

Penyesuaian Setting Ruang Bermain Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19

Danang Febriyantoko

Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email: danangfebriyantoko.df@gmail.com

Abstrak

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. 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 pembelajaran dengan 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.

Kata kunci: Desain, Ruang, Bermain, Anak, Pandemi,

Abstract

The world of children is the world of play, all of the children's daily activities are mostly spent playing, by playing children can explore their environment and learn to develop their competencies. The outbreak of the Covid-19 virus has indeed had a very significant impact on human life, including the aspect of early childhood education. Early childhood education which was originally carried out face-to-face has turned into distance education, education which was originally carried out together is now carried out independently in their respective homes. The point is that there are many changes in the world of early childhood education, maybe even unimaginable before, including aspects of children's play which cause psychological and social motoric impacts for children's growth and development. The distance learning policy set by the government is also not able to overcome the problem of early childhood education which is the nation's next generation, even though internet access is available, online distance learning still has challenges and has not been able to answer the needs of early childhood play. Parents also face similar challenges who have to adapt to their child's learning environment at home. To meet the needs of early childhood education and support the child's learning process, a learning room that supports and makes children excited to play during the pandemic is needed. The role of the learning environment by arranging suitable space settings for children's play activities needs to be studied more deeply. This study will focus on

the pattern of adaptation carried out by playgroups and parents in dealing with early childhood playrooms.

Keywords: *Design, Space, Playing, Childhood, Pandemic*

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 Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Corona virus 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 (SE Mendikbud 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 & 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 (Latief, 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 di rumah. 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, J,M, 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 kepribadiannya, 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.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode photovoice, Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, Menurut (Yusuf, 2014) Penelitian kualitatif digunakan untuk mencari makna, pemahaman, pengertian suatu fenomena atau kejadian dengan terlibat langsung atau tidak langsung pada objek yang diteliti secara kontekstual dan menyeluruh. Dalam penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data merupakan faktor penting demi tercapainya tujuan penelitian. Data menjadi faktor penting, dalam pengumpulan data diperlukan sumber data baik primer maupun sekunder. Adapaun metode penelitian yang dilakukan dengan menggunakan fotovoice, yaitu metode penelitian yang melibatkan fotografi dan partisipatori. Secara umum, photovoice digunakan dengan luas di berbagai disiplin ilmu seperti kesehatan, sosial, serta bidang ilmu yang melibatkan pekerja sosial dan kaum marginal (Ariyani, Ivada, 2020) . Langkah pertama dalam pengumpulan data ini adalah dengan cara meminta responden untuk memfoto area bermain anak di rumah mereka, ini adalah cara yang digunakan dalam metode photovoice, dimana foto dijadikan alat untuk menyuarakan situasi yang dihadapi oleh responden. Responden mengirimkan 3 – 4 atau lebih frame foto area bermain anak melalui email / whatsapp kepada peneliti, sebagai bahan diskusi dalam wawancara. Langkah selanjutnya adalah melakukan wawancara melalui aplikasi zoom dengan menayangkan foto tersebut. Dalam situasi ideal, wawancara dilakukan secara langsung, untuk mendiskusikan foto tersebut. Tetapi dalam situasi pandemi, wawancara menggunakan aplikasi zoom merupakan cara alternatif tanpa mengurangi kualitas hasil wawancara. Secara umum wawancara dilakukan berdasar foto kiriman dari responden, dan membiarkan responden bercerita secara mengalir tentang aktifitas bermain anaknya. Hal ini berdasarkan apa yang dilakukan dalam metode photovoice, dimana foto menjadi alat untuk menceritakan kejadian terkait foto tersebut, dalam hal ini kegiatan bermain anak di rumah pada 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.

