



Transisi Budaya Bermain dari Generasi X Ke Generasi Alpha: Kajian Fenomenologis tentang Perubahan Ekologi Bermain dalam Keluarga Madura

Uswatun Hasanah
STAI Muafi Sampang, Indonesia
Uswah.hs00@gmail.com

Ita Wulan Sari
STAI Muafi Sampang, Indonesia
ita@stai-muafi.ac.id

Abstract: This study explores the intergenerational transition of play culture among Madurese families. Using a qualitative phenomenological approach, the study involved 12 families representing three generations Generation X (45-58 years), Millennials (29-42 years), and Generation Alpha (5-12 years) across four regencies of Madura: Bangkalan, Sampang, Pamekasan, and Sumenep. Data were collected through in-depth interviews, documentation, and brief observations, then analyzed thematically. Data trustworthiness was ensured through source triangulation and member checking. The findings reveal significant changes in play ecology across generations, including shifts from outdoor to digital spaces, collective to individual play, traditional to digital games, and flexible to restricted playtime. Parental supervision has also become increasingly intensive. Three major factors contribute to these changes: technological development, growing parental concerns about children's safety, and shifting parenting priorities toward security and academic achievement. The study concludes that Madurese play culture has transformed from an open, collective, nature-based, and unstructured play ecology into a more enclosed, individualistic, digital, structured, and closely supervised environment.

Keywords: Play Culture Transition, Play Ecology, Phenomenology, Intergenerational Study, Madurese Families.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk memahami transisi budaya bermain antargenerasi dalam keluarga Madura. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologis, penelitian ini melibatkan 12 keluarga yang mencakup tiga generasi, yaitu Generasi X (45-58 tahun), Milenial (29-42 tahun), dan Generasi Alpha (5-12 tahun), yang tersebar di empat kabupaten di Madura: Bangkalan, Sampang, Pamekasan, dan Sumenep. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, dokumentasi, dan observasi singkat, kemudian dianalisis secara tematik. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dan member checking. Hasil penelitian menunjukkan perubahan signifikan dalam ekologi bermain antargenerasi, meliputi pergeseran dari ruang bermain terbuka ke ruang digital, permainan kolektif ke individual, permainan tradisional ke permainan digital, serta waktu bermain yang fleksibel menjadi lebih terbatas. Pengawasan orang tua juga semakin intensif. Tiga faktor utama yang mendorong perubahan tersebut adalah perkembangan teknologi, meningkatnya kekhawatiran orang tua terhadap keamanan anak, serta pergeseran prioritas pengasuhan menuju keamanan dan prestasi akademik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa budaya bermain masyarakat Madura telah mengalami transformasi dari ekologi bermain yang terbuka, kolektif, berbasis alam, dan tidak terstruktur menuju lingkungan bermain yang lebih tertutup, individualistik, digital, terstruktur, dan berada dalam pengawasan ketat orang tua.

Kata kunci: Transisi Budaya Bermain, Ekologi Bermain, Fenomenologi, Studi Antargenerasi, Keluarga Madura.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi fundamental bagi perkembangan anak secara holistik. Pada periode emas (*golden age*), yaitu masa ketika perkembangan otak berlangsung sangat pesat, pemberian stimulasi pendidikan yang tepat berperan penting dalam mendukung perkembangan anak pada tahap kehidupan selanjutnya (Kitprasert, 2023, hlm. 2). Melalui pendidikan yang berkualitas, seluruh aspek perkembangan anak, meliputi nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni, dapat dioptimalkan secara terintegrasi (Anggraena et al., 2025). Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 1 Ayat 14). Dengan demikian, pendidikan anak usia dini menjadi landasan penting bagi pengembangan seluruh aspek perkembangan anak secara optimal.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, bermain merupakan aktivitas utama yang memungkinkan anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman melalui interaksi langsung dengan lingkungannya. Bermain tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga menjadi sarana bagi anak untuk mengeksplorasi, memahami, dan membangun pengetahuan tentang dunia di sekitarnya. Piaget (1951) menjelaskan bahwa aktivitas bermain berkaitan dengan perkembangan kemampuan berpikir anak melalui proses asimilasi pengalaman ke dalam struktur kognitif yang dimilikinya. Prinsip *learning through play* atau belajar melalui bermain juga menjadi landasan pedagogis dalam penyelenggaraan PAUD, termasuk dalam implementasi Kurikulum Merdeka yang memberikan ruang bagi pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Anggraena et al., 2025). Dalam konteks tersebut, kebebasan bermain tidak hanya dimaknai sebagai kesempatan menggunakan berbagai alat permainan, tetapi juga sebagai ruang bagi anak untuk memanfaatkan lingkungan dalam mengembangkan kemampuan, kreativitas, dan pengalaman belajar secara kontekstual.

Ekologi bermain merupakan perspektif yang memandang aktivitas bermain anak sebagai hasil interaksi yang kompleks antara individu dengan lingkungan fisik, sosial, dan budaya yang melingkupinya. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pendekatan ekologis menempatkan lingkungan sebagai bagian penting dalam menciptakan pengalaman bermain yang bermakna serta mendukung perkembangan anak (Mariah et al., 2025). Perspektif tersebut sejalan dengan teori ekologi perkembangan manusia yang dikemukakan oleh Bronfenbrenner (2009), yang menjelaskan bahwa perkembangan individu dipengaruhi oleh hubungan timbal balik antara individu dan berbagai sistem lingkungan yang saling berkaitan. Dengan demikian, aktivitas bermain tidak berlangsung secara terpisah dari konteks kehidupan anak, melainkan dipengaruhi oleh ruang bermain, waktu, mitra bermain, alat permainan, serta nilai-nilai sosial dan budaya yang berkembang dalam lingkungan keluarga dan masyarakat. Oleh karena itu, perubahan lingkungan sosial, budaya, dan teknologi berpotensi memengaruhi karakteristik ekologi bermain anak dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan terhadap praktik bermain anak dalam kehidupan keluarga. Perubahan tersebut tidak hanya memengaruhi jenis permainan yang digunakan, tetapi juga mengubah pola interaksi sosial, pemanfaatan ruang, serta pengalaman belajar anak melalui aktivitas bermain. Elkind (2008, hlm. 1–6) menekankan pentingnya bermain secara alami bagi perkembangan anak di tengah perubahan orientasi pendidikan dan kehidupan modern. Jika ditinjau dari perspektif antargenerasi, perubahan budaya bermain dapat dipahami melalui perbedaan pengalaman Generasi X, Generasi Milenial, dan Generasi Alpha. Strauss dan Howe (1991) menjelaskan bahwa perbedaan karakteristik generasi



berkaitan dengan pengalaman historis dan perubahan sosial yang berlangsung pada masing-masing periode kehidupan. Dalam konteks masyarakat Madura, perubahan tersebut menarik untuk dikaji karena berlangsung dalam lingkungan sosial yang memiliki ikatan kekerabatan kuat dan tradisi permainan yang memanfaatkan alam. Sawah, pantai, kebun, serta halaman rumah secara tradisional menjadi bagian dari ruang bermain anak, dengan berbagai permainan seperti kelereng, egrang, layang-layang, dan perahu dari pelepah pisang.

