
Gambaran Bermain Anak Usia Dini (3-5 Tahun) Pada Saat Kondisi Pandemi COVID-19 di Desa Karihkil

Feny Kusumadewi

Feny Kusumadewi : Program Studi Keperawatan Fakultas Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Banten, Kampus FIK STIKes Banten, Jl Raya Rawabuntu No.10, BSD, Banten – 15318

ABSTRAK

Pendahuluan: Bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain anak-anak akan berkata-kata (berkomunikasi), belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dilakukannya, dan mengenal waktu, jarak serta suara. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran bermain anak usia dini (3-5 tahun) di Desa Karihkil Kecamatan Ciseeng Kabupaten Bogor tahun 2020. **Metode:** Rancangan penelitian menggunakan *Mixed Methods* dengan strategi pendekatan *explanatory*. Desain penelitian kuantitatif menggunakan desain deskriptif, sedangkan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. **Hasil Penelitian:** Hasil jenis permainan aktif dan pasif pada anak usia dini (3-5 tahun) menunjukkan permainan aktif lebih tinggi dari pada permainan pasif meskipun pada saat kondisi pandemi covid 19. Hasil lokasi permainan pada anak usia dini (3-5 tahun) menunjukkan permainan *outdoor* lebih tinggi dari pada permainan *indoor* meskipun pada saat kondisi pandemi covid 19. Hasil respon biologis anak menjadi sehat setelah bermain. Hasil respon psikologis anak menjadi lebih senang setelah bermain. Hasil respon sosial anak berinteraksi dengan teman sebaya dan orangtua dengan baik. Hasil respon spiritual anak sudah mengerti berdoa dan mendoakan. **Kesimpulan:** Bermain aktif lebih tinggi dibandingkan bermain pasif. Bermain *outdoor* lebih tinggi dibandingkan bermain *indoor*. Hasil penelitian ini mempengaruhi respon biologis, psikologis, sosial, dan spiritual anak setelah bermain dalam permainan aktif, pasif, *outdoor*, dan *indoor*.

Kata Kunci : anak usia dini, bermain, covid 19

ABSTRACT

Introduction: Playing is a good medium for learning because by playing children will speak (communicate), learn to adapt to the environment, do what they do, and recognize time, distance and sound. **Purpose:** This study aims to determine the description of early childhood play (3-5 years) in Karihkil Village, Ciseeng District, Bogor Regency in 2020. **Methods:** The research design used Mixed Methods with an explanatory approach strategy. The quantitative research design uses descriptive design, while the qualitative research method uses a descriptive approach. **Results:** The results of active and passive play types in early childhood (3-5 years) showed that active play was higher than passive play even though during the COVID-19 pandemic conditions. The results of the location of games in early childhood (3-5 years) showed Outdoor games were higher than indoor games even during the Covid 19 pandemic conditions. The result of the child's biological response becomes healthy after playing. The result of the psychological response of the child being happier after playing. The results of the social response of children interacting with peers and parents well. The result of the child's spiritual response has understood prayer and prayer. **Conclusion:** Active play is higher than passive play. Outdoor play is higher than indoor play. The results of this study affect

children's biological, psychological, social and spiritual responses after playing in active, passive, outdoor, and indoor games.

Keywords: early childhood, play, covid 19

I. Pendahuluan

Berdasarkan Artikel Kompas.com menyatakan bahwa *The Chinese Centre for Disease Control and Prevention (CCDC)* pada 7 Januari 2020 mengumumkan kepastian penyebab wabah baru di kota Wuhan, Tiongkok, adalah Virus Corona baru yang dinamakan SARS-CoV-2 (*Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2*). *World Health Organization (WHO)* lalu memberi nama penyakit ini sebagai COVID-19 (*Coronavirus Disease 2019*), sebagaimana disampaikan Direktur WHO pada 11 Februari 2020 (Fauzi, 2020).