Sample penelitian melibatkan responden yang berjumlah 9 orang tua yang memiliki anak usia dini, dari responden tersebut akan digali informasi mengenai aktifitas bermain anak di rumah selama pandemi. Berdasarkan foto area bermain yang telah diberikan kemudian responden diwawancara berdasar beberapa aspek perkembangan anak usia dini seperti aspek sosio emosional dan aspek motoriknya, peneliti cenderung memberikan keleluasaan kepada responden untuk bercerita tentang situasi yang ada di dalam foto tersebut. Menurut (Yuzni, S, Z, 2012) Penerapan desain pada ruang bermain anak dibagi menjadi dua bagian, yaitu desain ruang dalam (indoor area) dan ruang luar (outdoor area). Desain ruang bermain anak harus memiliki fleksibilitas ruang dan transparansi ruang. Semua ruang harus memenuhi standard dan kriteria untuk keamanan dan kenyamanan anak dalam beraktivitas, baik untuk anak normal ataupun anak berkebutuhan khusus. Ruang bermain anak harus memiliki kriteria keselamatan, kesehatan, kenyamanan, kemudahan, keamanan, dan keindahan dan masing-masing kriteria memiliki indikator, sebagai acuan dalam desain.

Pembahasan

Berdasarkan sample penelitian yang terdiri dari 9 responden yang berasal dari latar belakang yang berbeda, didapatkan fakta bahwa sebagian besar orang tua anak usia dini memiliki perhatian akan aktifitas anak yang selama pandemi lebih banyak di rumah dengan cara mensiasati jenis permainan yang ada. Adptasi ruang digunakan dalam mengakomodasi kegiatan bermian anak, dari ruangan yang semula dipergunakan untuk aktivitas keluarga atau tempat kerja beradaptasi menjadi area bermain anak. Fakta lainnya yang didapat dari observasi awal, adalah pemanfaatan mix area indor dan outdoor kerap kali digunakan oleh orang tua sebagai solusi untuk menghindari kebosanan yang dialami anak selama pandemi berlangsung. Profil responden terdiri dari 9 keluarga dengan latar belakang dan kondisi rumah yang berbeda-beda, dari data responden tersebut usia anak paling kecil yaitu berusia 1,5 tahun dengan orang tua yang berprofesi sebagai PNS dan kerap Work From Home (WFH), sedangkan usia anak paling tua yaitu berusia 6 tahun, dimana sebelum pandemi anak

tersebut telah menempuh pendidikan di sekolah sehingga perlu beradaptasi dengan sistem pembelajaran baru yang ada di rumah. Kondisi rumah pada responden juga beragam dari tipe rumah yang besar hingga tipe kecil seperti halnya pada responden 04 tinggal di unit apartemen di Jakarta yang tentunya dengan keterbatasan lahan perlu penyesuaian ruang yang lebih kompleks.

Tabel. 1. Data Responden Penelitian
Sumber : Dokumen Pribadi

No.	Nama	Gender	Umur Anak	Pekerjaan Orang Tua	Area yang digunakan sebagai tempat bermain anak
01.	Responden 01	P	2 thn	PNS (WFO)	Kamar anak
02.	Responden 02	P	5 thn	PNS (WFH)	Ruang Keluarga
03.	Responden 03	L	3,5 thn	Swasta (WFH)	Taman
04.	Responden 04	P	1,5 thn	PNS (WFH)	Ruang kerja
05.	Responden 05	L	5 thn	Swasta (WFO)	Ruang keluarga
06.	Responden 06	P	6 thn	BUMN (WFH)	Kamar
07.	Responden 07	P	2 thn	Swasta (WFO)	Taman belakang
08.	Responden 08	L	3 thn	Swasta (WFH)	Kamar anak
09.	Responden 09	P	3 thn	PNS (WFO)	Ruang keluarga

Pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini memiliki pencapaiannya tersendiri, pertumbuhan merujuk pada perubahan dalam jumlah ukuran, jumlah dan fisik anak, sehingga nilai dari pertumbuhan anak selalu dapat diukur. Sedangkan perkembangan anak merupakan bertambahnya kemampuan atau keterampilan dalam struktur dan fungsi tubuh yang kompleks, dan cenderung tidak dapat dihitung dengan nilai pasti namun pola perkembangannya dapat diprediksi sesuai dengan kemampuan gerak, sosial dan emosional. Dari data yang telah diperoleh sebagai pencapaian awal penelitian ini, sebagai responden pertumbuhan anak dapat dilihat dari usia anak yang berkisar antara 1,5 tahun sampai 6 tahun, sedangkan tahap perkembangan anak tentunya beragam sesuai dengan kemampuan fisik-motorik, kognitif dan psiko sosial masing-masing anak dan keluarganya.

