

Wahana Ayun Tangan sebagai Sarana Interaksi Anak dengan Dunia Luar di Taman Mekarsari, Boyolali

Budi Kristiawan¹, Agung Tri Wijayanta¹, Syamsul Hadi¹, Indri Yaningsih¹, Dwi Aries Himawanto¹, Eko Prasetya Budiana¹, Ubaidillah¹, Zainal Arifin^{1*}, Noval Fattah Alfaiz¹, Singgih Dwi Prasetyo^{1,2}

¹Program Studi Teknik Mesin, Universitas Sebelas Maret, Indonesia.

²Program Studi Teknologi Rekayasa Pembangkit Energi, Universitas Negeri Malang, Indonesia

*Email: zainal_arifin@staff.uns.ac.id

Submitted: 11 Oktober 2023, Revised: 13 Mei 2024, Accepted: 11 Juli 2024, Published: 11 Juli 2024

Abstrak

Taman bermain adalah suatu lingkungan yang didesain secara khusus untuk memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk bermain, belajar, dan berinteraksi. Selain berfungsi sebagai tempat hiburan, taman bermain juga memiliki peran penting sebagai ruang pendidikan yang mendukung perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional anak-anak. Pengabdian ini memiliki tujuan untuk merancang desain wahana bermain ayun tangan yang mempertimbangkan faktor keselamatan, kenyamanan, dan pengembangan anak di Taman Mekarsari Desa Kaligentong, Kecamatan Gladagsari, Kabupaten Boyolali. Wahana bermain ayun tangan ini didesain dengan menggunakan material yang aman dan tahan lama, serta menerapkan prinsip-prinsip desain yang memungkinkan anak-anak untuk bergerak, bereksplorasi, dan menggunakan imajinasi mereka dengan bebas. Wahana bermain ayun tangan memiliki peran yang penting dalam meningkatkan kualitas hidup anak-anak dengan memberikan mereka kesempatan untuk bermain, belajar, dan tumbuh secara holistik. Dengan adanya wahana ini, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, dan sosial mereka sambil menikmati pengalaman bermain yang menyenangkan. Wahana ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang merangsang interaksi sosial, memperluas keterampilan anak-anak, dan meningkatkan kualitas hidup mereka melalui kesempatan bermain dan belajar.

Kata kunci : pengabdian, taman bermain, ayun tangan, edukasi

Abstract

A playground is a specially designed environment that provides children opportunities to play, learn, and interact. Beyond serving as a recreational space, playgrounds play a crucial role as educational settings that support children's physical, cognitive, social, and emotional development. This project aims to design hand swing play equipment at the Mekarsari Park in Kaligentong Village, Gladagsari Subdistrict, Boyolali Regency, focusing on safety, comfort, and child development factors. The hand swing play equipment uses safe and durable materials, incorporating design principles that enable children to move, explore, and freely use their imagination. Hand-swing play equipment enhances children's quality of life by providing them opportunities to play, learn, and grow holistically. Children can develop their motor, cognitive, and social skills through this equipment while enjoying a fun play experience. This equipment is expected to create an environment that stimulates social interaction, expands children's skills, and enhances their quality of life through play and learning opportunities.

Keywords: *community service, playground, hand swing, education*

Cite this as: Kristiawan, B., Wijayanta, A. T., Hadi, S., Yaningsih, I., Himawanto, D. A., Budiana, E. P., Ubaidillah, Arifin, Z., Alfaiz, N. F., dan Prasetyo, S. D. 2024. Wahana Ayun Tangan sebagai Sarana Interaksi Anak dengan Dunia Luar di Taman Mekarsari, Boyolali. *Jurnal SEMAR (Jurnal Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni bagi Masyarakat)*, 13(2). 272-279. doi: <https://doi.org/10.20961/semar.v13i2.79467>

