

Pemanfaatan Gang sebagai Ruang Edukasi dan Interaksi Anak pada RW 02 Kelurahan Paseban Jakarta Pusat

Sitti Wardiningsih^{1*}, Sitinah², Serepina Tiur Maida³, Retno Indriyati K.⁴, Rismen Sinambela⁵

¹ Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Sains dan Teknologi Nasional
Arsitektur Lanskap, Jl. Moh. Kahfi II Srengseng Sawah, Jakarta Selatan

^{2,3} Fakultas Komunikasi Ilmu Komunikasi, Universitas Mpu Tantular, Jl. Cipinang Besar No. 2,
Jakarta Timur

^{4,5} Fakultas Teknik, Universitas Mpu Tantular, Jl. Cipinang Besar No. 2, Jakarta Timur

*sitti.arsitekturlanskap1@istn.ac.id; sitinah2@mputantular.ac.id;
serepinahutabarat3@mputantular.ac.id*

**Email Korespondensi: sitti.arsitekturlanskap1@istn.ac.id*

ABSTRAK

Gang sebagai ruang umum dapat digunakan untuk pemanfaatan sebagai Ruang Publik (RP) untuk berbagai kegiatan edukasi dan interaksi anak. Anak-anak di lingkungan RW 02 berada pada usia belajar yaitu usia 3-12 tahun. Tujuan dari Pengabdian pada Masyarakat di Kelurahan Paseban Jakarta Pusat adalah agar memanfaatkan gang sebagai ruang edukasi dan interaksi anak di luar ruangan belajar sambil bermain. Kegiatan ini dilakukan dengan metode pencerahan dan diskusi langsung pada anak-anak dengan materi terentang belajar sambil bermain di luar ruangan bangunan. Dalam pelaksanaan di bagi dua, untuk usia 3-6 tahun bermain dengan melipat kertas, dan untuk ~~dan~~ usia 6-12 tahun membuat ondel-ondel, kegiatan diikuti oleh 10 orang anak. Hasil akhir pelaksanaan kegiatan Pengabdian pada Masyarakat di RW 02 adalah bermain sambil belajar di luar ruangan bangunan rumah. Anak-anak memanfaatkan waktu di luar jam belajar dengan kegiatan positif dan diharapkan anak-anak lebih kreatif dalam berkreaitivitas dan dapat bekerja dalam tim.

Kata kunci: *edukasi; gang; interaksi; ruang publik*

ABSTRACT

Gang, a narrow alley in neighborhood, as a public space has made the housing quality less suitable for community and education for children between 3-12 years old. As a result, it will affect children growth and development. Health and high levels of stress on the resident are also affected due to lack of space since space is useful to support children's growth and cretivity. Children are also associated with a society in the gang where they are living. Gang as a public space is also used in their daily life namely as an infrastructure for public space (public domain), various educational activities, and children's interaction with their peers. The location of this community service is carried out at RW 02, Salemba sub-district Senen, Central Jakarta. The purpose of this community service activity is providing an educational activity for the children in RW 2 gang so that the children can develop their creativity and teamwork.

Key words: *education; alley; interaction; public space*

A. PENDAHULUAN

Jakarta Pusat merupakan wilayah yang sangat cepat sekali perkembangan dalam hal pembangunan sehingga mendesak perkembangan kota. Pembangunan menyebabkan arus urbanisasi yang pesat sehingga membawa dampak terhadap penurunan kualitas lingkungan sampai dengan pada kawasan permukiman.

Pertumbuhan permukiman makin lama semakin pesat sehingga menyebabkan kualitas hunian menjadi tidak layak bagi penghuninya, khususnya anak-anak. Sebagian besar Anak-anak di lingkungan ini adalah anak-anak dalam usia tumbuh kembang sebagian besar pada taraf belajar dan bermain, yang saat ini terbelenggu dalam keterbatasan akan ruang hidupnya sehingga banyak memengaruhi tumbuh kembangnya.

