

**UPAYA MEWARISKAN PERMAINAN TRADISIONAL SERTA
DETOX GAGDET PADA ANAK-ANAK DI KELOMPOK
KAMPUNG *LALI GADGET***

(Ditinjau Dalam Perspektif Teori Struktural Fungsional Talcott Parsons)

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk
memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S.Sos.)

dalam bidang Sosiologi



MUHAMMAD GHUFRON MUGHNI

NIM 10010320015

Program Studi Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Juni 2024

PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : MUHAMMAD GHUFRON MUGHNI
NIM : 10010320015
Program Studi : Sosiologi
Judul Skripsi : Upaya Mewariskan Permainan Tradisional Serta

Detox Gadget Pada Anak-Anak di Kelompok Kampung Lali Gadget.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- 1) Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
- 2) Skripsi ini benar benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan plagiasi atas karya orang lain.
- 3) Apabila skripsi ini dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan sebagai hasil plagiasi, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 30 Mei 2024

Yang Menyatakan,



MUHAMMAD GHUFRON MUGHNI
10010320015

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Setelah memeriksa dan memberikan panduan selama proses penelitian skripsi yang diteliti oleh:

Nama : MUHAMMAD GHUFRON MUGHNI

NIM : 10010320015

Program Studi : Sosiologi

Berjudul *Upaya Mewariskan Permainan Tradisional Serta Detox Gadget pada Anak-Anak di Kelompok Kampung Lali Gadget*, saya harap bahwa skripsi ini dapat diajukan guna mendapat gelar sarjana.

Surabaya, 30 Mei 2024

Dosen Pembimbing,



Dr. Amin Tohari, S.Ag, M.Si, M.Pd.I
NIP 197007082000031004

PENGESAHAN

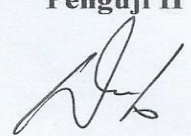
Skripsi oleh Muhammad Ghuftron Mughni dengan judul: **UPAYA MEWARISKAN PERMAINAN TRADISIONAL SERTA *DETOX GAGDET* PADA ANAK-ANAK DI KELOMPOK KAMPUNG *LALI GADGET* (Ditinjau Dalam Perspektif Teori Struktural Fungsional Talcott Parsons)** telah dipertahankan dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Skripsi pada tanggal 10 Juni 2024.

Tim Penguji Skripsi

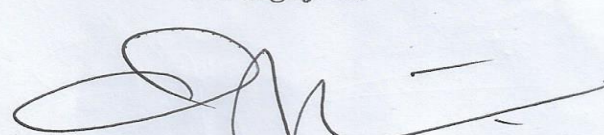
Penguji I


Dr. Amin Tohari, S.Ag, M.Si, M.Pd.I
NIP. 197007082000031004

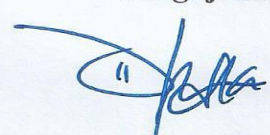
Penguji II


Dr. Dwi Setianingsih, M.Pd.I
NIP. 197212221999032004

Penguji III


Dr. H. Muhammad Shodiq, S.Ag, M.Si
NIP. 197504232005011002

Penguji IV


Masitah Effendi, M.Sosio
NIP. 199105172020122027

Surabaya, 10 Juni 2024

Mengesahkan,

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dekan




Prof. Dr. H. Abd. Chalik, M.Ag.
NIP. 197306272000031002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : MUHAMMAD GHOFRON MUGHNI
NIM : 10010320015
Fakultas/Jurusan : FISIP / Sosiologi
E-mail address : ghofronmughni@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Upaya mewariskan Permainan tradisional Serta detox Gadget Pada anan-anan di kelompon Klampung Lali Gadget (ditinjau dalam Perspektif Teori Struktural Fungsional Talcott Parsons)

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 22 Juli 2024

Penulis

(M. Ghofron Mughni)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Muhammad Ghufron Mughni, 2024, Upaya Mewariskan Permainan Tradisional Serta *Detox Gadget* Pada Anak-Anak Di Kelompok Kampung *Lali Gadget*.

Kampung *Lali Gadget* berada di Desa Pagerngumbuk, Kecamatan Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo. Penelitian ini mengkaji tentang upaya mewariskan permainan tradisional dan *detox gadget* di Kampung *Lali Gadget* dengan cara mewawancara narasumber yang bersangkutan yakni anggota Kampung *Lali Gadget* dan masyarakat sekitar. Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif dalam metode penelitian kualitatif, dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman tentang peran, interaksi, dan dinamika kelompok. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* karena dalam penelitian ini terdapat adanya pemilihan dan pengumpulan berdasarkan pertimbangan tertentu. Penelitian ini, menggunakan teori struktural fungsional dari Talcott Parson.