- Fisik-Motorik

Perkembangan fisik-motorik pada anak identik dengan kemampuan anak untuk menggerakkan jasmani yang terorganisasi, pada tahap observasi awal ini peneliti mendapatkan data berbagai aktifitas bermain yang dilakukan oleh sampel penelitian yang sesuai dengan tahapan tumbuh kembang fisik-motorik, aktifitas bermain tersebut diantaranya adalah : bermain bola, naik turun tangga, menyusun balok, mengcoret-coret, menggambar, menggunting dan sebagainya. Untuk memfasilitasi kebutuhan anak pada tahap tumbuh kembang fisik-motorik, penyesuaian yang dilakukan oleh orang tua bisaanya dengan cara menyediakan wahana tempat anak bereksplorasi dari lingkungan rumah.

Pertumbuhan dan perkembangan fisik-motorik dapat mencapai taraf yang paling baik jika anak diberikan nutrisi dan gizi yang baik serta didukung oleh kegiatan yang dapat melatih perkembangan otot-ototnya. Lingkup pertumbuhan dan perkembangan fisik-motorik terdiri dari :

1. Motorik Kasar : mencakup gerakan tubuh secara terkoordinasi lentur, lincah, seimbang, lokomotor, non-lokomotor dan sesuai aturan.
2. Motorik Halus : mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk bereksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk



Gambar 1. Contoh Kegiatan Motorik Kasar dan Motorik Halus
Sumber : Dokumen Pribadi\

- Kognitif

Kemampuan kognitif akan mempengaruhi semua kegiatan pembelajaran anak karena anak mulai dapat mengamati, membedakan, meniru, mengelompokkan dan memecahkan masalah secara logis. Lingkup pertumbuhan dan perkembangan kognitif pada anak meliputi :

1. Belajar dan memecahkan masalah
Memecahkan masalah secara fleksibel dan diterima secara sosial, serta menerapkan pengetahuan dalam konteks yang baru
2. Berpikir logis
Perbedaan klasifikasi pola, berinisiatif berencana dan memahami sebab-akibat,
3. Berpikir Simbolik
Mampu mengenal dan menyebutkan konsep bilangan, huruf, benda dan imajinasi dalam bentuk gambar

Program pengembangan kognitif pada anak usia dini pada responden yang dikumpulkan menyebutkan bahwa orang tua menyediakan ruangan tersendiri untuk mengakomodasi aktifitas kognitif anak, hal ini untuk mengoptimalkan setiap ruang, bahan, alat dan kejadian yang ada di lingkungan rumah untuk mendorong kematangan proses berpikir anak. Perkembangan kognitif anak melibatkan proses belajar yang progresif seperti perhatian, memori/ingatan, dan logika berpikir. Perkembangan kognitif adalah tingkat kemampuan anak dalam berpikir. Perkembangan keterampilan tersebut penting agar anak bisa memproses informasi, belajar mengevaluasi, menganalisis, mengingat, membandingkan dan memahami hubungan sebab akibat. Perkembangan keterampilan kognitif seringkali dikaitkan dengan faktor genetik, namun sebagian besar sebetulnya bisa dipelajari. Kemampuan berpikir dan belajar dapat ditingkatkan dengan mempraktikkannya atau memberikan stimulasi yang tepat. Perkembangan kognitif anak usia dini menjadi salah satu faktor dalam perkembangan kemampuan anak yang berhubungan dengan pengetahuan, pemahaman dan proses psikologis anak terhadap lingkungan sekitar.



Gambar 2. Contoh Kegiatan Permainan Kognitif
Sumber : Dokumen Pribadi

- Psiko-Sosial

Pada tahap tumbuh kembang psiko-sosial anak mulai belajar untuk mengenal diri sendiri, orang lain dan aturan di lingkungan sekitarnya. Anak juga mulai mampu mengendalikan emosinya serta rasa memiliki atas sesuatu, fase otonom ini biasa dialami oleh anak dengan mencoba untuk mengutarakan pendapat dan keinginannya melalui aktifitas. Dengan berkembangnya kemampuan psiko-sosial maka seorang anak mulai belajar menempatkan dirinya agar dapat diterima di lingkungannya. Pada masa pandemi ini tahap psiko-sosial pada anak mengalami dampak yang cukup signifikan, karena keterbatasan ruang gerak untuk bersosialisasi diluar rumah membuat orang tua mencari alternatif kegiatan lain di dalam rumah yang dapat memenuhi kebutuhan psiko-sosialnya, salah satunya dengan permainan pretend play atau permainan berpura-pura menjadi sesuatu / bermain peran. Kegiatan ini biasa dilakukan oleh responden baik di ruangan dalam rumah maupun di luar rumah (halaman/teras).

