

## Pengalaman Anak dalam Kegiatan Bermain pada Masa Pandemi Covid-19 di Dukuh Karangdowo RT 5 BAE Kudus

Alfiah<sup>1</sup>, Nur Fajrie<sup>2</sup>, Fina Fakhriyah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus Indonesia

Email : [alfifiah1@gmail.com](mailto:alfifiah1@gmail.com)<sup>1</sup>, [nur.fajrie@umk.ac.id](mailto:nur.fajrie@umk.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Pengalaman anak dapat diperoleh melalui interaksi, salah satunya dengan bermain. Berdasarkan hasil observasi, selama pandemi COVID-19 anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah, akibatnya pengalaman yang diperoleh lebih banyak dari lingkup keluarga dan lingkungan sekitar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kegiatan bermain anak selama masa pandemi COVID-19 serta mengetahui pengalaman anak yang dimaknai sebagai kegiatan bermain pada masa pandemi COVID-19. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus. Data dikumpulkan menggunakan teknik wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa selama pandemi COVID-19 anak-anak melakukan kegiatan bermain dengan jenis yang beragam. Meskipun anak memainkan permainan yang sama, namun pengalaman yang diperolehnya berbeda.

**Kata Kunci:** Pengalaman Anak, Kegiatan Bermain, Pandemi COVID-19

### Abstract

Children's experience can be obtain through interaction, one of them is by playing. Based on the observation, during the COVID-19 pandemic children spent more time at home, so more experience gained from family and surrounding environment. The purpose of this research is to know children's playing activities during COVID-19 pandemic and how's children's experience interpreted as playing activities during COVID-19 pandemic. This research use case study method. Data collected with interview and observation. Research result indicate that during COVID-19 pandemic, children doing play activity with various type. Although they do same play activitiy, but experience which they get is different.

**Keywords:** Children's Experience, Play Activities, COVID-19 pandemic

### PENDAHULUAN

Setiap anak memiliki pengalamannya masing-masing. Pengalaman tersebut dapat diperoleh dari lingkup terkecil seperti keluarga hingga lingkup lebih besar seperti lingkungan. Setiap lingkup akan memberikan pengalaman yang berbeda. Pengalaman menurut Dewey (1983) merupakan basis pendidikan, dimana pendidikan diperoleh dari proses penggalian dan pengolahan pengalaman yang dilakukan secara terus menerus. Pengalaman tersebut akan memberikan pengetahuan baru bagi seseorang.

Menurut Les Brown (dalam Maxwell, 2013), pengalaman yang buruk akan memberikan dampak yang lebih dalam jika dibandingkan dengan pengalaman positif. Tidak semua pengalaman bersifat mendidik. Pengalaman yang mendidik akan mengarah pada peningkatan kualitas menjadi lebih baik,

sedangkan pengalaman yang tidak mendidik akan menghentikan dan merusak pertumbuhan dan peningkatan kualitas seseorang.

Sebelum masa pandemi COVID-19, anak dapat memperoleh pengalaman baik dari lingkup keluarga, sekolah, maupun lingkungan sekitarnya. Ketika berada di masa pandemi, anak lebih banyak menghabiskan waktu di rumah, sehingga pengalaman yang diperoleh lebih banyak dari lingkup keluarga dan lingkup lingkungan sekitar jika dibandingkan dengan lingkup sekolah. Menurut Piaget dalam Duchesne dan McMaugh (2016), pembelajaran tidak hanya terjadi di sekolah, melainkan juga di rumah. Itu artinya meskipun anak lebih banyak menghabiskan waktu di rumah, anak tetap memperoleh pengalaman. Pengalaman dapat diperoleh dengan adanya interaksi. Menurut Piaget (dalam Duchesne dan McMaugh, 2016), interaksi antar sesama menjadi salah satu pengaruh lingkungan yang mendorong pengembangan anak.

