

**PARTISIPASI PEMUDA DALAM PELESTARIAN PERMAINAN  
TRADISIONAL  
(STUDI KASUS KOMUNITAS TAMAN DOLANAN JAMBLANG GENTONG,  
KABUPATEN BANTUL)**



**UIJ**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta**

**Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1**

**Oleh :**

**MUHAMMAD FARUQ**

**NIM 16250047**

**Pembimbing :**

**ANDAYANI, SIP, MSW.**

**NIP : 19721016 199903 2 008**

**JURUSAN ILMU KESEJAHTERAAN SOSIAL  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2021**



## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-895/Un.02/DD/PP.00.9/06/2021

Tugas Akhir dengan judul : PARTISIPASI PEMUDA DALAM PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL  
(STUDI KASUS KOMUNITAS TAMAN DOLANAN JAMBLANG GENTONG)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUHAMMAD FARUQ  
Nomor Induk Mahasiswa : 16250047  
Telah diujikan pada : Kamis, 08 April 2021  
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR

 Ketua Sidang/Penguji I  
Andayani, SIP, MSW  
SIGNED  
Valid ID: 6088406184241

 Penguji II  
Drs. Lathiful Khuluq, M.A., BSW., Ph.D.  
SIGNED  
Valid ID: 60ab81b1d25a8

 Penguji III  
Siti Solechah, S.Sos.I., M.Si  
SIGNED  
Valid ID: 6088572771787

  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
Yogyakarta, 08 April 2021  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Prof. Dr. Hj. Marhumair, M.Pd.  
SIGNED  
Valid ID: 60b99def16a17

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Faruq

NIM : 16250047

Jurusan : Ilmu Kesejahteraan Sosial

Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul “Partisipasi Pemuda dalam Pelestarian Permainan Tradisional (studi kasus Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong)” adalah hasil karya pribadi yang tidak mengandung *plagiarisme* dan tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain kecuali bagian bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka penyusun siap mempertanggung jawabkan sesuai hukum yang berlaku.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta 7 April 2021

Yang menyatakan,



METERAL TEMPEL  
KCP SDOAJK151779629

Muhammad Faruq  
16250047



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta Telp. (0274) 515856  
Yogyakarta 552812

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:  
Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta

*Assalamualaikum wr.wb*

Setelah membaca, meneliti memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Muhammad Faruq  
NIM : 16250047  
Judul Skripsi : Partisipasi Pemuda dalam Pelestarian Permainan Tradisional (Studi Kasus Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong)

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S1 dalam bidang Ilmu Kesejahteraan Sosial.

Dengan ini kami berharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan Atas perhatian kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamualaikum wr. wb*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta 6 April 2021  
Pembimbing

Andayani, SIP., MSW.  
NIP 19721016 199903 2 008

## PERSEMBAHAN

*Atas Nikmat dan Karunia Allah SWT karya ini kupersembahkan untuk:*

*Abi dan Umi Tercinta*

*Adikku tersayang*

*Dan*

*Alamamater Kebanggaan Jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial*

*Fakultas Dakwah dan Komunikasi*

*Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*

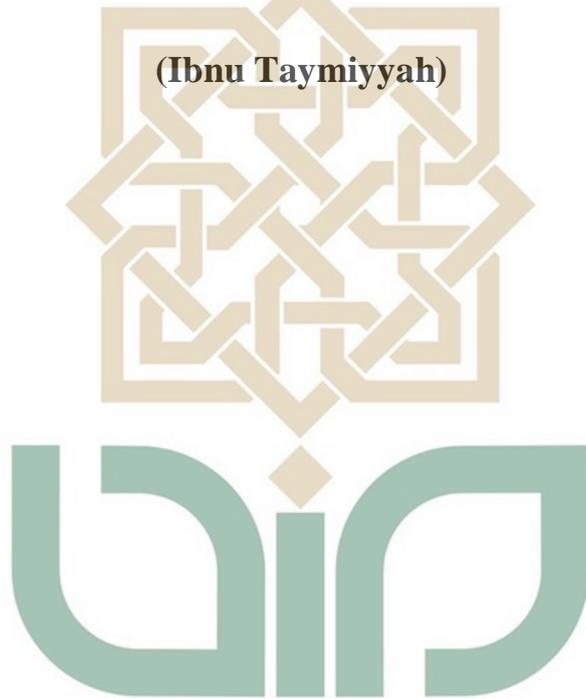


STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## MOTTO

***“JANGAN TERLALU BERGANTUNG PADA SIAPAPUN  
DI DUNIA INI. KARENA BAYANGANMU SAJA AKAN  
MENINGGALKANMU KETIKA GELAP”***

**(Ibnu Taymiyyah)**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammd SAW.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Marhumah, Mpd. selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
3. Ibu Siti Solechah, S.Sos.I., M.SI., selaku Ketua Jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
4. Ibu Andayani SIP, MSW. selaku pembimbing dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih peneliti ucapkan atas waktu dan bimbingan yang telah diberikan.
5. Para Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Khususnya Jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosila.
6. Staff dan Karyawan Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Khususnya Jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial yang telah membantu dan mempermudah peneliti dalam melengkapi segala syarat yang dibutuhkan oleh akademik.
7. Abi dan Umi tercinta sebagai orang tua yang selalu mendidik, memberikan dukungan dan semangat dalam setiap hal yang dilakukan peneliti dalam proses

menempuh kedewasaan agar menjadi manusia yang bermanfaat. Terima kasih atas segala pengorbanan materiil maupun non materiil yang telah diberikan.

8. Presiden Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong dan pengurus Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong yang telah membantu memberikan informasi peneliti dalam penyelesaian skripsi.
9. Teman-teman IKS Angkatan 2016, terkhusus grup *bolo mbah yadi*, terimakasih atas semuanya, dalam berbagi ilmu dan seluruh kebahagiaan yang telah dilalui Bersama.
10. Teman-teman Paguyuban Pengajar Pinggir Sungai, yang sudah meluangkan waktunya untuk memperjuangkan Pendidikan Kerakyatan, terkhusus untuk Kabinet Sinau yang telah mengorbankan waktu dan tenaga dalam kepengurusan selama kurang lebih 3 tahun.
11. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penulisan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Pada akhirnya penulis menyadari skripsi ini jauh dari kata sempurna, karena itu kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya dan mendapatkan ridha Allah SWT

Yogyakarta, 7 April 2021

Penulis

Muhammad Faruq

## ABSTRAK

Muhammad Faruq, 16520047, Partisipasi Pemuda Dalam Pelestarian Permainan Tradisional (Studi Kasus di Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong). Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui partisipasi pemuda dalam pelestarian permainan tradisional. Penelitian ini dilaksanakan di Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong, Dusun Pucunggrowong, Desa Karangtengah, Kecamatan Imogiri, Kabupaten Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Perkembangan permainan modern pada saat ini semakin masif, mempengaruhi keberadaan permainan tradisional yang semakin jarang ditemui di sekitar. Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong yang berisikan pemuda desa menghidupkan kembali berbagai macam permainan tradisional, yang memiliki banyak nilai-nilai positif. Melalui Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong mengajak para pemuda desa untuk melestarikan permainan tradisional yang sudah mulai ditinggalkan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat partisipasi pemuda dalam pelestarian permainan tradisional.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Jenis dan sumber data yang digunakan adalah data primer dan sekunder. Sampel penelitian menggunakan *purposive sampling* dengan informan yaitu, Penasehat Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong, Presiden Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong, Pengurus Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong dan adik-adik yang bergabung dalam kegiatan Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong. Teknik pengumpulan data diperoleh dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan untuk mengetahui kebenaran penelitian ditetapkan dengan keabsahan datanya menggunakan teknik triangulasi.

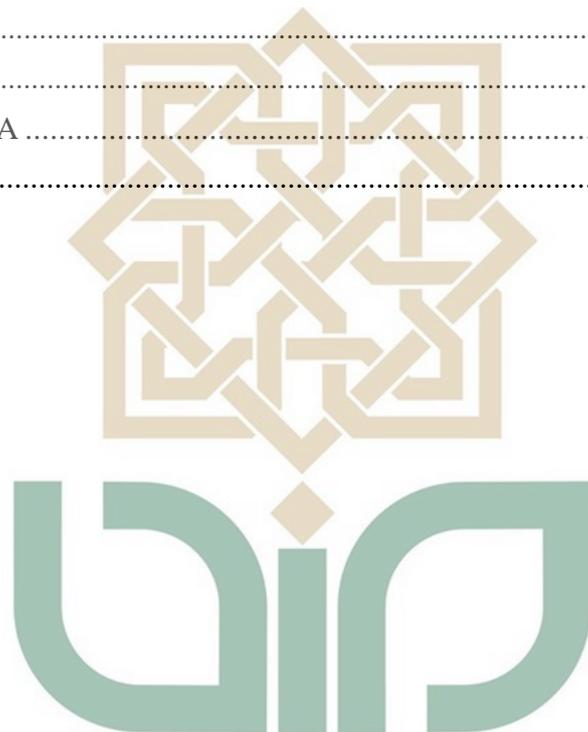
Hasil penelitian ini menunjukkan adanya tahapan partisipasi dan bentuk partisipasi pemuda dalam pelestarian permainan tradisional, tahap-tahap partisipasi pemuda meliputi perencanaan, pelaksanaan dan pemanfaatan, adapun bentuk-bentuk partisipasi yaitu berupa pikiran atau gagasan, tenaga dan uang atau materi. Upaya pelestarian permainan tradisional berupa *inventarisir* berbagai permainan tradisional.

