

ANALISIS FAKTOR KESELAMATAN LINGKUNGAN BELAJAR DAN BERMAIN UNTUK ANAK DI RPTRA SUNTER JAYA BERSERI

Analysis Factors for Safety Environment to Learn and Play for Children in RPTRA SUNTER JAYA BERSERI

Glisina Dwinoor Rembulan

Program Studi Teknik Industri, Universitas Bunda Mulia

Diterima 07 Februari 2020 / Disetujui 24 Maret 2020

ABSTRACT

The safety factor of learning and playing environment in the children's playground at the Sunter Jaya Berseri RPTRA is one thing that needs attention, because they can provide benefits in supporting children's learning and play activities. Good play facilities must be designed safely and comfortably so as not to pose a potential hazard to children. With the presence of play and learning facilities there is a continuous interaction between humans and their environment. Through a play approach, children can develop psychological and physical aspects. Development of psychological and physical aspects can be supported by outdoor play facilities. This self-safety education seminar on children's learning and playing environments is one of the preventive efforts to reduce accidents in the children's play environment, especially in the Sunter Jaya Berseri RPTRA. The aim is to provide understanding to Sunter Jaya Berseri's RPTRA managers and administrators about the dangers and how to avoid them.

Keywords: *safety, learning, playing, children*

ABSTRAK

Faktor keselamatan lingkungan belajar dan bermain di taman bermain anak di RPTRA Sunter Jaya Berseri merupakan salah satu hal yang perlu mendapat perhatian, karena dapat memberikan manfaat dalam mendukung aktivitas belajar dan bermain anak-anak. Fasilitas bermain yang baik harus dirancang dengan aman dan nyaman sehingga tidak menimbulkan potensi bahaya bagi anak-anak. Dengan adanya fasilitas bermain dan belajar terlihat adanya suatu interaksi yang berkesinambungan antara manusia dan lingkungannya. Melalui pendekatan bermain, anak-anak dapat mengembangkan aspek psikis dan fisik. Pengembangan aspek psikis dan fisik dapat ditunjang dengan fasilitas bermain *outdoor*. Seminar pendidikan keselamatan diri pada lingkungan belajar dan bermain anak ini merupakan salah satu upaya preventif untuk mengurangi kecelakaan di lingkungan bermain anak khususnya di lingkungan RPTRA Sunter Jaya Berseri. Tujuannya adalah memberikan pemahaman kepada pengelola dan pengurus RPTRA Sunter Jaya Berseri tentang bahaya dan cara menghindarinya.

Kata Kunci: keselamatan, belajar, bermain, anak

Corresponding Author: rembulanlisina@gmail.com

PENDAHULUAN

Anak-anak memiliki kemampuan berpikir atau kognitif yang terbentuk sejak anak lahir dan berkembang sesuai tingkatan usia, keberhasilan pemahaman anak dalam menerima informasi baru sangat ditentukan dari segi kemampuan berpikirnya.

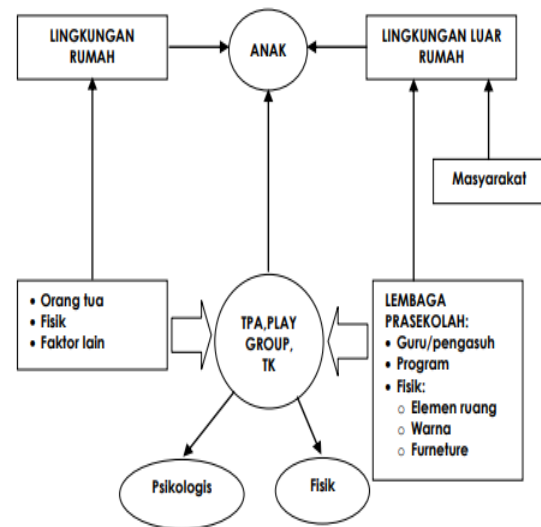
Kemampuan kognitif sangat penting untuk dikembangkan melalui rangsangan pembelajaran yang menarik dan terbaru untuk meningkatkan kinerja otak anak dalam memperoleh pengetahuan dalam proses pembelajarannya. Penataan lingkungan belajar dan bermain yang kondusif juga dapat menciptakan suasana psikologis yang nyaman, bebas bergerak, menyenangkan, dan bukan