Anak-anak dalam usia tumbuh kembang akan lebih senang bermain dengan *handphone (gadget)* dari pada bermain dengan sebayanya, dengan alat komunikasi tersebut dapat menghabiskan waktu selama beberapa jam sehingga lupa segalanya (Setianingsih et al., 2018). Pada masa ini otak anak berkembang sangat pesat, dimana sebagian besar jaringan sel-sel otak berfungsi sebagai pengendali setiap aktivitas dan kualitas manusia. Anak-anak merespon dan cepat belajar hal-hal baru dengan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya (Suana & Firdaus, 2014). Kecanduan *gadget* sangat memengaruhi perkembangan otak anak karena produksi hormon *dopamine* yang berlebihan akan mengganggu kematangan fungsi *prefrontal cortex* yang mengatur emosi, kontrol diri tanggung jawab dan pengambilan keputusan (Setianingsih et al., 2018). Kecanduan *gadget* juga dapat menimbulkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak usia pra sekolah. Untuk mengurangi resiko tersebut kami kelompok dosen melakukan pengabdian masyarakat di lingkungan RW 02, mengajak anak-anak belajar sambil bermain dengan permainan membangun kerja sama dan bersosialisasi sesama usia ataupun dengan perbedaan usia di antara mereka.

Permasalahan yang terjadi di lingkungan RW 02 kegiatan anak-anak yang berusia 3 – 12 tahun mereka berada dalam *phase* masa sekolah atau belajar tetapi kondisi di lingkungan ini umumnya hanya bermain di dalam rumah dan asyik bermain dengan *handphone* orang tuanya. Hal tersebut tidak baik, karena menurut dapat menimbulkan gangguan penurunan dan hiperaktivitas, ironisnya banyak orangtua yang dengan sengaja memberikannya (Suana & Firdaus, 2014). Dahulu anak yang bermain di luar bangunan ataupun berkotor-kotoran adalah sesuatu yang lazim. Tetapi saat ini anak-anak terutama

yang tinggal di permukiman pada daerah perkotaan mereka lebih banyak berada di dalam ruangan rumah di bangunan. Hal tersebut terjadi karena mereka tidak berkeinginan untuk bermain di luar bangunan, ditambah kurangnya ruang dan fasilitas bermain. Bermain di luar ruangan bangunan rumah memiliki banyak manfaat, seperti udara yang segar, dan tubuh pun banyak bergerak sehingga motorik anak menjadi lebih aktif dan terlatih, serta pengalaman berinteraksi sesama teman dan adanya berbaur dengan lingkungan permukimannya.

Pada Pengabdian pada Masyarakat kali ini kami ingin mengubah cara bermain mereka di dalam ruangan rumah tinggal berpindah keluar bangunan rumah dengan memanfaatkan gang sebagai ruang belajar dan bermain yang sesuai dengan usia mereka,

Kegiatan bermain dan belajar untuk mengisi waktu di luar jam belajar sekolah untuk mengisi waktu luang sesudah pulang sekolah. Anak usia sekolah adalah pada usia 6 -12 tahun. Pada periode ini dikatakan sebagai masa anak-anak pertengahan atau masa laten, masa di mana mereka mempunyai tantangan baru. Kekuatan kognitif untuk memikirkan banyak faktor secara simulasi memberikan kemampuan pada anak-anak usia sekolah untuk mengevaluasi diri sendiri dan merasakan evaluasi teman-temannya. Dapat disimpulkan sebagai sebuah penghargaan diri menjadi masalah bagi anak usia sekolah. Menurut kelompok usia anak-anak terbagi dalam beberapa *phase* yaitu: *phase* bayi usia 0-1 tahun, *phase* usia balita 1-3 tahun, *phase* balita usia 3-5 tahun, dan *phase* usia pendidikan dasar (usia sekolah) 6-12 tahun dalam masa pra remaja (Ariyanti, 2016). Tumbuh kembang anak terbagi menjadi dua, yaitu a) tumbuh kembang berdasarkan fisik b) tumbuh kembang anak berdasarkan kognitif, dalam artian pertumbuhan fisik dan logika harus berjalan seiring atau bersamaan. Prosentase grafik tumbuh kembang usia 6 bulan 50 %, usia 7 tahun 75 %, usia 5 tahun 90 % dan usia 10 tahun 99% (Ariyanti, 2016). Merujuk dari prosentase grafik pertumbuhan anak tersebut, maka kami berpendapat bahwa RW 02 Kelurahan Paseban adalah lokasi yang terpilih menjadi lokasi kegiatan dan pelaksanaan Pengabdian pada Masyarakat. Kegiatan yang serupa pernah dilakukan juga di lokasi RW 02 dengan tema mencintai alam dan lingkungannya di tahun 2019.