Salah satu interaksi yang dapat dilakukan yaitu dengan aktivitas bermain. Bermain menurut Yus (2013) merupakan sebuah situasi yang menyenangkan serta bermanfaat bagi perkembangan anak. Aktivitas bermain mendorong anak untuk bereksplorasi dan melakukan eksperimen guna memperoleh pengalaman yang dapat membantu perkembangannya. Sementara menurut Pratiwi (2017), bermain yaitu suatu metode yang menyenangkan. Selain memberikan kepuasan, bermain juga dapat membangun karakter dan membentuk kepribadiannya serta meningkatkan kreativitasnya.

Selama masa pandemi COVID-19 anak memiliki banyak waktu di rumah. Meskipun tugas telah menanti mereka, namun tak menurunkan minat anak dalam bermain. Mereka akan bermain di lingkungan sekitar bersama dengan teman sebaya, keluarga, maupun tetangga. Mereka dapat bermain di pagi hari, siang hari, sore hari, maupun malam hari. Aktivitas bermain yang dilakukan juga beragam sesuai dengan keinginan mereka dan bersifat tidak menentu. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengalaman anak dalam kegiatan bermain yang dilakukan dalam pada masa pandemi COVID-19.

## METODE

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif metode studi kasus. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena secara holistik dan dideskripsikan melalui kata-kata (Moloeng, 2017). Metode studi kasus merupakan metode penelitian yang berbasis pada pemahaman dan perilaku manusia (Yona, 2006). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, pemotretan, dan pencatatan.

Penelitian ini dilakukan di dukuh Karangdowo, Rt 5 Bae Kudus dengan subjek penelitian yaitu anak usia SD. Tidak semua anak usia SD akan menjadi partisipan dalam penelitian ini. Partisipan akan dipilih menggunakan teknik purposive sampling.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kegiatan Yang Dilakukan Anak Dalam Kegiatan Bermain

Pada wawancara dan observasi pertama, AAB melakukan permainan petak umpet bersama dengan N, Q, dan B. Mereka bermain mulai pukul 08.45 WIB sampai dengan pukul 09.17 WIB. Mereka bermain di depan rumah tetangga yang dekat dari rumah AAB. Permainan petak umpet yang dilakukan AAB dan teman-temannya termasuk ke dalam jenis bermain aktif, yaitu game dan olahraga. Game dan olahraga merupakan kegiatan bermain yang dilakukan dengan mematuhi aturan yang ada (Putro, 2016). Permainan petak umpet memiliki aturan yang harus dipenuhi, dimana orang yang tertangkap akan menjadi penjaga selanjutnya sampai ada yang menggantikannya.

Pada wawancara dan observasi pertama, AMH melakukan kegiatan bermain memanjat tumpukan ban bekas dan memanjat tembok bersama dengan N, B, A, dan Q. Mereka bermain mulai pukul 10.20 WIB sampai dengan pukul 10.54 WIB. Mereka memanjat tumpukan ban bekas dan memanjat tembok di rumah tetangga yang memiliki pohon jambu dan tumpukan ban bekas di samping pagar tembok sisi rumahnya. Permainan memanjat tumpukan ban bekas dan memanjat tembok yang dilakukan AMH dan teman-temannya termasuk dalam jenis bermain aktif, yaitu bermain bebas spontan. AMH dan teman-temannya bebas bermain dengan cara mereka masing-masing tanpa ada aturan yang harus dipenuhi. Permainan tersebut juga termasuk dalam kegiatan bermain kreatif, yaitu gerakan kreatif. Gerakan kreatif yaitu permainan dimana anak menggunakan otot besar dan anak-anak lain mengikutinya (Putro, 2016), seperti gerakan yang dilakukan oleh AMH dan diikuti oleh N, B, A, dan Q.

Pada wawancara dan observasi pertama, MNI melakukan kegiatan bersepeda bersama dengan A, Q, dan B. Mereka bermain mulai pukul 10.00 WIB sampai dengan pukul 11.14 WIB. Mereka bersepeda dan berkeliling lingkungan sekitar rumah. Kegiatan bersepeda yang dilakukan MNI dan teman-temannya termasuk dalam jenis bermain aktif, yaitu bermain bebas spontan. Bermain bebas spontan merupakan kegiatan bermain yang dapat dilakukan tanpa adanya aturan yang harus dipenuhi (Putro, 2016). Seperti MNI dan teman-temannya bersepeda bersama dengan bebas tanpa ada aturan yang harus dipenuhi.