Generasi X memiliki pengalaman bermain yang relatif dekat dengan lingkungan alam dan ruang publik terbuka. Sawah, sungai, halaman rumah, dan lapangan menjadi ruang bermain yang memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya. Permainan yang dilakukan umumnya menggunakan bahan-bahan sederhana seperti bambu, kayu, karet, dan tanah liat. Arisman et al. (2024, hlm. 41757–41765) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya yang memiliki nilai sosial serta memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan melalui interaksi langsung. Aktivitas bermain pada masa tersebut cenderung berlangsung secara kolektif, spontan, dan tidak selalu terikat pada pengaturan waktu yang ketat. Putra dan Komaini (2023) menunjukkan pentingnya permainan tradisional dalam mendukung pengalaman bermain anak usia dini. Dalam konteks pengalaman generasional, Generasi X juga sering dikaitkan dengan kehidupan masa kecil sebelum teknologi digital berkembang secara luas, ketika hubungan sosial lebih banyak berlangsung melalui interaksi langsung (MemberClicks, 2023). Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa lingkungan fisik dan hubungan sosial memiliki peran penting dalam membentuk karakteristik bermain pada generasi ini.

Berbeda dengan Generasi X, Generasi Milenial mengalami masa peralihan antara permainan tradisional dan perkembangan teknologi elektronik serta digital. Generasi ini masih mengenal permainan di luar ruangan, tetapi secara bertahap mulai berinteraksi dengan televisi, konsol permainan, komputer, dan permainan digital. Perubahan tersebut menghadirkan variasi alat dan ruang bermain, dari lingkungan terbuka menuju ruang yang lebih terbatas seperti rumah dan tempat permainan elektronik. Riadi dan Lestari (2021, hlm. 122–129) menjelaskan bahwa permainan tradisional memiliki peran dalam mendukung perkembangan sosial anak, terutama melalui aktivitas yang melibatkan interaksi dan kerja sama secara langsung. Namun, perkembangan teknologi turut menghadirkan bentuk permainan baru yang dapat memengaruhi pengalaman interaksi anak. Transformasi permainan tradisional ke dalam bentuk permainan digital juga menunjukkan adanya upaya adaptasi budaya bermain terhadap perkembangan teknologi (Implementasi Permainan Tradisional ke dalam Bentuk Game Digital Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar, 2026). Dalam konteks pengasuhan, perubahan tersebut dapat berkaitan dengan meningkatnya perhatian orang tua terhadap waktu bermain, penggunaan perangkat elektronik, dan aktivitas anak di luar rumah.

Perubahan budaya bermain semakin terlihat pada Generasi Alpha, yaitu generasi yang tumbuh ketika teknologi digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Telepon pintar, tablet, permainan daring, dan berbagai platform digital menghadirkan pengalaman bermain yang tidak selalu membutuhkan ruang dan kehadiran mitra bermain secara fisik. Meskipun demikian, pengalaman bermain anak tetap perlu dipahami dalam konteks hubungan keluarga dan lingkungan sosial. Ramugondo (2012) menekankan bahwa praktik bermain antargenerasi berkaitan dengan pengalaman sosial dan perubahan kehidupan keluarga. Perkembangan permainan digital juga menunjukkan adanya perubahan media dan bentuk aktivitas bermain anak dalam menghadapi perkembangan zaman (Rundu'Padang et al., 2022, hlm. 158). Dalam kehidupan Generasi Alpha, perubahan tersebut dapat terlihat melalui penggunaan permainan daring, interaksi dengan teman virtual, serta keterlibatan orang tua dalam mengatur durasi dan jenis permainan melalui pembatasan waktu maupun fitur pengawasan digital. Dalam konteks masyarakat Madura, fenomena ini menjadi penting untuk diteliti karena perkembangan teknologi digital berinteraksi dengan kehidupan



keluarga, tradisi bermain, serta perubahan pola pengasuhan anak, baik di lingkungan perkotaan maupun pedesaan.

Fenomena perubahan ekologi bermain lintas generasi tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga merupakan bagian dari transformasi sosial yang berlangsung secara global. Ramugondo (2012) melalui penelitiannya mengenai *intergenerational play* dalam sebuah keluarga di Afrika Selatan mengungkapkan bahwa praktik bermain anak mengalami perubahan dari satu generasi ke generasi berikutnya seiring dengan perkembangan kondisi sosial, budaya, dan teknologi. Penelitian tersebut menunjukkan adanya perubahan sekaligus keberlanjutan praktik bermain, termasuk pergeseran pengaruh keluarga terhadap aktivitas bermain anak akibat perkembangan teknologi, khususnya televisi. Sementara itu, penelitian Chaudron et al. (2017) mengenai penggunaan teknologi digital pada anak usia 0–8 tahun di Eropa menunjukkan bahwa perangkat digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak. Penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa orang tua memiliki pandangan yang beragam terhadap teknologi digital, baik sebagai sarana pembelajaran maupun sebagai aktivitas yang membutuhkan pendampingan dan pengawasan. Dalam konteks Indonesia, Arisman et al. (2024, hlm. 41757–41765) menemukan bahwa perkembangan teknologi digital, keterbatasan ruang bermain, serta rendahnya pengenalan permainan tradisional oleh keluarga dan sekolah menjadi faktor yang memengaruhi berkurangnya keberadaan permainan tradisional dalam kehidupan anak. Penelitian tersebut juga menekankan pentingnya keterlibatan keluarga, lembaga pendidikan, dan masyarakat dalam mempertahankan permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya.