Pendahuluan



Pada tahap perkembangan anak-anak, yang meliputi aspek kepribadian, karakter, dan kecerdasan, rangsangan atau stimulasi eksternal memainkan peran penting dalam mendorong perkembangan yang optimal. Rangsangan tersebut dapat diberikan melalui berbagai bentuk, antara lain stimulasi visual yang melibatkan pengenalan dan interaksi dengan stimulus visual, stimulasi verbal yang melibatkan penggunaan kata-kata dan komunikasi verbal, serta stimulasi taktil yang melibatkan gerakan fisik dan interaksi dengan objek. Pada masa awal perkembangan, anak-anak cenderung lebih sering mengalami stimulasi taktil melalui bermain. Bermain berperan sebagai wadah bagi anak-anak untuk menjalani proses sosialisasi, eksplorasi lingkungan sekitar, ekspresi emosi, kreasi, serta pembelajaran yang bebas dan menyenangkan. Selain itu, bermain juga dapat berfungsi sebagai metode pembelajaran yang efektif bagi anak-anak. Aktivitas bermain mampu mengembangkan kemampuan kognitif, kreativitas, serta kemampuan berpikir anak dalam menghadapi tantangan dan permasalahan. Melalui bermain, anak-anak dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang luas tentang dunia sekitar mereka secara aktif.

Bermain memiliki berbagai manfaat yang signifikan bagi anak-anak yang sedang dalam periode perkembangan mereka. Aktivitas bermain memungkinkan anak untuk mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan pemikiran dalam menghadapi permasalahan. Mereka dapat bereksperimen, menciptakan, dan menggali potensi kreativitas mereka melalui bermain. Selain itu, bermain juga membantu dalam pengembangan keterampilan psikomotorik anak. Melalui bermain yang aktif dan menantang, anak-anak dapat mengasah keterampilan motorik mereka, meningkatkan kebugaran fisik, dan memperkuat koordinasi tubuh. Bermain juga memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan bahasa anak, di mana mereka dapat belajar bersosialisasi, berkomunikasi dengan orang lain, dan menggunakan bahasa untuk berbagi ide dan perasaan.

Selain manfaat tersebut, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain anak. Faktor-faktor tersebut meliputi preferensi teman bermain yang cenderung sejenis, pengaruh sosial budaya dalam mempengaruhi jenis permainan yang dilakukan anak, ketersediaan sarana dan prasarana bermain yang memadai, serta pengaruh media massa dalam kreativitas bermain anak. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kegiatan bermain anak. Salah satu bentuk lingkungan tersebut adalah taman bermain, yang dapat memberikan ruang bagi anak-anak untuk berinteraksi, belajar, dan tumbuh secara holistik. Melalui taman bermain, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan sosial, meningkatkan kreativitas, dan mengeksplorasi dunia di sekitar mereka secara menyenangkan dan interaktif.

Perancangan taman bermain anak merupakan suatu proses yang penting untuk memastikan area tersebut dapat menyediakan pengalaman bermain dan berwisata yang optimal bagi anak-anak. Taman bermain harus didesain dengan mempertimbangkan beberapa aspek penting, seperti keamanan, kesehatan, dan keselamatan anak saat bermain. Selain itu, penting juga untuk menciptakan keharmonisan tampilan taman bermain agar menciptakan lingkungan yang menarik dan mengundang minat anak-anak untuk bermain. Selanjutnya, kenyamanan anak saat bermain juga menjadi hal yang perlu diperhatikan, baik dari segi fasilitas, suasana, maupun kebersihan taman bermain. Selain itu, penting juga untuk memberikan kejelasan mengenai fungsi dan peraturan penggunaan wahana permainan yang ada, serta memastikan keamanan konstruksi wahana tersebut agar tidak menimbulkan risiko atau bahaya bagi anak-anak.

Pengabdian ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang telah disebutkan di atas dengan mengembangkan wahana bermain anak berupa ayun tangan. Ayun tangan adalah sebuah wahana dengan struktur mirip ayunan yang dirancang khusus untuk memberikan pengalaman interaksi kepada anak-anak di lingkungan luar. Melalui interaksi ini, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan sikap berani dan percaya diri terhadap dunia di sekitar mereka. Dalam perancangan ayun tangan, akan diberikan perhatian yang besar pada aspek keselamatan dan estetika visual agar wahana tersebut nyaman dan aman digunakan oleh anak-anak. Pengabdian ini akan diimplementasikan di Taman Mekarsari yang dirancang khusus untuk memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk bermain, belajar, dan berinteraksi.