Pada wawancara dan observasi pertama, KBS melakukan kegiatan bermain peran sebagai penjual dan pembeli bersama A dan Q. Mereka mulai bermain pukul 10.45 WIB dan selesai pukul 12.10 WIB. KBS dan Q berperan sebagai penjual ikan sementara A berperan sebagai pembeli ikan. Kegiatan bermain peran yang dilakukan oleh KBS dan teman-temannya termasuk dalam jenis bermain kreatif, yaitu permainan drama kreatif; dan bermain aktif, yaitu bermain bebas spontan dan bermain drama. Permainan drama kreatif merupakan permainan dimana anak bebas mengekspresikan diri melalui peniruan tingkah laku (Putro, 2016). Sementara bermain bebas spontan merupakan kegiatan bermain yang dilakukan dimana saja tanpa ada aturan yang harus dipenuhi (Putro, 2016) dan bermain drama merupakan kegiatan bermain yang menggunakan imajinasi anak dalam menirukan makhluk hidup dan situasi tertentu (Putro, 2016). KBS dan teman-temannya menirukan situasi yang ada di pasar ketika jual-beli ikan berlangsung. Kegiatan bermain yang dilakukan KBS dan teman-temannya dapat dilakukan dimana saja tanpa ada aturan yang harus dipenuhi.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pertama, AKH melakukan kegiatan menggambar dan mewarnai rumah nanas bersama Z. Mereka bermain mulai pukul 17.15 WIB dan selesai pukul 17.55 WIB. Kegiatan menggambar dan mewarnai yang dilakukan oleh AKH dan Z termasuk ke dalam jenis bermain aktif, yaitu bermain konstruktif. Bermain konstruktif merupakan kegiatan bermain yang memanfaatkan benda untuk menciptakan hasil karya (Putro, 2016). AKH dan Z membuat gambar dengan menggunakan pensil dan setelah itu gambar mewarnai menggunakan pensil warna sehingga gambar menjadi lebih indah.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi kedua, AAB bermain peran layaknya guru dan murid bersama A dan B. Mereka bermain mulai pukul 12.30 WIB dan selesai pukul 13.10 WIB. AAB yang berperan sebagai guru memberikan 5 butir soal penjumlahan kepada Q dan B. Mereka yang bisa menjawab soal akan diberikan nilai dan dihitung di akhir. Bermain peran yang dilakukan AAB dan teman-temannya termasuk ke dalam jenis bermain aktif, yaitu bermain drama dan bermain kreatif, yaitu permainan drama kreatif. Bermain drama merupakan kegiatan bermain yang dilakukan dengan menggunakan imajinasi anak, sementara permainan drama kreatif merupakan permainan dimana anak bebas untuk mengekspresikan dirinya melalui peniruan tingkah laku (Putro, 2016). AAB