Kata Kunci: Partisipasi, Pelestarian, Permainan Tradisional

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A.Latar Belakang .....	1
B.Rumusan Masalah .....	7
C.Tujuan penelitian.....	8
D.Manfaat Penelitian.....	8
E.Kajian Pustaka.....	8
F.Kerangka Teori .....	12
G.Metode Penelitian.....	25
<b>BAB II : KOMUNITAS TAMAN DOLANAN JAMBLANG GENTONG</b>	
A.Sejarah Terbentuknya Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong .....	33
B.Gambaran Umum Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong .....	36
1. Profil Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong.....	36
2. Tujuan Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong.....	36
3. Kepengurusan Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong.....	38
4. Kegiatan dan Aktivitas Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong.....	42
C.Perjuangan Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong untuk Permainan Tradisional	49
<b>BAB III : PARTISIPASI PEMUDA DALAM PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL</b>	
A.Partisipasi Pemuda Dalam Pelestarian Permainan Tradisional .....	51
1. Partisipasi Dalam Perencanaan .....	54
2. Partisipasi Dalam Pelaksanaan.....	55
3. Partisipasi Dalam Pemanfaatan.....	58
B.Bentuk-Bentuk Partisipasi Pemuda Dalam Pelestarian Permainan Tradisional. ....	60
1. Partisipasi Pikiran.....	60
2. Partisipasi Tenaga .....	62

3. Partisipasi Berupa Uang .....	64
C.Faktor Pendorong dan Faktor Penghambat Partisipasi Pemuda .....	65
D.Upaya Pelestarian Permainan Tradisional .....	68
1. Melakukan <i>Inventaris</i> permainan tradisional.....	69
2. Menjalin kerjasama dengan semua pihak baik pemerintah desa maupun dari komunitas lain.....	72
<b>BAB IV : PENUTUP</b>	
A.Kesimpulan .....	75
B.Saran .....	77
DAFTAR PUSTAKA .....	78
LAMPIRAN.....	81



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
 YOGYAKARTA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Kegiatan nonton Bersama .....	45
Gambar 2 : Pembukaan acara festival.....	45
Gambar 3 : Penampilan tarian .....	46
Gambar 4 : Presentasi team Bale Ayu Resto.....	47
Gambar 5 : Logo Komunitas Taman Dolanan Jamblang Genton .....	63
Gambar 6 : Beberapa pemuda sedang mengambil tanah <i>urug</i> .....	64



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

“Berikanlah aku seribu orang tua, akan kucabut Gunung Semeru dari akarnya lalu beri aku sepuluh pemuda akan kuguncang dunia, seribu orang tua bisa bermimpi, satu orang pemuda bisa mengubah dunia” merupakan perkataan I.R. Soekarno yang dapat diartikan bahwasanya pemuda mempunyai potensi yang besar dibandingkan dengan generasi tua.

Undang-Undang tentang Kepemudaan menerangkan bahwasanya Pemuda adalah warga negara Indonesia yang memasuki pada fase waktu yang penting pada perkembangan dan pertumbuhan yang berusia 16 sampai dengan 30 tahun.<sup>1</sup> Secara usia pemuda memiliki tenaga, stamina, kemampuan, ide-ide, semangat, inovasi dan lain sebagainya merupakan sebuah paket yang komplit. Di samping potensi yang besar, menyertai pula ancamannya yang tidak kecil. Kerawanan ekonomi, politik dan pendidikan di Indonesia tidak bisa tidak mengancam bagi pemuda. Pemerataan akses pemuda dalam kemudahan mendapatkan pendidikan dan pekerjaan yang baik sebuah permasalahan yang belum diselesaikan negara.

Dalam sejarah perjuangan Indonesia pemuda sudah mempunyai peran penting sejak pergerakan nasional, proklamasi kemerdekaan, hingga revolusi Indonesia. Pergerakan nasional terkaji kala pemuda mendirikan organisasi Budi Utomo pada tahun 28 Mei 1908 sebagai wadah perjuangan para pemuda, organisasi tersebut yang menginisiasi terselenggaranya Kongres Pemuda

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan

diselenggarakan pada tanggal 27-28 bulan Oktober tahun 1928, dalam kegiatan kongres terciptalah sebuah ikrar yang disebut dengan sumpah pemuda, peran pemuda dilanjutkan melalui usaha untuk Indonesia merdeka, dengan menuntut Bung Karno dan Bung Hatta untuk segera menyatakan proklamasi kemerdekaan, sampai dengan reformasi pada tahun 1998. Hal ini pemuda dapat membuktikan bahwa mempunyai peran yang aktif dalam proses pembangunan dan perjuangan bangsa dan negara.

Peran pemuda dalam dinamika dalam kehidupan bermasyarakat cukup berpengaruh dikarenakan peran pemikiran begitu pula peran aktifnya, faktor tersebut dapat pula memberi dampak pada maju atau mundurnya negara dikarenakan faktor dari peran pemuda. Pemuda memiliki faktor yang cukup memiliki potensi dalam bermasyarakat. Bisa diartikan bahwa pemuda merupakan harapan bangsa dan negara.<sup>2</sup>

Hadirnya pemuda dalam kehidupan berbangsa ini merupakan sebuah asset yang cukup penting dan berharga bagi bangsa dan negara, pemuda dapat membawa bangsa sejajar dengan bangsa lain dalam segala bidang. Didukung dengan data pemuda di Indonesia menurut Badan Pusat Statistik (BPS) mempunyai data yang di rilis pada tahun 2019, pemuda di Indonesia sebesar 66,357 juta jiwa dari total keseluruhan penduduk Indonesia sebesar 268,074 juta jiwa. Pemuda laki-laki lebih banyak daripada pemuda perempuan, dengan total pemuda

---

<sup>2</sup> Wahyu Ishardino Satries, *Peran Serta Pemuda dalam Pembangunan Masyarakat*, (Jurnal Madani Edisi I Mei 2009), hlm 89

laki-laki sebanyak 33.182 juta jiwa, sedangkan pemuda perempuan sebanyak 33.157 juta jiwa<sup>3</sup>.

Jumlah yang besar bisa diibaratkan dua mata pisau. Jumlah pemuda yang banyak ini dapat menjadi peran penting dalam memajukan bangsa Indonesia, namun sebaliknya jika jumlah pemuda yang banyak ini menjadi menghambat jika tidak adanya upaya untuk menambah kualitas pengembangan diri dari pemuda. Maka dari itu perlu adanya sebuah upaya untuk pemuda Indonesia dalam mengembangkan potensi dari dalam diri pemuda yang dapat dijadikan ataupun dirasakan oleh bangsa dan masyarakat.<sup>4</sup>

Salah satu cara pemuda untuk menjadi roda penggerak bangsa ini ke arah yang lebih baik adalah dengan partisipasi aktif pemuda Indonesia dalam sebuah upaya pembangunan masyarakat.<sup>5</sup> Pemuda sebuah unsur yang menjadi bagian dari masyarakat, memiliki tantangan yang diharapkan mampu menjadi jawaban atas persoalan yang muncul dalam lapisan masyarakat. Persoalan yang terjadi dalam masyarakat seperti, pendidikan, ekonomi, politik, kebudayaan dan lain-lain, termasuk juga menjawab persoalan perkembangan teknologi yang masif pada saat ini, yang dimana pemuda saat ini merasakan perkembangan teknologi yang begitu cepat.

Pada dasarnya teknologi diciptakan untuk mempermudah pekerjaan, yang dapat memberikan dampak positif dan negatif tergantung pada pengguna teknologi tersebut. Teknologi merupakan hal yang begitu dekat dan akrab dengan

---

<sup>3</sup> [https://www.bps.go.id/indikator/indikator/view\\_data\\_pub/0000/api\\_pub/58/da\\_03/1](https://www.bps.go.id/indikator/indikator/view_data_pub/0000/api_pub/58/da_03/1) , diakses pada 18 September 2020, pukul 18.40

<sup>4</sup> Satries, *Peran Serta Pemuda....*, 90.

