



**LAPORAN AKHIR
PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA PENELITIAN**

**STUDI PREFERENSI DAN AKTIVITAS ANAK USIA SEKOLAH DALAM
PERMAINAN TRADISIONAL BERDASARKAN PERBEDAAN GENDER DAN
SOSIO DEMOGRAFIS KELUARGA**

Oleh :

Febi Damiko	(I24052414/2005) (Ketua)
Sri Rahayu Mulyani	(I24052641/2005) (Anggota)
Hidayat Syarifuddin	(I24052734/2005) (Anggota)
Anggi Mayang Sari	(I24061805/2006) (Anggota)
Afrianto	(G14052021/2005) (Anggota)

INSTITUT PERTANIAN BOGOR

Dibiayai oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi

Departemen Pendidikan Nasional

Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Hibah

Program Kreativitas Mahasiswa

Nomor 001/SP2H/PKM/DP2M/11/2008 tanggal 26 Februari 2008

ABSTRAK

Permainan anak mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional seringkali dimainkan oleh masyarakat dari berbagai jenjang usia di waktu dulu ketika panen raya tiba. Namun seiring berkembangnya teknologi, permainan tradisional ini mengalami pergeseran. Anak-anak mulai beralih pada permainan modern.

Tujuan umum penelitian ini adalah mengetahui seberapa besar pemahaman anak terhadap permainan tradisional yang masih eksis hingga sekarang, sedangkan tujuan khusus penelitian ini adalah mengetahui karakteristik anak (umur, jenis kelamin, asal lokasi), mengetahui alokasi waktu untuk permainan tradisional, mengetahui jenis-jenis permainan anak saat ini berdasarkan status sosial ekonomi dan waktu bermain anak dalam permainan tradisional dan permainan modern, menganalisis preferensi anak terhadap permainan tradisional, menganalisis hubungan antara sosial ekonomi keluarga dan karakteristik anak (umur, jenis kelamin, asal lokasi) dengan preferensi terhadap permainan tradisional.

Disain dalam penelitian ini menggunakan *cross sectional study*. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret sampai Mei 2008. Penelitian ini akan dilakukan di Sekolah Dasar Kristen (SDK) Budi Mulia, Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Ummul Qurro, dan Sekolah Dasar Negeri (SDN) Polisi 1 kota Bogor. Pemilihan lokasi tersebut ditentukan secara *purposive*.

Hasil dari penelitian ini, menunjukkan bahwa banyak anak usia sekolah yang tidak mengetahui jenis permainan tradisional tertentu, rata-rata alokasi waktu yang digunakan pada hari sekolah untuk permainan tradisional adalah 0.325 jam dan untuk permainan modern adalah 0.6783 jam, sedangkan pada hari libur untuk permainan tradisional adalah 1.0033 jam dan untuk permainan modern adalah 2.1977 jam, perbedaan tingkat kesukaan antara permainan tradisional dan modern sebesar -0.58779 dan standar deviasi 0.77848 (skala 0-4).

Kesimpulan yang diperoleh minat anak usia sekolah terhadap permainan tradisional semakin berkurang dan anak usia sekolah lebih menyukai permainan modern dibandingkan permainan tradisional.

Key words : Permainan, Tradisional, Preferensi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga tim penulis mampu menyelesaikan karya ilmiah ini dalam bentuk *laboran akhir* kepada institusi DIKTI, tak lupa ucapan terima kasih kami haturkan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil sehingga membantu terselesaikannya penyusunan karya ilmiah ini.

Karya ilmiah ini berjudul "**STUDI PREFERENSI DAN AKTIVITAS ANAK USIA SEKOLAH DALAM PERMAINAN TRADISIONAL BERDASARKAN PERBEDAAN GENDER DAN SOSIO DEMOGRAFIS KELUARGA**" yang bertujuan untuk mengetahui jenis-jenis permainan anak berdasarkan status sosial ekonomi dan karakteristik anak (umur, jenis kelamin, asal lokasi), mengetahui alokasi waktu bermain anak dalam permainan tradisional dan permainan modern, menganalisis preferensi anak terhadap permainan tradisional dan menganalisis hubungan antara sosial ekonomi keluarga dan karakteristik anak (umur, jenis kelamin, asal lokasi) dengan preferensi terhadap permainan tradisional.

Kami menyadari sepenuhnya bahwa karya ilmiah ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun atau memperbaiki usulan ini sangat kami harapkan.

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN.....	I
ABSTRAK.....	II
KATA PENGANTAR.....	III
DAFTAR ISI.....	IV
I. PENDAHULUAN.....	1
1. Latar Belakang Masalah.....	1
2. Perumusan Masalah.....	2
3. Tujuan Program.....	4
4. Luaran yang diharapkan.....	5
5. Kegunaan Program.....	5
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
III. METODE PENELITIAN.....	15
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	18
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	29
DAFTAR PUSTAKA.....	30
LAMPIRAN.....	31

Thank you for evaluating Wondershare PDF Converter.

You can only convert 5 pages with the trial version.

To get all the pages converted, you need to purchase the software from:

http://store.wondershare.com/index.php?method=index&pid=524&license_id=11&sub_lid=3121&payment=paypal