

MENGEMBALIKAN KEBAHAGIAAN ANAK MELALUI PROMOSI
PERMAINAN TRADISIONAL

(PENELITIAN TINDAKAN PADA ANAK-ANAK DI KOMUNITAS
KELURAHAN RAMAH PEREMPUAN DAN ANAK CANDIRENGGO
SINGOSARI MALANG)

SKRIPSI



Oleh

Muhamad Nafi' Udin

12410155

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2017

MENGEMBALIKAN KEBAHAGIAAN ANAK MELALUI PROMOSI
PERMAINAN TRADISIONAL

(PENELITIAN TINDAKAN PADA ANAK-ANAK DI KOMUNITAS
KELURAHAN RAMAH PEREMPUAN DAN ANAK CANDIRENGGO
SINGOSARI MALANG)

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana
Psikologi (S.Psi)

Oleh

Muhamad Nafi' Udin

NIM. 12410155

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2017

**MENGEMBALIKAN KEBAHAGIAAN ANAK MELALUI PROMOSI
PERMAINAN TRADISIONAL**

**(PENELITIAN TINDAKAN PADA ANAK-ANAK DI KOMUNITAS
KELURAHAN RAMAH PEREMPUAN DAN ANAK CANDIRENGGO
SINGOSARI MALANG)**

SKRIPSI

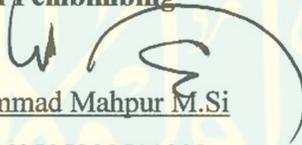
Oleh

Muhamad Nafi' Udin

12410155

Telah disetujui oleh :

Dosen Pembimbing



Dr. Mohammad Mahpur M.Si

NIP. 19760505200511003

Mengetahui,

Dekan fakultas PSikologi

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Siti Mahmudah, M.Si

NIP. 196710291994032001

SKRIPSI

**MENGEMBALIKAN KEBAHAGIAAN ANAK MELALUI PROMOSI
PERMAINAN TRADISIONAL**

**(PENELITIAN TINDAKAN PADA ANAK-ANAK DI KOMUNITAS
KELURAHAN RAMAH PEREMPUAN DAN ANAK CANDIRENGGO
SINGOSARI MALANG)**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 5 Januari 2017

Susunan Dewan Penguji

Dosen Pembimbing

Anggota Penguji Lain

Dr. Mohammad Mahpur M.Si
NIP. 19760505200511003

Dr. Rifa Hidayah, M.Si
NIP. 197611282002122001

Anggota

Fina Hidayati, MA
NIP. 198610092015032002

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

Tanggal 20 Januari 2017

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Siti Mahmudah, M.Si
NIP. 196710291994032001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhamad Nafi' Udin

NIM : 12410155

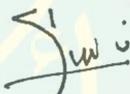
Fakultas : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat yang berjudul "MENGEMBALIKAN KEBAHAGIAAN ANAK MELALUI PROMOSI PERMAINAN TRADISIONAL (PENELITIAN TINDAKAN PADA ANAK-ANAK DI KOMUNITAS KELURAHAN RAMAH PEREMPUAN DAN ANAK CANDIRENGGO SINGOSARI MALANG)", adalah benar-benar hasil karya sendiri baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali yang berbentuk kutipan yang disebutkan sumbernya. Jika dikemudian hari ada *claim* dari pihak lain, bukan menjadi tanggungjawab dosen pembimbing dan pihak Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar saya bersedia mendapat sanksi.

Malang, 5 Januari 2017




Muhamad Nafi' Udin
NIM 12410155

Udin, Muhamad Nafi'. 2017. 12410155. Mengembalikan Kebahagiaan Anak melalui Promosi Permainan Tradisional. Penelitian Tindakan pada Anak-anak di Komunitas Kelurahan Ramah Perempuan dan Anak. *Skripsi*, Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Abstrak

Anak menjadi individu yang sering kali mendapatkan kekerasan, baik itu secara fisik maupun psikis. Grafik kasus kekerasan terhadap anak selalu mengalami peningkatan setiap tahunnya. Kondisi ini berdampak secara langsung pada psikologis anak dan kualitas kebahagiaannya. Di era globalisasi ini kompleksitas permasalahan semakin bertambah. Isu tentang *mental health* dan kesejahteraan psikologis, menjadi topik yang banyak dibahas. Namun, penelitian yang secara spesifik membahas tentang bentuk kebahagiaan anak dan faktor apa yang mempengaruhinya relatif sedikit. Adapun tujuan penelitian ini pertama ingin menemukan bentuk kebahagiaan anak, dan yang kedua adalah mengembalikan kebahagiaan anak melalui promosi permainan tradisional.

Penelitian ini dilakukan pada anak-anak di komunitas kelurahan ramah perempuan dan anak candirenggo singosari malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian *action research*. Metode penggalan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, FGD.

Secara umum penelitian ini menghasilkan dua temuan. Pertama, promosi permainan tradisional memiliki implikasi yang positif untuk mengembalikan kebahagiaan anak. Dari temuan ini diketahui bahwa, makna kebahagiaan anak di komunitas ramah perempuan dan anak adalah, kondisi dimana anak mampu menjalani kehidupannya dengan baik, dan berkembangnya potensi diri secara optimal baik secara individual maupun kolektif. Temuan kedua adalah kebahagiaan anak memiliki dua bentuk yaitu kebahagiaan kolektif dan kebahagiaan individual. Kebahagiaan individual memiliki beberapa aspek diantaranya; pencapaian, terpenuhinya kebutuhan, motorik aktif, menikmati proses belajar dan rekreasi, dan emosi positif. Sedangkan kebahagiaan kolektif terdapat lima aspek. Diantaranya, relasi humor, tertawa bersama, memiliki teman bermain, merasakan setara (keadilan) dan social support.

Key word : permainan tradisional, kebahagiaan anak

Udin, Muhamad Nafi'. 2017. 12410155. Revitalizing Children Happiness Through Traditional Game. Action Research to wards children in “Komunitas Kelurahan Ramah Perempuan dan Anak”. *Thesis*, Psychology Faculty of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.

Abstract

Children become an individual that often got violence in their life both physically and psychologically. Annual graph of violence cases on children consistently increased each year. This kind of condition affect their psychological and happiness state. Moreover, globalisation era adding more complex problem to this. Recently, mental health issue and psychological welfare become frequently discussed topic. Unfortunately, there is lack of research that specifically discussing about the form of children happiness and its factor. This research has two objectives, the first one is to seek the form of children happiness, and second is to revitalize this kind of happiness through promoting traditional games.

The research applied in “komunitas kelurahan ramah perempuan dan anak” candirenggo, singosari, malang. This research is using qualitative approach with action research design. The method of mining data are using observation, interview and forum group discussion (FGD). This research got two results in general. The first one is that promoting traditional game actually has positive impact on revitalizing children happiness. Thus, from this research it can be acknowledged that the meaning of children happiness in komunitas ramah perempuan dan anak is a state where they able to live their life fully. The condition where they able to live better and got an optimal self growth potential both individually and collectively.

The second one is, children happiness has two forms, i.e ; collective happiness and individual happiness. Individual happiness has several aspects; achievement, necessary fulfillment, motorically active, enjoying the process of learning and creating something, and positive emotion. Whereas collective happiness has five aspects, i.e ; related humor, laughing together, peer group, equality and social support.

Keyword : traditional game, children happiness

BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan masalah.....	7
C. Tujuan penelitian.....	7
D. Manfaat penelitian.....	7
E. Orisinalitas penelitian.....	8
BAB II.....	9
KAJIAN TEORI.....	9
A. Kebahagiaan.....	9
1. Pengertian Kebahagiaan.....	9
2. Psikologi positif.....	11
B. Bermain, Mainan dan Permainan.....	12
1. Pengertian Bermain	12
C. Permainan Tradisional.....	15
1. Pengertian Permainan Tradisional.....	15
2. Jenis Permainan Tradisional yang Digunakan	15
D. Asumsi Penelitian	16
BAB III	17
METODE PENELITIAN.....	17
A. Jenis Metode yang Digunakan.....	17
1. Kerangka Penelitian.....	17
2. Strategi Penelitian.....	21
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	22
C. Data Penelitian.....	23
1. Metode Pengumpulan Data	23
2. Subjek Penelitian.....	24
D. Teknik Pengumpulan Data	24
1. Observasi.....	24
2. Wawancara.....	25
3. Focus Grup Discussion (FGD).....	25
E. Analisis Data dan Refleksi	26

F. Kredibilitas Data	26
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	27
A. Memahami Lokasi dan Seting Penelitian.....	27
1. Profil Komunitas	27
2. Potensi Lingkungan dan Sosial	30
B. Perencanaan	35
1. Penentuan Subjek Penelitian.....	35
C. Membangun Kedekatan.....	37
D. Strategi Peningkatan Kebahagiaan Anak.....	39
BAB V.....	77
PEMBAHASAN.....	77
A. Menemukan Kebahagiaan Anak.....	77
B. Bermain, Mainan dan Permainan Tradisional.....	79
C. Transformasi kebahagiaan Anak.....	81
BAB VI.....	82
SIMPULAN DAN SARAN	82
DAFTAR PUSTAKA.....	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak termasuk dalam kategori individu yang rentan, baik secara fisik maupun psikis. Dalam posisi ini anak lebih sering menjadi objek pada aktivitas dan kondisi dilingkungkannya. Baik dan buruk kehidupannya sangat tergantung pada lingkungan dan kondisi dimana ia lahir dan tumbuh. Kerentanan yang sering dialami anak justru pada saat orang tua gagal memahami kebutuhan dasar anak. Pemenuhan kebutuhan yang bersifat materi cenderung lebih diperhatikan, sedangkan abai dalam pemenuhan kebutuhan yang tidak terlihat (psikis) seperti kebutuhan akan rasa aman dan suasana ceria. Dalam konteks ini keceriaan dilihat sebagai kondisi sejahtera secara psikologis, *well-being* atau yang banyak diartikan sebagai kebahagiaan. Pemicu kebahagiaan anak salah satunya dengan aktivitas yang menyenangkan, seperti bermain. Sesuatu yang aktivitas yang menyenangkan dapat dimaknai sebagai kegiatan bermain.

Tema yang akan diangkat dalam penelitian adalah kebahagiaan anak, dan kaitannya dengan permainan tradisional. Setidaknya ada dua hal sehingga peneliti mengambil tema ini. Pertama, peneliti sudah memiliki ketertarikan dengan isu anak dan banyak melakukan pengamatan pada anak. Dalam beberapa studi yang telah peneliti lakukan, peneliti menemukan banyak permasalahan yang menimpa anak. Kedua, peneliti telah melakukan beberapa kajian tentang permainan tradisional di berbagai forum. Selain itu penelitian juga pernah melakukan

penelitian tentang permainan tradisional. kedua faktor tersebut cukup kuat mempengaruhi peneliti sehingga memilih tema ini.

Beberapa tahun terakhir, promosi tentang peningkatan kualitas hidup yang lebih positif banyak disuarakan. Salah satu objek kajian adalah anak-anak. Seperti dengan munculnya konsep kota ramah anak, kelurahan ramah anak, hingga sekolah ramah anak. Banyaknya kasus kekerasan terhadap anak menjadi dasar di promosikannya kehidupan yang lebih baik. Terlebih dapat mengembalikan kebahagiaan anak yang hampir hilang. Dari data yang ada, kekerasan terhadap anak mengalami peningkatan yang cukup signifikan setiap tahunnya. Berikut ini, perbandingan kasus kekerasan yang terjadi pada anak.

Tabel 1. Perbandingan kasus kekerasan terhadap anak tahun 2011-2014
(KPAI, 2015)

No	Tahun	Jumlah Kasus
1	2011	2178
2	2012	3512
3	2013	4311
4	2014	5066

Tabel 2. Perbandingan 3 lokus kekerasan terhadap anak tahun 2012
(KPAI, 2015)

No	Tahun	Jumlah Kasus
1	Keluarga	91 %
2	Sekolah	87,6 %
3	Masyarakat	17,9 %

Dari data diatas menunjukkan bahwa, kekerasan terhadap anak menjadi permasalahan yang membutuhkan penanganan yang serius. Sedangkan tabel 2 adalah perbandingan tempat dimana kekerasan terhadap anak terjadi. Data KPAI menyebutkan bahwa, lokus kekerasan yang paling tinggi justru di lingkungan keluarga. Keluarga adalah komunitas terkecil anak yang harusnya menjadi tempat yang baik untuk perkembangan anak.

Lingkungan yang aman, memberikan ruang bermain untuk anak menjadi faktor yang sangat mempengaruhi kebahagiaan anak. Ramah anak tidak hanya diartikan sebagai kondisi aman dari praktik kekerasan. Ramah terhadap anak mencakup semua pemenuhan atas hak dasar anak. Mayke (2011) menegaskan dalam bukunya. Bahwa, bagi anak bermain adalah salah satu kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya (*inherent*), dan sudah terjadi secara alamiah. Dapat dikatakan tidak ada anak yang tidak suka bermain. Melalui bermain, seorang anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari. Kebutuhan ini sering kali terabaikan.

Terjadi ketidakseimbangan antara aktivitas bermain dan aktivitas rutin yang dijalani anak setiap harinya seperti sekolah, les, dan kegiatan yang membebani mereka. Padahal di usia pra sekolah - sekolah, anak sangat membutuhkan waktu dan wadah untuk bermain, bersosialisasi dengan lingkungan, dan aktivitas rekreatif lain yang dapat menumbuhkan keceriaan mereka. Dari data study awal di lapangan, peneliti menjumpai fenomena anak yang sedang memenuhi kebutuhan bermainnya.

Jadi pernah mas, setelah pulang sekolah dia main bola sendiri di rumah, ya begitu ditendang-tendang tembok. Kadang *klote'an* (pen:memukul kaleng/barang bekas)

sendiri. tak biarkan mas. Selagi tetangga tidak marah ya tak biarkan”. (W.L.15.3b).

Para tokoh juga telah mengembangkan konsep kebahagiaan. Kajian tentang kebahagiaan dan kesejahteraan ini yang sering disebut dengan *positive psychology*. Perkembangan yang cukup pesat ini memicu kemunculan penelitian-penelitian psikologi dengan tema kebahagiaan. Salah satunya adalah konsep *Subjective well-being* (SWB) yang banyak dipakai dalam kajian kebahagiaan individu (Diener 2000). Beberapa peneliti menyamakan istilah *happiness* (kebahagiaan dalam bahasa Inggris) dengan *subjective well-being* (Uchida, dkk., 2004;). Carr (2004) juga memberikan definisi yang sama antara SWB dengan kebahagiaan. Namun ada juga sebagian yang mengatakan bahwa SWB memiliki pengertian yang lebih luas dari kebahagiaan. Dalam konteks penelitian ini SWB difahami dan diartikan sebagai kebahagiaan.

Pengertian kebahagiaan bukanlah sesederhana keterbalikan dari ketidaknyamanan, kesedihan, atau rasa sakit (Caicopo dkk., 1999). Diener (2000) mendefinisikan *subjective well being* yaitu keseluruhan penilaian kognitif mengenai kualitas kehidupan seseorang. Beberapa kajian tentang kebahagiaan yang sudah dilakukan, (lihat, misalnya Desi, 2014) dalam penelitiannya ditemukan bahwa dukungan sosial memberikan pengaruh positif terhadap *subjective well being* pada remaja. Penelitian lain, diketahui bahwa dukungan sosial dan penyesuaian diri menjadi faktor yang dapat meningkatkan *subjective well being* (lihat, Nur 2005)

Namun, penelitian yang secara spesifik menggali tentang kebahagiaan pada anak masih relatif sedikit. Padahal, anak bukanlah manusia mini. Anak

adalah individu yang berbeda dengan orang dewasa. Tentunya, ini akan mempengaruhi dimensi kebahagiaan anak. Selain itu, bagaimana relevansi penelitian yang telah dilakukan oleh tokoh terdahulu dengan kondisi saat ini, dan dengan *setting* budaya yang berbeda. Apakah konsep kebahagiaan yang dikembangkan oleh Diener dan Seligmen dapat merepresentasikan makna kebahagiaan anak.

Pertanyaan kritis yang bisa diberikan adalah, apakah konsep yang muncul dari *setting* budaya barat dapat relevan dan dapat diterapkan pada masyarakat Indonesia. Sedangkan di Indonesia sendiri terdapat sekian budaya yang memiliki ke-khasan dan norma sendiri. Tentunya ini mempengaruhi masyarakat dalam memaknai kebahagiaannya, sebagai konsekuensi bagian dari makrosistem yang saling mempengaruhi.

Komunitas Kelurahan ramah perempuan dan anak memiliki adalah program bersama, antara Fakultas Psikologi UIN Malang dengan P2TP2A kabupaten Malang. tujuan untuk meningkatkan kualitas hidup perempuan dan anak mencakup prestasi, cara hidup, pengasuhan, pola komunikasi dan pergaulan dalam masyarakat. Aspek diatas tentunya akan merujuk pada tujuan hidup, yakni sejahtera secara psikologis atau bahagia. Untuk mencapai hal itu dibutuhkan aksi dan partisipasi dari banyak pihak. Beberapa organisasi kemasyarakatan seperti karang taruna, posyandu, PKK sudah terbentuk, namun peranya masih belum menyentuh pada aspek pemberdayaan anak. Keterangan dari ketua Rukun Warga (RW) Candirenggo. “Disini belum ada yang mengorganisasi untuk pembinaan anak-anak”. (wawancara dengan Suyatno 14/2/2016). Media bermain menjadi

salah satu aspek yang perlu dikembangkan sehingga dapat menunjang kesejahteraan psikologis anak.

Hal ini yang melandasi adanya upaya pengembalian kebahagiaan anak melalui permainan tradisional. Dewasa ini banyak muncul penelitian yang mengungkap permainan tradisional dan pengaruhnya terhadap anak. Seperti contoh penelitian terdahulu yang dilakukan peneliti juga menghasilkan temuan bahwa permainan tradisional *gobag-sodor* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Penelitian study eksperimental ini hanya terfokuskan pada satu macam permainan tradisional saja (Nafi'. 2015).

Penelitian ini bukan untuk membandingkan antara permainan tradisional dengan permainan modern. Namun di Malang, sejumlah anak sudah ketergantungan pada ponsel. Rata-rata objek yang ditontonya adalah *games* dan tayangan video anak-anak di YouTube (Jawa Pos 27/12/2015). Wacana ini menjadi pertimbangan penting, selain untuk mengangkat kearifan lokal permainan tradisional dinilai lebih aman sehingga tidak menimbulkan kekhawatiran bagi masyarakat, terutama pada tempat penelitian ini dilakukan.

Dengan demikian permainan tradisional menjadi alternatif yang dipilih sebagai media intervensi untuk meningkatkan kebahagiaan anak. Permainan tradisional memiliki ciri, permainan yang berasal dari barang yang ada di lingkungan sekitar, dengan demikian masih terjangkau secara finansial.

Penelitian ini berusaha memberikan kontribusi pengetahuan dengan mengeksplorasi permainan tradisional terhadap *subjective well being* anak. Tipe penelitian ini menggunakan *Action Reserach*. Dijelaskan juga bahwa *Action*

research merupakan langkah-langkah nyata dalam mencari cara yang paling cocok untuk memperbaiki keadaan, lingkungan, dan meningkatkan pemahaman terhadap keadaan dan atau lingkungan tersebut (McTggart, (dalam badrun 1997). Artinya, melalui penelitian ini peneliti tidak hanya menggali data dan mengetahui hubungan serta pengaruh antar variabel, melainkan kehadiran peneliti juga berperan membuat perubahan.

B. Rumusan masalah

Uraian konteks permasalahan diatas perlu difokuskan menjadi pertanyaan penelitian. Pertanyaan penelitian dalam penelitian ini diantaranya ;

1. Bagaimana bentuk kebahagiaan anak pada komunitas kelurahan ramah perempuan dan anak kelurahan Candirenggo kecamatan Singosari kabupaten Malang?
2. Bagaimanapromosi permainan tradisional dalam mengembalikan kebahagiaan anak pada komunitas kelurahan ramah perempuan dan anak kelurahan Candirenggo kecamatan Singosari kabupaten Malang?

C. Tujuan penelitian

1. Mengetahui bentuk kebahagiaan anak pada komunitas kelurahan ramah anak Malang.
2. Meningkatkan kebahagiaananak pada komunitas kelurahan ramah anak Malang melalui promosi permainan tradisional.

D. Manfaat penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan memberikan literatur baru bagi ilmu Psikologi, khususnya kajian tentang peningkatan kebahagiaan anak melalui permainan tradisional. Selain itu penelitian ini juga dapat dijadikan referensi dalam penelitian tindakan (*Action Research*) yang dilakukan dalam *setting* masyarakat kelurahan Candirenggo Singosari Malang .

2. Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan perubahan positif pada kebahagiaan anak pada komunitas kelurahan ramah anak. Program sosialisasi dan pengembangan permainan tradisional yang dijalankan dalam penelitian ini dapat ditindak lanjuti sebagai program komunitas.

E. Orisinalitas penelitian

Penelitian terdahulu yang mengkaji tentang permainan tradisional dan hubungannya dengan kebahagiaan anak masih sangat jarang dilakukan. Banyak artikel atau jurnal yang mengakui bahwa penelitian tentang kebahagiaan pada anak masih sangat terbatas (cari artikel/jurnal). Namun ada beberapa penelitian terdahulu yang telah menggali potensi permainan tradisional dalam meningkatkan aspek psikologis anak. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan model *Action Research*. Dalam hal ini peneliti memberikan perlakuan berupa pemberian permainan tradisional.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kebahagiaan

1. Pengertian Kebahagiaan

Secara bahasa kebahagiaan biasa diartikan sebagai *happiness*. Namun, para peneliti lebih memilih memaknainya sebagai kesejahteraan subjektif (*subjective well-being*). Istilah *happiness* (kebahagiaan) memiliki berbagai macam arti yang masih banyak diperdebatkan. Menurut Carr (2004) memberikan definisi yang sama antara kebahagiaan dengan *subjective well being*, yakni sebuah keadaan psikologis positif yang menunjukkan tingginya kondisi kepuasan hidup, tingginya tingkat emosi positif dan rendahnya tingkat emosi negatif.

Subjective well being atau bisa disebut kesejahteraan subjektif didefinisikan sebagai suatu fenomena evaluasi secara kognitif dan emosional dari individu mengenai kehidupannya seperti yang disebut orang awam yaitu kebahagiaan, ketentraman, dan kepuasan hidup (Diener & Suh, 2000; Diener & Biswas-Diener, 2008). Definisi ini juga memiliki kedekatan dengan kesejahteraan psikologis (*psychological well being*). Keduanya sama-sama sub-kajian dalam psikologi positif.

Aspek-aspek *subjective wellbeing* menurut Jayawickreme, Forgeard & Seligman (2012) antara lain: emosi positif yaitu perasaan positif yang diperoleh dari hasil pengalaman masa lalu dan harapan di masa yang akan datang, keterlibatan yaitu berperan dan menikmati tugas yang diberikan, relasi sosial, kebermaknaan yaitu kesadaran tentang kekuatan dan bakat yang dimiliki, dan

pencapaian yaitu penilaian atau prestasi seseorang terhadap keberhasilan dalam memenuhi keinginan atau kebutuhannya.

Seligman (2002) dalam buku yang lain juga menjelaskan bahwa, kebahagiaan yaitu konsep yang mengacu pada segala hal yang berkaitan dengan emosi positif dan aktivitas positif. Ia menjelaskan bahwa individu yang mendapatkan kebahagiaan yaitu individu yang dapat mengidentifikasi dan mengolah atau melatih kekuatan dasar yang dimilikinya, dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari baik dalam pekerjaan, cinta, permainan dan pengasuhan.

