

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap anak memiliki pengalamannya masing-masing. Pengalaman tersebut dapat diperoleh dari lingkup terkecil seperti keluarga sampai dengan lingkup yang lebih besar seperti lingkungan. Setiap lingkup akan memberikan pengalaman yang berbeda-beda bagi anak. Pengalaman menurut Dewey (1983) merupakan basis pendidikan, dimana pendidikan diperoleh dari proses penggalian dan pengolahan pengalaman yang dilakukan secara terus menerus. Pengalaman-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. Menurut Maxwell (2013) pengalaman bukanlah guru yang terbaik, melainkan pengalaman yang dievaluasi itulah yang mengajarkan kita untuk menjadi lebih baik lagi. Pengalaman tidak semua bersifat mendidik. Pengalaman yang mendidik yaitu pengalaman yang mengarah pada peningkatan kualitas menjadi lebih baik. Sementara pengalaman yang tidak mendidik akan menghentikan dan merusak pertumbuhan ke arah peningkatan kualitas seseorang.

Masa pandemi Covid-19 merupakan masa dimana kita diharuskan untuk tetap bertahan dan beraktivitas sebagaimana mestinya. Sebagian besar kegiatan dilakukan di rumah, seperti kegiatan belajar mengajar. Sebelum adanya masa pandemi, anak dapat memperoleh pengalaman dari berbagai lingkup yang berbeda-beda, seperti lingkup keluarga, sekolah, serta lingkungan sekitarnya. Namun ketika berada di masa pandemi seperti ini, anak lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah, sehingga pengalaman yang diperoleh lebih banyak dari lingkup keluarga dan lingkup lingkungan sekitar jika dibandingkan dengan lingkup sekolah. Namun menurut Piaget dalam Duchesne dan McMaugh (2016), pembelajaran tidak hanya terjadi di sekolah, melainkan juga di rumah. Itu artinya meskipun anak lebih banyak

menghabiskan waktunya di rumah, anak tetap memperoleh pengalaman. Pengalaman dapat diperoleh dengan adanya interaksi. Menurut Piaget (dalam Duchesne & McMaugh, 2016), interaksi antar sesama menjadi salah satu pengaruh lingkungan yang mendorong pengembangan anak.

Salah satu interaksi yang dapat dilakukan anak yaitu dengan aktivitas bermain. Bermain sendiri 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 bermain menurut Pratiwi (2017) yaitu suatu metode yang menyenangkan. Selain memberikan kepuasan, bermain juga dapat membangun karakter dan membentuk kepribadiannya serta meningkatkan kreativitasnya.

Bermain menurut Putro (2016) merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan, membantu anak dalam mencapai perkembangannya, dan membantu anak dalam memahami diri sendiri, orang lain, serta lingkungannya. Melalui kegiatan bermain, anak dapat menilai kelebihan dan kekurangan yang dimiliki. Kegiatan tersebut dapat membantu anak dalam proses pembentukan konsep diri yang bersifat positif, sehingga anak memiliki sikap percaya diri. Anak juga akan belajar bersikap dan bertindak laku untuk jujur, bekerjasama, murah hati, dan sebagainya. Sejalan dengan Mulyasa (2014) yang mengatakan bahwa kegiatan bermain yang dilakukan anak dapat meningkatkan kecerdasan yang dimiliki, seperti kecerdasan mental, kecerdasan spiritual, kecerdasan bahasa, dan keterampilan motorik anak. Selain itu, anak secara tidak langsung belajar banyak hal baru, seperti bersosialisasi, kerjasama, menata emosi, mengenal adanya aturan, menempatkan diri, toleransi, dan mengemukakan pendapat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Aini, dkk (2019), kondisi *flow* dapat muncul dalam beberapa aktivitas sehari-hari, seperti belajar, bermain, beribadah, bekerja, serta kegiatan yang mengisi waktu luang. Aspek-aspek *flow* dibagi menjadi 2, yaitu adanya konsentrasi penuh pada aktivitas yang dilakukan serta adanya kelancaran individu dalam melakukan suatu aktivitas maupun tugas.

Sementara penelitian yang dilakukan oleh Setyowulan, dkk (2018) mengatakan bahwa permainan yang membutuhkan kerjasama antar pemainnya dapat menyebabkan terjadinya interaksi. Interaksi tersebut akan memberikan pengalaman bermain yang dapat mempengaruhi kesenangan dan ketertarikan dalam bermain.

Penelitian yang dilakukan oleh Fahmi, dkk (2018) menunjukkan bahwa bermain *game clash of clans* memberikan beberapa pengalaman bermain yang dominan, mulai dari afek positif, imersi, kompetensi, *flow*, tantangan, afek negatif, dan ketegangan. Pengalaman aspek positif sebagai pengalaman paling unggul dan pengalaman ketegangan menjadi pengalaman terendah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Dukuh Karangdowo Rt 5 Desa Bae Kabupaten Kudus, selama 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, ataupun malam hari. Aktivitas bermain yang dilakukan juga beragam sesuai dengan keinginan mereka, sehingga 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. Judul dalam penelitian ini yaitu **“Pengalaman Anak dalam Kegiatan Bermain pada Masa Pandemi Covid-19 Di Dukuh Karangdowo Rt 5 Bae Kudus”**. Penelitian ini akan memfokuskan kajiannya pada pengalaman anak dalam kegiatan bermain di Dukuh Karangdowo, Desa Bae Rt 5 Rw V, Bae Kudus. Melalui penelitian ini, diharapkan peneliti dapat mengetahui pengalaman anak dalam kegiatan bermain yang dilakukan anak usia SD di Dukuh Karangdowo Rt 5 pada masa pandemi Covid-19.

1.2 Rumusan Masalah

Penelitian ini difokuskan untuk menemukan makna pengalaman anak pada masa pandemi Covid-19 berdasarkan kegiatan bermain yang dilakukan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1.2.1 Apa saja yang dilakukan anak dalam kegiatan bermain pada masa pandemi Covid-19 di Dukuh Karangdowo Rt 5 Bae Kudus?
- 1.2.2 Bagaimana pengalaman anak dimaknai sebagai kegiatan bermain pada masa pandemi Covid-19 di Dukuh Karangdowo Rt 5 Bae Kudus?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini diantaranya.

- 1.3.1 Mengetahui kegiatan apa saja yang dilakukan anak dalam kegiatan bermain pada masa pandemi Covid-19 di Dukuh Karangdowo Rt 5 Bae Kudus.
- 1.3.2 Mengetahui pengalaman anak dimaknai sebagai kegiatan bermain pada masa pandemi Covid-19 di Dukuh Karangdowo Rt 5 Bae Kudus.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat teoretis maupun manfaat praktis.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat teoretis dalam memberikan gambaran mengenai kegiatan apa saja yang dilakukan anak dalam kegiatan bermain. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan mengenai pengalaman anak yang dimaknai sebagai kegiatan bermain pada masa pandemi Covid-19 ini.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi anak dalam memaknai pengalamannya pada kegiatan bermain pada masa pandemi Covid-19. Melalui penelitian ini, orang tua dapat mengetahui kegiatan bermain anak selama masa pandemi Covid-19, serta mengetahui pengalaman anak yang dimaknai sebagai kegiatan bermain pada masa pandemi Covid-19.