hanya duduk di tempat yang sama setiap hari. Pembelajaran dapat diterapkan dengan sistem bermain sambil belajar, karena dunia anak adalah bermain.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Hurlock,1978). Kegiatan bermain menurut para ahli memiliki ciri cirri sebagai berikut : (a) bermain selalu menyenangkan dan menikmati, (b) bermain tidak bertujuan ekstrinsik, (c) bermain bersifat nonliteral pura pura / tidak senyatanya (Garvey, dalam Musfiroh 2005). Bermain merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan agama dan moral, motorik (motorik halus dan motorik kasar), kognitif, bahasa, sosial emosional dan juga kepribadiannya. Melalui aktivitas bermain itu, anak memiliki kesempatan

Peralatan belajar dan bermain di taman bermain anak di RPTRA Sunter Jaya Berseri merupakan salah satu sarana yang perlu mendapat perhatian, karena dapat memberikan manfaat dalam aktivitas belajar dan bermain anak-anak. Salah satu fasilitas yang sangat menunjang untuk tumbuh kembang anak adalah alat bermain. Luluk Asmawati (2011) berpendapat melalui fasilitas bermain terlihat adanya suatu interaksi yang berkesinambungan antara manusia dan lingkungannya. Melalui pendekatan bermain, anak-anak dapat mengembangkan aspek psikis dan fisik. Pengembangan aspek psikis dan fisik dapat ditunjang dengan fasilitas bermain outdoor. Baskara (2011) berpendapat anak-anak mempunyai karakteristik bermain yang berbeda untuk setiap kelompok umurnya dimana perkembangan pertumbuhan sangat dipengaruhi pemilihan jenis permainan.

Fasilitas bermain yang baik harus dirancang dengan aman dan nyaman sehingga tidak menimbulkan potensi bahaya bagi anak-anak. Berikut merupakan bagan lingkungan yang mempengaruhi perkembangan anak.



Gambar 1. Bagan Lingkungan yang Memengaruhi Perkembangan Anak
(Sumber: Bronfenbrenner dalam Sari, 2004)

Bronfenbrenner (dalam Sari, 2004) menyatakan salah satu lingkungan awal yang mempengaruhi perkembangan anak usia dini (pra sekolah) adalah selain lingkungan rumah juga lingkungan di luar rumah yang salah satunya adalah lembaga pra sekolah (guru/pengasuh, program/aktivitas dan fisik yaitu elemen ruang, warna dan furniture). Lebih lanjut dikatakan Hurlock (1990) dalam (Deetje, 1999) bahwa faktor eksternal (lingkungan fisik) yang mempengaruhi perkembangan anak adalah sarana untuk bermain dan sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas. Ruang bermain mempunyai nilai tertentu bagi anak, dalam konteks disain interior ruang secara psikologis dapat memotivasi dan merangsang anak untuk bermain sambil belajar sesuai dengan perkembangan mereka.