Kebahagiaan akan bertahan jika individu berhasil dalam menyesuaikan diri terhadap peranannya yang baru dan terhadap harapan-harapan sosial disetiap tahap rentang kehidupan, dan bagaimana lingkungan dapat memuaskan kebutuhan-kebutuhan dari keinginan-keinginan khususnya yang menyangkut penerimaan, perasaan dan prestasi (harlock,1980).

Komponen *subjective well-being* dianggap multidimensi. Misalnya pada komponen ketiga, penilaian afektif emosi positif seseorang adalah termasuk sejumlah emosi positif dan pernyataan seperti kepuasan, sukacita, kesenangan, euforia, elevasi, dan kebahagiaan. Jadi, masing-masing emosi positif dan pernyataan-pernyataannya dapat dikonseptualisasikan sebagai multidimensional. Kebahagiaan, dapat digunakan sebagai contoh multidimensi ini. Para peneliti mengakui secara kualitatif berbagai jenis kebahagiaan.

Dinamika psikologis anak tentu berbeda dengan orang dewasa. Dalam hal ini kajian kebahagiaan anak penting untuk dibahas.

2. Psikologi positif

Subjektif well-being dan *psychological well-being* adalah dua teori yang sering digunakan sebagai rujukan dalam teman kebahagiaan. Keduanya juga menjadi sub-kajian dalam psikologi positif. Compton (dalam Latif, 2015) menjelaskan bahwa psikologi positif sendiri merupakan sebuah kajian tentang fungsi manusia seutuhnya yang bertujuan untuk mengetahui dan meningkatkan faktor yang memungkinkan individu, komunitas dan masyarakat untuk tumbuh dan berkembang.

Hadjam dan Nasirudin (2003) menegaskan kriteria fungsi psikologi positif berangkat dari beberapa teori tokoh psikologi seperti; (1) individu dengan kepribadian sehat yang secara sadar mengatur tingkah lakunya dan mengambil tanggung jawab atas nasib mereka sendiri; (2) menyadari dan menerima kelebihan maupun kekurangan yang ada pada diri mereka; (3) berorientasi pada masa depan dengan tidak meninggalkan masa kini; (4) menyukai tantangan dan pengalaman-pengalaman baru yang dapat memperkaya hidup. Seligman (2002) (dalam Wardiyah, 2013) mengagas tiga komponen yang dapat menjadi rumus kebahagiaan yaitu: hidup yang menyenangkan (*the pleasant life*), hidup yang terikat pada aktivitas (*the engaged life*), hidup yang bermakna (*the meaningful life*). Dari sini, kesejahteraan psikologis juga merupakan keadaan yang menunjukkan adanya fungsi psikologi positif *well-being*.

Dalam kajian islam, ada dua orientasi kebahagiaan. Islam mengajarkan bahwa, manusia hidup di dunia tidaklah kekal. Semua manusia akan mati dan menuju ke akhirat. Hal ini menjadi dasar bahwa idealnya manusia selalu

menginginkan bahagia, baik di dunia maupun akhirat. Allah SWT. Berfirman dalam Al-quran yang artinya;

“Hai kaumku, Sesungguhnya kehidupan dunia ini hanyalah kesenangan (sementara) dan sesungguhnya akhirat itulah negeri yang kekal (Q.S. AL-Mu'min : 39).

Dari ayat diatas menuntun manusia untuk tidak hanya berorientasi kepada dunia. Dalam islam, mengumbar hawa nafsu adalah merupakan perbuatan tercela. Nafsu yang dimaksud adalah nafsu amarah, yang dapat berpotensi menyakiti atau merugikan orang lain. Anak-anak memerlukan pendidikan dan pengasuhan yang baik dari orang tua, sehingga ia dapat tumbuh menjadi anak yang taat kepada agama dengan budi perkerti yang baik.

Menjadikan anak sholeh tidak cukup hanya mengajarkan ibadah mahdhoh, namun juga mengajarkan anak menjadi pribadi yang soleh secara sosial. Selain memiliki hubungan yang baik dengan Allah (vertikal), anak juga harus mampu menjadil hubungan yang baik kepada makhluk (horizontal). Meski demikian bukan lantas agama melarang umatnya untuk memperoleh kehidupan yang baik.

B. Bermain, Mainan dan Permainan

1. Pengertian Bermain

Bermain diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Harlock 1997).

Bermain adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Dengan kata lain bermain dilakukan secara suka relantanpa adanya paksaan dari orang lain. Freud dan Ericson (dalam santrock 2007) juga menjelaskan bahwa bermain membantu anak menguasai kecemasan dan konflik,

selain itu permainan juga dapat menyalurkan kelebihan energi fisik dan melepaskan emosi yang tertahan, yang meningkatkan kemampuan anak menyelesaikan masalah.

Selain berorientasi pada kesenangan permainan juga dapat mengasah dan mengeksplorasi potensi kognisi anak. piaget (dalam santrock 2007) menegaskan bahwa permainan adalah aktivitas yang dibatasi oleh dan medium yang mendorong kognitif anak. masa kritis anak adalah masa yang tepat untuk mengasah segala potensi yang ada pada dirinya, salah satunya adalah melalui kegiatan bermain.

Smith (dalam Mayke 2003) menjelaskan beberapa ciri kegiatan bermain.

Dari penelitiannya tersebut Ia menemukan enam ciri kegiatan bermain yakni sebagai berikut:

1. Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, anak tidak melakukan aktivitas tersebut dengan tekanan dari luar.
2. Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan permainan diwarnai dengan emosi positif. Walaupun emosi positif tersebut tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai (*value*) bagi anak.
3. Fleksibilitas, yang ditandai oleh mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas, ke aktivitas yang lain.
4. Tidak berorientasi pada hasil. Anak lebih menikmati proses ketika bermain. ini juga berarti, tidak adanya tekanan untuk mendapatkan prestasi tertentu.
5. Bebas memilih, dari ciri-ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak

6. Mempunyai kualitas pura-pura. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari.

Setiap fase perkembangan memiliki karakteristik bermain. Santrock dalam bukunya menjelaskan ada empat tahapan perkembangan permainan.

Pertama, tahap eksplorasi, yaitu tahapan awal perkembangan pada tahun pertama. Aktivitas bermain yang dilakukan adalah melihat orang dan benda serta melakukan usaha acak untuk menggapai benda yang diacungkan dihadapannya. Selanjutnya, setelah dapat menguasai benda yang digapainya, ia mulai memainkannya dan mempelajarinya. Fase ini berlanjut hingga anak belajar merangkak dan belajar berjalan.

Kedua, yaitu mulai usia satu hingga enam tahun. Ini dinamakan tahap permainan. Pada mulanya mereka hanya mengeksplorasi permainannya, kemudian dengan berkembangnya kecerdasannya mereka semakin tertarik untuk memainkan benda yang ada. Anak juga belajar berbicara bergerak dan merasakan. Setelah anak sadar bahwa mainannya tersebut bukanlah benda hidup melainkan benda mati maka menurunlah minat mereka pada mainan. Ini terjadi ketika anak sudah mulai masuk fase sekolah.

Ketiga, setelah masuk sekolah, jenis permainan mereka sangat beragam. Semula mereka tertarik pada barang mainan, terutama ketika sendirian, selain itu mereka merasa tertarik dengan permainan, olahraga, hobi, dan bentuk permainan matang lainnya.

Keempat, tahap melamun. Semakin mendekati masa puber, mereka mulai kehilangan minat dalam permainan yang sebelumnya disenangi dan banyak menghabiskan waktu dengan melamun.

C. Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berrekreasi, berkreasi, berolah raga sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan, serta ketangkasan.

Dalam Mulyadi menyatakan bahwa ciri-ciri permainan tradisional antara lain :

- a. Memerlukan tanah lapang karena permainan ini dilakukan di tempat yang luas dan terbuka.
- b. Dimainkan secara bersama-sama.
- c. Menggunakan bahan-bahan yang telah tersedia di alam misalnya batu, kayu ataupun pecahan genting.
- d. Melibatkan aktivitas fisik yang cukup berat seperti berlari, melompat, dan melempar sekuat tenaga, diiringi lagu atau gerakan tertentu.

2. Jenis Permainan Tradisional yang Digunakan

- a. Gobag-sodor
- b. Bentengan
- c. Jumprit Singit (Petak umpet)
- d. Layangan
- e. Lompat tali

- f. Engklek (sondah)
- g. Gasingan
- h. Sumpritran
- i. Benthik

D. Asumsi Penelitian

Asumsi dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh yang positif dari promosi permainan tradisional terhadap kebahagiaan anak pada komunitas Kelurahan ramah perempuan dan anak kelurahan candirenggo. Hal ini dikarenakan sifat permainan tradisional yang rekreatif. Selain itu banyak permainan tradisional yang bersifat bermain bersama (*social play*) mengingat salah satu indikator kebahagiaan orang Jawa adalah kebersamaan. Dalam penelitian Siti (2014) juga disebutkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kecerdasan emosi anak. Hasil sejalan juga ditemukan oleh Nafi' (2015) yang menemukan bahwa permainan gobag-sodor dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Kualitas kebahagiaan anak dapat distimulus dengan kegiatan yang rekreatif dan melibatkan interaksi dengan teman sebaya. Setting permainan tradisional sangat memungkinkan itu terjadi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Metode yang Digunakan

1. Kerangka Penelitian

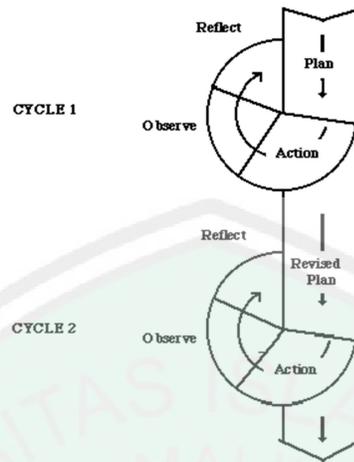
Untuk menggali serta menjalankan penelitian diperlukan kerangka penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan (*Action Research*). Penelitian jenis ini telah dikembangkan oleh Kurt Lewin. Ia mulai menggunakan Action Research pada 1946 dalam paper "*Action Research and Minority Problems*". Karakter *action research* adalah komparasi kondisi dari pelbagai tindakan *social riset* yang mengarah pada tindakan sosial dan menggunakan langkah-langkah proses spiral, dimana terdapat komposisi tertentu pada perputarannya ; *action fact-finding* sampai tercapainya hasil dan tindakan (*action*) Rury dalam Audifax (2008).

Action research dikenal dengan beberapa istilah seperti ; *participatory research, collaborative inquiry, emancipatory research, action learning, dan contextual action research*. Secara sederhana kita bisa memaknai action research sebagai penelitian yang berpihak, artinya ada upaya (*action*) untuk mendekati sebuah permasalahan sosial. Seperti halnya dalam isu konflik, masyarakat miskin, atau masalah yang ada dalam sebuah keluarga. Proses penelitian hadir sebagai langkah pemecahan sebuah permasalahan. Dalam konteks penelitian ini isu yang menjadi kajian adalah kondisi kebahagiaan anak yang sering terabaikan.

Kemmis dan McTaggart menjelaskan bahwa penelitian tindakan sebagai bentuk refleksi diri kolektif yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi sosial dengan tujuan memajukan produktivitas, rasionalitas, keadilan pada persoalan sosial, atau praktik pendidikan. Guru, kepala sekolah, orang tua, siswa, dan anggota masyarakat sebagai partisipan (Suparno, 2008).

Beberapa tokoh seperti Taylor dan Malcolm mendefinisikan “*action*” sebagai sebuah gerakan yang disebabkan oleh suatu hal yang pasti. Atau kejadian yang terjadi dalam diri subjek yang berfungsi sebagai agen (perubah). Winter dan Munn-Gidding (2001) menjelaskan action research sebagai suatu proses dengan alternasi secara berkesinambungan antara penyelidikan (*inquiry*) dan *action*. Desain Action research dalam penelitian ini sebagai proses “*learning by doing*” yang dilakukan pada masyarakat komunitas kelurahan ramah perempuan anak yang masih membutuhkan gerakan pemberdayaan anak.

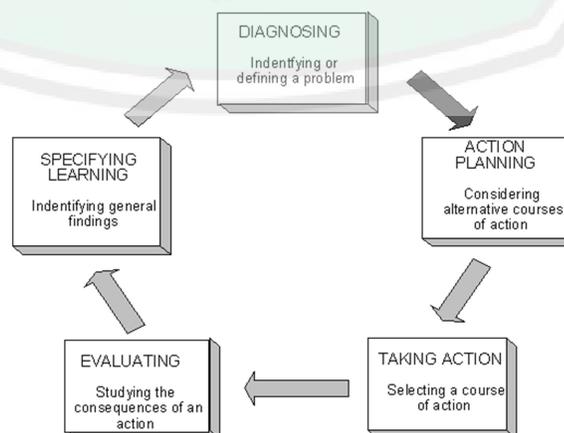
Stephen Kemmis mengembangkan sebuah model sederhana, perputaran alami dalam proses action research. Setiap putaran terdiri dari empat langkah : *plan, act, observe, reflect*. Seperti dalam gambar berikut:



Gambar 1. Cycle rotation

Siklus perputaran kammsis dikembangkan juga dikembangkan oleh Gerald Susmen. Ia mencoba mengkolaborasikan dan mengombinasikan langkah-langkah yang dibuat kemmis. Dalam model perputaran yang dikembangkannya ada lima fase. Pada fase-fase tersebut identifikasi problem diidentifikasi dan penggalian data dilakukan melalui proses diagnosis yang detail. Dalam proses ini mengikuti suatu postulasi kolektif yang melibatkan solusi yang mungkin dilakukan dalam penelitian. Kondisi ini memungkinkan terjadinya *single plan* O'Brien (1998). Siklus ini sebagai berikut :

Gambar 2.



Dengan proses diagnosis yang teliti serta beberapa solusi yang terencana diharapkan penelitian ini dapat mencapai hasil dalam satu kali siklus perputaran. Salah satu langkah yang dilakukan, peneliti menyeimbangkan antara tipe permainan dengan alat, dan permainan tanpa alat. Meski demikian, tidak ada paksaan untuk memainkan alat permainan tertentu.

Pemilihan *action research* dilatarbelakangi oleh beberapa faktor. Pertama, action research dapat digunakan dalam situasi *real* (nyata). Sangat berbeda dengan eksperimen yang cenderung membatasi diri terhadap kondisi di lapangan. Kedua, action research dapat lebih terapkan dalam kondisi yang tidak menentu. Dalam hal ini kondisi subjek, yaitu anak-anak. Kondisi ini memerlukan kerangka pertanyaan yang tepat. Ketiga, fleksibilitas yang dimiliki action research memungkinkan untuk dilakukannya beberapa upaya atau strategi yang diperlukan di lapangan. Seperti contoh, pelibatan pihak lain dalam penelitian.

Tabel 3 : Elevent Characteristic of action research

Row	Routine Practice	Action research	Scientific research
1	Habitual	Innovative	Original resourced
2	Continuous	Continual	Occasional
3	Responsive contingency driven	Pro-active strategically driven	Methodologically driven

4	Individual	Participatory	Collaborative or collegial
5	Naturalistic	Interventionist	Experimental
6	Unexamined	Problematic	Commissioned
7	Experienced	Deliberated	Argued
8	Unarticulated	Documented	Peer reviewed
9	Pragmatic	Understood	Explained or theorised
10	Context specific		Generalized
11	Private	Disseminated	Published

2. Strategi Penelitian

Sesuai dengan prosedur yang dijelaskan Kemmis, penelitian ini akan dijalankan melalui beberapa tahap:

a. *plan*

Perencanaan dimulai dari melakukan assessment awal, mempersiapkan alat dan referensi permainan tradisional.

b. *Act*

fase ini adalah peneliti sudah mulai melakukan proses *promoting* dengan menggunakan dua strategi. Pertama, *Bincang anak* dan yang kedua adalah *Ayo dolan!*

c. *Observe*

selama proses *promoting*, peneliti melakukan pengamatan dengan menggunakan bantuan alat berupa kamera dan handycam. Selain itu, peneliti juga tetap membuat pencatatan.

d. *Reflect*

Dalam tahap ini, peneliti melakukan refleksi dengan mengolah dan mencari makna dari peristiwa yang diamati. Selain itu, di tahap ini peneliti dapat mengevaluasi satu siklus yang telah dijalankan. Dari sana, peneliti dapat melihat sejauh mana perubahan yang telah terjadi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian adalah sebuah setting yang diambil dalam penelitian. Tempat penelitian juga merupakan sumber data yang dibutuhkan dalam penelitian. Dalam penelitian ini tempat yang dipilih adalah di Kelurahan Candirenggo Kecamatan Singgosing Kabupaten Malang. Secara spesifik data diambil di beberapa tempat seperti rumah, lapangan, sekolah dan tempat bermain anak-anak di lingkungan.

Rentang waktu penelitian dimulai sejak bulan februari – mei 2016. Sedangkan aktivitas perlakuan dilakukan secara natural, artinya peneliti tidak membuat jadwal secara ketat. Dengan demikian peneliti memilih tinggal dan bergaul dengan masyarakat.

C. Data Penelitian

1. Metode Pengumpulan Data

Sumber data menurut Lofland (dalam Moleong, 2010) menjelaskan bahwa, dalam penelitian kualitatif sumber data umumnya berupa kata-kata dan tindakan. Selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen atau lain-lain. Creswell (2014) mengelompokkan data menjadi empat tipe informasi dasar : observasi, wawancara, dokumen dan audiovisual.

a. Observasi

Data observasi diperoleh dari aktivitas yang dilakukan oleh subjek, dalam hal ini adalah anak-anak. Aspek yang diamati mencakup kondisi fisik, lingkungan, aktivitas sosial dan rutinitas sehari-hari subjek. Pengamatan ini juga termasuk ekspresi emosi yang akan muncul ketika bermain.

b. Wawancara

Data wawancara berupa segala informasi yang diberikan subjek, informan, orang tua, atau *stakeholder* di daerah penelitian. Data ini dapat diperoleh dari wawancara melalui pertanyaan terbuka serta tertutup. Data yang didapatkan kemudian ditulis dalam catatan-catatan wawancara, atau direkam dengan alat perekam.

c. Dokumentasi

Dokumentasi bisa berupa data pribadi atau data publik. Dalam penelitian ini data dokumentasi bisa didapatkan dari arsip, buku, majalah atau dokumen yang lain. Meskipun ini merupakan data sekunder namun data ini dapat menunjang data primer.

d. Audiovisual

Data audiovisual juga dapat menjadi bukti yang menguatkan keabsahan sebuah data. Seperti, foto, video proses bermain anak-anak, rekaman wawancara.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak-anak rentang usia 6-12 tahun pada komunitas kelurahan ramah perempuan dan anak, kelurahan Candirenggo kecamatan Singgosari kabupaten Malang.

Adapun kriteria subyek penelitian yang diambil, yaitu:

- a. Anak-anak rentang usia 6-12 tahun
- b. Sehat secara fisik dan psikis
- c. Tinggal di lingkungan komunitas Kelurahan Ramah Perempuan dan Anak RW14 Kelurahan Candirenggo Kecamatan Singgosari Kabupaten Malang.

D. Teknik Pengumpulan Data

Catherine Marshall dan Gretchen B. Rossman (dalam Prastowo 2010), menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data utama yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah pengamatan partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Lebih lanjut Marshall dan Rossman membagi teknik pengumpulan data menjadi dua yaitu kelompok inti dan khusus. Dengan demikian teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian diantaranya adalah observasi, wawancara, Focuse Grup Discussion (FGD).

1. Observasi

Istilah observasi diturunkan dari bahasa latin yang berarti “melihat” dan “memperhatikan”. Pengertian observasi diarahkan sebagai aktivitas pengamatan

secara akurat, mencatat fenomena yang muncul, dan mempertimbangkan hubungan antara aspek dalam fenomena tersebut (Poerwandari, 2011).

Jenis observasi yang dipilih adalah observasi partisipasi aktif. Jenis observasi ini memungkinkan pengamat untuk menggunakan strategi pendekatan lapangan yang beragam. Dalam praktiknya dapat secara simultan mengkombinasikan nalisis dokumen, mewawancara responden dan informan, dan berpartisipasi langsung sekaligus mengamati dan melakukan introspeksi.

2. Wawancara

Wawancara diartikan sebagai percakapan dan Tanya jawab yang diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam penelitian ini jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara informal. Wawancara informal adalah teknik wawancara yang proses wawancara didasarkan sepenuhnya pada perkembangannya, pertanyaan-pertanyaan secara spontan terjadi dalam interaksi alamiah. Tipe wawancara ini umumnya dilakukan dalam oleh peneliti yang melakukan observasi partisipatif.

3. Focus Grup Discussion (FGD)

Focus Grup Discussion (FGD) adalah teknik penggalan data yang sedang populer. FGD ini berbeda dengan grup intervirw, karena dalam FGD ada fokus pembicaraan yang nantinya akan menghasilkan kesepakatan. Dalam proses ini diperlukan seorang moderator yang memimpin diskusi, serta beberapa asisten moderator. Asisten moderator dapat mencatat hasil diskusi.

E. Analisis Data dan Refleksi

Dalam prose analisis data dalam penelitian kualitatif dimulai dengan menyiapkan dan mengorganisasikan data, seperti data transkrip, atau data gambar. Kemudian dilanjutkan dengan proses reduksi data, pengodean (*coding*) dan peringkasan hasil *coding* sehingga muncul tema-tema psikologis Creswell (2014).

Menurut Asmadi Alisa (2003) proses analisa data digambarkan sebagai suatu cerobong. Segala sesuatu terbuka pada awalnya (*top*), lebih terarah dan spesifik pada bagian dasar (*bottom*). Bagaimanapun, dalam penelitian. Bagaimanapun, dalam penelitian kualitatif terdapat “batas” yang ditentukan oleh fokus penelitian.

F. Kredibilitas Data

Kredibilitas pada penelitian kualitatif terletak pada keberhasilan mencapai maksud mengeksplorasi masalah atau mendiskripsikan setting, proses, kelompok sosial atau pola interaksi yang kompleks (Poerwandari, 2011). Menurut Ghony dan Almanshur (2012) menjelaskan teknik untuk meningkatkan kredibilitas data kualitatif dapat dilakukan dengan teknik triangulasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik triangulasi data. Proses triangulasi data ini dilakukan dengan mencari beberapa sumber informasi terkait keabsahan suatu data.

Selain triangulasi data peneliti juga menggunakan triangulasi metode. Untuk mencapai informasi yang valid peneliti menggunakan beberapa teknik penggalan data sekaligus. Metode itu adalah dengan observasi, wawancara dan *Focus Grup Discussion* (FGD).

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Tindakan Promosi Permainan Tradisional Berbasis Komunitas

A. Memahami Lokasi dan Seting Penelitian

Dalam bab ini, peneliti menjelaskan proses penelitian ini berjalan, serta menguraikan gambaran umum tentang Komunitas Kelurahan Ramah Perempuan dan Anak (KKRPA), seting dan tempat penelitian secara lebih terperinci. Lokasi penelitian ini dilakukan di RW (Rukun Warga). 14 Kelurahan Candirenggo Kecamatan Singosari Kabupaten Malang. Memahami lokasi dan seting penelitian merupakan hal yang penting. Informasi ini merupakan kesatuan dari data hasil penelitian.

1. Profil Komunitas

Komunitas Kelurahan Ramah Perempuan dan Anak adalah gerakan pemberdayaan masyarakat berbasis komunitas yang dilakukan secara bersama-sama oleh beberapa lembaga, baik lembaga pemerintahan maupun non pemerintahan. Project sosial ini sebagai bentuk komitmen bersama antara beberapa lembaga, diantaranya P2TP2A Kabupaten Malang, Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Pusat Studi Gender, serta beberapa organisasi kemasyarakatan yang ada di RW 14.

Munculnya *project* sosial berupa komunitas kelurahan ramah perempuan dan anak dilatarbelakangi oleh beberapa hal. Berdasarkan data yang ada, kabupaten Malang secara umum memiliki tingkat kekerasan terhadap anak yang tinggi. Dari

keterangan Mahpur selaku dosen fakultas psikologi UIN Malang yang menjadi aktor gerakan ini,

“...Jadi dilapangan ditemukan, angka kekerasan terhadap perempuan dan anak semakin meningkat. Setelah dilakukan pemetaan data hasil penanganan. Pelaku... pelaku kejahatan terhadap perempuan dan anak itu siapa? Mereka adalah orang-orang terdekat korban. Orang-orang terdekat ini adalah komunitas, mulai keluarga sampai orang-orang disekitarnya..” (14.10.W.M1)

Fenomena ini ditanggapi oleh aktor komunitas ramah perempuan dan anak dengan cara melakukan gerakan pencegahan (preventif). Langkah ini dilakukan dengan *promoting* ramah perempuan dan anak (14.10.W.M2). Pemberdayaan berbasis komunitas ini menggunakan model pemberdayaan yang dilakukan secara *butten up*. Sumber daya manusia yang ada di RW 14 difahami sebagai potensi yang dapat dikembangkan. Masing-masing lembaga terkait, dapat mendampingi dan memberikan pengarahan sesuai dengan kompetensi masing-masing.

Kader lokal sebagai pelaku utama dalam program ini. *Pilot project* ini nanti yang dijadikan sebagai kelurahan percontohan untuk mewujudkan lingkungan yang ramah terhadap perempuan dan anak.

Pada saat pertama kali peneliti melakukan studi awal, komunitas ini baru sebatas sosialisasi oleh pemerintah setempat. Sosialisasi dari pemerintah tersebut kemudian ditindaklanjuti oleh fakultas psikologi, yang diwakili oleh dosen dan beberapa mahasiswanya (7.8.W1.J). Ketua RW menjelaskan,

iya, dulu itu pernah (pen.sosialisasi), jadi entah ini dianggap unggulan, atau dianggap yang dicanangkan sebagai kelurahan ramah anak ya di sini ini, RW 14. (15.6.W.rw20)

RW 14 berada di kompleks perumahan puskopad. Perumahan ini pada awalnya adalah tempat perumahan para tentara. Seiring berjalannya waktu, perumahan ini sudah ditempati masyarakat secara heterogen. Identitas kompleks perumahan tentara masih dapat terlihat dari gapura masuk perumahan. Di gapura masuk tertulis PURI Perumahan Kartika Indah Puskopad. Konsep dan warna pada gapura juga masih identik dengan militer.



Masyarakat di perumahan Puskopad secara ekonomi ini tersebar dari berbagai tingkatan, mulai rendah-menegeh-atas. Penduduk RW 14 juga banyak dari pensiunan aparat negara. Rata-rata penduduk berasal dari kalangan menengah keatas. (15.6.W.rw1,rw3). ketua RW menyebutkan beberapa warganya yang tergolong kalangan atas,

Penduduk RW 14 banyak pensiunan aparat Negara. Ada juga yang mantan dewan, kolonel, letkol kapten. (15.6.W.rw2).

Pemilihan lokasi program komunitas kelurahan ramah perempuan dan anak ini dilakukan oleh pemerintah setempat. Pada saat sosialisasi dihadiri oleh lurah candirenggo dan perwakilan dari pihak kecamatan. Pada kesempatan itu, selain dilakukan shering dan pemetaan, mereka juga menghadirkan anak-anak dan mengajaknya bermain. (15.6.W.rw22)

Dalam penelitian ini peneliti hadir sekaligus sebagai orang yang melibatkan diri (partisipatif) dalam gerakan ini. Selama proses penelitian, peneliti mencoba menghubungkan beberapa element masyarakat atau organisasi yang dapat mendukung program kelurahan ramah perempuan dan anak ini. Peneliti juga memediasi antara Komunitas (TIG) Traditional Indigenous Games dan anak-anak RW 14.

2. Potensi Lingkungan dan Sosial

Hasil penelitian Kevin Lynch (arsitek dari Massachusetts Institute of Technology) di 4 kota – Melbourne, Warsawa, Salta, dan Mexico City – tahun 1971-1975, Menunjukkan bahwa lingkungan kota yang terbaik untuk anak adalah yang mempunyai komuniti yang kuat secara fisik dan sosial; komuniti yang



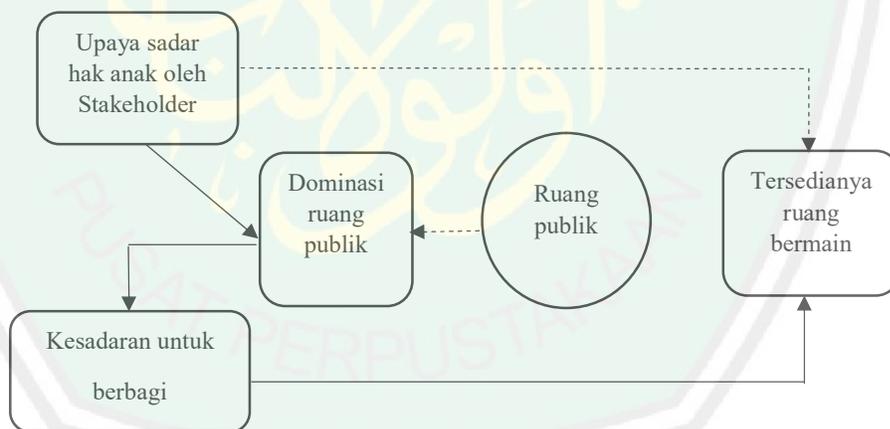
mempunyai aturan yang jelas dan tegas; yang memberi kesempatan pada anak; dan fasilitas pendidikan yang memberi kesempatan anak untuk mempelajari dan menyelidiki lingkungan dan dunia mereka. RW 14 memiliki beberapa potensi lingkungan maupun sosial yang memberikan hak-hak anak. Di dalam kompleks perumahan tersedia ruang terbuka hijau, lapangan sepak bola, dan taman. Tempat tersebut biasanya digunakan anak-anak untuk berkumpul, bermain. ruang publik lain yang biasa dimanfaatkan anak-anak adalah pos kamling.

Kondisi lingkungan yang aman memungkinkan anak untuk bermain diluar rumah. Kondisi ini juga yang membuat anak-anak di RW 14 saling kenal dan saling akrab. Sepulang sekolah mereka biasanya bermain sepeda keliling kompleks. Biasanya anak-anak berkumpul di perempatan (15.6.W.rw18-19).

Selain ruang bermain, di sana terdapat gedung Posyandu. Setiap hari senin dan kamis gedung posyandu ini juga dimanfaatkan sebagai gedung Paud. Pendirian

oleh kader PKK ini sebagai respon terhadap himbauan pemerintah provinsi yaitu untuk menyelenggarakan pendidikan usia dini. Tempat tersebut sering digunakan untuk pemberdayaan balita dan lansia (15.6.W.rw5). Fasilitas ini sangat mendukung proses peningkatan kesehatan dan pendidikan.

Tempat lain yang ramai digunakan bermain anak adalah perempatan jalan yang berada di dekat gedung posyandu. Kondisi jalan yang sepi memungkinkan anak-anak bermain dengan aman. Namun, setiap hari minggu tempat ini sering digunakan sebagai tempat adu ayam oleh warga. Padahal hari libur pekan harusnya menjadi waktu yang menyenangkan bagi anak untuk bermain dilingkungan sekitar. permasalahan pembagian ruang publik ini yang perlu



dicarikan solusi.

Seiring dengan upaya koordinator kelurahan ramah perempuan dan anak, akhirnya saat hari minggu tempat tersebut bisa digunakan sebagai tempat bermain anak. Alih fungsi ruang publik yang sebelumnya dikuasai oleh kalangan tertentu, kini bisa menjadi ruang publik yang ramah terhadap anak. (CL.21)

Dengan demikian, anak-anak dapat bermain bentengan dengan leluasa. Mereka memanfaatkan perempatan jalan sebagai tempat berkejaran. Anak-anak juga bisa memanfaatkan tiang listrik sebagai media bermain. (16.W3.5) ini yang dimaksud oleh Kevin sebagai upaya memberi kesempatan pada anak untuk mempelajari dan menyelidiki lingkungan dan dunia mereka.

Pada hari minggu tanggal 21 Mei 2016 ini, koordinator komunitas kelurahan ramah perempuan dan anak menghampiri sekumpulan orang yang siap mengadu ayam jagonya. Seteah melakukan negosiasi, akhirnya mereka mau mengalah. Perempatan dan halaman gedung posyandu yang cukup luas tersebut sudah dapat digunakan sebagai tempat bermain anak.

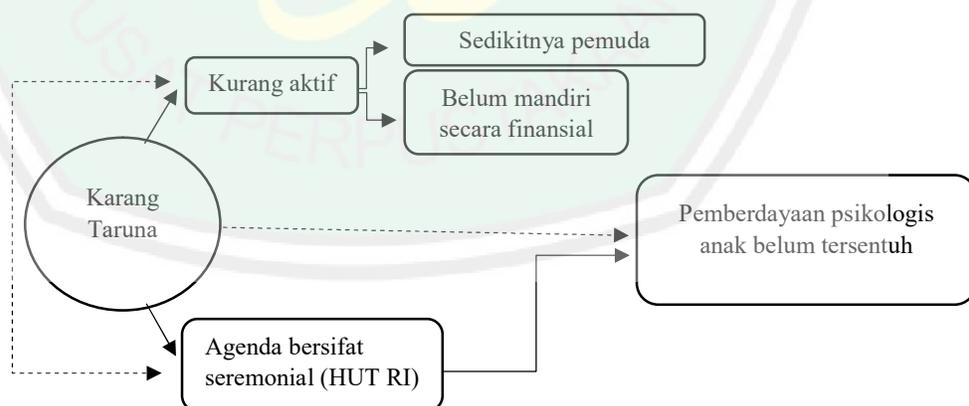
Dari bagan diatas kita mengetahui bagaimana peran stakeholder dalam mengupayakan hak anak atas ruang publik yang bisa digunakan untuk bermain bersama. Inisiatif ini muncul pada saat dialog antara peneliti dan koordinator komunitas kelurahan ramah perempuan dan anak. Dari diskusi tersebut akhirnya merangsang mereka untuk melakukan negosiasi dengan pihak terkait.

Aktor utama komunitas kelurahan ramah perempuan dan anak candirenggo ini adalah ibu ibu PKK, dengan demikian berjalannya agenda komunitas ini tidak bisa lepas dari peran kader PKK. Di RW 14 ini program PKK berjalan dengan baik.

Banyak kader PKK yang pro aktif dalam setiap program pemerintah. Menurut keterangan dari ketua RW, kegiatan PKK menysar pada balita, lansia, dan juga masalah kerukunan warga. (15.6.W.rw12) Agenda arisan sebagai media menyamakan persepsi dan juga menjaga kerukunan warga. (15.6.W.rw13)

Kondisi karang taruna berbeda dengan PKK. Karang taruna di RW 14 ini kurang aktif. Minimnya sumber daya manusia (SDM) menjadi permasalahan utama. Minimnya SDM ini bukan berarti rendahnya pendidikan mereka, namun kader pemuda yang mau mengurus karang taruna sangat terbatas. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, banyak pemuda yang melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi, kedua, sebagian lagi yang tidak melanjutkan pendidikan, mereka banyak yang memilih bekerja di pabrik. Kondisi ini yang menjadi penyebab minimnya SDM yang memiliki waktu yang banyak untuk mengurus organisasi. (15.6.W.rw8)

Ketua RW berpendapat kalau agenda karang taruna bisa jalan kalau ada orang bos (orang kaya) yang mendanai kegiatan. Selama ini ia sebagai ketua RW juga sering membantu secara finansial untuk agenda karang taruna. Meski demikian, perangkat desa di RW 14 ini tetap mendukung agenda karang taruna (15.6.W.rw9) (15.6.W.rw10).



Sejauh ini belum ada program yang memberdayakan anak-anak usia SD. Dari PKK maupun karang taruna masih terfokus pada pendidikan anak-anak balita dan kesehatan lansia. Program yang menysasar pada anak usia sekolah belum teragendakan.

Pemberdayaan masyarakat di candirenggo sudah menunjukkan peningkatan, namun pemberdayaan yang sifatnya untuk meningkatkan kesejahteraan psikologis anak. *Promoting* permainan tradisional dalam penelitian ini merupakan upaya pengembangan pada satu diantara potensi yang ada di candirenggo. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kebahagiaan anak.

B. Perencanaan

1. Penentuan Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak-anak di lingkungan Komunitas kelurahan ramah perempuan dan anak kelurahan Candirenggo kecamatan Singosari Kabupaten Malang. Subjek dan lokasi penelitian ini adalah pilihan terahir yang dipilih oleh peneliti. Pada awalnya, peneliti berencana melakukan penelitian tindakan pada anak-anak keluarga penerima bantuan PKH (Program Keluarga Harapan) di kelurahan Jodipan kecamatan Blimbing Kota Malang. Lokasi tersebut adalah tempat peneliti ketika menjalankan PKL (Praktik kerja Lapangan). Melalui PKL peneliti melakukan pendampingan pada keluarga penerima bantuan PKH. Dari sana tidak jarang, peneliti mendapati permasalahan-permasalahan anak.

Kelurahan Jodipan merupakan daerah padat penduduk yang mayoritas warganya ada pada garis kemiskinan (pra-sejahtera). Kondisi masyarakat padat penduduk ini telah mempengaruhi kehidupan anak-anak, terlebih dalam interaksinya dengan teman sebaya. minimnya lahan kosong untuk kegiatan bermain juga menjadi masalah tersendiri (Doc.2015). Secara kedekatan, peneliti sudah memiliki hubungan yang akrab dengan masyarakat. Hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan di tempat tersebut.

Upaya promosi permainan tradisional dalam penelitian ini membutuhkan beberapa pendukung, baik SDM (Sumber Daya Manusia) maupun fasilitas fisik. Tidak adanya ruang bermain bersama yang memadai adalah kendala yang vital untuk menunjang penelitian ini. Hal ini disadari peneliti sebagai hal yang diluar kemampuan peneliti untuk merubahnya. Ini menjadi alasan tidak dilanjutkannya penelitian di tempat tersebut.

Kebuntuan ini kemudian terpecahkan ketika peneliti melakukan diskusi dengan dosen pembimbing skripsi. Dari sana, peneliti mendapatkan informasi mengenai komunitas kelurahan ramah perempuan dan anak yang ada di kelurahan Candirenggo. Dosen pembimbing skripsi memberikan peta permasalahan dan potensi yang ada di tempat tersebut secara umum. Data tersebut yang kemudian peneliti pelajari. Setelah itu peneliti melakukan *preliminary study* ke lapangan.

Pengambilan subjek penelitian dalam penelitian ini menggunakan *Non probability Sampling*, yaitu teknik yang tidak memberikan peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih, khususnya menggunakan *Purposive Sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Dalam proses pencarian subjek penelitian peneliti sangat terbantu oleh kader PKK RW 14 Candirenggo. Diakhir sesi pemberian sosialisasi oleh peneliti tentang permainan tradisional dan manfaatnya terhadap anak, peneliti membicarakan agenda bermain bersama. Masing masing PKK perwakilan tiap RT sepakat, untuk membawa beberapa anak.

Gini aja, untuk penelitiannya waktunya kapan-kapan, nah nanti tiap kader membawa 2 anak. kalau 7 RT kan ada 14, ya?. 14 anak (FGD.B.Jk 16.5)

Dari diskusi tersebut peneliti dapat mengajak anak-anak untuk bermain bersama dan menjadi subjek penelitian. Dalam praktiknya, peneliti tidak hanya mengamati 14 anak. Pengamatan juga berjalan secara natural.

C. Membangun Kedekatan

Hari senin tanggal 16 Mei 2016 peneliti mulai melakukan *promoting* permainan tradisional pada anak-anak di kelurahan Candirenggo Kecamatan Singosaro Kabupaten Malang. Siang itu terlihat ada sekumpulan anak-anak yang sedang bermain di depan pos kamling RW 14. Sesampai di lokasi, peneliti menghampiri warung kopi kecil yang berada tidak jauh dari tempat anak-anak bermain. Sebelum peneliti mendatangi sekumpulan anak yang sedang bermain, peneliti menghampiri beberapa orang yang sedang *jagongan* di warung kopi tersebut. Dari sana terjadi dialog antara peneliti dan warga. melalui diskusi kecil itu peneliti memperkenalkan diri serta menjelaskan maksud dan tujuan berada di sana. Momen itu peneliti memanfaatkan untuk *rapport* dengan masyarakat sekitar dan menggali informasi tentang kondisi anak-anak serta permasalahan RW 14

secara umum. Setelah berkenalan, kemudian peneliti mengarahkan perbincangan untuk membicarakan anak-anak.

Dalam perbincangan tersebut, salah satu dari mereka menceritakan bagaimana pola asuh yang diterapkan pada anaknya. Keterbukaan mereka pada peneliti menandakan sudah ada kepercayaan pada peneliti. laki-laki paruh baya yang mengenakan kaos doreng tersebut mengungkapkan kesalahan yang pernah ia lakukan pada anak pertamanya.

Dulu kesalahan saya memang. Dulu kalau belajar mas (pen:anak pertama) itu agak lama. Saya kalau ngajari sesuka kehendak saya memang. Kalau tidak bisa saya pukul pelan pelan dia. *Peng* (mengilustrasikan dengan gerakan tangan dan suara). Jadi lama lama kan dia stress (W.T.16.7)

Siang peneliti langsung menghampiri segerombolan anak-anak yang sedang bermain. Ada yang bermain petasan dari busi bekas, ada juga yang bermain layang – layang (16.CL.1-2). Saat itu peneliti sudah mulai melakukan observasi dan wawancara awal dengan anak-anak.

Dalam pertemuan ini peneliti gunakan untuk membangun *repport* dengan membawa beberapa alat permainan tradisioanl. Peneliti mulai berkenalan dan membaaur dengan anak-anak. Beberapa alat permainan yang peneliti dibawa diantaranya, Sempritan, Yoyo, Benthik dan Gasing. Ada dua jenis Gasing yang dibawa, yakni yang terbuat dari bambu dan yang dari kayu. dari yang peneliti cukup menyita perhatian anak-anak. Pada awalnya mereka masih malu-malu namun akhirnya mereka sudah asyik dengan permainan yang mereka pilih (16.V1.1).

Peneliti mempublikasikan beberapa foto dan video uji coba saat bermain bersama anak-anak di media sosial. Dari sana muncul beberapa tanggapan dari

banyak orang, ada beberapa orang dan komunitas yang tertarik untuk bergabung dan berpartisipasi dalam penelitian ini. Kehadiran beberapa partisipan dalam penelitian ini (*volunteer*), cukup membantu proses penelitian, terutama untuk mendokumentasikan dan mendampingi anak-anak ketika bermain.

Beberapa kali peneliti harus mendatangi orang tua anak-anak untuk memintakan izin bermain bersama. Proses selanjutnya peneliti sudah tidak lagi memintakan izin kepada orang tua anak-anak. Mengingat Koordinator Kelurahan Ramah Perempuan dan Anak ini sudah mengajak beberapa kader PKK untuk menginformasikan kegiatan ini kepada saudara dan tetangga.

D. Strategi Peningkatan Kebahagiaan Anak

1. Bincang Anak

Melihat problematika yang ada, kemudian peneliti berama koordinator komunitas kelurahan ramah perempuan dan anak lantas mengagendakan bincang anak yang dikemas dalam setting Forum Grup Discussion (FGD). Desaminasi hak dasar anak ini seabgai langkah awal yang dilakukan untuk memberikan pemahaman hak dasar anak. Selain itu dari diskusi terfokus ini didapatkan strategi-strategi baru yang akan di jalankan.

Pada tanggal 19 Mei 2016, Bincang anak dilakukan di gedung posyandu. Pada FGD ini diikuti oleh kader PKK, Guru Paud, dan Orang tua. Agenda ini sekaligus sebagai desaminasi pentingnya memahami kebutuhan anak dalam bermain. Sebagai gambaran awal peneliti juga mensosialisasikan hasil penelitian tentang permainan tradisional yang pernah peneliti lakukan.

Sebagai pemantik diskusi, peneliti mendiskusikan hasil penelitian peneliti yang di publikasikan di *LoroNG Journal of Social and Cultural Studies* (2015). Judul penelitian yang dipresentasikan adalah Pengaruh Permainan Gobag sodor terhadap Kecerdasan Interpersonal dengan teman Sebaya pada Anak-anak. studi eksperimental pada Santri kelas Al-quran C TPQ Anwarul Huda). Penelitian ini dianggap memiliki relevansi pada tema diskusi pada agenda Bincang Anak. Disampaikannya hasil penelitian ini bertujuan untuk meyakinkan kepada masyarakat bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang positif terhadap anak. Untuk memaksimalkan proses deseminasi ini peneliti membagikan jurnal penelitian. Bincang anak ini dilanjutkan dengan FGD dan diskusi kecil dengan masyarakat dan kader PKK.

2. *Ayo Dolan!*

Ayo dolan! adalah hasil dari agenda pertemuan Bincang Anak, yang dilakukan pada 19 Mei 2016. Para Aktor komunitas kelurahan ramah perempuan dan anak bersama peneliti merumuskan sebuah gerakan Ayo Dolan! dengan agenda yang digali dari mereka. Bentuk *promoting Ayo dolan!* ini adalah mengajak anak-anak di lingkungan sekitar untuk bermain permainan tradisional. ada dua tipe permainan yang dimainkan, pertama permainan tradisional dengan alat (*game with toy*) dan permainan tradisional dengan aturan (*game with rules*). Melalui aksi ini peneliti bersama masyarakat melakukan rekonstruksi kebahagiaan anak. selain itu untuk menemukan kembali makna kebahagiaan bagi anak. Tempat bermain

adalah bagian dari elemen kunci untuk melancarkan agenda ini. Langkah yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan ini adalah bagian dari aksi *Ayo dolan!*.

NARASI

Pada bab ini peneliti memaparkan hasil refleksi selama penelitian berlangsung. Untuk mempermudah dalam memahami hasil penelitian, peneliti lebih dahulu menguraikan tujuan dari penelitian ini. Penelitian ini memiliki dua tujuan; pertama, peneliti melalui penelitian ini ingin mengetahui bagaimana bentuk kebahagiaan anak. Kedua, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kebahagiaan anak melalui promosi permainan tradisional pada komunitas kelurahan ramah perempuan dan anak. Hasil penelitian dipaparkan dengan kategorisasi-kategorisasi. Cara ini digunakan untuk mengetahui bagaimana bentuk kebahagiaan anak sesuai dengan temuan di lapangan.

A. Assesment Awal Kebahagiaan Anak

RW 14 kelurahan candirenggo adalah RW yang dipilih oleh pemerintah untuk menjadi *pilot project* komunitas kelurahan ramah perempuan dan anak. Meski demikian, peneliti masih menemukan praktik kekerasan terhadap anak. Pola asuh yang otoriter ini menjadikan anak tidak *well being*. (W.T.16.7) Praktik kekerasan terhadap anak ini dilakukan secara tidak sadar. Dalam satu kasus, ketika TN mendampingi anaknya belajar seringkali anak mendapatkan hukuman secara fisik ketika Ia tidak bisa. Kekerasan seperti ini menjadikan anak stress (W.T.16.7b)

Dalam kasus lain, padatnya jadwal menjadikan anak merasa tertekan. Kondisi ini dialami oleh DW yang masih duduk di kelas 6 SD. LAS sebagai orang tua menyadari hal itu, namun ia hanya bisa memaklumi keadaan anaknya. Ia juga menjelaskan bahwa kebutuhan bermain anaknya masih kurang.

“Saya kasihan sama anak saya itu. Sudah sejak pagi sekolah, siangnya berangkat les, setelah istirahat sebentar dia berangkat lagi ke TPQ untuk *ngaji*. Sebenarnya dia butuh bermain. (W.L.15.3a).

Orang tuanya menyadari bahwa anaknya membutuhkan waktu bermain. Padahal bermain adalah aktivitas yang disukai oleh anaknya. Terbukti, sesampai di rumah DW lantas mengekspresikan keinginannya untuk bermain. Ia membuat aktivitas yang bisa membuatnya senang. Kegiatan ini yang belum tersalurkan ketika di sekolah. Ia lebih memilih untuk bermain di rumah sendiri dengan memanfaatkan mainan yang ia miliki.

Jadi pernah mas, setelah pulang sekolah Dia main bola sendiri di rumah, ya begitu ditendang-tendang tembok. Kadang *klote'an* (pen:memukul kaleng/barang bekas) sendiri. tak biarkan mas. Selagi tetangga tidak marah ya tak biarkan”. (W.L.15.3b).

Anak-anak sering menjadi korban dalam kehidupan keluarga maupun dalam lingkup komunitas yang lebih luas. Kabupaten Malang menjadi salah satu daerah yang memiliki tingkat kekerasan terhadap anak yang tinggi.

Hal serupa juga dialami oleh AN. Ia jarang mau tidur siang. Setelah pulang sekolah ia lebih memilih untuk bermain. (16.W1.1) Salah satu yang ia sukai adalah bersepeda. Kalau sudah bersepeda ia bisa main kemana mana.(16.W1.4). Meski orang tuanya sedikit menghawatirkan anaknya, apalagi ketika ia tidak mau makan siang. Sikap AN ini menunjukkan bahwa selain

kebutuhan fisiologis, ia juga memiliki kebutuhan psikologis. dalam hal ini ia butuh aktivitas rekreatif seperti bermain sepeda.

Mayke (2011) dalam bukunya menjelaskan bahwa, bagi anak bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya (*inhernt*), dan sudah terjadi secara alamiah. Dapat dikatakan tidak ada anak yang tidak suka bermain. lebih jauh ia menjelaskan, bahwa melalui bermain seorang anak dapat melepaskan ketegangan yang ia rasakan karena banyaknya larangan yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari.

Sekolah adalah rutinitas AN sehari-hari. Selain itu saat sore hari ia juga mengikuti *ngaji* di TPQ. Ia berangkat mulai pukul setengah empat dan baru pulang pukul lima sore.(16.W1.7) Sedangkan untuk mengisi waktu senggang AN biasanya menonton televisi atau bermain layang-layang. (16.W1.5) (16.W1.6).

Ketua RW 14 Candirenggo ini menceritakan bahwa saat menjelang maghrib anak-anak sudah berkumpul di masjid untuk membaca pujian-pujian (pen:sholawatan). Aktivitas anak-anak di sini secara umum ialah bersekolah. Setelah pulang dari sekolah mereka istirahat, dan bermain sebentar. Sedangkan pada saat menjelang maghrib anak-anak sudah pergi ke masjid. (15.6.W.rw17) (15.6.W.rw16)

Selama pengamatan awal, secara umum anak-anak di lokasi penelitian memiliki musim permainan. Pada saat ini mereka sedang gencar-gencarnya bermain layang-layang dan bersepeda. Tampak anak-anak di blok lain juga banyak yang menaikkan layang-layang. (16.CL.1).

Adapun permainan lain hanya di mainkan beberapa anak saja, seperti bermain petasan dari busi bekas yang dibuat sendiri. AR adalah salah satu anak sudah mampu menciptakan sendiri permainannya. Mainan itu terbuat dari busi bekas, tali rafia, dan korek batang. Kebahagiaan anak diekspresikan dengan membuat permainan sendiri (16.CL.2).

B. Kebahagiaan Kolektif Anak

Dalam paparan ini peneliti akan merefleksikan bagaimana dinamika emosi anak ketika bermain. Secara umum dinamika kebahagiaan ini dikategorikan menjadi dua kategori, yakni kebahagiaan kolektif anak dan kebahagiaan individual anak. Kebahagiaan kolektif ini diketahui dari fakta-fakta berikut ini.

1. Relasi Humor

Dalam permainan bentengan mereka dibagi menjadi dua grup. Masing – masing grup beranggotakan lima anak. pembagian kelompok ini dilakukan dengan cara hompimpah. Seluruh grup sudah menempati posisi masing-masing, yakni di tinang listrik. Grup 1 bertempat di tiang sebelah timur sedangkan grup 2 di sebelah barat. FAR adalah anggota grup 1, Ia mengawali permainan ini dengan berjalan (melepaskan diri dari benteng). Ia mulai mendekat kearah benteng lawan. Perlahan berhenti dan *iwi-iwi* (menggoda) dengan membelakangi lawan sambil nungging. Setelah itu ia mendekati lawan dengan berjalan seperti monyet. Teman-temannya menertawakan perilaku tersebut. FAR yang ditertawakan pun ikut tertawa (21.V2.6), (21.V3.16).

Perilaku FAR tidak menimbulkan marah lawan, justru lawan mainnya lebih bersemangat untuk segera menyerang. Perilaku ini tidak menyakiti perasaan

lawan mainnya. Terlihat mereka justru ikut tertawa. Perilaku *iwi-iwi* ini bagian dari bentuk relasi humor yang muncul.

FAR melanjutkan aksinya. Ia menggoda lagi dengan menungging dan AGI menertawakannya.(21.V2.9). Pada saat giliran kelompok dua menyerang, FAR mencoba menghadang, Ia berteriak dan berperilaku seperti monster untuk mengekspresikan keberaniannya. (21.V2.12), Ekspresi semacam ini tiba-tiba muncul dalam proses permainan.

Dalam permainan bentengan setiap kelompok memiliki kesempatan untuk menyerang. Mereka saling berlomba untuk dapat menembus pertahanan lawan dan menyentuh benteng. Kesempatan ini dilakukan sesuai dengan kemauan masing-masing. Terkadang untuk menarik perhatian lawan, mereka menggoda terlebih dahulu, seperti dengan menepuk-nepuk tangan. Memancing lawan ini membuat tertawa, baik teman satu grup maupun lawannya (21.V3.15), (21.V6.24).

Dalam sesi lain. Ketika dalam permainan benthik ada satu momen yang menunjukkan sebuah relasi humor. Permainan benthik ini ternyata belum populer di kelompok mereka. Sehingga ada beberapa yang masih kesulitan dengan permainan ini. Namun ada juga yang sudah bisa memainkannya dengan baik. Far salah satu anak yang berhasil memukul stik hingga beberapa meter dari tempatnya. Ton sebagai pihak yang berjaga tampak menggoda Far. Stik yang berhasil di pukul merupakan poin yang dapat dikumpulkan oleh Far. Semakin jauh stik terpukul maka semakin banyak pula poin yang akan didapatkan. Saat Far berhasil memukul stik ia terlihat sumringah. Ton sengaja menendang stik kecil itu sehingga membuatnya lebih dekat dengan lubang. Praktis ini akan merugikan

Far. Seketika itu Far mendatangi Toni dengan ekspresi seolah olah tidak terima, namun mereka berdua tertawa (21.V10.48).

2. Tertawa bersama (Berbagi Tawa)

Ketika bermain bentengan setiap pemain dapat menangkap lawannya dengan catatan yang ditangkap keluar dari benteng lebih awal dari penangkap. Hal yang dapat menimbulkan kesalahfahaman adalah ketika mereka lupa siapa yang keluar lebih dahulu. Ini terjadi ketika FAR dan TON sama-sama berada ditengah. Keduanya berhenti sejenak, mereka sama-sama ragu siapa yang berhak untuk menangkap. Setelah itu suasana tiba-tiba pecah. Keduanya tertawa. Mereka menganggap itu adalah momen yang seru sekaligus menegangkan.

“yaaa kenek” Secara tiba tiba Ton berteriak sambil memegang Far. Mereka berebut saling memegang. mereka sedikit tertawa meski tampak sekali mereka masih ragu-ragu (21.V2.13).

Tertawa sering kali terjadi pada saat atau setelah kejadian yang menegangkan. Ini terjadi juga ketika bermain gobag sodor. Anak yang bermain begitu bersemangat untuk menerobos pertahanan lawan. Begitu juga anak yang jaga. Ia tidak kalah gigih, kemanapun lawanya bergerak ia mengikutinya. Setelah beberapa saat berusaha untuk saling mengecoh, keduanya anak tersebut berhenti dan sama-sama tertawa. Begitu juga ketika penjaga berhasil menangkap lawannya, mereka berdua tertawa bersama. Gejala emosi tertawa ini keluar setelah melakukan aktivitas yang melelahkan dan menegangkan. Mereka menyalurkan emosi ketika tubuh mereka bergerak aktif (21.V13.55).

Dalam permainan ini membuat mereka saling berkejaran satu sama lain. Mereka tertawa setiap kali dikejar oleh lawannya. Saat itu Al yang anggota grup satu menyerang hingga mendekati lawan. Namun pergerakannya tidak luput dari perhatian lawannya. Al mulai mendekat, dan mereka sudah bersiap untuk menangkapnya. Melihat kondisi ini ia pun berbalik arah kembali ke bentengnya sambil senyum-senyum (21.V4.17).

AGI berbisik dengan salah satu anggota grupnya. Setelah itu Agi bergegas menyerang. Tampaknya Ia menjalankan sebuah rencananya. Ia menyerang sendirian. Belum sampai mendekati benteng, AGI sudah dihadap NOV, Ia berlari lagi ke belakang. “hehe wedi dewe” tawa GN dan seluruh kelompok 2 ikuti menertawakannya. Satu anggota kelompok satu menyerang kelompok dua sendirian, namun setelah ia sampai didepan benteng kelompok dua ia terhenti, ia melihat anggota kelompok dua yang masih lengkap berseiaga di benteng. Melihat ketidak berkutikan kelompok satu membuat kelompok dua tertawa. Ia pun kembali mundur kebelakang.(21.V4.19).

Gobag sodor menjadi salah satu permainan yang mereka pilih. Permainan ini dimainkan di depan gedung POSYANDU. Mereka memanfaatkan perempatan jalan yang cukup luas. Ada enam anak yang ikut berain. Dari enam anak ini mereka buat menjadi dua kelompok. Dalam permainan ini ada kelompok yang main dan yang berperan sebagai kelompok jaga.

ZAH adalah anggota kelompok yang main, ia berusaha melewati garis pertama yang dijaga oleh FIR. Ia terus bergerak mengecoh lawanya. Lari kedepan, kebelakang, kekiri dan kekanan. Kemana pun ZAH lari FIR selalu

mengikuti. FIR tertawa saat hampir berhasil memegang ZAH. Mereka istirahat sejenak dan keduanya tertawa. (21.V13.55).

Keseruan ketika bermain gobag sodor juga dirasakan AGI dan ZAH. AGI mencoba mengecoh ZAH, ia bergerak kekiri-kekanan dengan cepat. ZAH pun dengan siaga mengawasi gerak kerik AGI. Pada saat AGI mencoba menerobos garisnya Zahra dengan cepat berhasil menangkapnya. Mereka pun tertawa. (21.V14.59) Mereka merasakan keseruan saat saling mengecoh satu sama lain. Meski AGI gagal menerobos lawan yang menyebabkan kekalahannya ia masih tetap tertawa.

3. Memiliki teman, waktu dan tempat bermain

Teman bermain. Memiliki teman bermain menjadi sebuah kebahagiaan tersendiri bagi anak. banyak dari permainan tradisional yang dimainkan secara kolektif. Melalui gerakan *Ayo dolan!*, koordinator komunitas dibantu dengan para kader berhasil mengumpulkan puluhan anak untuk ikut dalam agenda ini. *Ayo dolan!* yang dilakukan pada tanggal 21 mei 2016 ini dapat menyatukan anak-anak untuk bermain berasma. Mereka diajak bermain beberapa permainan tradisional seperti, bentengan, gobag sodor, benthik, lompat tali, gasing, (21.V2.5), (21.V10.48), (21.V13.55)

ARE adalah salah satu anak yang mengikuti agenda *Ayo dolan!*. Orang tuanya menceritakan kepada peneliti bahwa setelah ikut bermain bersama, anaknya sering bermain engklek di rumah. ARE tidak bermain sendiri, namun ia bermain dengan temannya (7.W1.5). ARE memiliki teman yang bisa diajak bermain bersama. Begitu juga Zahra, selain memiliki teman perempuan ia juga

memiliki teman laki-laki. Biasanya mereka bermain petak umpet. Mereka menikmati keseruan bermain dengan teman-temannya. (21.FGD.8), (16.W3.7).

4. Asyik Berlarian

Salah satu hal yang menjadi keseruan anak ketika bermain adalah saat berlarian. AGI mengakui bahwa salah satu yang membuatnya senang saat bermain adalah berkejaran. “*Ya seru kak, bisa kejar-kejaran*”. Meskipun, kelompok AGI kalah saat bermain bentengan namun ia tetap menikmatinya (21.FGD.47), (21.FGD.49).

Ketika bermain bentengan masing-masing kelompok akan saling kejar-keraran. Grup 1 pun akhirnya mulai bergerak. FAR yang tadinya *iwi-iwi* di depan benteng lawan secara perlahan bergerak mundur kembali menuju bentengnya. FAR memilih aman dari serbuan lawan. Di belakangnya HAR ada AGI yang menyusul meninggalkan benteng dengan maksud akan menangkap lawannya yang mengejar FAR. AGI kembali dan tertawa. Meski tampak siaga sesekali mereka tertawa (21.V2.8). Bagi mereka mengejar dan atau dikejar menjadi aktivitas bermain dengan seru

Setelah berlarian, NOV duduk agak dekat dari benteng lawan. Meski demikian Ia tetap bersiaga untuk menyerang (21.V6.26). Selang beberapa saat NOV dikejar oleh GIB, Mereka saling berkejaran. GIB berteriak ketika berhasil memegang NOV. Berlarian mengejar lawan dengan kondisi ia dikejar juga oleh yang lain. (21.V6.27). saat bermain bentengan ini mereka banyak mengeluarkan tenaga, karena sepanjang permainan mereka banyak melakukan kejar-kejaran.

C. Kebahagiaan Individual

Kebahagiaan secara individual diartikan sebagai kebahagiaan yang dinamika emosinya pada seseorang secara individu. Anak menghayati kebahagiaannya secara individu.

1. Tertawa

Seorang anak dapat menertawakan sesuatu hal, yang belum tentu ditertawakan oleh temannya. Ini terjadi saat mereka bermain benthik. Saat itu TON berjaga untuk menangkap stik kecil yang akan dipukul AGI yang sebagai lawan mainnya. Pada saat AGI memukul stiknya ternyata pukulannya meleset. TON yang melihatnya ikut tertawa. (21.V6.38).

Begitu juga saat giliran TON. Ia sendiri ternyata gagal memukul stik yang dua kali. Dalam permainan benthik ini stik harusnya dipukul secara berturut-turut dua kali. Pukulan pertama adalah pukulan pelan agar stik terangkat keatas, baru kemudian pukulan kedua dipukul dengan keras. Namun, yang terjadi Ton justru memukul stik dengan keras pada pukulan pertama, sehingga stik terpental keatas sangat jauh. Ia terpingkal-pingkal atas kegagalannya sendiri (21.V9.44).

Momen yang membuat anak tertawa juga terjadi saat bermain benteng. Dalam permainan ini ada salah satu strategi untuk mempengaruhi lawanya agar keluar meninggalkan benteng. Hal yang sering dilakukan adalah dengan menggoda lawan. Dengan demikian lawan akan keluar dari benteng. Sering kali, mereka melakukan *iwi-iwi* dengan perilaku yang lucu. FAR melakukan strategi itu. FAR adalah anak pertama yang keluar dari benteng. Ia menggoda lawannya dengan berperilaku seperti monyet. Ia menyadari itu perilaku yang lucu, sehingga Ia sendiri juga tertawa atas perilakunya itu (21.V2.7).

Tertawa tidak hanya terjadi ketika melihat kejadian lucu. Ekspresi kegembiraan ini juga dapat muncul pada saat bermain gobag sodor. ZAH adalah kelompok yang main, sedangkan FIR adalah kelompok yang jaga. ZAH terus berusaha melewati garis pertama yang dijaga oleh FIR. ZAH bergerak kedepan-belakang, kiri-kanan. Gerakan itu diikuti oleh FIR. Ia berusaha menangkap lawannya yang akan menerobos garis yang ia jaga. Pada saat ZAH akan berlari kedepan tangan FIR hampir mengenai ZAH. Ia berhasil mengelak. Berhasil mengelak ini membuatnya tertawa. (21.V13.54). Kejadian itu terjadi cukup lama. ZAH pun terhenti dan tertawa. (21.V13.55).

2. Tersenyum

Ada beberapa momen gembira saat anak bermain permainan tradisional. salah satu *Rule of play* pada permainan bentengan adalah setiap anak yang tertangkap oleh lawan akan menjadi tawanan. Pada saat itu, karena Ton tertangkap akhirnya ia menjadi tahanan kelompok satu.

Perlahan AN berusaha meloloskan temannya yang disandera. Aksi AN ternyata membuahkan hasil. Ia tersenyum karena dapat meloloskan temannya (21.V6.30). dalam kondisi ini seorang anak dapat merasakan bagaimana bisa bahagia dengan menolong temannya. Setelah aksi penyelamatan yang berhasil, kini Ton kini dapat bermain kembali. Ia lolos dengan wajah yang *semringah*. (21.V6.31).

Hal lain yang dapat membuat anak tersenyum adalah saat mendapatkan kesempatan bermain. pada saat bermain benthik mereka dibagi menjadi dua pihak. Ada yang sebagai pihak main dan pihak jaga. Setelah berjaga TON mendapat giliran memukul stik. Ia terlihat sudah tidak sabar ingin bermain. Ia

tersenyum dan bergegas menuju lubang tanah kecil (tempat memukul) (21.V8.43).

Dilain permainan, yaitu bermain gobag sodor, TON mengalami kejadian yang lucu. pada saat Ia akan berlari menerobos garis, celana pendeknya melorot. Ia mengurungkan niatnya untuk beraksi. Ia tersenyum sambil membernarkan celananya yang melorot (21.V14.56). lain halnya dengan yang dialami oleh AGI dan ZAH. AGI dan ZAH saling memandang. Mereka bergerak kearah yang sama. AGI melangkah ke kiri, dan ZAH pun mengikuti. AGI bergerak lagi, dan semakin cepat. Ia berusaha mengecoh ZAH. Wajah mereka terlihat tersenyum, dan sesekali tertawa pelan. (21.V14.58)

3. Tersenyum, berteriak dan tertawa sebagai ekspresi keberhasilan

VIA berhasil menangkap FAR yang sudah berjalan hingga tengah. “yaaahh haha” teriak VIA. (21.V6.35). momen ini terjadi pada saat mereka sedang bermain bentengan. Begitu juga ketika GIB berhasil menangkap AN (21.V6.36). keberhasilan kecil yang mereka alami membuat mereka tertawa dan berteriak. Sebaliknya, mereka akan senang saat bisa lolos dari kejaran lawan. Pada saat itu NOV sedang menyerang ke benteng lawan. Namun, sesampai di depan benteng ia diserbu lawan. Ia berhasil meloloskan diri dengan berteriak dan tertawa. (21.V2.10). Hal yang telah ditunggu tunggu oleh kelompok dua telah tiba. AN berhasil memegang benteng lawan. Ia berteriak “*benteeng... yeee*”. Kelengahan kelompok satu berhasil dimanfaatkan oleh AN. Ia berlari dengan cepat dan berhasil memegang benteng lawan (21.V6.33).

Dalam permainan benthik, berhasil memukul stik dengan tepat adalah sebuah keberhasilan kecil yang membuatnya gembira. FAR berhasil memukul stik

dengan keras sehingga ia mendapatkan sejumlah poin. Ia tertawa atas keberhasilannya tersebut. Hal ini juga dirasakan oleh TON. Ia berhasil memukul stik dua kali. Ia pun tersenyum selama proses menghitung point dengan stik panjangnya. (21.V7.39). (21.V9.46)

FAR cukup gigih. Setelah ia gagal memukul stik, ia kembali mencobanya. Kali ini ia berhasil. “Tek..tek”, stik berhasil dipukul dua kali. Sedangkan semua anak yang jaga berebut menangkapnya, namun gagal. FAR menghitung poin yang ia dapatkan sambil senyum-senyum. Tidak selesai disitu, Ia mengambil stik dan memainkan lagi. Setelah ia menaruh stik pendek ke lubang. Kali ini FAR berhasil untuk kedua kalinya. Bahkan pukulan kali ini mencapai jarak yang lebih jauh lagi dari sebelumnya. “wuhh” ungkap FAR. Ia menghitung point yang ia dapat. (21.V7.40). (21.V8.42)

Keceriaan ini juga dialami oleh AR. Ia begitu menikmati permainan gasingnya. Saat memutar gasing membuatnya senang. Itu terlihat dari ekspresi Ar yang tersenyum dan berteriak “yeee” setelah gasing berputar. (16.V1.5). Ia terus memainkan gasing berkali-kali, nampaknya ia belum pernah memainkan gasing sebelumnya, begitu senang ketika keberhasilan memainkan gasing. (16.V1.9). Keberhasilan yang dicapai anak ketika bermain banyak diekspresikan dengan berteriak, tersenyum dan tertawa.

Gibran bergerak dengan cepat dan berhasil melewati garis pertama. Ia tersenyum lebar karena dapat melewati Fira (21.V13.53). Pada gilirannya GIB berhadapan pada AGI. GIB sebagai kelompok yang jaga kini berusaha mempertahankan garis penjagaannya. Postur tubuhnya yang lencir membuatnya dapat bergerak ke kiri dan kanan dengan gesit. Kondisi saling mengecoh ini

terjadi cukup lama, hingga pada akhirnya AGI berhasil melewati GIB. Ia pun tersenyum setelah berhasil melewati GIB. Kali ini ia berhadapan dengan ZAH (21.V14.57),(21.V15.61).

Wajah PUT tersenyum lebar ketika berhasil melompati tali. Kali ini ia bermain lompat tali bersama teman teman perempuannya. Bibirnya mengembang setelah mendapat apresiasi oleh salah satu orang yang melihatnya. SAN sebagai orang yang kedua yang mengikuti PUT. Keraguannya ternyata tidak terjadi. Ia berhasil melompat juga. “Eyaa bisa gitu kok” ungkap salah satu orang tua yang melihat anak-anaknya bermain. (21.V15.61), (21.V16.63-64)

5. Kebutuhan bermain terpenuhi

AN yang masih kelas lima SD memiliki aktivitas yang padat. Ia hanya memiliki sedikit waktu luang. Untuk mengisi waktu luang mereka biasanya bermain layang-layang atau bersepeda. Dengan padatnya jadwal, kadang mereka juga bermain di malam hari Orang tuanya menjelaskan bagaimana kegiatan AN sehari-hari. (16.W3.6). (16.W1.6).

Lek muleh sekolah, makan, habis itu kadang istirahat, yaa lek mari mangan yo owes metu ngunu Mas, main layangan. Engko jam dua les, pulang setengah empat. Jam empat ngaji. (16.W1.4)

Berbeda dengan ARE, Ia memilih untuk bermain engklek dengan teman perempuannya di depan rumah. Ia bermain hingga terlelah. Ia dapat memenuhi kebutuhan bermain secara mandiri. Menurut keterangan dari orang tuanya, setelah agenda *Ayo Dolan!* Bersama peneliti dan juga teman temanya yang lain, Ia lantas mencobanya sendiri di rumah. (7.W1.2).

Dalam agenda *Ayo Dolan!* Anak anak bermain hingga puas. Salah satu permainan yang menguras tenaga adalah bentengan. Meski matahari cukup terik,

namun mereka masih bersemangat. Mereka berhenti ketika mereka sudah kelelahan. Anak-anak bermain kurang lebih selama 40 menit. (21.V6.37)

Waktu bermain. Salah satu permasalahan yang ditemukan di lapangan adalah padatnya agenda anak. selain sekolah, mereka juga banyak yang mengikuti les. Waktu luang anak adalah sore hari. Waktu ini yang mereka manfaatkan untuk melakukan aktivitas rekreatif seperti bermain (7.W1.5). Kadang mereka juga bermain petak umpet ketika malam hari (16.W3.8).

AN memiliki cara sendiri untuk mengisi waktu luangnya. Saat waktu senggang AN sering bermain layang-layang. AN biasanya bermain layang layang sepulang sekolah. Tidak hanya sekolah, pukul dua siang hingga setengah empat ia ikut les. Setelah itu , pukul empat ia berangkat ngaji sampai pukul lima sore.

Lek muleh sekolah, makan, habis itu kadang istirahat, yaa lek mari mangan yo owes metu ngunu Mas, main layangan. Engko jam dua les, pulang setengah empat. Jam empat ngaji. (16.W1.6)

Tempat bermain. Komplek perumahan puskopad RW 14 memiliki beberapa tempat yang dapat digunakan anak untuk bermain. Disana terdapat lapangan yang cukup luas. Tempat ini biasa digunakan untuk sepak bola, voli, dan layang-layang. (16.W3:2) Jalan dan perempatan di komplek perumahan ini cukup banyak. Ada beberapa tempat yang sering dimanfaatkan untuk bermain. seperti perempatan depan gedung paud dan perempatan di depan kantor rumah ketua RW.

Lokasi perumahan ini berada di tengah persawahan, sehingga anak anak bisa bermain di sawah. Seperti pada saat anak-anak mengejar layang-layang yang jatuh karena benangnya terputus. Selain itu ada juga Sungai kecil yang melintasi perumahan ini memiliki kedalaman yang cukup dalam. Disepanjang sungai

situmbuhi banyak pohon bambu. Namun, tempat ini kurang aman bagi anak. Sedangkan untuk tempat bermain indoor ada Gedung paud/posyandu. Gedung ini memiliki tiga bagian ruangan. Teras, ruang tengah, dan ruang tempat barang. Anak-anak dapat bermain di teras maupun di ruang tengah. Gedung ini hanya dibuka pada hari-hari tertentu, seperti ketika pemeriksaan kesehatan dan ketika paud masuk.

Anak-anak lebih sering bermain di depan gedung paud (16.W3:2). Meski di RW 14 ini kompleks perumahan, namun cukup ramah dengan anak, artinya banyak anak-anak dapat bermain di lingkungan sekitar dengan aman. Biasanya mereka berkumpul di depan pos kamling (16.CL.1).

6. Menikmati Proses Belajar

Anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Mereka tertarik dengan permainan tradisional yang peneliti sediakan. Ini menjadi hal baru bagi sebagian dari mereka. Beberapa permainan yang dihadirkan diantaranya ada gasing yang terbuat dari kayu dan bambu, yoyo, peluitan dari bambu. AR sedikit keheranan mendengar gasing yang ketika diputar dapat mengeluarkan suara dengungan. (16.V1.1-2).



Gambar 5. Mainan yang digunakan untuk promosi permainan tradisional

Hal ini juga terjadi pada AR. Meski beberapa kali gagal memainkan gasing, Ia tetap mencobanya hingga berhasil. Beberapa saat kemudian perubahannya sudah mulai tampak. AR sudah dapat memainkan permainan gasing dengan baik. Selain itu persiapan sebelum memutar adalah dengan melilitkan tali ke kepala gasing. Ini ia lakukan lebih cepat dari sebelumnya. AN juga tertarik pada gasing. Ia mengambil gasing beserta talinya dan mencoba melilitkannya, namun Ia tampak masih kesulitan. Setelah melihat bagaimana peneliti melakukannya, AN langsung mencobanya dan tampak senang dengan apa yang terjadi (16.V1.3) (16.V1.8) (16.V1.14).

ARE begitu menikmati permainannya. Meskipun ia belum bisa memainkan sebagaimana mestinya ia tetap mencobanya berulang ulang. ia tidak terlalu memperdulikan hasil, ia telah dapat menikmati permainan dengan proses belajarnya. Orang tua ARE mengisahkan;

Iya cuman kalau main lompat tali dia belum bisa. Tapi yo di lompat-lompat i saja mas. Hehe. .(7.W1.3)

Dalam proses *promoting* permainan tradisional, peneliti membawa sejumlah alat permainan tradisional. dari beberapa alat permainan ini ada beberapa yang belum diketahui oleh anak-anak. Ini yang menjadikan anak interest dengan peneliti. Mereka mendekat dan mau mengambil permainnnya dan dimainkan bersama. (16.W3.9). Selain itu mereka juga sudah mengetahui beberapa permainan tradisional dari sekolah. Jadi Sekolah adalah tempat mereka mengenal permainan tradisional. Salah satu permainan tradisional yang pernah mereka mainkan ketika di sekolah adalah gobag-sodor. (16.W3.3-4).

Transformasi keterampilan bermain juga terjadi pada mereka. Dari permainan sebelumnya FAR terlihat lebih terampil. FAR cukup tangkas untuk memukul stik yang dilemparkan oleh TON. Dalam permainan benthik, memukul stik yang dilemparkan oleh lawan kepada pemukul adalah hal yang paling sulit. Namun, di sesi ini FAR berhasil (21.V11.49)

7. Mendapat Perlakuan Adil

Sebelum bermain bentengan mereka membagi kelompok dengan hompimpah. Setelah semua anak berkumpul mereka kemudian membuat lingkaran. Semua tangan ke depan dan mereka membolak balikkan telapak tangannya dengan diiringi sebuah nyanyian. Mereka menganggap cara ini adalah sara yang paling adil untuk mereka gunakan. Prosesnya yaitu mereka membolak-balikkan telapak tangan sambil bernyanyi. "*pantang gak pantang gak oleh gaae*". Setelah kirik itu selesai ada sejumlah anak keluar dari lingkaran karena menjadi bagian kecil dari mayoritas tangan yang lain. Ini berlangsung hingga jumlah mereka terbagi secara imbang. (21.V1.1) (21.V13.51)

Ditengah tengah hompimpah baru disadari bahawa jumlah total mereka ada Sembilan anak. Akhirnya mereka menerima pembagian yang tidak seimbang. Kelompok satu berjumlah 5 sedangkan kelompok 2 berjumlah 4. Problem ini kemudian dipecahkan dengan kesepakatan bersama. Dalam kelompok satu terdapat satu anak yang masih kecil. (21.V1.3)

Meski ton sebagai orang yang memegang Far namun ia tetap menerima kekalahan, karena Far lah yang seharusnya dapat memegang. Toni terlihat ragu apakah dirinya yang menang. “*wee kenek wee*” Fariz mempertahankan diri. beberapa saat akhirnya Toni mengakui kealahannya. Akhirnya Toni pun bersedia di tahan di benteng lawannya. (21.V2.14)

8. *Social Support* (orang tua)

ARE termasuk anak yang beruntung, orang tuanya memperhatikan kebutuhan bermain anaknya. Ia dibuatkannya tali dari karet yang dapat ia mainkan dengan temannya. (7.W1.4)

Suatu bentuk dorongan sosial juga dirasakan oleh AN. AN yang mempunyai hobi futsal, ia mengikuti Sekolah Sepak Bola (SSB). Suatu saat orang tuanya pernah menyarankan kepadanya untuk mengikuti renang, namun AN menolak dan Ia tetap pada pilihannya. Orang tua AN mengisahkan; *Lha wong tak kandani ngene, ikut o renang. yo gak gelem i. (“gak, futsal ae”)*. Hehe. (16.W1.9). AN mendapatkan kebebasan dalam memilih hobinya. Meski demikian orang tua AN memberikan batasan kepadanya. Ia dibebaskan dalam bermain kecuali bermain *Play Station* (PS). (16.W1.10)

Dalam agenda *Ayo Dolan!* Pun demikian, ditengah keasyikan AN dan teman temannya bermain orang tuanya mendekat dan mengamati anaknya.

Peneliti lantas menyepanya. *Bu yogane jenengan kula ajak dolanan.oh enggeh mas.* Orang tua AN menjawab sambil tertawa (16.V1.15).

Dukungan lain yang diberikan oleh orang tua adalah, mereka turut memberi semangat anak-anaknya untuk berhasil dalam sebuah permainan. Selain itu mereka juga terlibat langsung untuk mengarahkan bagaimana caranya bermain. (21.V17.65). terkadang orang tua juga ikut bermain. (21.V15.60)

9. Kreatif

Anak anak benar benar dapat mengenali lingkungannya. Mereka memanfaatkan apa yang ada di lingkungan sekitar menjadi ruang bermain yang menyenangkan. Perempatan jalan yang sedikit luas di depan PAUD sering digunakan sebagai tempat bermain bersama. Tiang listrik pun digunakan sebagai benteng ketika bermain bentengan. (21.V2.4). (16.W3.5)

Ada yang unik dari perilaku AR saat bermain gasing. AR memainkan gasing dengan cara yang berbeda dari kebanyakan anak. Umumnya, setelah gasing berhasil ditarik, gasing akan dibiarkan berputar ditanah sehingga gasing dapat bertahan lama, dan menikmati suara dengungan yang keluar dari lubang gasing. Hal ini tidak terjadi pada AR, ia menikmati dengan cara yang berbeda. saat gasing sudah ditarik dan berputar di tabnah, AR segera mengangkat gasing dengan talinya, sehingga gasing bisa berputar diudara. hal itu dia lakukan secara berulang-ulang. Ia begitu menikmati permainan tersebut, hingga Ia tidak rela ketika ada temannya yang mengganggunya (16.V1.6). (16.V1.10).

Sebelum peneliti datang dan meminjamkan permainan tradisional, AR dan beberapa temannya sudah memiliki permainan sendiri. Ia menciptakan petasan yang terbuat dari busi bekas, tali rafia, dan korek batang. Ia dapat memanfaatkan

barang bekas yang sudah tidak terpakai untuk menjadi permainan yang menyenangkan (16.CL.2).

Ruang kreatif juga dapat muncul ketika bermain bentengan. NOV berbisik membicarakan sesuatu pada AN. Ia seperti sedang mengilustrasikan strategi untuk menyerang. Setelah itu Novan terus berlari dengan kencang hingga memutari benteng lawan. Bebas memunculkan inisiatif dan merealisasikannya. Begitu juga yang dialami AGI, Ia lantas bergegas menyerang (21.V4.18), (21.V5. 20-21).

10. Hal yang disukai anak

Bermain menjadi aktivitas yang dilakukan secara terus menerus yang memunculkan emosi positif anak. Permainan yang disukai AN adalah layang-layang. Ia sering kali bermain layang-layang untuk mengisi waktu senggangnya.(16.W1.6). berbeda dengan ANI, ia suka sekali bermain petak umpet dengan teman temannya (16.V1.13).

Ada dua jenis permainan yang biasa dimainkan oleh anak-anak yaitu aktif dan pasif. Selama *Ayo Dolan!*, mereka diajak untuk bermaina permainan yang pasif maupun aktif. Salah satu permainan aktif adalah bentengan. Hal yang paling disukai oleh anak anak adalah berlarian dan saling bekejaran. Mereka menikmati permainannya tanpa mempedulikan hasil. Kelompok satu adalah kelompok yang kalah, namun ia bisa menerimanya dengan tertawa (21.FGD.55)

Sebelum adanya gerakan *Ayo Dolan!* Adak anak sudah memiliki permainan sendiri. Salah satunya yaitu layang-layang, bersepeda, petak umpet dan bermain petasan dari busi bekas. Setelah anak-anak diajak bermain permainan tradisional mereka tidak menolak. Mereka tetap senang dan puas bermain gobag sodor, engklek, benthik (21.FGD. 10,14,16)

Dekat dengan orang tua membuat anak merasa lebih aman. Kedekatan itu diwujudkan oleh AN dan orang tuanya, terlebih ayahnya dengan sering mengobrolkan sepak bola. Sepak bola adalah hobi mereka berdua. Dengan demikian ia dapat menyalurkan hobinya dengan support yang penuh dari orang tuanya. Ia bahkan mengikuti Kelolah Sepak Bola (SSB) dan futsal (lihat 16.W1.8).

11. Penerimaan diri (self acceptance)

Mengakui kekalahan ketika bermain adalah sebuah penerimaan diri yang dapat anak rasakan. Saat bermain bentengan TON tertangkap oleh FAR. Pada prosesnya, TON dan FAR sama-sama memegang, namun tampak sekali bahwa mereka berdua sama-sama ragu. Beberapa saat kemudian TON mengakui kekalahannya. TON pun bersedia di tahan di benteng lawannya. (21.V2.14) Merasakan kekalahan saat bermain juga dirasakan oleh AGI. Peneliti mengajukan pertanyaan, “*bagaimana perasanmu ketika kalah?*”. Dengan wajah tersenyum ia mengatakan “*sedih*” dengan wajah sedikit tertawa. (21.FGD.51). Jumlah anggota kelompok yang tidak seimbang sempat mereka permasalahan, namun akhirnya mereka menerimanya (21.V1.3)

Dalam permainan engklek, ANI tidak mendapatkan rumah. Padahal rumah adalah simbol sebuah pencapaian ketika bermain engklek. Meski tidak mendapatkan rumah, ia tetap tersenyum. Tampak sekali ia bisa menerima kekalahannya (21.FGD.18).

Disaat bermain benthik seluruh penjaga bertugas untuk menangkap stik yang akan dipukul. Semua yang jaga sudah siaga, namun FAR ternyata gagal memukulnya, stik kecil justru terpental kebelakang. Melihat kegagalanya itu Ia

justru tertawa dan tidak menunjukkan ekspresi kecewa atau menggerutu (21.V7.39)

Pada gilirannya EN mulai bersiap siap untuk melompat tali yang di pegang dua orang. EN mulai memasuki pusaran tali. “Ayo, diperhatikan talinya jatuh”. Ungkap salah satu orang tua. Ia pun mulai melompat. Tali yang bergerak keatas dan kebawah tersebut akhirnya menyentuh kakinya. Artinya ia telah gagal dan harus berhenti. Namun, Ia tetap mengakhirinya dengan tawa. (21.V17.66).

Dalam gerakan *Ayo Dolan!* nemungkinkan anak untuk saling berinteraksi. Mereka berkumpul menjadi satu di depan pos kamling. Meski bermain sendiri-sendiri mereka tetap interaksi. Beberapa anak bermain gasing, layang-lyang, yoyo. Anak belajar memahami hak orang lain. Seperti halnya saat mereka bermain gasing, AR merelakan dirinya untuk berpindah tempat agar bisa memutar gasing secara leluasa. Ia sadar bahwa saat memutar gasing ia memerlukan tempat yang cukup luas. (16.V1.11) Orang tua AN melarang anaknya untuk bermain PS, AN pun menuruti perkataan orang tuanya untuk tidak bermain PS (16.W1.2)

ANALISIS

Teoritisasi ini disusun berdasarkan rumusan masalah, dan menjadi jawaban atas pertanyaan penelitian.

A. Menemukan kebahagiaan anak

Untuk menemukan bentuk kebahagiaan anak dibutuhkan cara atau metode yang sesuai dengan anak. Bermain adalah pendekatan yang efektif untuk

mengeksplorasi kebahagiaan anak. Dengan stimulasi promosi permainan tradisional ditemukan bentuk-bentuk kebahagiaan anak. Aksi promosi ini dilakukan di *setting* asli, dimana anak tinggal serta tidak mengisolasi anak dari lingkungannya. Dengan media permainan, peneliti menemukan dua bentuk kebahagiaan anak, pertama kebahagiaan kolektif dan kedua kebahagiaan individual.

Saat orang tua terlibat secara aktif, baik untuk mengajari suatu permainan, membuatkan alat permainan, atau sekedar menemani anaknya bermain adalah hal yang berarti bagi anak. Anak tidak hanya mendapatkan dukungan, ia juga merasakan kehadiran orang yang paling dekat dengan dirinya. Potensi ini yang sekaligus ditangkap oleh peneliti sebagai elemen pendukung untuk meningkatkan kebahagiaan anak. Potensi kedua adalah adanya ruang publik yang ramah anak. Ruang publik ramah anak artinya tersedianya ruang bermain yang aman dan nyaman untuk anak. hal diatas adalah pembentuk kebahagiaan anak yang tidak dapat dipisahkan.

Ada dua tipe permainan tradisional yang digunakan pada aksi promosi ini. Pertama, permainan tradisional yang menggunakan alat (*games with toy*), seperti gasing, lompat tali, benthik dll. Kedua, permainan dengan aturan (*games with rules*), seperti gobag-sodor, bentengan, dan petak umpet. Pemilihan permainan ini memperhatikan keseimbangan antara kedua tipe permainan. Secara teknis, aksi *promoting* yang dikemas dalam agenda *Ayo Dolan!* ini dilakukan sebanyak dua tahap. Sesuai dengan desain penelitian tindakan (*Action Research*), ketika siklus pertama belum memperoleh perubahan yang berarti maka, diperluka siklus aksi

berikutnya. Dalam hal ini, permainan yang dipromosikan pada tahap pertama adalah permainan dengan tipe *game with toy*, sedangkan yang kedua adalah permainan tradisional tipe *games with rules*.

Dalam hal ini promosi permainan tradisional ini mengeksplorasi kebahagiaan anak. Dari refleksi yang sudah dilakukan ditemukan beberapa bentuk bentuk kebahagiaan anak. Temuan kebahagiaan anak ini dikategori menjadi dua, yakni kebahagiaan kolektif anak dan kebahagiaan individual anak.

B. Kebahagiaan Kolektif

Kebahagiaan kolektif adalah bentuk kebahagiaan yang dirasakan anak dalam proses interaksinya dengan orang lain. Relasi menjadi bagian dari kenahagiaan anak, baik hubungan dengan orang tua, teman bermain atau lingkungan sekitarnya. Berikut ini ada beberapa bentuk kebahagiaan kolektif anak yang ditemukan.

1. Relasi Humor

Dalam konteks bermain bersama, akan terjadi interaksi antara satu dengan yang lainnya. Saat bermain, banyak ditemukan perilaku saling menggoda satu sama lain. Perilaku menggoda dikatakan sebagai relasi humor ketika tidak didasari kebencian dan niat yang negatif. Sebaliknya, hal itu justru menjadi pemucu tawa. Memiliki kemampuan menjalin dan merawat hubungan agar tetap positif adalah bagian dari kebahagiaan.

2. Tertawa Bersama

James (dalam makey 2003), menjelaskan bahwa, yang terpenting dari kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa. Dalam banyak momen saat bermaian, tertawa adalah ekspresi kebahagiaan yang sering muncul.

Tertawa bersama menandakan adanya kebahagiaan yang dirasakan secara kolektif. Anak-anak merasakan kebahagiaan ini ketika bermain bersama.

3. Memiliki Teman Bermain

Teman menjadi hal yang berharga bagi anak. Memiliki teman bermain adalah hal yang mempengaruhi kualitas kebahagiaan anak. Ketika anak bertemu dengan anak yang seusianya akan terjadi banyak interaksi yang menyenangkan, seperti bermain bersama. Saat mereka bermain bersama akan muncul berbagai perilaku yang tidak dapat mereka lakukan ketika di rumah atau sekolah, seperti bertukar mainan, saling berkejaran, saling menggoda, dan hal-hal unik lainnya. (lihat 21.V2.6, 21.V3.16)

orang tua juga termasuk orang yang dapat menjadi teman anak bermain. keterlibatan orang tua dalam bermain anak adalah bentuk dari kebahagiaan anak. anak dapat melakukan hal yang menyenangkan bersama dengan orang tuanya.

4. Mendapat Perlakuan Adil (merasa setara)

Merasa mendapatkan perlakuan yang adil dapat membuat anak merasa *well-being*. Ketika dalam permainan yang bersifat kompetisi, persoalan pertama yang mereka hadapi adalah pembagian kelompok. Sesi ini sering kali menimbulkan ricuh. Bagi anak membagi kelompok secaraimbang adalah sebuah keadilan. salah satu cara yang anak-anak lakukan adalah dengan cara *hompimpah*. Saat kelompok sudah terbentuk dengan tertib karena menggunakan cara yang adil menurut mereka, sehingga tidak ada kericuhan atau pilih-pilih kelompok. Selain *hompimpah* dapat membagi secara random, cara ini terlihat lebih asyik, karena dalam prosesnya ada dilakukan dengan bernyanyi bersama. mereka punya versi

hompimpah sendiri yang berbeda dari tempat lain. Mereka memulai dengan menyanyikan lagu ini; “*pantang gak pantang gak oleh gaae*”. Lagu ini di ulang hingga jumlah mereka terbagi secara imbang. (lihat; 21.V1.1 dan 21.V13.51).

Mengakui sebuah kekalahan adalah bagian dari menghargai hak lawan main ketika bermain. saat anak mendapatkan hak nya untuk menang, pihak yang kalah menerimanya dengan lapang dada. Hal ini dapat meminimalkan rasa tidak puas atau bahkan memicu kericuhan diantara mereka.

5. *Social Support* (orang tua)

Dukungan sosial yang berasal dari orang tua memiliki arti yang penting bagi kebahagiaan anak. Kehadiran dan keterlibatan orang tua dalam memenuhi keinginan anak dapat membuat anak menjadi *well-being*. Mengingat, orang tua menjadi pihak yang paling berpengaruh bagi kehidupan anak. Sebaliknya, saat dukungan dari orang tua tidak didapatkan, anak akan cenderung mengisolasi diri dari lingkungannya.

C. Kebahagiaan Individual

1. Merasakan Keberhasilan (*Achirvement*)

Merasakan keberhasilan atau pencapaian memberikan kepuasan tersendiri ketika bermain. keberhasilan disini juga diartikan sebagai pencapaian-pencapaian kecil ketika bermain. seperti saat berhasil memegang lawan ketika bermain bentengan adalah sebuah keberhasilan yang didapatkan anak. Dari peristiwa itu anak merasa puas, lantaran usaha yang ia lakukan berbuah manis. Luapan emosi yang muncul juga bermacam-macam, ada yang berteriak “*yeahhh*” atau disertai tertawa, ada juga yang berteriak “*wuuhh*” sebagai ekspresi keheranan atas keberhasilan yang tidak ia sangka. begitu juga ketika anak bisa lolos dari kejaran

lawan, ini merupakan hal yang melegakan dan membuat anak tersenyum atau juga tertawa.

2. Kebutuhan Bermain Terpenuhi

Kebutuhan anak terpenuhi artinya anak memiliki waktu luang dan tempat, dan alat permainan yang bisa digunakan untuk bermain. Tempat bermain seperti lapangan, permukiman jalan, pos kamling, dan halaman rumah adalah.

Bermain diartikan oleh anak sebagai aktivitas yang menyenangkan. Rasa lelah saat bermain adalah salah satu bukti kepuasan anak. Terik matahari kadang tidak menghalangi mereka untuk bermain di luar rumah. Mereka akan berhenti saat benar-benar teelah. Kebutuhan bermain terpenuhi artinya anak juga memiliki stok permainan yang banyak. Anak-anak mengetahui beragam permainan untuk dimainkan.

3. Menikmati Proses Belajar dan Berkreasi

Menikmati Proses Belajar. Menjumpai hal baru tentu menjadi hal yang mengasyikkan bagi anak, terlebih itu adalah permainan. Ketika rasa penasaran anak terpenuhi, pada saat itu juga perasaan senang itu akan muncul pada diri anak. Hal itu dapat dilihat dari perilaku atau raut wajah mereka (lihat 16.V1.1-2).

Salah satu tujuan bermain adalah untuk mengasah keterampilan tertentu (*mastery play*), baik motorik maupun kognitif anak. Ia mencoba memainkan gasing sebisanya. setelah beberapa kali mencoba namun ia belum berhasil. Meski demikian, tidak lantas membuatnya bosan. Ia justru mencoba kembali. Setelah beberapa saat perubahannya mulai tampak. Ia sudah dapat memainkan gasing lebih baik dari sebelumnya. Dari sini, kita dapat melihat, bahwa ada proses transformasi pada *skill* anak. Ada pergeseran dari tidak bisa menjadi bisa. Bahkan,

ia dapat melakukannya jauh lebih cepat, setelah beberapa kali mengamati bagaimana peneliti memainkannya. (lihat, 16.V1.3,8,14).

Anak-anak tidak begitu menikmati ekperimennya dan cenderung menghiraukan hasil. meski anak belum bisa melakukan dengan baik, Ia tetap dapat menikmati. Seperti pada saat anak baru pertama kali mencoba sebuah permainan yang sebelumnya belum pernah mereka mainkan.

“...Iya cuman kalau main lompat tali dia belum bisa. Tapi yo di lompat-lompat i saja mas. Hehe.. (wawancara dengan salah satu orang tua subjek) (lihat 7.W1.3).

Berkreasi. Ketika anak dapat menyalurkan daya cipta menjadi sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain, maka perasaan puas itu akan muncul pada diri anak. (Mayke, 2010). Ini menegaskan bahwa ada korelasi yang positif antara aspek kognitif (kreativitas) dengan kebahagiaan anak. bermain menjadi salah satu aktivitas yang dapat mengasah kreatifitas anak. anak anak memiliki kemampuan untuk memenuhi kebutuhan bermainnya secara mandiri. Salah satu bukti kemandirian itu adalah, anak mampu membuat atau mengkreasikan sendiri permainannya. Seperti, saat anak merangkai tali dari karet gelang, bermusik dengan kaleng dan barang yang ada di sekitarnya dan membuat petasan dari barang bekas (lihat 16.CL.2).

Daya kreasi dapat juga berupa imajinasi yang dimunculkan oleh anak-anak. berperilaku seperti monyet, atau berteriak seperti monstr adalah contoh bagaimana anak bermain dengan imajinasinya. Selain itu, terkadang anak memiliki cara sendiri untuk menikmati permainannya yang berbeda dengan anak yang lain. Ini menandakan bahwa anak tidak ingin terpaku pada *rule* sebuah permainan, mereka bahkan dapat membuat sendiri aturan itu sesuai dengan

keinginan mereka. Kembali pada tujuan aktivitas bermain, bahwa bermain bertujuan untuk sebuah kesenangan.

4. Motorik aktif

Dalam bermain permainan tradisional banyak melibatkan sistem motorik anak untuk bergerak. Seperti melompat, melempar, berlari, mengepalkan dan aktivitas yang lain. Selain motorik kasar anak juga me

berlarian saling kejar-kejaran menjadi salah satu bagian yang paling menyenangkan bagi anak. Saat berlari anak menyalurkan energi yang berlebihan sehingga ia tidak merasa gelisah. Dalam FGD ditemukan bahwa hal yang paling seru saat bermain adalah bisa berlarian. Seperti halnya yang diungkapkan oleh AGI “*Ya seru kak, bisa kejar-kejaran*”. Ia menikmati permainan meskipun pada kenyataannya ia kalah dalam bermain.

Bagi orang dewasa, berlarian bisa saja menjadi kegiatan biasa, namun berlari adalah ekspresi kegembiraan yang dapat ditangkap. Anak-anak tidak akan bisa memaknai berlari sebagai kebahagiaan ketika didasari dengan tertekan.

Selain permainan pasif seperti gasing, *sempritan*, peneliti mengajak mereka untuk bermain aktif. Beberapa permainan aktif yang membuat anak dapat berlarian adalah, bentengan, gobag sodor, layang-layang.

5. Tertawa dan Tersenyum

Tertawa adalah luapan emosi yang disertai perasaan gembira. Ekspresi tertawa ini salah satu yang sering muncul ketika anak bermain. Ketika tertawa tentu ada hal yang ditertawakan. Tidak jarang anak jugtru menertawakan dirinya sendiri. Seperti, saat anak menertawakan kegagalannya ketika bermain, menertawakan perilaku lucu, atau bahkan peristiwa yang menegangkan.

Tersenyum adalah ekspresi wajah yang dapat diamati saat bermain. Tersenyum difahami sebagai representasi dari sebuah kebahagiaan. Bahkan, Holder dalam *Journal of Happiness Studies* (2010) menggunakan skala wajah untuk mengukur kebahagiaan anak. Dalam banyak momen, ditemukan wajah ceria pada anak.

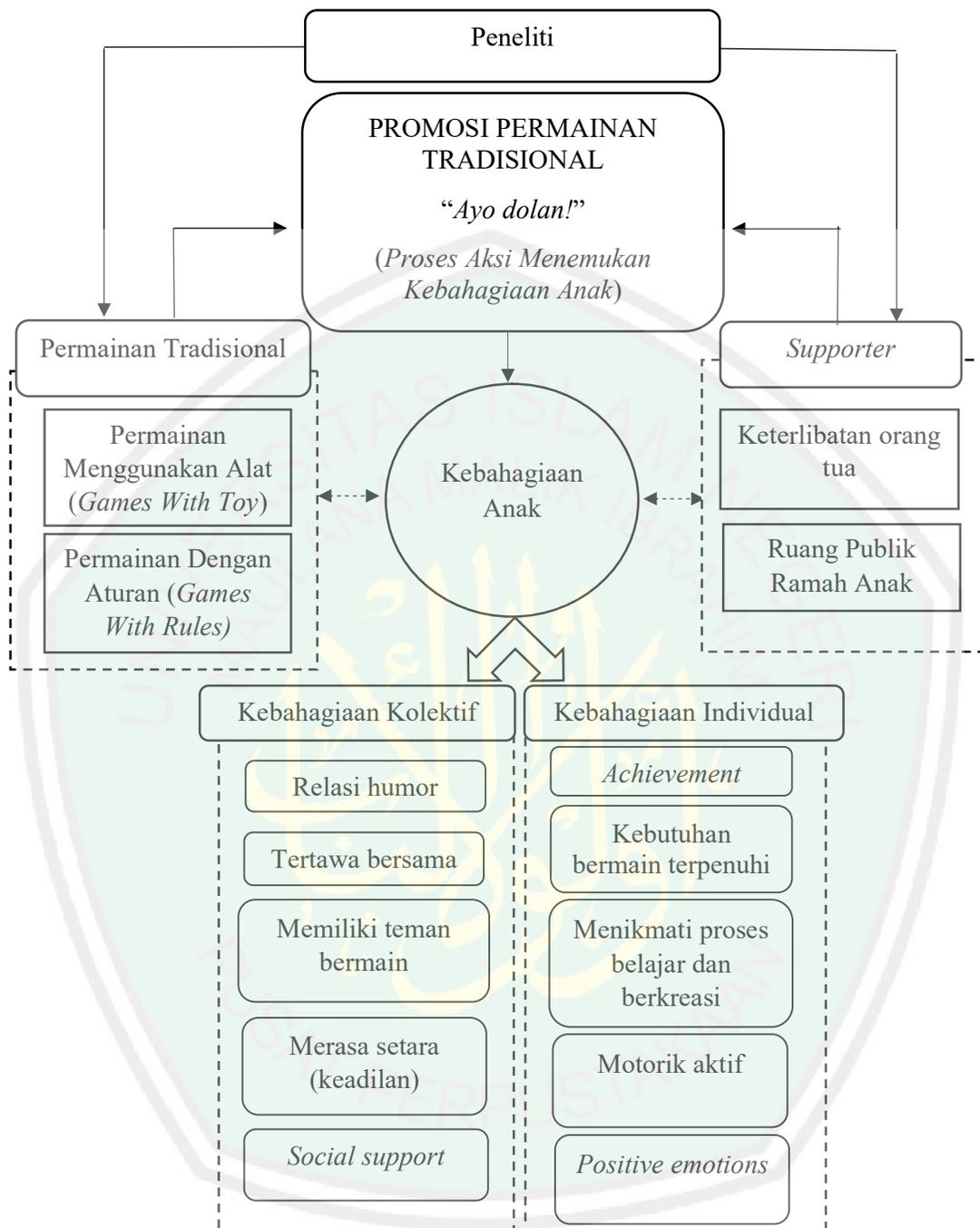
6. Penerimaan diri

Penerimaan diri, menerima sebuah ketetapan adalah bagian dari bentuk kebahagiaan. Anak-anak dengan kapasitasnya sudah dapat memaknai sebuah penerimaan diri. Artinya ada proses belajar menanggalkan ego, yang itu adalah sifat dasar anak-anak. penerimaan diri pada anak dapat kita lihat dari kehidupan mereka yakni ketika bermain. Hal ini dapat kita amati saat mereka menerima kekalahan. Seperti saat bermain bentengan, mereka tetap bisa tersenyum dan menikmati permainannya. Dalam FGD, peneliti menanyakan sebuah pertanyaan. “...bagaimana perasaanmu ketika kalah?”. Ia menjawab “*sedih*”. Namun meskipun ia mengungkapkannya dengan kata “*sedih*” ia menjawabnya sambil tertawa. ketika dilihat secara parsial kita dapat menangkap apa yang benar-benar anak rasakan. (21.FGD.51).

Begitu juga saat bermain dengan permainan engklek, Ia mengaku senang ketika bermain engklek meski dirinya yang tidak mendapatkan rumah seperti temannya. Bagi anak ini adalah sebuah penerimaan diri yang besar. (21.FGD.18). Fenomena lain juga terjadi pada saat mereka bermain benteng. Kegagalan memukul justru membuatnya tertawa. Emosi yang keluar ketika ia gagal tidak selalu negatif. (21.V17.66). Hal ini juga dialami oleh EN saat bermain lompat

tali. Seketika setelah talinya menyentuh tubuhnya ia lantas mengakhiri permainannya dengan raut wajah yang tetap ceria (21.V17.66).

Saat bermain, kadang muncul kondisi tertentu yang dapat melatih sebuah penerimaan diri. bentengan mereka bermain dengan jumlah tidak sama setiap kelompoknya. Namun, ini sudah menjadi kesepakatan bersama, bahwa ada satu anak yang dianggap paling kecil sehingga mereka menjadikannya sebagai *pupuk bawang* dalam permainan (21.V1.3). Penerimaan diri anak juga muncul ketika menerima batasan yang diberikan oleh orang tua kepadanya. Ia dibebaskan untuk bermain, kecuali bermain PS. Ia pun menuruti wejangan yang diberikan oleh orang tuanya. (16.W1.2) Berbagi ruang saat bermain juga memerlukan kerelaan diri dan saling memahami satu sama lain. Saat bermain gasing mereka tampak meubagikan tempat sehingga tidak saling mengganggu. (lihat 16.V1.11)



Bagan (6) eksplorasi bentuk kebahagiaan anak. Diolah dari hasil temuan

D. Rekonstruksi Kebahagiaan Anak

Anak adalah pihak yang sering menjadi korban, baik di dalam keluarga maupun lingkungan yang lebih luas. Anak masih membutuhkan pihak diluar dirinya untuk menemukan lagi kebahagiaannya. Upaya mengembalikan kebahagiaan anak tidak dapat dilakukan hanya dengan melakukan tindakan pada anak secara individu (*microsystem*), tanpa melakukan perubahan pada lingkungannya. Dalam faktanya, kebahagiaan anak sangat erat kaitanya dengan keadaan komunitas dimana ia tinggal.

Perasaan tertekan (*underpressure*), atau bahkan kekerasan fisik ini seringkali justru berasal dari lingkungan keluarga. Keluarga sebagai komunitas paling kecil dalam kehidupan anak . kekerasan yang dilakukan sering kali tidak disadari, padahal hal itu adalah sesuatu yang berakibat buruk pada psikologis anak. (lihat.W.T.16.7-7b)

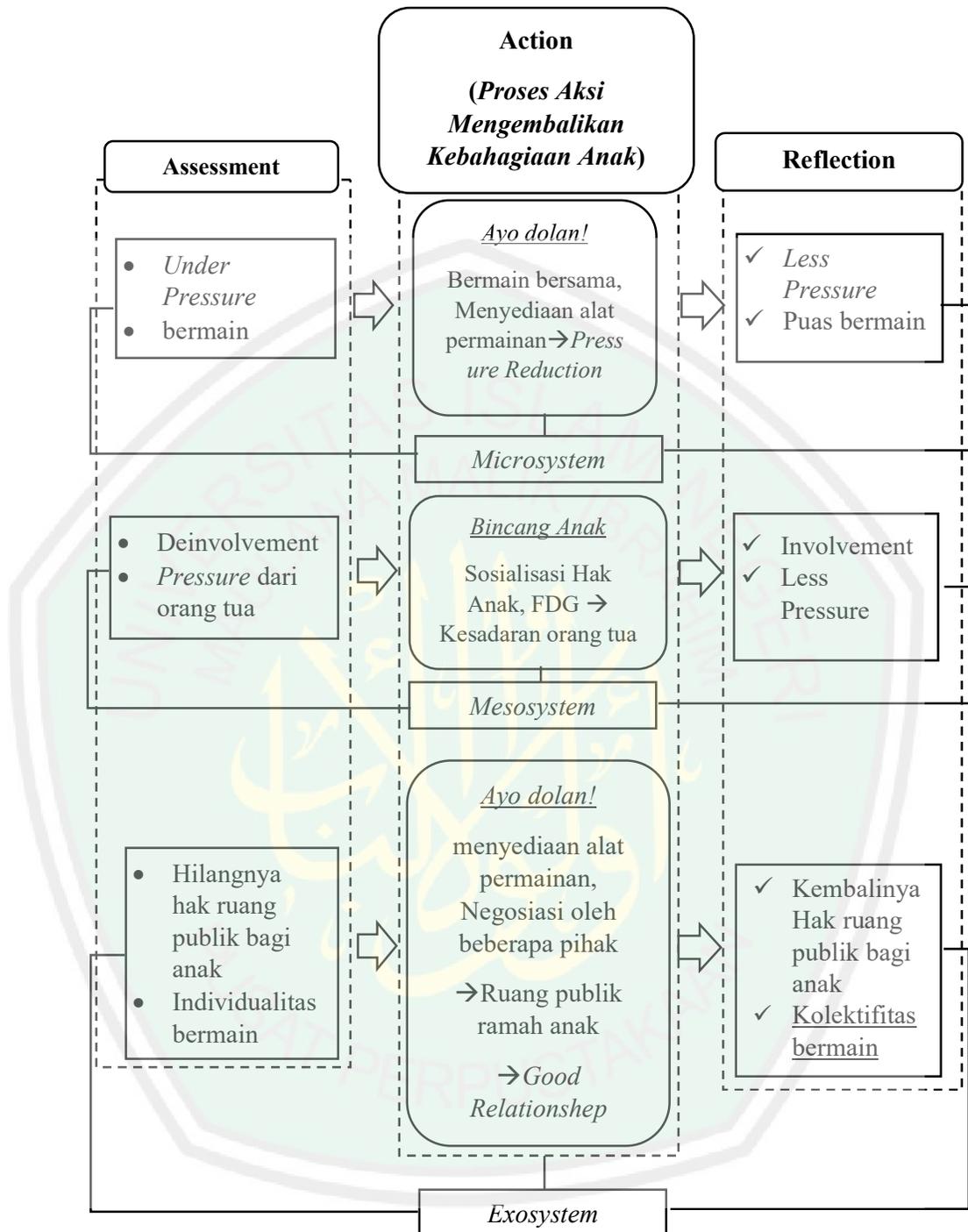
Selain kekerasan, kebutuhan bermain anak sering kali terabaikan. Anak justru dibebani dengan agenda yang padat setiap hari. kondisi ini kebutuhan baik kognitif, afektif maupun psikomotor anak terpenuhi secara seimbang. Melalui aksi *ayo dolan!* kondisi emosi anak menjadi lebih baik dan perasaan tertekan mulai berkurang. Anak dapat tertawa dan tersenyum kembali.

Perubahan tidak hanya terjadi pada anak. Orang tua juga lebih peduli dan terlibat secara aktif untuk memenuhi kebutuhan anak. Ini terjadi setelah dilakukan *Bincang anak* pada forum sosialisasi, FGD. Perubahan dilakukan pada lingkungan diluar diri anak. Peneliti merelasikan dua fungsi orang tua. Selan orang tua sebagai pihak yang memenuhi kebutuhan materi dalam keluarga, orang tua menjadi agen perubahan sosial dalam meningkatkan kebahagiaan anak saat

bermain bersama. Dalam tahap ini orang tua sebagai pengaruh yang berada pada lingkup mesosistem anak.

Orang tua adalah pihak yang mengarahkan dan mengajari permainan tradisional yang pernah dimainkannya saat masih kecil. Ini adalah bagian dari transfer *value*, dan *local genius* yang akan diwariskan secara turun temurun. Dalam kajian sosial-budaya, ketika pola ini dilakukan secara konsisten ini akan menjadi sebuah kebudayaan. Hal ini adalah bentuk dari sebuah makrosistem yang akan mempengaruhi kehidupan anak.

Hilangnya hak ruang publik bagi anak akibat dominasi yang dilakukan oleh pihak tertentu adalah kondisi yang merugikan anak. Kondisi ideal adalah adanya kesadaran berbagi, sehingga ruang publik tetap menjadi milik bersama tanpa mengesampingkan hak anak. Dalam lingkup *exosystem* ini anak tidak dapat merubah keadaanya secara langsung. Sehingga langkah pertama yang dilakukan untuk mengembalikan lagi hak ruang publik bagi anak melibatkan pemerintah setempat, masyarakat sebagai bagian komunitas. Permainan tradisional tidak hanya memberikan kesenangan individu saat bermain, karena banyak permainan tradisional yang hanya bisa dimainkan secara kolektif. Hal ini dapat memperbaiki relasi anak dengan teman sebayanya.



Bagan (7) Rekonstruksi kebahagiaan anak. Diolah dari hasil temuan

BAB V

PEMBAHASAN

A. Menemukan Kebahagiaan Anak

Kebahagiaan adalah hal yang dicari oleh banyak orang. Meski demikian penelitian, yang mengambil topik kebahagiaan masih relatif sedikit. Apalagi penelitian yang secara spesifik menggali kebahagiaan anak. Para ilmuwan psikologi masa lalu cenderung berfokus pada bagaimana gangguan yang melibatkan suasana hati yang negatif dapat dicegah, daripada bagaimana kebahagiaan bisa dicapai. Salah satu tokoh yang banyak mengembangkan studi tentang kebahagiaan dan kesejahteraan Martin Seligman, sebagai apa yang banyak disebut sebagai psikologi positif.

Kebahagiaan Jayawickreme, Forgeard & Seligman (2012) antara lain: emosi positif yaitu perasaan positif yang diperoleh dari hasil pengalaman masa lalu dan harapan di masa yang akan datang, keterlibatan yaitu berperan dan menikmati tugas yang diberikan, relasi sosial, kebermaknaan yaitu kesadaran tentang kekuatan dan bakat yang dimiliki, dan pencapaian yaitu penilaian atau prestasi seseorang terhadap keberhasilan dalam memenuhi keinginan atau kebutuhannya. Teori ini menjelaskan bentuk kebahagiaan manusia secara umum, lantas apakah bentuk kebahagiaan itu juga merepresentasikan bentuk kebahagiaan anak.

Dalam diskusi yang lebih luas, terpenuhinya kebutuhan fisik tidak selalu memberikan implikasi positif pada kesejahteraan psikologis seseorang. Buktinya adalah banyak orang kaya secara finansial yang ternyata tidak merasakan

kebahagiaan. Meski dengan terpenuhinya kebutuhan tersebut akan seseorang akan lebih mudah merasakan kepuasan hidup. Pacek & Redclift (dalam Faturchman 2012) menegaskan bahwa, untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat agar lebih optimal diperlukan indikator psikologis seperti kebahagiaan, kesehatan mental, dan kepuasan hidup. Hal ini juga relevan dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.

Penelitian ini menggali bentuk kebahagiaan anak yang belum banyak difahami masyarakat. Selain itu, anak merupakan pihak yang banyak dirugikan dalam kehidupannya, baik sebagai anak di rumah, atau sebagai bagian dari masyarakat. Ini yang mendasari upaya praksis berupa promosi permainan tradisional untuk mengembalikan kebahagiaan anak..

Dari penelitian ini ditemukan dua bentuk kebahagiaan anak. pertama kebahagiaan kolektif dan kebahagiaan individual. Kebahagiaan individu memiliki beberapa aspek, diantaranya, Pencapaian (Achievement), kebutuhan terpenuhi, menikmati proses belajar dan rekreasi, motorik aktif, dan positive emotions. Sedangkan dalam bentuk kebahagiaan kolektif terdapat lima aspek, relasi humor, tertawa bersama, memiliki teman bermain, merasakan setara (keadilan), dan social support.

Secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi kebahagiaan anak yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah kemampuan individu dalam mengidentifikasi dan mengolah potensi yang ada pada dirinya, sehingga ia dapat menjalai kehidupan sehari-harinya dengan baik. Faktor eksternal adalah,

kemampuan individu dalam menyesuaikan diri untuk tetap menjaga relas yang lingkungan sekitar.

Brunner dalam mayke (2003). Memberikan penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas. Dalam bermain, yang paling penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya. Saat bermain anak tidak memikirkan sasaran yang akan dicapai, sehingga dia mampu bereksperimen dengan memadukan berbagai perilaku baru serta tidak biasa. Keadaan seperti itu tidak akan mungkin dilakukan kalau dia berada dalam kondisi tertekan.

Penjelasan diatas juga ditemukan saat penelitian, anak dapat bekerja dengan imajinasi dan kreatifitasnya. Banyak perilaku tidak biasa (unique) yang tidak terjadi dalam kehidupan sehari-harinya. Anak-anak dapat menemukan kesenangan.

Di lapangan ditemukan juga bahwa, anak tidak suka memainkan permainan tertentu dengan didasari sebuah paksaan. Selama penelitian ini peneliti melibatkan anak-anak untuk memilih sendiri permainannya. Adapun yang dilakukan adalah dengan menyediakan sejumlah pilihan permainan dan membuatnya menarik, sehingga anak mau memainkan permainan tersebut tanpa merasa ditekan.

B. Bermain, Mainan dan Permainan Tradisional

Bermain adalah dunia yang menyenangkan bagi anak. Freud dan Ericson (dalam Santrock 2007) menjelaskan bahwa bermain membantu anak menguasai kecemasan dan konflik, selain itu permainan juga dapat menyalurkan kelebihan

energi fisik dan melepaskan emosi yang tertahan, yang meningkatkan kemampuan anak menyelesaikan masalah. Permainan juga diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Harlock 1997).

Disamping bermain memiliki implikasi yang positif terhadap perkembangan anak bermain adalah instrument untuk menggali bentuk kebahagiaan anak. Saat bermain Selain berorientasi pada kesenangan permainan juga dapat mengasah dan mengeksplorasi potensi kognisi anak. Piaget (dalam Santrock 2007) menegaskan bahwa permainan adalah aktivitas yang dibatasi oleh dan medium yang mendorong kognitif anak. masa kritis anak adalah masa yang tepat untuk mengasah segala potensi yang ada pada dirinya, salah satunya adalah melalui kegiatan bermain.

Permainan tradisional adalah jenis permainan yang digunakan dalam penelitian ini. Permainan tradisional memiliki pengertian sebagai permainan yang diwariskan secara turun temurun. Dalam kajian psikologi sosial, permainan tradisional adalah produk kebudayaan yang terbentuk dari perilaku yang bertahan secara konsisten dalam waktu yang lama. Hal ini yang memposisikan permainan tradisional sebagai macrosystem yang dapat mempengaruhi individu. Bronsfebrenner (dalam Santrock, 2007) menjelaskan bahwa macrosystem, mencakup budaya dimana individu tinggal. Ia melanjutkan bahwa, budaya merupakan pola perilaku, keyakinan, dan produk lain dari sekelompok orang yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Hal ini yang membedakan permainan tradisional dengan permainan lainnya.

C. Transformasi kebahagiaan Anak

Bagi anak, orang tua adalah pihak pertama yang menjadi dasar kebahagiaan anak, sehingga keterlibatan orang tua saat anak bermain adalah hal yang berharga yang dirasakan anak. Teori belajar Bandura juga menegaskan anak akan mengamati perilaku orang tuanya. Pada saat itu anak melakukan observational learning dengan memodel atau melakukan imitasi perilaku orang tuanya. (Santrock 2011). Hal yang tidak banyak disadari, bahwa orang tua memiliki stok (lambung) permainan tradisional yang dapat diajarkan kepada anaknya.

Potensi lain yang dimanfaatkan oleh peneliti dalam melakukan aksi mengembalikan ruang publik menjadi tempat yang ramah anak, sehingga dapat mendorong proses transformasi kebahagiaan anak. Kevin Lynch (arsitek dari Massachusetts Institute of Technology) di 4 kota – Melbourne, Warsawa, Salta, dan Mexico City – tahun 1971-1975. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan kota yang terbaik untuk anak adalah yang mempunyai komunitas yang kuat secara fisik dan sosial; komunitas yang mempunyai aturan yang jelas dan tegas; yang memberi kesempatan pada anak; dan fasilitas pendidikan yang memberi kesempatan anak untuk mempelajari dan menyelidiki lingkungan dan dunia mereka.

BAB VI

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan untuk mengembalikan kebahagiaan anak. Selain itu keterlibatan orang tua dalam bermain memberikan dampak positif yang mempengaruhi kondisi psikologis anak. Disamping bermain memiliki implikasi yang positif terhadap perkembangan anak bermain adalah instrument untuk menggali bentuk kebahagiaan anak.

Dari penelitian ini ditemukan dua bentuk kebahagiaan anak. Diantaranya adalah;

1. Pertama, kebahagiaan individu memiliki beberapa aspek. Diantaranya, pencapaian (Achievement), kebutuhan terpenuhi, menikmati proses belajar dan rekreasi, merasakan setara (keadilan), dan *positive emotions*.
2. Sedangkan dalam bentuk kebahagiaan kolektif terdapat lima aspek. Diantaranya, relasi humor, tertawa bersama, memiliki teman bermain, motorik aktif, dan *social support*.

Secara garis besar, makna kebahagiaan anak di komunitas ramah perempuan dan anak adalah, kondisi dimana anak mampu menjalani kehidupannya dengan baik, dan berkembangnya potensi diri secara optimal baik secara individual maupun kolektif.

B. Implikasi Penelitian

Penelitian ini memiliki implikasi secara langsung dalam merekonstruksi kebahagiaan anak. Masyarakat, mulai memahami bahwa anak memiliki hak bermain yang harus dipenuhi. Sebagai aksi, penelitian ini telah mengembalikan lagi kebahagiaan anak dengan mengembalikan ruang publik menjadi ramah anak. Meski demikian, aksi promosi permainan tradisional untuk mengembalikan kebahagiaan diperlukan aksi pemberdayaan psikologis selanjutnya (*Sustainability Development*). Secara umum, tidak menutup kemungkinan, banyak kekurangan. Hal ini tidak terlepas dari keterbatasan, baik waktu, kapasitas peneliti, dan biaya yang dimiliki.

C. Saran

1. Bagi peneliti selanjutnya

Melakukan *Action Research*, setidaknya memiliki dua kompetensi sekaligus, yakni kemampuan *survival* di lapangan dan mengolah hasil penelitian. Ketahanan untuk memperdalam data, menjalin relasi yang baik, dan memiliki strategi jitu untuk melakukan sebuah perubahan adalah bentuk dari *survival skill* peneliti. *Skill* selanjutnya adalah bagaimana peneliti dapat menganalisis data, memadukan atau merelasikan temuan dengan teori yang ada.

2. Bagi praktisi pemberdayaan anak

Untuk melakukan pemberdayaan anak, dalam hal ini mengembalikan kebahagiaan anak bukan hal mudah. Siapapun aktor perubahan itu, baik pemerintah, organisasi atau orang tua hendaknya melakukan perubahan dengan cara memandu anak, bukan sekedar memberi. Anak termasuk individu yang tidak suka menerima

bantuan secara berlebihan, karena anak memiliki hasrat yang kuat untuk melakukan eksperimentasi atas potensim yang dimilikinya.



DAFTAR PUSTAKA

- Al-karimah, Nur F. 2005. Hubungan Antara Penyesuaian Diri dan Harga Diri dengan Subjective Well Being. Naskah Publikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Alsa Asmadi, 2003. Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, Yogyakarta, Pustaka Pelajar
- Availabel:<http://www.web.ca/~robrien/papers/arfinal.html> (Accesed 20.7.2016)
- Cacioppo, J. T., Gardner, W. L., & Berntson, G. G. (1999). The affect system has parallel and integrative processing components: Form follows function. *Journal of Personality and Social Psychology*, 76, 839–855.
- Carr, A. (2004). *Positive psychology: The science of happiness and human strengths*. New York: Brunner-Routledge.
- Creswell, John. 2014. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Diener, E. (2000). Subjective well-being: The science of happiness and a proposal for a national index. *American Psychologist* 55, pp. 34–43.
- Diener, E., & Suh, E. (2000). *Culture and subjective well being*. Cambridge: MIT Press.
- Diener, E., Biswas-Diener, R. (2008). *Happiness: Unlocking the mysteries of psychological wealth*. USA: Blackwell Publishing.

Fatuochman, dkk (2012). Psikologi untuk kesejahteraan masyarakat. Yogyakarta, Pustaka Pelajar

Ghony, Djunaidi & Almanshur. 2012. Metode Penelitian Kualitatif. Yogyakarta : Ar Ruzz Media.

Harlock, E. B. 1980. Psikologi Perkembangan. Jakarta : Erlangga

Holder, Ben, Judi. 2010. Spirituality, Religiousness, and Happiness in Children Aged 8–12 Years. *Journal of Happiness Studies*. Volume 11, Issue 2, pp 131–150.

<http://kotalayakanak.blogspot.co.id/2007/03/kota-layak-anak.html> Diakses pada: 01.00 WIB. 2.04.2016

<http://www.kpai.go.id/berita/kpai-pelaku-kekerasan-terhadap-anak-tiap-tahun-meningkat/> Diakses pada: 02.00 WIB. 14.12.2016

<http://www.open.edu/openlearn/body-mind/childhood-youth/childhood-and-youth-studies/childhood/children-and-happiness> diakses 15/mei/16

Ismail, Andang. Education Games : Menjadi cerdas dan ceria dengan permainan tradisional. (Yogyakarta : Pilar Media, 2006)'

Jawa Pos 27/12/2015

Latif, Abdul, AA. (2015). Pergeseran makna Kesejahteraan psikologis pada penerima bantuan rehab rumah di kabupaten Sidoarjo. Tesis Fakultas Psikologi Universitas Airlangga. Surabaya : Tidak diterbitkan.

Mansur M.A. Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009)

- Moleoeng, Lexy. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Morgan, Roger. OBE (2014) *The Children's Happiness Scale*
- O'Brien, Royn. 1998. *An Overview of the Methodological Approach of Action Reserch*.(English Version)
- Oishi S. & Koo M. (2008). Two New Questions about Happiness. Dalam Eid M. & Larsen R. J., (Eds). *The Science of Subjective Well-Being*. New York: Guilford Press.
- Poerwandari. 2011. *Pendekatan Kualitatif : untuk penelitian perilaku manusia*. Depok. LPSP3I
- Santrock, J. W. 2007. *Perkembangan anak*. Jakarta : Erlangga
- Seligman, M. (2002). *Authentic happiness: Using the new positive psychology to realize your potential for lasting fulfillment*. New York: Free Press.
- Sukirman Damar Mulyo *Permainan Tradisional Jawa* Yogyakarta : Kepel Press (2008)
- Suparno, Paul. 2008. *Riset Tindakan untuk Pendidikan*. Jakarta : Grasindo.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2003. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta. PT. grasindo
- Uchida, Y., Norasakkunkit, V., Kitayama, S., (2004). Cultural Constructions of Happiness: Theory and Empirical Evidence. *Journal of Happiness Studies*, 5: 223-239. Netherlands: Kluwer Academic.

Udin, Nafi' (2015). Pengaruh Permainan Tradisional “Gobag Sodor” terhadap Kecerdasan Interpersonal dengan Teman Sebaya pada Anak-Anak (Studi Eksperimental pada Santri kelas Al-Quran C TPQ Anwarul Huda). *LORONG: Media Pengkajian Sosial Budaya*, 4(1).

Wardiyah, M. (2013). Group positive psychotherapy untuk meningkatkan kesejahteraan psikologis remaja. *Jurnal Sains Dan Praktik Psikologi Magister Psikologi UMM*, I(2), 139-152



LAMPIRAN

DOKUMENTASI FOTO

gambar 1. Anak-anak sedang bermain bentengan



gambar 2. Anak-anak sedang bermain engklek



gambar 3. Anak-anak sedang bermain engklek



gambar 4. Anak-anak membawa beberapa permainan tradisional



gambar 5. Peneliti dan kader PKK, Guru Paud, dan Masyarakat setelah (FGD)



gambar 6. Anak-anak sedang bermain layang-layang



Daftar Pedoman Observasi

No	Aspek-aspek	Keterangan
1	Keadaan subjek	Kondisi fisik Ekspresi wajah Ekspresi emosi Ekspresi saat bermain Ekspresi saat wawancara
2	Kondisi lingkungan subjek	Alat permainan yang dimiliki Permainan yang sering dilakukan
3	Aktivita sosial subjek	Interaksi dengan orang tua Interaksi dengan teman sebaya
4	Aktivitas rutin subjek	Saat bermain Saat di rumah

No	Tempat	Diskripsi Lokasi	Keamanan	Kenyamanan
1	Lapangan (Outdoor)	Di komplek perumahan puskopad RW 14 terdapat lapangan yang cukup luas. Tempat ini biasa digunakan untuk sepak bola, voli, dan layang-layang.	√	√
2	Jalan dan perempatan. (Outdoor)	Jalan dan perempatan di komplek perumahan ini cukup banyak. Ada beberapa tempat yang sering dimanfaatkan untuk bermain. seperti perempatan depan gedung paud.	√	-
3	Gedung Paud. (Indoor)	Gedung paud memiliki tiga bagian ruangan. Teras, ruang tengah, dan ruang tempat barang. Anak-anak dapat bermain di teras maupun di ruang tengah.	√	√
4	Sawah (Outdoor)	Di sekeliling perumahan adalah persawahan warga.	√	√
5	Sungai (Outdoor)	Sungai kecil yang melintasi perumahan ini memiliki kedalaman yang cukup dalam. Disepanjang sungai ditumbuhi banyak pohon bambu.	-	-
6	Taman (Outdoor)	Di RT 7 terdapat taman bunga. Taman ini kurang terurus. ada beberapa buah yang tumbuh di taman itu. Seperti papaya dan mangga.	√	-

PEMETAAN TEMPAT BERMAIN

Transkrip FGD

Tanggal : 19 5 2016
 Tempat : gedung posyandu
 Informan : kader PKK, Guru Paud, Masyarakat sekitar

FGD dilakukan di gedung posyandu. Pada FGD ini diikuti oleh kader PKK, Guru Paud, dan Orang tua. Agenda ini sekaligus sebagai desaminasi pentingnya memahami kebutuhan anak dalam bermain. Sebagai gambaran awal peneliti juga mensosialisasikan hasil penelitian tentang permainan tradisional yang pernah peneliti lakukan.

NO	TRANSKRIP WAWANCARA	CATATAN REFLEKSI
	<p>[Audio terpotong] .. Hari ini akan ada sosialisasi dari mas siapa?(mecoba mengingat nama peneliti). Oh iya mas Nafi'. Hehe. Nah, mas nafi' ini akan melakukan penelitian disini. Nanti, kita minta kerjasamanya pada masing-masing kader paud, dari RT 1-7. Untuk selanjutnya bisa dibantu dengan kegiatan beliau.</p> <p>Untuk kedepannya, informasi tadi RW 14 akan didatangi pkl dari uin juga, dari fakutas...(pen:kesulitan mengucapkan fakultas) fakultas (dibantu oleh audien, dan Semua tertawa) hehe iya dari fakultas psikologi juga. Karena ini untuk TINDAK LANJUT dari yang sosialisasi yang kemaren buk. Nah, ini nanti adalah tindak lanjut dari program ramah anak yang kemaren mengundang jenengan itu, oh <i>ramah perempuan dan</i></p>	<p>Koordinator PKK RW 14 Candirenggo membuka diskusi. Dia memperkenalkan Peneliti dan menjelaskan maksud dan tujuan agenda ini</p>

	<p><i>anak(sahut audien) hehe iya nanti tidak lanjutnya seperti ini.</i></p> <p><i>Tapi nanti pengisinya dari uin. Kita hanya sebagai tempat penelitian. Mungkin itu saja yang dapat saya sampaikan mas nafi'. Nanti itu mungkin shreing saja biar enak gitu ya.</i></p> <p><i>Monggo</i></p>	
	<p><i>Terimakasih atas waktunya. Iya Assalamualaikum Wr. Wb.</i></p> <p><i>Menyambung perkenalan dari Ibu Joko, saya akan memperkenalkan diri lagi, biar lebih kenal dan lebih dekat lagi buk. Hehe.</i></p> <p><i>Kebetulan saat ini saya sedang menjalankan penelitian skripsi buk. Nah, saya mendapatk rekomendasi dari dosen saya untuk melakukan penelitian itu di sini. Terkait dengan permaiann tradisional, ini nanti yang ada kaitanya dengan emosional anak. seperti itu.</i></p> <p><i>Nah, saya beberapa kali diskusi dengan bu joko, sekilas saya bisa menyimpulkan, bahwa disini masyarakatnya sangat proaktif ya buk, hehe(audien tertawa). mungkin itu sakah satu alasan kenapa pemerinta memilih RW sini sebagai kempat percontohan. Percontohan komunitas kelurahan ramah perempuan dan anak. ada beberapa alasan buk, kenapa penelitian saya ini kok sesuai disini.. Pertama, karena salah satu indikator desa ramah anak adalah tersedianya tempat untuk bermain anak, adanya waktu yang diberikan untuk bermain, maksudnya, anak tidak hanya dipaska untuk terus belajar, belajar, tanpa ada porsi untuk bermain. padahal usia anak, adalah masa bermain. ya seperti zaman zaman ibu dulu. Bagaimana saat bermain. hehe (Pen:audien ikut tertawa).</i></p>	
	<p><i>saya dulu pernah melakukan penelitian buk, saya meneliti tentang permainan gobag sodor. Jenengan tasek eleng ngeh buk, permainan jaman dulu. (pen:beberapa audien menyela dengan kisahnya waktu bermain gobagsodor dulu. [percakapan kurang jelas] Semua ikut tertawa).</i></p> <p><i>Enggeh...</i></p>	

	<p><i>Judul lengkap ngeten buk. Pengaruh permainan gobagsodor terhadap kecerdasan interpersonal anak dengan teman sebaya. Nah penelitian saya yang ini itu penelitian eksperimen buk, saya melakukan eksperimen ini di TPQ tempat saya asana. Penelitian pada anak usianya 6-11 tahun.</i></p> <p><i>Kecerdasan interpersonal itu kecerdasan yang seperti apa? Nah, aaa... orang jawa kan terkenal dengan sikap ramah ya buk, tepo sliro, nah, coro kasarane kecerdasan interpersonal itu kados ngoten. Ini adalah kecerdasan sosial.</i></p> <p><i>Nah dari penelitian saya itu, ternyata permainan tradisional itu bisa meningkatkan kecerdasan sosial buk,.</i></p> <p><i>Jadi kan, kecerdasan itu ada banyak buk, ada kecerdasan spiritual, kecerdasan emotional, dll. Kerserdasan bangun, aritmatik dsb. Jadi banyak sekali, nah salah satunya adalah kecerdasan sosial ini.</i></p> <p><i>Kan, Ciri-ciri Permainan tradisioanl ini kan main bersama, main bareng sama temen-temenya. Kalau permainan modern kan anak-anak bisa main sendiri. Main gadget, main sendiri nyepit di kamar hehe. Nah, itu adalah sisi sisi yang tidak dimiliki oleh permainan modern buk. Nah dari sekian permainan tradisioanal kemaren yang saya pilih adalah gobag sodor. Karena ini kan dapat melibatkan banyak anak.</i></p> <p><i>Nah, Kemaren kebetulan, penelitian saya ini dibukukan oleh kapus di sini (Pen: peneliti menunjukkan Jurnal penelitian yang sudah dibukukan). Mungkin nanti bisa dibuat bacaan ibuk-ibuk. Hehe.</i></p>	
	<p><i>Dikasihkan ngak apa apa? (sahut Ibu joko)</i></p>	
	<p><i>Iya buk ngak apa apa, dibagikan saja.</i></p> <p><i>Penelitian saya dibelakang sendiri itu buk.</i></p>	

	Mas, mau ngomong, (bu joko menyelah) Ini nanti kira-kira sampai, ee butuh waktu sampai jam berapa?	
	<i>iya buk. Kita nanti singkat saja buk.</i>	
	Bu joko : iya mohon maaf ya mas. Mungkin nanti kita bicarakan ke tahap selanjutnya, bagaimana. Hehe mohon maaf ya, dipangkas waktunya..	
	<p><i>Oh iya buk. Hehe ngak apa apa. Nah itu bisa dibuat oleh oleh buk, nanti bisa dibaca dirumah. Itu hanya contoh kecil buk. Intinya permainan tradisional memiliki manfaat yang besar buat anak.</i></p> <p><i>Nah, kemudian terkait desa ramah anak, jadi ada satu Hak anak yang disebutkan paling awal dari 13 Hak anak adalah bermain. jadi, ada apa dibalik bermain. ternyata banyak sekali manfaatnya.</i></p> <p><i>terkait dengan itu, penelitian saya ini akan meneliti tentang kebahagiaan anak. penelitan untuk mengembalikan kebahagiaan anak melalui permainan tradisional.</i></p> <p><i>Jadi seperti itu.</i></p> <p><i>Mungkin ini langkah awal, untuk perkenalan saya. Kenapa saya disini, akan melakukan apa disini.</i></p> <p><i>Nah, mohon izin, mungkin kedepan saya kan banyak bertanya ke jenengan-jengan. Ibuk-ibuk yang sudah berpengalaman berinteraksi dengan anak-anak. hehe</i></p> <p><i>Terus, mungkin Penelitian ini nanti akan menysasar pada anak-anak usia 6-12 tahun, iya, usia SD. Saya butuh 5-6 anak untuk saya tetliti, saya amati.</i></p>	
	Kalau lebih gimana ?	
	<i>Enggak apa-apa buk</i>	
	Gini aja, untuk penelitiannya waktunya kapan-kapan, nah nanti tiap kader membawa 2 anak. kalau 7 RT kan ada 14, ya?. 14 anak (bu joko)	
	Tapi yang diminta 6 orang bun? (ibu Reni)	

	Iya ngak apa apa, 7 rt kita ambil 2-3 anak. (bu joko)	
	Tadi itu kan kecerdasan anak ya, gobag sodor contohnya. Makanya, satu pinter berpikir, satu pinter ngeles. Cobak, gobag sodor kan pinter ngeles. Hehehe (semua tertawa). itu bisa diteliti mas. (bu Reni)	Salah satu audien tiba-tiba menyela percakapan. Ia menyampaikan unek-uneknya.
	Waktunya kapan nanti? (Ibu Joko)	
	<i>Waktunya saya serahkan ke jenengan buk, saget e kapan.</i>	
	Sore mas, begitu gpp mas.	
	Sening soalnya sudah mulai masuk (B. Joko)	
	Usia berapa mas?	
	<i>Usia SD buk, 6-12 tahun</i>	
	Banyaak... bayaak (sahut bu joko) Kalau memang RT 2 kita ngak bisa meng cover gpp nanti Bu Deni, sini kan banyak se..	
	Kalau gak pagi yan sore (B. Joko)	
	Kalau RT 4? (B. Reni)	
	Banyaak banyaak iiihhh... banyak RT 4 didepan rumah itu banyak. Nanti gampang aku yang ngomong. Waktunya aja di pastikan. (B. joko)	
	Ini nanti sebelum puasa atau sesudah puasa? (B. lamongan)	
	Mumpung libur kan. Besok masih libur ? (B. Joko)	
	Masiih.. Senin sudah masuk (B. Reni)	
	Iyaa, ini mumpung libur. Kalau besok itu... sabtu. (Bu Joko)	
	Mas e bisa e hari apa? (B. Lamongan)	
	<i>Kalau saya ingya Allah bisa</i>	
	Kalau sabtu besok gimana? (B. joko)	
	Jam 10 itu ngak kesiangan ta? Sore? Kalau sore takut hujan soale.	
	Sole nanti bermain kan? (B. Joko)	
	<i>Iya buk, kan nanti ada banyak permainan. Terserah nanti kalau ada yang pengen main diluar monggo, yang pengen di dalam monggo.</i>	
	Pagi-pagi bari masak ngono loh hehe (B. Lamongan)	
	Iyaa. Pagii jam 8 berarti. (Bu Joko)	
	Bu, kalau mau nyari itu di RT 5. Main PS di Om yudi.	

	Iya wes. Jam 8-9. Nanti disampaikan ke ibunya. (B. rame)	
	Oke ya. Deal besok sabtu jam 8 ya mas. (B. Joko)	
	Banyak wes. Main bola disini. (B. Reni)	
	Nanti ditembusi. Buk besok anak-anak ada kegiatan bermain bersama.	
	Semakin banyak semakin seruuu.. (Bu Reni)	
	Iyaa..makanya itu. Jangan dibatasi. Sampean jangan membatasi. Nanti kalau ada yang ingin ikut bermain tapi tidak diundang. Ibu joko yang kena. Hehe (B.Joko)	
	Kalau konsumsi ? (Bu Reni)	
	Gampang buk. Berapa. Nanti kalau masalah konsumsi bisa masnya yang mengkondisikan. Kita yang megizinkan ke orang tuanya. (B.Joko)	
	Wes deal sabtu jam 8. (B. Lamongan)	
	Di sini nanti ngapain, main aja? (Bu Deny)	
	Iyaa..	
	Maksud saya itu, apakah disini cuman diajak bermain. misalkan diberikan gambaran, besok itu ada penelitian, nah, itu diajak bermain. biar orang tuanya ngak.. eh cuman diajak bermain.	
	Pemberitahuan undangan (Bu Joko)	
	Nah dijelaskan saja begitu. Mungkin orang tuanya biar mendukung. Maksudnya bu Deny seperti itu. (B. j)	
	Iya bu lebih banyak lebih bagus bu.	
	Iyaa	
	Maksud saya 6 itu nanti yang akan saya amati bu. insyaAllah nanti saya juga ajak teman-teman saya untuk membantu besok.	
	Selanjutnya.. (bu joko)	
	Jengan danten kan gadah pengalaman dulinan jaman dulu. Nah, besok itu istilahnya, anak-anak jengenan turuni dulinan e jengenan.	
	Dakon, karet, sondah, nahh Opo sih..... (percakan kurang jelas)	seluruh ibuk-ibuk yang hadir riuh menjeritakan pengalamannya dulu ketika dolanan. Mereka tertawa mengenang pengalaman dolanan waktu kecil.