Indonesia memiliki beraneka ragam permainan tradisonal yang sangat diminati pada jaman dahulu karena semua jenis permainan itu cenderung dilakukan bersama-sama dengan teman-teman sebayanya.

Semua jenis permainan tardisional sudah ditinggalkan dan tidak dikenal lagi,

akibat dari kemajuan jaman. Bahwa di era tahun 90-an jenis permainan tradisional tersebut kegiatan bermain tersebut sering dilakukan oleh anak-anak hingga orang dewasa (Seran & Kurniati, 2019). Jenis permainan tradisional di Indonesia yang pernah populer di tahun 1990 ada sekitar 20 permainan bahkan lebih, tetapi jenis permainan tradisional inilah yang paling populer dimainkan cenderung ke arah membentuk kebersamaan dalam kesehariannya. Jenis-jenis permainan tersebut terdapat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Jenis - Jenis Permainan Tradisional di Tahun 1990

N o	Jenis Permaian	Aktivitas	Anggota
1.	Petak Umpet	Berkelompok	Minimal 4 orang anak atau lebih
2.	Bola Bekel	Berkelompok	Minimal 2 orang anak atau lebih
3.	Gundu atau Kelereng	Berkelompok	Minimal 2 orang anak atau lebih
4.	Lompat	Berkelompok	Minimal 4 orang anak atau lebih
5.	Egrang	Berkelompok	Minimal 2 orang anak atau lebih
6.	Benteng Sodor atau Gobak Sodor	Berkelompok	Minimal 6 orang anak atau lebih
7.	Boi-Boian	Berkelompok	Minimal 2 orang anak atau lebih
8.	Bentrik atau Gatrik	Berkelompok	Minimal 2-6 orang anak atau lebih
9.	Ular Naga Panjang	Berkelompok	Minimal 1-6 orang anak atau lebih
10.	Engklek	Berkelompok	Minimal 2- orang anak atau lebih
11.	Congklak	Berkelompok	Minimal 2 orang anak atau lebih
12.	Pletokkan	Berkelompok	Minimal 2 – orang anak atau lebih
13.	Gasing atau Panggalan	Berkelompok	Minimal 2- 6 orang anak atau lebih
14.	Layangan	Berkelompok	Minimal 2- 6 orang anak atau lebih
15.	Sepak Bola Kampung	Berkelompok	Minimal 6-16 orang anak atau lebih
16.	Mobil-mobilan	Berkelompok	Minimal 2 –6 orang anak atau lebih
17.	Masak-Masakan	Berkelompok	Minimal 2 – orang anak atau lebih
18.	Meriam Bambu Betung	Berkelompok	Minimal 2 – orang anak atau lebih
19.	Balap Karung	Berkelompok	Minimal 2 – orang anak atau lebih
20.	Main Dampu	Berkelompok	Minimal 2 – orang anak atau lebih

Sumber:

<https://www.google.com/search?q=jenis+permainan+tradisional&safe=strict&sambar>
(diunduh 17 Desember 2020)

Permainan tradisional pada umumnya dengan dimainkan oleh beberapa secara bersama-sama dan minimal dimainkan oleh dua orang anak seperti yang ada pada Gambar 1. Tidak seperti saat ini anak-anak dapat bermain sendiri karena semua jenis permainan ada dalam *gadget* biasanya mereka menggunakan alat komunikasi yaitu *handphone*. Salah satu contoh bentuk bermain tradisional yang dilakukan oleh dua orang anak yaitu bermain congklak, engklek lebih dari dua orang dan dapat lebih dari minimal atau beberapa orang anak. Gambar 1 memperlihatkan jenis permainan congklak dan engklek termasuk dalam kelompok permainan tradisional yang ada di tahun 90-an.