Meskipun berbagai penelitian tersebut telah memberikan gambaran mengenai perubahan aktivitas bermain anak, masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih mendalam, khususnya mengenai proses transisi budaya bermain dalam konteks keluarga Madura. Penelitian Ramugondo (2012) telah mengeksplorasi perubahan praktik bermain dalam tiga generasi keluarga di Afrika Selatan, tetapi memiliki konteks sosial budaya dan pendekatan kajian yang berbeda. Sementara itu, Chaudron et al. (2017) lebih berfokus pada pengalaman penggunaan teknologi digital oleh anak usia dini dan keluarga, sedangkan Arisman et al. (2024) menitikberatkan kajiannya pada faktor-faktor penyebab berkurangnya permainan tradisional. Dengan demikian, penelitian mengenai bagaimana perubahan ekologi bermain berlangsung dan dimaknai oleh Generasi X, Generasi Milenial, dan Generasi Alpha dalam satu kesatuan keluarga Madura masih memerlukan eksplorasi lebih lanjut. Kesenjangan tersebut mencakup pemahaman mengenai perubahan ruang bermain, mitra bermain, alat permainan, waktu bermain, serta pola pengawasan orang tua dalam konteks perkembangan teknologi dan perubahan sosial budaya masyarakat.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini diarahkan untuk memahami pengalaman dan pemaknaan budaya bermain lintas tiga generasi dalam keluarga Madura. Perhatian penelitian tidak hanya diarahkan pada perbedaan karakteristik permainan antargenerasi, tetapi juga pada bagaimana pengalaman bermain diwariskan, dipertahankan, dinegosiasikan, atau mengalami perubahan dalam hubungan keluarga. Penelitian ini juga berupaya memahami bagaimana orang tua dari Generasi Milenial menyeimbangkan pengalaman bermain tradisional yang pernah mereka alami dengan kebutuhan serta kebiasaan bermain digital anak-anak Generasi Alpha. Melalui pendekatan kualitatif fenomenologis, penelitian ini bertujuan untuk memahami transisi budaya bermain lintas tiga generasi dalam keluarga Madura serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi perubahan ekologi bermain tersebut. Kebaruan penelitian terletak pada eksplorasi pengalaman bermain Generasi X, Generasi Milenial, dan Generasi Alpha dalam satu unit keluarga dengan mempertimbangkan konteks sosial budaya masyarakat Madura. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian ekologi bermain anak usia dini serta menjadi dasar dalam memahami pentingnya keseimbangan antara perkembangan teknologi, pelestarian permainan tradisional, dan praktik pengasuhan keluarga.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologis. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami pengalaman hidup, makna subjektif, serta cara pandang setiap generasi terhadap aktivitas bermain dalam konteks keluarga Madura. Penelitian fenomenologis berorientasi pada pemahaman makna pengalaman individu terhadap suatu fenomena yang dialami secara langsung (Moustakas, 1994). Creswell dan Poth (2018) menjelaskan bahwa pendekatan fenomenologis memungkinkan peneliti mengeksplorasi pengalaman partisipan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai fenomena yang diteliti. Melalui pendekatan tersebut, penelitian ini berupaya mengungkap bagaimana Generasi X, Generasi Milenial, dan Generasi Alpha mengalami serta memaknai perubahan budaya bermain dari masa ke masa. Fokus penelitian tidak hanya diarahkan pada perubahan bentuk permainan, tetapi juga mencakup pengalaman emosional, nilai budaya, pola interaksi keluarga, serta perubahan lingkungan sosial dan teknologi yang memengaruhi ekologi bermain anak.

Partisipan penelitian melibatkan 12 keluarga yang memiliki tiga generasi, yaitu Generasi X (kakek-nenek, lahir 1965–1980), Generasi Milenial (orang tua, lahir 1981–1996), dan Generasi Alpha (anak, lahir 2013–2020). Pemilihan partisipan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan secara sengaja berdasarkan karakteristik dan pengalaman yang relevan dengan tujuan penelitian. Teknik tersebut memungkinkan peneliti memperoleh informasi yang mendalam dari partisipan yang memiliki pengalaman langsung terhadap fenomena yang dikaji (Palinkas et al., 2015). Kriteria inklusi meliputi keberadaan ketiga generasi yang masih hidup, berdomisili dalam satu kabupaten atau wilayah berdekatan, serta memiliki interaksi rutin minimal satu kali dalam seminggu. Penelitian dilaksanakan di empat kabupaten di Pulau Madura, yaitu Bangkalan, Sampang, Pamekasan, dan Sumenep. Pemilihan keempat wilayah tersebut mempertimbangkan variasi karakteristik sosial budaya dan kondisi lingkungan masyarakat sehingga memungkinkan diperolehnya keragaman pengalaman bermain antargenerasi.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, dokumentasi, dan observasi singkat. Wawancara semi-terstruktur dilaksanakan secara terpisah kepada setiap generasi untuk menggali pengalaman dan pemaknaan aktivitas bermain berdasarkan perspektif masing-masing. Pada Generasi X dan Generasi Milenial, wawancara dilakukan secara retrospektif selama 60–90 menit untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman bermain pada masa kanak-kanak. Sementara itu, wawancara terhadap Generasi Alpha dilakukan secara adaptif selama 20–30 menit dengan bantuan media visual berupa gambar atau foto permainan. Penggunaan media visual dalam penelitian yang melibatkan anak dapat membantu mereka mengomunikasikan pengalaman dan pandangan melalui cara yang sesuai dengan kemampuan perkembangannya (Clark & Statham, 2005). Dokumentasi dilakukan melalui pengumpulan foto atau artefak permainan untuk mendukung informasi hasil wawancara. Selain itu, observasi singkat selama kurang lebih 30 menit dilakukan terhadap aktivitas bermain Generasi Alpha di lingkungan rumah atau sekitarnya untuk memperoleh gambaran langsung mengenai praktik bermain anak.

Analisis data dilakukan secara tematik untuk mengidentifikasi pola makna, persamaan, dan perbedaan pengalaman bermain antargenerasi. Braun dan Clarke (2006) menjelaskan bahwa analisis tematik merupakan metode yang fleksibel untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menginterpretasikan pola atau tema dalam data kualitatif. Proses analisis meliputi pengenalan dan pembacaan data secara berulang, pemberian kode awal, pengelompokan kode menjadi tema, peninjauan dan pemaknaan tema, serta penyusunan interpretasi hasil penelitian. Analisis diarahkan pada perubahan ruang bermain, mitra bermain, alat permainan, waktu bermain, dan pola pengawasan orang tua, dengan tetap memperhatikan makna pengalaman yang disampaikan



partisipan. Nowell et al. (2017) menegaskan bahwa analisis tematik yang sistematis dan terdokumentasi dapat meningkatkan kredibilitas serta keterpercayaan hasil penelitian kualitatif.

Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dan *member checking*. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari Generasi X, Generasi Milenial, dan Generasi Alpha dalam satu keluarga untuk mengidentifikasi kesamaan maupun perbedaan pengalaman bermain. Sementara itu, *member checking* dilakukan melalui konfirmasi interpretasi atau temuan awal kepada partisipan untuk memastikan kesesuaiannya dengan pengalaman yang mereka sampaikan. Lincoln dan Guba (1985) menjelaskan bahwa kredibilitas merupakan salah satu kriteria penting dalam menjamin keterpercayaan penelitian kualitatif, yang dapat diperkuat melalui triangulasi dan pemeriksaan kembali hasil interpretasi. Selain itu, Nowell et al. (2017) menekankan pentingnya dokumentasi proses analisis dan keterbukaan prosedur penelitian dalam meningkatkan kualitas serta keterpercayaan temuan. Melalui prosedur tersebut, penelitian ini berupaya menghasilkan pemahaman yang mendalam mengenai dinamika transisi budaya bermain lintas tiga generasi dalam keluarga Madura.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Karakteristik Partisipan

Penelitian ini melibatkan 12 keluarga dari 4 kabupaten di Pulau Madura, yaitu Bangkalan, Sampang, Pamekasan, dan Sumenep. Setiap keluarga terdiri dari tiga generasi: Generasi X (kakek-nenek), Generasi Milenial (orang tua), dan Generasi Alpha (anak). Dari total 12 keluarga, diperoleh 36 partisipan yang berhasil diwawancarai secara mendalam. Karakteristik partisipan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Partisipan Berdasarkan Kabupaten dan Generasi

Kabupaten	Jumlah Keluarga	Generasi X	Milenial	Generasi Alpha
Bangkalan	3	3	3	3
Sampang	3	3	3	3
Pamekasan	3	3	3	3
Sumenep	3	3	3	3
Total	12	12	12	12

Rentang usia Generasi X adalah 45-58 tahun, dengan rata-rata 51 tahun. Generasi Milenial berusia 29-42 tahun, rata-rata 35 tahun. Generasi Alpha berusia 5-12 tahun, rata-rata 8 tahun. Seluruh partisipan adalah warga asli Madura dan berbahasa Madura sebagai bahasa sehari-hari, meskipun sebagian besar juga menguasai bahasa Indonesia.

Ekologi Bermain Generasi X di Madura

Dari hasil wawancara mendalam dengan 12 partisipan Generasi X, ditemukan karakteristik ekologi bermain yang sangat khas dengan nuansa budaya Madura. Seluruh partisipan (100%) menyatakan bahwa masa kecil mereka dihabiskan dengan bermain di alam terbuka. Seorang partisipan dari Bangkalan menuturkan:

"Dhek ontong, kengeng ngghek neng kebun, neng sawah, neng pantai. Sak ongghu seram. Maenan karo kancab-kancab sak kampong. Oreng towah ta' ngeh ngawasi, sing penting balik kabbi maghrib." (BGR-GX-01)

(Dulu senangnya main di kebun, di sawah, di pantai. Sangat seru. Bermain dengan teman-teman sekampung. Orang tua tidak ikut mengawasi, yang penting pulang sebelum magrib.)

Temuan serupa juga diungkapkan partisipan dari Sumenep:

"Kaul betta maenan ban kelereng, ban egrang, ban layangan. Bahan ngeh dari bamboo, dari karat. Ta' barok kalaben maenan pabrik dhek semma?" (SMP-GX-02)



(Saya dulu main kelereng, egrang, layangan. Bahannya dari bambu, dari karet bekas. Belum ada mainan pabrikan waktu itu.)

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi foto artefak bermain, Tabel 2 menyajikan ringkasan ekologi bermain Generasi X di Madura.

Tabel 2. Ekologi Bermain Generasi X di Madura

Dimensi Ekologi	Karakteristik	Contoh Spesifik (Konteks Madura)
Ruang bermain	Alam terbuka, publik, tidak terstruktur	Sawah, kebun, pantai, bukit, halaman luas, jalan kampung
Mitra bermain	Teman sebaya lintas usia, kolektif	Anak sekampung usia 5-15 tahun, kakak/adik, sepupu
Alat bermain	Alami dan buatan sendiri	Kelereng dari tanah liat, egrang bambu, layang-layang kertas, perahu dari pelepah pisang, karet bekas
Waktu bermain	Tidak terstruktur, panjang (3-5 jam/hari)	Pulang sekolah (13.00) hingga Magrib (18.00), searian di hari libur
Kontrol orang tua	Longgar, berbasis kepercayaan	"Sing penting balik kabbi maghrib" (yang penting pulang sebelum magrib), tanpa pengawasan langsung
Nilai yang ditanamkan	Kemandirian, keberanian, kebersamaan, ketangkasan fisik	Belajar berenang di sungai, memanjat pohon, berkelahi antar kampung (sehat)

Ekologi Bermain Generasi Milenial di Madura

Generasi Milenial (12 partisipan) menunjukkan karakteristik transisi yang unik. Mereka masih merasakan sebagian pengalaman bermain alam seperti Generasi X, tetapi juga mulai terpapar teknologi digital pada masa remaja. Seorang partisipan dari Pamekasan menjelaskan:

"Waktu SD, kaul dhek neng sawah, maenan kelereng, mbadik layangan. Tapi waktu SMP, mulai kenal maenan PlayStation. Ton neng rental, maenan Winning Eleven." (PMK-MIL-01)
(Waktu SD, saya masih main di sawah, main kelereng, bikin layangan. Tapi waktu SMP, mulai kenal main PlayStation. Sering ke rental, main Winning Eleven.)

Partisipan dari Sampang menambahkan:

"Dhek ontong neng warnet, maenan game online kaya Point Blank. Tapi kakeh neng kenneng se' kaul dhek maenan neng sawah semma."
(Dulu sering ke warnet, main game online seperti Point Blank. Tapi masih sering juga main di sawah waktu itu.)

Tabel 3. Ekologi Bermain Generasi Milenial di Madura

Dimensi Ekologi	Karakteristik	Contoh Spesifik (Konteks Madura)
-----------------	---------------	----------------------------------



Ruang bermain	Campuran: alam terbuka + semi-tertutup	Sawah, halaman rumah (masih), warnet, rental PlayStation, kamar tidur
Mitra bermain	Teman sebaya + teman virtual awal	Teman sekelas, teman sekampung, teman warnet, teman chatting
Alat bermain	Transisi: alami + pabrikan + digital awal	Kelereng, layangan (masih ada), PlayStation, Game Boy, komputer, ponsel polos
Waktu bermain	Mulai terbatas	Bermain alam: setelah sekolah hingga Magrib (mulai dikurangi); Bermain digital: 1-2 jam (setelah PR)
Kontrol orang tua	Mulai intensif	Dilarang ke warnet terlalu malam, harus pamit, PR harus selesai dulu
Nilai yang ditanamkan	Kemandirian + mulai orientasi prestasi	Orang tua mulai menekankan "belajar dulu, baru main"

Ekologi Bermain Generasi Alpha di Madura

Generasi Alpha (12 partisipan) menunjukkan perubahan paling dramatis. Sebagian besar dari mereka lebih akrab dengan gawai dibandingkan dengan alam. Seorang partisipan anak dari Bangkalan mengaku:

"Aek tak maenan YouTube, tak maenan Mobile Legends. Tak terro maenan neng kebun, panassah, beceh!" (SPG-ML-02)

(Saya suka main YouTube, main Mobile Legends. Saya tidak mau main ke kebun, panas, kotor!)