Menurut Vinje (1991), anak-anak tergolong rentan terhadap kecelakaan karena mereka memiliki keterbatasan kognitif. Pemahaman anak yang terbatas menyebabkan anak kurang dapat mengantisipasi dan mengatasi kondisi bahaya yang muncul. Hal ini dapat berakibat fatal untuk keselamatan dirinya. Data kejadian kecelakaan pada anak di sekolah menunjukkan 34% kematian

disebabkan oleh kendaraan bermotor, 5% oleh jatuh, 4% oleh kebakaran, 13% oleh tenggelam, dan 21% oleh cedera tidak disengaja (WHO dalam Nugratmaja, 2011). Menurut hasil riset kesehatan dasar yang dilakukan Balitbangbankes Kemenkes RI (2013), penyebab cedera terbanyak yaitu jatuh (40,9%) dan kecelakaan sepeda motor (40,6%), selanjutnya, penyebab cedera karena terkena benda tajam/tumpul (7,3%), transportasi darat lain (7,1%) dan kejatuhan (2,5%), sedangkan untuk penyebab yang belum disebutkan proporsinya sangat kecil. Prevalensi cedera yang disebabkan karena jatuh mencapai 91.3% (usia < 1 tahun), 79.4% (usia 1-4 tahun), dan 57.3% (usia 5-14 tahun).

Identifikasi Masalah

1. Bermain dan belajar merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang sangat penting untuk kemampuan motorik, kognitif, serta sosial dan emosional anak
2. Alat bermain dan belajar anak merupakan salah satu faktor penunjang untuk tumbuh kembang anak
3. Fasilitas bermain dan belajar untuk anak harus dirancang aman dan nyaman sehingga tidak berpotensi membahayakan

Tujuan Kegiatan

1. Memberikan pengetahuan kepada pengelola dan pengurus RPTRA Sunter Jaya Berseri tentang pentingnya keselamatan anak dalam belajar dan bermain
2. Memberikan pengetahuan kepada pengelola dan pengurus RPTRA Sunter Jaya Berseri tentang lingkungan bermain dan belajar ramah anak

TINJAUAN PUSTAKA

Tahapan Bermain

Bermain memiliki beberapa tahapan. Tahapan tersebut disesuaikan dengan kondisi sosial

anak-anak. Parten mengemukakan enam tahapan bermain bagi anak usia dini, yaitu:

a) *Unoccupied*, anak memperhatikan dan melihat segala sesuatu yang menarik perhatiannya dan melakukan gerakan-gerakan bebas dalam bentuk tingkah laku yang tidak terkontrol;

b) *Solitary*, anak dalam sebuah kelompok tengah asyik bermain sendiri-sendiri dengan bermacam-macam alat permainan, sehingga tidak terjadi kontak antara satu sama lain dan tidak peduli terhadap apapun yang terjadi;

c) *Onlooker*, anak melihat dan memperhatikan serta melakukan komunikasi dengan anak-anak lain namun tidak ikut terlibat dalam aktivitas bermain yang tengah terjadi;

d) *Parallel*, anak-anak bermain dengan alat-alat permainan yang sama, tetapi tidak terjadi kontak antara satu dengan yang lain atau tukar menukar alat main;

e) *Associative*, anak bermain bersama saling pinjam alat permainan, tetapi permainan itu tidak mengarah pada satu tujuan, tidak ada pembagian peran dan pembagian alat main;

f) *Cooperative*, anak-anak bermain dalam kelompok yang terorganisir, dengan kegiatan-kegiatan konstruktif dan membuat sesuatu yang nyata, dimana setiap anak mempunyai pembagian peran sendiri. Pada tahap bermain jenis cooperative, terdapat satu atau dua anak yang bertugas sebagai pemimpin atau pengarah jalannya permainan (Desmita, 2013:142-143).

Manfaat Bermain

Bermain merupakan salah satu aktivitas menyenangkan yang dilakukan demi aktivitas itu sendiri; bermain memiliki fungsi dan bentuk (Santrock, 2012:306).

a) Bermain dan perkembangan moral

Menurut Santrock (2012:282) perkembangan moral mencakup perkembangan pikiran, perasaan, dan perilaku menurut aturan dan kebiasaan mengenai hal-hal yang seharusnya dilakukan seseorang ketika berinteraksi dengan orang lain. Pada anak usia dini, moralitas bagi mereka merupakan hal abstrak dan sulit untuk didefinisikan, sehingga perlu cara lain untuk mengenalkan moral pada anak, salah satu cara yaitu melalui kegiatan bermain.

