditentukan berdasarkan kesengajaan dan kriteria tersendiri dengan tetap mengacu pada tujuan peneliti. Penelitian informan seperti ini dilakukan karena mengingat tidak semua orang bisa memiliki kesempatan untuk menjadi informan. Pada saat penelitian dan pengumpulan data di lapangan berlangsung, peneliti mewawancarai dan mengobservasi kurang lebih 18 orang informan, dari seluruh jumlah anggota populasi (masyarakat Kelurahan Koto Katik). Pada umumnya sebagian besar dari informan merupakan masyarakat Kelurahan Koto Katik yang memiliki informasi mengenai permainan tradisional dalam aktivitas bermain anak-anak.

Informan adalah individu atau orang yang dijadikan sumber untuk mendapatkan informan/data yang diperlukan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan 2 jenis informan yaitu informan kunci dan informan biasa. Informan kunci adalah orang yang benar-benar paham dengan masalah yang peneliti laksanakan serta dapat memberikan penjelasan lebih lanjut tentang informasi yang

diminta (Koenjaraningrat, 1990:164). Sedangkan informasi biasa adalah orang-orang yang mengetahui serta dapat memberikan informasi atau data yang bersifat umum dan diperlukan terkait dengan permasalahan penelitian (Koenjaraningrat, 1990:165).

Adapun Informasi kunci dalam penelitian ini adalah ditunjukkan pada para orang tua, masyarakat dan para guru yang akan memberikan tanggapan akan aktivitas anak-anak dalam bermain di tengah perkembangan teknologi yang sangat pesat. Informan tersebut diharapkan dapat memberikan jawaban terhadap permasalahan mengenai permainan anak tradisional dalam aktivitas bermain anak yang pada saat ini masih dapat bertahan di tengah perkembangan teknologi yang sangat pesat di Kelurahan Koto Katik. Selain menggunakan informan kunci, peneliti juga menggunakan informan biasa. Adapun informan biasa dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 7-12 tahun yang akan dijadikan sebagai informan. Mengapa saya memilih umur 7-12 tahun karena pada usia itu merupakan masa kanak-kanak akhir yang penting dalam pembentukan kepribadian seorang anak, di samping pada tahun ini anak-anak mulai memasuki dunia sekolah, anak-anak juga dianggap mulai dapat bertanggung jawab atas perilakunya dalam hubungan dengan orang di sekitarnya misalnya teman sebaya, orang tua, dan lainnya (Nuryanti, 2008:38).

Tabel 2: Informan Kunci

No	Nama Informan	Usia	Pekerjaan	Jenis kelamin	Tempat Tinggal
1	Indrawati	36 tahun	Pabrik Kulit	Perempuan	RT 04 Koto

			Manis		Katik		
2	Via	35 tahun	Ibu Rumah Tangga	Perempuan	RT 04	Koto Katik	
3	Elmi	32 tahun	Wirausaha	Laki-laki	RT 03	Koto Katik	
4	Sri Wahyuni	35 tahun	Londri	Perempuan	RT 01	Koto Katik	
5	Yuhendra	37 tahun	Mengojek	Laki-laki	RT 01	Koto Katik	
6	Irna	38 tahun	Ibu Rumah Tangga	Perempuan	RT 02	Koto Katik	
7	Fatimah	56 tahun	Petani	Perempuan	RT 02	Koto Katik	
8	Buyung	56 tahun	Guru SDN 16 Koto Katik (Wali Kelas II)	Laki-laki	Sago		
9	Hendro	42 tahun	Guru SDN 16 Koto Katik (Guru Olah Raga)	Laki-laki	Ganting		

Sumber: Data Primer, 2020

Tabel 3: Informan Biasa

No	Nama Informan	Usia	Pekerjaan	Jenis kelamin	Tempat Tinggal
1	Alif	8 tahun	Murid SDN 16 Koto Katik (Kelas II)	Laki-laki	RT 01 Koto Katik