Partisipan dari Sumenep juga menyatakan hal serupa:

"Maenan Roblox ban kanca-kanca online. Neng semma kaul mak lekkas maenan neng lapangan, sakemma tadba' se maenan, paddbek segenangan." (SMP-AL-02, usia 10 tahun)

(Main Roblox sama teman-teman online. Dulu saya pernah main ke lapangan, sekarang tidak ada yang main, sepi sekali.)

Namun, menariknya, beberapa partisipan dari kabupaten yang lebih pedesaan (Sampang dan Sumenep) masih menunjukkan adanya aktivitas bermain di alam, meskipun intensitasnya jauh berkurang. Tabel 4 menyajikan ringkasan ekologi bermain Generasi Alpha di Madura.

Tabel 4. Ekologi Bermain Generasi Alpha di Madura

Dimensi Ekologi	Karakteristik	Contoh Spesifik (Konteks Madura)
Ruang bermain	Dominan tertutup (digital), sebagian kecil terbuka	Kamar tidur, ruang keluarga (dengan HP/tablet), sesekali halaman rumah (jika diajak orang tua)
Mitra bermain	Teman virtual + teman sekolah (offline)	Teman online di Roblox/Mobile Legends, teman sekelas (saat sekolah saja), lebih banyak sendiri



Alat bermain	Sepenuhnya berbasis digital + mainan pabrikan	HP Android, tablet, aksesoris digital, sesekali Lego atau action figure (pemberian orang tua)
Waktu bermain	Sangat terstruktur dan terbatas	Hanya 1-2 jam per hari (khusus akhir pekan), diawasi ketat dengan timer, harus selesai PR dulu
Kontrol orang tua	Supervisi ekstrem	Parental control di HP, pembatasan akses internet, pelacakan lokasi (untuk yang main ke luar), kecemasan tinggi terhadap bahaya
Nilai yang ditanamkan	Keamanan, prestasi akademik, manajemen risiko	Orang tua lebih khawatir tentang kecanduan gadget dan bahaya lingkungan dibandingkan mendorong eksplorasi mandiri

Perbandingan Ekologi Bermain Lintas Tiga Generasi di Madura

Tabel 5 menyajikan perbandingan komprehensif perubahan ekologi bermain dari Generasi X ke Generasi Alpha di Madura.

Tabel 5. Perbandingan Ekologi Bermain Tiga Generasi di Madura

Dimensi	Generasi X (1980-an)	Milenial (2000-an)	Generasi Alpha (2020-an)
Ruang bermain	Sawah, pantai, kebun (100% alam terbuka)	Sawah + warnet/rental (50% alam, 50% semi-tertutup)	Kamar + HP (80% tertutup digital, 20% halaman)
Mitra bermain	Teman sekampung (15-20 anak)	Teman sekelas + teman warnet (5-10 anak)	Teman online (virtual) + sendiri (1-2 orang)
Alat bermain	Kelereng tanah, egrang bambu, layangan	Kelereng + PlayStation + Game Boy	HP Android, tablet, game online
Waktu bermain	3-5 jam/hari (tanpa batasan)	2-3 jam/hari (mulai dibatasi)	1-2 jam/hari (dibatasi ketat)
Kontrol orang tua	Longgar ("penting balik maghrib")	Mulai diawasi (harus pamit)	Super ekstrem (parental control)
Eksposur terhadap alam	Sangat tinggi (setiap hari)	Sedang (mulai berkurang)	Sangat rendah (kadang-kadang)
Eksposur terhadap digital	Nol (0%)	Mulai (30-40%)	Dominan (90-100%)

Tema Utama yang Muncul

Berdasarkan proses pengodean awal, pengelompokan kode, dan pengembangan tema, ditemukan lima tema utama yang menggambarkan transisi ekologi bermain dalam keluarga Madura:

1. Privatisasi ruang bermain: Pergeseran dari ruang publik terbuka (sawah, pantai, kebun) ke ruang privat tertutup (kamar tidur, ruang keluarga)
2. Individualisasi bermain: Pergeseran dari bermain kolektif (15-20 anak sekampung) ke bermain individual (sendiri di depan gawai)
3. Mediatisasi alat bermain: Pergeseran dari alat bermain alami (bambu, tanah, karet) ke alat bermain digital (gawai, aplikasi)
4. Kronofikasi waktu bermain: Pergeseran dari waktu tidak terstruktur (tanpa batasan) ke waktu terstruktur dan terukur (1-2 jam dengan timer)
5. Intensifikasi kontrol orang tua: Pergeseran dari pengasuhan longgar berbasis kepercayaan ke pengasuhan supervisi ekstrem berbasis kecemasan



Pembahasan

Faktor-Faktor Pendorong Transisi Budaya Bermain dalam Keluarga Madura

Berdasarkan temuan lapangan dalam konteks keluarga Madura, transisi budaya bermain dari Generasi X ke Generasi Alpha ditandai oleh pergeseran mendasar dari ekologi bermain yang terbuka, kolektif, berbasis alam, tidak terstruktur, dan memiliki pengawasan orang tua yang relatif longgar menuju ekologi bermain yang lebih tertutup, individual, berbasis digital, terstruktur, serta berada dalam pengawasan orang tua yang lebih intensif. Perubahan tersebut tidak berlangsung secara terpisah, melainkan dipengaruhi oleh interaksi antara perkembangan teknologi, perubahan persepsi orang tua terhadap keamanan lingkungan, dan pergeseran orientasi pengasuhan. Berdasarkan analisis temuan penelitian, terdapat tiga faktor utama yang mendorong transisi budaya bermain dalam keluarga Madura.