Penelitian yang dilakukan menghasilkan temuan inovatif yang kini diimplementasikan dalam inisiatif pelayanan masyarakat. Fokusnya adalah merancang dan menerapkan peralatan bermain ayun tangan di Taman Mekarsari, Desa Kaligentong, Kecamatan Gladagsari, Kabupaten Boyolali. Peralatan ini dikembangkan berdasarkan peninjauan yang

ketat terhadap standar keamanan, prinsip desain ergonomis, dan kebutuhan perkembangan anak. Penelitian tersebut menyoroti pentingnya taman bermain sebagai lingkungan pendidikan yang mendorong aktivitas fisik, perkembangan kognitif, dan interaksi sosial di antara anak-anak. Dengan mengintegrasikan temuan penelitian ini ke dalam aplikasi praktis, inisiatif pelayanan masyarakat bertujuan untuk meningkatkan kualitas ruang rekreasi bagi anak-anak sambil mempromosikan pengembangan holistik melalui bermain dan pendidikan. Dengan demikian, peralatan bermain ayunan tangan menjadi hasil nyata dari penelitian, yang langsung bermanfaat bagi masyarakat setempat dengan menyediakan lingkungan bermain yang aman, menarik, dan edukatif.

Metode Pelaksanaan

Pengabdian ini dilakukan di Taman Mekarsari yang terletak di Desa Kaligentong, Kecamatan Gladagsari, Kabupaten Boyolali, Provinsi Jawa Tengah. Taman Mekarsari memiliki luas wilayah sebesar 350 Ha, di mana sekitar 70% dari luas tersebut merupakan tanah ladang. Taman ini merupakan salah satu destinasi populer di daerah tersebut, yang menawarkan berbagai fasilitas rekreasi dan taman bermain untuk anak-anak. Terletak di jalan nasional Solo-Semarang dengan lokasi Pengabdian dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Lokasi taman Mekarsari

Metode Pengabdian yang digunakan dalam studi ini melibatkan pendekatan deskriptif yang menggabungkan elemen kualitatif dan kuantitatif. Tahap-tahap Pengabdian meliputi inventarisasi, analisis, sintesis, pembuatan konsep, perencanaan, dan desain. Proses inventarisasi dilakukan melalui pengumpulan data melalui wawancara, observasi, kuesioner, dan studi pustaka dengan menggunakan sumber data primer dan sekunder. Wawancara dilakukan dengan Kelompok Tani (POKTAN) Dukuh Mekarsari, Desa Kaligentong, Boyolali, guna memperoleh data administratif, sementara wawancara dengan pendamping anak dilakukan di lapangan untuk melengkapi data sosial. Kuesioner diarahkan kepada pendamping anak yang aktif bermain di dalam taman, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait usia anak yang bermain. Sampel Pengabdian terdiri dari 30 anak yang secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan bermain di dalam taman. Penggunaan kuesioner bertujuan untuk memahami kelompok usia anak yang memanfaatkan taman bermain, sehingga fasilitas bermain dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan target yang diinginkan. Data Pengabdian terdiri dari data administratif, biofisik, dan sosial. Data administratif meliputi informasi tentang lokasi, luas area, peruntukan, dan manajemen taman. Data biofisik mencakup aspek iklim, sumber daya air, kondisi tanah, vegetasi, dan fasilitas yang tersedia. Data sosial mencakup karakteristik pengguna, perilaku pengguna, serta hubungan antara aktivitas pengguna di dalam taman dengan pemanfaatan fasilitas di sekitarnya. Analisis data dilakukan dengan merujuk pada kriteria dan indikator yang relevan dalam merancang taman bermain anak.

