

Permainan Anak Prasekolah di Perkotaan, Pedesaan, dan Perumahan

Iswinarti

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang permainan yang dilakukan oleh anak prasekolah di perkotaan, pedesaan, dan perumahan. Subjek penelitian anak siswa taman kanak-kanak sebanyak 126 anak. Penelitian ini dilakukan di tiga lokasi yang mewakili pedesaan, perkotaan, dan perumahan. Metode pengumpulan data berupa kuesioner yang diberikan kepada orang tua subjek. Kuesioner mengungkap tentang jenis-jenis permainan yang dilakukan, peralatan yang digunakan, tempat permainan, dan dengan siapa permainan dilakukan. Data dianalisis secara deskriptif dengan prosentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada dasarnya anak melakukan kegiatan bermain yang bervariasi. Tidak banyak terjadi perbedaan jenis kegiatan bermain antara di pedesaan, perkotaan, dan perumahan. Semua jenis kegiatan bermain ada yang memainkannya di ketiga tempat penelitian, hanya yang membedakan adalah banyak sedikitnya jumlah anak yang melakukan kegiatan bermain. Banyak sedikitnya anak yang melakukan kegiatan bermain maupun alat permainan yang digunakannya dipengaruhi oleh kondisi tempat tinggal dan tersedia tidaknya sarana bermain.

Kata kunci: Bermain, anak prasekolah, pedesaan, perkotaan, perumahan

Pendahuluan

Bermain merupakan kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan. Kegiatan bermain adalah kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak atau bermain adalah dunia anak atau dikatakan oleh Papalia et al (2001) bahwa bermain adalah “bekerjanya” anak-anak yang mempunyai kontribusi terhadap keseluruhan domain-domain perkembangannya. Jika ingin memahami tentang perkembangan anak maka perlu memahami esensi dari permainan anak (Hughes, 1994)

Bermain merupakan hal yang esensial bagi kesehatan anak. Bahkan di abad 21 ini, ketika anak-anak mengalami banyak tekanan di dalam hidup mereka, maka permainan menjadi sangat krusial bagi mereka. Bermain akan dapat meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah, dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perileku yang secara potensial berbahaya (Santrock, 2000).

Bermain merupakan refleksi dari keseluruhan perkembangan anak yaitu perkembangan intelektual, sosial, emosional, dan fisik (Hughes, 1994). Selanjutnya dikatakan bahwa dengan bermain anak bisa berkomunikasi, bersosialisasi, belajar tentang dunia di sekeliling mereka, memahami diri dan orang lain, belajar menghadapi permasalahan, dan berlatih beberapa ketrampilan-ketrampilan yang akan digunakan di masa yang akan datang.

Kegiatan bermain hampir dilakukan oleh anak di semua usia, yaitu mulai bayi sampai anak usia sekolah. Kegiatan bermain maupun jenis permainan yang dilakukan oleh anak berhubungan dengan karakteristik perkembangan mereka (Hurlock, 1993). Bermain pada usia bayi merupakan refleksi dari perkembangan bayi yang sedang melakukan eksplorasi; bermain pada anak usia pra sekolah merupakan refleksi dari perkembangan motorik, bahasa, fantasi, rasa aman dan kepercayaan diri, serta awal dari kemampuan untuk berfikir logis; bermain pada anak usia sekolah merupakan refleksi dari perkembangan intelektual, sosial, dan kepribadian (Hughes, 1994). Dengan demikian jenis-jenis kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak bisa beraneka ragam sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Dengan mengetahui kegiatan bermain mereka maka akan banyak informasi yang bisa diperoleh tentang dunia mereka.

Bermain pura-pura pada anak prasekolah mempunyai pengaruh besar terhadap perkembangan anak seperti kemampuan berbahasa dan narasi regulasi emosi, problem solving (Lillard, et al., 2013). Selanjutnya dikatakan bahwa meskipun hasilnya tidak konsisten bermain pura-pura juga berhubungan dengan kreativitas, kecerdasan, konservasi, dan theory of mind. Penelitian Vlastava, Maria & Juraj (2009) menunjukkan bahwa bermain pura-pura pada anak taman kanak-kanak berpengaruh terhadap kompetensi afektif dan kognitif. Hasil lain menunjukkan bahwa bermain pura-pura lebih banyak dilakukan oleh anak perempuan, sedangkan bermain konstruktif lebih banyak dilakukan pada anak perempuan.

Perubahan yang terjadi begitu cepat dalam kehidupan manusia juga mengakibatkan terjadi perubahan kegiatan bermain yang terjadi pada anak. Dari studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada tahun 2003 terhadap 100 responden yaitu orang tua dari anak taman kanak-kanak diperoleh beberapa hasil yang cukup menarik untuk dikaji. Misalnya, dari 100 orang tua tersebut ternyata hanya 3 orang yang masih memberikan dongeng kepada anaknya. Sebuah fakta yang cukup memprihatinkan karena dongeng mempunyai banyak manfaat yaitu terutama untuk merangsang daya fantasi anak. Sementara itu hasil penelitian Sinareni (2002) menunjukkan bahwa dongeng berpengaruh terhadap empati anak dan hasil penelitian Nuraini (2004) dongeng dapat meningkatkan perilaku prososial siswa Taman Kanak-kanak.

Hasil survey pendahuluan tersebut juga menunjukkan bahwa beberapa kegiatan bermain yang lain seperti eksplorasi atau penjelajahan juga hanya dilakukan oleh sedikit responden. Dari hasil observasi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa lingkungan tempat tinggal berpengaruh terhadap jenis permainan eksplorasi/menjelajah. Di daerah yang lahan kosongnya masih ada, atau dekat persawahan, atau di perkampungan maupun di perumahan sederhana ternyata anak prasekolah masih melakukan permainan menjelajah ini.

Survey yang dilakukan oleh peneliti pada tahun 2003 tersebut dilakukan hanya untuk memperoleh gambaran awal kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak usia prasekolah. Penelitian ini ingin mengembangkan survey awal tersebut secara lebih luas dan komprehensif. Peneliti juga mencoba untuk menyusun ulang instrumen penelitian yang dibuat dengan lebih komprehensif berdasarkan hasil masukan dari lapangan tentang permainan anak prasekolah maupun dari teori-teori yang diperoleh kemudian.

Beberapa fakta juga mengungkap bahwa sekarang ini banyak pihak yang memprihatinkan kegiatan bermain anak yang sudah bergeser. Sekarang ini sudah sulit untuk memperoleh pandangan tentang permainan tradisional, sementara kegiatan bermain yang menggunakan teknologi mutakhir makin menjamur. Dalam bermain komputer misalnya Hughes (1994) menulis bahwa orang tua dan guru mengkhawatirkan akan terjadinya dehumanisasi jika anak usia prasekolah bermain komputer, tetapi kekhawatiran tersebut tidak sepenuhnya terbukti oleh hasil penelitian.

