

MODEL PENATAAN TAMAN BERMAIN (TAMAN PINTAR) BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI PADA PERMUKIMAN DESA PAYA KEUREULEH, KABUPATEN ACEH BESAR

*Model Of Playground Arrangement (Smart Park) Based On Information
Technology In Paya Keureuleh Village Settlement, Aceh Besar District*

Donny Arief Sumarto¹⁾, Renny Mildani²⁾, Fathin Rizaldi³⁾

Universitas Ubudiyah Indonesia, Jalan Alue Naga Tibang Kec. Syiah Kuala Kota Banda Aceh

Corresponding Author: Donny.sumarto@uui.ac.id

Abstrak

Ketersediaan ruang bermain yang aman, edukatif, dan inklusif menjadi kebutuhan penting dalam mendukung tumbuh kembang anak, terutama di wilayah permukiman desa. Desa Paya Keureuleh di Kabupaten Aceh Besar menghadapi tantangan dalam penyediaan fasilitas taman bermain yang fungsional dan menarik. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan model penataan taman bermain (taman pintar) berbasis teknologi informasi yang responsif terhadap kebutuhan anak-anak dan masyarakat setempat. Metode yang digunakan meliputi identifikasi kebutuhan melalui observasi dan diskusi kelompok terfokus (FGD), perancangan partisipatif yang melibatkan masyarakat lokal, serta integrasi teknologi informasi dalam desain taman, seperti penggunaan aplikasi edukatif dan permainan interaktif berbasis sensor. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan partisipasi masyarakat dalam pengelolaan taman, serta meningkatnya minat anak-anak terhadap kegiatan belajar sambil bermain. Taman pintar ini juga menjadi sarana edukasi digital awal yang mendorong literasi teknologi sejak usia dini. Keberhasilan program ini menegaskan pentingnya kolaborasi antara teknologi dan desain ruang publik dalam mewujudkan lingkungan desa yang ramah anak dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Kata Kunci: Taman Pintar, Teknologi Informasi, Desa Paya Keureuleh, Partisipasi Masyarakat, Ruang Publik Edukatif, Pengabdian Masyarakat

Abstract

The availability of safe, educative and inclusive play spaces is an important need to support children's growth and development, especially in village residential areas. Paya Keureuleh Village in Aceh Besar District faces challenges in providing functional and attractive playground facilities. This community service activity aims to design and implement a playground arrangement model (smart park) based on information technology that is responsive to the needs of children and the local community. The methods used include identifying needs through observation and focus group discussions (FGD), participatory design involving local communities, and the integration of information technology in park design, such as the use of educational applications and sensor-based interactive games. The results of the activity show an increase in community participation in park management, as well as an increase in children's interest in learning while playing activities. This smart park is also a means of initial digital education that encourages technological literacy from an early age. The success of this program emphasizes the importance of collaboration between technology and public space design in creating a village environment that is child-friendly and adaptive to current developments.

Keywords: Smart Park, Information Technology, Paya Keureuleh Village, Community Participation, Educational Public Space, Community Service

1. PENDAHULUAN

Taman bermain merupakan fasilitas penting dalam mendukung tumbuh kembang anak-anak, terutama di permukiman desa. Namun, banyak taman bermain di desa yang kurang optimal dalam pemanfaatannya. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya informasi dan pengelolaan yang efektif. Dalam era digital, pemanfaatan teknologi informasi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas taman bermain di desa.

AcehNews.Net

Desa Paya Keureuleh, yang terletak di Kabupaten Aceh Besar, memiliki potensi untuk mengembangkan taman bermain berbasis teknologi informasi. Dengan melibatkan masyarakat dalam perencanaan dan pengelolaan, diharapkan taman bermain ini dapat menjadi pusat edukasi dan rekreasi yang bermanfaat bagi anak-anak dan masyarakat sekitar.

Tujuan Pengabdian

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk:

- Mendesain taman bermain berbasis teknologi informasi yang interaktif dan edukatif.
- Melibatkan masyarakat dalam proses perencanaan dan pengelolaan taman bermain.
- Meningkatkan kualitas ruang publik sebagai sarana edukasi dan rekreasi bagi anak-anak.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini meliputi:

- Identifikasi Masalah dan Potensi: Melalui diskusi dengan masyarakat dan observasi lapangan untuk menggali kebutuhan dan potensi taman bermain di Desa Paya Keureuleh.
- Perancangan Partisipatif: Menyusun desain taman bermain yang melibatkan masyarakat dalam setiap tahap perencanaan.
- Implementasi Teknologi Informasi: Mengintegrasikan teknologi informasi dalam taman bermain, seperti penggunaan aplikasi edukasi dan sensor interaktif.

- Pelatihan dan Pendampingan: Memberikan pelatihan kepada masyarakat tentang pengelolaan dan pemeliharaan taman bermain berbasis teknologi informasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui pendekatan partisipatif, masyarakat Desa Paya Keureuleh aktif terlibat dalam proses perencanaan dan pembangunan taman bermain. Desain taman yang dihasilkan mencakup area bermain anak, ruang edukasi interaktif, dan fasilitas umum yang ramah anak.

Integrasi teknologi informasi dalam taman bermain, seperti penggunaan aplikasi edukasi dan sensor interaktif, meningkatkan daya tarik dan fungsi taman sebagai sarana belajar. Masyarakat juga diberikan pelatihan mengenai pemeliharaan taman dan penggunaan teknologi informasi untuk mendukung keberlanjutan taman bermain.

Program ini sejalan dengan konsep desa cerdas yang memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat, seperti yang diterapkan di Desa Papayan, Kecamatan Jatiwaras, Kabupaten Tasikmalaya.

4. KESIMPULAN

Perancangan taman bermain berbasis teknologi informasi di Desa Paya Keureuleh berhasil meningkatkan kualitas ruang publik sebagai sarana edukasi dan rekreasi bagi anak-anak. Pendekatan partisipatif dan integrasi teknologi informasi terbukti efektif dalam menciptakan taman bermain yang fungsional dan berkelanjutan. Keberhasilan program ini dapat menjadi model bagi pengembangan taman bermain di desa-desa lain di Aceh Besar dan daerah lainnya.

5. REFERENSI

Kadir, I., Anshari Nur, M. N., Isnawaty, Ma'ruf, A., Hasan, L. A., & Ahdiyani, W. (2024). Model Penataan Taman Bermain (Taman Pintar) Berbasis Teknologi Informasi Pada Permukiman Desa Mata Wawatu Kecamatan Moramo Utara Kabupaten

Jurnal Pengabdian Masyarakat (INOTEC), Vol. 6 No. 2 Oktober 2024
Universitas Ubudiyah Indonesia

Konawe Selatan. *Jurnal Pengabdian
Masyarakat Ilmu Terapan (JPMIT)*, 6(2).

Desa Papayan. (n.d.). Smart Village Papayan:
Teknologi untuk Pembangunan
Berkelanjutan.

Panda. (n.d.). Wujudkan Desa Digital:
Kampung Tematik Berbasis Teknologi
Informasi untuk Pemberdayaan Desa.