Sumber:

<https://www.google.com/search?q=jenis+permainan+tradisional&safe=strict&sambar>
(diunduh 17 Desember 2020)

Gambar 1. Jenis Permainan yang Dapat Dilakukan pada Lahan Sempit

Tujuan kegiatan ini adalah memberikan pencerahan tentang bagaimana memanfaatkan gang sebagai ruang edukasi dan interaksi anak-anak. Gang tersebut harus dimanfaatkan semaksimal mungkin dengan menciptakan kegiatan positif dan optimal sehingga dapat menghasilkan sesuatu untuk kepuasan anak-anak. Manfaat dari kegiatan ini adalah memberikan pencerahan bagaimana memanfaatkan waktu di luar jam sekolah dengan kegiatan yang positif.

Sebagai hasil akhir adalah caranya agar gang dapat dimanfaatkan sebagai ruang untuk edukasi dan interaksi semaksimal mungkin. Dalam menunjang kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini ada beberapa hal yang harus dipahami sebaik-baiknya agar tidak salah persepsi, dan tercapai tujuan, dengan menjelaskan tentang pengertian yang dipergunakan dalam penulisan ini.

Gang adalah jalan yang berupa ruang sehingga ruang tersebut dapat dimanfaatkan sebagai ruang publik yang dapat dimanfaatkan untuk ruang lingkungan dalam kota dan dapat diakses secara cuma-cuma oleh masyarakat umum dari berbagai lapisan.

Pemanfaatan ruang adalah proses cara pembuatan untuk menggunakan suatu area dalam suatu bentuk (struktur) yang tetap atau berulang sehingga dapat dilihat penggunaannya. Menurut Nusa SS dan Ernawati 2018, tinjauan pemanfaatan ruang berarti proses. Cara dalam pembuatan untuk menggunakan suatu area dalam bentuk (struktur) yang tetap atau berulang sehingga dapat dilihat pola pemanfaatannya (Nusa & Ernawati, 2018).

Edukasi merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan baik secara formal maupun non formal yang bertujuan untuk mendidik, memberikan ilmu pengetahuan, serta mengembangkan potensi diri yang ada dalam diri setiap manusia, kemudian mewujudkan proses pembelajaran tersebut dengan lebih baik (Notoatmodjo, 2010).

Edukasi sering dilakukan pada lingkungan formal seperti di PAUD, sekolah, perguruan tinggi. Bahkan edukasi juga dapat dilakukan pada lingkungan keluarga, interaksi antar teman dan lain sebagainya. Maka dapat disimpulkan bahwa edukasi merupakan proses belajar dari yang tadinya belum mengetahui menjadi tahu dan mengerti, tidak hanya tentang pengetahuan saja, akan tetapi juga mengenai moral dan akhlak (Notoatmodjo, 2010). Lebih lanjut dikatakan bahwa edukasi merupakan pendidikan yang berarti suatu upaya yang telah direncanakan oleh seseorang agar dapat mempengaruhi orang lain, baik individu maupun kelompok dan juga masyarakat. Sehingga dengan adanya pendidikan ini mampu menjadikan sesuatu tersebut menjadi lebih baik (Notoatmodjo, 2010). Edukasi terdiri dari 3 macam, dimana setiap bagian tersebut memiliki ruang lingkup yang berbeda-beda sebagai berikut formal, non formal, dan informal. Dalam Pengabdian pada Masyarakat kali ini cenderung ke arah edukasi non formal atau pendidikan di luar jam belajar sekolah yang bertujuan untuk menambah, mengganti, dan melengkapi pendidikan formal. Aktivitas tersebut bisa berupa kegiatan bermain, olah raga, mengaji dan lain sebagainya, yang kesemuanya dapat mengubah individu anak menjadi lebih baik.

Manfaat edukasi bagi setiap individu maupun sekelompok orang diantaranya (a) menambah ilmu pengetahuan; (b) dapat mengembangkan kepribadian manusia menjadi lebih baik; (c) untuk melatih serta meembangkan bakat yang ada untuk hal-hal positif; dan (d) mampu menciptakan sesuatu sesuai dengan keahliannya (Ariyanti, 2016).

Interaksi sosial adalah proses individu satu dapat menyesuaikan diri secara autoplastis kepada individu yang lain, dimana dirinya dipengaruhi oleh diri yang lain. Individu yang satu dapat juga menyesuaikan diri secara aloplastis dengan individu lain, dimana individu yang lain itulah yang dipengaruhi oleh dirinya yang pertama (Gerungan, 2006).

