

## Faktor yang Berhubungan Dengan Perilaku Bermain Anak Selama Pandemi COVID-19

\*Yuri Nurdiantami<sup>1)</sup>, Hilda Meriyandah<sup>2)</sup> dan Rahmah Hida Nurriszka<sup>3)</sup>,  
Nur Aniza Amallia<sup>4)</sup>

<sup>1),4)</sup> Program Studi Kesehatan Masyarakat, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

<sup>2)</sup> Program studi Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Medistra

<sup>3)</sup> Program studi Kesehatan Masyarakat, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

*Correspondence author:* nurdiantamiyuri@upnvj.ac.id

Received: 22 Januari 2022

Accepted : 28 Maret 2022

Published: 30 Maret 2022

DOI: <https://doi.org/10.37012/jik.v14i1.787>

### ABSTRAK

Bermain merupakan aktivitas yang dapat mengasah kemampuan kognitif, fisik, emosional dan sosial seorang anak. Saat ini, terdapat beberapa tantangan dalam menggiatkan aktivitas bermain anak terutama di masa pandemi COVID-19 seperti pembatasan aktivitas fisik, penggunaan gadget dalam bermain serta pola pengasuhan dalam keluarga. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor yang berhubungan dengan perilaku bermain anak di masa pandemi COVID-19. Metode penelitian yang digunakan adalah *cross-sectional* dengan teknik *purposive sampling*. Sampel pada penelitian ini adalah 104 pengasuh anak di Kota Depok dan Bekasi. Analisis univariat dilakukan untuk mengetahui karakteristik sampel dan bivariat dilakukan dengan uji chi-square untuk mengetahui hubungan antar variabel. Hasil analisis menunjukkan terdapat asosiasi antara hubungan kekeluargaan pengasuh dengan anak dan perilaku bermain anak ( $p\text{-value}=0.001$ ). Diharapkan orangtua dapat berperan optimal dalam pengasuhan anak sehingga dapat dicapai perkembangan dan pertumbuhan anak yang baik.

**Kata Kunci:** Anak, Pandemi COVID-19, Perilaku Bermain.

### ABSTRACT

*Play is an activity that can hone a child's cognitive, physical, emotional, and social abilities. Currently, there are several challenges in activating children's play activities, especially during the COVID-19 pandemic, such as physical activity, use of gadgets in play, and parenting patterns in the family. This study aims to determine factors related to children's play behavior during the COVID-19 pandemic. The research method used is cross sectional with purposive sampling technique. The sample in this study were 104 child caregivers in the cities of Depok and Bekasi. Univariate analysis was carried out to determine the characteristics of the sample and bivariate was carried out with the chi-square test to determine the relationship between variables. The results of the analysis show that there is an association between family relationships with children and children's playing behavior ( $p\text{-value} = 0.001$ ). It is expected that parents can play an optimal role in child care so that good child development and growth can be achieved.*

*Keywords:* Children, COVID-19 Pandemic, Playing Behavior.

## PENDAHULUAN

Bermain merupakan aktivitas penting untuk mengoptimalkan perkembangan seorang anak. Mengingat urgensi dari aktivitas bermain, World Health Organization (WHO) mengkategorikan bermain sebagai salah satu hak asasi manusia untuk anak (Office of the High Commissioner for Human Rights, 1989). Saat ini banyak anak yang memiliki keterbatasan dalam melakukan aktivitas bermain utamanya bermain dengan teman karena kondisi pandemi COVID-19 sehingga menyebabkan kekhawatiran tersendiri bagi para orangtua. Berdasarkan data survey yang dilakukan pada 3408 anak usia 0-18 tahun serta 2018 orangtua, diketahui bahwa 46% orangtua merasa bahwa pandemi COVID-19 membawa dampak negatif bagi kesehatan mental anak. Sementara dari sisi anak, sekitar 85% anak merindukan teman-temannya akibat pembatasan aktivitas fisik (Rhodes, 2020).

Anak-anak terutama pada usia dini berada pada fase emas pertumbuhan dan perkembangan, termasuk dalam pengembangan kapasitas otak (Uce, 2017). Aktivitas bermain dapat menjadi stimulasi baik motorik maupun sensorik bagi anak guna memaksimalkan perkembangan otak anak (Sutisna, 2020). Berdasarkan data Badan Pusat Statistik pada tahun 2021, saat ini Indonesia memiliki total 30.82 juta anak usia dini (0-6 tahun), dengan presentase 57.16% diantaranya adalah anak berumur 1-4 tahun, 29.28% usia 5-6 tahun dan 13.56% berusia di bawah 1 tahun (Badan Pusat Statistik, 2021a). Besarnya jumlah penduduk di usia muda dan produktif, akan memberikan keuntungan bagi Indonesia di masa mendatang. Peningkatan kuantitas jumlah anak-anak dan penduduk usia produktif harus diiringi dengan peningkatan kualitas penduduk tersebut. Kualitas generasi muda khususnya anak-anak dapat ditinjau dari tingkat pendidikan hingga dari kesehatan, baik secara fisik maupun mental dan sosial. Kualitas generasi muda yang baik menjadi potensi besar untuk mengembangkan bangsa ini di masa mendatang.