<sup>5</sup> *Ibid.*, 91.

masyarakat, seperti halnya *gadget*. Penggunaan *gadget* pada masyarakat dapat mengakses berbagai *fitur* seperti media sosial, permainan dan lain sebagainya, yang seperti kita lihat sekarang semua orang hampir tidak lepas dari teknologi.<sup>6</sup> Perkembangan teknologi juga mempunyai dampak negatif, salah satunya dapat mempengaruhi perubahan nilai dan moral berupa sikap negatif seseorang pada lingkungan.

Perkembangan teknologi yang memuat permainan modern yang sangat disukai oleh generasi muda, membuat permainan tradisional yang sarat akan nilai kearifan lokal mulai tergantikan. Permainan tradisional yang dahulu cukup sering dijumpai di berbagai tempat kini semakin jarang ditemui, ini salah satu persoalan yang dihadapi pemuda di lingkungan masyarakat.

Dalam risetnya forum pemberdayaan manusia menjelaskan, sekitar 65 persen anak-anak di Indonesia tidak memainkan permainan tradisional sebagai efek perkembangan teknologi.<sup>7</sup>

Permainan tradisional semakin jarang ditemui bukan hanya dampak dari perkembangan teknologi, juga dampak dari modernisasi daerah. Dampak dari modernisasi terhadap langkanya permainan tradisional yaitu kurangnya lahan untuk bermain anak-anak dan interaksi sosial dikarenakan banyaknya didirikan bangunan, semakin langkanya pengrajin permainan tradisional dikarenakan bahan

---

<sup>6</sup><https://www.kompasiana.com/putrianasf/5bd4071512ae94038a6a3839/perkembangan-teknologi-dan-dampaknya-bagi-kehidupan-bermasyarakat>, diakses pada 23 agustus 2020, pukul 12.10

<sup>7</sup><https://www.kompasiana.com/melaamelia/5d937b32097f366095326c43/permainan-tradisional-punah> diakses pada 23 agustus 2020, pukul 12.30

baku langka, tidak adanya penerus untuk melanjutkan membuat alat permainan tradisional dan lainnya.<sup>8</sup>

Permainan tradisional memiliki unsur khas permainan itu berasal sesuai dengan tradisi budaya permainan berasal. Dalam pelaksanaannya unsur permainan rakyat dan permainan anak cukup banyak di berikan pada permainan tradisional. Permainan tradisional memiliki ciri yang ada terdapat unsur tradisi dan berhubungan erat dengan kebiasaan atau adat suatu kelompok masyarakat tertentu.<sup>9</sup> Permainan tradisional lebih memiliki nilai positif dari pada permainan modern, nilai positif yang didapatkan dalam permainan tradisional, secara khusus bermain membantu untuk mendapatkan sebuah pemikiran umum dalam pemecahan sebuah masalah, bermain permainan tradisional juga dapat memberikan dampak pada perkembangan fisik dan kesehatan mental yang baik.

Bermain dapat memfasilitasi dalam beraktifitas fisik, terdapat kegiatan berolah raga, yang memungkinkan meningkatnya komunikasi dengan grup yang baik dan keseimbangan tubuh, serta mengembangkan keterampilan dalam pertumbuhan<sup>10</sup>. Nilai positif tersebut sangat berpengaruh pada seseorang dalam bermasyarakat. Permainan tradisional menggunakan alat yang sederhana dan mudah di dapatkan dan terdapat di sekitar tempat bermain seperti halnya batu, ranting dan kayu, terkadang tidak membutuhkan peralatan.

---

<sup>8</sup> Zilfah Awalia, 2019, “*Teknologi Mengakibatkan Peralihan Budaya, dari Permainan Tradisional ke Permainan Modern*”,

<sup>9</sup> Setiya Yunus Saputra, *Permainan Tradisional vs Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar*, Elementary School Education Journal Vol 1 No 1 Agustus 2017

<sup>10</sup> <https://www.kompasiana.com/mrisal99933/5e97bd38097f3626e34b01e2/dampak-positif-permainan-tradisional-di-indonesia>, diakses pada 18 September 2020, pukul 18.00

Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong merupakan komunitas yang berisikan pemuda desa karangtengah Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul yang memiliki misi dalam pelestarian permainan tradisional untuk mengenalkan kepada masyarakat terkhusus pada generasi muda dengan cara yang dapat diterima. Permainan tradisional yang di antara lain seperti gobak sodor, engrang, bakiak, petak umpet, lompat tali dan lain-lain. Permainan tradisional tersebut memiliki nilai-nilai ketangkasan, kelincahan, kerjasama dalam kelompok. Beberapa nilai yang terkandung di dalamnya dapat dimiliki oleh generasi muda dalam berkehidupan di masa depan.<sup>11</sup>

Permainan tradisional dapat menuntun generasi muda untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan mereka, yang berdampak pada penciptaan hal-hal baru, membantu membuka potensi dan gairah dalam pembelajaran, kasih sayang dan kreativitas. Berdasarkan permasalahan tersebut, Taman Dolanan Jamblang Gentong untuk melakukan pelestarian dan menghidupkan kembali permainan tradisional yang dulu sering dimainkan<sup>12</sup>.

Peneliti tertarik untuk membahas pemberdayaan pemuda Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong dalam pelestarian permainan tradisional sebagai judul skripsi, dikarenakan berdasar pada latar belakang di atas. Pertama, komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong ini melakukan pemberdayaan pemuda yang didasarkan pada kegiatan yang terstruktur secara sistematis, kedua,

---

<sup>11</sup> Hikmah Prisdha Yudiwinata, *Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak*, Universitas Negeri Surabaya, 2013

<sup>12</sup> Wawancara dengan Sony, pengurus komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong, 30 Agustus 2020

Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong ini memiliki misi yang menarik sebagai pelestari permainan tradisional yang dijadikan basis kegiatan utamanya<sup>13</sup>.

Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong berdiri pada 16 Mei tahun 2018 salah satu penggagasnya yaitu Sarjianto atau yang lebih dikenal dengan Mas Sony, Mas Sony merupakan pemuda desa yang berlatar belakang lulusan SMK yang tertarik pada bidang kebudayaan daerah, Taman Dolanan Jamblang Gentong mempunyai beberapa kegiatan yang mempunyai motor penggerak pemuda yang berlatar belakang pendidikan berbeda-beda. Kegiatan tahunan atau *event* seperti Festival Dolanan Anak, salah satu kegiatan rutin yaitu belajar bareng bahasa Inggris. Kegiatan digerakkan oleh 20 pengurus Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong, yang didasari ketertarikan yang sama akan budaya permainan tradisional yang seiring perkembangan zaman jarang ditemui di daerah mereka. Peran pengurus dalam pelaksanaan kegiatan dimulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan yang sudah berlangsung.<sup>14</sup> Peneliti mengambil lokasi di Kelurahan Karangtengah, Kecamatan Imogiri, Kabupaten Bantul.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti menemukan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana partisipasi pemuda taman dolanan Jamblang Gentong dalam pelestarian permainan tradisional?.

---

<sup>13</sup> Ibid, Wawancara

<sup>14</sup> Ibid, Wawancara

### C. Tujuan penelitian

Melihat rumusan masalah diatas, tujuan penelitian sebagai berikut: Untuk mengetahui partisipasi pemuda Taman Dolanan Jamblang Gentong dalam pelestarian permainan tradisional.

### D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua kategori yaitu: manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis, dengan penjelasan sebagai berikut:

#### 1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu sebagai sumbangan pemikiran (berupa referensi) bagi prodi Ilmu Kesejahteraan Sosial khususnya mengenai partisipasi pemuda dalam pelestarian permainan tradisional.

#### 2. Praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan rekomendasi pengembangan program Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong dalam pelestarian permainan tradisional, khususnya untuk meningkatkan partisipasi pemuda.