Beberapa paparan di atas menunjukkan bahwa ada permasalahan tentang bagaimana sebetulnya gambaran kegiatan bermain pada anak sekarang ini. Apakah benar bahwa kegiatan bermain anak sudah cukup mengkhawatirkan? Apakah kegiatan bermain mereka masih merefleksikan perkembangan mereka? Penelitian ini mencoba untuk menggambarkan kegiatan bermain anak. Hasil-hasil penelitian yang ada sekarang ini tentang jenis kegiatan bermain anak masih terbatas pada hasil penelitian yang dilakukan di dunia barat. Penelitian di Indonesia masih sangat terbatas sehingga penelitian ini dirasa penting untuk dilakukan. Penelitian ini dibatasi pada anak usia prasekolah khususnya siswa taman kanak-kanak karena menurut Kail & Cavanaugh (2000), Santrock (2000), dan Papalia (2000) masa usia prasekolah adalah masa ketika sebagian besar kegiatan anak dilakukan untuk bermain. Selain itu secara teoritis ada banyak jenis-jenis bermain yang dilakukan oleh anak usia prasekolah yang tidak dilakukan oleh anak usia yang lain.

Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas maka bisa dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana gambaran kegiatan bermain pada anak prasekolah, jenis permainannya apa, dan apa saja alat permainan yang digunakannya?

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan kegiatan bermain anak prasekolah menyangkut jenis permainan, alat yang digunakan untuk bermain, dan kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan memperoleh hasil berupa gambaran tentang jenis permainan, alat permainan, dan kegiatan bermain anak prasekolah sehingga hasil ini akan dapat menjadi masukan bagi pihak-pihak yang terkait dengan masalah bermain pada anak untuk menjadikannya bahan dalam pengambilan keputusan maupun rekomendasi untuk meningkatkan kualitas perkembangan anak. Hasil penelitian survey ini juga akan bisa menjadi dasar untuk penelitian-penelitian berikutnya yang secara lebih mendalam setelah me-

lihat gambaran umum kegiatan bermain pada anak prasekolah.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yaitu suatu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan subjek/objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak sebagaimana adanya. Adapun bentuk penelitian deskriptif yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif survey deskriptif kuantitatif. Menurut Nawawi (1993) metode deskriptif survey bersifat menyeluruh yang kemudian akan mengkhusus pada aspek tertentu bilamana diperlukan studi yang lebih mendalam.

Dalam penelitian ini akan diungkap gambaran secara menyeluruh tentang bermain dan permainan anak usia prasekolah yang dibatasi pada siswa taman kanak-kanak. Hasil penelitian ini sangat membuka kemungkinan untuk dilakukan riset-riset yang lebih mendalam, seperti dikemukakan oleh Nawawi (1993) bahwa suatu survey sering digunakan untuk menyusun suatu perencanaan atau menyempurnakan perencanaan yang sudah ada.

Batasan Istilah

Penelitian ini membatasi permasalahan pada kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak usia prasekolah. Adapun batasannya adalah:

1. Bermain adalah segala kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan oleh anak yang dikategorikan dalam berbagai bentuk permainan yaitu: bermain pura-pura, bermain konstruksi, bermain eksplorasi, bermain koleksi, hiburan, bermain musik, bermain komputer, bermain fisik, bermain tradisional, dan bermain kartu/meja.
2. Alat permainan adalah materi yang digunakan dalam kegiatan bermain anak.
3. Anak prasekolah adalah anak yang berusia 4-6 tahun yang bersekolah di Taman Kanak-kanak.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Taman Kanak-kanak di Malang yang mewakili tiga lokasi tempat tinggal yang berbeda yaitu di pedesaan, perkotaan, dan perumahan. Dengan mempertimbangkan ciri-ciri lokasi penelitian dan pertimbangan teknis maka dipilih lokasi penelitian sebagai berikut:

1. Lokasi tempat tinggal di pedesaan diwakili oleh Desa Gunungsari dan Giripurno kecamatan Bumiaji, Batu Malang serta desa Torongrejo kecamatan Junrejo kabupaten Malang.
2. Lokasi tempat tinggal di perkotaan diwakili oleh kecamatan Blimbing, kota Malang.
3. Lokasi tempat tinggal perumahan diwakili oleh Perumahan Pondok Blimbing Indah, kota Malang.

Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah orang tua dan guru serta siswa itu sendiri. Sampel penelitian dipilih secara random dengan mempertimbangkan beberapa ciri subjek penelitian yaitu siswa Taman Kanak-kanak. Peneliti menyebarkan angket sejumlah 200, namun di akhir batas waktu yang ditentukan peneliti hanya memperoleh 126 angket yang kembali dengan rincian 48 dari pedesaan, 28 dari perkotaan, dan 50 dari perumahan.

Metode Pengumpulan Data

Sesuai dengan jenis penelitian yang berbentuk deskriptif survey, maka penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data utama. Menurut Santrock (2000) questioner pada dasarnya sama dengan wawancara yang sangat terstruktur kecuali responden membaca pertanyaan-pertanyaan dan menandai jawaban-jawaban mereka di atas kertas dan bukan menjawab secara verbal kepada pewawancara. Dalam prakteknya di lapangan kuesioner inipun bisa menjadi guide wawancara.

Kuesioner disusun berdasarkan bentuk-bentuk atau jenis-jenis kegiatan bermain menurut Hurlock (1993) dan Santrock (2000), yaitu: Bermain pura-pura, bermain konstruktif, bermain eksplorasi/menje-lajah, bermain koleksi, bermain musik, bermain komputer, hiburan, bermain fisik, bermain permainan

tradisional, bermain kartu/meja.

Dengan mendasarkan pada jenis permainan di atas maka disusun instrumen yang meliputi kegiatan anak dalam jenis permainan yang disebutkan di atas disertai item-item yang menanyakan alat yang digunakan dan hal-hal lain yang berkaitan dengan permainan tersebut.

Analisis Data

Sesuai dengan tujuan penelitian maka data dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui prosentase dari frekwensi yang muncul pada masing-masing item. Adapun rumusnya adalah: $P = (f : N) \times 100\%$

Setelah analisis data secara kuantitatif dilakukan maka hasilnya akan dilakukan pembahasan dengan mengaitkan teori-teori yang berhubungan.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Gambaran Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di tiga lingkungan tempat tinggal yaitu pedesaan, perumahan, dan perkotaan. Gambaran jumlah subjek secara keseluruhan dapat dilihat pada Tabel 1.