menggunakan imajinasinya ketika berperan sebagai guru. Ia juga bebas berekspresi ketika menirukan sosok guru ketika memberi soal, penjelasan, dan nilai.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi kedua, AMH bermain sepeda malam bersama K dan N. Mereka bermain mulai pukul 19.20 WIB sampai pukul 20.10 WIB. AMH berboncengan dengan K menggunakan sepeda mini, sementara N mengendarai sepeda gunung sendiri. Bermain sepeda yang dilakukan AMH dan teman-temannya termasuk ke dalam jenis bermain aktif, yaitu bermain bebas spontan. Bermain bebas spontan merupakan kegiatan bermain yang dapat dilakukan tanpa adanya aturan yang harus dipenuhi (Putro, 2016). AMH dan teman-temannya bebas menentukan jalan yang hendak dilewati dan apa yang mereka lakukan ketika berada dijalanan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi kedua, MNI bermain tanah membuat garasi mobil bersama K, A, P, H, dan R. Mereka mulai bermain pukul 09.50 WIB dan selesai pukul 11.00 WIB. Mereka bermain di tanah kosong dekat rumah. P, H, dan R bertugas menggali tanah dan mengumpulkannya, sementara MNI, K, dan A bertugas membuat bangunan. Ketika K membuat sketsa bangunan, MNI akan mengambil tanah yang sudah dikumpulkan oleh P, H, dan R menggunakan truk mobil-mobilan. Tanah dibangun menjadi tembok menggunakan tangan. Setelah selesai, mobil akan masuk dan parkir didalamnya. Bermain tanah yang dilakukan MNI dan teman-temannya termasuk ke dalam jenis bermain kreatif, yaitu gerakan kreatif. Gerakan kreatif merupakan kegiatan bermain yang menggunakan otot-otot besar (Putro, 2016). MNI dan teman-temannya membuat tembok dari tanah di atas sketsa yang sudah digambar K menggunakan tangan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi kedua, KBS menggambar dan mewarnai bersama Z. Mereka mulai menggambar pukul 19.10 WIB dan selesai pukul 19.35 WIB. Mereka menggambar beberapa makanan, seperti donat dan *cupcake*. Mereka melihat gambar di internet, kemudian menggambarnya di buku masing-masing. Setelah selesai, gambar mewarnai menggunakan *crayon* dan sesekali mereka terlihat mengobrol membahas sesuatu. Menggambar dan mewarnai yang dilakukan KBS dan Z termasuk ke dalam jenis bermain aktif, yaitu bermain konstruktif. Bermain konstruktif merupakan kegiatan bermain yang memanfaatkan benda-benda guna menciptakan suatu hasil karya (Putro, 2016). Selain memanfaatkan HP untuk mencari gambar, mereka juga memanfaatkan pensil untuk menggambar dan *crayon* untuk mewarnai.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi kedua, AKH bermain *sumprit duduk* bersama B, A, dan N. Mereka bermain mulai pukul 09.30 WIB dan selesai pukul 10.18 WIB. Sebelum mulai bermain, mereka melakukan *homimpah* untuk menentukan siapa yang menjadi pengajar dan orang yang dikejar. Orang yang tertangkap oleh pengejar akan menjadi pengejar selanjutnya. Pemain yang tidak ingin tertangkap harus lari untuk menghindari tangkapan si pengejar. Ketika pemain hampir tertangkap oleh si pengejar, pemain bisa *ndodok* untuk menghindari si pengejar. Pemain yang sudah *ndodok*, tidak bisa bergerak kecuali pemain lain membebaskannya dengan cara menyentuhnya. Jika semua pemain sudah *ndodok*, maka pengejar akan menghitung 1 sampai 3 dan para pemain akan berdiri dan berlari lagi untuk menghindari tangkapan si pengejar. Permainan yang dilakukan AKH dan teman-temannya termasuk ke dalam jenis bermain aktif, yaitu game dan olahraga. Game dan olahraga merupakan kegiatan bermain yang dilakukan dengan mematuhi aturan yang ada (Putro, 2016). Permainan *sumprit dodok* memiliki aturan, dimana orang yang tertangkap oleh pengejar akan menjadi pengejar selanjutnya. Pemain dapat menghindari tangkapan si pengejar dengan lari atau *ndodok*. Pemain yang *ndodok* tidak bisa bergerak kecuali ada pemain lain yang membebaskannya. Ketika semua pemain sudah *ndodok*, pengejar akan menghitung 1 sampai 3 dan pemain akan berdiri dan berlari menghindari tangkapan si pengejar.