### E. Kajian Pustaka

Penelitian ini sudah dilaksanakan penelusuran terhadap penelitian yang sudah terlaksana dari berbagai karya ilmiah skripsi dan jurnal yang berkaitan penelitian yang dikaji, beberapa penelitian tersebut antara lain:

Pertama, yaitu skripsi yang berjudul "*Partisipasi Pemuda dalam Program Karang Taruna Desa*". Ditulis oleh Nurul Sawitri tahun 2014 sebagai tugas akhir

di Universitas Negeri Semarang. Skripsi ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Nurul menggunakan tiga tahap partisipasi, yaitu partisipasi dalam perencanaan, partisipasi dalam pelaksanaan dan partisipasi dalam pemanfaatan. Partisipasi dalam perencanaan pada kegiatan Karang Taruna yakni masyarakat terkhusus pemuda dan remaja turut serta atau ikut berpartisipasi dalam kegiatan merencanakan program kegiatan, rekrutmen atau pemilihan anggota karang taruna, serta pembentukan program kegiatan yang akan dilaksanakan agar program kegiatan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat. Partisipasi dalam pelaksanaan pada program Karang Taruna yaitu turut sertanya pemuda atau remaja dalam melaksanakan program kegiatan di bidang pendidikan. Partisipasi pada tahap ini dalam program Karang Taruna yaitu, ikut sertanya pemuda dan remaja dalam memanfaatkan program kegiatan dengan cara meningkatkan potensi yang dimiliki oleh individu.<sup>15</sup>

Kedua, yaitu skripsi dengan judul “*Partisipasi Pemuda dalam Pembangunan Desa (Studi di Karang Taruna Desa Sepunggur Kecamatan Bathin II Babeko Kabupaten Bungo Provinsi Jambi)*”, skripsi ini ditulis Andi Putra pada tahun 2019 sebagai tugas akhir di Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Pada skripsi ini Andi menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian sebanyak 9 orang, teknik Purposive Sampling digunakan sebagai penentuan informan. Hasil dari penelitian ini. Partisipasi pemuda dilihat dari berbagai program kegiatan yang dilakukan

---

<sup>15</sup> Nurul Sawitri, *Partisipasi Pemuda dalam Program Karang Taruna Desa*, (Universitas Negeri Semarang, 2014)

pemuda desa, partisipasi yang dilakukan pemuda yaitu partisipasi proses pengambilan keputusan, partisipasi dalam pelaksanaan program kegiatan, partisipasi dalam evaluasi dan pemantauan hasil dari program kegiatan yang telah terlaksana dan partisipasi dalam pemanfaatan hasil keuntungan manfaat dari program kegiatan yang telah terlaksana.<sup>16</sup>

Ketiga, jurnal yang dibuat Angkasawati, yakni “*Partisipasi Pemuda dalam Karang Taruna Desa (Studi di Desa Ngubalan Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung)*” dengan metode kualitatif pendekatan kualitatif deskriptif. Partisipasi pemuda dalam program kegiatan Karang Taruna desa ditinjau dari beberapa hal dalam pengelolaan program kegiatan, dilihat dari tiga hal yaitu: perencanaan program kegiatan, pelaksanaan program kegiatan dan evaluasi program kegiatan yang terlaksana. Pemuda ikut serta dalam tiga hal atau aspek tersebut, yang berdampak pada masyarakat menerima program kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan oleh pemuda dan mendapatkan dukungan dari masyarakat. Pemuda terlibat aktif dalam program kegiatan yang dilaksanakan oleh Karang Taruna.

Keempat, yaitu skripsi dengan judul “*Partisipasi Masyarakat Dalam Pengembangan Desa Wisata (Studi di Desa Wisata Bleberan, Kecamatan Playen, Kabupaten Gunungkidul)*”. Skripsi ini ditulis oleh Sigit Nudiyanto tahun 2015 sebagai tugas akhir di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Metode penelitian deskriptif kualitatif digunakan sebagai model penelitian pada skripsi

---

<sup>16</sup> Andi Putra, *Partisipasi Pemuda dalam Pembangunan Desa (Studi di Karang Taruna Desa Sepungur Kecamatan Bathin II Babeko Kabupaten Bungo Provinsi Jambi)*, (Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2019)

ini. Pada penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat bentuk partisipasi masyarakat dalam pengembangan Desa Wisata dan beberapa faktor yang mendorong. Dalam penelitian ini dapat menarik kesimpulan bahwa masyarakat terlibat aktif, masyarakat menjalankan empat tahap dalam partisipasi yaitu pada tahapan penarikan keputusan, pada tahap pelaksanaan pengembangan, pada tahap pengambilan manfaat dan pada tahap evaluasi pengembangan Desa Wisata. Sedangkan bentuk partisipasi yang dilakukan, seperti partisipasi ide atau pengambilan keputusan, sumbangan berupa tenaga dan uang<sup>17</sup>.

Kelima, yaitu skripsi dengan judul "*Proses Pengorganisasian Masyarakat pada Program Pelestarian Permainan Tradisional oleh Komunitas Hong di Desa Ciburial Kecamatan Cimeyan Kabupaten Bandung*". Skripsi ini ditulis oleh Cita Ramasari tahun 2014 sebagai tugas akhir di Universitas Padjajaran. Pada skripsi ini menggunakan model penelitian deskriptif dengan tehnik studi kasus dan pendekatan kualitatif. Informan terdiri dari 5 orang pendiri komunitas, pengurus komunitas dan anggota masyarakat sebagai informan kunci yang terlibat dalam kegiatan pelestarian permainan tradisional. Hasil penelitian ini sebagaimana proses pengorganisasian masyarakat yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Perencanaan yang dilakukan oleh Hong dengan masyarakat diantaranya adalah (1) permainan tradisional sebagai proses belajar, (2) pengembangan diri,

---

<sup>17</sup> Sigit Nudiyanto, *Partisipasi Masyarakat Dalam Pengembangan Desa Wisata (Studi di Desa Wisata Bleberan, Kecamatan Playen, Kabupaten Gunungkidul)*, (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2015)

(3) mendorong dalam pemilihan dan penilaian secara mandiri dalam menetapkan langkah kedepan bagi anak-anak dan pemuda .<sup>18</sup>

Berdasarkan kajian pustaka di atas, terdapat kesamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, tetapi yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang sebelumnya terdapat pada subjek dan objek penelitian. pada penelitian Nurul, objek penelitiannya adalah partisipasi pemuda dalam program karang taruna desa, juga penelitian yang dilakukan oleh Andi objek penelitiannya yaitu partisipasi pemuda dalam pembangunan desa. Namun yang membedakan dengan penelitian ini adalah objek dan tujuan penelitian. adapun objek pada penelitian ini adalah partisipasi pemuda dalam pelestarian permainan tradisional.

## F. Kerangka Teori

Peneliti menggunakan beberapa teori di dalam penelitian ini terkait dengan permasalahan, antara lain:

### 1. Partisipasi

Partisipasi sebuah kata yang berasal berasal dari bahasa inggris, “*participation*”, yaitu pengambilan bagian atau pengikutsertaan. Partisipasi dapat diterjemahkan menjadi sebuah indikasi ketika seseorang ikut serta pada kegiatan yang di dalamnya terdapat perencanaan, dan mengikuti pelaksanaan begitu pula memiliki tanggung jawab sesuai dengan kapasitasnya.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Citra Ramasari, *Proses Pengorganisasian Masyarakat pada Program Pelestarian Permainan Tradisional oleh Komunitas Hong di Desa Ciburial Kecamatan Cimeyan Kabupaten Bandung*, (Universitas Padjadjaran, 2014)

<sup>19</sup> Fahmyddin A'raaf Tauhid, *Partisipasi Publik Dalam Perencanaan Kota*, (Gowa: Alauddin University Press, 2013) hlm. 238

Partisipasi merupakan suatu bagian terpenting dalam konsep pemberdayaan masyarakat. Partisipasi masyarakat yaitu pada lingkungan yang terdapat interaksi seseorang dengan seseorang yang lainnya.<sup>20</sup> Lingkungan sosial dapat berpengaruh pada tingkat partisipasi masyarakat itu sendiri.

Partisipasi dapat ditafsirkan menjadi enam beserta pengertian mengenai partisipasi, yaitu:<sup>21</sup>

- a. Upaya seseorang dalam mengikuti kegiatan secara sukarela dan tidak untuk mengambil keputusan.
- b. Upaya dalam memberikan dampak kepada masyarakat agar semakin peka terhadap isu-isu mengenai pembangunan masyarakat.
- c. Upaya untuk memberikan keleluasaan terhadap individu maupun kelompok dalam membuat keputusan.
- d. Upaya untuk pematangan dalam berkomunikasi..
- e. Keikutsertaan secara suka rela untuk pengembangan diri, dalam kehidupan dan dalam lingkungan

Makna lain dari partisipasi adalah sebuah bentuk keikutsertaan untuk pemberian sumbangsih berupa bentuk pikiran, uang dan tenaga,

---

<sup>20</sup> Bimo Walgito. “*Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*”. (Yogyakarta : Andi, 1999) hlm 22

<sup>21</sup> Suryana, Sawa. “*Pemberdayaan Masyarakat*”, 2010, hlm 90

sumbangsih pikiran terdapat pada tahapan perencanaan, pelaksanaan maupun mencapai tujuan yang diharapkan.

