

PENGETAHUAN GENERASI Z TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL DAN KEBERMANFAATAANYA BAGI ANAK- ANAK: STUDI LAPANGAN PADA MAHASISWA PGSD

Fatqul Hajar Aswad¹⁾, Rahmatika Kayyis²⁾

¹FKIP, Universitas Muhammadiyah Pringsewu

²FKIP, Universitas Muhammadiyah Pringsewu

kayyis@umpri.ac.id

Abstract

The aim of this study is to investigate whether Generation Z is aware of the ins and outs of traditional games and their advantages for children. The results of this study indicate that Generation Z is a productive generation and contains a totally different view of life from the previous generation. This can be as a result of this generation is closely concerning more and more sophisticated technological developments. Besides being duty-bound to grasp concerning technological developments.

Keywords: *Generation Z, Traditional Games, Children*

1. PENDAHULUAN

Peradaban manusia kini memasuki jaman gawai atau gadget. Jaman dimana manusia bisa dikatakan “*tidak bisa hidup*” tanpa gadget. Generasi yang hidup pada zaman ini disebut dengan generasi Z. Apa itu generasi Z? Generasi Z, atau Generasi Z, atau iGen, atau Centennial, Generasi yang lahir antara tahun 1996 dan 2010 setelah Milenial atau Generasi Y. Generasi Z tumbuh dan hidup dengan internet dan media sosial Pendidikan tinggi di universitas dan beberapa telah menyelesaikannya Dan pada tahun 2020 mereka akan memulai kehidupan profesional mereka. Gen Z tumbuh bersamanya Teknologi, internet, dan terkadang media sosial yang menyebabkannya Distereotipkan sebagai pecandu teknologi, antisosial, atau pejuang Keadilan Sosial (Business Insider, 2019). Konteks yang dihasilkan Generasi super kognitif yang sangat nyaman untuk dikoleksi banyak Jelajahi sumber, integrasikan pengalaman virtual, Offline (Francis & Hoefel, 2018).

Berbeda dengan generasi milenial yang mulai menggunakan gadget pada usia dewasa, generasi Z ini sudah akrab dalam menggunakan gadget bahkan ketika mereka duduk dibangku sekolah dasar (SD). Perlu diingat bahwa masa-masa anak ketika pada tahapan sekolah dasar merupakan masa dimana dasar-dasar pendidikan ditanamkan kepada peserta didik untuk membentuk pribadi anak. (Hamdan Husein batubara, 2018) mengatakan bahwa pendidikan di Sekolah Dasar (SD) memiliki kedudukan yang sangat

penting dalam memastikan perkembangan biologis, kepribadian, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik berjalan sesuai dengan tahap perkembangannya sehingga mereka siap menjadi calon anggota masyarakat yang akan mengisi dan melanjutkan cita-cita perjuangan bangsa serta mampu menghadapi permasalahan yang lebih rumit pada jenjang pendidikan selanjutnya. (Subarkah, 2019) mengatakan jika anak tersebut sudah diberikan gadget sebagai mainan, maka itu akan berpengaruh terhadap proses pemerolehan bahasanya. Bukan hanya efek bahasa, yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi anak. Mereka akan menjadi pribadi yang tidak sabar dan cepat marah serta sulit mengendalikan emosi bahkan tidak dapat mengatur emosinya. Permasalahan pengelolaan emosi ini tentu dampaknya terasa terhadap perkembangan konsep pribadi anak.

Lain hal dengan penggunaan gadget, permainan tradisional ini menawarkan kesempatan kepada anak-anak kesempatan untuk bermain, bergerak, dan menggali potensi anak. Hal ini mutlak diperlukan untuk tumbuh kembang anak. Semakin banyak pilihan dan kesempatan yang dimiliki anak-anak untuk bermain dan menjelajah, semakin kaya pengalaman mereka. Moeslichatioen (2006) juga mengatakan bahwa, di saat mereka bermain anak-anak akan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya, “bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak usia dini, melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi dari motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup. Prinsipnya adalah anak senantiasa bergerak dan perlu bergerak agar seluruh aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal. Lebih lanjut (Khasanah, I., Prasetyo, A.&Rakhmawati, E. 2011) mengatakan bahwa beragam permainan tradisional mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik maupun mental, sosial dan emosi, tak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen, dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Di dalam permainan tradisional yang dilakukan oleh anak, semua kegiatan menjadi bagian penting dan strategis yang akan membangun seluruh potensi yang dimiliki anak secara menyeluruh. Hal lain juga disampaikan oleh Hasanah (2016), Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain tidak mengeluarkan banyak biaya dan bisa juga untuk menyehatkan badan bisa juga permainan tradisional adalah sebagai olahraga karena semua permainan menggunakan gerak badan yang ekstra, permainan tradisional sebenarnya sangat baik

untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional.

