

POLA PEMANFAATAN RUANG RUMAH SUSUN DALAM BERMAIN ANAK USIA DINI

Penelitian Kualitatif di RT 08 RW 10 Kompl PU Pasar Jumat Pondok Pinang

Andi Musda Mappapoleonro, SS, M.Si
Dosen Tetap STKIP Kusuma Negara
Email: andimusda@stkipkusumanegara.ac.id

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapat data tentang pola pemanfaatan ruang rumah susun dalam bermain anak usia 5 – 8 tahun di komplek PU Pasar Jumat Pondok Pinang. Penelitian ini dilakukan pada bulan juli 2017. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu pendekatan yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Hasil penelitian pola pemanfaatan ruang untuk bermain pada rumah susun yang ada di Kelurahan Pondok Pinang, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan didasari dengan bentuk interaksi sosial yang cukup baik pada warga sehingga mempengaruhi anak-anak di komplek ini untuk saling bermain dengan memanfaatkan sudut-sudut ruangan yang ada, baik yang berupa halaman parkir, taman bermain, halaman yang ada di belakang rumah, maupun di anak-anak tangga yang menuju ke lantai atas, serta ruangan yang ada dalam rumah. Anak-anak memanfaatkan sudut-sudut ruangan tersebut sesuai dengan jenis permainan yang dikuasai. Merekapun juga mengembangkan daya kreatifitasnya dalam bermain dengan menggunakan alat permainan yang ada dan membuat aturan permainan sendiri yang disesuaikan dengan kebutuhan dan waktu yang ada. Bentuk permainan yang digunakan adalah permainan besar dan permainan kecil.

Kata Kunci: Pola Pemanfaatan, Ruang Rumah Susun, Bermain Anak Usia Dini

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang dalam membentuk keperibadian anak hingga menuju kedewasaan. Dalam hal ini dapat dipahami bahwa dalam rangka membentuk karakter atau keperibadian anak dapat terbantu melalui orang tua atau keluarga, guru, dan siapa saja yang ada dalam masyarakat yang mampu untuk memberikan bimbingan, tuntunan, arahan, dan memperkenalkan norma budaya yang berlaku di tengah masyarakat.

Terkait dengan hal di atas, dapat dikatakan bahwa sosialisasi pendidikan dapat berlangsung di tiga lingkungan. Lingkungan

tersebut adalah lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Dari ke tiga lingkungan sosialisasi tersebut, yang paling sering mendapat perhatian terhadap perkembangan keperibadian anak adalah lingkungan masyarakat atau lingkungan sekitar. Kita paham bahwa ada banyak anak-anak yang pola prilakunya sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, yaitu ketika berinteraksi dengan teman-teman sebayanya di dalam suatu ruang . Ruang yang dimaksud di sini adalah tempat mereka bermain, seperti di halaman rumah atau di sekitar rumah mereka.

Ruang untuk bermain pada anak-anak, khususnya pada usia dini tentu sangat dipengaruhi kondisi lingkungan sekitar. Pada lingkungan perkotaan, kondisi ruang bermain pada anak usia dini tentu berbeda dengan apa yang ada di pedesaan. Karakter sosial pada masyarakat perkotaan tampak individualis, yang tentu dapat berpengaruh pada pola kehidupan anak pada usia dini. Wajar saja jika di wilayah perkotaan terdapat banyak ruang bermain bagi anak usia dini yang dirancang mewah, namun tidak menjamin pola interaksi dalam kebersamaan anak, seperti tempat bermain di mal, tempat rekreasi, atau tempat keramaian lainnya.

Kondisi perumahan di wilayah perkotaan tampak beragam. Kondisi perumahan yang terletak di tepi jalan raya kebanyakan membuat jurang pemisah antara tetangga. Hal ini tentu tidak memberi kesempatan kepada anak-anak untuk bermain dengan tetangganya, padahal bermain dengan tetangga pada usia dini merupakan suatu kesempatan berharga yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak menuju kedewasaan. Sifat solidaritas atau kebersamaan, yang kesemuanya tentu berpengaruh terhadap pola bermain anak pada usia dini.

Walaupun sikap solidaritas pada masyarakat kota rata-rata tampak individualis, akan tetapi pada tempat-tempat tertentu, sebagian kecil warga masyarakat dapat menunjukkan pola interaksi sosial yang baik dengan memiliki sifat solidaritas yang cukup baik.

Berkembangannya pembangunan fisik di wilayah perkotaan seperti di Ibu Kota Jakarta, mempengaruhi merubah pola pikir masyarakat untuk membangun rumah bertingkat atau biasa disebut rumah susun. Terkait dengan hal ini, pola hubungan sosial di kompleks rumah susun cenderung memiliki sikap kebersamaan, dan sangat berbeda dengan kondisi sosial yang ada di perumahan jalan raya. Dalam hal ini, kondisi sosial yang ada di kompleks rumah susun sudah barang tentu pula memberi pengaruh baik terhadap motivasi anak untuk membentuk pola hubungan sosial khususnya dalam bentuk permainan.

Salah satu rumah susun yang dilengkapi dengan taman bermain bagi anak usia dini di Jakarta adalah rumah susun yang terletak di kompleks Perumahan Umum (PU), Kelurahan Pondok Pinang, Kecamatan Kebayoran Lama, Jakarta Selatan. Kondisi masyarakat yang tinggal di kompleks tersebut adalah saling mengenal dengan baik, bahkan mereka saling berinteraksi satu sama lain dalam berbagai kegiatan. Terkait dengan kondisi atau karakter masyarakat yang berdomisili di kompleks Pu tentu pula berpengaruh terhadap pola bermain bagi anak usia dini, khususnya dalam memanfaatkan ruang atau taman yang telah disediakan oleh pihak pengelola kompleks.