Di Indonesia sendiri, khususnya di daerah urban seperti Kota Depok dan Kota Bekasi, topik pengasuhan sejak dini oleh orangtua menjadi isu yang penting. Meskipun disadari sebagai hal yang penting untuk menstimulasi perkembangan sosial anak, banyak orangtua ataupun pengasuh yang tidak mengetahui cara yang tepat dalam pelaksanaannya. Akibatnya tidak sedikit pengasuh di daerah urban yang dengan mudahnya memberikan gawai kepada anak – anak dan pada akhirnya membatasi kegiatan main anak bersama teman sebaya. Mengingat banyaknya tantangan pengasuhan terutama di masa pandemi COVID-19, maka penulis tertarik untuk membahas lebih detail mengenai apa saja faktor yang berhubungan dengan perilaku bermain anak di masa pandemi COVID-19.

## METODE

Penelitian ini dilakukan dengan metode *cross-sectional* dan dilakukan pada bulan Desember 2020 di Kota Depok dan Kota Bekasi, Jawa Barat. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Metode dan teknik pemilihan sampel tersebut sangat cocok dilakukan di masa terjadinya pandemi COVID-19, di mana lokasi penelitian masuk ke dalam area wilayah pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Instrumen penelitian ini adalah kuesioner dan data diambil dengan melakukan teknik *door to door* ke tempat tinggal responden. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 104 pengasuh yang memiliki anak usia prasekolah dan berdomisili di Kota Depok atau Kota Bekasi. Untuk kriteria inklusi dalam penelitian ini mencakup responden yang memiliki alamat tempat tinggal yang jelas, memiliki anak usia prasekolah (0-6 tahun) dan memiliki lokasi tempat tinggal yang berdekatan dengan beberapa responden lainnya serta mengisi data dengan lengkap. Untuk kriteria eksklusi yaitu responden yang tidak berada di rumah saat kunjungan lapangan dilakukan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis univariat guna menggambarkan karakteristik responden serta analisis bivariat dengan uji *chi-square*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa sebagian besar pengasuh utama anak di dalam keluarga adalah perempuan dengan persentase 97.1%. Sebanyak 91.3% anak diasuh secara langsung oleh orangtuanya. Usia pengasuh beragam dengan 36.5% diantaranya berusia lebih dari 40 tahun. 17.3% pengasuh utama anak memiliki tingkat pendidikan akhir perguruan tinggi atau setingkatnya dan 80.8% pengasuh tidak bekerja. Dalam hal penggunaan gadget untuk anak bermain, 86.5% pengasuh mengizinkan penggunaan gadget oleh anak. Sementara dari sisi anak, 79.8% sampel anak belum bersekolah dan berdasarkan jenis kelamin, sampel studi ini hampir terbagi merata dengan 43.3% anak perempuan dan 56.7% anak laki-laki.

**Tabel 1.**  
Karakteristik Responden

Variabel	f (n=104)	Persentase (%)
<b>Jenis Kelamin Pengasuh</b>		
Laki-laki	3	2.9
Perempuan	101	97.1
<b>Hubungan Pengasuh</b>		
Orang tua	95	91.3
Lainnya	9	8.7
<b>Usia Pengasuh</b>		
15-40 tahun	66	63.5
> 40 tahun	38	36.5
<b>Pendidikan Akhir Pengasuh</b>		
≤ SMA	86	82.7
> SMA	18	17.3
<b>Status Bekerja Pengasuh</b>		
Tidak bekerja	84	80.8
Bekerja	20	19.2
<b>Penggunaan gadget</b>		
Ya	90	86.5
Tidak	14	13.5
<b>Jenis Kelamin Anak</b>		
Perempuan	45	43.3
Laki-laki	59	56.7
<b>Status sekolah anak</b>		
Belum sekolah	83	79.8
Sekolah	21	20.2