2	Naswah	8 tahun	Murid SDN 16 Koto Katik (Kelas II)	Perempuan	RT 04 Katik	Koto
3	Bintang	11 tahun	Murid SDN 16 Koto Katik (Kelas VI)	Laki-laki	RT 03 Katik	Koto
4	Adinda	7 tahun	Murid SDN 16 Koto Katik (Kelas IV)	Perempuan	RT 02 Katik	Koto
5	Miftah	10 tahun	Murid SDN 16 Koto Katik (Kelas IV)	Perempuan	RT 04 Katik	Koto
6	Cilfa	9 tahun	Murid SDN 16 Koto Katik (Kelas II)	Perempuan	RT 04 Katik	Koto
7	Reyhan	12 tahun	Murid SDN 16 Koto Katik (Kelas V)	Laki-laki	RT 02 Katik	Koto
8	Fadhil	10 tahun	Murid SDN 16 Koto Katik (Kelas VI)	Laki-laki	RT 02 Katik	Koto
9	Cika	12 tahun	Murid SDN 16 Koto Katik (Kelas VI)	Perempuan	RT 04 Katik	Koto

Sumber: Data Primer, 2020

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini ada 2 jenis data yang dibutuhkan yang pertama yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan sumber data

yang peneliti peroleh secara langsung dari lapangan. Data primer secara khusus dikumpulkan untuk dapat menjawab pertanyaan penelitian. Data primer dapat diperoleh dengan melakukan observasi dan wawancara. Selain itu, data primer dapat diperoleh dari hasil wawancara berupa penjelasan dan keterangan yang dibutuhkan peneliti. Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui perantara. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data sekunder melalui yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Teknik penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

a) Observasi Partisipasi

Pengamatan adalah salah satu alat penting untuk pengumpulan data dalam penelitian kualitatif (Creswell, 2015:231). Menurut Angrosini, mengamati berarti memperhatikan fenomena di lapangan melalui kelima indra peneliti, seringkali dengan instrumen atau perangkat dan merekamnya untuk tujuan ilmiah (dalam Creswell, 2015:232).

Observasi partisipasi yang digunakan pada saat penelitian berlangsung adalah untuk mengamati gejala-gejala yang terwujud dalam kehidupan sehari-hari pada masyarakat yang diteliti. Dengan menggunakan metode observasi partisipasi seorang peneliti dapat berpedoman pada kategori dan tingkat gejala yang harus diamati dapat mengumpulkan data yang lengkap berkenaan dengan gejala-gejala (tindakan, benda, peristiwa) dan kaitan dengan antara satu dengan yang lainnya mempunyai makna bagi kehidupan masyarakat yang ditelitinya (Bungin,2004). Dalam penelitian ini telah dilakukan observasi langsung ke lokasi yang akan diamati dalam penelitian yaitu

yang berada di Kelurahan Koto Katik, Kecamatan Padang Panjang Timur, Kota Padang Panjang khususnya pada anak-anak umur 7-12 tahun.

Dalam teknik observasi partisipasi peneliti terjun langsung ke lapangan dan berhadapan secara langsung serta ikut membaaur dan berinteraksi dengan masyarakat di lokasi penelitian dalam aktivitas kehidupan sehari-hari, terutama dalam hal yang menyangkut aktivitas bermain anak-anak di Kelurahan Koto Katik, seperti ikut melakukan aktivitas bermain bersama anak-anak di Kelurahan Koto Katik.

b) Wawancara

Metode wawancara adalah suatu teknik untuk mengumpulkan informasi dari para anggota masyarakat mengenai suatu masalah khusus dengan teknik bertanya yang bebas yang tujuannya adalah memperoleh informasi dan bukannya memperoleh pendapat atau respon. Sehingga demikian orang yang memberikan data tersebut disebut informan (Danim, 2002:129).

Wawancara dalam suatu penelitian yang bertujuan mengumpulkan keterangan tentang kehidupan manusia dalam suatu masyarakat serta pendirian-pendirian mereka itu, merupakan suatu pembantu utama dari metode observasi (Koentjaraningrat, 1997:129).

Taylor mengungkapkan wawancara mendalam perlu dilakukan berulang kali antara pewawancara dengan informan karena pewawancara perlu mendalami informasi dari seorang informan. Berulang kali berarti menayakan hal-hal berbeda kepada informan yang sama untuk tujuan klarifikasi informasi yang sudah didapat

dari wawancara sebelumnya atau mendalami hal-hal yang muncul dalam wawancara yang telah dilakukan sebelumnya dengan seorang informan (dalam Afrizal, 2015:136).