Tak bisa dipungkiri lagi pada tahun 2022 ini, generasi Z tersebut terutama yang lahir pada tahun 1999-2003 sudah menginjak dewasa. Bahkan sebagian dari mereka memilih untuk menjadi guru pada Sekolah Dasar dengan menempuh pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Sebagai calon pendidik profesional, calon guru dituntut memiliki berbagai kompetensi, yaitu kompetensi pedagogik, sosial, profesional dan kepribadian, yang kesemuanya merupakan satu kesatuan yang saling terkait dan juga saling mendukung dan merupakan pembelajar pengetahuan sebagai calon guru (Asyari, et al, 2019). Selain itu juga menurut Sion et al (2010) calon pendidik wajib memiliki kemampuan untuk mendidik, mengarahkan / membimbing dan mampu menjadi contoh yang baik bagi mahasiswa mereka. Kemampuan ini terintegrasi ke dalam kemampuan pengetahuan mengajar dan pengetahuan guru. Pengetahuan mengajar adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang calon guru, karena mengajar pengetahuan adalah dasar seorang guru sebagai calon pendidik profesional yang tidak hanya memberikan pengetahuan teoretis tetapi juga praktik.

Pengetahuan mereka tentang permainan tradisional ini menjadi pertanyaan besar yang coba digali dalam penelitian ini. Akankah seiring dengan kemajuan teknologi membuat generasi ini melupakan atau bahkan tidak mengetahui sama sekali tentang permainan tradisional di daerah mereka? Apa yang akan mereka ajarkan kepada generasi selanjutnya tentang permainan tradisional? Apabila generasi ini tidak mengetahui tentang permainan tradisional, bagaimana cara mendidik siswa kedepannya? Apakah mereka mengetahui bahwa permainan tradisional menanamkan nilai agama, nilai edukatif, norma, ketrampilan, sikap, dan perilaku bagi siswa didik?

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian jenis kualitatif studi lapangan (*Field Research*), karena dilakukan secara langsung di lapangan sebagai objek penelitian. Adapun pendekatan yang digunakan merupakan pendekatan sosial yang menghasilkan data deskriptif berupa kata yang dapat diamati. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial,

kepercayaan, persepsi, dan pemikiran orang secara individual ataupun kelompok dengan menggunakan sumber data primer dan data sekunder. Populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa PGSD yang termasuk dalam generasi Z yang lahir pada tahun 1996 -2015. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah acak. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner, wawancara, dan dokumen. Sementara pengolahan data kualitatif yaitu reduksi kata, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (verifikasi).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Calon pendidik sekolah dasar juga wajib mempunyai kompetensi seorang pendidik. Kompetensi merupakan aspek terpenting yang harus dimiliki karena mereka nantinya akan merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai proses dan hasil pembelajaran, serta melakukan pembimbingan dan pelatihan kepada peserta didik. Berdasarkan (UU No.14/2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 1 butir 10). Kompetensi Inti Guru SD meliputi: (1) kompetensi pedagogik, (2) kompetensi kepribadian, (3) kompetensi sosial, dan (4) kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan (Permendiknas No.16/2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru). Salah satu kompetensi yang wajib dimiliki oleh calon pendidik sekolah yang disebutkan diatas adalah kompetensi pedagogik. Menurut UU tersebut calon pendidik hendaknya menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual. Bisa dikatakan bahwa sebagai calon pendidik harus memahami karakteristik siswa sekolah dasar dari segi fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual.

Bahwasannya sebagai calon pendidik merupakan sebuah kewajiban untuk memiliki kompetensi pendidik sesuai dengan Permendiknas No. 16 tahun 2007. Oleh karena itu, ketika Generasi Z diberi pertanyaan apa alasan mereka mengambil jurusan pendidikan sekolah dasar maka terdapat berbagai macam alasan. Tidak sedikit mereka yang tidak memiliki cita-cita menjadi guru sekolah dasar. Dari hasil penelitian yang melibatkan seluruh mahasiswa

Pemahaman tentang anak merupakan suatu awal keberhasilan dalam pendidikan (Hasanah: 2016). Para mahasiswa pendidikan sekolah dasar atau calon guru juga harus memperhatikan kemampuan pengetahuan guru sebagai peran untuk menjadi pendidik,

karena pengetahuan guru, terutama memahami bahwa jiwa anak-anak yang sangat dekat dengan permainan. Dalam kehidupan mereka permainan tradisional maupun modern selalu dimainkan oleh anak-anak. Desmita (2013) mengatakan bahwa permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah bermain dengan temantemannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain. Dengan bermain, anak dapat melakukan kegiatan sehingga semua aspek perkembangan dapat berkembang secara maksimal. Bermain bukan hanya menjadi kesenangan saja, tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi. Kegiatan bermain memungkinkan semua tahap perkembangan anak berfungsi dan berkembang dengan baik, dan saat anak memasuki masa pubertas, hasil perkembangan yang baik menjadi terlihat. Bermain atau bermain sebagai aktivitas yang mempengaruhi seluruh anak (saat anak bermain), tidak hanya sebagian tetapi melalui bermain, berkaitan dengan perkembangan kognitif anak, perkembangan bahasa anak, perkembangan psikomotorik, dan perkembangan fisik.

Ada berbagai jenis permainan yang dapat meningkatkan kreativitas Anda, itu salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional menjadi ikon Pengetahuan yang diturunkan dari generasi ke generasi dan memiliki fungsi dan pesan yang berbeda. Di balik itu ada permainan tradisional sebagai produk budaya yang sangat berharga bagi anak-anak. Dalam konteks imajinasi, rekreasi, kreativitas, gerakan, ini juga Alat olah raga untuk kehidupan sosial, keterampilan, sopan santun dan ketangkasan. Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya yang memiliki keunikan tersendiri. Pembentukan karakter dapat dibentuk melalui budaya dan permainan nasional. Tradisi sejak dini. Pendidikan pribadi tidak cukup sejauh ini. Fokus pada sistem pendidikan negara kita. Konstruksi karakter itu adil. Terbatas pada teori tanpa mencerminkan pendidikan. Efek, anak-anak Tumbuh menjadi orang yang tidak lagi memiliki kepribadian untuk bertindak. Ini bekerja dari waktu ke waktu, tetapi tidak ada filter (Adriani, 2012). Desmita (2013) juga menambahkan bahwa pengalaman bermain mendorong anak untuk lebih kreatif. Dari perkembangan emosional hingga kreativitas sosial.