b) Bermain dan perkembangan motorik

Aspek motorik sarat dengan kegiatan yang dilakukan dengan gerak, baik gerak kasar atau halus. Pada anak usia dini, aktivitas yang dikerjakan selalu diwarnai dengan gerak. Gerak dapat menyebabkan anak bermain dan bermain membuat anak menggerakkan anggota tubuhnya. Anak yang mendapatkan kesempatan untuk bermain, maka ia akan melatih kemampuan otot-otot yang menjadikan anak kuat dan bugar.

c) Bermain dan perkembangan kognitif

Arti dari kognitif merupakan pengetahuan, ingatan, kreativitas, daya pikir, serta daya nalar. Anak usia dini dapat mengenal konsep hanya dengan bermain. Dengan bermain anak akan lebih mudah menerima konsep-konsep tersebut daripada diajarkan seperti orang dewasa yang sedang belajar.

d) Bermain dan perkembangan bahasa

Sejak lama telah diketahui bahwa bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan. Tanpa adanya bahasa, maka tidak akan pernah terjadi interaksi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok.

e) Bermain dan perkembangan sosial

Sekumpulan anak-anak akan saling bersosialisasi dalam kegiatan bermain. Dari kegiatan bermain bersama temanteman, anak akan belajar memahami diri dan orang lain. Anak yang mulanya egosentris, setelah

bermain dengan anak-anak lain dapat dimungkinkan ia akan mulai sosialis.

Aspek Fasilitas Belajar Bermain Ramah Anak

1. Aspek keselamatan
2. Aspek kesehatan
3. Aspek kenyamanan
4. Aspek kemudahan
5. Aspek keamanan

Syarat Lingkungan Bermain dan Belajar Ramah Anak

Menurut Kemenpppa (2019), syarat lingkungan bermain dan belajar ramah anak harus memiliki :

1. Petugas yang mengawasi lingkungan
2. Papan informasi
3. Kotak saran
4. Kotak P3K
5. Petugas keselamatan
6. CCTV
7. Tanaman
8. Tempat sampah
9. Washtafel
10. Toilet

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif eksploratif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu obyek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskriptif, gambar atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta - fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Penelitian eksploratif sendiri memiliki tujuan menggali secara luas tentang sebab-sebab atau hal-hal yang mempengaruhi terjadinya sesuatu (Suharsimi Arikunto. 2002:7). Jadi metode deskriptif eksploratif adalah penelitian dengan pemecahan masalah yang digali secara luas

tentang sebab-sebab atau hal-hal yang mempengaruhi terjadinya sesuatu berdasarkan fakta-fakta yang terjadi di lapangan.

Adapun data sekunder yang diperoleh dari penelitian pustaka, dengan cara mempelajari teori - teori dan informasi yang erat hubungannya dengan penelitian yang sedang dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

RPTRA Sunter Jaya Berseri adalah ruang publik terpadu ramah anak yang berada di wilayah di Jalan 1 Bentengan 6 No 1, RT 06/05, Kelurahan Sunter Jaya, Kecamatan Tanjung Priok, Jakarta Utara, tepatnya di belakang kantor Kelurahan Sunter Jaya. RPTRA Sunter Jaya memiliki fasilitas antara lain ruang laktasi ibu menyusui, perpustakaan, taman bermain, ruang pusat informasi konseling keluarga, PKK Mart, lapangan badminton, lapangan futsal, dan toilet disabilitas. RPTRA ini diresmikan oleh Gubernur DKI Jakarta Basuki Tjahaja Purnama, didampingi Sekretaris Daerah DKI Jakarta Saifulloh dan Wali kota Jakarta Utara, Rustam Effendi pada tanggal 18 Desember 2015.