Hasil Dan Pembahasan

3.1 Inventarisasi dan Analisis

Inventarisasi dilakukan dengan melakukan wawancara dengan masyarakat sekitar dan observasi ke Taman Mekarsari. Permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat khususnya Kelompok Tani (Poktan) terutama bagi yang terlibat langsung dalam pengelolaan Taman Mekarsari adalah masalah belum digunakannya lahan kosong sebagai tempat bermain dan belajar anak usia dini. Untuk dapat memfasilitasi kegiatan bermain anak-anak, maka dibutuhkan tempat bermain atau lebih dikenal dengan tempat bermain yang *representatif* bagi anak. Taman bermain untuk anak usia dini terus berkembang sesuai dengan kebutuhan dan perubahan zaman. Untuk itu penyediaan tempat bermain bagi anak usia dini merupakan prioritas yang harus diutamakan. Tempat bermain bagi anak usia dini memiliki tujuan agar anak dapat bergerak dan bermain secara aktif. Diketahui bahwa bermain di tempat bermain memberikan banyak manfaat bagi perkembangan anak, termasuk belajar dan melatih ketangkasan anak sejak usia dini.

Dalam konteks ini, diperlukan upaya untuk memfasilitasi kegiatan bermain anak-anak dengan menyediakan tempat bermain yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Tempat bermain anak usia dini terus berkembang seiring dengan perubahan zaman, baik dari segi desain, fasilitas, maupun konsep pengajaran yang disesuaikan dengan perkembangan anak. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan prioritas pada penyediaan tempat bermain yang memadai bagi anak usia dini. Tujuan dari tempat bermain bagi anak usia dini adalah agar anak-anak dapat bergerak dan bermain secara aktif. Bermain di tempat bermain memberikan manfaat penting bagi perkembangan anak, termasuk dalam hal pembelajaran dan pengembangan keterampilan sejak usia dini. Melalui bermain, anak-anak dapat belajar mengenali lingkungan sekitar, mengembangkan kreativitas dan imajinasi, meningkatkan kemampuan motorik, membangun hubungan sosial, serta mengembangkan berbagai keterampilan kognitif dan emosional.

Dalam menyediakan tempat bermain bagi anak usia dini, perlu memperhatikan baik aspek fisik maupun nonfisik. Aspek fisik meliputi kelengkapan material, ukuran, luas, berat, arah, dan lain sebagainya, sedangkan aspek nonfisik mencakup pertimbangan rasa aman, minat dan rasa ingin tahu anak, kebebasan berekspresi, membangun rasa percaya diri, aktualisasi diri, menyalurkan emosi, dan rasa kegembiraan. Tempat bermain bagi anak usia dini juga perlu memperhatikan aspek alat permainan yang ada di dalamnya, agar dapat memenuhi kebutuhan anak, pengasuh, dan guru. Selama ini, perkembangan tempat bermain anak usia dini telah banyak dilakukan, namun sebagian besar lebih fokus pada faktor keamanan semata, dan belum banyak yang mempertimbangkan manfaat aspek perkembangan yang dapat diperoleh oleh anak. Dengan memperhatikan baik aspek fisik dan nonfisik, serta memfokuskan pada manfaat perkembangan anak, kita dapat menciptakan tempat bermain yang optimal bagi anak usia dini. Ini akan memberikan mereka kesempatan untuk bereksplorasi, belajar, dan tumbuh secara menyenangkan dan bermanfaat.

3.2 Konsep dan Perencanaan

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi, Pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan desain taman bermain budaya sebagai media pembelajaran dan bermain bagi anak usia dini di tempat pariwisata. Taman bermain ini dirancang dengan mengintegrasikan unsur-unsur berwisata, bermain, dan belajar. Sejauh ini, taman bermain hanya membatasi diri pada area bermain bebas bagi anak, namun dengan konsep taman ini, anak-anak dapat berwisata, bermain, dan belajar secara bersamaan. Oleh karena itu, melalui desain taman bermain ini, diharapkan tercipta suatu ruang yang dapat dimanfaatkan sebagai media untuk melatih motorik dan sensorik pada anak usia dini.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah dengan memaksimalkan wahana yang ada di taman pariwisata agar bermanfaat bagi kesehatan dan ketangkasan anak-anak. Dalam konteks ini, Pengabdian ini mengusulkan pembuatan wahana ayun tangan di Taman Mekarsari. Ayun tangan adalah wahana yang berbentuk seperti seluncuran dan berfungsi sebagai sarana bagi anak-anak untuk berinteraksi dengan lingkungan luar. Melalui interaksi dengan ayun tangan, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan sikap berani dan percaya diri terhadap dunia luar. Selain itu, ayun tangan juga merupakan salah satu wahana yang umum ditemukan di taman bermain, taman kanak-kanak (TK), playgroup, dan taman-taman kota. Bermain dengan ayun tangan dapat meningkatkan koordinasi tubuh dan keseimbangan anak, karena ketika mereka naik ke atas tangga sebelum meluncur, mereka perlu mengkoordinasikan gerakan kaki, mata, dan tangan.