Partisipasi pemuda dapat diterjemahkan menjadi sebuah keikutsertaan pemuda secara aktif dalam menjalankan kegiatan yang dilaksanakan secara bersama untuk mendapatkan tujuan yang sudah disepakati bersama. Terdapat 4 hal dalam pengertian partisipasi yang meliputi:

- a. Proses dalam pengambilan keputusan secara bersama.
- b. Proses dalam pelaksanaan kegiatan.
- c. Dalam evaluasi kegiatan yang telah terlaksana dan memantau hasilnya.
- d. Dalam memanfaatkan hasil dari keuntungan daripada program yang telah terlaksana.<sup>22</sup>

Sedangkan dalam teori pembangunan, pendekatan terhadap partisipasi dimaknai sebagai peran masyarakat untuk membangun efisiensi dan efektifitas dalam pembangunan. Efisiensi dalam partisipasi adalah sebuah cara untuk mendapatkan hasil dan dampak dari program yang lebih baik, sedangkan demokratisasi dalam partisipasi adalah sebuah proses meningkatkan sebuah kapasitas seseorang sehingga menghasilkan perubahan positif bagi individu.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Totok Mardikanto dan Poerwoko Soebianto, "Pemberdayaan Dalam Perspektif Kebijakan Publik". Edisi Revisi, cet Ke 5. (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm 82

<sup>23</sup> Alfitri, Community Development Teori dan Aplikasi, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar,

Bentuk partisipasi masyarakat, jika diamati dari proses pembangunan suatu kegiatan dalam pembangunan, mulai dari gagasan sampai pada bentuknya bangunan, Partisipasi yang dikatakan oleh Rusdi dalam buku Mokh. Solechan ada empat bentuk dalam partisipasi sebagai berikut:<sup>24</sup>

- a. Sumbangan pikiran ataupun ide gagasan adalah bentuk partisipasi dalam bentuk pemikiran ide gagasan.
- b. Sumbangan materi adalah partisipasi dalam bentuk memberikan sumbangan harta benda, bisa berupa uang ataupun peralatan.
- c. Sumbangan tenaga adalah partisipasi yang diberikan dalam bentuk tenaga untuk melaksanakan program atau kegiatan.
- d. Memanfaatkan dan melaksanakan pelayanan pembangunan.

Partisipasi masyarakat atau pemuda dalam pembangunan memerlukan tahapan-tahapan dalam melakukannya, tahapan dalam partisipasi terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu:<sup>25</sup>

- a. Partisipasi dalam tahapan perencanaan, keterlibatan individu pada tahapan penyusunan rencana dan strategi dalam penyusunan kegiatan. Pemuda berpartisipasi dengan

---

2011), hlm.39.

<sup>24</sup> Moch. Solekhan, *Penyelenggaraan Pemerintahan Desa Berbasis Partisipasi Masyarakat*, (Malang: Setara Pers, 2014) hlm 152

<sup>25</sup> Slamet, Y., "*Pembangunan Masyarakat Berwawasan Partisipasi*", (Surakarta : UNS Press, 1994) hlm, 89

memberikan berupa usulan, saran dan kritik melalui pertemuan yang diselenggarakan.

- b. Partisipasi dalam tahap pelaksanaan, keterlibatan seseorang pada tahapan pelaksanaan suatu bentuk kegiatan. Pemuda dapat memberikan tenaga, uang, ataupun barang sebagai salah satu bentuk partisipasinya pada kegiatan tersebut.
- c. Partisipasi dalam tahapan pemanfaatan, keterlibatan individu pada tahapan pemanfaatan sebuah kegiatan setelah kegiatan tersebut selesai dilaksanakan.

Seseorang ikut serta dalam sebuah kegiatan atau program dalam masyarakat tentu ada faktor pendorong untuk melaksanakannya, faktor pendorong sebagai berikut<sup>26</sup>:

- a. Seseorang akan berpartisipasi jika merasa kegiatan tersebut terasa penting. Cara ini dapat efektif dicapai jika seseorang tau apa yang akan dilaksanakan tanpa harus dikasih pemahaman oleh pihak eksternal dan menyadari bahwa kegiatan tersebut merupakan kepentingan secara kolektif.
- b. Seseorang harus merasa bahwa apa yang dilaksanakan itu akan memberikan dampak perubahan dan membawa sesuatu yang cukup berarti.

---

<sup>26</sup> Jim Ife dan Frank Tesoriero, Community Development, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), hlm.309-312

- c. Berbagai partisipasi seseorang dalam melakukan kegiatan harus selalu di berikan penghargaan, biasanya dalam bentuk keterlibatan dalam kegiatan maupun dalam bentuk tanggung jawab dalam kegiatan.

Seseorang berpartisipasi terkadang berjalan dengan tidak mulus tentunya, ada faktor yang menjadi penghambat seseorang dalam berpartisipasi dalam program atau kegiatan masyarakat, faktor yang menghambat tersebut adalah<sup>27</sup>:

Tidak adanya cukup ruang untuk seseorang dalam melakukan partisipasi. Ruang partisipasi masyarakat dapat diartikan sebagai tempat masyarakat untuk berpartisipasi, baik secara individu maupun secara berkelompok. Pengertian terhadap ruang partisipasi tidak hanya terpaku dengan tempat, akan tetapi dapat juga berarti pertemuan atau media lainnya yang dapat memberikan peluang pemuda untuk mencari informasi secara terbuka. Partisipasi masyarakat ini sering kali juga dikaitkan dengan pengambilan keputusan yang terbuka, dimana pemuda dapat ikut serta dan menggunakan hak bicaranya.

## 2. Pemuda

Pemuda berasal dari kata ‘muda’ yang memiliki makna orang yang masih muda, orang muda, remaja.<sup>28</sup> Pemuda dapat dikenal dengan penyebutan “generasi muda”. Pemuda dapat diartikan sebagai individu

<sup>27</sup> *Ibid* hal, 157-160

<sup>28</sup> <https://kbbi.web.id/pemuda>, diakses pada 25 Agustus 2020, pukul 15.00

yang jika dipandang secara fisik sedang mengalami pertumbuhan dan secara psikis sedang mengalami pertumbuhan atau peningkatan emosional, pemuda dapat menjadi sumber daya manusia yang baik.<sup>29</sup>

Pemuda merupakan individu yang mempunyai rentang usia antara 15 tahun sampai dengan 35 tahun.<sup>30</sup> Melihat dari sisi usia, pemuda mengalami proses pertumbuhan secara psikis maupun biologis. Sisi psikologis pemuda mempunyai satu sifat yang cenderung memiliki sifat pemberontak, akan tetapi tidak berfikir panjang, dinamis tetapi seringkali melanggar peraturan dan penuh gairah tetapi seringkali berbuat yang tidak sesuai dengan norma. kesimpulannya, pemuda dan kepemudaan merupakan suatu yang indentik.<sup>31</sup>

Mentalitas pemuda menurut A. Mappiere mengungkapkan pemuda yang memiliki umur 18-22 tahun, terbagi dalam empat kategori, yaitu: pola sikap, pola perasaan, pola pikir dan pola perilaku yang nampak. Pemikiran seorang pemuda yang lebih stabil karena pemuda sulit untuk berubah keyakinan akibat. Pemuda lebih dapat dalam penyesuaian diri dalam banyak dinamika berkehidupan, juga memiliki mentalitas yang realistis, yakni mulai menilai dirinya, menghargai miliknya, keluarga dan

---

<sup>29</sup> Peran Politik Pemuda, *Dinamika Pergerakan Pemuda Sejak Sumpah Pemuda 1928 Sampai Kini*, Jurnal DEBAT Edisi Pertama, Agustus 2009, 2.

<sup>30</sup> Haditono, Siti Rahayu, *Psikologi Perkembangan*, (Gadjah Mada University Press : Yogyakarta 2002) hlm 262

<sup>31</sup> Daya Negri Wijaya, "Mentalitas Pemuda pada Masa Pergerakan dan Masa Reformasi di Indonesia : Dari Berani Berpengetahuan hingga Tahut Berpengetahuan". (Jurnal Kajian Sejarah & Pendidikan Sejarah, No 1 Vol. 1 Maret 2013), hlm 77-78

orang-orang lain seperti keadaan yang sesungguhnya sehingga membuat timbulnya rasa puas, menjauhkan dari rasa kecewa.<sup>32</sup>

Pemuda mempunyai catatan sejarah cukup penting dalam perjuangan bangsa dalam kemerdekaan dan pembangunan bangsa Indonesia. catatan itulah yang menunjukkan bahwa pemuda dapat menjadi sumber harapan bangsa Indonesia, beberapa hal dalam pemuda sehingga dapat menjadi sumber harapan dalam berkehidupan di masyarakat, antara lain:<sup>33</sup>

- a. Kemurnian idealisme,
- b. Keberanian dan terbuka untuk menerima nilai-nilai dan gagasan-gagasan baru,
- c. Semangat dalam pengabdian,
- d. Spontan dalam pengabdian,
- e. Inovasi dalam berkegiatan,
- f. Keinginan dalam mewujudkan ide-ide yang baru,
- g. Teguh dalam janji dan keinginan untuk memberikan sikap dan kepribadiannya yang mandiri,
- h. Masih langka dalam pengalaman yang dapat merelevansi pendapat, sikap dan tindakan dengan kenyataan yang ada.

