

Perancangan Area Bermain Sebagai Upaya Pengembangan Potensi Kreatif Siswa Melalui Lingkungan Bermain yang Inovatif di TKA Al-Hijrah, Cimahi***Play Area Design as an Effort to Develop Students' Creative Potential Through an Innovative Play Environment at TKA Al-Hijrah, Cimahi*****Vika Haristianti*, Djoko Murdowo, Desak Putu Ira Maharani, Fathimah**

Universitas Telkom, Bandung

*Email: haristiantivika@telkomuniversity.ac.id

(Diterima 02-07-2024; Disetujui 12-08-2024)

ABSTRAK

Tujuan program pengabdian masyarakat ini adalah membantu menyiapkan desain dan prototipe gedung belajar TKA Al-Hijrah, khususnya dalam perancangan area bermain. Proyek ini bertujuan mengembangkan lingkungan bermain yang dirancang khusus untuk merangsang kreativitas siswa. Pendidikan adalah fondasi dasar bagi kehidupan manusia, dan anak-anak sejak usia dini harus diarahkan untuk mengembangkan kekuatan mental dan fisik mereka. Area bermain di PAUD memiliki peran penting dalam perkembangan siswa, membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan solutif. Program ini akan menggunakan metode perancangan yang dibagi menjadi tiga tahapan: analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam setiap tahap, tim pengabdian masyarakat dan mitra sasaran akan berkoordinasi untuk menghasilkan solusi terbaik. Diharapkan, perancangan area bermain ini akan membantu anak-anak mengembangkan keterampilan kreatif, sosial, dan kognitif melalui pengalaman bermain yang edukatif dan menyenangkan, serta menciptakan lingkungan bermain inovatif yang mendukung pengembangan potensi kreatif siswa di TKA Al-Hijrah, Cimahi.

Kata kunci: Prasarana Pembelajaran Utama, Area bermain, Pendidikan Anak Usia Dini, Lingkungan Belajar Kreatif, Peningkatan Kreativitas dan Imajinasi

ABSTRACT

This community service program aims to help prepare the design and prototype of the TKA Al-Hijrah learning building, especially in designing the play area. This project aims to develop a play environment to stimulate students' creativity. Education is the foundation for human life, and children from an early age must be directed to develop their mental and physical strength. The play area in PAUD is important in students' development, helping them develop creative and problem-solving thinking abilities. This program will use a design method that is divided into three stages: analysis, synthesis, and evaluation. At each stage, the community service team and target partners will coordinate to produce the best solution. It is hoped that the design of this play area will help children develop creative, social, and cognitive skills through educational and fun play experiences, as well as create an innovative play environment that supports the development of students' creative potential at TKA Al-Hijrah, Cimahi.

Keywords: Learning Infrastructure, Play areas, Early Childhood Education, Creative Learning Environment, Increased Creativity and Imagination

PENDAHULUAN

Di Indonesia pendidikan agama menjadi salah satu hal utama yang kerap diterapkan sejak usia dini. Maka dari itu, kegiatan Pengabdian Masyarakat ini memilih TKA Al-Hijrah di Cimahi sebagai mitra. Lembaga ini fokus pada pendidikan Islam formal bagi anak-anak, dengan tujuan mengajarkan nilai-nilai Islam seperti keimanan, akhlak mulia, toleransi, dan cinta kasih. Melalui pendekatan yang tepat, anak-anak dapat memahami ajaran Islam dengan lebih baik. Fokus pada pendidikan agama di usia dini menunjukkan kesadaran akan pentingnya memulai pendidikan sejak awal, ketika anak-anak lebih mudah menerima

informasi dan membentuk nilai-nilai dasar. Gedung belajar TKA Al-Hijrah baru saja berpindah ke lokasi baru, sehingga banyak kebutuhan sarana dan prasarana ruang belum terpenuhi, dan pembagian ruang belum optimal. Beberapa standar sarana dan prasarana yang ada saat ini belum sesuai dengan Pedoman Prasarana Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dari DIRJEN PAUD. Salah satu kekurangannya adalah tidak adanya area bermain khusus bagi siswa, padahal area bermain merupakan prasarana pokok yang harus dipenuhi, salah satunya area bermain.