Berdasarkan dari uraian di atas, khususnya mengenai karakter masyarakat kompleks rumah susun dan fasilitas ruang bermain bagi anak usia dini di halaman Rumah Susun kompleks PU, maka dalam hal ini penulis ingin

mengkaji lebih dalam tentang penyediaan sarana bermain bagi anak usia dini di kompleks Rumah Susun PU Kelurahan Pondok Pinang, Kecamatan Kebayoran Lama, Jakarta Selatan, sehingga mengangkat judul “Pola Pemanfaatan Ruang Rumah Susun Dalam Bermain Anak Usia Dini Di Komplek PU Kelurahan Pondok Pinang, Kecamatan Kebayoran Lama, Jakarta Selatan “.

Perumusan Masalah

- (1) Bagaimana pola pemanfaatan ruang dalam bermain pada anak usia dini di kompleks Rumah Susun Pu Kelurahan Pondok Pinang, Kecamatan Kebayoran Lama, Jakarta Selatan.
- (2) Bagaimana bentuk bermain anak usia dini di kompleks Rumah Susun Pu Kelurahan Pondok Pinang, Kecamatan Kebayoran Lama, Jakarta Selatan.

Manfaat Penelitian

1. Agar orang tua dapat memahami kebutuhan anak dalam pengembangannya serta mendorong anak untuk memanfaatkan ruang bermain yang telah tersedia
2. Agar menambah wawasan bagi peneliti tentang pola pemanfaatan ruang dalam bermain pada anak usia dini
3. Agar guru, orang tua, pemerintah mengambil kebijakan agar tidak hanya memusatkan perhatian pada perkembangan kognitif pada anak, akan tetapi juga memberi kesempatan kepada anak untuk tumbuh kembang melalui permainan dengan teman sebayanya di

ruang lingkup atau lingkungan sekitar mereka tinggal.

Kajian Pustaka

Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak-anak sepanjang hari dalam menumbuh kembangkan dirinya. Bermain juga merupakan kegiatan belajar dan hidup dalam mengembangkan kepribadian anak (Mayesty, 1990). Pada usia dini, anak-anak tidak membedakan antara bermain belajar dan bekerja. Pada umumnya anak-anak menikmati permainan dan akan terus melakukan dimanapun mereka berada serta memiliki kesempatan untuk bermain.

Plaget dalam Mayesti (1990) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan akan menimbulkan kesenangan, kepuasan bagi diri sendiri. Parten dalam Dockeelt dan Fleeer (2000) mengatakan bahwa bermain merupakan suatu sarana sosialisasi yang diharapkan melalui bermain agar dapat memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

Menurut Budiati (2008), bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat dibutuhkan oleh anak-anak, sebab dengan melalui bermain mereka akan menemukan kesenangan. Dengan demikian, anak juga dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati tanpa merasa dipaksa.

Selain itu, bermain bermanfaat terhadap pengembangan keterampilan dan kecerdasan anak agar lebih siap menuju ke jenjang pendidikan selanjutnya. Kecerdasan anak bukan hanya ditentukan oleh skor tunggal yang diungkap melalui tes intelegensi saja, melainkan memiliki sejumlah kecerdasan jamak yang berwujud keterampilan dan kemampuan. Misalnya ketika menolong teman agar tidak saling berebutan atau bertengkar, berani mengambil keputusan, dan bertanggung jawab terhadap sesuatu hal. Sebagaimana yang dikatakan oleh Plato dan Aristoteles bahwa bermain sebagai kegiatan memiliki nilai praktis, artinya bermain itu adalah suatu media yang dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Bermain juga berfungsi sebagai sarana referesing untuk memulihkan tenaga seorang anak setelah bekerja dan atau dihindangi rasa jenuh.

Ruang Bermain

Ruang bermain pada anak tentu tidak terlepas dari apa yang disebut lingkungan. Abu Ahmadi (2008), lingkungan di sini dapat dibagi tiga, yakni lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah. Pada anak usia dini, selain lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat atau sekitar rumah menjadi tempat untuk bermain bersama dengan teman sebayanya. Namun pada hakikatnya, anak-anak yang masih berada pada usia dini lebih cenderung bermain dengan teman sebayanya. Untuk mendapatkan teman sebaya, anak-anak yang masih tergolong

usia dini biasanya bermain dengan tetangga sebelah atau di lingkungan tempat mereka tinggal. Hasan (1997) mengatakan bahwa lingkungan sekitar atau masyarakat merupakan salah satu lingkungan yang dapat membantu anak dalam menumbuh-kembangkan dirinya. Dalam hal ini, pada usia dini, yang mana jika melakukan kegiatan bermain dengan lingkungan sekitar bersama dengan teman sebayanya berarti telah melakukan kegiatan belajar dan mengasah keterampilan serta kecerdasan.

Jong Celebes (2016), lingkungan bermain atau ruang lingkup bermain pada usia dini sangat ditentukan oleh kondisi tempat tinggal mereka. Dalam hal ini, pada anak-anak yang berdomisili di pedesaan, mereka pun dapat bermain dengan tetangga yang tingkat solidaritasnya masih tinggi. Akan tetapi pada anak-anak yang tinggal di perkotaan, tentu dilihat juga dari tempat mereka tinggal. Bagi anak-anak yang tinggal di kawasan perumahan yang sifatnya tertutup, seperti di kawasan perumahan yang sifatnya individual, sangat menyulitkan anak-anak untuk bergaul dengan tetangga. Berbeda dengan anak-anak yang tinggal di kompleks perumahan yang memiliki nilai solidaritas baik akan memungkinkan anak-anak merasa bebas untuk bermain di halaman atau pekerangan kompleks.