Beberapa alasan tersebut pada dasarnya terdapat pada diri pemuda yang jika dikembangkan dan dibangun kesadarannya, maka pemuda

---

<sup>32</sup> Ibid., 78

<sup>33</sup> Taufik Abdullah, *Pemuda dan Perubahan Sosial*, (Jakarta:LP3S, 1974)

dapat berperan secara alami dalam jiwa kepemimpinan untuk menggerakkan potensi-potensi dan sumber daya yang ada dalam masyarakat.<sup>34</sup>

Untuk dapat mengasah daya kepemimpinan serta berperan aktif dalam pembangunan dalam masyarakat, kaum muda harus diberi kesempatan sebesar-besarnya untuk berpartisipasi dalam kegiatan dalam masyarakat. Hal itu yang mendorong pemuda Kelurahan Karangtengah, Kecamatan Imogiri, Kabupaten Bantul, mendirikan Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong dalam upaya mendorong pemuda desa dalam kebermanfaatan pemuda di tengah masyarakat dengan pelestarian permainan tradisional.

### 3. Pelestarian budaya

Pelestarian adalah proses atau cara untuk melindungi dari kemusnahan atau kerusakan dan dengan tetap memelihara dan meningkatkan kualitas nilai.<sup>35</sup> Pelestarian menurut pendapat Sedyawati yaitu sesuatu hal yang harus dijaga dan dipertahankan antara keberlanjutan dan perubahan, agar jati diri bangsa akan tetap tampil dengan jelas dan tidak tergantikan oleh pengaruh dari luar.<sup>36</sup> Salah satu cara mempertahankan jati diri bangsa dengan mempertahankan identitas budaya dan dikembangkan secara masif dibandingkan dengan budaya dari

<sup>34</sup> Satries, *Peran Serta Pemuda....*, 89

<sup>35</sup> <https://kbbi.web.id/lestari>, diakses pada 1 desember 2020 pukul 15.00

<sup>36</sup> Edi Sedyawati, *Keindonesiaan Dalam Budaya*. (Jakarta : Wedatama Widya sastra 2008) hlm

luar atau asing, sehingga budaya identitas bangsa tidak dapat tergantikan dengan budaya luar atau asing.

Pelestarian sebagai bentuk upaya yang berkelanjutan. Pelestarian tidak bisa dilaksanakan apabila tidak ada dukungan dari masyarakat. Pelestarian memiliki makna bahwa di dalamnya terdapat dua aspek yaitu pemertahanan dan dinamika<sup>37</sup>

Upaya-upaya dalam pelestarian budaya yang berkelanjutan membutuhkan beberapa aspek, yaitu:<sup>38</sup>

- a. Pendokumentasian secara cermat, dengan media yang baik. Bentuk dokumentasi bisa menjadi sebuah rujukan.
- b. Pembahasan untuk tujuan penyadaran, penyadaran yang dimaksud mengenai nilai budaya, nilai estetika dan nilai norma
- c. Penyelenggaraan kegiatan pentas atau pertunjukan yang membuat masyarakat dapat mengamati.

Pelaksanaan pelestarian dapat dilakukan dengan tiga aspek atau cara, yaitu:<sup>39</sup>

- a. Perlindungan
- b. Pengembangan.
- c. Pemanfaatan.

---

<sup>37</sup> *Ibid*, hlm 208

<sup>38</sup> *Ibid*, hlm 280

<sup>39</sup> *Ibid*, hlm 152

Ketiga cara tersebut dapat menjadi pendorong adanya pelestarian yang khususnya pada pelestarian permainan tradisional . tanpa adanya tiga aspek tersebut pelestarian tidak dapat terlaksana secara optimal. Dari hasil pengertian diatas maka bisa disimpulkan bahwa pelestarian adalah usaha untuk mempertahankan keaslian agar tetap utuh atau mengembangkan menjadi lebih baik sesuai dengan kondisi tertentu, akan tetapi tidak mengindahkan keasliannya.

#### 4. Permainan Tradisional

Permainan begitu melekat pada anak-anak atau generasi muda, masa kecil merupakan waktu untuk bermain, bermain merupakan hal yang mengasikkan. Permainan tradisional dalam setiap daerah mempunyai keunikan tersendiri. Permainan tradisional dapat di definisikan sebagai sebuah permainan yang diberikan secara turun-temurun, dalam permainan yang mengandung nilai positif dan nilai moral yang sangat berguna di kemudian hari.<sup>40</sup> Permainan tradisional memiliki pengertian sesuatu yang dilaksanakan dengan berprinsip konsisten pada aturan dan adat kebudayaan yang ada secara terus-menerus dalam masyarakat yang dapat menghasilkan bentuk rasa gembira, senang dan kepuasan.<sup>41</sup>

Permainan tradisional dapat menjadi sebuah metode dalam pembelajaran, dalam cara permainan ini dapat memberikan alternatif

---

<sup>40</sup> Hidayat, D, *Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat*, Jurnal Akademia Vol 5 No 2 2013

<sup>41</sup> Prantoro, Gian, *Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak dan Engklek terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*, Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta 2015

dalam pengembangan motivasi dan pemahaman siswa dalam belajar. Dalam melaksanakan permainan tradisional dapat memberikan dorongan mengenai kemampuan akan ketrampilan dalam bersosial, berkeaktifitas, perkembangan kognitif, psikologis dan motoric anak. Setiap melakukan permainan tradisional dapat menyehatkan tubuh dikarenakan terdapat aktifitas fisik. Tradisional dapat di artikan sebagai cara dan sikap berfikir serta bertindak yang selalu dipegang secara konsisten pada norma, nilai dan adat kebiasaan secara terus-menerus.<sup>42</sup>

Bermain pada anak mempunyai definisi yang cukup penting, adapun nilai-nilai penting di dalam bentuk bermain untuk anak, yaitu sebagai berikut:<sup>43</sup>

- a. Mengasah kemampuan anak dalam memecahkan masalah,
- b. Mengasah kemampuan anak untuk mengembangkan Bahasa dan perkembangan verbal,
- c. Mengembangkan anak untuk peka terhadap sosial,
- d. Merupakan tempat untuk mengekspresikan diri.

Permainan mempunyai nilai yang cukup banyak bagi anak, terutama dalam mengasah perkembangan anak, nilai yang dimaksud yaitu:<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup> Putra, A.M.Z., S. Anuwar M.Y., N. Z.A. and A. A.Fahmi R. *Re-Creatio Of Malaysian Traditional Game Namely 'Bailing Selipar': A Critical Review*, International Journal of Science Environment and Technology, Vol 3 No 6 2014

<sup>43</sup> Iswinarti, *Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk AnakUsia Sekolah Dasar*, 2010

<sup>44</sup> Mutiah, D, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*”, (Kencana : Jakarta)

- a. Permainan sebagai tempat memberikan sosialisasi untuk anak dan sebagai tempat interaksi anak dengan teman sepermainannya yang dapat memberikan sebuah pembelajaran pada anak untuk mengenal dan menghargai orang lain.
- b. Permainan sebagai tempat pengembangan kemampuan dan potensi anak, begitu juga dapat memberikan kemungkinan anak untuk mengenal bentuk benda yang berbagai macam adanya, mengenali berbagai macam sifatnya dan bentuk peristiwa yang terdapat di sekitar lingkungan. Hal ini dapat mengasah kemampuan imajinasi pada anak.
- c. Permainan sebagai tempat pengembangan emosi pada diri anak. Ketika bermain dapat menunjukkan rasa kegembiraan, kesenangan, ketegangan, kepuasan ataupun kekecewaan. Dengan demikian, anak dapat mendalami berbagai rasa yang dirasakan ketika sedang bermain.

Berdasarkan beberapa uraian diatas bahwa permainan tradisional berdampak baik bagi perkembangan anak. Jika dilihat perkembangan teknologi berupa permainan modern pada sudah digemari anak-anak Indonesia pada saat ini. Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong coba melahirkan kembali permainan tradisional yang sudah mulai ditinggalkan oleh kaum muda.

## G. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam skripsi ini, menggunakan metode penelitian sebagai berikut:

### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam menyusun skripsi ini adalah melalui pendekatan kualitatif dengan narasi deskriptif untuk mendapatkan informasi yang mendalam mengenai partisipasi pemuda dalam pelestarian permainan tradisional. Metode kualitatif ini serta merupakan sebuah metode yang dilaksanakan dengan pengumpulan data secara gabungan dan lebih pada menekankan pemaknaan untuk membentuk sebuah gagasan.<sup>45</sup>

### 2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini yaitu komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong yang berkedudukan di Kampung Dolanan, Desa Karangtengah, Kecamatan Imogiri, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

### 3. Subjek dan Objek Penelitian.

Subjek penelitian adalah pelaku dan objek penelitian adalah bagian analisis yang diteliti dan memungkinkan untuk diteliti.<sup>46</sup> Subjek penelitian yaitu narasumber informasi yang memberikan data yang sedang diteliti oleh peneliti.<sup>47</sup> Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anggota

---

<sup>45</sup> Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004)hlm.145

<sup>46</sup> Moh. Soehanda, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2008), hlm 81.