Dengan memperhatikan wahana ayun tangan dalam desain taman bermain, anak-anak akan memiliki kesempatan untuk melibatkan tubuh mereka dalam gerakan yang terkoordinasi dan kompleks. Ayun tangan menuntut anak-anak untuk bergerak secara ritmis dan mengatur keseimbangan saat naik dan berayun. Gerakan ini melibatkan penggunaan berbagai otot tubuh, seperti otot lengan, tungkai, inti tubuh, dan otot keseimbangan. Melalui interaksi dengan wahana ayun tangan, anak-anak dapat mengembangkan kekuatan, kelenturan, koordinasi, dan keterampilan motorik mereka. Selain manfaat motorik, pengembangan wahana ayun tangan juga dapat memberikan stimulus sensorik yang penting bagi anak usia dini. Ayunan yang bergerak memberikan rangsangan vestibular yang membantu dalam mengembangkan keseimbangan, koordinasi gerakan mata, dan persepsi spasial. Selain itu, ketika anak-anak mendorong dan menarik ayunan, mereka merasakan sentuhan dan tekanan pada tubuh mereka, yang berkontribusi pada perkembangan dari panca indra yang dimiliki.

3.3 Desain

Desain tempat bermain yang dibuat harus memperhatikan kualitasnya. Karena hal ini berhubungan dengan keamanan anak-anak ketika sedang bermain. Berikut beberapa kriteria yang menunjukkan tempat bermain berkualitas untuk diterapkan pada desain yang dibuat.

1. Tidak goyah

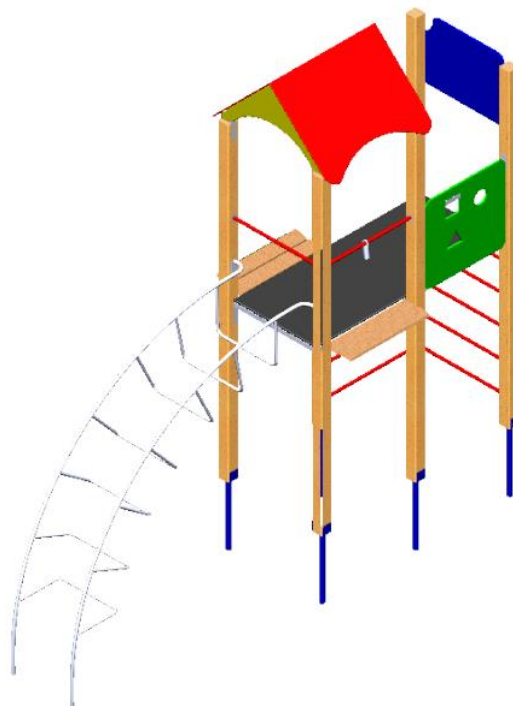
Tempat bermain yang digunakan haruslah dijamin kekuatannya, dimana saat sedang digunakan oleh banyak anak tidak akan goyah. Harus dipastikan ketika anak-anak melompat, berjalan, berlari, dan sebagainya, tempat bermain tersebut tetap kuat untuk menopang.

2. Mur dan baut tidak mudah kendur

Mur dan baut menjadi bagian terpenting untuk menjaga tempat bermain agar tetap kokoh berdiri. Jika keduanya kendur, maka akan sangat membahayakan anak-anak yang sedang bermain. Sehingga, pastikan jika pemasangan mur dan baut dilakukan dengan baik dan benar.