Definisi pertumbuhan dan perkembangan merupakan dua kata yang berbeda, namun tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Pertumbuhan (*growth*) merupakan peningkatan jumlah dan ukuran sel pada membelah diri dan sintesis protein baru,

menghasilkan peningkatan ukuran dan berat seluruh atau sebagian sel (Wong et al., 2008). Perkembangan dapat diartikan sebagai “perubahan yang progresif dan kontinyu (berkesinambungan) dalam diri individu dari mulai lahir sampai mati”. Pengertian lain dari perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (*maturation*) yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah) (Yusuf, 2006).

Jakarta Pusat secara umum sudah seringkali dilakukan kegiatan pencerahan dengan cara penyuluhan dengan tujuan untuk memenuhi kegiatan ibu-ibu dan anak-anak di luar jam sekolah. Mengadakan secara berkala dalam kurun waktu 3 sampai 6 bulan sekali. Saat ini pemanfaatan ruang gang belum terlalu dimanfaatkan secara maksimal. Kegiatan kali ini diselenggarakan oleh pihak kampus dengan topik “Pemanfaatan Gang Sebagai Ruang Edukasi dan Interaksi Anak”. Kegiatan pencerahan dengan cara penyuluhan dilakukan oleh Kegiatan tentang penyuluhan ini biasanya diselenggarakan Rukun Warga di lingkungan RW 02 Kelurahan Paseban Jakarta Pusat.

Secara spesifik Kelurahan Paseban adalah salah satu dari wilayah dari Jakarta Pusat dengan kepadatan penduduk yang cukup padat dan laju pertumbuhan jumlah penduduk sangat pesat dengan berbagai macam kegiatan seperti perkantoran, kampus, pasar, permukiman yang padat. Seperti halnya RW 02 ini jarak antar rumah dengan rumah tidak ada, sehingga lingkungan sangat kurang bersahabat untuk anak-anak. Kondisi sosial ekonomi hampir rata-rata adalah pegawai harian dengan tingkat pendapatan adalah Upah Minimum Rasio Standar DKI Jakarta. Oleh karena itu, anak-anak di lingkungan ini perlu mendapatkan perhatian khusus dalam hal edukasi, terutama pada jam-jam di luar jam sekolah agar tumbuh kembang menjadi anak-anak yang berprestasi dan bermanfaat bagi keluarga, lingkungannya, bangsa dan negara.

Pencerahan tentang pemanfaatan gang sebagai ruang edukasi dan interaksi bagi anak-anak RW 02 di Kelurahan Paseban adalah dalam upaya ikut serta mencerdaskan bangsa sesuai dengan apa yang tercantum pada pembukaan Undang-Undang Dasar Tahun 1945.

B. METODE PELAKSANAAN

Metode pencerahan dengan cara menjelaskan materi (isi pesan) oleh penyuluh tentang pemanfaatan gang sebagai tempat edukasi dan interaksi bagi anak-anak dengan

aktivitas belajar dan bermain, khususnya bagi RW 02 Kelurahan Paseban Jakarta Pusat. Kegiatan ini bertujuan memberikan pencerahan dengan sistem pendidikan di luar sekolah dan dapat juga dikaitkan non formal. Kegiatan ini diikuti oleh anak-anak saat ini sebagai obyek pada pelaksanaan Pengabdian pada Masyarakat ini. Metode pelaksanaan Pengabdian pada Masyarakat ini menggunakan metode edukasi dengan permainan tradisional yang bertemakan membangun kerja sama seperti membuat ondel-ondel yang dikerjakan dalam *team*.

Lokasi Pengabdian pada Masyarakat kali ini berada pada daerah permukiman yang sangat padat, tepatnya di Jalan Paseban Raya Mo. 72 di RW 02 Kelurahan Paseban Jakarta Pusat, dengan tingkat pendapatan minimum beragam perbulannya setara Nilai Upah Kerja Minimum (UMP) DKI Jakarta DKI Jakarta tahun 2020 adalah Rp 4.276.349 per bulan (Umasugi & Patnistik, 2020).