Dengan wawancara mendalam diharapkan data yang diberikan informan benar-benar sesuai dengan kenyataan yang terjadi pada anak-anak pada saat ini yang mengalami perubahan dunia bermain. Di mana data yang diharapkan oleh peneliti adalah data yang valid dan detail sesuai dengan kenyataan sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Pada saat melakukan wawancara penelitian menggunakan alat perekam dan instrumen berupa pedoman wawancara yang berisi daftar pertanyaan dengan tujuan agar proses wawancara tersebut dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan alur yang diharapkan.

Selama penelitian di lapangan, proses penelitian mulai dengan melakukan pendekatan dan memperkenalkan diri terlebih dahulu kepada informan. Kemudian dilanjutkan dengan percakapan ringan, di mana penelitian menanyakan hal-hal yang bersifat umum, seperti pertanyaan mengenai kehidupan informan. Setelah itu peneliti lanjutkan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang terkait dan menjadi fokus utama dalam penelitian ini yaitu mengenai mengapa permainan tradisional dapat bertahan di tengah perkembangan teknologi di Kelurahan Koto Katik.

Selama proses penelitian berlangsung, penggunaan teknik wawancara ini sangat membantu penelitian dalam mendapatkan data yang diperlukan terkait topic penelitian, mulai data yang bersifat umum hingga data yang bersifat khusus. Data yang bersifat umum ini menekankan pada gambaran mengenai keadaan kehidupan

masyarakat Kelurahan Koto Katik, mulai dari keadaan geografis, keadaan demografis, perekonomian, aktivitas masyarakat, keadaan lokasi hingga pengetahuan local masyarakat tentang aktivitas bermain anak-anak pada saat ini. Sedangkan data yang bersifat khusus lebih terfokus pada pembahasan/topik utama penelitian yaitu mengenai alasan mengapa permainan tradisional di Kelurahan tersebut masih dapat ditemukan di tengah perkembangan teknologi yang terjadi saat ini.

c) Dokumentasi

Pada saat penelitian peneliti menggunakan alat tulis berupa buku dan lainnya untuk mencatat hasil wawancara dengan informan, selain itu peneliti juga menggunakan alat perekam dan juga melakukan dokumentasi berupa foto dan video yang didapatkan ketika melakukan observasi dan wawancara di lokasi penelitian yang berkaitan dengan apa-apa saja yang peneliti anggap untuk menunjang dan memperkaya data yang sudah didapat terkait dengan permasalahan penelitian. Data dari dokumentasi ini, digunakan untuk memberikan bentuk gambaran visual yang bisa memberikan bukti penelitian. Pada dasarnya khususnya saat sekarang ini, pengamatan visual merupakan salah satu bentuk data yang juga dianggap penting dalam sebuah penelitian.

5. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dimulai dengan menyiapkan dan mengorganisasikan data untuk dianalisa, kemudian mereduksi data tersebut menjadi

tema melalui proses pengkodean dan peringkasan kode, dan terakhir menyajikan data dalam bentuk bagan, tabel, atau pembahasan (Creswell, 2015: 251).

Data-data yang telah dikumpulkan oleh peneliti termasuk juga catatan lapangan dikelompokkan oleh peneliti atas dasar aktivitas khusus yang ada dan diteliti. Kemudian dari pengelompokan data tersebut, data-data itu kemudian diabstraksikan dan dikaitkan satu dengan lainnya sebagai satu kesatuan kejadian dan fakta yang terintegrasi. Dari abstraksi tersebut maka akan tampak pranata sosial yang berlaku di wilayah atau komunitas tersebut (Bungin, 2004:60).

Spradley merumuskan analisis data dalam penelitian kualitatif adalah pengujian sistematis terhadap data. Pengujian sistematis terhadap data yang telah dikumpulkan sebagai esensi analisis data dalam penelitian kualitatif. Analisis data dilakukan dengan cara mengkatagorisasikan informasi yang telah dikumpulkan dan kemudian mencari hubungan antara kategori-kategori yang telah dibuat (Afrizal, 2015:174).