	Kesenggol seng jogo mati. Hehe iyo gobag sodor (mereka tertawa)	
	<i>Naah kados ngoten buk..</i>	
	Nah, benjeng niku permainane sanes saking kulo mawon. Jenegan ngeh tumut ngajari anak-anak buk. Hehe	
	Nah, biyen aku lek main mesti didadekno pupuk bawang. Arek –arek pinter-pinter, aku digawe kalah kalah tok hehe	Sepontan, Ibu reni mengisahkan pengalaman bermainnya.
	Kira-kira yang enak buk-ibuk ikut aktif atau hanya mengawasi buk?	
	Aktif gpp mas. Mengarahkan.	
	Iyaa..kita mengarahkan..	
	Bisa bisa yang tua tidak mau kalah dengan anak-anak. hehe memori kita kan teringat lagi. Hehe (B. Jk)	Semua tertawa.
	(Percakapan tidak jelas)	(merundingkan siapa saja yang akan diajak bermain)
	Disini yang punya anak SD siapa saja bu? Sejauh ini, anak-anak disini mainnya apa bu?	
	Layangan, nekeran, PS. Main apa saja mas. (Bu.)	
	Arek cilik saiki wes pinter download. Hehe Putuku loh, mulai katut katut dulinan HP, lek gembul karo arek gede-gede iku loh. (B. Lamongna)	
	Ya boleh, jangan sampai gaptek, cuman.karena dunia tuntutan(B. joko)	
	Lek gak enek seng ngawasi kan takute bukak seng aneh aneh.	
	Loooh ojo macem macem, soale pernah kejadian, nek daerah watu gede. (B. joko)	
	Sekarang beritane ngunu-ngunu tok. setiap hari kok (B. Reni)	
	Semakin diberitakan malah menular (B.lamongan)	
	Sebenere dari dulu sudah ada cuman baru ter ekspose hari ini. (B.Joko)	
	Kadang kita, mau memberikan pembelajaran takut. Tapi kalau saya enggak (B. Reni)	
	Ngak- papa, yang penting kita tepat, penyampaian kita.	

	Anu ma..kata anak anak temenku kelihatan burunge. Itu lo bukan burung ma, burung kan itu bisa terbang (B. reni) hehehe (Pen:semua tertawa)	Menirukan perkataan anaknya yang mempertanyakan “burung”
	Makanya itu, kadong kita tergerus, kita terkontaminasi.	
	Tapi kalau tidakikut itu ngak isoo bocah iku	
	Jangan sampai anak kita gaptek seperti kita, tapi kita mengawasi gitu loh.	
	Klo kan gadah laptop, anak anak seng iso lha ibuk e ngak iso. (Bu. rame)	
	<i>Hehe iya buk, jadi besok sabtu jadi buk ya. Terimakasih sebelumnya, sudah mau membantu penelitian saya. Semoga ini tidak selesai sampai disini, penelitian saya hanya sebagai pemantik awal, untuk program Kelurahan Ramah perempuan dan Anak. saya berharap sini nanti bisa jadi kelurahan percontohan sebagai kelurahan ramah perempuan dan anak.</i>	
	Amiin	
	Setelah ini mas nya ngak kesini lagi?	
	Iya, masih tetep kesini lagi buk. Hehe	
	Tetep untuk tindak lanjut, untuk monitoring kan ya (Bu. Joko)	
	Sampai wisuda hehe (Bu. Lamongan)	
	<i>Hehe iya buk sampai wisuda</i>	
	Alah paling lek wes di ACC wes muleh hehe Ndelok arek skripsi iku kadang sak aken. KADANG NGAK DI ACC AMBEK DOSENE. Kurang oponee..	Bercanda
	<i>Hehe enggeh monggo, saget di beto buk.</i> <i>Saya izin juga buk, benjeng bek menowo sowan ten grio jenengan.</i>	Mempersilahkan buku jurnal untuk dibawa pulang.
	Oh enggeh monggo mas.	
	Lek grio kulo ten mriku, takon ae seng anak e akeh dewe.. heheh	
	Kalau Bu san ini RT 1, Ini RW 5, bunda Reni, Sini, [AUDIO TERPUTUS]	

Table

No	Nama Permainan	Waktu Permainan
1.	Gasing Bambu	16 mei 2016
2.	Layang Layang	16 mei 2016
3.	Gasing Kayu	16 mei 2016
4.	Sempritan	16 mei 2016
5.	Yoyo	16 mei 2016
6.	Benthik	21 mei 2016
7.	Gobag sodor	21 mei 2016
8.	Bentengan	21 mei 2016
9.	Engklek	21 mei 2016
10.	Lompat tali	21 mei 2016

permainan

Tanggal : 14 Oktober 2016

Tempat : kantor PD III Fakultas Psikologi

Informan : Dosen Fakultas Psikologi yang menjadi aktor dalam project komunitas kelurahan ramah perempuan dan anak.

Wawancara ini dilakukan untuk memenuhi data tentang latar belakang *social project* di kelurahan candirenggo singosari malang.

NO	TRANSKRIP WAWANCARA	CATATAN REFLEKSI	PEMADATAN FAKTA
	<i>Pak, saya ikut ke sini bukan dalam rangka bimbingan pak, tapi untuk menggali data saya yang belum lengkap. Hehe</i>		
	Hmm..		
	<i>Begini pak, Fakultas Psikologi ini kan salah satu pelaku di komunitas ramah perempuan dan anak. Ada beberapa yang belum saya ketahui. Tujuan, apa apa yang melatarbelakangi adanya gerakan ini.</i>		
	kan sudah pernah saya ceritakan kemaren. Jadi dilapangan ditemukan, angka kekerasan terhadap perempuan dan anak semakin meningkat. Setelah dilakukan pemetaan data hasil penanganan. Pelaku, pelaku kejahatan terhadap perempuan dan anak itu siapa? Mereka adalah orang-orang terdekat korban. Orang-orang terdekat ini adalah komunitas, mulain keluarga sampai orang-orang disekitarnya.		Angka kekerasan terhadap perempuan dan anak meningkat. Dari hasil pemetaan justru kekerasan ini dilakukan oleh orang-orang terdekat korban. (14.10.W.M1)
	Itu artinya, bahasanya kemarin, kita butuh mencegah timbulnya api	Memberi perumpamaan	Komunitas kelurahan ramah perempuan dan anak memiliki tujuan

	<p>bukan memadamkan api. Sekarang itu kan melakukan penanganan dengan menyembuhkan yang telah terjadi. Kalau kita ingin mencegah terjadinya api, maka, kita harus dari sumbernya, sumbernya dimana? Tempat tinggal anak itu dimana, maka intervensinya harus dari keluarga. Ini dilakukan dengan <i>promoting</i> ramah anak.</p>		<p>untuk menanggulangi permasalahan kekerasan terhadap perempuan dan anak dengan cara pencegahan (preventif) (14.10.W.M2)</p>
	<p><i>Ini apakah ada kaitannya dengan program kota ramah anak? atau dari isu internasional dari gerakan kota ramah anak kemudian di turunkan hingga ke kelurahan ramah anak, hingga keluarga ramah anak.</i></p>		

Transkrip Wawancara

Tanggal : 15 Mei 2016
 Tempat : Kantor RW 14
 Informan : Ketua RW 14

Wawancara dilakukan di ruangan yang dijadikan sebagai kantor RW.

NO	TRANSKRIP WAWANCARA	CATATAN REFLEKSI	PEMADATAN FAKTA
	Banyak orang pensiunan		Penduduk RW 14 banyak

	TNI AD. tapi dari angkatan darat, laut, udara, Polisi juga. Tapi mayoritas angkatan AD.		pensiunan aparat Negara. (15.6.W.rw1)
	<i>Oh begitu ya pak?</i>		
	Disini yang pangkatnya tinggi-tinggi juga banyak. Kolonel, letkol, kapten itu banyak. Termasuk <i>protolane</i> (mantan) dewan juga ada. <i>Satu, dua, tiga, empat, lima.</i> Ada lima mantan dewan disini	Berusaha mengingat mantan dewan dengan cara menghitung.	ada juga yang mantan dewan, kolonel, letkol kapten. (15.6.W.rw2)
	<i>Masyarakat disini banyak yang dari kalangan atas pak ya?</i>		
	Iya, menegah keatas lah. Dan disini semuanya bekerja. Walaupun sudah pensiun banyak yang tetap bekerja, kadang pegang di perusahaan sini, sana. Ada juga yang jadi satpam. Sersan, kopral		Rata-rata penduduk berasal dari kalangan menengah keatas. (15.6.W.rw3)
	<i>Hehe iya pak</i>		
	Ada yang sudah tua dirumah saja juga banyak. Karena mudanya sudah bekerja lapangan. Sekarang dirumah <i>momong putu</i> Termasuk saya ini, <i>momong putu</i> saja.		Ada juga yang memilih tidak bekerja setelah pensiun. Mereka mengisi kesibukan dengan <i>momong</i> (mengasuh) anak. (15.6.W.rw4)
	<i>Bapak juga sudah pensiun pak?</i>		
	Iya, saya dulu megang 13 kecamatan. 18 th di 13 koramil se-malang raya ini.		
	<i>Bapak menetap disini sudah berapa lapa pak?</i>		
	Iya, Saya juga sudah menetap disini sejak 2001		
	<i>Oh iya pak, mengenai program Desa ramah anak perkembangannya seperti apa pak?</i>		

	Anak-anak disini selain posyandu disini juga ada pembimbingan anak-anak dua minggu sekali. Istilahnya, bimbingan anak balita. Tempatnya di posyandu sana.		Ada pemberdayaan anak usia balita yang bertempat di posyandu. (15.6.W.rw5)
	Ada juga yang untuk lansia. Kesehatan,		Ada program pemeriksaan kesehatan untuk lansia. (15.6.W.rw6)
	Kalau tk dan paud itu di sini ada bimbingan dari ibuk ibuk.		Ibu Ibu memberikan bimbingan untuk TK dan Paud. (15.6.W.rw7)
	<i>Kalau karang taruna ?</i>		
	Kalau karang taruna kurang begitu aktif. Soalnya kebanyakan juga sekolah lagi itu loh. Tidak ada pengangguran. Adanya (pemuda) itu kadang-kadang sabtu dan minggu, itu pun kadang-kadang juga ngak pulang. Namanya karang taruna disini kan dari kalangan menengah keatas, jadi yang tidak ada yang nganggur. Sedangkan untuk anak-anak orang biasa ya kerja, entah itu di pabrik atau dimana.		Karang taruna kurang aktif. Kondisi ini dikarenakan banyak keluarga yang berkecukupan sehingga anak anak mereka melanjutkan pendidikan, sedangkan anak orang biasa memilih untuk bekerja. Sehingga kegiatan karang taruna kurang aktif. (15.6.W.rw8)
	Ya, dimana-mana kalau karang taruna ya seperti itu. Kalau ngak ada yang... apa ya istilahnya. Bos yang kuat yang mendanai. Misalkan dari bapak ya. Kadang-kadang kalau acara agustusan keliling, dor to dor, kan susah juga.		Ketua RW berpendapat kalau agenda karang taruna bisa jalan kalau ada orang (Bos) yang mendanai. (15.6.W.rw9)
	Banyak kurangnya. <i>saya selaku ketua RW itu banyak tekornya. Gak intok bayaran tapi tekor tok. belum lagi di tingkat kelurahan. Untungnya</i>	tersenyum saat menceritakan pengalaman mendanai kegiatan karang taruna.	Ia sering membantu secara finansial untuk agenda karang taruna. (15.6.W.rw10)

	<i>istri saya pinter buat tumpeng. Jadi setiap lomba selalu menang. Kadang juga di suruh jadi juri, tapi juga disuruh buat juga. Kan percuma hehe.</i>		
	<i>Oh iya. Kalau PKK seperti apa pak?</i>		
	PKK-nya lancer di sini. Disini per RT ada. Lancer kalau ibu ibunya disini.		PKK aktif, selain di tingkat RW, ada juga PKK tingkat RT. (15.6.W.rw11)
	<i>Agendanya apa saja pak?</i>		
	Masalah pembinaan balita, sampai lansia, ya kerukunan.		Kegiatan PKK menasar pada balita, lansia, dan juga masalah kerukunan warga. (15.6.W.rw12)
	Apa ya istilahnya menyamakan persepsi biar tetap rukun. Arisan. Selain RT juga ada PKK RW. Apalaghi disini Masjidnya Dua. satu komplek. Jadi rt 2 rt 3 punya. <i>Sugeh</i> hehe Tapi ya bukanya... apa ya. Mestinya bisa Full malah dibagi dua. tapi kalau jum'at ya dipakai semua. dan diatas 40 semua. Ya artinya masing-masing bisa 50 keatas.		Agenda arisan sebagai media menyamakan persepsi dan juga menjaga kerukunan warga. (15.6.W.rw13)
	Ya, namanya manusia. ketua RW ngatur-ngatur masalah agama ya salah. Saya mengatur orang nya saja, anak-anak dan orang tua. Kalau masalah agama ya ada sendiri yang mengatur. Ya ustad/kiyai MUI.		Ketua RW membatasi diri untuk mengatur masalah keagamaan warga. ia beranggapan bahwa itu bukan wilayahnya sebagai ketua RW. (15.6.W.rw14)
	<i>Oh iya pak..kalau anak-anak setelah pulang sekolah kegiatannya seperti apa pak?</i>		
	Kalau anak-anak yang saya lihat disini ya main-main. Ya sepedahan saja.		Anak anak sering bermain sepeda keliling komplek perumahan. (15.6.W.rw15)

	Keliling saja.		
	Dan kalau menjelang maghrib ya sudah anak-anak semuanya di masjid. Ya anak-anak TK-SD dibagi dua. sebelum sholat ya baca-baca pujian. Ini, termasuk ibuk-ibuk yang mubalig-mubalig komplek sini kumul dimasjid, untuk memperdalam al-Quran.		Saat menjelang maghrib anak-anak sudah berkumpul di masjid untuk membaca pujian-pujian (sholawatan). (15.6.W.rw16)
	<i>Kegiatan anak-anak selama ini seperti apa pak?</i>		
	Ya seperti biasa. anak-anak kalau siang tidur, klaw sore bermain sebentar, setelah itu menjelang maghrib di masjid. Ibunya mengikuti.		rutinitas anak-anak setelah sekolah istirahat, setelah itu sore bermain sebentar. Setelah itu menjelang maghrib mereka pergi ke masjid. (15.6.W.rw17)
	Setelah sekolah ya main sepeda. Disini pusatnya. Muter mutrer disini. (menunjuk perempatan samping rumah).		Anak-anak sering bermain sepeda dan perempatan sebagai tempat mereka berkumpul(15.6.W.rw18)
	<i>Di komplek disini anak-anak saling kenal pak?</i>		
	Iya kenal semua. Akrab semua. Dari RT sana kalau maiun sepeda ya sampai sini. Disini kan 7 RT, kadang-kadang anak RT 6 yang sana juga mainnya disini. Ya keliling keliling disini aja, ngak sampai keluar.		Anak-anak di RW 14 saling kenal dan akrab. Mereka sering bermain diarea komplek perumahan. (15.6.W.rw19)
	<i>Iya pak, menurut informasi yang saya dapat, disini ini ada program tentang Desa Ramah Anak. itu ceritanya seperti apa pak?</i>		
	iya, dulu itu pernah, jadi entah ini (pen. RW 14)		Komunitas desa ramah anak masih sebatas

	dianggap unggulan, atau dianggap yang dicanangkan sebagai desa ramah anak ya di sini ini.		sosialisasi. (15.6.W.rw20)
	<i>Di perumahan Puskopat sendiri ada berapa RT pak?</i>		
	Ada 7 RT, tapi jumlahnya paling sedikit ada paling sedikit 45, 47, ada 48, ada yang 50, ada yang 60. paling banyak kalau tidak salah ada 88.		RW 14 terdiri dari 7 RT (15.6.W.rw21)
	<i>Yang memilih sebagai ramah anak siapa pak?</i>		
	Ya, oleh kecamatan, kelurahan, mewakili. Pak lurahnya datang. Istilahnya ya. Namanya ramah anak ya anak-anak diajak semua, dikumpulkan, ya main bersama. Ya ditanyakan kerjanya apa, situasinya gimana.		Pemilihan desa ramah anak dilakukan oleh pihak kecamatan dan juga kelurahan. saat sosialisasi semua anak-anak diajak berkumpul dan bermain (15.6.W.rw22)
	Koordinatornya program ini siapa pak?		
	Bu Joko, ia juga ketua PKK, ketua Posyandu Juga.		Ibu Joko sebagai koordinator PKK, Posyandu, sekaligus Komunitas Desa Ramah anak. (15.6.W.rw23)
	<i>Oh iya pak. Untuk sementara wawancara ini cukup. Terimakasih banyak pak. Mohon maaf sudah mengganggu aktifitas bapak</i>		

Transkrip Wawancara

Tanggal : 7 Agustus 2016

Tempat : Rumah Bu Joko

Informan : Bu Jk

Wawancara dilakukan di rumah Bu Jk yang pada saat itu sedang sibuk dengan aktifitasnya sebagai ibu rumah tangga sekaligus mengurus toko. Setelah janji beberapa hari sebelumnya, kemudian peneliti datang dan melakukan dialog membicarakan agenda komunitas desa ramah anak dan beberapa permasalahan yang ada di masyarakat.

NO	TRANSKRIP WAWANCARA	CATATAN REFLEKSI	PEMADATAN FAKTA	FAKTA PSIKOLOGIS
	<i>Perkenalkan saya Nafi' Bu. Saya mahasiswa psikologi uin malang. Kebetulan saya anak bibingan pak Mahpur.</i>			
	<i>Oh iya mas. Apa yang bisa dibantu ini.?</i>			
	<i>Iya bu. Jadi saya ke sini ini dalam rangka melakukan penelitian skripsi. Nah, yang akan saya teliti itu anak-anak di sini. Mungkin besok saya juga akan mengajak anak-anak di sekitar sini bermain. sebenarnya ini tidak butuh banyak anak.</i>			
	<i>Oh iya, anak-anak usia ?</i>			
	<i>Usia bisa SD bu, ya kelas 4, lima lah, sekarang kelas 6 kan masih ujian.</i>			
	<i>Iya.iya, kelas lima saja ya.</i>			
	<i>Iya, kemaren saya sempat ke Pak RW.</i>			
	<i>Ketemu pak RW-nya ya?</i>			
	<i>Iya bu. Dikasih gambaran di RW ini seperti apa. Beliau jelaskan agenda-agendanya seperti apa..ada agenda pembinaan anak-anak satu minggu sekali ada paudnya dan lain-lain. Kader PKK disini aktif pak ya?</i>	Mengisahkan percakapan dengan pak RW.		
	<i>Hehe iya. Baru merintis mas. Ini kan program dari pakde karwo (Gebernur</i>		Kader PKK (Posyandu) proaktif dengan	Kader proaktif terhadap program

	Jawa Timur). Untuk 10.000 taman posyandu se-jawa timur.		program yang dicanangkan pemerintah Provinsi untuk menyelenggara kan pendidikan usia dini.	pemerintah (7.8.W1.J)
	Kebetulan... Apa ya. di desa dan di kelurahan itu kakau ada kader yang bisa dan mau itu teruus ae. Saya itu kalau ada		Seringnya di pilih membuat B. Joko sedikit mengeluh	
	Yang ada acara worshop di Batu itu saya. Nah, seperti seperti itu itu aduuh..hehe saya ditaruh di PKK, Kesehatan, Pokja itu kan agak-agak.. ini agak tidak efektif se. kalau hanya ditangani satu orang. Nah, namanya program. Jadi desa itu harus menyediakan kadernya. Giiitu. Jadi satu orang , tapi berapa materi yang harus kita serap. Kurang efektif sebetulnya. Tapi karena ya ya kita pengabdian, loyal di masyarakat.		Tananggungjawa b sebagai kader PKK, Kesehatan, Pokja, dan Koordinator Komunitas Kelurahan Ramah Perempuan dan Anak, diterimanya sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat	Loyalitas yang tinggi untuk mengabdi di masyarakat
	Nah, kalau masalah kelurahan ramah perempuan dan anak itu ceritanya, Bu Hikmah, ya bu hukmah itu pemerhati perempuan ramah dan anak, bekerjasama dengan psikologi uin), kebetulan camat singgosari itu Pokja satu di kabupaten. kopja satu itu yang membidangi ekonomi dan pendidikan anak. kenapa ditaruh di candirenggo. Itu ibunya meresakan candirenggo yang, apa ya, kalau ada program itu proaktif gitu lo. dengan program yang dari kabupaten.		Awal mula munculnya komunitas kelurahan ramah perempuan dan anak berawal dari kolaborasi beberapa oraganisasi/lem baga, diantaranya pemerhati perempuan dan anak, Fakultas Psikologi, dan pemerintah kabupaten malang.	

	Mereka kebingungan mencari, ya tidak harus tingkat kelurahan, hanya satu RW saja untuk dijadikan project percontohan nanti, diangkat di kelurahan. wes di sini saja. Hehe ditodong ini saja. Mau gak mau harus ini. Hehe. Begitu sepertinya		RW 14 Candirenggo dipilih sebagai percontohan kelurahan ramah perempuan dan anak.	
	Terus saya bilang ke bu lurah begini, mohon maaf bu, kalau saya terlalu banyak kegiatan itu sepertinya sudah, gimana ya, karena faktor usia juga ya. Saya sudah 53. Karena saya harus focus. Yang satu saya lepas, ada lagi, satu saya lepas, ada lagi Hehe			
	Udah bu joko, begini saja, bilang iya saja bu. Nanti kan tidak bekerja sendirian. Nanti sosialisasinya nanti biar dari UIN, sama bu Hikmah.	Bu jiko mengisahkan percakapannya dengan bu Lurah.		
	Akhirnya, kemaren dosen dari UIN, Pak Mahpur dan beberapa mahasiswanya itu yang kesini. Jadi kebetulan tempatnya di sini. awal ceritanya ini dijadikan project percontohan itu seperti itu mas. Kemaren sosialisasi itu kita undang RT, RW. Tapi untuk anak-anaknya belum.			
	Kapan kira-kira sampean mau mengajak anak-anak?			
	<i>Kan ini moment ini sangat pas buk. Anak-anak masih libur. Terus itu bu, Misalkan nanti diadakan sosialisasi ke orang tua, kader atau siapa saja bu..bagaimana bu? Nanti yang disampaikan tentang</i>			

	<i>pentingnya bermain bagi anak.</i>			
	Iya.. Ituu..hari kamis bisa mas. Kan ada paud. Nanti bunda-bunda paud mungkin bisa diberikan sosialisasi biar tepat sasaran. Buat selanjutnya mungkin saya bisa mengajak kader-kader yang lain.			
	Ya, nanti akan saya minta untuk kader-kader yang mumpuni, istilahnya ya mampu lah. Karena apa ya, biar ilmunya bisa diserap. Karena beliau-beliau ini basic nya bukan pendidik. Hanya, beliau kader-kader yang peduli dengan lingkungan. Kan harus ada ilmu kan, untuk diterapkan. Jadi hari kamus ya?			
	Iya bu. Bisa			
	Besok mas Nafi sendiri atau bawa temen?			
	Sementara saya sendiri dulu bu.			
	Oh iya... nanti insyaAllah kamis akan saya sampaikan.			
	Iya bu. Kira-kira persiapan yang perlu disiapkan untuk hari kamis apa bu?			
	Emm... kalau untuk usia segitu.... Eee..materi untuk permainan tradisionalnya bisa ngak mas?			
	Oh iya bu. Bisa.			
	Nah, kalau begitu kan bisa tepat sasaran. Bunda paud sosialisasi, anak-anak bisa bermain.			
	<i>Kedepannya, kalau setiap 2 minggu sekali kumpul gimana. Tapi ya begitu. Namanya sukarela mas. Yaa..yang penting tidak mengganggu aktivitas pribadi.</i>	Memberikan ilustrasi minggu depan.		

	Oh iya bu			
--	-----------	--	--	--