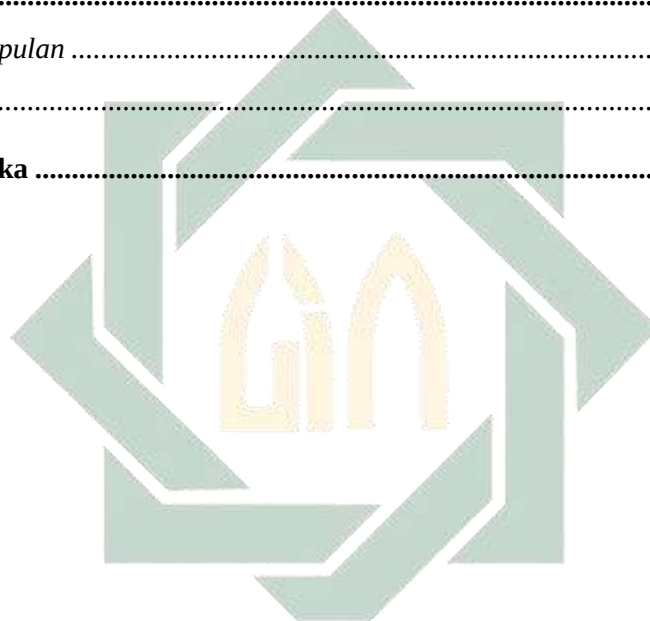
Awal mula lahirnya Kampung *Lali Gadget* berawal dari keresahan, karena anak-anak di zaman sekarang yang kecanduan *gadget*, dan jarang memainkan permainan tradisional. Oleh karena itu Kampung *Lali Gadget* muncul dengan membuat beberapa program permainan tradisional sebagai upaya mewariskan permainan tradisional pada anak-anak dan juga *detox gadget* pada anak-anak.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, *Detox Gadget*, Kampung *Lali Gadget*

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	i
MOTTO	iii
PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI.....	i
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
1. Secara Teoretis.....	9
2. Secara Praktis.....	10
E. Definisi Konseptual.....	11
1. Permainan Tradisional	11
2. Detox	12
3. Gadget.....	13
4. Kampung Lali Gadget.....	13
F. Penelitian Terdahulu	14
G. Kajian Pustaka.....	21
1. Permainan Tradisional	21
2. Detox gadget.....	29
H. Sistematika Pembahasan.....	32
BAB II.....	36
A. Perspektif Teoretik.....	36
B. Argumentasi Utama	41
BAB III.....	42
Metode Penelitian.....	42
1. Jenis dan Problema Penelitian.....	42
2. Unit dan Peringkat Analisis	44
3. Situasi Sosial, Sampel dan Teknik Sampling.....	45

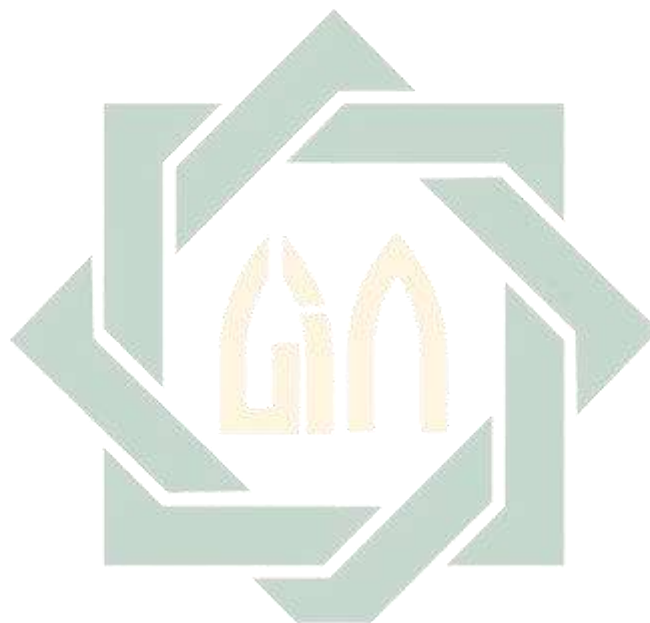
4. Teknik Pengumpulan Data	47
5. Teknik Analisis Data.....	50
6. Teknik Validasi Data	51
BAB IV	54
<i>Temuan Penelitian dan Pembahasan</i>	54
1. Temuan Penelitian	54
2. Pembahasan.....	64
3. Analisis Fungsional Struktural Talcott Parsons di Kelompok Kampung <i>Lali Gadget</i>	82
BAB V	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran.....	87
Daftar Pustaka	89