C. PEMBAHASAN

Institut Sains dan Teknologi Nasional Program Studi Arsitektur Lanskap dan Universitas Mpu Tantular lintas Fakultas, lintas Program Studi bekerja sama dalam program Pengabdian pada Masyarakat kali ini dengan memilih tema Pemanfaatan Gang sebagai ruang edukasi dan interaksi bagi anak-anak usia 3-12 tahun dilingkungan RW 02 Kelurahan Paseban.

Gang adalah jalan yang dipergunakan sebagai fasilitas sarana lingkungan RW 02 dengan lebar 3 meter untuk jalan utama. Selain Jalan utama lingkungan ini masih memiliki jalan kecil dengan lebar jalan 1.5 meter. Jalan tersebut yang dipergunakan warga sebagai akses keluar masuk lingkungan. Jalan kecil ini biasa disebut dengan Gang yang hanya dapat dilalui oleh kendaraan bermotor roda dua. Berdasarkan hasil observasi terdahulu Gang ini lah yang akan dimanfaatkan sebagai ruang edukasi dalam pelaksanaan Pengabdian Masyarakat ini. Gambar 2 menunjukkan kegiatan pencerahan yang dilakukan pada gang tersebut. Dalam gambar tersebut pencerahan oleh tim bersama ketua RW 02 dan anak-anak yang terdapat pada lingkungan ini.



Sumber: Dokumen Pribadi Hasil Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat (2020)

Gambar 2. Pencerahan Gang Sebagai Ruang Interaksi

Kegiatan pemanfaatan gang ini dilakukan untuk membantu anak-anak agar dapat memanfaatkan waktu sesudah jam sekolah dengan kegiatan positif dengan permainan positif yang dapat membangkitkan ide gagasan dan bermanfaat bagi mereka.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini diawali dengan observasi terlebih dahulu dan dari hasil tersebut diperoleh informasi tentang program yang sudah sempat berjalan sebelumnya mengenai mewarnai gambar dengan tema mencintai lingkungan dan alam, kegiatan tersebut dilakukan bersama anak-anak pendidikan usia dini di lingkungan dan berjalan dengan hasil yang memuaskan (Wardiningsih et al., 2019).

Kegiatan berikutnya pada pelaksanaan dengan persiapan yang matang tim berangkat menuju ke lokasi pelaksanaan Pengabdian pada Masyarakat. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tim pencerahan materi dan diskusi dengan anak-anak untuk mengetahui kelompok umur mereka. Karena kegiatan ini akan kami bagi menjadi dua kelompok usia 3 – 6 tahun edukasi adalah bermain dengan kertas dan kelompok usia 6 - 12 tahun ini kegiatan bermain dalam tim untuk membangun kerjasama yaitu membuat ondel-ondel kecil. Ondel-ondel akan dibuat dengan bahan material kain, tali rapih, kaos dan kardus. Setelah pencerahan dilanjutkan dengan praktik menggunakan metode bermain melipat kertas dan kreasi membuat ondel-ondel.

Kegiatan edukasi melipat kertas ini dimaksudkan menerapkan kedisiplin, dengan cara melipat kertas dengan rapi dan benar pembelajaran ini sangat mudah tetapi bermakna bagi anak didik. Kegiatan ini diikuti oleh anak-anak warga RW 02 berjumlah 11 orang. Gambar 4 kegiatan edukasi dengan bermain dan interaksi anak usia 3-12 tahun .



Sumber: Dokumen Pribadi Hasil Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat (2020)

Gambar 3. Kegiatan Edukasi dengan Bermain dan Interaksi 3 -12 Tahun

Edukasi pada anak usia dini sampai pada *phase* belajar dan usia sekolah dasar meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan di mana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan keluarga, permukiman melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak yang dilakukannya bersama teman-temannya (Ariyanti, 2016). Karena Pendidikan Nasional mengatakan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Dalam Amandemen UUD 1945 pasal 28 B ayat 2 dinyatakan bahwa “Setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi”.

Belajar sambil bermain lebih disukai oleh anak-anak karena mereka tidak akan merasa bosan, maka melalui permainan anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda di sekitarnya. Lingkungan harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan, sekaligus menantang dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain. (Hermanto 201).