Ruang bermain pada anak sangat dipengaruhi oleh situasi fisik, Jong Celebes, (2016). Pada ruang atau kompleks perumahan yang memiliki halaman yang indah dan tetata rapi memiliki nilai stimulus bagi anak untuk

bermain. Selain itu, fasilitas bermain yang telah disediakan oleh pihak pengelola perumahan merupakan suatu jaminan bagi anak untuk melibatkan diri dalam bermain bersama dengan teman sebayanya. Di berbagai kompleks perumahan yang ada di kota besar, fasilitas bermain bagi anak-anak selalu hadir untuk memberikan kesempatan kepada anak-anak agar dapat bermain bersama dengan teman sebayanya. Setidaknya ruang bermain tersebut memiliki potensi untuk memperkenalkan lingkungan sosial dan fisik kepada anak-anak agar pertumbuhan fisik dan pengembangan pola pikirnya dapat terbentuk dengan baik.

Pola Pemanfaatan Ruang Untuk Bermain Anak

William (1997), pola merupakan suatu hal yang mendasar. Dalam hal ini dapat diartikan bahwa pola itu merupakan suatu hal yang mendasar, yang dapat diikuti oleh orang-orang agar tindakan sosial terjadi secara teratur. Bagi anak usia dini, yang mana ketika ingin bermain di suatu ruang yang tersedia, ia pun mengikuti bentuk dan cara-cara bermain yang sering dilakukan oleh anak-anak sebelumnya. Inilah gambaran tentang pola dalam suatu tindakan.

Pola pemanfaatan ruang untuk bermain bagi anak usia dini merupakan bentuk atau cara melibatkan diri untuk bermain sesuai dengan bentuk permainan yang berkembang dan sesuai dengan kondisi ruang yang telah tersedia. Pada kompleks perumahan yang ada di kota besar, misalnya ruang lingkup bermain

pada anak di sekitar kompleks rumah susun, yang mana anak-anak bermain dengan beraneka ragam bentuk dan jenis permainan. Demikian pula bahwa dalam menentukan permainan, mereka sesuaikan dengan situasi dan kondisi fisik, serta kemampuan mereka dalam mengaktualisasikan bentuk permainan yang telah berkembang pada anak-anak yang ada di sekitar kompleks tersebut. Sementara itu, bagi anak-anak yang berasal dari beragam daerah dan budaya, mereka berusaha mengasimilasi bentuk permainan di tempat tinggal mereka berinteraksi dengan teman-teman sebayanya. Namun dalam hal ini, bermain bagi anak-anak tentu tidak terlepas dari arahan orang-orang dewasa yang memahami tentang bentuk permainan yang sesuai dengan fase perlebangan anak.

Bentuk Permainan Anak

Mayestik (1990), menyatakan permainan merupakan suatu bentuk aktifitas yang sangat digemari oleh anak-anak. Olehnya itu wajar saja kalau semua jenis permainan dapat diikuti oleh anak-anak. Selain itu, permainan anak terdiri beberapa bentuk.

Permainan Kecil (Permainan kecil adalah suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan tertentu, baik mengenai peraturan bermain, alat, ukuran lapangan dan waktu dalam melakukannya. Modifikasi Permainan (Tujuan modifikasi permainan adalah membuat permainan menjadi lebih menyenangkan bagi anak). Permainan harus dapat memberikan pengalaman bagi anak agar anak selalu ingin

terlibat dalam bermain. Selain itu, dalam memodifikasi permainan harus disesuaikan dengan kebutuhan anak. Misalnya, jarak yang harus ditempuh pemain dapat diperpanjang atau diperependek; dalam suatu bentuk permainan yang mengharuskan anak harus berlari satu kalai, namun menjadi dua kali berlari.

Bentuk lain dalam modifikasi permainan anak yaitu rute pelari dapat divariasikan. Misalnya dalam permainan lingkaran, pelari dapat diminta berlari zig-zag di antara pemain lainnya. Selain itu, dalam modifikasi permainan anak, formasi dasar permainan dapat diubah. Misalnya dari lingkaran menjadi bentuk segi empat, segi tiga, jajaran genjang, dan memanjang.

Modifikasii permainan anak dapat disesuaikan dengan ruang dan waktu. Misalnya, jarak pelari, luas lingkaran atau ukuran panjang pendeknya barisan dalam poermainan baris berbaris.

Metode Penelitian

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Komplek Rumah Susun PU, Kelurahan Pondok Pinang, Kecamatan Kebayoran Lama, Jakarta Selatan, penelitian yang dilaksanakan dalam waktu 1 (satu) bulan yaitu pada bulan juli 2017, dalam rangka peningkatan kredibilitas akademis pada Program Studi PAUD di STKIP Kusuma Negara.