Area bermain di PAUD memiliki peran penting dalam perkembangan anak-anak. Melalui berbagai permainan di area tersebut, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus (seperti memegang pensil) dan motorik kasar (seperti berlari, melompat, dan bermain bola), yang mendukung perkembangan fisik mereka. Bermain bersama anak-anak lain juga membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial seperti berbagi, bekerjasama, dan berkomunikasi, yang mempersiapkan mereka untuk interaksi sosial yang lebih kompleks di masa depan. Area bermain juga menjadi tempat bagi anak-anak untuk mengasah kreativitas dan imajinasi, serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan solutif. Selain itu, aktivitas bermain bisa menjadi cara untuk mengurangi stres dan kelelahan, memberikan ruang bagi mereka untuk bersantai dan menikmati waktu dengan teman-teman sebaya. Fungsi area bermain di PAUD bukan hanya sekedar tempat bermain, tetapi juga lingkungan pendidikan penting yang mendukung perkembangan holistik anak-anak dalam berbagai aspek kehidupan.

Menghadapi urgensi yang ada, tujuan dari program pengabdian masyarakat ini adalah membantu menyiapkan rencana desain dan prototype gedung belajar TKA Al-Hijrah, terutama untuk perencanaan area bermain. Proyek ini bertujuan mengembangkan lingkungan bermain yang dirancang khusus untuk merangsang kreativitas anak-anak usia dini. Area bermain ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat rekreasi, tetapi juga dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang imajinasi anak-anak. Diharapkan anak-anak dapat bermain bebas menggunakan imajinasi mereka, namun tetap memperhatikan keselamatan dan berada di bawah pengawasan yang memadai. Dengan adanya area bermain ini, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan keterampilan kreatif, sosial, dan kognitif melalui pengalaman bermain yang edukatif dan menyenangkan. Pendekatan psikologi ruang yang diterapkan pada area bermain diharapkan dapat menciptakan lingkungan bermain yang inovatif dan mendukung pengembangan potensi kreatif siswa di TKA Al-Hijrah, Cimahi.

BAHAN DAN METODE

1. Profil Umum Mitra Pengabdian Masyarakat

TKA/TPQ Al-Hijrah, Cimahi merupakan sarana pendidikan yang berfokus pada anak usia dini dan pendidikan islam formal. Secara umum demografi pengguna dibagi menjadi dua berdasarkan kategori usia, yaitu kategori balita dan anak-anak. Pembagian ini didasarkan pada perbedaan jenis kegiatan yang dilakukan dalam ruang, sehingga berdampak pada kecenderungan tingkah laku dalam menggunakan ruang-ruang dan sarana publik. Kategori masyarakat sasar anak-anak dengan range usia 5-12 tahun merupakan siswa/i dengan karakteristik lebih aktif. Sedangkan masyarakat sasar kategori kedua adalah pengguna usia dewasa diantaranya pengelola fasilitas yaitu guru, orang tua murid serta pengelola Yayasan yang karakteristiknya lebih pasif.