1. Penetrasi Teknologi Digital dalam Aktivitas Bermain Anak

Temuan penelitian menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital, khususnya penggunaan gawai dan akses internet, telah membawa perubahan signifikan terhadap cara bermain anak-anak Generasi Alpha di Madura. Jika pada Generasi X aktivitas bermain lebih banyak berlangsung melalui interaksi fisik dengan lingkungan alam dan teman sebaya, pada Generasi Alpha permainan berbasis layar semakin menjadi bagian dari pengalaman bermain sehari-hari. Perubahan tersebut tidak hanya memengaruhi alat permainan yang digunakan, tetapi juga mengubah ruang bermain, pola interaksi sosial, dan pengalaman anak dalam membangun hubungan dengan lingkungannya. Fenomena ini sejalan dengan penelitian Chaudron et al. (2017) yang menunjukkan bahwa teknologi digital telah menjadi bagian dari kehidupan anak usia dini dan memengaruhi aktivitas mereka dalam lingkungan keluarga.

Dalam konteks masyarakat Madura, temuan penelitian memperlihatkan adanya perubahan hubungan antara anak dengan lingkungan bermain tradisional yang sebelumnya banyak memanfaatkan sawah, kebun, dan pantai. Sejumlah partisipan Generasi X mengungkapkan perasaan kehilangan dan nostalgia ketika membandingkan pengalaman bermain masa kecil mereka dengan kebiasaan bermain cucu yang semakin dekat dengan perangkat digital. Salah satu partisipan dari Pamekasan menuturkan:

"Katoronan tek kaul, sengko' sedih. Dbek ontong, kaul maenan neng keban sampe lali mangan. Lageh pottrana, entar maenan Hape bhae, ta' ero ka keban."

Artinya: "Kadang saya sedih. Dulu, saya main di kebun sampai lupa makan. Sekarang anaknya, hanya main HP saja, tidak mau ke kebun."

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa perubahan budaya bermain tidak hanya berkaitan dengan peralihan alat permainan, tetapi juga menghadirkan perubahan makna bermain dalam hubungan antargenerasi. Bagi Generasi X, bermain dipahami sebagai aktivitas yang memberikan kebebasan bergerak, kesempatan mengeksplorasi alam, dan interaksi langsung dengan lingkungan sosial. Sementara itu, perkembangan permainan digital menghadirkan pengalaman bermain yang dapat berlangsung tanpa keterlibatan langsung dengan lingkungan fisik. Dengan demikian, penetrasi teknologi digital menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap transformasi ekologi bermain dalam keluarga Madura.

2. Meningkatnya Kekhawatiran Orang Tua terhadap Keamanan Lingkungan Bermain

Faktor kedua yang mendorong transisi budaya bermain adalah meningkatnya kekhawatiran orang tua Generasi Milenial terhadap berbagai risiko yang mungkin dihadapi anak ketika bermain di luar rumah. Berbeda dengan pengalaman Generasi X yang relatif memperoleh kebebasan untuk



mengeksplorasi lingkungan, sebagian orang tua Milenial menunjukkan kecenderungan memberikan pembatasan terhadap aktivitas bermain anak di ruang terbuka. Kekhawatir

Konfirmasi dan Perluasan Teori Ekologi Bronfenbrenner

Temuan penelitian ini memperkuat relevansi teori ekologi perkembangan manusia yang dikembangkan oleh Bronfenbrenner dalam menjelaskan perubahan budaya bermain anak lintas generasi. Teori ekologi memandang perkembangan anak sebagai hasil interaksi dinamis antara individu dengan berbagai sistem lingkungan yang saling berkaitan. Lingkungan tersebut mencakup mikrosistem, yaitu lingkungan terdekat anak; mesosistem, yaitu hubungan antarmikrosistem; eksosistem, yaitu lingkungan yang memberikan pengaruh tidak langsung; makrosistem, yaitu nilai, norma, dan sistem budaya masyarakat; serta kronosistem, yaitu dimensi perubahan lingkungan dan pengalaman individu sepanjang waktu (Bronfenbrenner, 2009). Dalam pengembangan model bioekologis, Bronfenbrenner dan Morris (2007) juga menekankan pentingnya interaksi antara proses, individu, konteks, dan waktu dalam memahami perkembangan manusia. Berdasarkan perspektif tersebut, perubahan budaya bermain dalam keluarga Madura dapat dipahami bukan semata-mata sebagai pergantian jenis permainan, melainkan sebagai transformasi hubungan antara anak, keluarga, lingkungan sosial, teknologi, dan nilai budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa transformasi tersebut terutama tercermin pada perubahan mikrosistem, percepatan perubahan kronosistem, dan pergeseran orientasi nilai dalam makrosistem, yang juga berkaitan dengan dinamika mesosistem serta eksosistem.

1. Transformasi mikrosistem bermain dari interaksi komunal menuju lingkungan yang semakin terdigitalisasi.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa mikrosistem bermain Generasi X dalam keluarga Madura ditandai oleh keterlibatan langsung dengan anggota keluarga besar, teman sebaya, dan lingkungan sosial terdekat. Aktivitas bermain berlangsung di sawah, kebun, pantai, dan halaman rumah, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi sosial secara intensif. Sebaliknya, pengalaman bermain Generasi Alpha memperlihatkan semakin besarnya peran perangkat digital sebagai media yang memfasilitasi aktivitas dan interaksi bermain anak.

Perubahan ini menunjukkan adanya pergeseran karakteristik lingkungan bermain dari ruang fisik yang bersifat terbuka dan kolektif menuju ruang yang lebih terbatas secara fisik, tetapi memungkinkan hubungan sosial secara virtual. Dalam perspektif teori ekologi, perubahan tersebut menunjukkan bahwa teknologi digital menjadi bagian dari lingkungan aktivitas sehari-hari yang memediasi interaksi anak dengan orang lain. Dengan demikian, gawai tidak secara langsung menggantikan kedudukan keluarga atau teman sebaya sebagai komponen mikrosistem, tetapi mengubah cara interaksi dalam mikrosistem berlangsung. Bronfenbrenner dan Morris (2007) menekankan bahwa perkembangan individu dipengaruhi oleh proses interaksi timbal balik yang berlangsung secara berulang dengan orang, objek, dan simbol dalam lingkungan terdekat.

Oleh karena itu, perubahan media bermain berpotensi memengaruhi bentuk, intensitas, dan kualitas pengalaman interaksi anak. Yogman et al. (2018) juga menjelaskan bahwa aktivitas bermain bersama orang tua dan teman sebaya memiliki kontribusi penting terhadap perkembangan kemampuan sosial-emosional, pengaturan diri, bahasa, serta fungsi kognitif anak. Berdasarkan temuan tersebut, berkurangnya kesempatan bermain secara langsung perlu mendapat perhatian karena dapat membatasi sebagian pengalaman sosial yang diperoleh melalui permainan fisik dan interaksi tatap muka. Namun, penggunaan permainan digital tidak dapat secara otomatis disimpulkan menyebabkan hilangnya kemampuan sosial anak karena pengaruhnya juga bergantung pada jenis permainan, keterlibatan orang lain, serta pendampingan keluarga.