### **Pengalaman anak dimaknai sebagai kegiatan bermain pada masa pandemi COVID-19**

Ketika bermain petak umpet, AAB memperoleh pengalaman bermain dalam beberapa dimensi, yaitu imersi, flow, tantangan, afek positif, dan afek negatif. Dimensi imersi berkaitan dengan pengalaman psikologis seseorang saat berada di dunia permainan (Fahmi, dkk., 2018), seperti perasaan senang yang diperoleh AAB ketika bermain petak umpet dan setelah bermain petak umpet. Dimensi flow berkaitan dengan kemampuan dan perhatian seseorang dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu (Aini, dkk. 2019; Kresna, 2016; Fahmi, dkk., 2018), seperti AAB yang terlihat fokus ketika menjadi penjaga maupun ketika bersembunyi. Dimensi tantangan berkaitan dengan suatu hal yang dapat diingat dan dijadikan pengalaman menarik bagi seseorang (Fahmi, dkk., 2018), seperti AAB yang merasa tertantang untuk menemukan teman yang sedang bersembunyi maupun ketika mencari tempat bersembunyi yang aman. Dimensi afek positif berkaitan dengan emosi positif yang ditimbulkan (Fahmi, dkk., 2018), seperti AAB yang merasakan adanya perasaan senang dan menikmati permainan. Dimensi efek negatif berkaitan dengan emosi negatif yang ditimbulkan (Fahmi, dkk., 2018), seperti AAB yang merasa lelah setelah bermain.

Ketika bermain memanjat tumpukan ban bekas dan memanjat tembok, AMH memperoleh pengalaman bermain dalam beberapa dimensi, yaitu kompetensi, imersi, serta afek positif. Dimensi kompetensi berkaitan dengan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki seseorang dalam mencapai tujuan permainan (Fahmi, dkk., 2018), seperti AMH yang merasa bahwa memanjat tumpukan ban bekas dan memanjat tembok adalah suatu hal yang mudah. AMH juga terlihat terampil dan mahir dalam memanjat. Dimensi imersi berkaitan dengan pengalaman psikologis seseorang saat berada di dunia permainan (Fahmi, dkk., 2018), seperti perasaan senang dan puas yang dirasakan oleh AMH ketika bisa sampai di atas dengan mudah. Sementara dimensi afek positif berkaitan dengan emosi positif yang ditimbulkan (Fahmi, dkk., 2018), seperti AMH yang merasa bahwa memanjat ban bekas dan memanjat tembok merupakan kegiatan yang mengasyikkan. AMH menikmati permainan dan merasakan perasaan senang dan puas.

Ketika bermain sepeda, MNI memperoleh pengalaman bermain dalam beberapa dimensi, yaitu kompetensi, imersi, flow, afek positif, dan afek negatif. Dimensi kompetensi berkaitan dengan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki seseorang dalam mencapai tujuan permainan (Fahmi, dkk., 2018), seperti MNI yang mahir dalam mengendarai sepeda, baik ketika melewati jalan datar, berbelok, menanjak, maupun menurun. Dimensi imersi berkaitan dengan pengalaman psikologis seseorang saat berada di dunia permainan (Fahmi, dkk., 2018), seperti MNI yang merasa senang ketika bersepeda dapat menikmati udara sekitar. Dimensi flow berkaitan dengan kemampuan dan perhatian seseorang dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu (Aini, dkk. 2019; Kresna, 2016; Fahmi, dkk., 2018), seperti MNI yang fokus memperhatikan jalan ketika bersepeda. Dimensi afek positif berkaitan dengan emosi positif yang ditimbulkan (Fahmi, dkk., 2018), seperti MNI yang senang dan puas ketika dapat menikmati laju sepeda yang cepat serta udara dan jalan yang dilalui ketika bersepeda. Dimensi efek negatif berkaitan dengan emosi negatif yang ditimbulkan (Fahmi, dkk., 2018), seperti MNI yang merasakan lelah setelah selesai bersepeda.

Ketika bermain peran, KBS memperoleh pengalaman bermain dalam beberapa dimensi, yaitu kompetensi, imersi, flow, dan afek positif. Dimensi kompetensi berkaitan dengan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki seseorang dalam mencapai tujuan permainan (Fahmi, dkk., 2018), seperti KBS yang merasa ahli dan terlihat mahir ketika melayani pembeli dan mengolah ikan layaknya penjual ikan. Dimensi imersi berkaitan dengan pengalaman psikologis seseorang saat berada di dunia permainan (Fahmi, dkk., 2018), seperti KBS yang merasa senang dan antusias ketika melayani pembeli. Dimensi flow berkaitan dengan kemampuan dan perhatian seseorang dalam melakukan sesuatu untuk

mencapai tujuan tertentu (Aini, dkk. 2019; Kresna, 2016; Fahmi, dkk., 2018), seperti KBS yang fokus ketika bermain peran sehingga lupa waktu. Dimensi afek positif berkaitan dengan emosi positif yang ditimbulkan (Fahmi, dkk., 2018), seperti KBS yang merasa puas setelah bermain, karena menurutnya permainan tersebut mengasyikkan.