Berdasarkan data pertumbuhan anak-anak yang ada di lingkungan RW 02 ini diperoleh data anak-anak terbanyak adalah usia 3-12 tahun yang pada umum sudah

memegang gawai dan mereka berdiam atau bermain dalam rumah. Dampak gawai atau *handphone* tersebut akan menimbulkan berbagai macam gangguan terhadap anak-anak dalam usia belajar, sehingga perlu segera diambil langkah-langkah penyelamatan lingkungan akibat dari dampak negatif yang harus ditanggung warga setempat atau RW 02. Kegiatan penyelamatan yang dilakukan adalah melalui kegiatan pencerahan tentang edukasi dan interaksi yang memanfaatkan gang sebagai ruang belajar yang kemudian dilanjutkan dengan kegiatan praktik melipat kertas dan menggambar dengan baik. Penggunaan metode edukasi bermain dan berkreasi dengan membuat ondel-ondel menggunakan material keranjang dan kain baju atau sarung. Kegiatan ini tentang mengajak anak untuk bermain sambil belajar dengan permainan ke arah kebersamaan, karena saat ini anak-anak cenderung egois (Hermawan, 2018).

Praktik dengan topik bermain untuk membangkitkan rasa kebersamaan sesama kelompok *phase* usia 3-12 tahun. Praktik dilakukan dengan mengajak anak-anak bermain menjadikan anak-anak lebih kreatif dalam menciptakan permainan pada umumnya serta khususnya anak-anak di Kelurahan Paseban.

Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat diikuti oleh anak-anak dalam usia 3-12 tahun dan pelaku kegiatan penulis dan para nara sumber. Gambar 3 adalah suasana pelaksanaan praktik yang diawali dari membagi pencerahan dan dilanjutkan dengan praktik.

Manfaat dari kegiatan ini adalah memberikan motivasi dan menggali ide kreativitas pada diri mereka masing-masing menghargai sesama teman dan dapat kerjasama dalam satu tim. Kegiatan anak usia 6-12 tahun, membuat ondel-ondel, dengan karya mereka sendiri. Bahan yang dipergunakan adalah keranjang yang diselimuti dengan kain seolah-olah baju, mereka mengerjakan bersama-sama.

Suasana kegiatan anak usia 6-12 tahun adalah berimprovisasi dengan membuat ondel-ondel yang sesuai dengan ide kreativitas mereka walaupun hanya dengan bahan yang sederhana tetapi hal tersebut sudah membuka wawasan mereka untuk berkreaitivitas sesuai dengan jalan pikiran mereka. Semua dikerjakan secara bersama dan saling memberi ide bagaimana caranya agar ondel-ondel tersebut terbentuk. Kegiatan pembuatan ondel-ondel yang dilakukan oleh anak-anak usia 6-12 tahun tersaji pada Gambar 4 kegiatan pembuatan ondel-ondel oleh anak yang berusia 6-12 tahun.



Sumber : *Dokumen Pribadi Hasil Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat (2020)*

Gambar 4. Kegiatan Edukasi Pembuatan Ondel-Ondel pada Usia 6 -12 Tahun

Dampak dari hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian pada Masyarakat di RW 02 kali ini dilihat dari kunjungan kami satu bulan setelah pelaksanaan Pengabdian pada Masyarakat yang memanfaatkan gang sebagai ruang edukasi dan interaksi sosial atau kegiatan bermain sambil belajar di lingkungan permukiman kelurahan Paseban adalah sebagai berikut (1) Anak-anak mulai senang bermain di luar ruangan bangunan rumahnya. (2) Anak-anak memanfaatkan waktu di luar jam belajar dengan kegiatan positif. (3) Anak-anak mulai senang berkreaitivitas yang dikerjakan secara bersama-sama dalam tim.

Kegiatan pelaksanaan Pengabdian pada Masyarakat ini ditutup dengan ucapan terima kasih kepada Bapak Yono selaku Ketua RW 02 kelurahan Paseban dengan harapan semoga acara pencerahan dan praktik tentang pemanfaatan Gang sebagai ruang edukasi dan interaksi ini bermanfaat bagi warga di lingkungan RW ini dapat berkelanjutan untuk tahun-tahun mendatang.

D. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Program kegiatan Pengabdian pada Masyarakat kali ini terdiri dari pencerahan tentang “Pemanfaatan Gang Sebagai Ruang Edukasi Dan Interaksi” dan dilanjutkan dengan praktik yang berjalan beriringan dalam waktu yang bersamaan. Rekomendasi bagi

warga di lingkungan ini agar lebih meningkatkan aktivitas dengan berbagai macam jenis kegiatan yang bersifat edukasi lebih maksimal dengan memanfaatkan gang sebagai ruang sebagai ruang edukasi dan interaksi terbuka bagi semua khususnya anak-anak warga RW 02 Kelurahan Paseban. Karena pencerahan dapat memberikan manfaat bagi warga masyarakat terutama pada lingkungan RW 02 Kelurahan Paseban. Tim penyaji pencerahan dapat memberikan ide-ide baru bagi anak-anak agar lebih kreatif lagi sehingga kelak mereka menjadi anak bangsa yang kreatif, mandiri serta dapat saling menghargai ide-ide dan mau menerima saran dan kritikan.

2. Saran

Saran-saran bagi anak-anak Kelurahan Paseban yang berlokasi di Jakarta Pusat dan dengan kepadatan penduduknya sangat tinggi pastinya kondisi permukiman yang berdesak-desakan sehingga perlu adanya penyuluhan yang bersifat edukasi dengan memanfaatkan ruang yang ada. Kegiatan mengajak anak-anak untuk hidup sehat diawali dari lingkungan rumah sendiri, menanam pohon untuk penghijauan dengan berbagai jenis tanaman dengan menggunakan pot dari botol aqua misalnya tanaman bumbu, obat, sayuran yang dapat dikonsumsi sendiri agar tetap berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Pak Yono selaku Ketua RW 02 dan warga di lingkungan Kelurahan Paseban serta semua pihak yang telah mendukung kegiatan ini dari awal pada saat persiapan, dan pelaksanaan Pengabdian pada Masyarakat di Kelurahan Paseban.

DAFTAR REFERENSI

- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *DINAMIKA (Jurnal Pendidikan Dasar)*, 8(1), 50–58. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v8i1.943>
- Gerungan, W. A. (2006). *Psikologi Sosial*. PT. Eresco.
- Hermawan. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Permainan Tradisional Tema 3 Sub Tema 2 Siswa Kelas IV SDN Jongkang Yogyakarta* [Universitas Sanata Darma]. https://repository.usd.ac.id/31547/2/141134076_full.pdf

- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Nusa, S. S., & Ernawati, J. (2018). *Pola Pemanfaatan Ruang pada Kawasan Ngrowo Waterfront Tulungagung* [Universitas Brawijaya]. <http://repository.ub.ac.id/167184/>
- Seran, E., & Kurniati, E. (2019). Identifikasi Permainan Tradisional Busa No Manu Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini. *Edusentris: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(1), 1–12. <http://ejournal.sps.upi.edu/index.php/edusentris/article/view/449/257>
- Setianingsih, Ardani, A. W., & Khayati, F. N. (2018). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas. *GASTER: Jurnal Kesehatan*, 16(2), 191–205. <https://doi.org/https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Suana, & Firdaus. (2014). Pola Asuh Orangtua Akan Meningkatkan Adaptasi Sosial Anak Prasekolah di RA Muslimat NU 202 Assa'adah Sukowati Bungah Gresik. *Journal of Health Sciences*, 7(2), 180–185. <https://doi.org/https://doi.org/10.33086/jhs.v7i2.509>
- Umasugi, R. A., & Patnistik, E. (2020). *Berapa upah minimum DKI Jakarta tahun depan?* <https://regional.kontan.co.id/news/berapa-upah-minimum-dki-jakarta-tahun-depan>
- Wardiningsih, S., Sujatini, S., & Dewi, E. P. (2019). Mewarnai Gambar Sebagai Salah Satu Upaya untuk Menanamkan Cinta Alam dan Lingkungan pada Usia Dini, di Paud Bahagia RW 02 Kelurahan Paseban. *Jurnal Comunita Servizio*, 1(1), 37–49. <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/cs/article/view/953>
- Wong, D. L., Hockenberry-Eaton, M., Wilson, D., Winkelstein, M. L., & Schwartz, P. (2008). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik* (Edisi 6). EGC.
- Yusuf, S. (2006). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. PT Remaja. Rosdakarya.