Lingkungan Tempat Tinggal	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Total	Prosentase
Pedesaan	19	29	48	38,09%
Perkotaan	16	12	28	22,22%
Perumahan	19	31	50	39,69%
Total	54	72	126	100%

Berdasarkan tabel di atas bisa diketahui bahwa subjek terbanyak diwakili oleh perumahan dan subjek yang paling sedikit berasal dari perkotaan.

Gambaran latar belakang subjek di pedesaan

Subjek yang berada di pedesaan sebagian besar mempunyai orang tua berpendidikan rendah yaitu SD dan SMP, yaitu sebanyak 58% ayah berpendidikan SD sedangkan ibu yang berpendidikan SD sebanyak 50%. Pada sajian berikut ini digambarkan pekerjaan ayah dan ibu pada subjek penelitian di pedesaan. Pekerjaan ayah subjek yang paling banyak adalah petani yaitu sebesar 56,25%, sedangkan sebanyak 58,33% ibu subjek tidak bekerja atau hanya sebagai ibu rumah tangga. Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa pekerjaan ayah subjek di pedesaan cukup bervariasi tetapi yang terbanyak adalah petani.

Gambaran latar belakang subjek di perkotaan

Pada subjek yang berada di daerah perkotaan tingkat pendidikan yang paling banyak dimiliki oleh orang tua baik ayah maupun adalah sarjana. Ayah subjek yang berpendidikan sarjana 57,14%, sedangkan ibu subjek yang berpendidikan sarjana sebanyak 27,08%. Sebagian besar subjek penelitian di daerah perkotaan mempunyai ayah yang bekerja di sector swasta, yaitu sebesar 60,73%, sedangkan ibu subjek sebagian besar merupakan ibu rumah tangga yaitu sebesar 28,57%. Pekerjaan ayah subjek penelitian di perkotaan beragam tetapi yang paling banyak adalah bekerja di sektor swasta. Pekerjaan ibu subjek di perkotaan bervariasi dari mulai ibu rumah tangga, wiraswasta, pegawai swasta, dosen, pedagang, dan lain-lain.

Gambaran latar belakang subjek di perumahan

Seperti pada subjek yang berada di daerah perkotaan tingkat pendidikan orang tua subjek baik ayah maupun ibu sebagian besar berpendidikan sarjana. Ayah subjek yang berpendidikan sarjana 62%, sedangkan ibu subjek yang berpendidikan sarjana sebanyak 50%. Tidak jauh berbeda dengan subjek yang bermukim di perkotaan, maka pekerjaan ayah subjek di daerah perumahan yang paling banyak adalah wiraswasta yaitu sebesar 70 %, sementara sebagian besar yaitu 38% ibu subjek di perumahan merupakan ibu rumah tangga.

Gambaran Jenis, Alat , dan Kegiatan Bermain Subjek Penelitian

Bermain Pura-pura

Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh gambaran bahwa seluruh subjek penelitian, baik di pedesaan, perkotaan, maupun perumahan melakukan kegiatan bermain pura-pura seperti terasaji dalam tabel 2.

Tabel 2
Gambaran kegiatan bermain pura-pura anak di pedesaan

Jenis Permainan Pura-pura	Jumlah Anak	Prosentase
Pasar-pasaran	34	70,83%
Keluarga	20	41,66%
Sekolah-sekolahan	22	45,83%
Perang-perangan	10	20,83%
Dokter-dokteran	12	25%
Merawat bayi	18	37,5%
Perjalanan	10	20,83%
Lain-lain	5	10,42%

Berdasarkan paparan pada tabel di atas terlihat bahwa jenis permainan pura-pura yang paling banyak dilakukan oleh anak di pedesaan adalah pasar-pasaran yaitu 70,83%, dan peran yang paling banyak dilakukan anak adalah sebagai penjual. Selanjutnya juga diperoleh data bahwa hampir seluruh subjek penelitian yaitu sebanyak 43 anak (89,58%) mengatakan bahwa anak bermain pura-pura bersama teman-temannya, 5 anak (10,41%) bersama orang tua, dan 13 anak (27,08%) bersama adik atau kakak. Dalam bermain peran anak melakukannya di dalam rumah, di luar rumah, di sekolah, di TPQ, dan lain-lain. Adapun peralatan yang digunakan adalah boneka, pedang-pedangan, pistol-pistolan, mobil-mobilan, buku, tas, suntikan, kayu, pecut. Berikut ini gambaran kegiatan bermain pura-pura pada anak di daerah perkotaan.

Tabel 3.
Gambaran kegiatan bermain pura-pura anak di perkotaan

Jenis Permainan Pura-pura	Jumlah Anak	Prosentase
Pasar-pasaran	17	60,71%
Keluarga	13	46,43%
Sekolah-sekolahan	14	50%
Perang-perangan	11	39,26%
Dokter-dokteran	15	53,57%
Merawat bayi	10	35,71%
Perjalanan	13	46,43%
Lain-lain	4	14,29%

Tabel 3 di atas memaparkan bahwa setiap jenis permainan pura-pura yang dilakukan anak hampir tidak ada perbedaan yang berarti, walaupun tetap dapat dilihat bahwa bermain pasar-pasaran dan dokter-dokteran menempati tempat teratas. Tempat yang digunakan anak untuk bermain pura-pura sebagian besar di dalam rumah, sebagian lagi dilakukan di rumah yaitu di sekitar rumah, timezone, atau arena bermain. Adapun peralatan yang digunakan untuk bermain peran lebih bervariasi daripada anak di daerah pedesaan yaitu peralatan dokter-dokteran, peralatan pasar-pasaran, peralatan memasak, buku, boneka, alat tulis, pedang-pedangan, mobil-mobilan, pistol-pistolan, papan tulis, meja kursi, kertas, sepeda, bantal kursi, borgol, baju, tongkat, HT, kabel.

Pada tabel 4 berikut ini akan disajikan gambaran kegiatan bermain pura-pura pada anak yang bertempat tinggal di lingkungan perumahan.

Jenis Permainan Pura-pura	Jumlah Anak	Prosentase
Pasar-pasaran	34	68%
Keluarga	30	60%
Sekolah-sekolahan	35	70%
Perang-perangan	31	62%
Dokter-dokteran	32	64%
Merawat bayi	29	58%
Perjalanan	25	50%
Lain-lain	9	18%

Berdasarkan sajian data pada tabel di atas terlihat bahwa kegiatan bermain pura-pura yang dilakukan oleh anak di perumahan hampir merata pada seluruh setting. Tempat anak bermain peran juga sebagian besar dilakukan di dalam rumah, dan sebagian kecil dilakukan di luar rumah. Peralatan yang digunakan anak dalam bermain peran sangat bervariasi yaitu boneka, pistol-pistolan, peralatan tamu-tamuan, peralatan masak-masakan, buku, tas, sepatu, peralatan dokter-dokteran, pedang-pedangan, tongkat, radio, papan tulis, alat tulis, kertas, uang-uangan, timbangan, tali, mobil-mobilan, gelas.