3. Cat tidak mudah luntur

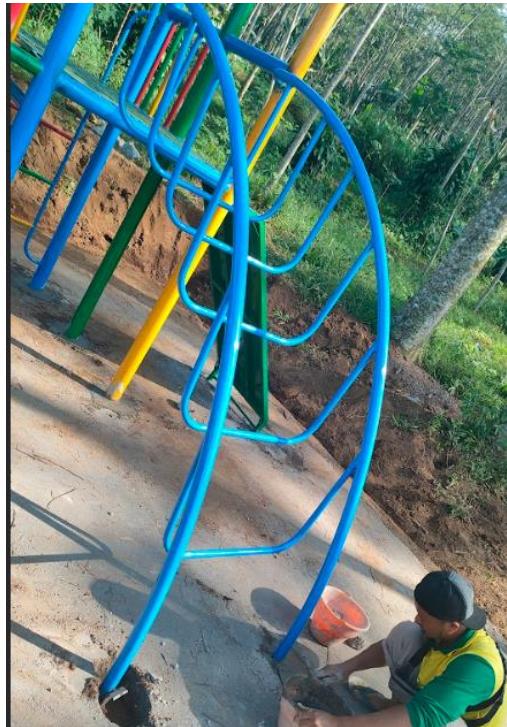
Tempat bermain biasanya dicat berwarna-warni agar lebih menarik dan tampak ceria. Anak-anak juga sangat senang jika melihat tempat bermain yang akan digunakan memiliki warna yang cerah. Oleh karena itu, pastikan bahwa cat yang digunakan benar-benar berkualitas serta tidak mudah luntur. Gambar 2 berikut ini merupakan desain dari wahana ayun tangan yang dibuat.



Gambar 2. Desain wahana bermain ayun tangan

3.4 Manufaktur

Teknik pembuatan wahana menggunakan proses manufaktur yang tepat yang dapat menghasilkan wahana ayun tangan yang stabil dan nyaman saat digunakan, sehingga anak-anak dapat bermain dengan bebas tanpa khawatir tentang kemungkinan terjadinya cedera. Dengan mempertimbangkan keselamatan dan kenyamanan sebagai prioritas utama, pembuatan desain dan model wahana ayun tangan dalam wahana edukasi ini memastikan pengalaman bermain yang menyenangkan sekaligus aman bagi para penggunanya. Proses pembuatan wahana ayun tangan dikerjakan oleh beberapa profesional dalam bidang pembuatan wahana bermain sebagaimana ditunjukkan pada gambar 3. Selain itu pemilihan warna yang cerah diharapkan dapat menarik perhatian orang-orang yang menunjukkan keindahan dari taman wisata mekarsari ini.



Gambar 3. Proses manufaktur wahana ayun tangan

Proses manufaktur merupakan tahapan penting dalam pembuatan produk yang telah didesain dengan tujuan untuk memastikan bahwa setiap bagian sesuai dengan fungsinya. Proses manufaktur menjadi sangat relevan dalam situasi di mana bagian-bagian yang diperlukan tidak tersedia di pasaran atau perlu mengalami rekayasa tertentu. Dalam hal ini, manufaktur difokuskan pada pembuatan bagian-bagian tersebut.

Manufaktur dapat diklasifikasikan berdasarkan perlakuan terhadap material yang digunakan. Dalam proses manufaktur, material tersebut akan diolah dan dibentuk menjadi satu produk utuh sesuai dengan prinsip Design for Manufacture and Assembly (DFMA) dan teknik permesinan yang tepat. DFMA menekankan pada perancangan produk yang memudahkan proses manufaktur dan perakitan, sehingga menghasilkan efisiensi dan kualitas yang optimal. Teknik permesinan juga digunakan untuk memotong, membentuk, atau mengubah bentuk material sesuai dengan spesifikasi desain.