Presiden Republik Indonesia, Joko Widodo mengumumkan bahwa virus Covid-19 telah masuk di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020 pada 2 warga asal dari Depok. Himbauan untuk tidak berada di luar rumah, bekerja dari rumah, belajar dari rumah, dan lalu memberlakukan pembatasan sosial berskala besar bagi Ibu Kota Jakarta dan daerah penyangga yang memiliki mobilitas tinggi mulai diberlakukan pada 16 Maret 2020 (Gugus Tugas Percepatan Penanganan Corona, 2020).

Berdasarkan pusat informasi dan koordinasi covid 19 Jawa Barat, wilayah bogor masih menduduki posisi ke 3 dengan positif dan isolasi dalam pengawasan sebanyak 755 pasien. Sesuai dengan peraturan Bupati nomor 35 tahun 2020 pada tanggal 5 Juni 2020 ditetapkan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) secara proporsional sebagai persiapan pelaksanaan adaptasi kebiasaan baru (AKB) untuk pencegahan pengendalian covid 19 di Kabupaten Bogor. (*Pusat Informasi Dan Koordinasi Covid 19 Jabar*, 2020)

Dalam penelitian (Nurul, 2020) yang berjudul “Kesiapan Ibu Bermain Bersama Anak Selama Pandemi Covid-19, “Dirumah Saja” dengan metode kualitatif menyimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang sangat mempengaruhi semua aspek perkembangan anak usia dini, meliputi perkembangan motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, moral dan kreativitas. Anak usia dini membutuhkan bermain untuk melepaskan energi dan juga perasaannya. Jika anak hanya dirumah saja, tidak bisa bertemu dan bermain dengan teman-temannya, energi dan perasaannya tidak bisa terlepas. Energi

dan perasaan yang tidak terlepas oleh anak bukan hanya bisa menimbulkan kebosanan pada anak, tapi juga efek negatif dari kebosanan tersebut seperti rewel.

Berdasarkan artikel *Theasianparent.com* menyimpulkan bagi anak usia 3 tahun mereka dapat memainkan permainan yang dapat dilakukan di rumah, misalnya bermain *puzzle*, balok, dan bermain peran. Bagi anak usia 4 dan 5 tahun mereka dapat bermain mengelompokkan benda berdasarkan warna atau bentuk, bermain bola yang memantul dan menyalin gambar seperti tanda tambah, lingkaran dan bentuk lainnya, bermain pasir kinetik, membaca, dan bermain kertas origami. Namun demikian, kini anak-anak dapat bermain *gadget* atau *handphone* yang menyediakan banyak jenis permainan elektronik. Cukup bermodalkan *handphone Android* dan ketersediaan kuota internet, setiap anak dapat mengunduh berbagai permainan elektronik (Giasinta, 2020).

Dalam buku *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* Stimulus bermain adalah salah satu hal yang sangat dibutuhkan untuk perkembangan otak anak usia dini. Menurut Vygotsky bermain merupakan *self help tool* tanpa disadari melalui bermain, dengan sendirinya anak akan mengalami kemajuan dalam perkembangannya. Vygotsky memandang dengan bermain pura-pura kemampuan

kognitif, sosial, dan emosi anak akan berkembang. Tanpa disadari ada beberapa fungsi bermain bagi anak yaitu memanfaatkan energi berlebih pada anak, memulihkan tenaga setelah bekerja dan merasa jenuh, melatih keterampilan tertentu, mengembangkan semua aspek perkembangan, membantu anak mengenali lingkungan, dan memberikan kesempatan proses berasosiasi pada anak (Pupung & Anik, 2018).

