



**PENGALAMAN ANAK DALAM KEGIATAN BERMAIN PADA MASA
PANDEMI COVID-19 DI DUKUH KARANGDOWO RT 5 BAE KUDUS**

**Oleh:
ALFIAH
NIM 201733157**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2023**



**PENGALAMAN ANAK DALAM KEGIATAN BERMAIN PADA MASA
PANDEMI COVID-19 DI DUKUH KARANGDOWO RT 5 BAE KUDUS**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh

ALFIAH

NIM 201733157

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2023**

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

Dunia tak boleh tahu kamu sedang babak belur. Dunia hanya boleh tahu kamu masih tegak dan tak hancur selepas badai menerjang.

Orang-orang yang sudah mejadi bagian hidupku. Orang-orang yang sudah membuat hidupku sempurna. Aku tidak boleh mengecewakan mereka. - Arima

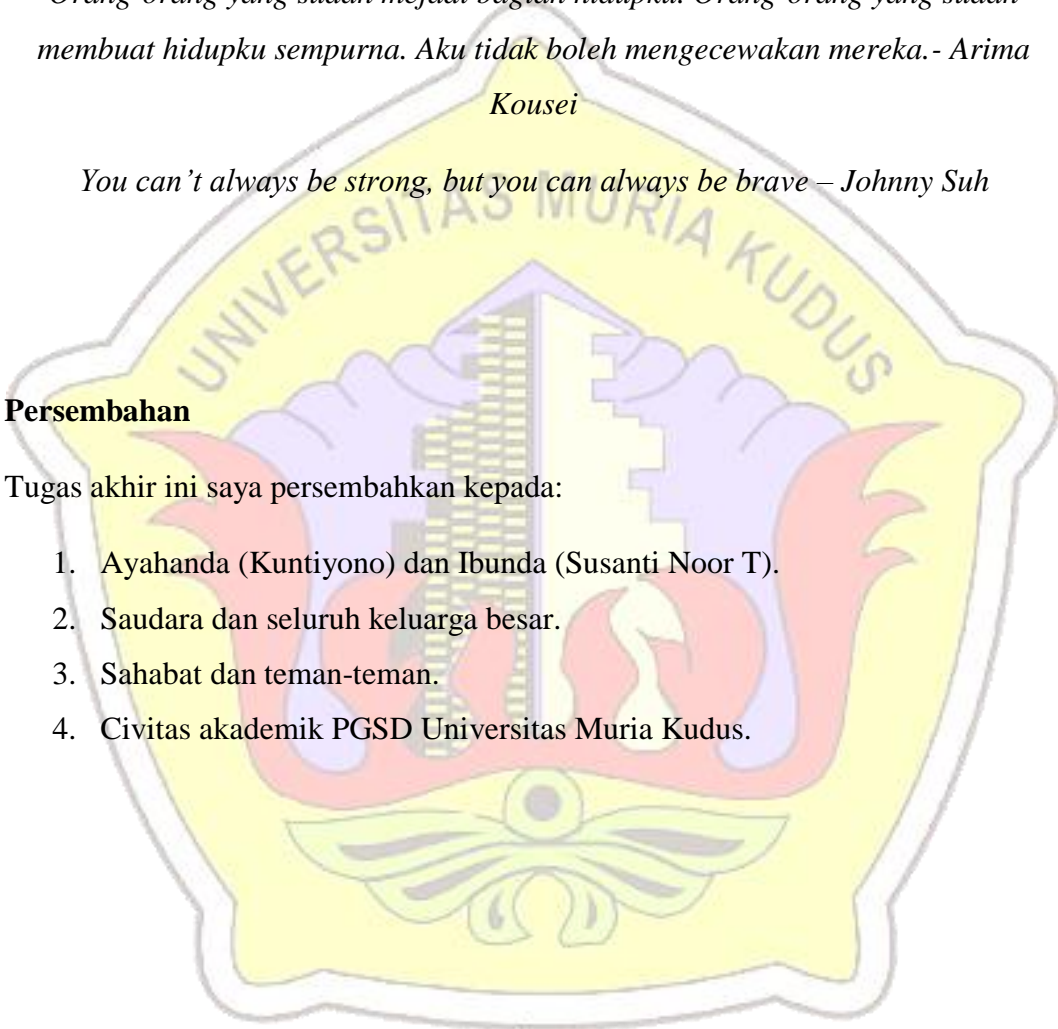
Kousei

You can't always be strong, but you can always be brave – Johnny Suh

Persembahan

Tugas akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Ayahanda (Kuntiyono) dan Ibunda (Susanti Noor T).
2. Saudara dan seluruh keluarga besar.
3. Sahabat dan teman-teman.
4. Civitas akademik PGSD Universitas Muria Kudus.