2. Analisis Hasil Survey Kondisi Eksisting

Tabel 1. Analisis eksisting area program pengabdian masyarakat



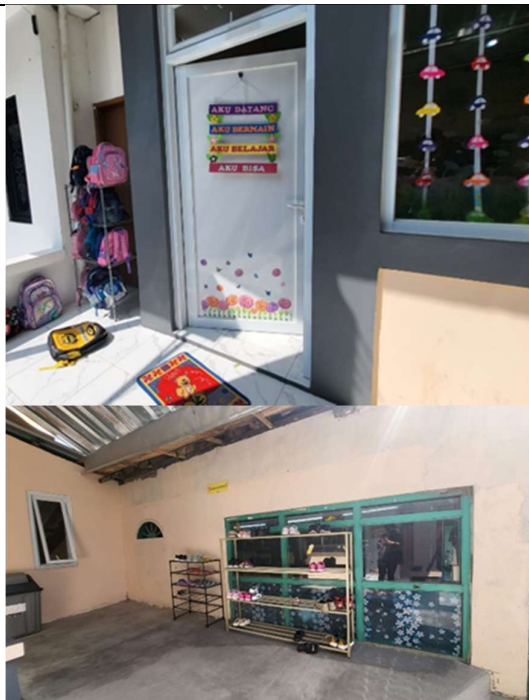
Fasad TKA Al-Hijrah

- Ketinggian area tapak lebih rendah daripada jalan utama yang berada di depan bangunan, sehingga ketinggian pada area pintu dan bagian bangunan baru di dalam kompleks site memiliki ketinggian yang berbeda agar air tidak masuk ke dalam ruangan



Kondisi Bangunan Eksisting Site

- TKA Al-Hijrah berada dalam sebuah tapak yang terdiri dari beberapa massa bangunan dan halaman yang dijadikan sebagai area publik. Saat ini TKA Al-Hijrah baru saja pindah ke gedung baru yang lokasinya berada di sebelah Area Masjid Uswatun Hasanah



Rencana Area Bermain Ditempatkan

- Tidak terdapat area bermain untuk siswa/i semenjak renovasi tahun lalu dilaksanakan di kompleks TKA Al-Hijrah Area yang akan dioptimalkan ini merupakan area *semi-outdoor* berukuran 1,9 x 4 m.
- Area ini memiliki potensi yang cukup baik untuk dijadikan area bermain, diantaranya karena berada di area tengah kompleks TKA sehingga nantinya tidak sulit untuk guru-guru mengawasi siswa/i saat bermain juga telah memiliki lantai yang rata, sehingga tidak harus dilakukan renovasi besar untuk memasang material *finishing* lantai. Selain itu bagian atap telah memiliki penutup, sehingga material furniture yang dipakai bisa lebih beragam dan tidak perlu khawatir terhadap cuaca ketika hujan

Sumber: Data Primer, 2024

3. Metodologi

Di dalam pelaksanaannya kegiatan pengabdian pada Masyarakat ini menggunakan metode *design thinking*, yaitu sebuah pendekatan inovasi yang berpusat pada manusia yang memanfaatkan perangkat desainer untuk mengintegrasikan kebutuhan manusia, kemungkinan teknologi, dan persyaratan kesuksesan bisnis (Brown, 2009). Adapun tahapannya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

| EMPATHIZE | DEFINE | IDEATE | PROTOTYPE | TEST |
|--|--|---|--|--|
| Pencarian permasalahan dengan melakukan observasi dan wawancara melalui survey lapangan. | Perumusan identifikasi masalah sesuai dengan data yang ditemukan pada tahap survey lapangan. | Merumuskan tujuan perancangan berupa output kegiatan. | Melaksanakan proses pengerjaan output dengan menerapkan systemasistensi pada mitradan penyesuaian terhadap fakta | Melakukan evaluasi terhadap mitra sasar melalui pembagian kuesioner dan diskusi. |

Gambar 1. Implementasi metode design thinking pada program pengabdian masyarakat

Dari diagram di atas, secara umum mekanisme pelaksanaan kegiatan terdiri dari tiga tahapan yaitu:

1. Tahapan analisis

Ini adalah tahap awal kegiatan yang melibatkan proses *empathize* dan *define*. Pada tahap ini, dilakukan survei lapangan melalui observasi langsung dan wawancara dengan

