

BAB VI

KESIMPULAN

Pada era pandemi anak merupakan salah satu kelompok yang merasakan dampak Covid-19 yang cukup besar, perubahan yang signifikan khususnya terjadi pada bagian pendidikan anak usia dini dimana keterbatasan akan ruang lingkup bermain dan belajar akan berdampak pada pertumbuhan dan perkembangannya kelak serta membentuk karakter yang berbeda dari anak sebelumnya. Diberlakukannya Work From Home dari orang tua juga menambah pelik permasalahan tumbuh kembang anak, karena penyesuaian ruang dalam rumah tentu harus dilakukan oleh orang tua agar dapat memenuhi kebutuhan bermain dan belajar anak usia dini. Peran orang tua sangatlah penting dalam membersamai bermain anak, apabila ditinjau dari perspektif yang lebih luas kondisi pandemi ini justru akan membuat kedekatan antara anak dan orang tua karena waktu yang dihabiskan bersama anak menjadi lebih banyak. Proses tumbuh kembang anak usia dini secara garis besar dikelompokkan menjadi 3 tahapan penting :

1. Fisik-motorik

Berdasarkan data awal penelitian yang dihimpun, solusi yang dilakukan oleh orang tua dalam memenuhi kebutuhan ini adalah dengan memfasilitasi ruang bergerak anak dirumah disertai dengan kegiatan yang melatih otot kasar dan oto halus

2. Kognitif

Kemampuan kognitif anak dalam berfikir secara logis membuat orang tua dalam hal ini responden penelitian lebih memilih untuk mengoptimalkan setiap ruang, bahan, alat dan kejadian yang ada di lingkungan rumah untuk mendorong kematangan proses berpikir anak

3. Psiko-sosial

Kemampuan psiko-sosial sangat berdampak pada masa pandemi karena keterbatasan ruang gerak sosial anak di luar rumah, beberapa solusi yang dilakukan oleh orang tua adalah dengan membuat aktifitas bermain pretend play atau bermain peran yang kerap dilakukan oleh orang tua dan anak baik di dalam rumah amauoun di halaman rumah.

Setelah melalui tahap observasi, pengumpulan data dan analisa terkait area bermain anak usia dini ditemukan fakta bahwa pola adaptasi yang dilakukan keluarga dalam mengakomodasi kebutuhan lingkungan bermain anak adalah dengan memaksimalkan potensi ruang dan bahan yang ada di sekitar rumah, baik area outdoor maupun indoor dengan tetap mempertimbangkan kriteria desain ruang bermain anak yang ideal. Kriteria tersebut meliputi :

1. Keselamatan

Dari segi keselamatan akan digali sejauh mana fisik lingkungan rumah dan fasilitas bermain yang berpotensi terjadinya kecelakaan saat digunakan untuk bermain

2. Kesehatan

Menghimpun data faktor-faktor apa saja di dalam rumah yang dapat mengganggu kesehatan baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang

3. Kenyamanan

Akan ditelusuri bagaimana kenyamanan fisik dan kenyamanan psikologis bagi anak dan keluarga selama bermain dengan anak di rumah.

4. Kemudahan

Mengetahui bagaimana ruang atau area di dalam rumah dapat dinamis digunakan untuk tempat bermain dan berkatifitas oleh seluruh anggota keluarga

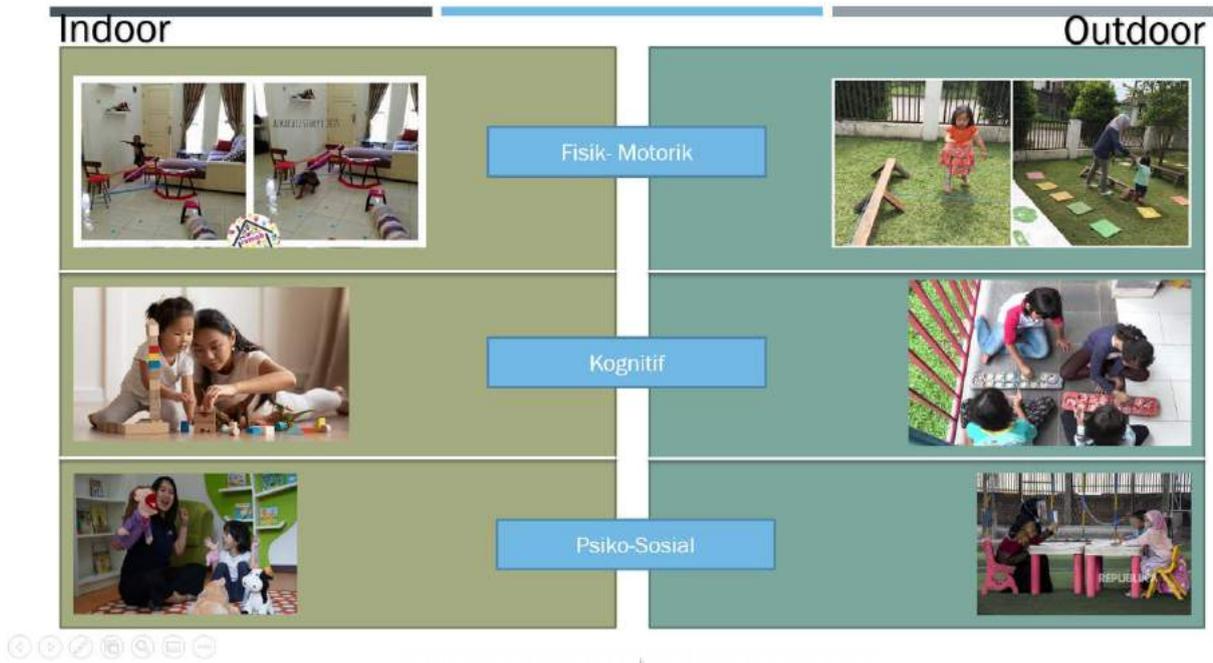
5. Keamanan

Mempertimbangkan faktor-faktor apa saja di dalam rumah yang berpotensi menimbulkan tindak kejahatan pada area bermain outdoor

6. Keindahan

Menggali informasi mengenai referensi citra atau identitas visual yang dimiliki oleh anak yang mendukung kegiatan bermain.

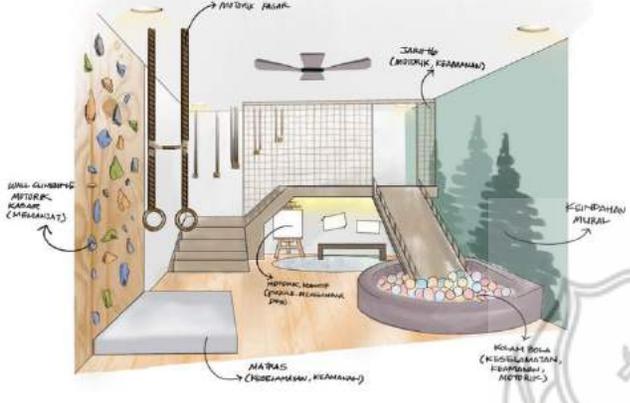
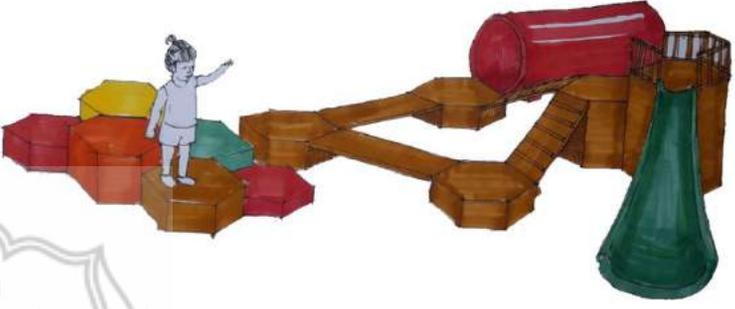
Wawancara akan dilakukan secara langsung, untuk mendiskusikan ruang bermain anak di rumah dengan menggunakan aplikasi zoom meeting. Secara umum wawancara dilakukan berdasar foto kiriman dari responden, dan membiarkan responden bercerita secara mengalir tentang area kerjanya. Hal ini berdasarkan apa yang dilakukan dalam metode photovoice, dimana foto menjadi alat untuk menceritakan kejadian terkait foto tersebut, dalam hal ini areakerja di masa pandemi. Peneliti memberikan ruang yang luas bagi responden untuk menceritakan situasi yang dialami, perubahan ruang yang terjadi selama pandemi, maupun hal lain yang memperkaya data. Hasil dari wawancara tersebut akan menjadi dasar dalam mendesain ruang bermain anak di rumah selama pandemi yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Dalam proses mendesain akan mengacu pada proses penciptaan karya desain dengan metode desain thinking yang dimulai dari tahap discovery, interpretation, ideation, experimentation dan evaluation yang dilakukan bersama-sama dengan tim peneliti.



Gambar 8. Adaptasi Area Bermain Anak di Rumah
 Sumber: Dokumen Pribadi



Tabel 5. Analisa Desain Area Bermain Anak Indoor dan Outdoor
 Sumber : Maudy Fadya dan Robink Akbar, 2021

Indoor	Outdoor
 <p>Architectural rendering of an indoor play area. Labels include: 'MOTORIK HALUS' (Fine Motor Skills), 'JALAN LURUS (MOTORIK KASAR)' (Straight Path (Gross Motor)), 'MATA KUNCIK MOTORIK KASAR (KEMAMPUAN)' (Small Keyhole Gross Motor Skills (Ability)), 'MOTORIK KASAR (MOTORIK KASAR)' (Gross Motor Skills (Gross Motor)), 'KELEMBUTAN ALYER' (Soft Play), 'MATA KUNCIK MOTORIK HALUS (KEMAMPUAN)' (Small Keyhole Fine Motor Skills (Ability)), 'MATA KUNCIK MOTORIK HALUS (KEMAMPUAN)' (Small Keyhole Fine Motor Skills (Ability)), and 'MATA KUNCIK MOTORIK HALUS (KEMAMPUAN)' (Small Keyhole Fine Motor Skills (Ability)).</p>	 <p>3D rendering of an outdoor play structure. It features a red tunnel, a green slide, and colorful blocks (red, yellow, green, blue) arranged in a path. A child is shown standing on one of the blocks.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Fisik-Motorik <ul style="list-style-type: none"> - Motorik Kasar : Berjalan naik turun tangga, berjalan di garis lurus, berdiri dengan 1 kaki, berlari, melompat, dan memanjat - Motorik Halus : Bermain dengan tekstur dan menggambar • Kognitif <ul style="list-style-type: none"> Memecahkan permasalahan dengan bermain puzzle • Psiko-Sosial <ul style="list-style-type: none"> Bermain bersama dan kerjasama tim 	<ul style="list-style-type: none"> • Fisik-Motorik <ul style="list-style-type: none"> Mengoptimalkan koordinasi gerakan, melangkah dan melompat • Kognitif <ul style="list-style-type: none"> Logika ruang melalui pengalaman menjelajah wahana • Psiko-Sosial <ul style="list-style-type: none"> Bermain bersama dan kerja sama tim

DAFTAR PUSTAKA

- Yuliani Nurani Sujiono. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Ariyani, I. (2020). Penyesuaian Setting Ruang Untuk Bekerja Dari Rumah pada Masa Pandemi Covid-19. *Lintas Ruang Vol 8 No 1*.
- Berk L. E. dan A. Winsler. (1995). *Scaffolding Children Learning: Vygotsky and Early Childhood Education*. Washington: DC: NAEYC.
- Ching, F. D. K. (2008). *Arsitektur (Bentuk, Ruang dan Tatanan)*. Erlangga.
- Ching, Francis D.K. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Docket, Sue dan Marlyn Fler. (2000). *Play and Pedagogy in Early Childhood –Bending the Rules*. sidney: Harcourt.
- Farhatin Masruroh. (2019). Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini dengan Bermain. *edupedia Vol. 3, No. 2,*.
- Jeff ree Dorothy M, Roy McConkey dan Simon Hewson. (1984). *Let me play*. Canada: Human Horizons Series.
- Latif, M. et al. (2014). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.
- Laurens, J. M. (2004). *Arsitektur Dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Grasindo.
- Mayesty, Mary. (1990). *Creative Activities for Young Children 4th Ed : Play, Development, and Creativity*. . New York: Delmar Publisher.
- Rodger dan Ziviani. (2006). *Occupational Theraphy with Children: Understanding Children's Occupations and Enabling Participation*. Oxford: Backwell Publishing.
- SE Mendikbud NO 4 Tahun 2020. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Sit, M. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Sujiono, Bambang. (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suptandar, J. Pamudji. (1999). *Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Jakarta: Djembatan.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). *Sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Wolfgang, Charles dan Mary E. Wolfgang. (1992). *School for Young Children: Developmentally Appropriate Practice*. USA: Allyn and Bacon.
- Yus, Anita. (2013). Bermain Sebagai Kebutuhan Dan Strategi Pengembangan Diri Anak. *Jurnal Ilmiah Visi*.
- Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Yuzni, S. Z. (2012). DESAIN RUANG BERMAIN ANAK USIA DINI. *Jurnal Tematik Universitas Negeri Medan*, 113-120.