Jenis Penelitian

Penelitian ini pada dasarnya menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu pendekatan yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2012). Hal senada dikemukakan Satori dan Komariah (2010) bahwa penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang mengungkap situasi sosial tertentu dengan mendeskripsikan kenyataan secara benar, dibentuk oleh kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan dan analisis data yang relevan, yang diperoleh dari situasi yang alamiah. Tipe penelitian ini bersifat deskriptif di mana akan diuraikan dan dianalisa. Tipe penelitian ini juga merupakan tipe penelitian yang mendeskripsikan peristiwa, perilaku orang atau suatu keadaan pada tempat tertentu secara rinci dan mendalam dalam bentuk narasi (Moleong, 2012; Satori dan Komariah, 2010). Penelitian ini bersifat terbuka artinya masalah penelitian sebagaimana telah disajikan di depan bersifat fleksibel dan *subject to change* sesuai dengan proses kerja yang terjadi di lapangan. Sehingga fokus penelitiannya pun berubah guna menyesuaikan dengan masalah penelitian yang berubah (Moleong, 2012).

Jenis Dan Sumber Data

1. Jenis Data

- a. Data Primer adalah data yang didapatkan langsung dari suatu hasil penelitian, hal itu diperoleh melalui pengamatan (observasi) maupun wawancara (interview).
- b. Data Sekunder yaitu data yang diperoleh dari lembaga-lembaga yang berkaitan dengan kebutuhan penelitian serta melalui studi kepustakaan (library research) yang relevan dengan permasalahan dalam suatu penelitian.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah informan. Informan merupakan pihak yang dapat memberikan informasi tentang berbagai hal yang berkaitan dengan fokus penelitian. Informan dalam penelitian ini tidak hanya terbatas pada anak, tetapi juga orang tua anak, pembantu rumah tangga atau baby sister, dan warga masyarakat yang mengetahui dan memahami permasalahan penelitian.

Mengingat karakter warga masyarakat yang ada di kompleks rumah susun PU, Kelurahan Pondok Pinang, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan kurang lebih sama, dan jumlah gedung rumah susun terdiri dari 8 (delapan) kompleks kecil yang saling berdekatan dan masing-masing kompleks kecil tersebut memiliki 2 (dua) hingga 4 (gedung), serta setiap kompleks kecil memiliki sejumlah anak yang berusia dini, sehingga dalam penelitian ini peneliti hanya mengambil 1 (satu) wilayah kompleks kecil saja, yakni kompleks rumah

susun yang terletak di RT 10, yang terdiri dari dua gedung, dan masing-masing gedung terdiri dari 4 (empat) lantai, dan setiap gedung terdiri dari 30 (tiga puluh) Kepala Keluarga. Demikian juga tentang kondisi anak usia dini, yang mana tiap-tiap Kepala Keluarga memiliki anak yang masih tergolong usia dini.

Berdasar dari keterangan di atas, yang mana khusus untuk informan yang bersumber dari anak-anak dilakukan penarikan sampel dengan teknik *purposif* dengan penelusuran *cluster/snowball* sampling, tentunya dengan tetap berdasar pada tingkat kemampuan dalam memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, khususnya yang terkait dengan masalah pola pemanfaatan ruang bermain. Dalam hal ini pula tetap dikaitkan dengan luas wilayah penelitian, sehingga dari keseluruhan anak yang sering memanfaatkan ruang rumah susun di RT 10 untuk bermain terjangkau 10 (sepuluh) orang anak.

Untuk memperkuat data penelitian, peneliti mengambil 5 (lima) orang yang cukup dewasa, yakni 3 (tiga) orang tua, 2 (dua) orang baby sister, dan 1 orang Kepala RT. Selain itu, peneliti tak lupa pula mengambil toko masyarakat sebagai informan penguat data, sehingga diperoleh 2 (dua) orang, yakni 1 (satu) orang dari toko masyarakat yang berjenis kelamin laki-laki, 1 (satu) orang toko masyarakat yang berjenis kelamin perempuan.

Fokus dan Deskripsi Fokus

Variabel penelitian dapat dioperasionalkan dan diterjemahkan menjadi hal pokok yang menjadi tujuan penelitian.

Penelitian ini berfokus pada Pola Pemanfaatan ruang Rumah Susun Komplek Pu Kelurahan Pondok Pinang, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan. Untuk mengetahui pola pemanfaatan ruang terhadap bermain anak dapat dilihat pada cara anak-anak melibatkan diri dalam bermain di ruang-ruang yang ada di kompleks pu, termasuk taman, lapangan parkir, lapangan basket, dan tangga jalan menuju ke atas lantai atas, serta sudut-sudut ruang yang ada dalam rumah. Sedangkan bentuk permainan anak dapat dilihat dari cara anak-anak menyesuaikan ruang dengan permainan yang dilakukan.

Jadi yang menjadi fokus penelitian adalah pola pemanfaatan ruang untuk bermain pada anak di Komplek PU Kelurahan Pondok Pinang, Kecamatan Kebayoran Lama, Jakarta Selatan, sedangkan bentuk permainan adalah cara mereka menjalankan permainan dengan menyesuaikan ruang dan waktu serta kebutuhan anak-anak itu sendiri. Adapun indikator dari pola pemanfaatan ruang untuk bermain adalah perilaku yang ditunjukkan oleh anak dalam memilih ruang dan waktu serta bentuk permainan yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri dimana peneliti terjun langsung ke lokasi penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya untuk mencari sejumlah data yang dibutuhkan dengan menggunakan beberapa alat bantu berupa pedoman wawancara dan dokumentasi.