<sup>47</sup> Tatang Amirin, *Menyusun Rencana Penelitian*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 1998), hlm 135

komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong, sedangkan objek penelitian ini adalah bentuk pemberdayaan pemuda dalam pelestarian permainan tradisional.

#### 4. Metode Pengambilan Data

Metode dalam pengambilan data yang dilakukan oleh peneliti menggunakan teknik *sampling*, terdapat dua teknik *sampling* yang dapat dilakukan, yaitu<sup>48</sup>:

##### a. *Probability Sampling*

Sebuah teknik dalam pengambilan sampel dalam memberi peluang terhadap semua unsur yang nanti dapat dipilih menjadi sampel. Teknik terdiri dari, *simple random sampling*, *proportionate stratified random sampling*, *disproportionate stratified random sampling* dan *sampling area (cluster)*

##### b. *Non Probability Sampling*

Sebuah teknik pengambilan sampel yang berbeda, pada teknik ini tidak memberikan kesempatan pada setiap unsur untuk terpilih menjadi sampel. Teknik sampel terdiri dari, *sampling sistematis*, kuota, aksidental, *purposive*, jenuh dan *snowball*.

Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *non probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive*

---

<sup>48</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan (R&D)*, (Bandung : CV Alfabeta 2016), hlm 82

*sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu.<sup>49</sup>

Sampel dalam penelitian ini adalah individu yang memiliki kriteria tertentu. Kriteria yang dijadikan sebagai sampel penelitian atau informan yaitu<sup>50</sup>:

- a. Individu yang memahami sebuah masalah dengan proses penghayatan atau bukan mengetahui.
- b. Individu yang terlibat dalam permasalahan yang diteliti.
- c. Individu yang mempunyai cukup waktu untuk memberikan informasi.
- d. Individu yang memberikan informasi secara objektif bukan secara subjektif.
- e. Individu yang baru dalam kehidupan peneliti, sehingga dapat menjadikannya subjektif.

Informan dari penelitian ini yang sudah memenuhi kriteria yang dapat dijadikan informan yaitu:

- a. Bapak Bagiyo, sebagai Penasehat Komunitas Taman Dolanan  
Jamblang Gentong
- b. Mas Sony sebagai Presiden Komunitas Taman Dolanan  
Jamblang Gentong

<sup>49</sup> *Ibid*, hlm 85

<sup>50</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 20011), hlm

- c. Mas Erfan sebagai Anggota aktif Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong
- d. Mas Ebi sebagai Anggota aktif Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong.
- e. Keisa sebagai anak didik Komunitas Taman Dolanan jamblang Gentong
- f. Nasya sebagai anak didik Komunitas Taman Dolanan jamblang Gentong

#### 5. Teknik Pengumpulan Data.

Metode yang digunakan peneliti untuk dapat memperoleh data menggunakan metode sebagai berikut:

##### a. Oservasi.

Observasi sebuah langkah awal peneliti untuk melakukan penelitian ini. Observasi yaitu metode pengumpulan data dengan mengamati atau melihat untuk mengumpulkan data penelitian secara langsung di tempat tersebut secara sistematis. Observasi digolongkan menjadi empat, yaitu: partisipasi aktif, partisipasi pasif, partisipasi moderat dan partisipasi lengkap.<sup>51</sup> Observasi dilakukan dengan partisipasi pasif, peneliti hadir dalam kegiatan akan tetapi tidak mengikuti atau berkecimpung dalam kegiatan. Peneliti melihat partisipasi pemuda komunitas Taman Dolanan

---

<sup>51</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 2009), hlm 227

Jamblang Gentong dalam pelaksanaan kegiatan. Dari tahapan observasi ini pula penyusun melakukan kontak awal dan mendapatkan izin dari partisipan, yaitu ketua komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong, untuk melakukan penelitian di wilayah tersebut.

b. Wawancara

Metode pengambilan data dengan komunikasi dengan informan melalui cara memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan permasalahan atau penelitian. Adapun narasumber penelitian ini berdasarkan kriteria peneliti dalam metode *purposive* sampling adalah: ketua, anggota komunitas dan anak didik Taman Dolanan Jamblang Gentong.

c. Dokumentasi.

Peneliti juga melakukan pengumpulan data guna mendalami pemahaman mengenai permasalahan yang sedang diteliti dengan menggunakan data-data dokumentasi, adapun data dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa foto dan laporan kegiatan komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong.

6. Teknik Analisis Data.

Dalam melaksanakan pengolahan dan analisis data, peneliti melaksanakan pembahasan dan identifikasi terlebih dulu mengenai data yang diperoleh dari hasil penelitian ini, kemudian diolah sehingga dapat dibaca dan diinterpretasikan. Kegiatan tersebut meliputi menggolong-

golongkan bahan yang sesuai dengan kebutuhan kualifikasi. Adapun dalam menganalisis data yang penulis temukan di lapangan yaitu dengan menggunakan metode analisis data Huberman dan Miles yang disebut model interaktif, model interaktif terdiri dari:

a. Reduksi Data.

Data yang diperoleh dari lapangan cukup banyak sehingga perlu untuk dicata secara teliti dan rinci. Semakin lama peneliti turun ke lapangan maka jumlah data semakin banyak, kompleks dan rumit sehingga perlu dilakukan reduksi data. Reduksi data adalah merangkum dan memilih hal-hal pokok, fokus pada hal-hal penting, kemudian dicari tema dan polanya. Proses reduksi data bertujuan untuk memudahkan peneliti untuk memilih data yang perlu dan membuang data yang tidak perlu, sehingga dapat memudahkan peneliti dalam membuat kesimpulan.

b. Penyajian Data.

Penyajian data yang berarti kumpulan informasi yang tersusun dan memungkinkan terjadinya penarikan kesimpulan dengan cara memperhatikan penyajian data, sehingga peneliti dapat lebih mudah memahami dan melaksanakan apa yang harus dikerjakan<sup>52</sup> Dengan melakukan penyajian data akan memudahkan peneliti memahami apa yang terjadi merencanakan kerja selanjutnya

---

<sup>52</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 2009), hlm 151

berdasar apa yang telah dipahami, peneliti menyajikan data dan menganalisis data sesuai dengan rumusan masalah.

c. Verifikasi Data.

Verifikasi atau penarikan kesimpulan dilakukan setelah peneliti melaksanakan reduksi dan penyajian data, penarikan kesimpulan bisa terjadi dan melaksanakan verifikasi agar terdapat makna yang diperoleh dari lapangan.<sup>53</sup>

## H. Sistematika Pembahasan

Dalam menyusun data yang sudah diperoleh penulis agar terbentuk sebuah tulisan yang baik, maka dirasa perlu sistematika pembahasan tertentu agar terjadi penyelarasan. Untuk memperoleh gambaran secara menyeluruh dari penulisan yang telah tersusun, maka sistematika pembahasan dalam menyusun berikut:

BAB I, berisi mengenai latar belakang masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II, berisi mengenai gambaran umum tentang komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong yang meliputi sejarah berdirinya, visi dan misi, tujuan, struktur, dan kegiatan komunitas.

BAB III, berisi tentang pembahasan mengenai partipasi pemuda dalam pelestarian permainan tradisional serta analisis hasil penelitian.

---

<sup>53</sup> Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial* (Jakarta: Erlangga 2009) hlm 151

BAB IV, merupakan penutup yang berisikan kesimpulan dan saran atau rekomendasi.



## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal diantaranya:

1. Tahapan partisipasi pemuda dalam pelestarian permainan tradisional terdapat tiga tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap pemanfaatan. Wujud dari tahap perencanaan yaitu pemuda melaksanakan perencanaan program, perencanaan dilakukan secara musyawarah dalam bentuk rapat secara berkala, mempunyai *frekuensi* seminggu sekali akan tetapi tidak begitu rutin dilakukan, selanjutnya tahap pelaksanaan, pada tahap pelaksanaan semua pemuda melaksanakan kegiatan yang sudah direncanakan, Adapun ketua pelaksana program dipilih secara bergilir sesuai dengan kemampuan dan ketertarikan kepada kegiatan yang akan berlangsung, selanjutnya tahap pemanfaatan, pada tahap ini para pemuda memanfaatkan sarana seperti tempat dan alat permainan tradisional.
2. Bentuk partisipasi pemuda dalam pelestarian permainan tradisional terdapat tiga bentuk, yaitu berupa bentuk pemikiran, bentuk tenaga dan bentuk uang atau sumbangan materi. Bentuk dari sumbangan pemikiran yaitu berupa usulan-usulan pendapat dari pemuda untuk meningkatkan kualitas Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong, sumbangan pemikiran berupa karya seperti logo, akun Instagram untuk mempromosikan permainan tradisional. Bentuk sumbangan tenaga berupa membangun sarana dan prasarana taman

dolanan, mengelola dan menjalankan kegiatan program Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong. Bentuk sumbangan materi berupa uang dilakukan pemuda dengan iuran sebulan sekali sebesar sepuluh ribu, akan tetapi ketika pandemi tidak diwajibkan membayar iuran.

