

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak usia prasekolah rata-rata berusia antara 3-6 tahun. Para ahli di bidang perkembangan anak menyebutnya sebagai usia emas (*golden age*) atau masa keemasan dalam belajar. Saat ini, pendidikan prasekolah berkembang cukup pesat. Hal ini tampak dari semakin banyaknya lembaga pendidikan seperti Taman Kanak-Kanak, Kelompok Bermain, dan Taman Penitipan Anak baik negeri maupun swasta. Maka dalam hal ini, lembaga pendidikan prasekolah harus dapat menyediakan fasilitas yang tepat untuk mendukung jalannya proses pembelajaran yang optimal. Oktaviyani & Suri (2019) berpendapat bahwa proses belajar anak pada masa prasekolah adalah dengan cara bermain. Menurut Rachmawati et al., (2020) bermain memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan kemampuan dan merangsang stimuli kognitif, sensorik, dan afektif anak.

Ruang bermain merupakan fasilitas penting bagi perkembangan anak usia prasekolah. Ratna et al., (2024) mengemukakan bahwa ruang bermain yang ditata dengan mempertimbangkan perkembangan dan karakteristik anak, dapat membantu memfasilitasi kebutuhan anak untuk bergerak, bereksplorasi dan selalu ingin tahu. Namun kenyataannya, penataan ruang bermain sering kali didasarkan pada asumsi umum atau preferensi orang dewasa, tanpa mempertimbangkan secara mendalam tentang bagaimana cara anak-anak menggunakan dan berinteraksi dengan ruang tersebut. Hal ini dapat dilihat dari tata letak perabot yang hanya dirancang untuk kemudahan pengawasan guru bukan untuk mobilitas bebas anak bermain, penggunaan warna-warna cerah yang berlebihan dengan asumsi bahwa hal ini akan membuat anak-anak lebih ceria dan bersemangat, kurangnya stimulasi sensorik pada peralatan bermain yang disediakan dan lain-lain. Kurangnya pertimbangan akan pendekatan

perilaku anak dalam penataan ruang bermain dapat memicu konflik dan menghambat perkembangan anak. Agustina et al., (2018) berpendapat bahwasannya perancangan dalam arsitektur tidak bisa terpisahkan dari aspek perilaku manusia sebagai penggunanya. Melalui pendekatan perilaku, anak-anak tidak hanya sebagai objek tetapi juga sebagai subjek dalam menentukan dan memahami preferensi ruang bermain yang sesungguhnya dibutuhkan oleh anak. Meskipun penelitian tentang arsitektur perilaku tergolong cukup banyak, namun penelitian terkait perilaku bermain anak di lingkungan sekolah masih sangat minim jumlahnya.

Beberapa penelitian terdahulu juga telah dilakukan oleh para ahli terkait dengan perilaku bermain anak di lingkungan sekolah. Onojeghuo et al., (2019) melakukan penelitiannya untuk memahami jenis peralatan atau area bermain apa yang dapat mendorong aktivitas fisik dan perilaku sosial yang berbeda di antara anak-anak prasekolah. Hal serupa juga dilakukan oleh Nur'aini (2018) dengan mengidentifikasi jenis perilaku dan frekuensi gerakan anak-anak dan hubungannya dengan pengaturan kelas. Demikian juga Nurazizah et al., (2022) yang mengidentifikasi wilayah ruang bermain anak-anak melalui perilaku untuk memahami ruang yang dianggap aman oleh anak dalam kegiatan prasekolah di *Growing Tree* Bandung.

TK Permata Bangsa, Kota Binjai merupakan lembaga pendidikan prasekolah yang telah meraih penghargaan sebagai “Sekolah Penggerak”. Secara sederhana, sekolah penggerak mengacu pada program pendidikan yang dibuat oleh Kementerian Pendidikan yang merupakan bagian dari Program Merdeka Belajar. Sekolah Penggerak umumnya memiliki infrastruktur yang lebih modern dan dirancang dengan memperhatikan kebutuhan murid, termasuk ruang bermain. Ruang bermain semi *outdoor* dengan luas 90 m² ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas mulai dari ayunan, perosotan, kuda-kudaan, panjatan, dan terowongan geser. Aktivitas bermain bukan hanya terjadi di lingkup ruang bermain saja, namun juga ruang kelas yang memungkinkan anak untuk dapat melakukan aktivitas

bermain secara *indoor*. Pemilihan TK Permata Bangsa sebagai objek penelitian dipilih berdasarkan beberapa kriteria, diantaranya memiliki fasilitas ruang bermain yang cukup luas dan lengkap, serta memiliki program pembelajaran yang mendukung aktivitas belajar dan bermain anak. Dengan begitu, proses analisis perilaku bermain anak akan menjadi lebih terfasilitasi.