Permainan tradisional adalah simbol dari mengetahui siapa yang diturunkan dari generasi ke generasi dan memiliki fungsi atau pesan yang berbeda. Di balik itu, permainan tradisional merupakan produk budaya yang sangat berharga bagi anak-anak

dalam imajinasi, hiburan, kreativitas, pelatihan kesehatan, dan sekaligus berperan sebagai Sarana praktis kehidupan sosial, keterampilan, sopan santun dan kebijaksanaan. Andriani (2012) mengatakan bahwa bagi anak-anak, bermain memiliki beberapa manfaat yang sangat penting bukan hanya untuk bersenang-senang tetapi juga sebagai kebutuhan untuk dipuaskan. Karena kegiatan yang menyenangkan, anak-anak dapat belajar lebih banyak tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungan. Anak-anak sering melewati masa sensitif di mana mereka mulai peka untuk menerima berbagai upaya untuk mengembangkan potensi penuh. Kali ini waktu yang indah dan menguntungkan untuk meletakkan dasar bagi pertumbuhan yang mendalam mengembangkan keterampilan dan konsep fisik, kognitif, linguistik, sosial dan emosional diri, disiplin, seni, moral dan nilai-nilai agama.

Konsep perbedaan generasi terus berkembang dari waktu ke waktu. Studi pertama tentang perkembangan nilai generasi dilakukan oleh Mannheim pada tahun 1952. Kajian ini didasarkan pada tulisan-tulisan di bidang sosiologi generasi dari tahun 1920-an hingga 1930-an. Setelah itu muncul peneliti-peneliti dari berbagai negara seperti yang terangkum di tabel berikut ini:

Tabel 1: Pengelompokan Generasi

Sumber	Label				
Tapscott (1998)	-	Baby Boom Generation (1946-1964)	Generation X (1965-1975)	Digital Generation (1976-2000)	-
Howe & Strauss (2000)	Silent Generation (1925-1943)	Boom Generation (1943-1960)	13 th Generation (1961-1981)	Millennial Generation (1982-2000)	-
Zemke et al (2000)	Veterans (1922-1943)	Baby Boomers (1943-1960)	Gen-Xers (1960-1980)	Nexters (1980-1999)	-
Lancaster & Stillman (2002)	Traditionalist (1900-1945)	Baby Boomers (1946-1964)	Generation Xers (1965-1980)	Generation Y (1981-1999)	-
Martin & Tulgan (2002)	Silent Generation (1925-1942)	Baby Boomers (1946-1964)	Generation X (1965-1977)	Millenials (1978-2000)	-
Oblinger & Oblinger (2005)	Matures (<1946)	Baby Boomers (1947-1964)	Generation Xers (1965-1980)	Gen-Y/NetGen (1981-1995)	Post Millenials (1995-present)

Generasi yang sedang mencapai masa keemasannya pada tahun-tahun ini adalah Generasi Z. Kelompok generasi ke-6 memiliki karakteristik yang berbeda. Generasi termuda yang memasuki dunia kerja adalah Generasi Z yang dikenal juga dengan

iGeneration atau Generasi Internet. Generasi Z mirip dengan Generasi Y, tetapi Generasi Z dapat melakukan semua aktivitas secara bersamaan, seperti menjalankan media sosial di ponsel, menjelajahi web di PC, mendengarkan musik di headset, dan banyak lagi.. Apa yang terjadi terutama terkait dengan dunia maya. Generasi ini sudah melek teknologi sejak kecil dan paham dengan gadget canggih yang secara tidak langsung mempengaruhi kepribadian.

Salah satu faktor utama, perbedaan besar dalam sifat antara Gen Z dan generasi lainnya. Perbedaannya terletak pada perolehan informasi dan teknologi. Bagi Generasi Z, informasi dan teknologi telah menjadi bagian dari kehidupan mereka karena informasi, khususnya akses internet, telah menjadi budaya global dan lahir di tempat-tempat yang mempengaruhi nilai-nilai. Nilai, pandangan, dan tujuan mereka dalam hidup. Munculnya Generasi Z juga menimbulkan pertanyaan baru yang muncul yaitu: Akankah seiring dengan kemajuan teknologi membuat generasi ini melupakan atau bahkan tidak mengetahui sama sekali tentang permainan tradisional di daerah mereka? Apa yang akan mereka ajarkan kepada generasi selanjutnya tentang permainan tradisional? Apabila generasi ini tidak mengetahui tentang permainan tradisional, bagaimana cara mendidik siswa kedepannya? Apakah mereka mengetahui bahwa permainan tradisional menanamkan nilai agama, nilai edukatif, norma, ketrampilan, sikap, dan perilaku bagi siswa didik?