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 1	46
Tabel 1.2	55
Tabel 1.3	56
Tabel 1.4	57
Tabel 1.5	58



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Balai Desa Pagerngumbuk	54
Gambar 2 Kampung Lali Gadget	61
Gambar 3 Anak-Anak bebas bermain sebelum memulai program.....	65
Sumber : Kampung Lali Gadget	65
Gambar 4 Anak-anak bermain boy-boyan.....	66
Sumber : Kampung Lali Gadget	66
Gambar 5 Membuat Kapal-kapalan dari pohon pisang	72
Sumber : Kampung Lali Gadget	72
Gambar 6 Anak-Anak berkegiatan di alam terbuka.....	72
Sumber : Kampung Lali Gadget	72
Gambar 7 Anak-anak belajar menanam padi	73
Sumber : Kampung Lali Gadget	73
Gambar 8 Tangkap lele di sawah.....	74
Sumber : Kampung Lali Gadget	74
Gambar 9 Wawancara dengan Pak Soliq	75
Gambar 10 Wawancara bersama Bapak Achmad Irfandi.....	78
Gambar 11 Wawancara dengan Mas Andre dan Mbak Gista.....	81

Daftar Pustaka

buku :

Wirawan. *Teori-Teori Sosial Dalam Tiga Paradigma (Fakta Sosial, Definisi Sosial, Dan Perilaku Sosial)*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2012.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.

Internet :

Iniklg.com

Google Scholar :

Aksa, D. A., & Rahmatullah, A. S. "Upaya Penyehatan Jiwa Anak Nomophobia Di Sekolah Berbasis Islam." *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 7, no. 3 (2023).

Astuti, Sri Wahyuning, and Dyah Sri Subandiah. "Detox Media Digital (Sikap Milenial Terhadap Detox Media Digital)." *Promedia (Public Relation Dan Media Komunikasi)* 6, no. 2 (2020).

Bego, Charlaes, and Bonaventura R Seto Se. "Peran Mosalaki (Tokoh Adat) Terhadap Tarian Napa Nuwa Sebagai Wujud Menjaga Ketahanan Sosial Budaya Masyarakat Adat Wolotopo." *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah* 5, no. 2 (2020).

Buana, Abadimas A D I. “Menggali Potensi Permainan Anak Tradisional Untuk Meningkatkan Ekonomi Masyarakat Lokal Berbasis Desa Wisata” 04, no. 1 (2020).

Dewi, Rusmana, Tri Astuti, and Nur Nisai Muslihah. “Jurnal Cemerlang : Pengabdian Pada Masyarakat Jurnal Cemerlang : Pengabdian Pada Masyarakat Keberagaman Masyarakat Indonesia Salah Satunya Dicerminkan Dari Bentuk Budaya Yang Dimiliki Indonesia Adalah Permainan Tradisional . Permainan” 4, no. 2 (2022).

Fajri, Siti, and Novi Astuti. “Peran Pemuda Kampung Lali Gadget Dalam Mengenalkan Permainan Tradisional Sebagai Wujud Sikap Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini Di Desa Pagar Ngumbuk Kecamatan Wonoayu Kabupaten Sidoarjo Listyaningsih.” *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan* 10 (2022).

Handayani, Sri. “Menggapai Permainan Tradisional Anak Indonesia Dalam Perangkat Berbasis Android.” *Jurnal The Messenger* 8, no. 2 (2016).

Hindaryatiningsih, Nanik. “Model Proses Pewarisan Nilai-Nilai Budaya Lokal Dalam Tradisi Masyarakat Buton.” *Sosiohumaniora* 18, no. 2 (2016).

Kusyanto, and Abdul Aziz Hakim. “Survei Perkembangan Olahraga Tradisional Di Kabupaten Tuban.” *Jurnal Kesehatan Olahraga* Vol.8, no. No.1 (2019).