Dalam beberapa hal, analisis data merupakan proses yang terus menerus dilakukan di dalam riset dengan observasi partisipan. Peneliti mencatat tema-tema yang penting dan memformulasi hipotesa selama dalam penelitian (Bogdan dan Taylor, 1993:13).

Miles dan Huberman dalam Afrizal (2014:174) menyebutkan analisa data kualitatif adalah mereduksi data, menyajikan data dan menarik kesimpulan. Reduksi data mereka artikan sebagai kegiatan pemilihan data penting dan tidak penting dari data yang telah terkumpul. Penyajian data mereka artikan sebagai penyajian informasi

yang tersusun. Kesimpulan data mereka artikan sebagai tafsiran atau interpretasi terhadap data yang telah disajikan.

Data yang diperoleh di lapangan melalui observasi dan wawancara dengan beberapa informan, dikelompokkan berdasarkan kriteria masing-masing yaitu dari informan kunci dan informan biasa lalu setelah dikelompokkan baru disajikan dalam bentuk tulisan dan hasil penelitian yang telah telaksana dan bersifat ilmiah.

Analisis data dilakukan mulai dari awal sampai akhir dari penelitian yang dilakukan. Analisis data yang dilakukan adalah menggabungkan hasil dari seluruh data lapangan yang sudah dilakukan sebelumnya baik itu observasi, wawancara, hingga dengan hasil dokumentasi. Data yang sudah dikumpulkan nantinya akan dijadikan sebuah laporan tertulis. Setelah dibuat laporan tertulis tentang penelitian permainan anak tradisional di tengah perkembangan teknologi maka tahap akhir yang harus dilakukan yaitu pengecekan ulang dari awal sampai akhir agar tidak terjadi kesalahan nantinya.

6. Proses Jalannya Penelitian

Proses penelitian ini terdiri dari dua tahap, yaitu observasi awal dan tahap penelitian. Tahap pertama dilakukan dengan observasi awal yang dimulai sejak bulan Juni 2019. Pada observasi awal ini peneliti datang ke lokasi penelitian dan melakukan pengamatan tentang aktivitas bermain anak-anak di Kelurahan Koto Katik. Selain pengamatan, peneliti juga melakukan wawancara bebas untuk mengenal lebih jauh kondisi permainan anak pada saat ini.

Tahap selanjutnya adalah melakukan tahap penelitian. Pada tahap penelitian ini dilaksanakan setelah penulis menyelesaikan seminar proposal pada tanggal 06 Agustus 2019. Setelah proses perbaikan proposal, outline dan pedoman wawancara maka selanjutnya peneliti mengurus surat izin penelitian ke Fakultas. Dengan surat izin penelitian tersebut, peneliti mendatangi Kantor Lurah dimana terdapat anak-anak dengan usia 7-12 tahun untuk mengetahui beberapa data yang peneliti butuhkan. Pada pertengahan bulan Agustus peneliti mulai melakukan penelitian di Kelurahan Koto Katik yaitu khususnya anak-anak di SDN 16 Koto Katik dan melakukan proses wawancara.

Selama melakukan penelitian di lapangan tidak hanya kemudahan-kemudahan yang peneliti dapatkan, peneliti juga mendapatkan kesulitan, terutama saat membutuhkan data mengenai anak-anak Kelurahan Koto Katik di Kantor Lurah dan akhirnya peneliti pergi langsung ke seluruh RT untuk mendapatkan data anak-anak yang berusia 7-12 tahun sesuai dengan yang diinginkan peneliti, di sana barulah peneliti mendapatkan data yang peneliti butuhkan untuk dijadikan data informan, kemudian peneliti menggunakan data tersebut untuk melakukan wawancara terhadap informan dan setelah data didapat kemudian dikumpulkan, setelah semua data terkumpul maka peneliti mulai mengolah data ke dalam bentuk tulisan yang kemudian diharapkan dapat menjadi sebuah skripsi yang kemudian diujikan guna memperoleh gelar Sarjana Sosial.