Setelah dilakukan penggalian data terhadap generasi Z dengan mengambil sampel dari mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Pringsewu (UMPRI) dari semester 1 sampai 9 dipilih secara acak hingga mendapatkan sampel sejumlah 51 mahasiswa dari berbagai macam semester diperoleh jawaban sebagai berikut:

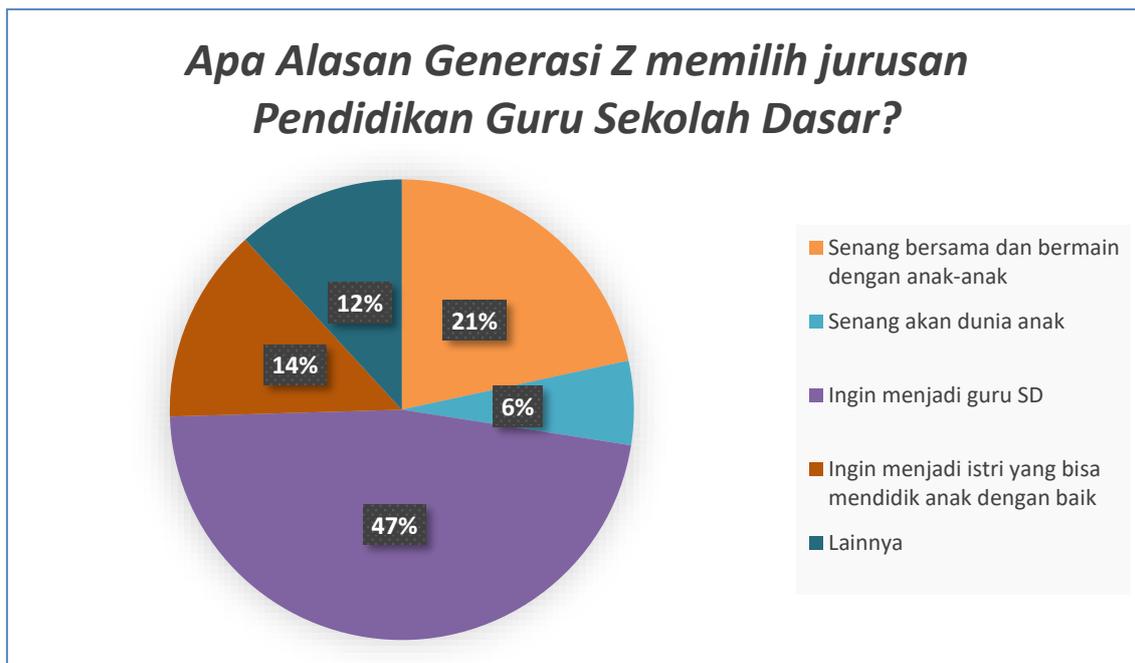


Figure 1: Alasan Generasi Z Memilih Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Generasi Z menurut Benescik & Machova (2016) merupakan generasi yang sadar akan pilihan hidupnya. Generasi ini juga yang bisa menentukan pilihannya berdasarkan tujuan hidupnya sehingga tidak mengherankan jika jawaban untuk pertanyaan ini berbabagi macam. Mereka tidak sepenuhnya mendaftarkan jurusan ini hanya untuk menjadi guru.



Figure 2: Pengetahuan Jenis-Jenis Permainan Tradisional

Walaupun Generasi Z merupakan generasi yang lekat dengan informasi dan teknologi dan adalah hal yang sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka, karena mereka lahir dimana akses terhadap informasi, khususnya internet sudah menjadi budaya global, akan tetapi generasi menolak mengatakan bahwa mereka lupa dengan jenis-jenis permainan tradisional bahkan ketika mereka diminta menyebutkan permainan tradisional mereka ada yang bisa menyebutkan lebih dari 15 jenis permainan tradisional yakni: 1. Congklak 2. Kucingan 3. Petak umpet 4. Lompat tali 5. Egrang 6. Engklek 7. Gobak sodor 8. Bajakan 9. Bentengan 10. Pecah piring 11. Badusan 12. Kelereng 13. Polisi penjahat 14. Layangan 15. Sambar elang.