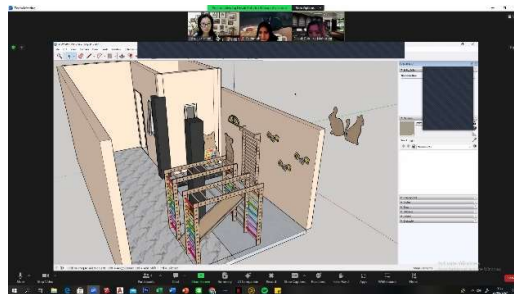
masyarakat sasaran untuk mengidentifikasi, menguraikan, dan merumuskan masalah. Kegiatan pada tahap ini meliputi pembuatan daftar kebutuhan, klasifikasi faktor kebutuhan, pencarian sumber informasi, pengaitan informasi, penyusunan spesifikasi khusus, penyusunan kebutuhan, analisis data terkait spesifikasi, dan perumusan premis atau identifikasi masalah.



Gambar 2. Kegiatan survey lapangan dan wawancara

2. Tahapan sintesis

Tahap ini adalah tahap pengembangan konsep atau solusi perancangan, termasuk dalam proses ideasi (*ideate*) dan pembuatan *prototype*. Kegiatan di dalamnya melibatkan berpikir kreatif, pengumpulan ide, pembatasan, kombinasi, dan penetapan solusi masalah. Hasilnya adalah kemungkinan penyelesaian berupa perancangan ruang dan prototipe desain yang sesuai dengan tujuan kegiatan. Pada tahap ini, dibuat konsep desain berupa visualisasi 3D yang dapat diimplementasikan menjadi produk desain untuk memenuhi kebutuhan masyarakat sasaran sebagai hasil dari perancangan dan pengadaan fasilitas desain.



Gambar 3. Proses ideasi dan desain

3. Tahap evaluasi

Ini adalah tahap akhir atau pengujian terhadap keseluruhan proses yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini, kesesuaian antara masalah dan solusi dinilai. Tujuan evaluasi adalah untuk menilai dengan akurat kinerja dan kesesuaian desain yang telah dibuat. Pelaksanaan evaluasi dilakukan melalui pembagian kuesioner dan diskusi dengan mitra

sasaran. Tujuannya adalah untuk mendapatkan umpan balik agar kegiatan selanjutnya dapat menjadi lebih baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemberdayaan masyarakat sasaran memiliki potensi besar dalam meningkatkan kesejahteraan dan kualitas hidup komunitas. Berikut merupakan diagram SWOT yang menjelaskan kemungkinan potensi pengembangan masyarakat sasaran jika dilihat dari aspek *Strengths* (kekuatan), *Weaknesses* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), dan *Threats* (ancaman) yang akan dihadapi.

Tabel 2. Analisis SWOT mitra sasaran

| <i>Strengths</i> | <i>Weaknesses</i> | <i>Opportunities</i> | <i>Threats</i> |
|--|--|---|---|
| Memiliki beberapa area di dalam bangunan yang dapat dioptimalkan fungsinya dengan cara proses perancangan baru secara terencana, maupun perencanaan ulang secara arsitektur dan interior | Kualitas sarana dan prasarana penunjang yang tidak sesuai standar menyebabkan beberapa kebutuhan membutuhkan pengadaan fasilitas baru secara masif dan juga dalam waktu bersamaan maupun berkala | Pengelola memiliki rencana terarah yang akan memungkinkan sasaran kegiatan dapat lebih mudah mencapai tujuan yang sesuai. | Tidak menentunya sumber dana terutama karena adanya dampak pasca pandemi mengakibatkan dilakukannya beberapa tinjauan ulang pada perencanaan dan kucuran dana yang selama ini telah direncanakan dan juga memerlukan sumber dana baru |
| Sifat terbuka dan keinginan dari pihak pengelola untuk memajukan sarana dan prasarana yang dimiliki agar menjadi lebih baik membuat dialog yang dilakukan berjalan dengan lancar. | | Dapat menentukan daftar prioritas secara tepat. | |