Ketika bermain, AKH memperoleh pengalaman bermain dalam beberapa dimensi, yaitu imersi, flow, tantangan, ketegangan, dan afek positif. Dimensi imersi berkaitan dengan pengalaman psikologis seseorang saat berada di dunia permainan(Fahmi, dkk., 2018), seperti AKH yang terlihat asyik dan menikmati, baik ketika memilih warna maupun ketika mewarnai. Dimensi flow berkaitan dengan kemampuan dan perhatian seseorang dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu (Aini, dkk. 2019; Kresna, 2016; Fahmi, dkk., 2018), seperti AKH yang berkonsentrasi penuh, baik ketika menggambar rumah nanas, memilih warna, maupun ketika mewarnai. Dimensi tantangan berkaitan dengan suatu hal yang dapat diingat dan dijadikan pengalaman menarik bagi seseorang (Fahmi, dkk., 2018), seperti AKH yang merasa sulit menentukan warna yang akan digunakan untuk mewarnai selanjutnya. Dimensi ketegangan berkaitan dengan emosi negatif yang dirasakan seseorang yang disebabkan suatu keadaan tertentu (Fahmi, dkk., 2018), seperti AKH yang merasa jengkel ketika pensil warna yang digunakan untuk mewarnai patah dan tidak lancip lagi. Dimensi afek positif berkaitan dengan emosi positif yang ditimbulkan (Fahmi, dkk., 2018), seperti AKH yang merasa senang dan puas ketika berhasil menyelesaikan gambar miliknya.

AAB ketika bermain peran memperoleh pengalaman bermain dalam beberapa dimensi, yaitu kompetensi, tantangan, dan afek positif. Dimensi kompetensi berkaitan dengan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki seseorang dalam mencapai tujuan permainan (Fahmi, dkk., 2018), seperti AAB yang merasa ahli ketika berperan sebagai guru. Dimensi tantangan berkaitan dengan suatu hal yang dapat diingat dan dijadikan pengalaman menarik bagi seseorang (Fahmi, dkk., 2018), seperti AAB yang tertantang untuk memberikan soal dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi dari soal sebelumnya. Dimensi afek positif berkaitan dengan emosi positif yang ditimbulkan (Fahmi, dkk., 2018), seperti AAB yang merasa senang ketika bermain bersama Q dan B. Ia juga merasa puas ketika Q dan B dapat menjawab soal yang diberikan. Afek positif juga dirasakan AAB setelah bermain, ia merasa senang dan puas ketika Q dan B dapat menyelesaikan soal yang telah diberikan.

Ketika bersepeda malam AMH memperoleh pengalaman bermain dalam beberapa dimensi, yaitu flow dan afek positif. Dimensi flow berkaitan dengan kemampuan dan perhatian seseorang dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu (Aini, dkk., 2019; Kresna, 2016; Fahmi, dkk., 2018), seperti AMH yang fokus memperhatikan jalan ketika mengendarai sepeda. Dimensi afek positif berkaitan dengan emosi positif yang ditimbulkan (Fahmi, dkk., 2018), seperti AMH yang merasa senang dan menikmati udara malam ketika bersepeda. AMH bersepeda dengan santai dan sesekali mengobrol dengan K yang berada di belakangnya dan menyapa orang sekitar. Afek positif juga dirasakan AMH setelah bersepeda, yaitu perasaan senang, puas, dan menikmati sepeda malam.