Dalam penelitian (Permatasari et al., 2020) yang berjudul "Keintiman Komunikasi Keluarga saat *Social Distancing* Pandemi Covid-19" dengan metode kualitatif menyimpulkan bahwa saat masa *social and physical distancing* ini, orang tua pun dituntut kreatif agar anak tidak bosan berada di rumah. Aktivitas membaca, bernyanyi, dan bermain menjadi hal yang sering dipilih informan untuk menemani putra atau putri mereka yang masih tergolong anak usia dini. Aktivitas membaca yang dilakukan salah satunya adalah membacakan cerita atau membuat cerita dari gambar. Aktivitas membaca yang menyenangkan akan membuat anak menikmati kegiatan tersebut (Permatasari, Inten, Mulyani, & Rahminawati, 2019). Informan mengakui, masa *social and physical distancing* ini mereka harus aktif memilah buku atau menggilir buku yang dibaca agar anak tidak bosan. Jika anak sudah bosan dengan

buku yang dimiliki, salah satu informan sering mencetak gambar dari internet lalu bersama anak membuat cerita sendiri. Untuk aktivitas bermain ada beragam permainan yang dilakukan. Mulai dari permainan balok, permainan kartu, dan bermain peran. Dengan bermain peran, anak dapat menyampaikan apa yang dipikirkan, dirasakan, serta imajinasinya yang unik (Inten, 2017). Salah satu informan yang merupakan seorang ibu yang biasa bekerja sebagai pengajar sering melakukan aktivitas bermain peran dengan anaknya untuk mengisi masa karantina diri saat *social and physical distancing*. Bermain peran yang dilakukannya dengan anak di antaranya adalah ibu jadi dokter anak jadi pasien. Dalam permainan bermain peran itu, ibu bisa memberikan pesan-pesan tentang Covid-19 sambil bermain. Oleh sebab itu, berdasarkan hal tersebut penelitian ini akan membahas mengenai bermain anak usia dini (3-5 tahun) pada saat kondisi pandemi covid 19. Adapun tujuan dari penulisan ini untuk mengetahui gambaran bermain anak usia dini (3-5 tahun) pada saat kondisi pandemi covid 19.

II. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian mix methods, model *mix methods* yang digunakan pada penelitian ini yaitu model sequential dengan menggunakan

pendekatan *explanatory*, yaitu data dan analisis kuantitatif pada tahap pertama, dan diikuti pengumpulan dan analisis data kualitatif pada tahap kedua, guna memperkuat hasil penelitian kuantitatif yang dilakukan pada tahap pertama. (Sugiyono, 2011). Pada pengumpulan data kuantitatif menggunakan kuesioner dengan teknik sampling yang digunakan yaitu purposif sampling dengan kriteria eksklusi orangtua yang mempunyai anak usia dini (3-5 tahun) bersekolah PAUD/TK. Sampel yang dibutuhkan pada pengumpulan data kuantitatif sebanyak 40 responden. Pada pengumpulan data kualitatif menggunakan wawancara mendalam dengan 8 informan perwakilan dari setiap anak usia dini (3-5 tahun). Data- data yang telah terkumpul kemudian diolah dan dianalisis secara deskriptif.

III. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian kuantitatif mengenai Gambaran bermain anak usia dini (3-5 tahun) pada saat kondisi pandemi covid 19 di desa Karihkil kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor tahun 2020 akan diuraikan sebagai berikut :

Tabel 1

Distribusi Frekuensi Jenis Bermain Anak Usia Dini (3-5 Tahun) Pada Saat Kondisi Pandemi Covid 19 Di Desa Karihkil Kecamatan Ciseeng Kabupaten Bogor Tahun 2020

Jenis Bermain	Frekuensi	Persentase (%)
Aktif	28	70,0
Pasif	12	30,0
Total	40	100,0

Berdasarkan tabel 5.1 diatas,dari 40 orangtua yang memiliki anak usia dini (3-5 tahun) yang menjadi responden penelitian ini,dapat diketahui bahwa jenis bermain anak usia dini (3-5 tahun) di desa Karihkil kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor tahun 2020 didapatkan hasil sekitar 70% responden bermain dengan jenis permainan aktif dan 30% responden bermain dengan jenis permainan pasif. Hasil penelitian yang dilakukan di desa Karihkil kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor Tahun 2020 sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Amelia (2016) yang berjudul hubungan antara bermain dengan perkembangan motorik kasar dan halus di TK islam terpadu (TKIT) rabbani kota Batam tahun 2016, menunjukkan bahwa sebagian besar dari 51 responden yang diteliti terdapat 39 responden (76,5%) yang memiliki kegiatan bermain aktif, sedangkan yang memiliki kegiatan bermain tidak aktif sebanyak 12 responden (23,5%).