3. Faktor pendorong dan penghambat partisipasi pemuda dalam pelestarian permainan tradisional yaitu faktor pendorong pemuda untuk berpartisipasi ialah pemuda sadar dengan mengikuti kegiatan pelestarian permainan tradisional akan berdampak pada pengembangan diri pada pemuda dan memberikan sebuah dampak yang positif pada diri sendiri dan pada masyarakat sekitar taman dolanan. Faktor penghambat partisipasi pemuda dalam pelestarian permainan tradisional ialah kesibukan pemuda yang masih sekolah, kuliah dan bekerja. Pemuda di dusun pucunggrowong hanya beberapa yang berpartisipasi dalam melakukan pelestarian permainan tradisional di Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong
4. Upaya dalam pelestarian permainan tradisional yang dilakukan Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong terdapat dua upaya yaitu *Inventarisir* permainan tradisional dan menjalin kerjasama dengan masyarakat, pemerintah desa dan komunitas lain. Upaya *Inventarisir* permainan tradisional yaitu dengan menyimpan barang-barang di Gudang dan rak sebagai tempat penyimpanan alat-alat permainan tradisional, akan tetapi belum tersimpan dengan baik yang menyebabkan banyak alat-alat permainan tradisional yang hilang dan rusak. Upaya selanjutnya berupa menjalin Kerjasama dengan pihak lain, contohnya masyarakat, pemerintah desan dan komunitas lain, beberapa

kegiatan yang dilaksanakan Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong bekerja sama dengan pihak lain seperti kelas bahasa Inggris dengan Sennthong Yogyakarta, *live cooking* dengan Bale Ayu Resto beserta dengan ibu-ibu masyarakat sekitar dan beberapa kegiatan lain yang tidak terlepas dengan bantuan pihak lain.

## **B. Saran**

1. Pengurus Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong hendaknya melaksanakan rapat atau musyawarah bulanan minimal satu kali dalam sebulan, dengan tujuan menjalin komunikasi antar anggota komunitas serta melaksanakan evaluasi program kerja dan merencanakan program kerja selanjutnya yang akan dilaksanakan, untuk upaya meningkatkan kualitas anggota.
2. Pengurus Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong membuat Visi dan Misi yang berkesinambungan dengan tujuan.
3. Pengurus Komunitas Taman Dolanan Jamblang Gentong memperbanyak kegiatan yang berhubungan dengan pelestarian permainan tradisional yang sesuai dengan tujuan awal komunitas dibentuk.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Abdullah, Taufik, *Pemuda dan Perubahan Sosial*”, (Jakarta: LP3S, 1974)
- Alfitri, *Community Development Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011)
- Amirin, Tatang, *Menyusun Rencana Penelitian*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1998)
- Bimo Walgito. “*Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*”. (Yogyakarta : Andi, 1999)
- Haditono, Siti Rahayu, *Psikologi Perkembangan*, (Gadjah Mada University Press : Yogyakarta 2002)
- Idrus, Muhammad, *Metode Penelitian Ilmu Sosial* (Jakarta: Erlangga 2009)
- Jim Ife dan Frank Tesoriero, *Community Development*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar),  
*Masyarakat*, (Malang: Setara Pers, 2014)
- Mulyana, Deddy, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004)
- Mutiah, D, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*”, (Kencana : Jakarta)
- Satries, Wahyu Ishardino Satries, *Peran Serta Pemuda dalam Pembangunan Masyarakat*, (Jurnal Madani Edisi I Mei 2009)
- Sedyawati, Edi, *Keindonesiaan Dalam Budaya*. (Jakarta : Wedatama Widya sastra 2008)
- Slamet, Y., “*Pembangunan Masyarakat Berwawasan Partisipasi*”, (Surakarta : UNS Press, 1994)
- Soehanda, Moh., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2008).
- Solekhan, Moch., *Penyelenggaraan Pemerintahan Desa Berbasis Partisipasi*
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan (R&D)*, (Bandung : CV Alfabeta 2016)
- Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 2011)
- Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 2009)
- Suryana, Sawa. “*Pemberdayaan Masyarakat*”, 2010.
- Tauhid, Fahmyddin A’raaf, *Partisipasi Publik Dalam Perencanaan Kota*, (Gowa: Alauddin University Press, 2013)
- Totok Mardikanto dan Poerwoko Soebianto, “*Pemberdayaan Dalam Perspektif Kebijakan Publik*”. Edisi Revisi, cet Ke 5. (Bandung: Alfabeta, 2019)
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan

### Skripsi:

- Andi Putra, *Partisipasi Pemuda dalam Pembangunan Desa (Studi di Karang Taruna Desa Sepunggur Kecamatan Bathin II Babeko Kabupaten Bungo Provinsi Jambi)*, (Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2019)

- Citra Ramasari, *Proses Pengorganisasian Masyarakat pada Program Pelestarian Permainan Tradisional oleh Komunitas Hong di Desa Ciburial Kecamatan Cimeyan Kabupaten Bandung*, (Universitas Padjadjaran, 2014)
- Hikmah Prisda Yudiwinata, *Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak*, Universitas Negeri Surabaya, 2013
- Nurul Sawitri, *Partisipasi Pemuda dalam Program Karang Taruna Desa*, (Universitas Negeri Semarang, 2014)
- Sigit Nudiyanto, *Partisipasi Masyarakat Dalam Pengembangan Desa Wisata (Studi di Desa Wisata Bleberan, Kecamatan Playen, Kabupaten Gunungkidul)*, (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2015)

#### Jurnal:

- Daya Negri Wijaya, “*Mentalitas Pemuda pada Masa Pergerakan dan Masa Reformasi di Indonesia : Dari Berani Berpengetahuan hingga Tahut Berpengetahuan*”. (Jurnal Kajian Sejarah & Pendidikan Sejarah, No 1 Vol. 1 Maret 2013)
- Hidayat, D, *Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat*, Jurnal Akademia Vol 5 No 2 2013
- Peran Politik Pemuda, *Dinamika Pergerakan Pemuda Sejak Sumpah Pemuda 1928 Sampai Kini*, Jurnal DEBAT Edisi Pertama, Agustus 2009
- Prantoro, Gian, *Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak dan Engklek terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*, Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta 2015
- Putra, A.M.Z., S. Anuwar M.Y., N. Z.A. and A. A.Fahmi R. *Re-Creatio Of Malaysian Traditional Game Namely ‘Bailing Selipar’: A Critical Review*, International Journal of Science Environment and Technology, Vol 3 No 6 2014
- Setiya Yunus Saputra, *Permainan Tradisional vs Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar*, Elementary School Education Journal Vol 1 No 1 Agustus 2017

#### Web:

- Badan Pusat Statistik, [https://www.bps.go.id/indikator/indikator/view\\_data\\_pub](https://www.bps.go.id/indikator/indikator/view_data_pub), diakses pada 18 September 2020, pukul 18.40
- <https://www.kompasiana.com/putrianasf/5bd4071512ae94038a6a3839/perkembangan-teknologi-dan-dampaknya-bagi-kehidupan-bermasyarakat>, diakses pada 23 agustus 2020, pukul 12.10
- <https://www.kompasiana.com/melaamelia/5d937b32097f366095326c43/permainan-tradisional-punah> diakses pada 23 agustus 2020, pukul 12.30
- <https://www.kompasiana.com/zilfahawalia/5d0a13490d823016bd5c1443/kemajuan-teknologi-mengakibatkan-bergesernya-budaya-permainan-anak-tradisional-menjadi-permainan-modern>, diakses pada 13 September 2020, pukul 19.25
- <https://www.kompasiana.com/mrisal99933/5e97bd38097f3626e34b01e2/dampak-positif-permainan-tradisional-di-indonesia>, diakses pada 18 September 2020, pukul 18.00

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

Nama : Muhammad Faruq  
Tempat/Tgl Lahir : Jambi/4 September 1997  
Alamat : Jl Sikatan RT 23 RT 2, Mojopurno, Wungu,  
Kab. Madiun  
Nama Ayah : Srudono  
Nama Ibu : Imaroh

### B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
  - a. MIT Bakti Ibu, 2009
  - b. MTS Husnul Khotimah, 2012
  - c. MA Husnul Khotimah, 2015

### C. Pengalaman Organisasi

1. Paguyuban Pengajar Pinggir Sungai
2. Himpunan Mahasiswa Prodi Ilmu Kesejahteraan Sosial

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA