

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN DOSEN PEMULA**

Judul Penelitian :



Perancangan Desain Area Bermain Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19

Peneliti :

**Danang Febriyantoko, S.Sn.,M.Ds (NIP : 198702092015041001)
Adika Prinayoma (NIM : 1812189023)**

**Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2021
Nomor: DIPA-023.17.2.677539/2021 tanggal 23 November 2020
Berdasarkan SK Rektor Nomor: 228/IT4/HK/2021 tanggal 10 Mei 2021
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian
Nomor: 1433 /IT4/PG/2021 tanggal 17 Mei 2021**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
November 2021**

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA SKEMA PENELITIAN DOSEN PEMULA

Judul Kegiatan : Perancangan Desain Area Bermain Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19

Ketua Peneliti

Nama Lengkap : Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
NIP/NIK : 198702092015041001
NIDN : 0009028703
Jab. Fungsional : Asisten Ahli
Jurusan : Desain Interior
Fakultas : FSR
Nomor HP : 085878223344
Alamat Email : danangfebriyantoko.df@gmail.com
Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 8.000.000
Tahun Pelaksanaan : 2021

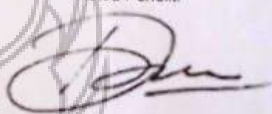
Anggota Mahasiswa (1)

Nama Lengkap : Adika Prinayoma
NIM : 1812189023
Jurusan : DESAIN INTERIOR
Fakultas : SENI RUPA

Mengetahui
Dekan Fakultas FSR


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum
NIP. 106911081993031001

Yogyakarta, 23 November 2021
Ketua Peneliti


Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.
NIP 198702092015041001

Menyetujui
Ketua Lembaga Penelitian


Dr. Nur Sahtid, M.Hum
NIP 198202081989031001

RINGKASAN

Pandemi Covid-19 telah merubah tatanan dunia dan memberikan dampak dan perubahan yang luar biasa dari segala bidang, baik kesehatan, ekonomi, sosial-budaya, termasuk juga dunia pendidikan anak usia dini. Meskipun resiko kesehatan akibat infeksi Corona virus bagi anak relatif rendah dibandingkan kelompok usia yang lebih tua, namun anak-anak berpotensi mengalami dampak yang lebih serius akibat beragam dampak sekunder baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Anak-anak merupakan korban yang tidak terlihat karena keterbatasan interaksi sosial membuat proses belajar dan bermain menjadi terhambat yang berpotensi menimbulkan dampak psikis dan motorik bagi tumbuh kembang anak usia dini yang sedang berada di masa ke-emasan (*golden period*). Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan penyesuaian ruang bermain anak usia dini yang dilakukan oleh sekolah (*playgroup*) dan orang tua di rumah pada masa pandemi Covid-19 sehingga didapatkan usulan desain area bermain anak yang mempertimbangkan aspek kebutuhan anak usia dini

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses tumbuh kembang yang sangat mendasar bagi kelanjutan kehidupan di kemudian hari. Dunia anak adalah dunia bermain, semua aktifitas keseharian anak-anak sebagian besar dihabiskan untuk bermain, dengan cara bermain anak-anak dapat menjelajahi lingkungannya dan belajar mengembangkan kompetensi yang dimilikinya. Pendidikan anak usia dini harus menyesuaikan diri dalam menghadapi perubahan tatanan dalam proses belajar dan bermain, dengan pendekatan kualitatif dan metode *photovoice* penelitian ini akan membedah permasalahan setting area bermain yang diperlukan oleh anak usia dini dalam masa pandemi, metode *photovoice* akan memberikan ruang yang lebih luas kepada pihak sekolah dan orang tua untuk menceritakan permasalahan sekaligus strategi yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan area bermain anak usia dini. Sebagai proses perancangan desain metode yang digunakan adalah metode desain thinking yang dimulai dengan fase *discovery, interpretation, ideation, experimentation* dan *evolution*

Penelitian ini akan fokus pada pola adaptasi yang dilakukan oleh *playgroup* maupun orang tua dalam mensiasati ruang bermain anak usia dini, hasil dari penelitian diharapkan dapat memberi kontribusi terhadap perkembangan dunia pendidikan anak usia dini terutama di era destruktif dimana semua lini kehidupan memerlukan penyesuaian ulang dalam memberikan pelayanan pendidikan yang optimal di masa pandemi Covid-19. Data yang didapat dari sekolah dan orang tua akan dijadikan pedoman untuk memberikan usulan desain ruang bermain anak dengan menggunakan kriteria desain ruang bermain anak yang mencakup aspek keselamatan, kesehatan, kenyamanan, kemudahan, keamanan, dan keindahan. Luaran dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternative solusi bagi terciptanya lingkungan bermain anak usia dini yang baik