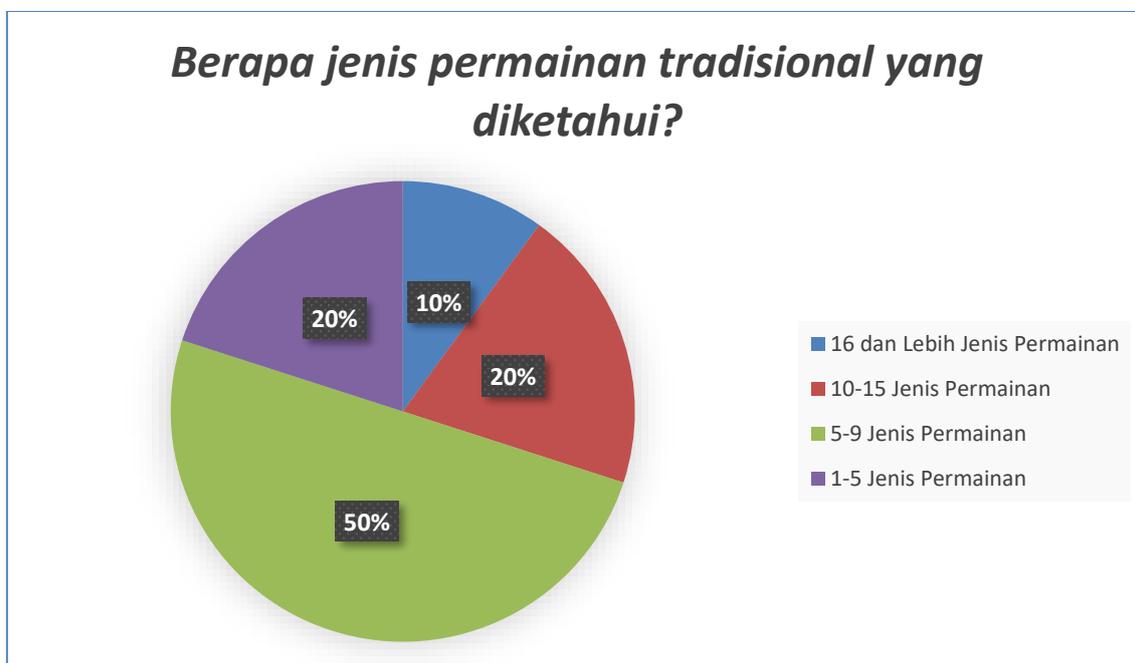


Figure 3: Jenis Permainan Tradisional

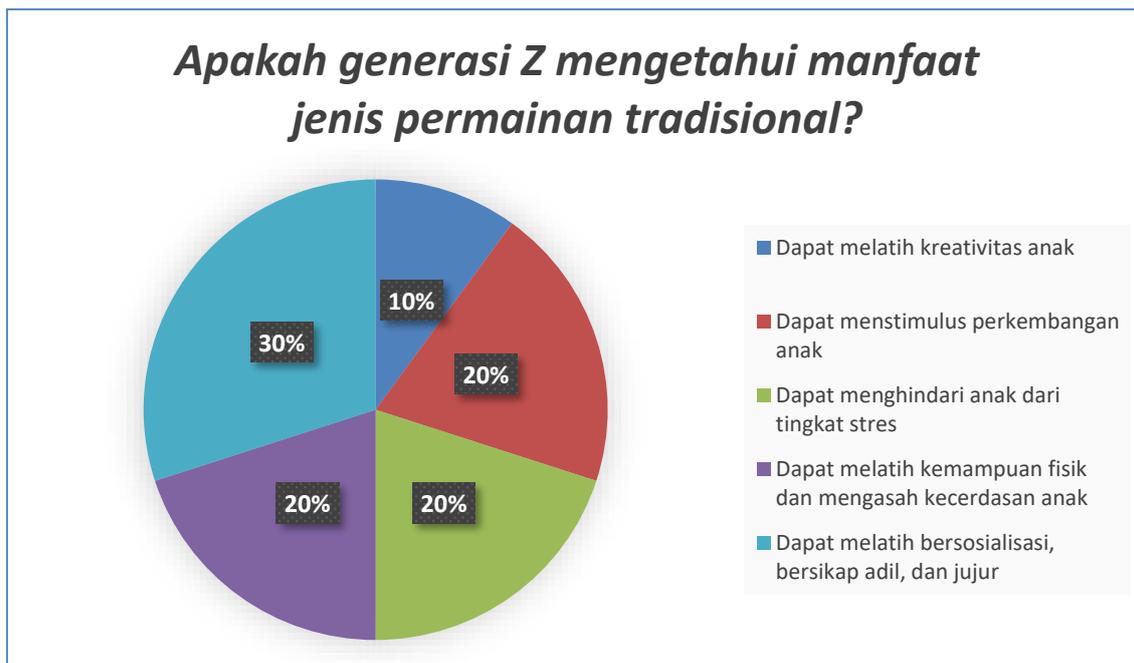


Figure 4: Jenis Permainan Tradisional

Berikut beberapa komentar dari generasi Z “Dapat meningkatkan motorik halus pada anak serta melestarikan permainan tradisional yang ada di daerah masing-masing serta meningkatkan sosialisasi dan kerja tim yang baik pada lingkungan bermain anak”. Hal lain disampaikan oleh mahasiswa bahwa “Manfaat nya yaitu merasakan kekompakan sesama teman, lebih seru, banyak mengobrol bercanda nya dari pada masa sekarang yang sibuk dengan gadget nya masing masing” Lain lagi menurut salah satu mahasiswa “Menurut saya manfaatnya sangat penting untuk diketahui terutama untuk siswa SD agar mereka tidak termakan jaman dan agar permainan tradisional tersebut tetap lestari.” Mahasiswa lain menambahkan “Manfaat dari permainan tradisional adalah bisa melatih konsentrasi, bekerjasama dalam sebuah tim, gotong royong, melatih perkembangan emosional pada anak, membantu perkembangan motorik kasar pada anak, anak bisa lebih berinteraksi berkomunikasi dengan teman sebayanya. Memunculkan rasa percaya diri.dll” Selain itu juga hal lain disampaikan bahwa “Menurut saya manfaat dari permainan tradisional itu kita jadi bisa lebih hemat karena permainan tradisional tidak membutuhkan banyak uang untuk bisa memainkannya dan bahkan permainan tradisional sangatlah asik.”

Apakah generasi Z setuju bahwa permainan yang ada di gadget lebih baik dari permainan tradisional?