Tabel 2

Distribusi Frekuensi Lokasi Bermain Anak Usia Dini (3-5 Tahun) Pada Saat Kondisi Pandemi Covid 19 Di Desa Karihkil Kecamatan Ciseeng Kabupaten Bogor Tahun 2020

Lokasi Bermain	Frekuensi	Persentase (%)
<i>Indoor</i>	11	27,5
<i>Outdoor</i>	29	72,5
Total	40	100,0

Berdasarkan tabel 5.2 diatas,dari 40 orangtua yang memiliki anak usia dini (3-5 tahun) yang menjadi responden penelitian ini,dapat diketahui bahwa lokasi bermain anak usia dini (3-5 tahun) di desa Karihkil kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor tahun 2020 didapatkan hasil sekitar 72,5% anak bermain dengan lokasi permainan *outdoor*, dan anak yang bermain dengan lokasi permainan *indoor* sekitar 27,5%.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Raidah (2019) yang berjudul evaluasi program pelaksanaan ruang publik terpadu ramah anak terhadap kebutuhan bermain *outdoor* anak usia dini di RPTRA baung Jakarta Selatan, didapatkan hasil bahwa 89% anak usia dini bermain dengan permainan *outdoor*, dan 11% anak usia dini bermain dengan permainan *indoor*,

hasil ini didapat dengan responden anak usia dini sebanyak 120 responden.

Hasil penelitian kualitatif yaitu respon pada anak usia dini (3-5 tahun) setelah bermain pada saat kondisi covid 19 di desa Karihkil kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor tahun 2020 pada anak yang bermain permainan aktif *outdoor*, permainan pasif *outdoor*, permainan aktif *indoor*, dan permainan pasif *indoor*.

1. Respon Biologis

Berat badan dan tinggi badan bertambah dengan baik, dari hasil wawancara dengan 8 informan tentang respon biologis pertambahan berat badan dan tinggi badan anak usia dini (3-5 tahun) di desa Karihkil kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor tahun 2020, diketahui bahwa 5 anak mengalami peningkatan berat badan dan tinggi badan setelah bermain. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Saadah (2017) yang berjudul model pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dengan stimulasi bermain dan berekreasi menunjukkan bahwa model teoritis pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dengan stimulasi bermain dan berekreasi berpengaruh terhadap pertumbuhan berat badan dan tinggi badan anak. Temuan baru penelitian ini terbentuknya model pengukuran

pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dengan bermain dan berekreasi, terbentuknya model struktural dimana karakteristik ibu berpengaruh langsung terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak.

Anak terlihat lebih aktif, gesit, dan gembira, dari hasil wawancara dengan 8 informan tentang respon biologis keaktifan anak usia dini (3-5 tahun) di desa Karihkil kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor tahun 2020, diketahui bahwa semua anak menjadi lebih aktif dan gesit setelah bermain. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Marlina (2017) yang berjudul pengaruh aktivitas bermain peran makro terhadap perkembangan fisik motorik kasar anak usia di TK adzkia Bandar Lampung menguatkan penelitian respon biologis keaktifan anak setelah bermain, Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan serta pengaruh penggunaan aktivitas bermain peran makro terhadap perkembangan fisik motorik kasar anak usia dini di TK Adzkia.

Nafsu makan anak baik, dari hasil wawancara dengan 8 informan tentang respon biologis nafsu makan anak usia dini (3-5 tahun) di desa Karihkil kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor tahun 2020, diketahui bahwa 5 anak mengalami peningkatan nafsu makan setelah bermain.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ika (2014) yang berjudul pengaruh bermain peran terhadap asupan nutrisi pada anak usia dini di PAUD Mandiri Blitar menunjukkan hasil peningkatan asupan nutrisi anak usia dini setelah diberikan stimulasi bermain peran, akan tetapi hasil tabulasi silang menunjukkan bahwa terdapat anak usia 3-5 tahun yang pola makannya baik.