Gambar 2. Peresmian RPTRA Sunter Jaya Berseri

(Sumber: Peneliti, 2019)



Gambar 3. Kantor Pengelola RPTRA Sunter Jaya Berseri

(Sumber: Peneliti, 2019)

Ruang Publik Terpadu Ramah Anak atau juga dikenal dengan singkatan RPTRA adalah konsep ruang publik berupa ruang terbuka hijau atau taman yang dilengkapi dengan berbagai permainan menarik, pengawasan CCTV, dan ruangan-ruangan yang melayani kepentingan komunitas yang ada di sekitar RPTRA tersebut, seperti ruang perpustakaan, PKK Mart, ruang laktasi, dan lainnya. RPTRA juga dibangun tidak di posisi strategis, tetapi berada di tengah pemukiman warga, terutama lapisan bawah dan padat penduduk, sehingga manfaatnya bisa dirasakan oleh warga di sekitar.

Pengelola dan Pengurus RPTRA Sunter Jaya Berseri ini sangat aktif dalam mengurus kegiatan-kegiatan kemasyarakatan seperti:

1. Kegiatan pos baca
2. Pelatihan tari Betawi
3. Gerakan maghrib mengaji
4. Bakti sosial
5. Pembuatan lubang biopori
6. Kegiatan senam
7. Kegiatan Taekwondo, dll

Kegiatan yang dilakukan oleh Pengelola dan Pengurus RPTRA Sunter Jaya Berseri sangat bermanfaat untuk masyarakat dan lingkungan sekitar, karena masyarakat langsung terlibat aktif dalam penyelenggaraan setiap kegiatan yang dilakukan. Berikut Gambar 4 merupakan dokumentasi kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan.



Gambar 4. Kegiatan-kegiatan RPTRA Sunter Jaya Berseri
(Sumber: Peneliti, 2019)

RPTRA Sunter Jaya Berseri memiliki fasilitas Sanggar Tari “Arsa” Gambar 5 dan Gerobak Buku Gambar 6 yang diperoleh dari CSR yang bekerjasama dengan RPTRA Sunter Jaya Berseri.



Gambar 5. Sanggar Tari Arsa
(Sumber: Peneliti, 2019)



Gambar 6. Gerobak Buku
(Sumber: Peneliti, 2019)

Aktifnya Pengelola dan Pengurus RPTRA Sunter Jaya Berseri ini sehingga membuka peluang kepada Universitas Bunda Mulia untuk memberikan seminar tentang Lingkungan Belajar dan Bermain Anak untuk menambah pengetahuan kepada pengelola dan pengurus agar lebih peduli terhadap keselamatan lingkungan belajar dan bermain anak di lingkungan RPTRA Sunter Jaya Berseri. Berikut merupakan dokumentasi Universitas Bunda Mulia melakukan seminar yang diposting oleh BKKBN pada tanggal 13 Desember 2019.



Gambar 7. Seminar Lingkungan Belajar Bermain anak oleh Prodi Teknik Industri Universitas Bunda Mulia
(Sumber: Peneliti, 2019)



Gambar 8. Anak-anak yang bermain dan belajar di lingkungan RPTRA Sunter Jaya Berseri

(Sumber: Peneliti, 2019)

Pada Gambar 9 terlihat fasilitas bermain di RPTRA Sunter Jaya Berseri yang memadai. Pada fasilitas perosotan terdapat bantalan untuk menyangga anak-anak yang bermain perosotan agar tidak terjatuh langsung ke tanah. Untuk fasilitas bermain lapangan futsal juga telah dilapisi bahan yang tidak kasar dan tidak licin agar anak-anak yang bermain terlindungi dari kecelakaan pada saat bermain dan belajar.

Pengelola dan pengurus RPTRA Sunter Jaya Berseri sudah peduli akan lingkungan belajar bermain untuk anak dan selalu mengawasi anak-anak yang bermain serta telah memiliki waktu bermain yang sudah diatur di lingkungan RPTRA Sunter Jaya Berseri.