Ketika bermain tanah MNI memperoleh pengalaman bermain dalam beberapa dimensi, yaitu flow dan afek positif. Dimensi flow berkaitan dengan kemampuan dan perhatian seseorang dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu (Aini, dkk., 2019; Kresna, 2016; Fahmi, dkk., 2018), seperti MNI yang fokus ketika membangun tembok dari tanah maupun ketika menarik mobil yang mengangkut tanah. Dimensi afek positif berkaitan dengan emosi positif yang ditimbulkan (Fahmi, dkk., 2018), seperti MNI yang merasa senang dan antusias ketika bermain dengan memberikan usulan dan pendapat tentang model bangunannya. Ia juga antusias ketika harus mengambil tanah yang sudah dikumpulkan oleh P, H, dan R. Afek positif juga dirasakan MNI ketika selesai bermain. Ia merasa senang dan puas ketika bangunan selesai sesuai dan mobil-mobil terparkir rapi di dalamnya.

Ketika menggambar dan mewarnai, KBS memperoleh pengalaman bermain dalam beberapa dimensi, yaitu kompetensi, flow, tantangan, afek positif, dan afek negatif. Dimensi kompetensi berkaitan dengan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki seseorang dalam mencapai tujuan permainan (Fahmi, dkk., 2018), seperti KBS yang memberikan masukan kepada Z ketika selesai menggambar lebih dulu. Dimensi flow berkaitan dengan kemampuan dan perhatian seseorang dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu (Aini, dkk. 2019; Kresna, 2016; Fahmi, dkk., 2018), seperti KBS yang fokus mulai dari memilih gambar sampai mewarnai. Dimensi tantangan berkaitan dengan suatu hal yang dapat diingat dan dijadikan pengalaman menarik bagi seseorang (Fahmi, dkk., 2018), seperti KBS yang menolak gambar pilihan Z ketika merasa gambar yang dipilih sulit. Dimensi afek positif berkaitan dengan emosi positif yang ditimbulkan (Fahmi, dkk., 2018), seperti KBS yang merasa antusias, baik ketika menggambar maupun ketika mewarnai. Afek positif juga dirasakan KBS setelah menggambar. Ia merasa senang dan puas dengan hasilnya dan berencana menunjukkannya kepada ibunya. Dimensi efek negatif berkaitan dengan emosi negatif yang ditimbulkan (Fahmi,dkk., 2018), seperti KBS yang bertukar cerita dengan Z ketika mewarnai, akibatnya KBS memikirkan hal lain.

Ketika bermain semprit dodok AKH memperoleh pengalaman bermain dalam beberapa dimensi, yaitu imersi, flow, tantangan, ketegangan, afek positif, dan afek negatif. Dimensi imersi berkaitan dengan pengalaman psikologis seseorang saat berada di dunia permainan (Fahmi, dkk., 2018), seperti AKH yang merasa senang dan asyik ketika bermain semprit dodok, ia seperti berada di dunianya sendiri. Dimensi flow berkaitan dengan kemampuan dan perhatian seseorang dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu (Aini, dkk. 2019; Kresna, 2016; Fahmi, dkk., 2018), seperti AKH yang terlihat fokus untuk menangkap pemain ketika ia menjadi si pengejar dan fokus berlari serta berusaha menghindari si pengejar ketika menjadi orang yang dikejar. Dimensi tantangan berkaitan dengan suatu hal yang dapat diingat dan dijadikan pengalaman menarik bagi seseorang (Fahmi, dkk., 2018), seperti AKH yang merasa tertantang ketika diledek teman yang tidak bisa ditangkap, sehingga ia berusaha dan mengeluarkan usaha yang lebih besar lagi. Dimensi ketegangan berkaitan dengan emosi negatif yang dirasakan seseorang yang disebabkan suatu keadaan tertentu (Fahmi, dkk., 2018), seperti AKH yang merasa cemas ketika si pengejar dekat dengannya dan hampir menangkapnya. Dimensi afek positif berkaitan dengan emosi positif yang ditimbulkan (Fahmi, dkk., 2018), seperti AKH yang menikmati permainan dan merasa puas ketika bisa meledek si pengejar. Dimensi afek positif juga dirasakan AKH setelah bermain. Ia merasa senang dan menikmati permainan. Dimensi efek negatif berkaitan dengan emosi negatif yang ditimbulkan (Fahmi,dkk., 2018), seperti AKH yang merasa capek dan lelah, baik ditengah permainan maupun setelah bermain.