2. Respon Psikologis

Gembira, dari hasil wawancara dengan 8 informan tentang respon psikologis kestabilan emosi anak usia dini (3-5 tahun) di desa Karihkil kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor tahun 2020, diketahui bahwa 8 anak mengalami peningkatan kesenangan setelah bermain. Hasil penelitian respon psikologis gembira setelah bermain anak usia dini di desa Karihkil sejalan dengan Hasil penelitian Yustika (2012) bermain dan pemanfaatan bermain dalam perkembangan anak usia dini di Gowa yang menyimpulkan bahwa sesudah bermain, anak akan mudah berekspresi dan lebih gembira, mengungkapkan perasaan melalui bermain, dan menghilangkan rasa takut atau trauma yang pernah anak alami.

Rasa kompetensi dan percaya diri, dari hasil wawancara dengan 8 informan tentang respon psikologis percaya diri

anak usia dini (3-5 tahun) di desa Karihkil kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor tahun 2020, diketahui bahwa 6 anak sudah dapat mengekspresikan kepercayaan dirinya setelah bermain. Hasil penelitian ini didukung juga dengan hasil penelitian Choirunnisa (2015) yang berjudul asumsi bentuk pembelajaran dengan bermain peran di TK aisyiyah Sidoarjo yang menyimpulkan hasil asumsi bahwa bentuk pembelajaran dengan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini baik dari kemampuan sosialnya, rasa empati dan kepercayaan dirinya pun semakin tinggi.

Menyalurkan keinginan, Dari hasil wawancara dengan 8 informan tentang respon psikologis menyalurkan keinginan anak usia dini (3-5 tahun) di desa Karihkil kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor tahun 2020, diketahui bahwa 7 anak sudah dapat mengungkapkan apa yang diinginkan setelah bermain. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Priyanto (2014) yang berjudul metode pembelajaran dalam pengoptimalan perkembangan *golden age* anak usia dini di Kota Yogyakarta menyimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat merangsang kreativitas serta daya fikir anak secara optimal tanpa anak tersebut merasa terpaksa untuk melakukannya, sehingga

anak dapat menyalurkan keinginannya dengan cara mengatakan yang sesuai dengan keinginannya.

3. Respon Sosial

Interaksi dengan teman sebaya, dari hasil wawancara dengan 8 informan tentang respon sosial berinteraksi dengan teman sebaya anak usia dini (3-5 tahun) di desa Karihkil kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor tahun 2020, diketahui bahwa 7 anak mempunyai kedekatan dengan teman sabayanya setelah bermain. Hasil penelitian Siska (2011) yang berjudul penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan sosial di TK Alkautsar Bandar lampung menyimpulkan bahwa Penerapan metode bermain peran memberikan kontribusi yang sangat besar pada keterampilan sosial anak di TK Al-Kautsar, terlihat dari anak-anak yang tadinya ragu ketika bermain peran dan berinteraksi serta berbicara sudah tidak ragu lagi untuk memainkan perannya, anak sudah dapat melakukan kontak mata serta merespon pembicaraan, ikut serta dalam kegiatan kelompok dan anak sudah dapat berbicara dengan leluasa. Hal ini sejalan dengan penelitian bermain anak usia dini di desa Karihkil kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor yang menyatakan interaksi anak dengan teman sebayanya baik setelah bermain.