PRAKATA

Dunia anak adalah dunia bermain, semua aktifitas keseharian anak-anak sebagian besar dihabiskan untuk bermain, dengan cara bermain anak-anak dapat menjelajahi lingkungannya dan belajar mengembangkan kompetensi yang dimilikinya. Merebaknya virus Covid-19 memang memberi dampak yang sangat signifikan bagi kehidupan manusia tidak kecuali aspek pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini yang semula dilakukan dengan tatap muka berubah menjadi jarak jauh, pendidikan yang semula dilakukan secara bersama-sama kini dilakukan secara mandiri di rumah masing-masing. Intinya banyak terjadi perubahan di dunia pendidikan anak usia dini bahkan mungkin tidak pernah terbayangkan sebelumnya termasuk aspek bermain anak yang menimbulkan dampak psikis dan sosial motorik bagi tumbuh kembang anak.

Anak-anak usia dini berada pada masa keemasan (*golden age*), masa ini disebut masa keemasan sebab pada usia ini terjadi perkembangan yang sangat menakjubkan dan terbaik sepanjang hidup manusia. Perkembangan yang menakjubkan tersebut mencakup perkembangan fisik dan psikis. Dari segi fisik anak mengalami perkembangan yang sangat luar biasa, mulai dari pertumbuhan sel-sel otak dan organ tubuh lainnya sampai perkembangan kemampuan motorik kasar seperti berjalan, berlari, melompat, memanjat, dan sebagainya. Perkembangan fisik lainnya yang tidak kalah pentingnya adalah perkembangan kemampuan motorik halus yang merupakan kemampuan melakukan koordinasi gerakan tangan dan mata, misalnya menggenggam, meraih, menulis, dan sebagainya (Sit, 2015).

Kebijakan pembelajaran jarak jauh yang ditetapkan oleh pemerintah pun tidak mampu mengatasi permasalahan pendidikan anak usia dini yang merupakan generasi penerus bangsa, meskipun akses internet telah tersedia, pembelajaran jarak jauh secara daring masih menyimpan tantangan dan belum mampu menjawab kebutuhan bermain anak usia dini. Tantangan serupa pun dihadapi oleh orang tua yang harus beradaptasi dengan lingkungan pembelajaran anak di rumah. Untuk memenuhi kebutuhan pendidikan anak usia dini serta menunjang proses pembelajaran anak diperlukan ruang belajar yang mendukung dan membuat anak bersemangat dalam bermain di masa pandemi. Peran lingkungan pembelajarandengan mengatur setting ruang yang cocok untuk aktifitas bermain anak perlu untuk di kaji lebih dalam. Penelitian ini akan fokus pada pola adaptasi yang dilakukan oleh playgroup maupun orang tua dalam mensiasati ruang bermain anak usia dini.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
RINGKASAN.....	ii
PRAKATA... ..	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB 1 PENDAHULUAN... ..	1
BAB II TINJUAN PUSTAKA	6
A. Anak Usia Dini	6
B. Permainan Anak Usia Dini	7
C. Desain Ruang Bermain.....	8
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN.....	12
A. Tujuan Penelitian.....	12
B. Manfaat Penelitian.....	13
BAB IV METODE PENELITIAN... ..	14
A. Metode.....	14
B. Sample Penelitian.....	14
C. Teknik Analisis Data.....	15
D. Proses Desain.....	15
BAB V HASIL YANG DICAPAI... ..	16
A. Fisik-Motrik.....	17
B. Kognitif	20
C. Psiko-Sosial.....	24
D. Desain Area Bermain Anak.....	25
BAB VI KESIMPULAN.....	27
Daftar Pustaka	viii
Lampiran... ..	ix
Draft Artikel Ilmiah.....	x

Bukti Terbitan Jurnal.....	xviii
Bukti Keikutsertaan Seminar Nasional.....	xix
Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja.....	xx
Rekapitulasi Anggaran 70 %.....	xxi
Rekapitulasi Anggaran 30 %.....	xxii



DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kriteria dan Indikator Desain Ruang Bermain Anak
Tabel 2.	Profil Responden
Tabel 3.	Perkembangan Motorik Anak Usia 3-4 Tahun
Tabel 4	Perkembangan Motorik Anak Usia 5-6 Tahun
Tabel 5	Analisa Desain Area Bermain Anak Indoor dan Outdoor



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Bagan pola pikir perancangan
Gambar 2.	Proses Desain Thingking
Gambar 3.	Kegiatan Fisik-Motorik Kasar dan Halus
Gambar 4.	Permainan Knobed Cylinder untuk melatih kemampuan kognitif anak
Gambar 5.	Permainan Pretend Play
Gambar 6.	Desain Area Bermain Anak Indoor
Gambar 7.	Desain Area Bermain Anak Outdoor
Gambar 8.	Adaptasi Area Bermain Anak di Rumah



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Draft Artikel Ilmiah
Lampiran 2	Bukti Terbitan Jurnal
Lampiran 3	Bukti Keikutsertaan Seminar Nasional
Lampiran 4	Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja
Lampiran 5	Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 70 %
Lampiran 6	Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 30%



BAB I PENDAHULUAN

Anak-anak merupakan salah satu dari sekian banyak lapisan masyarakat yang terdampak pandemi covid-19, baik berdampak langsung terhadap kesehatannya maupun dampak tidak langsung yang menyerang mental dan tumbuh kembangnya di masa mendatang. Menurut data UNICEF 2020, anak-anak merupakan korban pandemi yang tidak terlihat mengingat adanya dampak jangka pendek dan jangka panjang terhadap kesehatan, kesejahteraan, perkembangan dan masa depan anak. Dampak pandemi juga berpengaruh dalam dunia pendidikan di Indonesia, pemerintah bahkan sampai menutup sekolah dan fasilitas pendidikan untuk mencegah penularan virus Corona yang lebih luas. Berdasarkan SuratEdaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19). Salah satu pokok penting adalah terkait belajar dari rumah. Adapun aktivitas dan tugas pembelajaran dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk dalam hal kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah (SEMendikbud NO 4 Tahun 2020, 2020). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) termasuk bagian dari sistem tersebut yang harus menyesuaikan diri dalam tatanan kehidupan yang baru, dari yang awalnya dapat dengan langsung bertatap muka antara guru dan murid, bermain dan belajar secara bersama-sama, kini harus beradaptasi secara daring dengan menggunakan fasilitas teknologi yang tersedia. Kendala dalam penyesuaian tersebut tentu sering ditemukan, baik dari segi fasilitas bermain dan belajar di rumah maupun kurikulum pembelajarannya. Hal ini menjadi tantangan yang baru baik bagi sekolah / guru (PAUD) maupun orang tua siswa dalam mempersiapkan fasilitas bermain anak usia dini di rumah agar proses pendidikan tetap berjalan dengan kurikulum dan tujuan pendidikan yang diinginkan.

Kebijakan pembelajaran jarak jauh yang ditetapkan oleh pemerintah pun tidak mampu mengatasi permasalahan pendidikan anak usia dini yang merupakan generasi penerus bangsa, meskipun akses internet telah tersedia, pembelajaran jarak jauh secara daring masih menyimpan tantangan dan belum mampu menjawab kebutuhan bermain anak usia dini. Tantangan serupa pun dihadapi oleh orang tua yang harus beradaptasi dengan lingkungan pembelajaran anak di rumah. Untuk memenuhi kebutuhan pendidikan anak usia dini serta menunjang proses pembelajaran anak diperlukan ruang belajar yang mendukung dan membuat anak bersemangat dalam bermain di masa pandemi. Anak-anak usia dini berada pada masa keemasan (golden age), masa ini disebut masa keemasan sebab pada usia ini

terjadi perkembangan yang sangat menakjubkan dan terbaik sepanjang hidup manusia. Perkembangan yang menakjubkan tersebut mencakup perkembangan fisik dan psikis. Dari segi fisik anak mengalami perkembangan yang sangat luar biasa, mulai dari pertumbuhan sel-sel otak dan organ tubuh lainnya sampai perkembangan kemampuan motorik kasar seperti berjalan, berlari, melompat, memanjat, dan sebagainya. Perkembangan fisik lainnya yang tidak kalah pentingnya adalah perkembangan kemampuan motorik halus yang merupakan kemampuan melakukan koordinasi gerakan tangan dan mata, misalnya menggenggam, meraih, menulis, dan sebagainya (Sit, M., 2015).

Selain perkembangan fisik yang tumbuh dengan cepat, perkembangan psikis anak usia dini juga menunjukkan hal-hal yang menakjubkan, seperti kemampuan berinteraksi serta berfikir logis merupakan beberapa aspek yang terhambat selama pandemi ini berlangsung terutama dalam kebijakan pembatasan kegiatan untuk berkumpul dan bersosialisasi secara langsung. Pada anak usia dini 0-8 tahun membutuhkan orang lain disekitarnya untuk berkomunikasi mulai dari orang tua sampai masyarakat disekitarnya, kebutuhan tersebut tentunya harus dapat disiasati oleh orang tua selama pandemi agar tumbuh kembang anak dapat terus tercukupi. Anak-anak usia dini di masa golden era-nya mulai mampu memahami sesuatu dengan menggunakan inderanya, perkembangan kemampuan kognitif tersebut juga memberi sumbangan besar terhadap kemampuan yang lain seperti kemampuan bahasa, kemampuan emosional, kemampuan moral, juga kemampuan agama. Peran orang tua disaat pandemi ini sangat penting dan memiliki andil yang besar terhadap tumbuh kembang anak, lingkungan bermain anak di rumah perlu didesain dengan baik untuk memfasilitasi kebutuhan anak usia dini dalam bermain dan belajar yang menyenangkan di rumah selama pandemi.

Dunia anak adalah dunia bermain, semua aktifitas keseharian anak-anak sebagian besar dihabiskan untuk bermain, dengan cara bermain anak-anak dapat menjelajahi lingkungannya dan belajar mengembangkan kompetensi yang dimilikinya. Kegiatan bermain pun masih sering dilakukan oleh manusia hingga mereka dewasa, bahkan seorang filsuf Johan Huizinga menyebut manusia adalah *homoluden* (makhluk bermain), Siapa pun umat manusia yang berasal dari berbagai bangsa, suku bangsa, budaya, adat-istiadat, agama atau aliran kepercayaan mana pun, menyukai kegiatan bermain. Bermain bersifat universal, dalam pandangan psikoanalisis, Sigmund Freud mengatakan bahwa kegiatan bermain dapat mengatasi ketidak seimbangan psiko-emosional dalam individu. Menurut (Rodger dan Ziviani, 2006) aktivitas bermain sangat menunjang bagi perkembangan anak seperti belajar

dan beradaptasi dengan kemampuan inderanya. Kegiatan bermain dapat menjadi sarana terapi untuk mengatasi kondisi stres, cemas, takut, kuatir, atau depresi yang dialami oleh individu terlebih pada kondisi pandemi yang serba keterbatasan. Kegiatan bermain yang dilakukan bersama-sama antara orang tua dan anak dapat meningkatkan ikatan emosional (emotional bonding) sehingga orang tua merasa lebih dekat dengan anak, demikian pula anak menjadi leluasa untuk berkomunikasi dengan orang tuanya yang sebelum pandemi mungkin sibuk dengan rutinitas kehidupan di luar rumah. Pandemi dapat menjadi momentum bagi keluarga untuk saling mendekat dan kebersamaan dalam tumbuh kembang anak, keterlibatan orang tua dalam bermain bersama anak memiliki manfaat yang besar untuk mengoptimalkan tumbuh kembangnya. Hal terpenting bukanlah mainan atau permainannya, namun proses bermainnya sehingga baik anak dan orang tua dapat benar-benar menikmati waktu berkualitasnya bersama-sama di rumah. Untuk mewujudkannya perlu adanya penyesuaian dari lingkungan rumah agar dapat dijadikan area bermain bersama anak dan orang tua, bentuk penyesuaian tersebut dapat bermacam-macam tergantung pada kemampuan dan kapasitas area yang dimiliki di rumah.