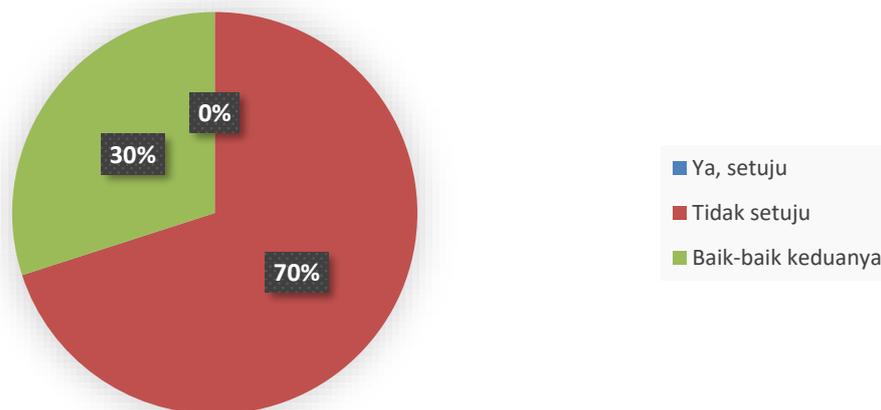


Figure 5: Permainan Gadget dan Permainan Tradisional

Berdasarkan hasil interview penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa mengemukakan “ Menurut saya lebih baik permainan tradisional , dengan permainan tradisional anak bisa lebih bisa bekerja sama dan menghargai temanya dibandingkan dengan anak yang kecanduan gadget mereka cenderung individualis dan tidak peduli terhadap sekitarnya.” selain itu ada juga yang berpendapat bahwa “namun anak juga butuh untuk mengikuti zaman namun memang harus ada pengawasan dan batasan waktu penggunaan gadget untuk anak-anak.” dan ada pula yang menambahkan bahwa “Karna ketika anak sudah sering terlalu memegang gadget anak akan malas belajar dan tidak menyukai permainan tradisional Tetapi gadget juga tidak selalu memberikan hal hal yg negatif ada juga yang memberikan efek positif.” Mahasiswa juga menambahkan bahwa “Menurut saya gadget itu sangat tidak baik untuk anak anak sekolah dasar karena anak susah untuk melakukan interaksi biasanya sibuk dengan gadget jika memang pada masa ini pendidikan harus dengan hp dan banyak orang tua yang mengeluh persoalan hp sedangkan anak zaman dahulu bermain permainan tradisional itu lebih menyenangkan karna bisa mempunyai banyak teman

bisa saling tolong menolong dan bisa melatih keraktivitas anak dengan demikian anak lebih mudah mempelajari sesuatu karena hal tersebut sering ia lakukan”