Teknik Pengumpulan Data

Sesuai pendekatan penelitian yang digunakan yakni kualitatif, maka teknik pengumpulan data yang dapat digunakan antara lain telaah dokumen, wawancara, dan observasi (Moleng, 2012; Sugiyono, 2011; Satori dan Komariah, 2010). Hal ini dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Telaah Dokumen

Teknik ini mengidentifikasi sejumlah dokumen/arsip-arsip yang dimiliki oleh pemerintah Kelurahan Pondok Pinang dan data lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini dapat ditelusuri melalui sejumlah referensi baik buku-buku, jurnal/artikel, maupun sejumlah peraturan yang berkaitan dengan penelitian.

- #### b. Wawancara: penggunaan metode ini ditujukan untuk menggali informasi secara lebih mendalam terkait permasalahan penelitian. Terkait penelitian, peneliti menggunakan metode *indept interview*, di mana peneliti dan informan/responden berhadapan langsung (*face to face*) untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian. Untuk membuat wawancara lebih terarah maka peneliti menyusun suatu pedoman wawancara yang berisi butir-butir pertanyaan terkait permasalahan penelitian.
- #### c. Observasi: Dilakukan dengan cara melihat secara langsung tentang permasalahan yang berhubungan dengan variabel atau hal pokok tujuan dari

penelitian dan melakukan pencatatan atas hasil observasi. Sesuai dengan jenisnya, peneliti memilih *Observasi dengan partisipasi terbatas*, yakni peneliti terlibat hanya terbatas pada aktivitas obyek yang mendukung data penelitian.

Teknik Analisa Data

Di dalam penelitian ini, data-data yang telah dihimpun dan dikumpulkan baik primer maupun sekunder selanjutnya disusun, dianalisis, diinterpretasikan untuk kemudian dapat diambil kesimpulan sebagai jawaban atas masalah yang diteliti. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pengembangan teknik analisis Miles dan Huberman (1992) yang dapat diuraikan sebagai berikut.

1. **Reduksi data** (proses pemilihan, pemusatan pemerhatian pada penyederhanaan, pengabstraan dan, transformasi data kasar yang diperoleh dari catatan lapangan. Cara mereduksinya dengan meringkas, mengkode, menelusur tema, membuat gugus-gugus, dan menulis memo).
2. **Penyajian data** (menggabungkan informasi yang tersusun dalam bentuk yang padu dan mudah diraih, misalnya dituangkan dalam berbagai jenis matriks, grafik, jaringan dan, bagan. Penyajian data dilakukan dengan menyusun sekumpulan informasi yang memberikemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan).
3. **Penarikan kesimpulan dan verifikasi** (kegiatan mencari arti, mencatat keteraturan,

pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin alur sebab akibat, dan proposisi. Kesimpulan juga diverifikasi, yaitu pemikiran kembali yang melintas dalam pikiran penganalisis selama penyimpulan, tinjauan ulang pada catatan-catatan lapangan, tukar pikiran diantar teman sejawat, atau meminta respon atau komentar kepada informan/responden yang telah dijaring datanya untuk membaca kesimpulan yang telah disimpulkan peneliti, kekokohnya, dan kecocokannya).

Keabsahan Data

Dalam penelitian ini dilakukan pengujian keabsahan data melalui :

1. Keterpercayaan (*Credibility/Validitas Internal*) menggambarkan kecocokan konsep peneliti dengan hasil penelitian.
2. Keteralihan (*Transferability/ Validitas Eksternal*), yang berkenaan dengan derajat akurasi apakah hasil penelitian dapat digeneralisasikan atau diterapkan pada populasi di mana tempat tersebut diambil atau pada setting sosial yang berbeda dengan karakteristik yang hampir sama.
3. Kebergantungan (*dependability/ Reliabilitas*), yang menunjukkan bahwa penelitian memiliki sifat ketaatan dengan menunjukkan konsistensi dan stabilitas data atau temuan yang dapat direfleksikan.
4. Kepastian (*Confirmability/ Objektivitas*), yakni bahwa data yang diperoleh dapat

dilacak kebenarannya dan sumber informannya jelas.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

1. Pola Pemanfaatan Ruang Rumah Susun Pada Anak Untuk Bermain

Bermain merupakan suatu aktifitas yang langsung dan spontan. Bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang digunakan untuk berbagai tujuan yang menyenangkan. Bermain pada usia dini tentu harus didukung oleh keluarga, fasilitas atau ruang dan waktu. Bermain juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak jika mereka bersama dengan teman sebayanya di dalam suatu ruang dan waktu yang mendukung.

Jong Celebes (2016), lingkungan bermain atau ruang lingkup bermain pada usia dini sangat ditentukan oleh kondisi tempat tinggal mereka. Namun salah satu hal yang menyulitkan bagi anak-anak yang berdomisili di perkotaan adalah kondisi perumahan yang terletak di pinggir jalan raya, yang tidak memberi peluang interaksi antara anak dengan anak untuk bermain. Jangankan kondisi perumahan yang terletak di pinggir jalan raya, sifat masyarakat kota memiliki sifat individualistik, sehingga hubungan interaksi dalam bentuk kekerjasamaan dengan tetangga bagai dibatasi tirai atau jurang pemisah.

Lain halnya dengan kondisi sosial yang ada pada rumah susun di wilayah perkotaan, yang mana memiliki hubungan sosial yang cukup baik. Jong Celebes (2016) mengatakan bahwa pada kompleks perumahan yang memiliki nilai solidaritas baik akan

memungkinkan anak-anak merasa bebas untuk bermain di halaman atau pekerangan kompleks. Dalam hal ini sangat terkait dengan kondisi rumah susun yang ada di kompleks PU Kelurahan Pondok pinang, Kecamatan Kebayoran Lama, Jakarta Selatan, yang mana hubungan sosial di kompleks ini cukup baik dan memiliki nilai solidaritas yang cukup tinggi. Hal ini juga berpengaruh baik terhadap pola pemanfaatan ruang-ruang untuk bermain pada anak.