2. Percepatan perubahan kronosistem melalui penetrasi teknologi digital antargenerasi.

Dimensi kronosistem menjelaskan bahwa perkembangan manusia berlangsung dalam konteks perubahan waktu, termasuk perubahan kondisi sosial, pengalaman kehidupan, dan peristiwa historis yang memengaruhi lingkungan individu (Bronfenbrenner, 2009). Dalam penelitian ini, perubahan budaya bermain terlihat melalui perbandingan pengalaman Generasi X, Generasi Milenial, dan Generasi Alpha. Generasi X mengalami masa kecil yang relatif dekat dengan permainan tradisional dan eksplorasi alam, Generasi Milenial berada dalam periode peralihan antara permainan tradisional dan elektronik, sedangkan Generasi Alpha tumbuh ketika perangkat digital dan akses internet telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa perkembangan teknologi berperan dalam membentuk perbedaan pengalaman bermain dalam rentang tiga generasi keluarga. Temuan ini memiliki keterkaitan dengan penelitian Ramugondo (2012) yang menunjukkan bahwa perubahan sosial dan perkembangan teknologi, khususnya televisi, turut memengaruhi praktik bermain antargenerasi serta hubungan antara keluarga dan lingkungan eksternal.

Namun, dalam konteks keluarga Madura, perkembangan teknologi digital menghadirkan bentuk perubahan yang lebih kompleks karena perangkat yang digunakan tidak hanya menyediakan hiburan, tetapi juga memungkinkan interaksi sosial, komunikasi, dan akses terhadap berbagai permainan daring. Livingstone dan Blum-Ross (2020) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi digital telah menghadirkan peluang sekaligus tantangan baru dalam kehidupan keluarga, terutama ketika orang tua harus menyesuaikan praktik pengasuhan dengan pengalaman digital anak.

Dengan demikian, penelitian ini mengindikasikan bahwa penetrasi teknologi digital dapat dipahami sebagai salah satu faktor yang mempercepat perubahan ekologi bermain antargenerasi. Interpretasi tersebut memperkaya penerapan konsep kronosistem dalam memahami hubungan antara perubahan teknologi dan pengalaman bermain anak, tanpa menempatkan disrupti teknologi sebagai komponen baru yang terpisah dari kerangka ekologi Bronfenbrenner.

3. Pergeseran makrosistem dari orientasi kebersamaan dan kemandirian menuju peningkatan perhatian pada keamanan serta prestasi akademik.

Makrosistem mencakup nilai budaya, norma sosial, keyakinan, dan orientasi kehidupan yang memengaruhi praktik pengasuhan serta pengalaman perkembangan anak (Bronfenbrenner, 2009). Dalam konteks masyarakat Madura, pengalaman bermain Generasi X memperlihatkan keterkaitan antara aktivitas bermain dengan nilai kebersamaan, kemandirian, keberanian, dan hubungan sosial dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bekerja sama, menghadapi tantangan, dan membangun hubungan dengan teman sebaya. Sebaliknya, pengalaman pengasuhan Generasi Milenial menunjukkan meningkatnya perhatian terhadap keamanan lingkungan, pembatasan aktivitas bermain di luar rumah, serta pengaturan waktu bermain berdasarkan tuntutan pendidikan.

Perubahan tersebut mengindikasikan adanya pergeseran penekanan nilai dalam praktik pengasuhan, bukan berarti nilai kekerabatan dan kebersamaan masyarakat Madura telah hilang. Penelitian Sary dan Iriyani (2022) mengenai pengasuhan nenek pada keluarga suku Madura menunjukkan bahwa praktik pengasuhan memiliki hubungan dengan perkembangan kemandirian anak. Sementara itu, Livingstone dan Blum-Ross (2020) menjelaskan bahwa orang tua pada era digital menghadapi proses negosiasi antara harapan terhadap masa depan anak, kekhawatiran terhadap risiko, dan keinginan memberikan kesempatan kepada anak untuk memanfaatkan teknologi. Dalam penelitian ini, ketegangan tersebut tampak melalui kecenderungan orang tua Milenial untuk menempatkan keamanan, penyelesaian tugas sekolah, dan kegiatan pembelajaran keagamaan sebagai pertimbangan dalam memberikan kesempatan bermain. Kondisi ini menunjukkan bahwa perubahan ekologi bermain dalam keluarga Madura berkaitan dengan



penyesuaian nilai budaya dan orientasi pengasuhan terhadap tuntutan kehidupan kontemporer.

4. Keterkaitan mesosistem dan eksosistem dalam membentuk pengalaman bermain anak.

Selain ketiga dimensi utama tersebut, perubahan budaya bermain juga dapat ditafsirkan melalui hubungan antara lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan perkembangan teknologi. Dalam kerangka mesosistem, hubungan antara keluarga dan sekolah memengaruhi pengaturan aktivitas bermain anak, terutama ketika tuntutan pendidikan, pekerjaan rumah, dan kegiatan pembelajaran keagamaan menjadi pertimbangan dalam menentukan waktu bermain. Sementara itu, pada tingkat eksosistem, perkembangan infrastruktur teknologi, ketersediaan ruang bermain publik, lingkungan informasi digital, dan kondisi pekerjaan orang tua berpotensi memengaruhi kesempatan bermain anak secara tidak langsung. Bronfenbrenner (2009) menjelaskan bahwa berbagai sistem lingkungan saling berhubungan dalam membentuk pengalaman perkembangan individu.

Dengan demikian, perubahan budaya bermain tidak dapat dipahami hanya melalui pilihan anak atau keputusan orang tua, tetapi juga perlu mempertimbangkan kondisi sosial dan struktural yang membentuk peluang bermain dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks tersebut, perubahan pola pengasuhan digital juga memperlihatkan hubungan antara berbagai sistem lingkungan. Livingstone dan Blum-Ross (2020) menunjukkan bahwa praktik pengasuhan digital tidak hanya ditentukan oleh keputusan individual orang tua, tetapi juga berkaitan dengan kondisi sosial, nilai keluarga, serta peluang dan risiko teknologi. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa pengawasan terhadap penggunaan gawai, pembatasan ruang bermain, dan pengaturan waktu bermain merupakan bagian dari upaya keluarga menyesuaikan diri dengan perubahan lingkungan.

Oleh karena itu, analisis mesosistem dan eksosistem memberikan pemahaman tambahan bahwa transformasi budaya bermain berlangsung melalui hubungan yang saling memengaruhi antara keluarga, lembaga pendidikan, masyarakat, dan lingkungan digital. Secara keseluruhan, penelitian ini mengonfirmasi relevansi teori ekologi Bronfenbrenner sekaligus memperluas penerapannya dalam memahami transisi budaya bermain lintas tiga generasi pada keluarga Madura. Kontribusi utama penelitian terletak pada pemahaman bahwa transformasi ekologi bermain merupakan proses multidimensional yang mencakup perubahan pola interaksi dalam mikrosistem, percepatan perubahan antargenerasi dalam kronosistem, serta pergeseran orientasi nilai pengasuhan dalam makrosistem. Dinamika tersebut juga berkaitan dengan mesosistem dan eksosistem yang membentuk kesempatan serta batasan bermain anak.

Dengan demikian, penetrasi teknologi digital tidak hanya dapat dipahami sebagai perubahan alat bermain, tetapi sebagai salah satu faktor yang turut mengubah hubungan antara anak, keluarga, lingkungan sosial, dan budaya. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi kontekstual terhadap pengembangan kajian ekologi bermain anak usia dini dengan menempatkan pengalaman antargenerasi dan karakteristik sosial budaya Madura sebagai bagian penting dalam memahami transformasi budaya bermain di era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa telah terjadi perubahan ekologi bermain yang sangat dramatis dari Generasi X ke Generasi Alpha dalam keluarga Madura. Perubahan tersebut meliputi lima dimensi utama: ruang bermain bergeser dari sawah dan pantai ke kamar tidur dan gawai; mitra bermain bergeser dari teman sekampung yang



banyak menjadi teman virtual atau bermain sendiri; alat bermain bergeser dari bahan alami seperti kelereng dan egrang menjadi HP dan game online; waktu bermain bergeser dari berjam-jam tanpa batasan menjadi terbatas dengan timer; serta kontrol orang tua bergeser dari longgar menjadi supervisi ekstrem.

Penelitian ini juga menemukan tiga indikator utama pendorong perubahan tersebut, yaitu: masuknya teknologi digital yang menguasai cara bermain anak, semakin besarnya rasa khawatir orang tua milenial terhadap bahaya lingkungan, serta perubahan cara mendidik anak dari membiasakan mandiri menjadi lebih mengutamakan keamanan dan prestasi akademik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraena, Y., Ginanto, D. E., Kesuma, A. T., & Setiyowati, D. (2025). *Panduan pembelajaran dan asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, jenjang Pendidikan Dasar, jenjang Pendidikan Menengah* (edisi revisi tahun 2025). Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/>
- Arisman, A., Suhermon, S., & Hendriyanto, F. (2024). Nostalgia yang terabaikan: Permainan tradisional mulai hilang dari kehidupan anak-anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 41757–41765.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Bronfenbrenner, U. (2009). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Harvard University Press. <https://doi.org/10.4159/9780674028845>
- Bronfenbrenner, U., & Morris, P. A. (2007). The bioecological model of human development. In *Handbook of child psychology*. John Wiley & Sons. <https://doi.org/10.1002/9780470147658.chpsy0114>
- Chaudron, S., Di Gioia, R., & Gemo, M. (2017). Young children (0–8) and digital technology: A qualitative study across Europe. JRC Publications Repository. <https://doi.org/10.2760/294383>
- Clark, A., & Statham, J. (2005). Listening to young children: Experts in their own lives. *Adoption & Fostering*, 29(1), 45–56. <https://doi.org/10.1177/030857590502900106>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Elkind, D. (2008). The power of play: Learning what comes naturally. *American Journal of Play*, 1(1), 1–6.
- Implementasi permainan tradisional ke dalam bentuk game digital berbasis Android untuk anak sekolah dasar. (2026). [Data penulis dan jurnal perlu dilengkapi]. <https://doi.org/10.30998/jd.v12i3.23444>
- Kitprasert, P. (2023, December). Connecting the brain to the rest of the body. [Identitas penerbit dan jenis terbitan perlu dilengkapi].
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. SAGE Publications.
- Livingstone, S., & Blum-Ross, A. (2020). *Parenting for a digital future: How hopes and fears about technology shape children's lives*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190874698.001.0001>
- Mariah, S., Puspita, F., & Ma'arif, M. (2025). Integrasi nilai-nilai ekologis dalam kurikulum PAUD berbasis alam: Studi observasi pada kegiatan pembelajaran anak usia dini. [Nama jurnal, volume, dan halaman perlu dilengkapi].
- MemberClicks. (2023, March 23). Understanding Generation X: A guide for associations. <https://memberclicks.com/blog/understanding-generation-x-a-guide-for-associations/>
- Moustakas, C. (1994). *Phenomenological research methods*. SAGE Publications. <https://doi.org/10.4135/9781412995658>



- Nowell, L. S., Norris, J. M., White, D. E., & Moules, N. J. (2017). Thematic analysis: Striving to meet the trustworthiness criteria. *International Journal of Qualitative Methods*, 16(1), 1–13. <https://doi.org/10.1177/1609406917733847>
- Palinkas, L. A., Horwitz, S. M., Green, C. A., Wisdom, J. P., Duan, N., & Hoagwood, K. (2015). Purposeful sampling for qualitative data collection and analysis in mixed method implementation research. *Administration and Policy in Mental Health and Mental Health Services Research*, 42(5), 533–544. <https://doi.org/10.1007/s10488-013-0528-y>
- Piaget, J. (1951). *Play, dreams and imitation in childhood*. Psychology Press.
- Putra, Y. E., & Komaini, A. (2023). Pengembangan e-module permainan tradisional untuk anak usia dini. *Jurnal IKEOR*, 1(1). <https://doi.org/10.24036/ikeor.v1i1.8>
- Ramugondo, E. L. (2012). Intergenerational play within family: The case for occupational consciousness. *Journal of Occupational Science*, 19(4), 326–340. <https://doi.org/10.1080/14427591.2012.710166>
- Riadi, F. S., & Lestari, T. (2021). Efektivitas permainan tradisional pada perkembangan sosial siswa sekolah dasar di era digital. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 6(2), 122–129. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v6i2.5392>
- Rundu'Padang, L., Zai, N. K., Soloha, S., Novalina, M., Siahaan, R. J., & Silalahi, E. G. (2022). MEGAMES: Miniatur showcase Indonesia bagi anak di era globalisasi. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 13(2), 158. <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v13i2.9447>
- Sary, Y. N. E., & Iriyani, T. (2022). Hubungan pengasuhan nenek dengan kemandirian anak usia dini pada suku Madura. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2863>
- Strauss, W., & Howe, N. (1991). *Generations: The history of America's future, 1584 to 2069*. Morrow.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). <https://peraturan.bpk.go.id/details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2018). The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics*, 142(3), e20182058. <https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058>