Bermain Konstruksi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh subjek penelitian melakukan kegiatan bermain konstruksi. Ada anak yang menyusun sesuatu yang bisa dibongkar dan dipasang, ada anak yang melakukan permainan konstruksi dengan cara membentuk mainan dari bahan tertentu, ada anak yang melakukan kegiatan menggambar dan mewarnai, dan anak membuat sesuatu dari bahan alami untuk menyusun sesuatu.

Kegiatan anak menyusun bongkar pasang

Di pedesaan sebagian besar anak menyusun bongkar pasang (77,08%), puzzle (22,91%), lego (4,16%), balok (14,58%). Benda-benda lain yang disusun oleh adalah dari bungkus rokok, kardus kecil. Dari bahan tersebut paling banyak anak menyusun rumah-rumahan (43,75%). Benda-benda lain yang disusun adalah mobil-mobilan, orang-orangan, lampu-lampuan, robot-robotan, boneka-bonekaan, baju-bajuan, robot, bunga.

Di perkotaan sebagian besar anak menyusun bongkar pasang (64,28%), puzzle (53,57%), lego (10,71%), balok (50%). Dari bahan tersebut sebagian besar anak membuat rumah-rumahan (53,57%). Benda-benda lain yang disusun adalah kereta api, mobil-mobilan, robot, pohon, seterika, pesawat, binatang, gambar, gunung, orang.

Di perumahan sebagian besar anak menyusun bongkar pasang (66%), puzzle (54%), balok (30%), lego (4%). Dari bahan tersebut anak menyusun rumah-rumahan (54%). Benda-benda lain yang disusun adalah rumah-rumahan, kendaraan, pesawat, mobil, menara, kereta api, orang, dan macam-macam benda lain.

Di ketiga tempat tinggal anak memperoleh benda-benda untuk bermain menyusun dan membongkar tersebut sebagian besar diperoleh dari membeli, sebagian kecil diperoleh dari hadiah, pinjam atau diberi.

Kegiatan anak membentuk mainan dari bahan tertentu

Dalam membuat mainan dari bahan tertentu sebagian besar anak membuat dari bahan kertas, selain dari bahan-bahan malam, tanah liat, kayu, maupun pasir.

Adapun mainan yang dibuat oleh anak-anak dari kertas di daerah pedesaan yang paling banyak adalah perahu-perahu, di perkotaan adalah pesawat-pesawat, dan di perumahan adalah bendera. Bahan malam oleh anak-anak di tiga tempat tinggal hampir sama yaitu dibuat binatang dan orang-orangan. Bahan tanah liat di pedesaan dibuat kue, di perumahan dibuat hewan dan mobil, di perkotaan dibuat potongan-potongan. Di pedesaan bahan kayu dibuat mobil, pedang, rumah, tongkat, di perkotaan dibuat tempat memaku dan tembok, di perumahan dibuat rumah, orang, dan hewan. Bahan pasir di pedesaan dibuat gunung, rumah, beras; di perkotaan dibuat gundukan dan gunung; di perumahan dibuat gunung, kuburan, istana, dan terowongan.

Kegiatan mewarna dan menggambar yang dilakukan anak

Hampir seluruh anak yang menjadi subjek penelitian melakukan kegiatan mewarna dan menggambar. Subjek yang menjawab melakukan kegiatan ini di pedesaan sebanyak 35 (72,91%), di perkotaan sebanyak 24 (85,71%), dan di perumahan sebanyak 33 (66%). Dari ketiga tempat tinggal anak diperoleh data bahwa alat yang digunakan untuk mewarna sebagian besar anak menjawab crayon dan pensil warna.

Kegiatan anak bermain dengan bahan alami

Di pedesaan sebanyak 26 (54,16%) melakukan kegiatan bermain dengan bahan-bahan yang alami yaitu tanah, air, batu untuk dibuat sirup-sirupan, lubang air, mobil-mobilan, tempat dakon, sungai-sungai, kolam-kolaman, kue-kuean, bola, bendungan, gua. Di perkotaan hanya 9 (32,14%) anak yang menggunakan bahan alami untuk bermain konstruksi. Mereka membuat gunung, jalan, sirup, gua dari bahan-bahan tersebut. Di perumahan hanya 9 (18%) anak yang menggunakan bahan alami yaitu tanah, air, batu untuk bermain konstruksi. Mereka membuat rumah, jalan, gunung, masak-masakan, air mancur, danau.

Bermain koleksi/mengumpulkan

Bermain kolek atau mengumpulkan yaitu kegiatan anak yang mengumpulkan benda-benda untuk dijadikan koleksi. Sebanyak 39 (81,25%) anak di pedesaan melakukan kegiatan mengumpulkan. Barang-barang yang paling banyak dimiliki oleh anak di daerah pedesaan adalah boneka. Anak di pedesaan juga mengoleksi mobil-mobilan, robot-robotan, tajos, orji, jepit, stiker, handpone, mainan dari plastik. Di perkotaan anak yang bermain koleksi ini sebanyak 22 (78,57%). Mereka sebagian besar mengoleksi mobil-mobilan. Mereka juga mengoleksi boneka, buku, puzzle, uang-uangan, kereta api, dan pesawat. Di perumahan anak yang bermain mengoleksi sebanyak 39 (78%). Mereka sebagian besar mengoleksi mobil-mobilan, selain boneka, robot-robotan, binder, hewan-hewan, kertas bergambar, kelereng, tas, tajos, orji.

Dalam memperlakukan benda-benda koleksinya kebanyakan anak di tiga tempat tinggal menyimpannya dengan rapi, yaitu di pedesaan sebanyak 20 (41,66%), di perkotaan sebanyak 13 (46,42%), dan di perumahan sebanyak 27 (54%). Sementara mereka yang membiarkan tanpa diatur di pedesaan sebanyak 14 (29,16%), di perkotaan sebanyak 7 (25%), dan di perumahan sebanyak 12 (24%). Anak yang melakukan tukar-menukar hasil koleksinya dengan teman di pedesaan sebanyak 9 (18,75%), di perkotaan sebanyak 4 (14,29%), dan di perumahan sebanyak 4 (8%).

Benda-benda yang dikoleksi anak hampir semuanya diperoleh dengan jalan membeli. Ini terjadi baik di daerah pedesaan, perkotaan, maupun perumahan. Cara lain untuk memperoleh benda tersebut adalah mendapat hadiah, diberi, dan tukar-menukar dengan temannya. Kekhususan pada benda yang dikoleksi paling banyak nampak pada subjek di daerah perumahan dan perkotaan. Di pedesaan tidak ada kekhususan perlakuan terhadap benda yang dikoleksinya, hanya kekhususan pada benda yang dikoleksinya yaitu berupa boneka, tajos, gambar-gambar tokoh, bentuk hewan, telpon-telponan, tamiya, pistol, dan pancing ikan.

Bermain eksplorasi/menjelajah

Anak yang melakukan kegiatan bermain berupa menjelajah atau pergi ke tempat-tempat tertentu bersama orang lain ternyata lebih sedikit daripada anak yang tidak melakukan kegiatan bermain menje-

lajah. Hal ini terjadi di pedesaan, perkotaan, maupun perumahan. Di pedesaan hanya 16 (33,33%) anak yang melakukan kegiatan bermain menjelajah, sementara di perkotaan sebanyak 12 (42,85%), dan di perumahan sebanyak 14 (28%).

Di pedesaan sebagian besar anak bermain menjelajah ke sawah, sebagiannya lagi bersepeda keliling kampung. Di perkotaan sebagian besar anak melakukan kegiatan bermain menjelajah dengan bersepeda di sekitar rumah, sementara yang pergi ke sawah hanya dua anak. Di perumahan anak melakukan kegiatan bermain menjelajah dengan bersepeda keliling perumahan, yang pergi ke sawah hanya satu anak. Biasanya anak-anak melakukan kegiatan bermain menjelajah di saat tidak sedang bersekolah, misalnya saat libur, pada siang hari, ataupun sore hari. Orang lain yang dijadikan teman dalam melakukan kegiatan bermain menjelajah ini sebagian besar adalah temannya, selain kakak, orang tua, pembantu, atau pun saudara.

Bermain musik

Di pedesaan ada 15 (31,25%) anak yang bisa memainkan alat musik. Alat musik yang mereka mainkan adalah piano, drum dari kaleng, gitar-gitaran, kendang, angklung, dan harmonika. Sebanyak 39 (81,25) anak bisa dan senang menyanyi. Lagu-lagu yang bisa dinyanyikan adalah lagu-lagu sekolah, lagu-lagu anak seperti balonku dan bintang kejora. Anak-anak di pedesaan juga sedang mendengarkan musik yaitu sebanyak 43 (89,58%).

Di perkotaan ada 8 (28,57%) anak yang bisa memainkan alat musik, yaitu keyboard, drum, organ, seruling, dan gitar. Sebanyak 21 (75%) anak di perkotaan senang dan bisa menyanyi. Lagu-lagu yang biasa mereka nyanyikan adalah lagu anak-anak, lagu sekolah, lagu iklan. Sebanyak 22 (78,57%) anak di perkotaan juga senang mendengarkan musik. Musik yang mereka senang mendengarkannya adalah musik pop, musik kanak-kanak, musik dewasa, dan musik band.

Di perumahan ada 16 (32%) anak bisa memainkan alat musik. Alat musik yang bisa mereka mainkan adalah piano (paling banyak), gitar, drum, angklung, seruling. Sebanyak 48 (96%) anak di perumahan bisa dan senang menyanyi. Lagu-lagu yang biasa mereka nyanyikan adalah lagu-lagu sekolah, lagu-lagu rohani, lagu-lagu di TV, dan lagu-lagu baru. Sebanyak 44 (88%) anak di perumahan juga senang mendengarkan musik. Musik yang paling mereka senangi adalah musik pop, musik iklan, musik riang, campursari, dan musik anak.

Bermain komputer

Di pedesaan hanya ada satu anak (2,08%) yang tersedia computer di rumahnya, sedangkan di perkotaan ada 15 anak (53,57%) dan di perumahan ada 28 anak (56%). Anak yang biasa menggunakan computer di pedesaan ada 1 anak (2,08%), di perkotaan ada 9 anak (32,14%), sedangkan di perumahan ada 23 anak (46%).

Di pedesaan satu anak yang menggunakan computer melakukan kegiatan dengan bermain games. Di perkotaan ada beberapa kegiatan yang dilakukan anak dengan komputernya yaitu: menggambar, bermain games, belajar lewat VCD, mendengarkan musik, mengetik, melihat-lihat saja. Di perumahan anak melakukan kegiatan dengan komputernya berupa bermain games, mengetik, menggambar, belajar bahasa, belajar logika, meniru.

Kegiatan bermain play station (PS) dilakukan oleh anak di pedesaan sejumlah 7 (14,58%), di perkotaan dilakukan oleh 9 anak (32,14%), dan di perumahan dilakukan oleh 22 anak (44%). Di pedesaan anak bermain play station di rental dan di rumah, di perkotaan anak bermain play station di rumah, sedangkan anak-anak di perumahan sebagian besar bermain play station di rumah dan sebagian kecil bermain play station di rental.

Di pedesaan anak yang bermain komputer menyenangi lagu dan mainan, sementara di perkotaan ada variasi permainan yang disenangi oleh anak-anak, yaitu permainan mewarna, billiard, bola, catur, kartu, balap mobil, perang. Di perumahan games yang disenangi anak untuk dimainkan adalah logika, perang-perangan, tembak-tembakan, petualangan, otak-atik, solitaire, freecell, mewarna, dan bahasa. Anak biasanya melakukan kegiatan bermain computer maupun play station adalah saat siang atau sore hari, saat libur, sehabis belajar, maupun pada waktu senggang.

Bermain hiburan

Beberapa kegiatan bermain yang berupa hiburan adalah menonton TV, menonton VCD, mendengarkan radio, mendengarkan cerita, dan membaca. Acara televisi yang paling disukai oleh anak-anak di

pedesaan adalah film kartun, demikian juga di perkotaan maupun perumahan. Acara yang juga paling disenangi oleh anak-anak dalam menonton VCD juga film kartun. Selain film kartun anak-anak di pedesaan juga menyukai komedi, dongeng anak, lagu-lagu, cerita misteri, sinetron, film tentang hewan. Di perkotaan anak-anak juga menyukai sinetron, film anak-anak, lagu-lagu, kuis, musik, komedi, dan film pengetahuan. Di perumahan anak-anak menyukai film anak, sinetron, lagu-lagu, komedi, sirkus, tele-novela. Beberapa anak yang menghibur diri dengan menonton film di bioskop juga menyukai film kartun.

Mendengarkan dongeng/cerita yang disukai oleh anak-anak di pedesaan adalah cerita hantu, putri ular, cerita anak-anak, si kancil, pak tani. Di perkotaan cerita yang disukai anak adalah fable, misteri, komik, legenda, nabi. Di perumahan anak menyukai cerita rakyat, fable, si kancil, cerita anak, dan pertualangan kristus.

Di pedesaan anak yang menghibur diri dengan membaca yaitu membaca majalah, komik, dan buku cerita. Adapun yang mereka baca adalah cerita bawang merah bawang putih, serial binatang, cerita bergambar, dan majalah Junior. Di perkotaan anak membaca buku cerita, majalah, dan komik. Cerita yang mereka baca adalah majalah anak-anak, cerita Winnie The Pooh, cerita bergambar. Di perumahan anak-anak juga membaca majalah, cerita Donald bebek, Doraemon, Sailormon, Conan, dan Al Kitab.

Bermain Fisik

Sebanyak 36 anak (75%) anak di pedesaan melakukan kegiatan olah raga. Olah raga yang dilakukan anak adalah bermain bola, senam, berlari, jalan-jalan, dan loncat-loncat. Di perkotaan anak yang melakukan kegiatan olah raga sebanyak 16 anak (57,14%). Olah raga yang mereka lakukan adalah senam, main bola, renang, bersepeda, lari, bulu tangkis, loncat-loncat. Di perumahan anak yang melakukan olah raga sebanyak 34 (68%), dengan melakukan kegiatan senam, lari, jogging, bersepeda, karate, treadmill, lari, renang, dan jalan-jalan.

Adapun kegiatan fisik yang dilakukan anak di tiga tempat tinggal yang dikategorikan kegiatan loncat-loncat, lari, bersepeda, lompat tali, bergulat, koprol, main scutter, dan sepatu roda. Selain kegiatan fisik yang dilakukan anak seperti digambarkan di atas, ada anak di perumahan juga melakukan kegiatan menari, memanjat pohon, ballet, dan karate.

Bermain tradisional

Ada beberapa permainan tradisional yang dilakukan oleh sebagian anak-anak di pedesaan, perkotaan, maupun perumahan. Permainan yang dilakukan di antara permainan tradisional lainnya adalah petak umpat. Beberapa anak yang lain melakukan permainan bekelan dan layang-layang. Sementara permainan tradisional lainnya hanya dimainkan oleh sedikit anak.

Beberapa permainan tradisional di atas biasanya dimainkan oleh anak-anak di pedesaan yaitu di rumah, di halaman, di sawah, di lapangan, dan di kebun. Anak-anak di perkotaan yang bermain tradisional ini melakukannya di rumah, di luar rumah, atau di halaman rumah. Anak-anak di perumahan melakukan kegiatan bermain tradisional ini di dalam rumah, di halaman rumah, di sekolah, dan di jalan.

Bermain meja/kartu

Beberapa anak di ketiga tempat tinggal juga melakukan kegiatan bermain meja/kartu. Permainan yang dilakukan adalah ular tangga. Ada beberapa anak yang bermain kartu As, monopoli, dan domino. Di pedesaan anak biasanya bermain meja/kartu dengan teman, kakak, ayah, atau ibu. Di perkotaan anak bermain meja/kartu dengan ibu, saudara, teman, tetangga, om/tante. Di perumahan anak biasanya bermain meja/kartu ini dengan teman, orang tua, kakak, saudara, dan pembantu.

Pembahasan

Berdasarkan paparan hasil penelitian di atas bisa dilihat bahwa terjadi variasi permainan pada anak pra sekolah, dalam hal ini adalah siswa Taman Kanak-kanak dalam kaitannya dengan jenis permainan, alat yang digunakannya dalam kegiatan bermain, maupun tempat yang digunakan dalam kegiatan bermain anak. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hurlock (1993) bahwa variasi permainan anak dipengaruhi oleh berbagai factor yaitu kesehatan, perkembangan motorik, inteligensi, jenis kelamin, lingkungan, status sosial ekonomi, jumlah waktu bebas, dan peralatan bermain.

Pada bermain pura-pura terlihat bahwa seluruh anak di pedesaan, perkotaan, dan perumahan melakukan permainan pura-pura. Permainan pura-pura adalah permainan yang mengandung unsur pura-pura (Suminar, 1997). Permainan pura-pura ini merupakan permainan yang dilakukan oleh anak usia prasekolah sebagai bentuk dari bermain sosial. Permainan pura-pura ini biasanya dihasilkan dari meniru perilaku orang lain (Smith dalam Suminar, 1997). Hal yang bisa dikaji dari hasil penelitian bermain pura-pura ini adalah setting atau jenis permainan pura-pura yang berbeda antara anak di daerah pedesaan, perkotaan, dan perumahan.

Di daerah pedesaan permainan pura-pura yang paling banyak dilakukan adalah pasar-pasaran. Hal ini bisa dipahami bahwa perilaku orang dewasa yang banyak terjadi di daerah pedesaan adalah jual beli dibandingkan dengan perilaku sebagai dokter atau pun merawat bayi. Sekolah-sekolahan juga cukup banyak yang melakukannya karena setting sekolah merupakan kegiatan yang selalu mereka lakukan setiap hari. Kenyataan ini berbeda dengan kegiatan bermain pura-pura anak di daerah perkotaan maupun perumahan. Pada kedua tempat tersebut variasi setting permainan pura-pura anak cukup banyak dan prosentasinya cukup seimbang. Hal ini juga bisa disebabkan perilaku orang dewasa yang bisa mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari lebih bervariasi. Alat-alat yang digunakan dalam permainan pura-pura di pedesaan juga lebih sedikit variasinya dibandingkan dengan peralatan yang digunakan oleh anak-anak di lingkungan perkotaan maupun perumahan.

Variasi alat permainan yang digunakan oleh anak-anak seperti yang dipaparkan di atas tidak terlepas dari tingkat status sosial ekonomi pada ketiga daerah. Tingkat status sosial ekonomi orang tua subjek di daerah pedesaan berada pada tingkat yang rendah dan menengah. Hal ini nampak dari tingkat pendidikan dan pekerjaan, dimana sebagian besar orang tua di pedesaan bekerja sebagai petani dan berpendidikan SD.

Dalam bermain konstruksi tidak begitu jelas terlihat perbedaan dari kegiatan bermain ini ditinjau dari tempat tinggal anak. Hampir semua anak melakukan kegiatan bongkar pasang, mewarna, menggambar, dan menyusun atau membentuk sesuatu dari bahan-bahan baik yang sintesis maupun yang alami. Perbedaan terlihat dari penggunaan bahan alami untuk bermain. Di daerah pedesaan cukup banyak anak yang melakukan permainan konstruksi ini dengan menggunakan tanah, air, ataupun batu. Permainan yang dibuat pun cukup bervariasi, misalnya membuat sungai, bendungan, ataupun air mancur. Hal ini tentunya tidak lepas dari lokasi tempat tinggal anak di pedesaan yang memungkinkan melakukan hal tersebut.