Interaksi dengan orang dewasa (orangtua, keluarga dan lain-lain), Dari hasil wawancara dengan 8 informan tentang respon sosial berinteraksi dengan orangtua dan orang dewasa anak usia dini (3-5 tahun) di desa Karihkil kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor tahun 2020, diketahui bahwa 8 anak mempunyai kedekatan dan berinteraksi baik dengan orangtua dan orang dewasa setelah bermain. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dinawati (2018) yang berjudul meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak melalui metode bermain peran makro di TK Sadang Serang yang menyatakan bahwa Pencapaian kemampuan interaksi sosial anak mengalami peningkatan pada setiap indikator diantaranya anak mampu menyapa, anak mampu berkomunikasi secara verbal, anak mampu meminta bantuan, anak mampu menyimak, anak mampu bertanya dan anak mampu bercakap-cakap. Rekomendasi yang diberikan untuk pendidik anak usia dini yaitu penerapan metode bermain peran makro ini dapat dijadikan sebagai alternatif untuk meningkatkan interaksi sosial anak sebagai metode yang menarik, dan memotivasi dan melibatkan anak secara langsung.

Memecahkan konflik, Dari hasil wawancara dengan 8 informan tentang

respon sosial memecahkan konflik anak usia dini (3-5 tahun) di desa Karihkil kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor tahun 2020, diketahui bahwa 6 anak memilih melaporkan kepada orangtua atau mengadu apabila terjadi masalah setelah bermain. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriana (2015) yang berjudul peningkatan resolusi konflik melalui bermain peran di Sulawesi Tengah menunjukkan hasil sebagian anak masih berbicara kepada orangtua dan sebagian anak sudah dapat memecahkan konflik dengan cara berdiskusi, cerita dan meminta pendapat teman yang lainnya.

Kerja sama dan berbagi, Dari hasil wawancara dengan 8 informan tentang respon sosial kerjasama anak usia dini (3-5 tahun) di desa Karihkil kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor tahun 2020, diketahui bahwa 8 anak sudah mulai berkerjasama dan berbagi setelah bermain. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ali (2016) yang berjudul peningkatan kerjasama anak usia dini dalam bermain melalui metode kerja kelompok menunjukkan hasil meningkatkan kerjasama anak dalam bermain dapat dilakukan dengan cara menggunakan metode kerja kelompok. Dengan metode kelompok anak masing-masing menunjukkan

kerjasamanya untuk memecahkan sebuah masalah.

Kedekatan anak terhadap keluarga pada masa sebelum pandemi covid 19 dan saat pandemi covid 19, dari hasil wawancara dengan 8 informan tentang respon sosial kedekatan anak dengan keluarga pada sebelum pandemi covid 19 dan saat kondisi pandemi covid 19 anak usia dini (3-5 tahun) di desa Karihkil kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor tahun 2020, diketahui bahwa 5 anak tidak ada perubahan kedekatan dengan keluarga sebelum kondisi pandemi covid 19 dengan saat kondisi pandemi covid 19. Interaksi antara ayah, ibu dan anak menjadi lebih sering di rumah. Komunikasi keluarga menjadi peran penting menjaga psikologis kebiasaan baru dalam menghadapi pandemi Covid-19. Psikolog klinis, Desy Ilsanty mengatakan, ada berbagai bentuk komunikasi mulai dari komunikasi sederhana dengan ikut terlibat agar lebih memahami kemampuan anak, atau pun menggali hobi si anak, hal-hal apa yang disukai dan tidak disukai yang mungkin selama ini tidak bisa ditanyakan kepada anak karena kesibukan orang tua dan waktu yang terbatas. Desy juga melihat, saat inilah waktu yang tepat untuk lebih mengenal antar anggota keluarga.

Menggunakan dan menjaga benda-benda dan lingkungan secara tepat, dari

hasil wawancara dengan 8 informan tentang respon sosial merapihkan mainan anak usia dini (3-5 tahun) di desa Karihkil kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor tahun 2020, diketahui bahwa 8 anak sudah dapat menerapkan kerapihan dan menjaga mainannya setelah bermain. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suroidah (2013) yang berjudul meningkatkan kemandirian melalui latihan merapihkan mainan pada anak usia dini di Lubuklinggau menunjukkan hasil kemandirian anak melalui latihan merapikan mainan mengalami peningkatan, anak sudah tidak lagi membiarkan mainan berserakan dan anak selalu menjaga mainannya dengan rapih.