Lisdayanti. “Integrasi Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional Lompat Tali Dalam Mengukur Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Paud IT Anak Mandiri Palu.” Institut Agama Islam Negeri Palu, 2020.

- Masrurin, S. "Permainan Tradisional Hompimpa (Studi Nilai Dan Relevansinya Dengan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Bangsa)." Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021.
- Mikaresti, Pamela, and Herlinda Mansyur. "Pewarisan Budaya Melalui Tari Kreasi Nusantara." *Gorga : Jurnal Seni Rupa* 11, no. 1 (2022).
- Muslihin, Heri Yusuf, Resa Respati, Iqhli Shobihi, and Siti Alifya Shafira. "Kajian Historis Dan Identifikasi Kepunahan Permainan Tradisional." *Sosial Budaya* 18, no. 1 (2021).
- Okwita, Afrinel, and Siska Permata Sari. "Eksistensi Permainan Tradisional Egrang Pada Masyarakat Monggak Kecamatan Galang Kota Batam the Existence of Traditional Game Egrang on the Community Monggak Districts Galang Batam." *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah* 4, no. 1 (2019).
- Pahleviannur, M. R., De Grave, A., Saputra, D. N., Mardianto, D., Hafrida, L., Bano, V. O., Sinthania. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Deepublish, 2022.
- Pangestuti, Rindiyani, and Riyadhul Janah. "Dopamine Detox: Upaya Pengendalian Kecanduan Gadget Pada Anak Di Era Digital Perspektif Surah Al-Ashr Ayat 1-3." *Tadribuna: Journal of Islamic Management Education* 3, no. 2 (2023).
- Puri Bahesa, Samantha Bella, and Nurudin Nurudin. "Etnografi Komunikasi Masyarakat Taneyan Lanjhang Sebagai Identitas Budaya Pamekasan." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora* 5, no. 3 (2021).

- Ruchana, Siti. "Partisipasi Masyarakat Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo Dalam Mengantisipasi Kecanduan Game Online Pada Anak." Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2019.
- Rustan, Edhy, and Ahmad Munawir. "Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5, no. 2 (2020).
- Rusyd, Daniel. *Kompilasi Permainan Rakyat: Menggali Nilai-Nilai Budaya Pada Khazanah Folklor Indonesia*. Bandung, 2020.
- Simatupang, Tona Martua, and Leli Yulifar. "'Umpasa' Tradisi Komunikasi Verbal Masyarakat Batak Toba Dalam Mewwariskan Nilai Kearifan Lokal (Studi Etnografi Sejarah Budaya Komunikasi)." *Khazanah Pendidikan* 17, no. 2 (2023).
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Sumarsono, Rhama Nurwansyah. *Permainan Tradisional Nusantara*. Uwais Inspirasi Indonesia, 2022.
- Tan, Stephanie, and Septia Winduwati. "Detox Behavior Pada Mahasiswa Yang Kecanduan Aplikasi TikTok." *Koneksi* 7, no. 2 (2023).
- Tedi, William, and E Nim. "Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern Pada Anak-Anak Di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau" 3 (2016).

Wurangian, C F, J N Gara, and ... "Upaya Pewarisan Nilai-Nilai Budaya Masaali Dalam Pendidikan Keluarga Di Desa Lansot Kecamatan Tareran." *Pute Waya: Sociology* ... 2, no. 1 (2021).

Yulita, Rizky. *Permainan Tradisional Anak Nusantara. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2017.

Yuniarni, Desni. "Peran Guru Paud Dalam Meminimalisir Dampak Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3 (2019).

Yusep, Mulyana, and Anggi Setia Lengkana. *Permainan Tradisional*, 2019.

Wawancara

Wawancara Bapak Achmad Irfandi, Ketua Kampung Lali Gadget, 01 Februari 2024

Wawancara Mas Andre Setia Wahyudi, Pemandu Kampung Lali gadget, 04 Februari 2024

Wawancara Mbak Alkurnia Faiva Agusta, Manager kurikulum dan Administrasi Kampung Lali Gadget, 04 Februari 2024

Wawancara dengan Mas Nesar, Humas dan sosmed engineering di Kampung Lali Gadget, 01 Februari 2024

Wawancara dengan Pak Soliq, Ketua Rw di Desa Pagerngumbuk, 07 april 2024

Wawancara dengan Mas Yoda, Wiraswasta, 07 April 2024