Hampir semua anak di ketiga tempat tinggal melakukan kegiatan bermain mengumpulkan atau mengoleksi. Dikatakan oleh Hughes (1993) bahwa permainan mengumpul ini dilakukan oleh semua anak dari berbagai latar belakang. Hampir tidak ada hal yang berbeda dari kegiatan ini dalam hal benda yang dikumpulkan, bagaimana anak melakukannya, maupun cara anak memperoleh benda tersebut. Perbedaan terlihat pada adanya kekhususan pada benda yang dikoleksi. Di pedesaan benda yang dikumpulkan sangat konvensional, sementara di perkotaan terutama di perumahan jenis barang yang dikoleksi mempunyai kekhususan, misalnya ada anak yang mengoleksi barang-barang yang khusus berwarna pink atau merah, ada anak yang khusus mengoleksi khusus beruang yang besar. Variasi permainan ini juga tidak lepas dari keadaan sosial ekonomi orang-orang di perumahan maupun sebagian dari orang-orang di perkotaan yang memungkinkan mereka membeli alat-alat permainan dengan variasi harga maupun macam yang lebih banyak.

Permainan menjelajah juga dilakukan oleh anak-anak di ketiga tempat tinggal. Bersepeda merupakan kegiatan menjelajah yang banyak dilakukan oleh anak-anak. Yang membedakan dari kegiatan bermain dari ketiga tempat tinggal adalah tempat yang menjadi tujuan bermain. Di pedesaan memungkinkan anak untuk bermain di sawah ataupun di kebun, sementara tidak seorang anak pun di perkotaan yang bermain di sawah, sementara di perumahan ada satu anak yang bermain menjelajah di sawah. Hal ini kemungkinan karena orang tuanya petani karena ada satu subjek di perumahan yang pekerjaannya adalah petani.

Bermain musik merupakan permainan yang ternyata cukup digemari oleh anak-anak. Jenis musik merupakan salah satu aspek yang dapat digunakan untuk melihat perbedaan anak di lokasi yang berbeda. Musik dangdut cukup digemari oleh anak-anak di pedesaan, sementara di perkotaan dan perumahan tidak ada seorang pun yang menggemarinya. Sebuah kenyataan yang cukup menarik untuk dikaji adalah bahwa penyanyi yang paling menjadi favorit anak-anak di semua tempat tinggal adalah Peterpan, selanjutnya adalah AFI. Hal ini menandakan bahwa anak-anak lebih tertarik pada penyanyi dewasa daripada penyanyi anak-anak. Fenomena ini juga nampak dari banyaknya anak-anak yang hafal lagu yang dibawakan oleh Peterpan. Hal ini tentunya tidak lepas dari media televisi yang hampir semua anak menontonnya.

Dalam kegiatan bermain komputer terlihat adanya variasi anak-anak yang menggunakan komputer di tiga lokasi tempat tinggal. Hanya ada satu anak yang bermain komputer dan tersedia komputer di rumahnya, sementara di perumahan maupun perkotaan cukup banyak anak yang mempunyai komputer di rumahnya. Hal ini berhubungan erat dengan status sosial ekonomi subjek penelitian di pedesaan yang lebih rendah, di samping tingkat pendidikan orang tua yang rendah sehingga tidak memungkinkan mereka untuk memahami perlunya mempunyai komputer di rumahnya.

Hampir semua anak yang menjadi subjek penelitian menjadikan televisi sebagai salah satu sarana untuk menghibur diri, selain menonton VCD. Sebagian anak juga mendengarkan radio dan mendengarkan cerita. Acara televisi maupun VCD yang mereka tonton sebagian besar adalah film kartun. Hasil ini sesuai dengan tahapan perkembangan anak dimana pada usia prasekolah tahap perkembangannya berada pada tahapan fantasi (Hurlock, 1993, Hughes, 1991), dimana anak pada masa ini lebih menyenangi hal-hal yang tidak riil daripada yang riil. Mendengarkan cerita/dongeng merupakan kegiatan yang juga dilakukan oleh sekitar sepertiga subjek penelitian. Bahkan beberapa di antara mereka juga mendengarkan dongeng. Hasil penelitian ini agak berbeda dengan survey yang pernah dilakukan oleh peneliti pada tahun 2003 dimana hanya 3% anak yang didongengkan sebelum tidur. Yang menjadi keterbatasan dalam penelitian ini adalah tidak terungkapnya apakah anak mendengarkan cerita itu dengan didongengkan sebelum tidur atau hanya dibacakan. Jika dilihat dari jawaban subjek kebanyakan cerita tersebut dibacakan, hanya sebagian kecil yang didongengkan. Kegiatan membaca hanya dilakukan oleh sedikit subjek karena memang anak yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa Taman Kanak-kanak. Sementara dalam taraf perkembangannya anak usia tersebut sebagian besar masih belum mencapai kematangan untuk membaca lancar.

Dalam bermain fisik, hampir semua anak-anak yang menjadi subjek penelitian melakukannya. Sebagian besar kegiatan bermain fisik dilakukan oleh anak di ketiga lokasi penelitian. Yang khas adalah kegiatan memanjat pohon. Kegiatan tersebut cukup banyak dilakukan oleh anak di pedesaan tetapi tidak ada anak di perkotaan yang melakukannya, sementara ada dua anak di perumahan yang melakukannya. Tentu saja hal ini tidak lepas dari tersedianya sarana untuk memanjat berupa pohon yang masih banyak dijumpai di pedesaan. Sementara kegiatan menari balet dan karate hanya dilakukan oleh anak di perkotaan dan perumahan.

Permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak di tiga lokasi penelitian hanya sedikit yang memainkannya. Tidak ada variasi perbedaan yang menonjol dalam kegiatan tersebut, hanya anak pedesaan sedikit lebih banyak yang memainkannya walaupun jika ditinjau dari jumlah anak yang melakukannya relative sedikit dibandingkan dengan jenis permainan yang lain. Dikatakan oleh Iswinarti (2005) bahwa permainan tradisional sudah mulai punah karena lahan yang sudah mulai berkurang dan tidak diwariskannya permainan tersebut pada anak yang lebih muda.