Berbicara tentang rumah susun memang tampak ada jurang pemisah antara tetangga. Namun bila kita mengamati lebih dalam, ternyata mereka memiliki tingkat kekerjasamaan yang cukup baik. Mereka tinggal dalam satu kompleks atau blok susun, tapi kenyataannya justru mereka lebih memudahkan untuk saling mengenal satu sama lain. Walaupun model rumah susun yang bertingkat-tingkat, tapi justru dengan adanya pintu gerbang yang satu dan tangga menuju ke kamar rumah atau kamar masing-masing memudahkan untuk saling bertemu, sehingga disinilah selalu terjadi interaksi sosial yang berwujud solidaritas yang baik. Jadi wajar saja jikalau anak-anak juga memiliki kesempatan untuk selalu bertemu dengan teman sebayanya sambil bermain di sudut-sudut ruang yang ada.

Kompleks rumah susun memiliki lahan parkir dan taman serta halaman untuk selalu bersantai-santai pada waktu luang. Hal ini pula menyebabkan pola interaksi pada kompleks rumah susun cukup baik. Mereka juga memiliki aturan, kegiatan rutinitas, seperti arisan yang

selalu diselenggarakan di halaman kompleks, yakni di sawung (rumah kecil yang bermodel panggung), yang tentu dalam hal ini dapat lebih mempererat hubungan silaturahmi.

Pola interaksi sosial yang terjadi pada warga kompleks rumah susun berpengaruh pada pola hubungan antara anak.. Dalam hal ini, anak-anak yang ada di kompleks ini membaaur satu sama lain meskipun masing-masing bersal dari daerah, suku, agama yang berbeda. Mereka menampakkan keakraban satu sama lain dalam suatu bentuk permainan. Orang tua mereka pun juga mendukung anaknya untuk berbaaur dan bermain dengan teman sebayanya. Mereka bermain dengan memanfaatkan ruang-ruang yang ada di kompleks tersebut. Entah itu ruang yang berupa taman atau halaman kompleks, semuanya dipergunakan untuk bermain sesuai dengan jenis permainan yang mereka ketahui.

Pada halaman parkir atau taman yang telah tersedia di depan kompleks, anak-anak memanfaatkannya untuk bermain sesuai luas lahan yang ada. Mayestik (1990) mengatakan bahwa salah satu bentuk permainan adalah modifikasi permainan, artinya dalam memodifikasi permainan harus disesuaikan dengan kebutuhan anak. Misalnya, jarak yang harus ditempuh pemain dapat diperpanjang atau diperependek; dalam suatu bentuk permainan yang mengharuskan anak harus berlari satu kalai, namun menjadi dua kali berlari. Hal ini sangat terkait dengan perilaku anak yang ada di kompleks Rumah Susun PU Kelurahan Pondok Pinang, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan, yang mana mereka lebih cenderung memodifikasi

permainan. Misalnya ketika bermain bola di halaman parkir, mereka mempersempit batasan ruang untuk bermain. Hal ini juga terjadi pada permainan kasti, yang mana seharusnya menggunakan areal atau ruang cukup luas, namun karena banyaknya kendaraan mobil yang parkir, akhirnya mereka mensiasati ruang itu dengan semaksimal mungkin.

Dari pengamatan yang ada, dapat digaris bawahi bahwa beragam bentuk dan jenis permainan yang telah dilakukan oleh anak-anak yang berdomisili di kompleks PU Kelurahan Pondok Pinang. Lapangan basket yang dikhususkan untuk orang dewasa, merekapun terkadang memanfaatkannya untuk bermain kejar-kejaran atau jenis permainan lainnya. Pada halaman belakang rumah susun yang dihiasi dengan tanaman bunga atau tumbuhan lain, anak-anak di kompleks rumah susun pun enggan memanfaatkannya dalam bentuk dan jenis permainan tertentu. Bahkan tangga jalan menuju ke lantai atas menjadi ruang untuk bermain, walaupun sebenarnya pengurus kompleks telah menyediakan lahan bermain yang dilengkapi dengan alat-alat permainan, seperti ayunan, tempat manjat yang terbuat dari besi dan dicat berwarna-warni.

Parten dalam Dockeelt dan Fler (2000) mengatakan bahwa bermain merupakan suatu sarana sosialisasi yang diharapkan melalui bermain agar dapat memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Hal ini sangat terlihat ketika anak-anak di kompleks Rumah

Susun Kelurahan Pondok pinang kerap kali saling mendatangi. Dalam arti antara anak dengan anak masing-masing saling mengunggungi untuk bermain. Mereka memanfaatkan ruang tamu, kamar tidur, atau di depan televisi untuk bermain sesuai dengan jenis permainan yang dibuyuhkan. Walaupun orang tua mereka terkadang kesal melihat anaknya bermain di ruang tamu atau kamar yang sudah dibersihkan, namun anak-anak tersebut masih saja selalu mengulanginya. Inilah pola mereka dalam memanfaatkan ruang yang ada, termasuk ruang-ruang lain yang ada di depan rumah susun dengan pola permainan yang mereka kuasai dan kembangkan sendiri.