Keberadaan area bermain secara tidak langsung menjadi kebutuhan penting yang dimiliki oleh keluarga disaat pandemi ini, dengan adanya ruang bermain anak dapat mengembangkan kreatifitas, keterampilan dan pengetahuan melalui gerak, imajinasi dan ekspresi. Kondisi pandemi yang merubah tatanan kehidupan di dunia pendidikan anak usia dini bahkan mungkin tidak pernah terbayangkan sebelumnya oleh orang tua termasuk aspek kebutuhan area bermain anak di rumah. Menurut (Latif, M. et al., 2014) pendidikan anak usia dini dilakukan melalui pemberian pengalaman, rangsangan yang maksimal, serta menyediakan lingkungan yang kondusif termasuk dalam hal ini area bermain anak usia dini, diperlukan konsep ruang bermain anak guna mendukung perkembangan karakter anak. Konsep ruang bermain anak tentunya disesuaikan dengan kondisi masing-masing keluarga serta karakter anak usia dini yang bebas bergerak dan dinamis. Ruang yang penuh dengan eksplorasi serta mudah untuk diadaptasi di lingkungan rumah menjadi tantangan tersendiri bagi orang tua dalam mewujudkan area bermain anak. Pendekatan arsitektur perilaku dapat menjadi dasar perancangan sehingga desain ruang bermain anak menjadi pusat pendidikan rekreatif dirumah. Anak dalam hal ini tidak berperan sebagai objek desain melainkan menjadi subjek dalam desain karena turut andil dalam menentukan ruang dan kebutuhan yang sesungguhnya dalam proses tumbuh kembangnya. Menurut (Laurens, 2004) arsitektur perilaku adalah lingkungan binaan yang dibuat dengan mempertimbangkan segala aspek yang tanggap

terhadap reaksi manusia dan dapat dipengaruhi pola pikir, karakteristik manusia sebagai pemakai lingkungan. Arsitektur perilaku akan berfokus pada tingkah laku manusia di dalam ruang yang membentuk karakter serta kepribadianya, interaksi antara manusia dan ruang menjadi muara dalam membentuk desain area bermain anak. Setiap anak tentunya akan memiliki perilaku yang berbeda dalam berkegiatan di dalam ruang, hal ini menjadi bahan kajian lebih lanjut sekaligus dasar dalam perancangan desain area bermain anak usia dini selama pandemi di rumah.

Bagi anak usia dini bermain merupakan suatu proses pembelajaran dalam mengenal suatu bentuk, adanya stimulus dari lingkungan yang didukung oleh daya nalar anak usia dini yang sedang dalam masa emasnya membuat penciptaan desain area bermain anak perlu kriteria serta batasan yang jelas yang sesuai dengan tahapan (mile stone) tumbuh kembang anak. Terdapat 3 aspek penting dalam tumbuh kembang anak usia dini, aspek yang pertama adalah aspek fisik-motorik yang merupakan pusat pengendalian gerakan jasmaniah yang terkoordinasi termasuk dalam hal ini perkembangan motorik kasar seperti berlari atau melompat dan perkembangan motorik halus seperti menggambar atau menulis. Aspek yang kedua adalah aspek kognitif yang mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari seperti memisahkan atau menyusun benda. Aspek yang ketiga adalah aspek psiko-sosial yakni proses seorang anak untuk mempercayai lingkungannya, sehingga anak mampu mengutarakan pendapat atau kemauan didalam dirinya melalui bahasa untuk berkomunikasi. Beberapa kriteria penting dalam tahapan tumbuh kembang anak tersebut penting untuk menjadi parameter keberhasilan desain ruang bermain anak.

Desain ruang bermain anak usia dini dapat diimplementasikan dalam berbagai bentuk dan kondisi, bermain sejatinya merupakan kegiatan yang menyenangkan sehingga perlu desain area bermain dinamis yang dapat difungsikan dalam berbagai kegiatan di rumah. Menurut (Yus, Anita., 2013) bermain dapat dikondisikan, lingkungan dapat dirancang untuk berbagai permainan dalam membantu percepatan aspek perkembangan anak, seperti bila menginginkan anak berlatih fisik, melompat memanjat dan lainnya maka lingkungan dapat menyediakan ruang dan alatnya. Keterbatasan lahan di dalam rumah menjadi tantangan tersendiri dalam mewujudkan area bermain anak di rumah, desain yang menggabungkan indoor area dan outdoor area menjadi pertimbangan khusus dengan tetap memperhatikan segi keamanan dan kenyamanan pengguna ruang. Area bermain anak harus memenuhi kriteria dan

standar keselamatan, kesehatan, kenyamanan, kemudahan, keamanan, dan keindahan sebagai indikator dan acuan dalam mendesain area bermain anak usia dini di rumah.