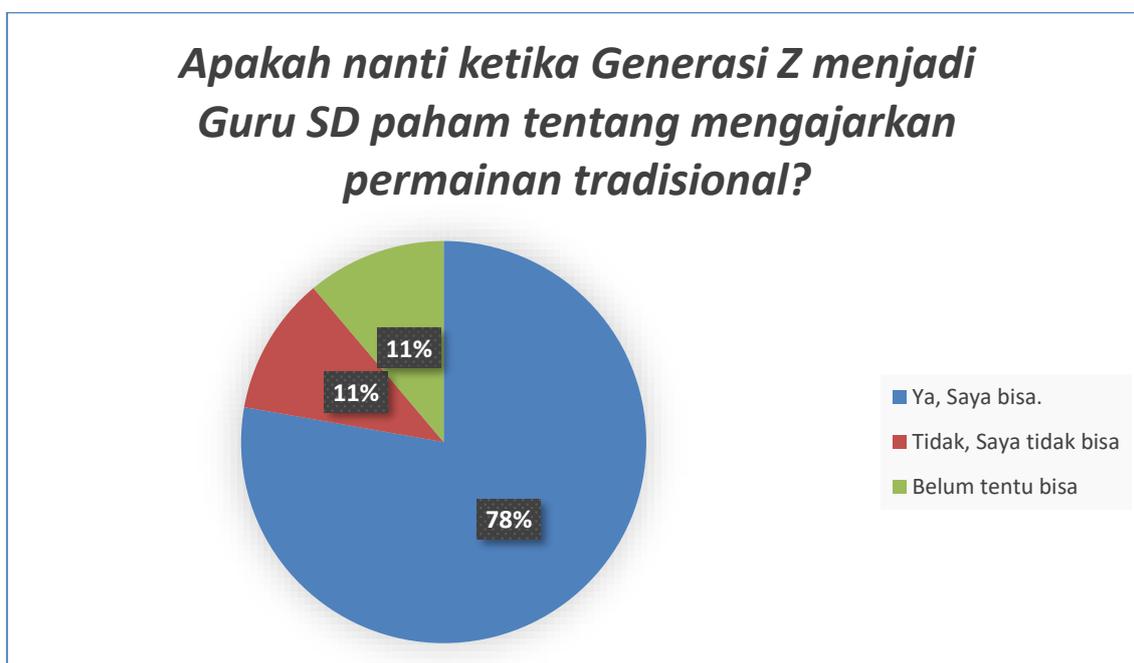


Figure 6: Generasi Z menjadi guru SD

Berdasar hasil penelitian, mahasiswa mengemukakan bahwa mereka bisa dan paham dalam mengajarkan permainan tradisional “Bisa, karna permainan tradisional ini sudah pernah dimainkan oleh pendidik waktu pendidik juga masih dalam masa sekolah dasar jadi pastinya sebagai pendidik bisa memainkan permainan tradisional untuk anak didiknya.” dan yang lain juga menambahkan bahwa “Cara memainkan congklak juga cukup mudah. Pemain hanya perlu mengambil biji-bijian yang terdapat pada setiap lubang di dakon untuk kemudian mengisi lubang-lubang lain satu per satu dengan biji-bijian yang diambil. Jika biji jatuh di lubang yang terdapat biji-bijian lain, pemain bisa meneruskan mengisi lubang. Tapi bila jatuh di lubang yang kosong, maka pemain tidak bisa melanjutkan permainannya. Materi apa yang cocok untuk diajarkan dengan congklak, Salah satunya bisa diterapkan di mata pelajaran matematika. Guru bisa mengajarkan konsep dasar Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dengan permainan congklak.” dan ada pula yang menambahkan “Ya menurut saya,saya bisa jika memang ada yang kurang faham atau kita lupa dengan cara bermain permainan tersebut kita bisa tanya kepada senior kita atau yang lebih faham mengenai hal tersebut.”



Figure 7: Generasi Z dan Pengetahuan Manfaat Permainan Tradisional

Hasanah (2016), Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain tidak mengeluarkan banyak biaya dan bisa juga untuk menyehatkan badan bisa juga permainan tradisional adalah sebagai olahraga karena semua permainan menggunakan gerak badan yang ekstra, permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Generasi Z sebageian besar pernah bermain permainan tradisional ini sehingga mereka bisa mengatakan bahwa permainan tradisional ini sangat bermanfaat, meskipun sebagian kecil menjawab mungkin saja bermanfaat.

Generasi Z merupakan generasi yang up to date dengan perkembangan teknologi. Penelitian sebelumnya membuktikan bahwa generasi Z memang sangat antusias terhadap perkembangan teknologi yang bermanfaat untuk kemudahan kehidupan mereka. Sehingga dalam penelitian ini generazi Z ini sebagian besar dari mereka menjawab bahwa mereka banyak menghabiskan waktu dirumah dengan bermain gadget. Walaupun tidak semua mengatakan hal yang senada karena banyak kegiatan yang diikuti diluar kegiatan di rumah. Hal ini sejalan dengan statement mereka yaitu “benar, dengan berkembangnya teknologi di era sekarang penggunaan gadget

sudah tidak diragukan lagi, bahkan anak-anak tk atau SD sudah bisa menggunakan gadget dan lebih menghabiskan waktunya di rumah bermain gadget. contohnya mereka bermain bersama temannya game mobile legend, free fire, pubg dan game online lainnya. mereka juga bisa menonton film animasi yang lebih menarik di YouTube yang bisa diakses menggunakan gadget yang mereka miliki. di tambah sekarang ada sekolah online yang di mana saat pembelajaran dilakukan menggunakan gadget, anak semakin menempel dengan gadget mereka.” dan yang lainpun menambahkan “Menurut saya, tergantung bagaimana pola pendidikan anak ketika dirumah dan disekolah, jika memang generasi Z adalah generasi yang sebagian besar menghabiskan waktu bermain gadget maka tugas guru dan orang tua merubah generasi Z menjadi generasi yang menyukai permainan tradisional”. Hal lain juga disampaikan oleh mahasiswa bahwa “tentu saja tidak hal ini dapat kita lihat dari lingkungan sosialnya dan didalam lingkungan keluarga nya. memang iya sebagian besar mungkin anak kota habiskan waktunya nya dirumah untuk bermain gadget karena bisa dilihat bahwa penduduk kota dalam interaksi belajarnya pun sudah mulai menggunakan alat elektronik seperti Smartphone dan laptop.”

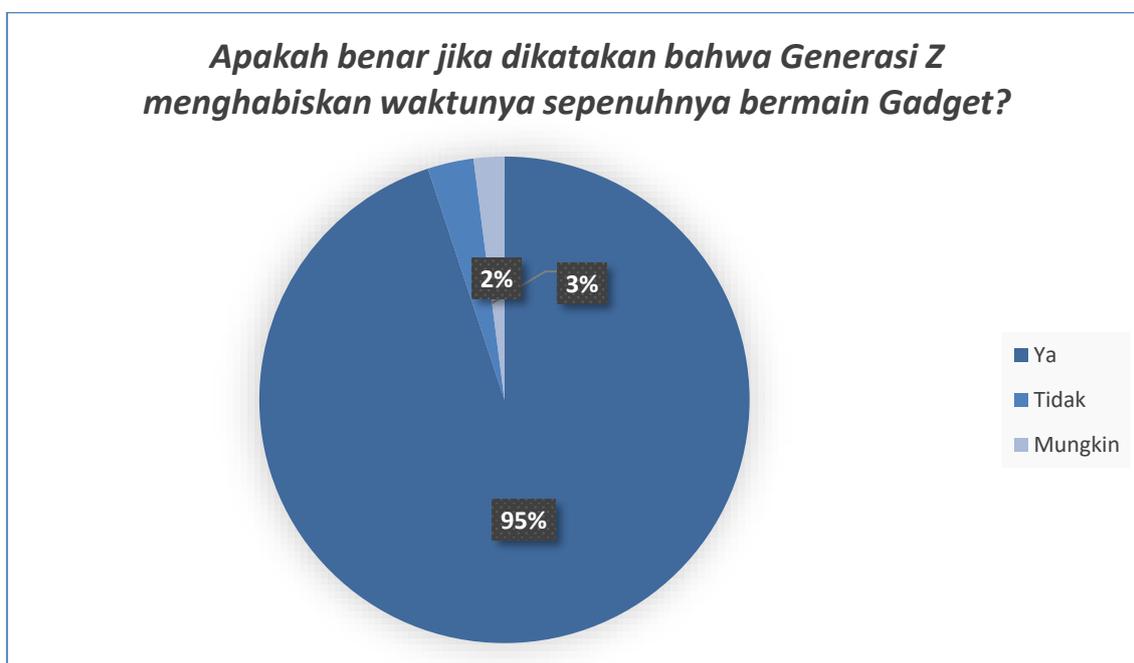


Figure 8: Generasi Z dan Gadget

Semakin kesini, semakin berganti generasi, nilai-nilai dari permainan tradisional dan pengetahuannya semakin terkikis sehingga menurut generasi Z permainan tradisional