Setelah proses manufaktur selesai, langkah selanjutnya adalah proses perakitan. Proses perakitan dilakukan untuk menyatukan setiap bagian yang telah diproduksi menjadi satu produk yang lengkap dan berfungsi. Dalam tahap ini, setiap bagian akan dirakit dengan hati-hati, mengikuti urutan yang ditentukan dalam desain produk. Proses perakitan melibatkan pemasangan, pengencangan, dan penghubungan setiap bagian dengan presisi untuk memastikan produk akhir memiliki kekokohan dan performa yang diharapkan. Pada gambar 4 memperlihatkan penampakan dari wahana edukasi ayun tangan yang sudah dirakit.



Gambar 4. Wahana ayun tangan di taman Mekarsari

Pengembangan desain taman bermain yang mengintegrasikan wahana ayun tangan, diharapkan dapat memberikan stimulus dan rangsangan yang berperan penting dalam pengembangan perkembangan motorik dan sensorik anak usia dini. Taman bermain yang memperhatikan faktor-faktor ini akan menjadi lingkungan yang mendukung anak-anak dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus, serta memperkuat sistem sensorik mereka. Melalui interaksi dengan wahana ayun tangan, anak-anak akan terlibat dalam gerakan yang melibatkan koordinasi kompleks antara berbagai kelompok otot. Gerakan naik dan turun pada ayun tangan membutuhkan integrasi yang tepat antara otot lengan, tungkai, inti tubuh, dan otot keseimbangan, sehingga memperkuat kekuatan, kelenturan, dan koordinasi motorik mereka.

Taman bermain modern dengan integrasi wahana ayun tangan tidak hanya menjadi tempat bermain biasa, tetapi menjadi sarana kreativitas untuk memperkaya pengalaman dan perkembangan anak-anak usia dini. Di sini, anak-anak tidak hanya bermain untuk bersenang-senang, tetapi juga untuk memperluas batas-batas kemampuan fisik dan mental mereka. Berbagai wahana ayun tangan dirancang secara ergonomis untuk merangsang gerakan yang alami dan mengoptimalkan perkembangan motorik kasar dan halus anak-anak. Misalnya, melalui aktivitas memanjat, bergelantungan, dan melompat, anak-anak dapat mengembangkan kekuatan otot dan keseimbangan tubuh mereka dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Penambahan wahana ayun tangan di Taman Mekarsari telah mengubah dinamika pemanfaatan taman sebagai ruang publik yang mendukung rekreasi dan pendidikan di Desa Kaligentong, Kecamatan Gladagsari, Kabupaten Boyolali. Sebelumnya, taman mungkin hanya dikenal sebagai area terbuka hijau yang digunakan untuk aktivitas santai dan rekreasi umum. Namun, dengan kehadiran wahana ayun tangan, taman tersebut telah mengalami transformasi menjadi sebuah destinasi yang lebih menarik dan berfungsi ganda sebagai pusat rekreasi dan edukasi bagi masyarakat lokal. Wahana ayun tangan bukan hanya sekadar menambah daya tarik visual taman, tetapi juga memperluas fungsionalitasnya secara substansial. Wahana ini tidak hanya menyediakan kesempatan bagi anak-anak untuk bermain secara fisik dan mengembangkan kreativitas mereka, tetapi juga memberikan platform untuk pembelajaran sosial yang lebih mendalam. Interaksi yang terjadi di sekitar wahana ini tidak hanya memperkuat ikatan sosial di antara anak-anak dari berbagai latar belakang, tetapi juga antara orang tua yang turut berpartisipasi dalam mengawasi dan mendampingi anak-anak mereka.

Wahana ayun tangan juga memiliki implikasi pendidikan yang signifikan. Anak-anak dapat belajar tentang kerjasama, komunikasi, dan toleransi dalam berinteraksi satu sama lain di lingkungan yang terkontrol dan aman. Selain itu, wahana ini dapat menjadi alat untuk mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar, serta mengasah kemampuan kognitif melalui permainan yang mengasah cara berpikir. Secara keseluruhan, penambahan wahana ayun tangan di Taman Mekarsari bukan hanya memperkaya pengalaman rekreasi masyarakat, tetapi juga memberikan sumbangan yang berarti dalam pendidikan dan pembangunan sosial anak-anak. Dengan menyediakan fasilitas yang mendukung perkembangan holistik anak-anak dalam suasana yang mendidik dan terstruktur, taman ini menjadi model untuk pemanfaatan ruang publik yang efektif dan bermanfaat bagi komunitas lokal.