2. Bentuk Permainan

Sesuai dengan kondisi rumah susun yang modelnya bertingkat-tingkat yang dilengkapi dengan taman bermain, tidak menutup kemungkinan anak memanfaatkan sudut-sudut ruang yang ada di kompleks tersebut, baik yang ada di halaman rumah susun, ruang yang berupa tangga, serta ruang-ruang yang ada dalam rumah. Mereka memanfaatkan sudut-sudut ruang sesuai dengan jenis dan bentuk permainan yang merekaai. Namun dalam kenyataannya, anak-anak di kompleks rumah susun lebih senang berkreasi untuk mengembangkan permainan yang diketahui dan disesuaikan dengan luas ruang yang ada.

Berdasarkan hasil pengamatan yang ada, bentuk permainan yang dilakukan di kompleks rumah susun PU Kelurahan Pondok Pinang,

Kebayoran Lama, Jakarta Selatan adalah bentuk permainan kecil dan modifikasi permainan.

a. Permainan Kecil

Mayestik (1990), permainan kecil adalah suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan tertentu, baik mengenai peraturan bermain, alat, ukuran lapangan dan waktu dalam melakukannya. Permainan kecil ini akrab terjadi pada kalangan anak yang ada di kompleks Rumah Susun PU Kelurahan Pondok Pinang, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan.

Bentuk permainan kecil yang sering dilakukan oleh anak-anak di Rumah Susun Komplek PU adalah seperti bermain kejar-kejaran di halaman parkir, taman bermain ataupun di halaman basket. Dalam permainan ini biasanya terdiri sejumlah kecil saja anak dan terkadang menggunakan alat seperti bola pada anak laki-laki. Pada anak perempuan biasanya menggunakan tali karet yang dibentangkan yang lalu dilompati.

Pada anak yang usianya masih di bawah lima tahun, mereka pun juga tak ketinggalan ditemani oleh baby sisternya sambil memainkan bola, atau memainkan alat mainan yang dibeli di toko. Selain itu, mereka pun juga bermain sepeda sambil didorong oleh orang tuanya, atau bay siter sambil disuapi makanan.

Pada ruang tangga, anak-anak yang ada di Komplek Rumah Susun PU Kelurahan Pondok Pinang sering memanfaatkannya untuk saling ngumpul, yang lalu kemudian menggarap suatu permainan yang sesuai

dengan luas ruas tangga., misalnya main pedang-pedangan atau saling melempar bola plastik. Ataupun mengembangkan alat permainan yang dibeli di toko dengan aturan permainan yang muncul seketika dari pikiran mereka.

Bermain sembunyi-sembunyian kerap terjadi di halaman rumah susun. Permainan ini dilakukan oleh anak perempuan dan anak laki-laki. Sedangkan pada ruangan rumah, terkadang anak-anak di kompleks ini saling mengunjungi. Beragam bentuk permainan yang dikembangkan. Misalnya bermain kartu, wayang, atau berbagai alat permainan yang dibeli di toko untuk dimainkan dengan diberikan aturan permainan sendiri.

Suatu hal yang membuat kesal bagi ibu rumah tangga yang anaknya dikunjungi oleh temannya adalah ketika memanfaatkan ruangan tamu, ruang kamar, bahkan meja makan untuk bermain. Pada hal dari tadi pagi pembantu atau ibu rumah tangga tersebut sudah merapikan. Walaupun anak-anak tersebut dimarahi karena ulah mereka memanfaatkan ruang yang tidak boleh ditempati bermain, namun tetap saja berulang pada keesokan harinya. Inilah kondisi rumah susun yang mana ketika anak ingin bermain, mereka pun tidak segan-segan memanfaatkan ruang yang ditemukan meskipun ruang tersebut bukan untuk bermain. Hal ini tentu sangat terkait dengan ruang-ruang yang ada di rumah susun Komplek Pu Kelurahan Pondok Pinang, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan yang tidak terlalu banyak dan luas. Beda dengan sudut-sudut ruang yang ada

di halaman rumah susun masih dapat dimanfaatkan oleh anak-anak untuk bermain dengan ragam permainan.

b. Modifikasi Permainan

Mayestik (1990), modifikasi permainan adalah membuat permainan menjadi lebih menyenangkan bagi anak. Permainan harus dapat memberikan pengalaman bagi anak agar anak selalu ingin terlibat dalam bermain. Dalam memodifikasi permainan ini anak-anak berkreasi sesuai dengan kebutuhan anak. Misalnya, jarak yang harus ditempuh pemain dapat diperpanjang atau diperependek, dalam suatu bentuk permainan yang mengharuskan anak harus berlari satu kali, namun menjadi dua kali berlari. Cara seperti kerap sekali dilakukan oleh anak-anak yang ada di kompleks rumah susun kompleks PU Kelurahan Pondok Pinang, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan.

Bentuk lain dalam modifikasi permainan anak yang ada di kompleks rumah susun PU Kelurahan pondok Pinang adalah rute pelari dapat divariasikan. Misalnya dalam permainan lingkaran, pelari dapat diminta berlari zig-zag di antara pemain lainnya. Selain itu, dalam modifikasi permainan anak, formasi dasar permainan dapat diubah. Misalnya dari lingkaran menjadi bentuk segi empat, segi tiga, jajaran genjang, dan memanjang.

Selain itu, modifikasi permainan anak yang ada di kompleks rumah susun tersebut di atas dapat dilihat pada kemampuannya menyesuaikan ruang dan waktu. Misalnya, jarak pelari, luas lingkaran atau ukuran

panjang pendeknya barisan dalam permainan baris berbaris.