Sumber: Analisis penulis, 2024

Melihat dari potensi di atas, serta standarisasi ruang dan keamanan tidak adanya area bermain juga sangat tidak sesuai dengan standar. Terutama karena sebenarnya pengadaan area bermain masih bisa diusahakan karena tapak bangunan saat ini memiliki potensi untuk dioptimalkan. Selain itu jika merunut pada Pedoman Prasarana PAUD 2014, sebuah TKA harus memiliki fasilitas **pra-sarana utama** yaitu pra-sarana pokok yang harus dimiliki oleh setiap jenis layanan di Gedung Pendidikan anak usia dini, salah satunya adalah keberadaan ruang atau area bermain. Area ini merupakan salah satu pra-sarana terpenting yang harus ada di dalam sebuah Gedung Pendidikan Anak Usia Dini. Sebuah PAUD harus memiliki area kegiatan/bermain baik di dalam maupun di luar ruangan yang dapat mengembangkan berbagai konsep pengetahuan. Hal ini merupakan bukti yang menunjukkan bahwa proses

pembelajaran TKA/TPQ Al-Hijrah memerlukan pembenahan agar kegiatan belajar mengajar yang dilakukan bisa berjalan lebih optimal dan proses pembelajaran maupun operasional bisa berjalan lebih baik. Peningkatan fungsi dan tata ruang dengan cara pembangunan sarana dan prasarana secara tidak langsung akan menghasilkan keuntungan pada TKA/TPQ Al-Hijrah sendiri. Mempertimbangkan urgensi yang terjadi, tujuan dari program pengabdian masyarakat ini adalah untuk membantu menyiapkan rencana desain dan *prototype* bagi Gedung belajar TKA/TPQ Al-Hijrah. Secara khusus pada perencanaan desain area bermain siswa. Dengan adanya optimalisasi desain interior pemenuhan pra-sarana utama, diharapkan kegiatan belajar mengajar di TKA dan TPQ Al-Hijrah dapat berjalan dengan lancar dan lebih optimal. Sehingga dapat berjalan lebih baik dan sesuai dengan ketentuan standar yang berlaku.

1. Implementasi Pendekatan Montessori pada Desain Area Bermain

Secara populer, Montessori sering disebut sebagai cara belajar sambil bermain yang mengasah kemandirian, keaktifan, serta kreativitas mengeksplorasi melalui berbagai kegiatan kolaboratif (Tim penulis Bebeclub, 2022) Di dalam Pendidikan Montessori, ada hubungan dinamis antara anak, orang dewasa, dan lingkungan Pendidikan. Anak-anak memegang kendali pembelajaran mereka sendiri, didukung oleh orang dewasa dan lingkungan (Davies, 2019). Pendekatan ini dipilih dalam perancangan area bermain di kegiatan pengabdian Masyarakat karena Pendekatan Montessori dianggap cocok dijadikan pendekatan dalam desain area bermain di PAUD berdasarkan beberapa alasan berikut:

- Pengembangan Kemandirian

Metode Montessori menekankan kemandirian anak dalam belajar. Area bermain yang dirancang dengan pendekatan ini akan menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak-anak untuk memilih aktivitas mereka sendiri dan belajar secara mandiri.

- Belajar Melalui Eksplorasi dan Pengalaman




Montessori percaya bahwa anak-anak belajar paling baik melalui eksplorasi dan pengalaman langsung. Area bermain yang didesain dengan prinsip Montessori akan menyediakan berbagai alat dan bahan yang merangsang indera dan memungkinkan anak-anak belajar melalui aktivitas praktis.

- Mendorong Rasa Ingin Tahu dan Kreativitas

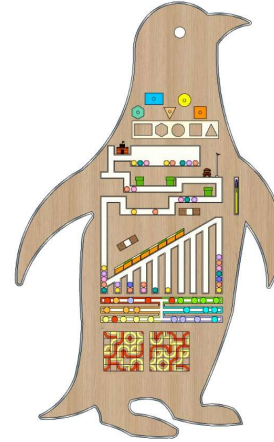
Pendekatan Montessori mendorong anak-anak untuk mengeksplorasi minat mereka sendiri dan menemukan solusi kreatif. Area bermain yang dirancang dengan pendekatan ini akan menyediakan ruang dan bahan yang mendorong kreativitas dan rasa ingin tahu alami anak-anak.

Karenanya diharapkan dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip Montessori dalam desain area bermain di PAUD, anak-anak dapat menikmati lingkungan yang mendukung perkembangan holistik mereka dan merangsang pembelajaran aktif melalui eksplorasi dan pengalaman langsung. Adapun implementasi dari Montessori yang diterapkan adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Pemilihan jenis permainan

| No | Nama Permainan | Ukuran | Jumlah | Visualisasi |
|----|---|--------------------|--------|--|
| 1 | Brakiasi dinding Permainan ini akan membuat banyak otot bekerja, sehingga anak menjadi lebih kuat. | 70 x 170 cm | 1 buah |  |
| 2 | Brakiasi Permainan ini mengasah motorik anak (keseimbangan dan fleksibilitas), meningkatkan koordinasi mata dan tangan pada anak. | 150 x 150 x 150 cm | 1 buah |  |
| 3 | Karpet <i>hopscotch</i> Permainan ini melatih keterampilan motorik kasar, dan memiliki potensi untuk meningkatkan keseimbangan dinamis anak. | 50 x 80 cm | 1 buah |  |

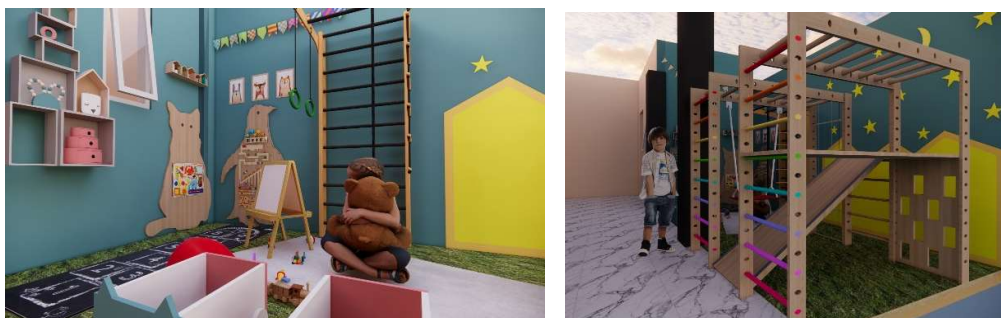
- | | | | |
|---|---|-------------|--------|
| 5 | Papan <i>busy board</i> Permainan ini berfungsi untuk mengenalkan benda di sekitar rumah dengan cara yang lebih aman, dan menstimulus Indera serta motorik halus anak. | 100 x 45 cm | 2 buah |
|---|---|-------------|--------|



Sumber: analisis penulis, 2024

2. Desain Ruang yang Dihasilkan

Area eksisting yang digunakan untuk menjadi ruang bermain memiliki luasan 1,9 x 4.00 m. Namun, terdapat koridor pada bagian depannya sehingga masih memungkinkan untuk desain ruang sedikit mengambil bagian tersebut agar kenyamanan dan keamanan saat bermain dapat dicapai dengan lebih optimal. Perancangan area bermain ini merupakan sebuah proyek pengembangan lingkungan bermain yang dirancang khusus untuk merangsang kreativitas anak-anak usia dini. Area bermain ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat rekreasi, tetapi juga dirancang dengan tujuan memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang imajinasi anak-anak. Diharapkan pada area ini anak-anak dapat melakukan kegiatan bermain bebas yang memungkinkan mereka menggunakan imajinasi, namun tetap memperhatikan keselamatan anak-anak, dan tetap berada di bawah pengawasan yang memadai. Adapun desain yang dihasilkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Visualisasi desain yang dihasilkan