Perkembangan Psikososial adalah perkembangan yang berkaitan dengan emosi, motivasi, dan perkembangan pribadi manusia serta perubahan dalam bagaimana individu berhubungan dengan orang lain. Jadi perkembangan psikososial merupakan kepribadian yang saling berkaitan dengan hubungan sosial. (Andri Ani Bahar Ilmi)



Gambar 3. Contoh Kegiatan Psiko-Sosial
Sumber : Dokumen Pribadi

Simpulan

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

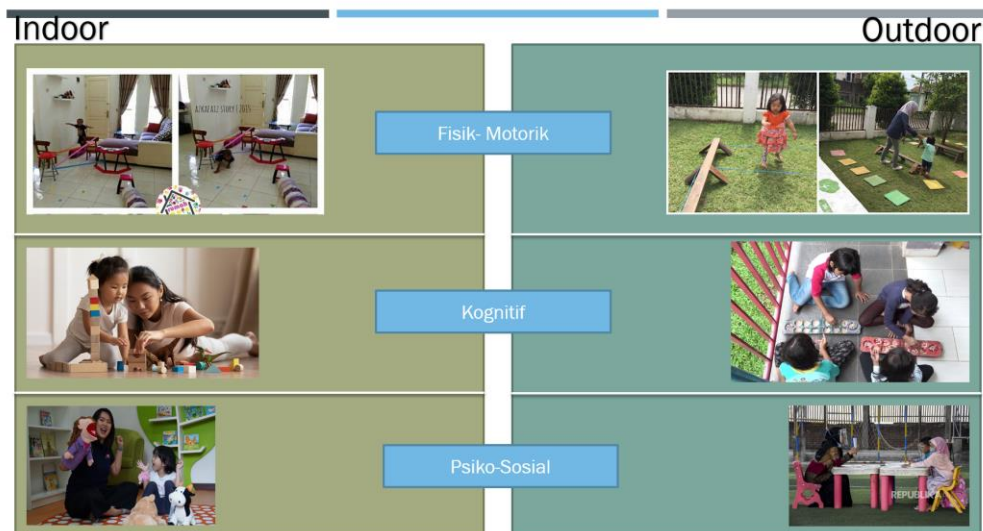
Berdasarkan data awal penelitian yang dihimpun, solusi yang dilakukan oleh orang tua dalam memenuhi kebutuhan ini adalah dengan memfasilitasi ruang bergerak anak dirumah disertai dengan kegiatan yang melatih otot kasar dan otot halus

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 atau di halaman rumah



Gambar 4. Penyesuaian setting area bermain anak selama pandemi
Sumber : Dokumen Pribadi

. Daftar Pustaka

- Ahmadi, A., & Supriyono, W. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Andri Ani Bahar Ilmi. (t.thn.). Diambil kembali dari <https://www.kompasiana.com/annie300118/58398fa62f9373bd0831b011/perkembangan-psikososial-anak-usia-dini-36-tahun>
- Ariyani, Ivada. (2020). Penyesuaian Setting Ruang Untuk Bekerja Dari Rumah pada Masa Pandemi Covid-19. *Lintas Ruang*, Vol. 8 No 1.
- Latief, 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.
- Rodger & Ziviani. (2006). *Occupational Therapy with Children: Understanding Children's Occupations and Enabling Participation*. Oxford: Backwell Publishing.
- Sit, M.,. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. . Medan: Perdana Publishing.
- Universitas Kristen Petra. (t.thn.). *Sejarah*. Dipetik Mei 27, 2021, dari <http://interior.petra.ac.id/history>; <http://interior.petra.ac.id/history>
- Yusuf. (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.