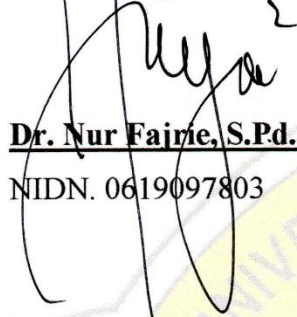


PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh Alfiah (NIM: 2017 33 157) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, Februari 2023

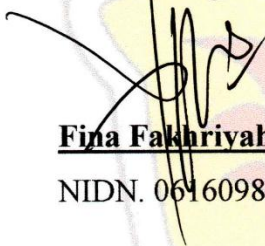
Pembimbing I



Dr. Nur Fairie, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0619097803

Pembimbing II

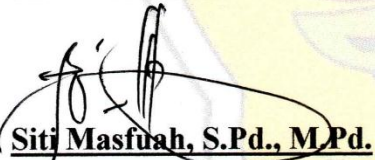


Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0616098701

Mengetahui

Ka. Prodi PGSD



Siti Masfiah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Alfiah (NIM: 2017 33 157) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, Februari 2023

Tim Penguji


Dr. Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd.,
NIDN. 0619097803

Ketua/anggota


Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd.,
NIDN. 0616098701

Anggota


Mohammad Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or.,
NIDN. 0604059102

Anggota


Santoso, S.Pd., M.Pd.,
NIDN. 0608038502

Anggota

Mengetahui

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Drs. Sucipto, M.Pd., Kons

NIDN. 0629086302

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tak lupa shalawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Semoga kelak kita mendapat syafaatnya di hari akhir nanti, aamiin.

Penulis tidak dapat menyelesaikan tugas akhir ini tanpa adanya dukungan dan motivasi dari beberapa pihak. Terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Kedua Orang tua, Bapak Kuntiyono dan Ibu Susanti Noor T yang sudah memberikan dukungan baik moril maupun materil.
2. Kedua Saudaraku, Tarisca R dan Bambang Budi U yang sudah memberikan dukungannya dan membuat hariku lebih berwarna.
3. Kedua pembimbingku, Bapak Nur Fajrie dan Ibu Fina Fakhriyah yang sudah membimbing saya sampai sejauh ini.
4. Nenek tersayang, Alm. Mbah Siti yang memberikan dukungan dan motivasi hingga akhir hayatnya.
5. Seluruh keluarga besarku yang selalu memberikan motivasi.
6. We are one, Qurrotul A, Nurul H, dan Lutfiah L.H yang sudah mendengarkan keluh kesahku, memberikan motivasi, saran, dan dukungannya.
7. Teman-teman semua yang sudah memberikan semangat dan dukungannya.

Penulis bukanlah orang yang tak luput dari kesalahan. Oleh karena itu kritik dan saran penulis perlukan untuk menyempurnakan tugas akhir ini menjadi lebih baik. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan referensi untuk penelitian selanjutnya.

Penulis

ABSTRAK

Alfiah. 2023. **Pengalaman Anak dalam Kegiatan Bermain pada Masa Pandemi Covid-19 di Dukuh Karangdowo Rt 5 Bae Kudus**. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd. (2) Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Pengalaman Anak, Kegiatan Bermain, Pandemi Covid-19