4. Respon Spiritual

Dari hasil wawancara dengan 8 informan tentang respon spiritual berdoa dan mendoakan anak usia dini (3-5 tahun) di desa Karihkil kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor tahun 2020, diketahui bahwa 6 anak sudah bisa berdoa dan mendoakan setelah bermain. Hasil penelitian yang dilakukan di desa Karihkil kecamatan Ciseeng Kabupaten Bogor tahun 2020 sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rafika (2016) meskipun berbeda metode dalam bermain akan tetapi bermain dapat meningkatkan respon spiritual anak, penelitian Rafika (2016)

yang berjudul penggunaan media kartu huruf hijaiyah untuk melejitkan kecerdasan spiritual anak usia dini pada TK islam terpadu suloh kota Banda Aceh menyatakan bahwa bermain menggunakan media kartu huruf hijaiyah adalah salah satu media yang dapat melejitkan potensi kecerdasan spiritual anak usia dini.

IV. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian Gambaran bermain anak usia dini (3-5 tahun) pada saat kondisi pandemi covid 19 di desa Karihkil kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor Tahun 2020, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Distribusi frekuensi jenis permainan anak usia dini (3-5 tahun) di Desa Karihkil Kecamatan Ciseeng Kabupaten Bogor 2020, didapatkan permainan aktif anak usia dini (3-5 tahun) sebanyak 70,0% dan permainan pasif anak usia dini (3-5 tahun) sebanyak 30,0%.
2. Distribusi frekuensi lokasi permainan anak usia dini (3-5 tahun) di Desa Karihkil Kecamatan Ciseeng Kabupaten Bogor 2020, didapatkan permainan *indoor* anak usia dini (3-5 tahun) sebanyak 27,5% dan permainan *outdoor* anak usia dini (3-5 tahun) sebanyak 72,5%.
3. Respon biologis anak usia dini (3-5 tahun) di desa Karihkil kecamatan

Ciseeng kabupaten Bogor tahun 2020, didapatkan 5 anak mengalami penambahan berat badan dan tinggi badan setelah bermain. wawancara terhadap orangtua dan tidak terukur, karena posyandu di desa Karihkil tidak beroperasi dengan baik selama pandemi covid 19. 8 anak menjadi lebih aktif dan gesit setelah bermain. 5 anak mengalami perbaikan nutrisi setelah bermain.

4. Respon psikologis anak usia dini (3-5 tahun) di desa Karihkil kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor tahun 2020 setelah bermain 8 anak menjadi lebih senang. 6 anak setelah bermain anak menjadi lebih percaya diri. 7 anak setelah bermain anak dapat dengan mudah mengungkapkan keinginan kepada orangtua.
5. Respon sosial anak usia dini (3-5 tahun) di desa Karihkil kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor tahun 2020, 7 anak setelah bermain kedekatan anak dan teman sebayanya terjalin dengan baik. Setelah bermain semua anak mengalami kedekatan dengan orangtua, keluarga dan orang dewasa lainnya terjalin baik. 6 anak setelah bermain anak sudah dapat memecahkan konflik dengan melaporkan masalah kepada

orangtua dan 2 anak memecahkan konflik dengan caranya sendiri. 8 anak sudah dapat berkerjasama dan berbagi dengan orang lain. 5 anak tidak ada perubahan kedekatan anak dan orangtua sebelum pandemi covid 19 dan pada saat kondisi pandemi covid 19, 2 anak mengalami perubahan kedekatan dengan orangtua di saat kondisi pandemi covid yaitu orangtua lebih sering meluapkan kemarahan ke anak karena dampak dari covid 19, dan 1 anak mengalami kedekatan yang lebih dekat dengan orangtua pada masa pandemi covid 19 karena adanya pemberlakuan protokol kesehatan dan PSBB. Semua anak sudah dapat menggunakan, menjaga dan merapihkan benda atau mainan setelah bermain.

6. Respon spiritual anak usia dini (3-5 tahun) di desa Karihkil kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor tahun 2020 setelah bermain 6 anak sudah mengerti dengan kegiatan berdoa dan mendoakan dan 2 anak belum mengerti dengan kegiatan berdoa dan mendoakan.