Tabel 2 dibawah menunjukkan bahwa berdasarkan uji *chi-square* diketahui terdapat hubungan antara hubungan keluarga pengasuh dengan kegiatan bermain anak. Anak yang diasuh langsung oleh orangtua cenderung untuk bermain dengan teman dibandingkan bermain sendiri. (Srinahyanti, Wau, Y., Free, 2019). Orangtua merupakan pengasuh utama yang mampu menstimulasi anak dengan beragam kegiatan. Kedekatan antara orangtua dengan anak akan mempengaruhi berbagai aktivitas anak termasuk bermain. Aktivitas bermain bersama orangtua merupakan kesempatan emas untuk dapat menjalin hubungan serta komunikasi yang lebih erat dengan anak (Rayment, 2013). Jika terjalin hubungan baik antara orangtua dan anak, maka orang tua dapat memahami bahwa setiap anak memiliki ciri kepribadian masing-masing yang berbeda satu sama lain. Ada anak yang nyaman dengan orang banyak, namun ada yang lebih suka berinteraksi dengan sedikit orang saja. Orang tua harus memerhatikan hal ini dan menyesuaikan dengan karakter anak-anak dalam mengajari mereka bersosialisasi. Melihat hal ini maka diperlukan pola pengasuhan termasuk di dalamnya aktivitas bermain yang disesuaikan dengan pengembangan karakter anak (Pertiwi, 2014).

**Tabel 2.**  
Hasil Analisis Bivariat

Variabel	Bermain sendiri		Bermain dengan teman		Total		P-Value
	f	%	f	%	F	%	
<b>Jenis Kelamin Pengasuh</b>							
Laki-laki	1	33.3	2	66.7	3	<u>100</u>	0.382
Perempuan	15	14.9	86	85.1	101	<u>100</u>	
<b>Hubungan Pengasuh</b>							
Orang tua	10	10.5	85	96.6	95	<u>100</u>	0.001
Lainnya	6	66.7	3	33.3	9	<u>100</u>	
<b>Usia Pengasuh</b>							
15-40 tahun	10	15.2	56	84.8	66	<u>100</u>	0.931
> 40 tahun	6	15.8	32	84.2	38	<u>100</u>	
<b>Pendidikan Akhir Pengasuh</b>							
≤ SMA	12	14	74	86	86	<u>100</u>	0.377
> SMA	4	22.2	14	77.8	18	<u>100</u>	
<b>Status Bekerja Pengasuh</b>							
Tidak bekerja	12	14.3	72	85.7	84	<u>100</u>	0.524
Bekerja	4	20	16	80	20	<u>100</u>	
<b>Penggunaan gadget</b>							
Tidak	3	21.4	11	78.6	90	<u>100</u>	0.500
Ya	13	14.4	77	85.6	14	<u>100</u>	
<b>Jenis Kelamin Anak</b>							
Perempuan	6	13.3	39	86.7	45	<u>100</u>	0.613
Laki-laki	10	16.9	49	83.1	59	<u>100</u>	
<b>Status sekolah anak</b>							
Belum sekolah	11	13.3	72	86.7	83	<u>100</u>	0.231
Sekolah	5	23.8	16	76.2	21	<u>100</u>	

Saat ini dunia telah memasuki era revolusi 4.0 yang ditandai dengan perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi yang semakin pesat. Pada era digital ini, *gadget* telah menjadi sebuah kebutuhan bagi manusia. *Gadget* sendiri didefinisikan sebagai sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu manusia (Salis Hijriyani & Astuti, 2020). Penggunaan *gadget* di Indonesia terus mengalami perkembangan yang pesat. Hingga tahun 2019, presentase penduduk yang menggunakan

telepon sululer mencapai 63,53% (Badan Pusat Statistik, 2021b). Berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik tahun 2020, diketahui bahwa sebanyak 29% anak usia dini di Indonesia menggunakan telepon seluler pada tiga bulan terakhir di tahun 2020 dengan presentase tertinggi pada anak prasekolah usia 5-6 tahun (47,7%). Penggunaan *gadget* oleh anak usia dini tentunya tidak terlepas dari peranan pengasuh. Saat ini, seringkali ditemukan pengasuh memanfaatkan *gadget* sebagai jalan pintas pengasuhan anak. Pengasuh memanfaatkan berbagai fitur dan aplikasi pada *gadget*, seperti *Youtube* untuk menemani anak ketika bermain agar pengasuh tersebut dapat melakukan aktivitas dengan tenang (Chusna & Al-Muslihun, 2017). Dengan adanya kemajuan teknologi dan tingginya penggunaan *gadget* dalam pengasuhan anak akan berpengaruh pada aktivitas bermain. Anak cenderung lebih individualistis dan minim berinteraksi dengan teman sebaya.