Pengalaman anak dapat diperoleh dari lingkup keluarga, sekolah, serta lingkungan sekitar. Namun, pada masa pandemi Covid-19 ini anak lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah. Akibatnya pengalaman yang diperoleh lebih banyak dari lingkup keluarga dan lingkungan sekitar. Pengalaman ini dapat diperoleh melalui interaksi, salah satunya dengan bermain. Berdasarkan hasil observasi di Dukuh Karangdowo Rt 5 Bae Kudus, selama pandemi Covid-19 anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah dengan belajar dan bermain. Mereka bermain bersama teman sebaya, keluarga, maupun tetangga baik itu pagi, siang, sore, maupun malam hari dengan jenis bermain yang bermacam-macam. Masalah dalam penelitian ini yaitu apa saja yang dilakukan dalam pengalaman anak bermain pada masa pandemi Covid-19 di Dukuh Karangdowo Rt 5 Bae Kudus serta bagaimana pengalaman anak dimaknai sebagai kegiatan bermain pada masa pandemi Covid-19 di Dukuh Karangdowo Rt 5 Bae Kudus. Tujuan dalam penelitian ini untuk membantu orang tua sehingga dapat mengetahui kegiatan bermain anak selama masa pandemi Covid-19 serta mengetahui pengalaman anak yang dimaknai sebagai kegiatan bermain pada masa pandemi Covid-19.

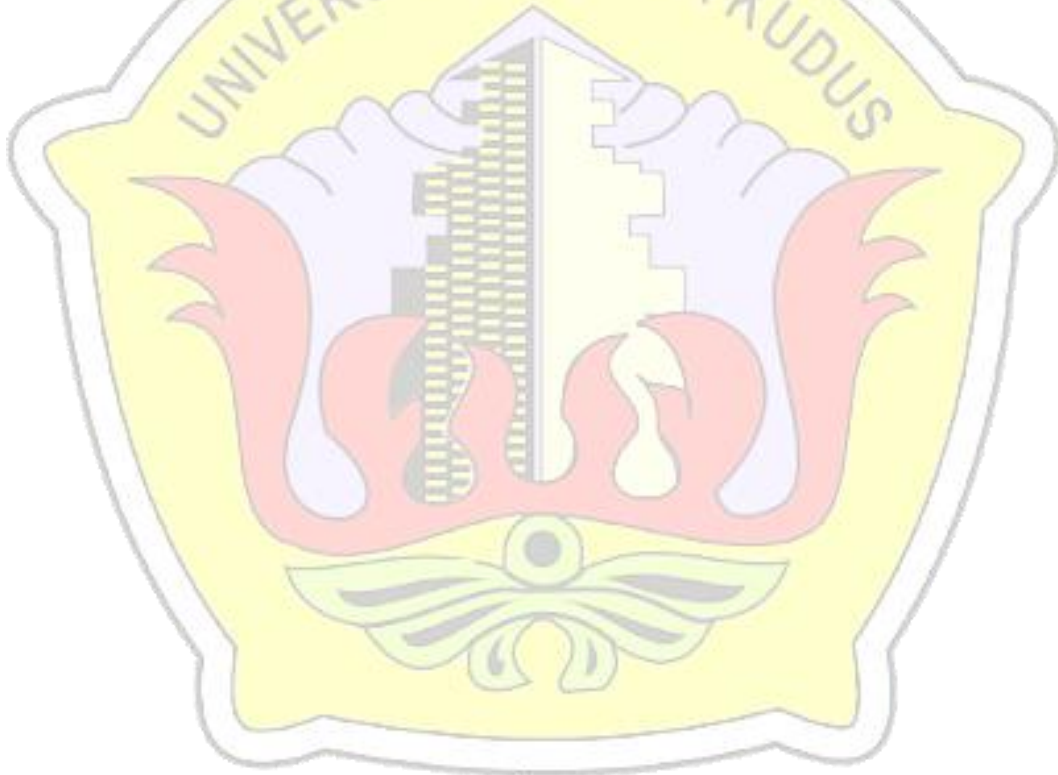
Pengalaman dapat memberikan kekuatan, keberanian, serta kepercayaan dalam diri seseorang. Pengalaman dapat diperoleh melalui interaksi sebagai salah satu kontributor bagi pengembangan anak dalam pemikirannya. Pengalaman anak terhadap dunia tidak hanya terjadi di sekolah, melainkan juga di rumah. Anak usia SD merupakan anak yang mengalami pertumbuhan intelektual, emosional, serta badaniyah dengan usia rata-rata 6-12 tahun. Anak usia SD memiliki karakteristik senang bermain, bergerak, dan bekerja. Selain belajar, anak juga dapat memperoleh pengalaman melalui bermain. Bermain merupakan metode yang menyenangkan dan tidak hanya memberikan kesenangan semata, melainkan juga membangun karakter, sikap, serta kepribadian anak. Bermain dibagi menjadi 3 jenis, yaitu bermain kreatif, bermain aktif, dan bermain pasif. Sementara pengalaman bermain dibagi menjadi beberapa dimensi, yaitu kompetensi, imersi, *flow*, tantangan, ketegangan, afek positif, dan afek negatif.