V. Saran

Berdasarkan penelitian dan kesimpulan tersebut, dapat diketahui bahwa masih banyak

anak yang bermain aktif dan bermain di luar ruangan/ rumah (*outdoor*) pada saat kondisi pandemi covid 19 saat ini padahal pemerintah sudah melakukan pembatasan sosial berskala besar (PSBB).

1. Bagi orangtua disarankan untuk tidak melarang anak bermain aktif secara *outdoor*, karena dengan bermain aktif anak dapat bebas mengekspresikan hal yang ingin diungkapkan dan dengan bermain aktif juga dapat menstimulus motorik kasar anak. Bermain secara *outdoor* pun dapat menambah wawasan dan mengenal dunia dengan luas, akan tetapi disarankan pada masa pandemi terutama pandemi yang sekarang terjadi yaitu covid 19 usahakan anak menggunakan masker, selalu ajarkan anak untuk mencuci tangan sebelum dan setelah bermain, dan ajarkan anak untuk menjaga jarak agar dapat memutus rantai penyebaran virus covid 19, apabila anak bermain didalam rumah ciptakan jenis permainan yang sesuai dengan keinginan anak, agar anak tidak merasa bosan.
2. Bagi lembaga pendidikan PAUD disarankan agar dapat menciptakan

pembelajaran dengan permainan yang mengedukasi untuk mencegah penyebaran covid 19, sehingga anak dapat mengaplikasikannya di kondisi-kondisi pandemi terutama pandemi covid 19.

3. Bagi kelurahan desa Karihkil kecamatan Ciseeng kabupaten bogor agar senantiasa memperhatikan kegiatan anak yang bermain diluar untuk selalu menggunakan masker dan mencuci tangan, dan mengadakan penyuluhan tentang penyebaran virus covid 19 serta cara memutus rantai penyebaran covid 19.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai data dasar dan bahan untuk penelitian selanjutnya dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penyuluhan tentang bermain anak usia dini (3-5 tahun) pada saat kondisi pandemi covid 19 dan kondisi-kondisi tertentu sehingga dapat membantu meningkatkan pengetahuan masyarakat terutama pengetahuan penyebaran covid 19 pada saat ini.

Daftar Pustaka

- Hurlock. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 2* (pertama). erlangga.
- Hurlock, E. B. (2000). *Psikologi*

- Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Erlangga (ed.); kelima).
- Kozier. (2010). *Buku Ajar Keperawatan Klinis* (EGC (ed.); kelima).
- Mirza, J. (2010). *Permainan Indoor dan Outdoor Kreatif Untuk Melejitkan Kecerdasan Anak*. Titan.
- Monks F.J.Knoer A.MP Haditono, S. R. 198. (1984). *Psikologi Perkembangan*. Gajah Mada University Press.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metode Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta.
- prof. dr. anies, M.kes, P. (2020). *COVID 19 : Seluk Beluk Corona Virus* (1st ed.). arruzz media.
- Pupung, A. P., & Anik, L. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*.
- Pusat Informasi dan Koordinasi Covid 19 Jabar. (2020). <https://pikobar.jabarprov.go.id/>.
- Santrock, & W. (2012). *LifeSpan*. Mac Graw Hill.
- Santrock, & W, J. (2007). *Child Development*. erlangga.
- Slamet, & Suyanto. (2005). *Konsep Dasar PAUD*. DEPDIBUD.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix methods)*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susilo, W. H., Kusumaningsih, C. I., Aima, H., & Hutajula, J. (2015). *Riset Kualitatif dan Aplikasi Penelitian Ilmu Keperawatan*. CV. Trans Info Media.
- Swarjana, K. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Andi Offset.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Grasindo.
- Wong. (2008). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik* (E. K. Yudha. (Ed.); Edisi 6. J). Agus Sutarna, Neti. Juniarti, H.Y. Kuncoro.