Anak yang diasuh langsung oleh orangtuanya juga dapat memantau langsung penggunaan *gadget* anak dan menetapkan aturan penggunaan *gadget* tersebut di rumah dimana *screentime* pada anak sangat berpengaruh terhadap kesehatan anak, terutama dalam penurunan ketajaman penglihatan anak (Lani, 2019). Selain itu, menurut penelitian ditemukan bahwa secara langsung maupun tidak langsung, penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini (Tatminingsih, 2017). Penggunaan *gadget* pada anak tentunya memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif dari penggunaan *gadget* pada anak, yaitu *gadget* dapat membantu dalam pola pikir anak, seperti membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik (Chusna & Al-Muslihun, 2017). Namun, tidak hanya dampak positif, *gadget* juga memiliki dampak negatif bagi perkembangan anak. Secara medis, penggunaan *gadget* dapat merusak jaringan syaraf akibat radiasi yang ditimbulkan oleh *gadget* apabila frekuensi penggunaannya terlalu sering. Selain itu, dari segi psikososial *gadget* juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Selain itu penggunaan *gadget* menyebabkan anak menjadi penyendiri, memiliki kepribadian tertutup, memiliki kreativitas rendah serta cenderung memiliki perilaku kekerasan (Miranti & Putri, 2021).

Melalui aktivitas bermain anak-anak akan belajar berkomunikasi, bekerjasama, ketangkasan fisik dan pengambilan keputusan (Kurnia, 2012). Anak yang bermain sendiri tanpa interaksi dengan teman bermain yang sebaya akan memiliki keterbatasan kemampuan bersosialisasi. Di dalam kegiatan bermain, kemampuan kognitif, sosial dan emosional anak akan terasah (Ginsburg et al., 2007). Meskipun begitu, saat ini waktu bermain anak bersama dengan teman-

teman sebaya dirasa sudah banyak berkurang. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti adanya kemajuan teknologi yang memicu anak menjadi individualistis, perubahan struktur dalam keluarga seperti orangtua yang bercerai atau harus bekerja di luar kota sehingga hidup terpisah dari orangtuanya, pola pengasuhan yang berfokus pada keberhasilan akademik semata serta gaya hidup praktis yang menginginkan segala sesuatu dilakukan dengan cepat.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan penelitian ini ditemukan bahwa hubungan kekeluargaan antara pengasuh dan anak berperan penting dalam menentukan perilaku bermain anak di masa pandemi COVID-19. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, para orangtua dapat semakin berperan dalam pengasuhan anak utamanya dalam kegiatan bermain sehingga dapat merangsang kemampuan kognitif, sosialisasi dan interaksi anak dengan optimal.

## REFERENSI

1. Badan Pusat Statistik. (2021a). *Statistik Indonesia 2021*. BPS-Statistics Indonesia.
2. Badan Pusat Statistik. (2021b). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2020* (T. I. dan P. Direktorat Statistik Keuangan, Ed.).
3. Chusna, P. A., & Al-Muslihun, S. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*.
4. Ginsburg, K. R., Shifrin, D. L., Broughton, D. D., Dreyer, B. P., Milteer, R. M., Mulligan, D. A., ... Smith, K. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, *119*(1), 182–191. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
5. Kurnia, R. (2012). Konsepsi Bermain dalam menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, *1*(1), 77–85.
6. Lani, T. (2019). *Perilaku Orang Tua Terhadap Penggunaan Gawai Anak Prasekolah Serta Dampak Pada Tajam Penglihatan Anak*. Surabaya.
7. Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, *6*.
8. Office of the High Commissioner for Human Rights. (1989). *Convention on the Rights of the Child*. Retrieved from <http://www.unhcr.ch/html/menu3/b/k2crc.htm>

9. Pertiwi, S. (2014). *Journal of Non Formal Education and Community Empowerment Pola Pengasuhan Untuk Mengembangkan Karakter Anak (Studi Kasus Di Yayasan Tunas Rajawali Kota Semarang)*. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jnfc>
10. Rayment, J. (2013). Parents and children playing together: a research overview on the benefits of play for the development of children under two. *Journal of the NCT*, 20, 13–20.
11. Rhodes, A. (2020). *Poll report*. Retrieved from [www.rchpoll.org.au](http://www.rchpoll.org.au)
12. Salis Hijriyani, Y., & Astuti, R. (2020). *Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0*.
13. Srinahyanti, Wau, Y., Free, I. et. al. (2019). Influence of Gadget : A Positive and Negative Impact of Smartphone Usage for Early Child. *ACEIVE*, 03–05(11). <https://doi.org/10.4108/eai.3-11-2018.2285692>
14. Tatminingsih, S. (2017). *Sri Tatminingsih-Dampak Penggunaan TIK Terhadap Perilaku Anak Usia Dini: Studi Kasus Pada Anak Usia 4-7 Tahun The Impact Of Ict Use On Early-Age Children Behavior: A Case Study Of 4-7 Years Old*. 42–52.
15. Uce, L. (2017). The Golden Age: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*.