Gambar 9. Fasilitas Bermain di RPTRA Sunter Jaya Berseri

(Sumber: Peneliti, 2019)



Gambar 10. Keselamatan fasilitas Bermain di RPTRA Sunter Jaya Berseri

(Sumber: Peneliti, 2019)

Pada Gambar 10 terlihat anak yang bermain pada fasilitas bermain di RPTRA Sunter Jaya Berseri. Pada fasilitas bermain tersebut ada pasir di bagian bawah untuk melindungi anak-anak jika terjatuh pada saat memanjat di fasilitas bermain tersebut.

Kecelakaan anak di tempat permainan sangat mungkin terjadi. Kecelakaan yang sering terjadi adalah cedera atau luka karena jatuh. Penyebab celakanya anak banyak disebabkan oleh ketidaksabaran anak dalam bermain dan antri sehingga anak kurang waspada terhadap bahaya di sekitarnya.

Seminar pendidikan keselamatan lingkungan bermain dan belajar anak lebih ditujukan pada pembentukan sikap dan perilaku, agar dapat menerapkan kaidah yang berguna untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan keselamatan orang lain (Muchtamadji, 2004). Sasaran pembinaan dalam dalam seminar ini adalah sikap dan kemampuan untuk membuat keputusan yang tepat, didukung oleh keterampilan untuk melaksanakan tindakan.

Menurut Yost dalam Muchtamadji (2004) menganjurkan empat prinsip pokok yang harus dipahami, yaitu (1) mengenal

bahaya, (2) menghindari bahaya, (3) mengontrol bahaya yang tidak dapat dihindari, dan (4) jangan menciptakan bahaya. Prinsip ini bersifat dan berlaku umum untuk berbagai bidang kehidupan, seperti transportasi, rekreasi, dan olahraga.

SIMPULAN

Simpulan yang dapat diambil dalam Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah pendidikan keselamatan diri untuk anak-anak sangat penting untuk dilakukan dengan memenuhi cara dan prinsip belajar anak-anak. Seminar pendidikan keselamatan diri pada lingkungan belajar dan bermain anak ini merupakan salah satu upaya preventif untuk mengurangi kecelakaan di lingkungan bermain anak khususnya di lingkungan RPTRA Sunter Jaya Berseri. Tujuannya adalah memberikan pemahaman kepada pengelola dan pengurus RPTRA Sunter Jaya Berseri tentang bahaya dan cara menghindarinya. Dalam pelaksanaannya, pengurus dan pengelola RPTRA Sunter Jaya Berseri berpartisipasi aktif untuk mengidentifikasi lingkungan bermain, menemukan benda/tempat/perilaku yang berpotensi membahayakan anak-anak di lingkungan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Desmita, 2013. Psikologi Perkembangan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hurlock, Elizabeth. 1978. Perkembangan Anak jilid 1. Jakarta : PT. Gelora Aksara Pratama
- Muchtamadji, A. 2004. Konsep dan penerapan pendidikan keselamatan. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga.
- Musfiroh, tadkiroatun. 2005. Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan. Jakarta : Depdiknas.
- Nugratmaja, A.S. (2011). Penatalaksanaan pencegahan kecelakaan anak usia pra sekolah di Dusun Geblagan Kecamatan Kasihan Kabupaten Bantul. Tesis. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Sari, Sriti Mayang, 2004. Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan Dan Pendidikan Anak Di Taman Kanak-kanak, Jurnal Dimensi Interior Vol. 2 No. 1 Juni 2004 : 22 – 36, <http://puslit.petra.ac.id/journals/interior/>
- Vinje, M.P. (1991). Children as pedestrian: abilities and limitations. Accident, Analysis and Prevention, 13(3), 225-240. doi: [https://doi.org/10.1016/0001-4575\(81\)90006-3](https://doi.org/10.1016/0001-4575(81)90006-3)