Dalam kegiatan bermain meja/kartu hanya sedikit subjek penelitian dari ketiga lokasi tempat tinggal yang melakukannya. Hal ini bisa dipahami karena permainan meja/kartu merupakan permainan yang berbentuk games, sementara permainan ini biasanya dilakukan oleh anak usia sekolah. Salah satu permainan yang paling banyak dilakukan oleh anak-anak dibandingkan dengan permainan meja yang lain adalah ular tangga. Ular tangga walaupun merupakan permainan berbentuk games tetapi masih menggunakan unsure keberuntungan, sementara dikatakan oleh Hughes (1991) bahwa pada anak usia 5-6 tahun permainan anak yang mengandung unsur logika masih mengedepankan keberuntungan daripada strategi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di bab IV dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Seluruh anak di pedesaan, perkotaan, maupun perumahan melakukan kegiatan bermain pura-pura. Setting bermain pura-pura pasar-pasaran paling banyak dilakukan oleh anak di pedesaan, sementara di daerah perkotaan dan perumahan setting bermain pura-pura relative bervariasi dan seimbang antara bermain pasar-pasaran, dokter-dokteran, keluarga, sekolah-sekolahan, dan perang-perangan.
2. Seluruh anak di pedesaan, perkotaan, dan perumahan melakukan kegiatan bermain konstruksi. Yang membedakan kegiatan mereka adalah bahan dan permainan yang dikonstruksi. Di pedesaan penggunaan bahan alami seperti batu, tanah, air, dan pasir masih memungkinkan untuk membuat sungai-sungai, air mancur, gua, maupun bendungan, sementara di perkotaan dan di perumahan kurang memungkinkan.

3. Dalam bermain mengoleksi terdapat perbedaan kekhasan barang-barang yang dikoleksi antara di pedesaan dengan di perkotaan dan perumahan.
4. Permainan menjelajah antara pedesaan, perkotaan, dan perumahan terdapat perbedaan dalam hal tempat tujuan penjelajahan. Pergi ke sawah dilakukan oleh anak di pedesaan, sementara di perumahan anak-anak bisa berkeliling kompleks, sedangkan di perkotaan hanya di sekitar rumah.
5. Sebagian besar anak senang mendengarkan lagu dan musik. Di pedesaan musik dangdut cukup digemari tetapi tidak di perkotaan dan di perumahan. Hal yang sama terjadi pada penyanyi favorit, dimana sebagian besar anak di ketiga tempat tinggal memfavoritkan Peterpan dan AFI.
6. Di pedesaan hanya ada satu anak yang bermain computer karena hanya dia yang mempunyai computer di rumahnya, sementara cukup banyak anak di perkotaan dan perumahan yang bermain dengan computer di rumahnya. Sementara jumlah anak yang bermain play station cukup berimbang di antara ketiga subjek di tiga lokasi penelitian.
7. Menonton televisi sebagai hiburan dilakukan oleh hampir semua subjek penelitian. Acara yang paling digemari anak dalam menonton TV maupun VCD adalah film kartun. Beberapa anak juga mendengarkan radio dan mendengarkan cerita. Hanya sebagian kecil anak-anak yang menonton bioskop dan melakukan kegiatan membaca.
8. Sebagian besar anak di pedesaan, perkotaan, dan perumahan melakukan olah raga dan bermain fisik. Salah satu kegiatan bermain fisik yang dilakukan anak di pedesaan adalah memanjat pohon yang kegiatan ini tidak dilakukan oleh anak di perkotaan, dan hanya dilakukan oleh dua anak di perumahan.
9. Permainan tradisional hanya dilakukan oleh sebagian kecil subjek penelitian. Yang masih cukup banyak dilakukan adalah permainan petak umpet.
10. Permainan meja/kartu dalam bentuk kartu As, domino, monopoli dan catur hanya sedikit subjek yang melakukannya, sementara permainan ular tangga dilakukan oleh sebagian subjek penelitian.

Saran

Penelitian ini merupakan penelitian survey yang secara umum memberikan gambaran tentang kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak di pedesaan, perkotaan, dan perumahan. Penelitian ini tentu saja masih perlu dikembangkan lebih lanjut pada penelitian-penelitian tentang permainan anak yang lebih khusus. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan bisa menindaklanjuti hasil penelitian ini sehingga bisa memberikan manfaat yang lebih nyata pada perkembangan anak. Penelitian ini juga mempunyai keterbatasan pada lokasi penelitian di pedesaan. Pedesaan yang dijadikan lokasi penelitian sudah mempunyai beberapa ciri perkotaan sehingga perlu dilakukan penelitian pada lokasi pedesaan yang belum banyak terkena dampak globalisasi.

Daftar Pustaka

- Hughes, F.P. (1994). *Children, play, and development*. Boston: Allyn and Bacon.
- Hurlock, E.B. (1993). *Perkembangan anak jilid I*. Terjemahan. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Iswinarti. (2005). *Permainan tradisional Indonesia: Dalam tinjauan perkembangan intelektual, sosial, dan kepribadian*. Simposium Nasional Memahami Psikologi Indonesia. Malang: Fakultas Psikologi UMM.
- Johnson, J.E; Christie, J.F; Yawkey, T.D. (1999). *Play and early childhood development*. New York: Longman, An imprint of Addison Wesley Longman.
- Kail, R.V & Cavanaugh, J.C. (2000). *Human development: A lifespan view*. Second edition. Australia: Wadsworth.
- Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D., & Palmquist, C. M. (2013). The impact of pretend play on children's development : A review of evidence. *Psychological Bulletin*, 139,(1), 1–34. doi: 10.1037/a0029321
- Monks, F.J; Knoers, A.M.P; and Haditono, S.R. (2002). *Psikologi perkembangan: pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta: GadjahMada University Press.
- Nawawi, H. (1993). *Metode penelitian bidang sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nuraini. (2004). *Pengaruh dongeng terhadap perilaku prososial anak usia prasekolah*. Skripsi. Malang: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang. Tidak Diterbitkan.
- Papalia, D.E; Old, S.W; Feldman, R.D. (2001). *Human development*. Boston: Mc.Graw Hill.
- Santrock, J.W. (2000). *Lifespan development*. Boston: McGraw-Hill College.

- Schaefer, C.E. & Reid, S. (1986).. New York: John Wiley & Sons. Therapeutic use of childhood games
- Sinareni, S.P. (2002). Pengaruh pemberian dongeng bertema sosial terhadap kemampuan empati anak pra sekolah. Skripsi. Malang: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah. Tidak diterbitkan.
- Suminar, D.R. (1997). Pengaruh bermain pura-pura terhadap perkembangan bahasa dan kematangan sosial anak prasekolah. Thesis. Yogyakarta: Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada.
- Vlastava, G., Maria, P., & Juraj, G. (2009). Children's play preference: Implications for preschool education. *Early Child Development and Care*, 179(3), 339-351.