Desain mengoptimalkan area dinding dan lantai. Selain itu ukuran setiap furniture dan permainan juga disesuaikan dengan ergonomic anak. Semua alat dan mainan ditempatkan pada ketinggian yang dapat dijangkau anak-anak, sehingga dapat mendorong kemandirian

mereka dalam memilih dan mengatur aktivitas. selain itu, untuk mencegah adanya cedera digunakan material yang memiliki permukaan lembut. Serta untuk pelengkap, pada dinding diberikan dekorasi yang sederhana namun edukatif salah satunya adalah dengan penempatan cutout Binatang dan pemilihan warna yang cerah. Proyek ini dibagi menjadi dua tahap, saat ini yang sudah selesai diimplementasikan adalah tahap 1 yaitu pengadaan alat bermain dan pagar pembatas sebagai berikut:

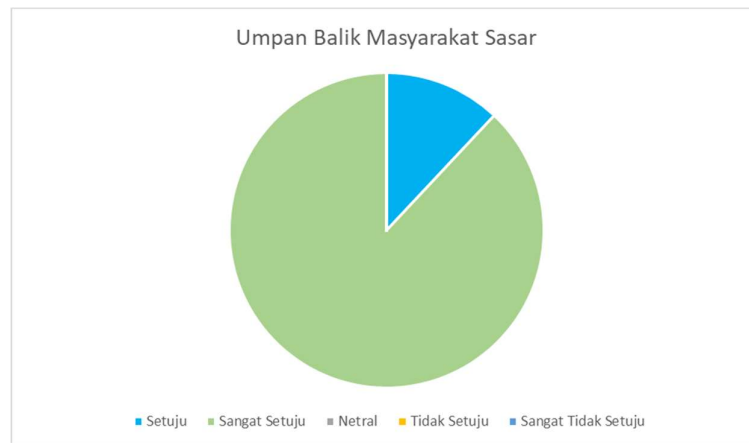


Gambar 5. Pemasangan permainan anak pada area bermain

Selanjutnya tahap 2 akan mulai dikerjakan pada pertengahan bulan Juli 2024 dengan fokus pekerjaan finalisasi pengerjaan desain dinding dan lantai agar sesuai dengan rencana visualisasi desain yang telah ditentukan. Dengan menerapkan prinsip-prinsip Montessori dalam desain area bermain ini, anak-anak dapat menikmati lingkungan yang mendukung kemandirian, kreativitas, dan perkembangan holistik mereka dalam ruang yang terbatas namun fungsional.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian Masyarakat ini dilakukan pada bulan Februari hingga Juli 2024. Serah terima kegiatan telah dilaksanakan pada tanggal 15 Juli 2024. Dari audiensi yang dilakukan saat acara serah terima, berikut merupakan rekap kuesioner kepuasan mitra yang didapatkan:



Gambar 6. Kepuasan masyarakat sasaran

Hasil pengisian kuesioner menunjukkan bahwa Masyarakat sasaran merasa sangat setuju jika kegiatan pengabdian masyarakat ini berdampak positif pada perkembangan kemajuan TKA Al-Hijrah, selain itu pihak mitra sasaran juga menyampaikan melalui testimoni yang dapat dilihat pada <https://www.youtube.com/watch?v=fHnE9hNWpZk> berharap kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat terus berlanjut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada PPM Universitas Telkom yang sudah mendanai kegiatan Pengabdian Masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. United States: HarperCollins.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. (2014). *NSPK Norma, Standar, Prosedur, dan Kriteria Pedoman Prasarana Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan PAUD Kemdikbud
- The Montessori Toddler (Indonesian Edition). (2019). Indonesia: Bentang Pustaka.
- Tim Penulis Bebeclub. (2022). *Mengenal Metode Montessori untuk Kegiatan Belajar Anak di Rumah*. <https://bebeclub.co.id/artikel/tumbuh-kembang/1-tahun/metode-montessori>. Diakses pada 22 Juni 2024.