perlu menjadi bagian penting dalam kurikulum untuk dipelajari sehingga tidak akan tergerus oleh waktu dan perkembangan zaman.



Figure 9: Generasi Z dan Gadget

Menurut generasi Z, mereka mengatakan tidak setuju jika jika permainan tradisional ditiadakan dan digantikan sepenuhnya oleh gadget. “Tidak setuju, karna dengan permainan tradisional lah anak-anak bisa saling berbaur, saling tuker pikiran, saling menghargai teman. Dan masih bnyak lagi manfaat dari permainan tradisional, oleh sebab itu permainan tradisional itu penting untuk anak-anak agar anak tidak fokus ke gadget.” “Tidak, karena permaianan tradisional harus dilestarikan supaya anak jaman sekarang tau betapa asiknya permainan tradisional dan supaya anak jaman sekarang bisa merasakan betapa tidak ada beban pikiran saat memainkan permainan tradisional.” “saya tidak setuju. karena permainan tradisional juga ada yang biasanya terinspirasi dari suatu budaya contohnya seperti bambu jepit adalah bambu yang di mainkan dengan musik atau tarian budaya. dan jika permainan tradisional ini tidak tahu sama sekali mengenai permainan tradisional maka mereka tidak akan tahu dan bagaimana rasanya dapat bersosialisasi antar teman sebaya betapa asyiknya bermain dengan lingkungan sekitar.”



Figure 10: Generasi Z dan Gadget

4. SIMPULAN

Bahwasannya permainan tradisional masih menjadi sesuatu yang melekat dengan dunia anak dari generasi ke generasi. Walaupun pengetahuan dan manfaat tentang permainan tradisional mulai terkikis oleh perkembangan teknologi. Generasi Z merupakan generasi yang produktif dan memiliki pandangan hidup yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Hal ini dikarenakan generasi ini erat kaitannya dengan perkembangan teknologi yang kian canggih. Generasi Z menolak untuk dikatakan lupa sepenuhnya dengan permainan tradisional akan tetapi mengaku bahwa sebagian besar mereka memang menghabiskan waktunya di rumah dengan bermain permainan gadget. Disamping wajib mengetahui perkembangan teknologi, generasi Z masih berharap bahwa permainan tradisional masih dimainkan oleh generasi selanjutnya karena menurut mereka permainan tradisional memiliki dampak manfaat yang baik bagi perkembangan anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

Adriani, T. 2012. Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini.
<http://dx.doi.org/10.24014/sb.v9i1.376>

- Asrial, A., Syahrial, S. Kurniawan, D.A. & Septiasari, R. 2019. Hubungan Kompetensi Pedagogik Dengan Kompetensi IPA Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i2.1872>
- Bencsik, A., & Machova, R. (2016, April). Knowledge Sharing Problems from the Viewpoint of Intergeneration Management. In ICMLG2016 - 4th International Conference on Management, Leadership and Governance: ICMLG2016 (p.42). Academic Conferences and publishing limited.
- Desmita, 2013. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Francis, T., & Hoefel, F. (2018). 'True Gen': Generation Z and its implications for companies. Retrieved from <https://www.mckinsey.com/industries/consumer-packaged-goods/our-insights/true-gen-generation-z-and-its-implications-for-companies>
- Fund, U. N. C. (2020). PBB Mengeluarkan Rencana Tanggap Darurat Kemanusiaan Untuk Pandemi COVID-19. Retrieved from <https://www.unicef.org/press-releases/un-launches-global-humanitarian-response-plan-Covid-19-pandemic>
- Gibson, R. L., & Mitchel, M. H. 2011. *Bimbingan dan Konseling*. Alih Bahasa: Yudi Santoso. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional bagi Anak Usia Dini. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Imron, R. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*, 13(2), 148. <https://doi.org/10.26630/jkep.v13i2.922>
- Khasanah, I., Prasetyo, A. & Rakhmawati, E. 2011. Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. 1(1). <https://doi.org/10.26877/paudia.v1i1.261>
- Kurniati, E., & Yustiana, Y. R. (2006). *Implementasi model bimbingan berbasis permainan di sekolah dasar*.
- Ridhani, A. R., & Fauzi, Z. (2019). Pengembangan Need Assesment Layanan Bimbingan Kelompok Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 5(1), 29. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v5i1.1903>
- Santi Widiasari, Indah Susiati, W. N. E. S. (2016). Play Therapy Berbasis Kearifan Lokal: Peluang Implementasi Teknik Konseling Di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 4, 61–68.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 15(1), 125–139.

<https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>

Widiawati & Sugiman. 2014. Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak. Diakses dari <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf> pada tanggal 04 Januari 2017