Kesimpulan

Berdasarkan temuan yang dihasilkan dari Pengabdian ini, dapat disimpulkan bahwa perancangan wahana bermain ayun tangan menjadi sebuah solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan lahan kosong yang ada di Taman Mekarsari. Wahana bermain ini diharapkan mampu memberikan sejumlah manfaat bagi anak-anak, terutama mereka yang tinggal di Desa Kaligentong, Kecamatan Gladagsari, Kabupaten Boyolali. Melalui interaksi dengan wahana bermain ayun tangan, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan keterampilan sosial mereka, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, terlibat dalam interaksi sosial, serta mengalami proses belajar yang menyenangkan. Pengembangan wahana bermain ini diharapkan mampu memperkuat aspek sosialisasi anak-anak, memfasilitasi komunikasi yang efektif, serta memperkuat jati diri mereka dalam interaksi dengan lingkungan sekitar.

Dengan adanya pengembangan wahana bermain ayun tangan, diharapkan anak-anak dapat menikmati pengalaman bermain yang bermanfaat dan menggembirakan. Hal ini akan berdampak positif pada perkembangan sosial, emosional, dan kognitif mereka. Selain itu, pengembangan wahana bermain ini juga diharapkan dapat menjadi bagian penting dalam memperkaya fasilitas taman bermain di Taman Mekarsari..

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Sebelas Maret atas Skema Hibah Pengabdian Group Riset Dana PNPB dengan kontrak No: 229/UN27.22/PM.01.01/2023 dan Kelompok Tani Taman Mekarsari dalam mendukung Program Pengabdian kepada Masyarakat UNS Tahun 2023.

Daftar Pustaka

- Harmiati, M. d. Eksistensi Badan Usaha Milik Desa (BUMDS) Dalam Mengembangkan Usaha dan Ekonomi Masyarakat Desa yang Berdaya Saing di Era Masyarakat Ekonomi Asean. *Jurnal Unihaz*. Bengkulu.
- Moyreynta, T. (2008). Implementasi Kelompok Usaha Bersama (BUMDS) Tani di Dusun III Desa Pematang Lalang Kabupaten Deli Serdang. Muslim, K. "Mitra Usaha Kecil" Pemberdayaan Ekonomi Rakyat. *Majalah PINBUK*.
- Nasution, M. (1991). Lembaga Perkreditan Pedesaan . Badan Litbang Koperasi dan PK. Departemen Koperasi dan PPK, Jakarta.
- Son, J. W. *Entrepreneurship & Small Business Problem Solving*, 2nd ed. Singapore.
- Sondagh, L. F. Pengabdian Lembaga Kredit Pedesaan di Provinsi Sulawesi Utara dan Sulawesi Tenggara. Jakarta: Lembaga Pengembangan Perbankan Indonesia (LPPI)
- Dariyo, A. (2007). Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama. Jakarta: RefikaAditama.
- Firdaus, W., Refianto, R., & Heru, A. W. (2020). Perancangan Playground Untuk Sarana Bermain Anak Di Taman Gasibu. *eProceedings of Art & Design*, 7(3).
- Sugara, Ayub, and Feri Nugroho. 2021. "Sosialisasi Pemetaan Terumbu Karang Untuk Inventarisasi Ekowisata Bahari Dalam Perspektif Penginderaan Jauh Dan Sig." *Aptekmas Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 4(2).
- Susilawati, Susilawati. 2016. "Pengembangan Ekowisata Sebagai Salah Satu Upaya Pemberdayaan Sosial, Budaya Dan Ekonomi Di Masyarakat." *Jurnal Geografi Gea* 8(1):43–50.
- Thoha, Achmad Siddik, Y. Afifuddin, T. Y. Sari, P. Patana, and M. Ulfa. 2021. "Perencanaan Tapak Ekowisata Menggunakan Teknologi Drone Di Desa Timbang Lawan Kecamatan Bahorok Kabupaten Langkat Sumatera Utara." Pp. 244–57 in *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol. 1