Analisis perilaku bermain digunakan untuk mengetahui perilaku anak dalam menggunakan dan memanfaatkan ruang bermain. Menurut Nuryanto (2007) faktor perilaku pembentuk ruang peristiwa yang dikaitkan dengan ruang bermain terbagi menjadi 3 (tiga) komponen diantaranya adalah aktivitas yaitu jenis kegiatan bermain, ruang yaitu tempat bermain anak dengan berbagai jenis alat permainan, dan waktu yaitu durasi anak menggunakan ruang bermain. Dalam studi arsitektur ruang dan perilaku, *behavior mapping* merupakan metode penelitian yang sangat populer dan paling sering digunakan yang dikembangkan oleh Ittelson sejak tahun 1970-an. Metode pengumpulan data menggunakan salah satu dari metode *behavior mapping* yaitu pemetaan berdasarkan tempat (*place centered mapping*). Sommer & Sommer (1980) mengemukakan bahwa metode *place centered mapping* digunakan untuk mengamati bagaimana cara manusia menempatkan dan berinteraksi di dalam suatu ruang tertentu. Melalui metode pemetaan berdasarkan tempat, penulis dapat mengamati perilaku bermain anak di TK Permata Bangsa dengan memperlihatkan aktivitas anak dalam menggunakan dan memanfaatkan fasilitas ruang bermain yang telah disediakan dalam jangka waktu tertentu. Hasil *behavior mapping* kemudian dikembangkan menjadi *design guidelines* sebagai bentuk strategi desain dalam merumuskan kriteria desain ruang bermain. Kriteria ruang bermain anak meliputi keselamatan, kesehatan, kenyamanan, kemudahan, keamanan, dan keindahan (Baskara, 2011). Dengan demikian, hasil *behavior mapping* diharapkan dapat memberikan rekomendasi terkait desain arsitektur, tata letak ruang, dan fasilitas yang dibutuhkan anak sesuai dengan kriteria ruang bermain.

Menindaklanjuti hal yang disampaikan tersebut, perlu adanya penelitian mendalam terhadap perilaku anak dalam menciptakan ruang bermain yang responsif. Penelitian terdahulu yang telah disebutkan sebelumnya hanya sebatas memberikan gambaran terkait identifikasi jenis perilaku dan aktivitas fisik anak-anak prasekolah saat bermain. Sedangkan perbedaan utama penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada objek dan fokus penelitian yang merujuk pada analisis perilaku bermain anak di TK Permata Bangsa melalui *behavior mapping* sebagai strategi desain ruang bermain. Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan desain yang berorientasi pada perilaku bermain anak sebagai pengguna ruang melalui rekomendasi kriteria desain ruang bermain yang dapat dijadikan dasar atau acuan untuk lembaga pendidikan prasekolah lainnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari penjelasan sebelumnya, maka dengan ini rumusan masalah dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana perilaku anak dalam bermain di TK Permata Bangsa melalui metode *behavior mapping*?
2. Bagaimana kriteria desain ruang bermain yang sesuai dengan perilaku bermain anak melalui strategi desain?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dari pemaparan sebelumnya, maka tujuan penelitian yang ingin diperoleh adalah:

1. Untuk mengetahui pola dan jenis aktivitas dari perilaku bermain anak di TK Permata Bangsa melalui metode *behavior mapping*
2. Untuk mengetahui rekomendasi kriteria desain ruang bermain secara *outdoor* dan *indoor* sesuai dengan perilaku bermain anak melalui strategi desain

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak kalangan, dalam aspek akademis dan juga praktis, seperti:

1. Manfaat Akademis

Secara akademis, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi pemahaman terkait dengan bagaimana memetakan dan menganalisis perilaku anak di dalam ruang bermain melalui metode pemetaan perilaku (*behavior mapping*), sekaligus dapat menjadi referensi akademik untuk penelitian yang relevan selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan rekomendasi konkret untuk pengembangan desain ruang bermain di lembaga prasekolah. Bagi arsitek, diharapkan dapat berpikir dengan sudut pandang yang baru tentang pentingnya aspek perilaku manusia sebagai pengguna ruang dalam hubungannya dengan lingkungan.

1.5. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Ruang lingkup lokasi penelitian ini di Kota Binjai, tepatnya di TK Permata Bangsa selaku Sekolah Penggerak. Penelitian mencakup mengenai perilaku anak prasekolah pada saat beraktivitas dan bermain di TK Permata Bangsa melalui metode pemetaan perilaku berupa *place centered mapping*. Batasan penelitian ini mencakup ruang bermain dan ruang kelas untuk mengamati perilaku bermain anak. Kemudian merumuskannya ke dalam kriteria desain ruang bermain yang sesuai dengan kebutuhan dari perilaku bermain anak.

1.6. Sistematika Pembahasan

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini memberi penjelasan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup dan batasan penelitian, sistematika pembahasan, dan kerangka pemikiran.

BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini memberi penjelasan mengenai uraian tentang kajian teori yang berkaitan dengan penelitian. Mengkaji referensi dari hasil penelitian terdahulu yang mempunyai relevansi terhadap perilaku anak dalam ruang bermain di taman kanak-kanak melalui metode *behavior mapping* sebagai langkah dalam strategi desain ruang bermain.

BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini memberi penjelasan mengenai Sekolah Penggerak TK di Kota Binjai yaitu TK Permata Bangsa berupa tinjauan pengamatan *setting* fisik ruang bermain taman kanak-kanak. Metode penelitian yang digunakan memuat lokasi penelitian, objek penelitian, jenis dan pendekatan penelitian, waktu dan titik penelitian, populasi penelitian, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis.

BAB IV Hasil Penelitian

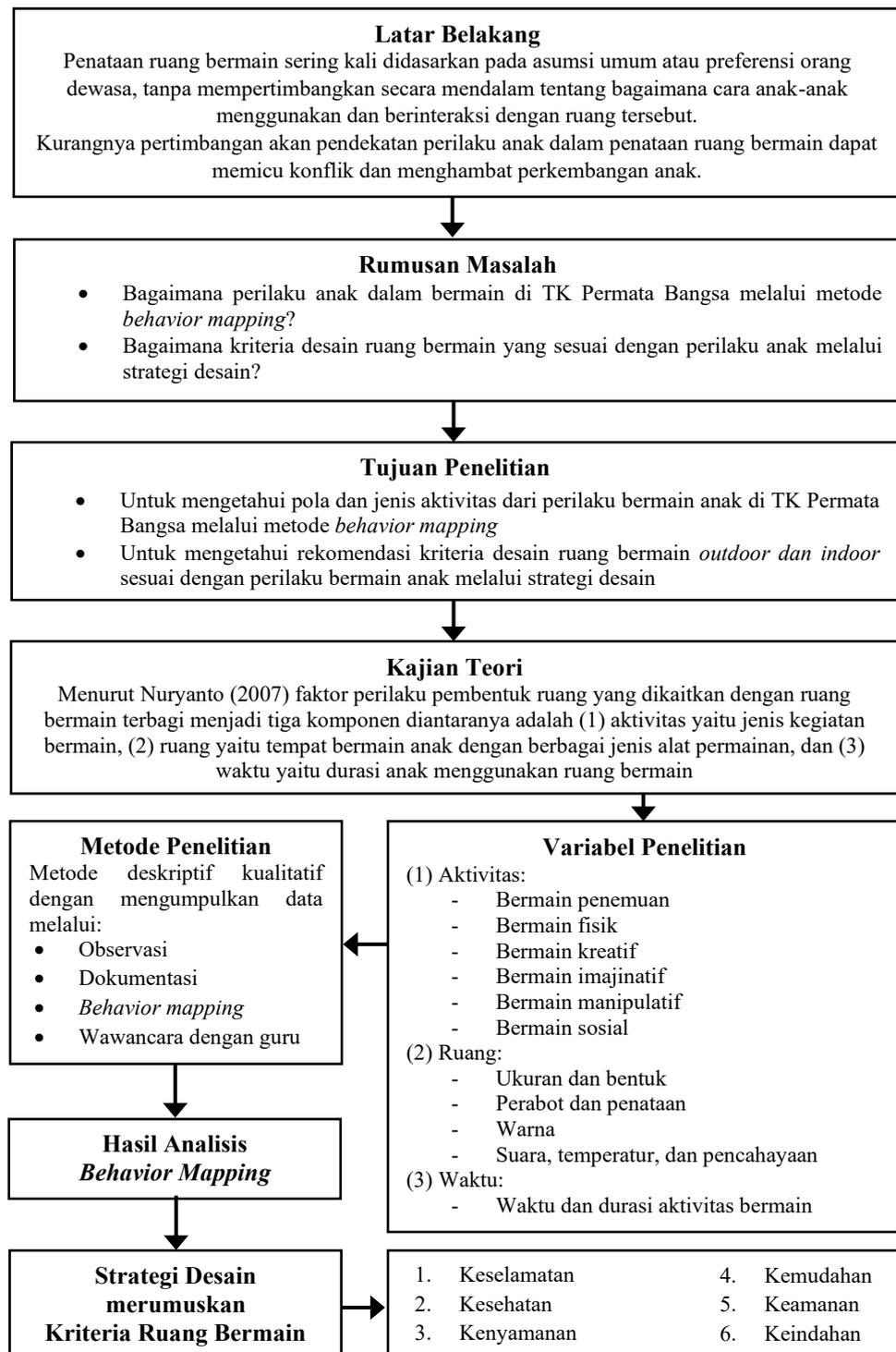
Pada bab ini memberi penjelasan data-data dari hasil penelitian yang dilakukan terkait dengan *setting* fisik ruang bermain, perilaku bermain anak di TK Permata Bangsa melalui metode *behavior mapping*, serta pemaparan strategi desain dalam merumuskan kriteria desain ruang bermain.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini memberi penjelasan dari hasil pemikiran akhir penulis atau kesimpulan dari keseluruhan bab, dan memberikan saran berdasarkan temuan yang diperoleh dalam penelitian ini.

1.7. Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka pemikiran yang menjadi landasan dalam skripsi ini dapat dilihat pada gambar 1.1 berikut.



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pemikiran (Penulis, 2024)