## SIMPULAN

Kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak di Dukuh Karangdowo Rt 5 memiliki jenis yang beragam. Anak-anak memainkan permainan seperti petak umpet, memanjat tumpukan ban bekas dan tembok, bersepeda, bermain peran, menggambar dan mewarnai, dan semprit dodok. Mereka bermain tidak hanya di waktu pagi, tetapi juga siang bahkan malam hari. Ketika bermain, anak-anak memperoleh pengalaman bermain dalam beberapa dimensi. Meskipun anak memainkan permainan yang sama, bukan berarti anak akan memperoleh pengalaman bermain yang sama pula.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Nabila Qurrotu., Ilfiandra., Saripah, Ipah. (2019). Aspek-Aspek Flow. Innovative Counseling, 3 (2), 43-51.
- Christianti, Martha. (2007). Anak dan Bermain. Makalah disajikan dalam kegiatan Jurnal Club Prodi PGTK UNY. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 17 Mei 2007.

- Dewey, John. (1997). *Experience & Education*. New York : Simon & Schuster.
- Duchesne, Sue., McMaugh, Anne. (2016). *Educational Psychology for Learning and Teaching*. Australia : Cengage Learning.
- Fahmi, Novita Elisa., Syarief, Achmad., Grahita, Bandung. (2018). Identifikasi Pengalaman Bermain Game Mobile (Studi Kasus Game Clash Of Clans). *Sosioteknologi*, 17 (2), 246-259.
- Fakhriyani, Diana Vidya. (2018). Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Madura. *Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5 (1), 39-44.
- Handayani, Diah., Hadi, Dwi Rendra., Isbaniah, Fathiyah., Burhan, Erlina., Agustin, Heydi. (2020). Penyakit Virus Corona. *Respirologi Indonesia*, 40 (2), 119-129.
- Hamzah, Amir. (2020). *Metode Penelitian Fenomenologi Kajian Filsafat dan Ilmu Pengetahuan*. Malang : Literasi Nusantara.
- Karyono., Rohadin., Indriyani, Devia. (2020). Penanganan dan Pencegahan Pandemi Wabah Virus Corona (Covid-19) Kabupaten Indramayu. *Kolaborasi Resolusi Konflik*, 2 (2), 164-173.
- Kresna, Mochammad. (2016). Pengaruh Enjoyment Experiences Pasca Mengkonsumsi Media Hiburan Interaktif. Makalah disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional INDOCOMPAC. Universitas Bakrie, Jakarta, 2-3 Mei 2016.
- Meriyati. (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Bandar Lampung : Fakta Press IAIN Raden Intang Lampung.
- Moloeng, Lexy J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya Offset.
- Pratiwi, Wiwik. (2017). Konsep Bermain pada Anak Usia Dini. *Tadbir*, 5 (2), 106-117.
- Purwantini, Lucky. (2017). Pengalaman Flow dalam Belajar. *Ilmu Perilaku*, 1 (1), 58-71.
- Putro, Khamim Zarkasih. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. *Aplikasia*, 16 (1), 19-27.
- Salim. Syahrum. (Ed.). (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Citapustaka Media.
- Sukur, Moch. Halim., Kurniadi, Bayu., Haris., N, Ray Faradillahisari. (2020). Penanganan Pelayanan Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19 dalam Perspektif Hukum Kesehatan. *Inicio Legis*, 1 (1), 1-17.
- Syafrida., Hartati, Ralang. (2020). Bersama Melawan Virus Covid 19 di Indonesia. *Salam*, 7 (6), 495-508.
- Yus, Anita. (2013). Bermain sebagai Kebutuhan dan Strategi Pengembangan Diri Anak. *Visi P2TK Paudini*, 8 (2), 153-158.