Penelitian kualitatif metode studi kasus ini akan dilaksanakan di Dukuh Karangdowo Rt 5 Bae Kudus dengan 5 orang anak sebagai partisipan. Peneliti akan berperan sebagai pengamat penuh dimana peneliti hanya akan melakukan interpretasi terhadap data dan fakta yang diperoleh selama penelitian. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan pengkajian dokumen berupa

dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu dengan reduksi data, penyajian data, serta verifikasi data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa selama pandemi COVID-19 anak-anak melakukan kegiatan bermain dengan jenis yang beragam. Permainan yang dimainkan termasuk dalam jenis bermain aktif dan bermain kreatif. Ketika bermain anak memperoleh pengalaman bermain dalam beberapa dimensi, seperti kompetensi, imersi, *flow*, tantangan, ketegangan, afek positif, dan afek negatif.

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 *sumprit 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.



ABSTRACT

Alfiah. 2023. **Children's Experience in Playing Activities during the Covid-19 Pandemic at Hamlet Karangdowo Rt 5 Bae Kudus.** Primary Teacher Education Departmen, Teacher Training and Education Faculty, Muria Kudus University. Advisors: (1) Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd. (2) Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Children's Experience, Play Activities, Covid-19 Pandemic

Children's experiences can be obtained from the scope of family, school, and the surrounding environment. However, during the Covid-19 pandemic, children spent more time at home. As a result, the experience gained is more from the scope of the family and the surrounding environment. This experience can be obtain through interaction, one of which is by playing. Based on observations at Hamlet Karangdowo Rt 5 Bae Kudus, during the Covid-19 pandemic children spent more time at home learning and playing. They play with their peers, family, and neighbors, whether it's morning, afternoon, or evenings with various types of play. The problem in this research is what has been done in the experience of children playing during the Covid-19 pandemic at Hamlet Karangdowo Rt 5 Bae Kudus and how children's experiences are interpreted as playing activities during Covid-19 pandemic at Hamlet Karangdowo Rt 5 Bae Kudus. The purpose of this research is to help parents so they can find out about children's play activities during the Covid-19 pandemic and to find out about children's experiences which are interpreted as playing activities during Covid-19 pandemic.

Experience can give strength, courage, and convidence in a person. Experience can be obtained through interaction as one of the contributors to the development of children in their thinking. Children's experiences with the world do not only occur at school, but also at home. Elementary school age children are children who experience intellectual, emotional, and bodily growth with an average age of 6-12 years. Elementary school age children have the characteristics of enjoying playing, moving, and working. Apart from learning, children can gain experience through playing. Playing is a fun method and not only provides pleasure but also builds the character, attitude, and personality of the child. Playing is divided into 3 types, namely creative play, active play, and passive play. Meanwhile, playing experience is divided into several dimensions, namely competence, immersion, flow, challenge, tension, positive affect, and negative affect.

This case study method of qualitative research will be conducted at Hamlet Karangdowo Rt 5 Bae Kudus with children as participants. The researcher will act as a full observer where the researcher will only interpret the data and facts obtained during the research. The data collection techniques include interiews, observation, and document review in the form of documentation. Data analysis used was data reduction, data presentation, and data verification.

The research result indicate that during pandemic Covid-19 children engage various type of play activities. The games whose children played are included in active play and creative play. When playing children get experience in several dimensions, such as competence, immersion, flow, challenge, tension, positive affect, and negative affect.

Playing activity which children do in Hamlet Karangdowo Rt 5 have various type. Children play such as hide and seek, climb piles of old tires and climb wall, cycling, role playing, drawing and coloring, and *sumprit dodok*. They're not playing in the morning, but also in the afternoon and evening. When playing children get experience in several dimensions. Although they do same play activity, it doesn't mean that they will get the same experience as well.



DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
LOGO.....	ii
JUDUL.....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	v
PENGESAHAN PENGUJI.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	5
2.1 Deskripsi Konseptual.....	5
2.1.1 Pengalaman.....	5
2.1.1 Karakteristik Anak Usia SD.....	6
2.1.1 Bermain.....	8
2.1.1 Covid-19.....	12
2.2 Penelitian Relevan.....	13
2.3 Kerangka Berpikir.....	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	18
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	18
3.2 Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	18

3.3 Peranan Peneliti.....	18
3.4 Data dan Sumber Data.....	19
3.5 Pengumpulan Data	19
3.5.1 Wawancara.....	20
3.5.2 Observasi.....	20
3.5.3 Pengkajian Dokumen	20
3.6 Keabsahan Data.....	21
3.6.1 Kredibilitas.....	21
3.6.1 Transferabilitas.....	21
3.6.1 Dependabilitas.....	22
3.6.1 Konfirmabilitas.....	22
3.7 Analisis Data	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	24
4.1 Deskripsi Data.....	24
4.1.1 Kondisi Lingkungan Anak pada Masa Pandemi Covid-19 di Dukuh Karangdowo Rt 5 Bae Kudus.....	24
4.1.2 Data tentang kegiatan apa saja yang dilakukan anak dalam kegiatan bermain pada masa pandemi Covid-19 di Dukuh Karangdowo Rt 5 Bae Kudus.....	25
4.1.3 Data tentang pengalaman anak dimaknai sebagai kegiatan bermain pada masa pandemi Covid-19 di Dukuh Karangdowo Rt 5 Bae Kudus.....	35
4.2 Pembahasan Hasil Analisis Data.....	42
4.2.1 Analisis data tentang kegiatan apa saja yang dilakukan anak dalam kegiatan bermain pada masa pandemi Covid-19 di Dukuh Karangdowo Rt 5 Bae Kudus.....	42
4.2.2 Analisis data tentang pengalaman anak dimaknai sebagai kegiatan bermain pada masa pandemi Covid-19 di Dukuh Karangdowo Rt 5 Bae Kudus.....	50
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	58
5.1 Simpulan	58

5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	65
PERNYATAAN.....	103
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	106



DAFTAR TABEL

Tabel	
2.1 Penelitian Relevan.....	15
4.1 Kegiatan Anak dalam Kegiatan Bermain	34
4.2 Pengalaman Anak yang diperoleh dalam Kegiatan Bermain dalam Beberapa Dimensi	41



DAFTAR GAMBAR

Gambar

2.1	Kerangka Berpikir Penelitian	17
4.1	AAB dan teman-temannya bermain petak umpet.....	25
4.2	AMH memanjat tembok bersama N sementara Q dan B memanjat tumpukan ban bekas	26
4.3	MNI dan teman-temannya bersepeda	27
4.4	KBS dan Q bermain peran sebagai penjual ikan	28
4.5	AKH dan Z menggambar rumah nanas	29
4.6	AAB bermain peran bersama B dan Q	30
4.7	AMH bersepeda malam bersama K dan N	31
4.8	MNI bermain tanah untuk membuat tembok bersama teman-temannya.....	32
4.9	KBS mewarnai gambar miliknya.....	33
4.10	AKH bermain <i>sumprit dodok</i> bersama teman-temannya.....	34
4.11	N berjaga sementara AAB, Q, dan B bersembunyi	43
4.12	B dan Q mengobrol dengan orang yang ada di bawah, sementara AMH ikut menimpali obrolan bersama N.....	44
4.13	B dan A bersiap untuk menyusul MNI dan Q yang sudah berada di depan.....	44
4.14	KBS bersama Q melayani A yang berperan sebagai pembeli	45
4.15	AKH dan Z fokus mewarnai gambar miliknya masing-masing	46
4.16	AAB sedang mengecek jawaban milik Q dan B	47
4.17	AMH, K, dan N menyapa orang-orang yang ditemui di jalan	47
4.18	MNI bersama K, R, dan A memasukkan mobil-mobil ke garasi dan menatanya sementara H dan A masih mengumpulkan tanah	48
4.19	KBS fokus mewarnai gambar miliknya.....	48
4.20	AKH, N, dan B <i>ndodok</i> sementara A bersiap untuk menghitung agar semua pemain berdiri lagi.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Penelitian	66
Lampiran 2. Instrumen Wawancara	69
Lampiran 3. Kisi-Kisi Observasi Penelitian.....	71
Lampiran 4. Catatan Lapangan Hasil Observasi.....	72
Lampiran 5. Hasil Wawancara Penelitian.....	73
Lampiran 6. Hasil Observasi Penelitian.....	83
Lampiran 7. Surat Pernyataan LOA.....	102