Pada ruang tangga yang menuju ke lantai atas, yang mana ruasnya termasuk sempit, anak-anak perempuan sering menggunakannya untuk bermain bola bekkel. Dalam permainan ini, pesertanya dibatasi yaitu hanya berlaku untuk dua orang. Dalam permainan lepar bola biasanya dilakukan dua atau tiga orang ruas tangga dan waktunya pun sangat terbatas, karena penghuni kamar selalu lalu lang, atau sering mendapat teguran dari penghuninkamar.

Bermain sembunyi-sembunyian juga kerap dilakukan oleh anak-anak di dalam rumah. Main sembunyi-sembunyi di halaman rumah susun memiliki sudut-sudut ruang yang cukup luas. Main sembunyi-sembunyi di dalam rumah tentu terbatas ruang dan tempat untuk berlari. Mereka harus memodifikasi dengan hanya menentukan tempat persembunyian tertentu saja.

Berdasarkan uraian pembahasan di atas dapat digarisbawahi bahwa pola pemanfaatan ruang di kompleks Rumah Susun Kelurahan Pondok Pinang, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan memiliki warna tersendiri. Pada ruang atau halaman rumah susun, anak-anak dapat menjalin hubungan keakraban dengan baik dengan melalui pola permainan. Mereka membiasakan diri bermain di halaman parkir atau di lapangan basket(lapangan olah raga), taman bermain dengan bentuk dan jenis permainan yang mereka kuasai. Namun mereka pun juga

mengembangkan permainan dengan menyesuaikan alat dan ruang yang ada.

Pada waktu luang yang lain, anak-anak yang ada di kompleks rumah susun juga menggunakan anak-anak tangga untuk bermain dengan jenis permainan yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi ruas tangga. Begitupun juga, anak-anak di kompleks ini saling mengunjungi untuk bermain dengan memanfaatkan sudut-sudut ruangan yang ada di dalam rumah. Mereka bererkratif dengan ragam permainan, dan walaupun melampau batas ruangan sehingga mendapat marah dari orang tua, namun keesokan harinya masih terulang. Inilah pola pemanfaatan bagi anak dalam mengembangkan karakternya.

Kesimpulan

- Pola pemanfaatan ruang untuk bermain pada rumah susun yang ada di Kelurahan Pondok Pinang, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan didasari dengan bentuk interaksi sosial yang cukup baik pada warga sehingga mempengaruhi anak-anak di kompleks ini untuk saling bermain dengan memanfaatkan sudut-sudut ruangan yang ada, baik yang berupa halaman parkir, taman bermain, halaman yang ada di belakang rumah, maupun di anak-anak tangga yang menuju ke lantai atas, serta ruangan yang ada dalam rumah. Mereka memanfaatkan sudut-sudut ruangan tersebut sesuai dengan jenis permainan yang dikuasai. Merekapun juga mengembangkan daya kreatifitasnya dalam bermain dengan menggunakan alat permainan yang ada dan

membuat aturan permainan sendiri yang disesuaikan dengan kebutuhan dan waktu yang ada.

- Bentuk permainan yang ada di di kompleks Rumah Susun PU, Kelurahan Pondok Pinang, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan adalah bentuk permainan kecil dan modifikasi permainan.

Saran

1. Bagi pihak orangtua diharapkan memberikan peluang kepada anak untuk memanfaatkan sudut-sudut ruang yang ada di sekitar rumah atau di dalam rumah, namun tetap harus ada pengontrolan agar tidak melakukan kerusakan pada ruang-ruang tertentu. Sebab bermain adalah kesempatan berharga bagi anak untuk menumbuh-kembangkan keperibadiannya.
2. Pada warga masyarakat agar memberikan dukungan kepada anak usia dini untuk berkreaitif dalam mengembangkan diri lewat bermain, dan memberikan kesempatan untuk memanfaatkan sudut-sudut ruang yang ada, dan menjadi pengontrol bagi anak di saat melakukan aktifitas bermain.
3. Agar pihak yang teekait dengan keberadaan anak setia dalam selalu memberikan peluang kepada anak untuk bermain, karena bermain itu adalah suatu sumber belajar.

Daftar Pustaka

Abu Amadi. 2008. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Bintang Dunia

- Emotional, and Personality Developement; Edisi; 5, Tanpa Kota; John Wiley & Sons.
- Emmy Budiati. 2008. *Bermain Sebagai Sumber belajar*. Jakarta: PT. Niaga Swadaya.
- Hasan, 1997. *Bermain Sebagai Hak Anak*. Makalah dan tidak diterbitkan.
- Jong Celebes. 2016. *Pola Pemanfaatan Lingkungan Bermain*. Lombok:Kampung Media
- Moleong, Lexy,J. 2005, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Remaja Rosdakarya,Bandung.
- Piaget,J. 1951. *The Child's Canception of the Word*. Savage, Maryland: Littlefield Publisher.
- Sofia hanafi. *Bermain dan Penataan Lingkungan Main, Bahan Penataran Pendidikan PAUD-PMPTK-DEPDIKNAS Tahun 2009*
- Sujiono Bambang. 2012. *Metode Pengembangan Fisik*. Banten: UT
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Penerbit Alfabeta .
- William, Damon *et al.* 1997. *Ethological Attachment Theory; Handbook of Child Psychology; Social,*
- Zuriah, Nurul, 2006, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan:Teori dan Aplikasi*,Jakarta: Bumi Aksara.
- <http://pustakaaud.blogspot.co.id/2016/08/d/efisi-ensi-permainan-manfaat-bermain-bgi-pembelajaran-anak.html>
- S. Komariah, 2010, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta