

ADAPTASI KARAKTERISTIK GENERASI ALPHA TERHADAP DESAIN INTERIOR LINGKUNGAN BELAJAR PAUD: TINJAUAN LITERATUR

Divania Koesoema Putri

Program Studi Magister Desain Interior, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut
Teknologi Sepuluh Nopember, Jl. Teknik Kimia, Keputih, Kec. Sukolilo, Surabaya, Jawa
Timur, 60111
divaniakp@gmail.com

Susy Budi Astuti

Program Studi Magister Desain Interior, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut
Teknologi Sepuluh Nopember, Jl. Teknik Kimia, Keputih, Kec. Sukolilo, Surabaya, Jawa
Timur, 60111
susy@interior.its.ac.id

Abstract

Generation Alpha is the first generation to grow up completely in the digital era, with unique characteristics that are significantly influenced by technology in aspects of their learning and social interactions. This research aims to explore the application of Person-Environment Fit (PE Fit) theory in designing early childhood education interiors, in order to create a learning environment that suits the needs of Generation Alpha. This study was carried out using a literature review method, which analyzed literature about the characteristics of the Alpha Generation, PE Fit theory, as well as supporting interior design elements. Research findings show that interior design that is flexible, technology-based, and supports sensory stimulation can increase children's engagement, motivation, and social-emotional development. This research highlights the importance of applying the PE Fit theory to create an optimal learning experience for Generation Alpha, even though there are several obstacles, such as limited funding, gaps in access to technology, and training needs for teaching staff.

Keywords: (Early Childhood Education, Generation Alpha, Interior Design, Learning Environment, Person-Environment Fit)

Abstrak

Generasi Alpha merupakan generasi pertama yang tumbuh sepenuhnya di era digital, dengan karakteristik unik yang dipengaruhi secara signifikan oleh teknologi dalam aspek pembelajaran dan interaksi sosial mereka. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi penerapan teori Person-Environment Fit (PE Fit) dalam mendesain interior pendidikan anak usia dini, guna menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan kebutuhan Generasi Alpha. Kajian ini dilakukan melalui metode kajian pustaka, yang menganalisis literatur tentang karakteristik Generasi Alpha, teori PE Fit, serta elemen desain interior yang mendukung. Temuan penelitian menunjukkan bahwa desain interior yang fleksibel, berbasis teknologi, dan mendukung stimulasi sensorik dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta perkembangan sosial-emosional anak. Penelitian ini menyoroti pentingnya penerapan teori PE Fit untuk menciptakan pengalaman belajar yang optimal bagi Generasi Alpha, meskipun terdapat beberapa hambatan, seperti keterbatasan dana, kesenjangan akses terhadap teknologi, dan kebutuhan pelatihan bagi tenaga pendidik.

Kata Kunci : (Desain Interior, Generasi Alpha, Lingkungan Belajar, Pendidikan Anak Usia Dini, Person-Environment Fit)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam cara anak-anak belajar dan berinteraksi dengan informasi. Perubahan ini sangat relevan bagi Generasi Alpha, generasi pertama yang sepenuhnya tumbuh dalam lingkungan era digital. Generasi ini memiliki pola pembelajaran yang sangat dipengaruhi oleh kehadiran dan perkembangan teknologi. Menurut McCrindle (2020) Generasi Alpha memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari generasi-generasi sebelumnya, termasuk preferensi belajar yang sangat dipengaruhi oleh teknologi. Paparan terhadap perangkat digital sejak usia dini telah membentuk pola mereka dalam mengakses, memproses, dan memahami informasi, yang berbeda secara signifikan dari metode belajar generasi sebelumnya. Oleh karena itu, memahami karakteristik unik Generasi Alpha menjadi penting dalam merancang lingkungan pendidikan yang selaras dengan kebutuhan mereka. Cimene et al. (2024) menjelaskan bahwa tingkat penggunaan teknologi digital di kalangan anak usia dini memengaruhi gaya belajar mereka, sehingga diperlukan pendekatan inovatif dalam perancangan ruang belajar. Disamping itu, Höfrová et al. (2024) menegaskan bahwa ruang belajar untuk Generasi Alpha harus dirancang dengan fleksibilitas yang tinggi dan mampu mengintegrasikan elemen teknologi secara bijaksana.

Untuk memahami kebutuhan Generasi Alpha, diperlukan pendekatan yang sesuai dengan ciri khas mereka. Salah satu pendekatan yang relevan adalah Teori Person-Environment Fit (PE Fit), yang menyoroti pentingnya keselarasan antara individu dan lingkungannya. Dalam pendidikan anak usia dini, teori ini menekankan pentingnya merancang ruang belajar yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fisik tetapi juga mendukung perkembangan sosial dan emosional anak, sekaligus selaras dengan karakteristik unik Generasi Alpha. De Cooman & Vleugels (2022), mengungkapkan bahwa kesesuaian antara karakteristik anak dengan lingkungan, baik secara fisik maupun sosial, berperan dalam meningkatkan pengalaman belajar. Oleh karena itu, desain ruang belajar untuk anak usia dini perlu dirancang agar dapat memenuhi kebutuhan fisik dan mencerminkan karakteristik generasi ini.

Desain interior dalam pendidikan anak usia dini memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang optimal. Interior yang fleksibel serta mampu menyesuaikan kebutuhan teknologi dan stimulasi sensorik dapat menciptakan suasana belajar yang mendukung keterlibatan dan motivasi anak. Barrett et al. (2013, 2015), menunjukkan bahwa elemen-elemen fisik seperti pencahayaan, ventilasi, warna, dan tata ruang memiliki dampak signifikan pada hasil belajar anak. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Dore & Dynia, (2020); Spasova, (2022) menegaskan bahwa ruang belajar yang mengintegrasikan teknologi dengan desain tradisional mampu meningkatkan kenyamanan dan partisipasi anak selama proses pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengkaji penerapan prinsip Person-Environment Fit dalam desain interior lingkungan pendidikan anak usia dini. Pengujian ini akan dilakukan melalui analisis literatur yang responsif terhadap karakteristik Generasi Alpha. Dengan memanfaatkan tinjauan literatur yang luas, seperti yang dijelaskan oleh Snyder (2019), penelitian ini bertujuan untuk menghubungkan konsep teoritis yang berkaitan dengan Generasi Alpha dengan desain lingkungan belajar yang adaptif terhadap kebutuhan mereka.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi para pendidik, desainer interior, dan pembuat kebijakan dalam upaya untuk mengembangkan lingkungan belajar yang inovatif, adaptif, dan inklusif.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah Kajian Pustaka (Literatur Review). Kajian pustaka dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengintegrasikan berbagai sudut pandang teori dan temuan empiris yang relevan, serta memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang bagaimana desain interior dapat beradaptasi dengan karakteristik unik Generasi Alpha dalam konteks pendidikan anak usia dini. Ini memberikan gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana desain interior bisa disesuaikan dengan karakteristik unik Generasi Alpha, terutama dalam konteks pendidikan anak usia dini. Seperti yang dijelaskan oleh Snyder (2019), Kajian Pustaka adalah cara penelitian yang membantu peneliti merangkum, menilai, dan menganalisis hasil dari penelitian sebelumnya. Dengan cara ini, peneliti dapat memahami perkembangan pengetahuan, menciptakan ide-ide baru, dan membangun dasar teori untuk penelitian selanjutnya.

Kajian Pustaka adalah jenis penelitian yang berfokus pada analisis teori tanpa mengumpulkan data dari lapangan. Tujuan utamanya adalah untuk membangun fondasi teori yang solid serta menemukan cara-cara praktis yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan desainer interior saat merancang ruang belajar yang mendukung perkembangan terbaik bagi Generasi Alpha. Penelitian ini bersifat deskriptif analitis, di mana peneliti mengumpulkan informasi dari berbagai sumber untuk menghasilkan rangkuman dan kesimpulan yang bermanfaat. Kajian ini juga berperan dalam menemukan celah penelitian dan memberikan kontribusi penting dalam bidang pendidikan bagi anak-anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan data sekunder yang berasal dari beberapa sumber, yaitu:

- Jurnal Ilmiah: Artikel yang telah melalui proses peer-review dan diterbitkan di jurnal terkemuka seperti *Building and Environment*, *Child Development*, dan *Frontiers in Education*.
- Buku Akademik: Referensi yang membahas Generasi Alpha, pendidikan anak usia dini, serta desain interior.
- Laporan Penelitian: Studi-studi yang menyajikan data empiris terkait topik yang diteliti.
- Database Online: Sumber dari platform akademik yang berkredibilitas, seperti Scopus, PubMed, Google Scholar, dan JSTOR.

Pengumpulan data dilakukan melalui proses berikut:

- Pencarian Literatur: Mencari sumber pustaka dengan menggunakan kata kunci seperti "generation alpha," "interior design," "early childhood education," dan "person environment fit."
- Seleksi Literatur: Menyaring literatur berdasarkan kriteria tertentu, yaitu:
 - Fokus pada Generasi Alpha dan pendidikan anak usia dini.
 - Mencakup elemen desain interior atau lingkungan belajar.

- Publikasi dalam 10 tahun terakhir untuk memastikan relevansi, kecuali untuk referensi teoretis klasik.
- Pemilihan dilakukan dengan memperhatikan kualitas, kredibilitas, dan relevansi sumber, serta menekankan publikasi yang membahas inovasi terbaru dalam pendidikan anak usia dini dan desain interior yang sesuai dengan teknologi serta kebutuhan Generasi Alpha.
- Pengorganisasian Data: Mengelompokkan literatur berdasarkan tema-tema utama penelitian.

Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan metode analisis tematik, melalui beberapa langkah berikut:

- Pengorganisasian Tematik: Literatur dibagi ke dalam beberapa tema seperti "karakteristik generasi alpha," "teori person-environment fit," "dampak teknologi pada pembelajaran," dan "desain interior yang efektif."
- Penggabungan Temuan: Pada tahap ini, peneliti akan mencari kesamaan dan perbedaan antara berbagai teori tentang desain interior dan karakteristik Generasi Alpha. Selain itu, relevansi temuan tersebut untuk aplikasi di pendidikan anak usia dini juga dievaluasi. Berbagai sumber dirangkum untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai hubungan antar variabel.
- Evaluasi Kritis: Penelitian yang ada juga dievaluasi untuk mengidentifikasi adanya celah dalam studi yang ada, serta memberikan kontribusi baru dalam bidang ini.

Melalui kajian pustaka, peneliti dapat mendapatkan pemahaman yang luas dari penelitian-penelitian sebelumnya, menggunakan data yang telah terverifikasi, dan menghindari kesulitan dalam pengumpulan data di lapangan. Namun, ada juga keterbatasan, seperti ketergantungan pada kualitas dan cakupan literatur yang ada. Selain itu, cara peneliti menafsirkan data sekunder juga dapat memengaruhi hasil akhir. Salah satu batasan utama dalam kajian pustaka ini adalah ketergantungan pada kualitas dan cakupan literatur yang tersedia. Beberapa temuan mungkin tidak sepenuhnya mencerminkan perkembangan terbaru dalam desain interior atau karakteristik Generasi Alpha, karena adanya keterbatasan pada penelitian yang sudah ada.

HASIL

1. Karakteristik Generasi Alpha

Generasi Alpha memiliki karakteristik yang unik apabila dibandingkan dengan generasi sebelumnya, hal ini disebabkan karena mereka tumbuh dalam era digital yang sangat berkaitan dengan teknologi. Berikut merupakan beberapa karakteristik utama Generasi Alpha:

- **Digital Native**

Generasi Alpha memiliki kaitan yang erat dengan teknologi sejak usia dini. Penelitian Cimene et al. (2024) menunjukkan bahwa intensitas eksposur terhadap perangkat digital memengaruhi preferensi mereka terhadap media digital sebagai sarana belajar dan komunikasi. McCrindle (2020) juga menegaskan bahwa Generasi Alpha hidup sepenuhnya dalam era digital serta mahir dalam menggunakan teknologi untuk hiburan dan edukasi. Generasi ini dapat mengakses informasi secara cepat dan

mandiri melalui perangkat digital, hal ini membentuk cara berinteraksi dengan dunia, serta memengaruhi cara belajar dan berkomunikasi mereka.

- **Preferensi Pembelajaran Interaktif**

Gaya belajar Generasi Alpha didominasi oleh metode berbasis pengalaman yang interaktif. Cimene et al. (2024): Jha (2023), dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan alat digital seperti aplikasi pendidikan, simulasi digital, dan gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa. Pendapat itu juga diperkuat dengan penelitian oleh Kong et al. (2023) yang menyoroti tentang elemen gamifikasi, seperti tantangan dan penghargaan, sangat efektif bagi generasi ini.

- **Keterhubungan Sosial dan Emosional**

Meskipun sangat berkaitan dengan teknologi, Generasi Alpha tetap membutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu mendukung pengembangan keterampilan sosial emosionalnya. Teknologi dapat digunakan untuk memfasilitasi interaksi sosial melalui permainan kolaboratif dan aktivitas berbasis proyek. Hal ini penting agar mereka tidak hanya berkembang secara kognitif, tetapi juga sosial dan emosional. (Durlak et al., 2011; Slutsky et al., 2019)

2. **Person-Environment Fit**

Teori Person-Environment Fit menekankan keselarasan antara individu dan lingkungannya sebagai kunci untuk mencapai pengalaman belajar yang optimal. Dalam konteks Generasi Alpha, berikut merupakan beberapa temuan utamanya:

- **Kesesuaian Teknologi dengan Kebutuhan Belajar**

Integrasi teknologi ke dalam ruang belajar dapat menciptakan keselarasan bagi kebutuhan belajar Generasi Alpha beberapa contoh aplikasinya berupa papan interaktif dan aplikasi edukasi. Lingkungan yang dirancang untuk eksplorasi teknologi dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar (Höfrová et al., 2024; Spasova, 2022). Temuan ini selaras dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa Generasi Alpha lebih mudah beradaptasi dengan teknologi, menjadikannya alat yang efektif untuk pembelajaran interaktif.

- **Fleksibilitas Ruang**

Penyesuaian tata ruang untuk berbagai aktivitas belajar memungkinkan Generasi Alpha mengeksplorasi gaya belajar mereka yang beragam. Barrett et al. (2013, 2015) menekankan bahwa ruang yang fleksibel dapat mendukung keberagaman model belajar dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Ruang yang adaptif, dengan pengaturan furnitur yang mudah disesuaikan, mendukung berbagai bentuk interaksi dan kolaborasi, sesuai dengan preferensi mereka untuk belajar secara dinamis.

3. **Elemen Desain Interior yang Efektif**

Berdasarkan tinjauan literatur, elemen-elemen desain interior yang penting untuk mendukung karakteristik Generasi Alpha adalah sebagai berikut:

- **Integrasi Teknologi**

Penelitian yang dilakukan oleh (Cimene et al., 2024; Slutsky et al., 2019; Swargiary, 2024) menyoroti pentingnya teknologi seperti perangkat digital dan aplikasi pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan kolaboratif. Desain ruang yang dilengkapi dengan teknologi yang mendukung pembelajaran

digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan.

- **Fleksibilitas Ruang**

Ruang belajar yang fleksibel dengan tata letak furnitur yang mudah disesuaikan mendukung berbagai aktivitas belajar, baik individu maupun kelompok. Hal ini menciptakan lingkungan yang mendukung berbagai metode pembelajaran dan memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih personal dan efektif (Barrett et al., 2013, 2015; Rusman et al., 2019).

- **Stimulasi Sensorik**

Elemen visual seperti warna, pencahayaan, dan tekstur memengaruhi suasana hati, perhatian, dan kenyamanan siswa. (Aryani et al., 2024; Barrett et al., 2015) mengidentifikasi bahwa elemen-elemen ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan kondusif. Penggunaan warna yang menstimulasi kreativitas, pencahayaan yang dapat disesuaikan, serta tekstur yang menyenangkan dapat meningkatkan konsentrasi dan kenyamanan siswa dalam ruang kelas..

PEMBAHASAN

1. Relevansi Karakteristik Generasi Alpha terhadap Desain Lingkungan Belajar

Generasi Alpha, sebagai generasi pertama yang sepenuhnya hidup dalam era digital, memiliki keterikatan yang mendalam dengan teknologi sejak usia dini. Karakteristik mereka, seperti preferensi terhadap pembelajaran berbasis teknologi dan interaksi sosial melalui media digital, memengaruhi cara mereka merespons lingkungan belajar (Cimene et al., 2024; McCrindle, 2020). Oleh karena itu, desain lingkungan belajar harus memperhatikan kebutuhan unik generasi ini untuk menciptakan ruang yang mendukung perkembangan holistik mereka.

- **Digital Natives dan Perubahan Paradigma Belajar**

Sebagai *digital natives*, Generasi Alpha sangat terampil menggunakan perangkat teknologi untuk memperoleh informasi, belajar, dan berkomunikasi. McCrindle (2020) menekankan bahwa kehidupan mereka didominasi oleh perangkat digital, yang menciptakan kebutuhan akan ruang belajar yang mendukung penggunaan teknologi. Penelitian Cimene et al. (2024) menunjukkan bahwa paparan yang tinggi terhadap perangkat digital membentuk gaya belajar mereka, yang cenderung berbasis eksplorasi dan interaktivitas.

Oleh karena itu, desain interior ruang belajar perlu mengintegrasikan teknologi secara strategis. Contohnya adalah penyediaan perangkat digital seperti tablet atau papan interaktif, serta jaringan internet yang andal. Dengan pendekatan ini, ruang belajar dapat menjadi media untuk mendukung pembelajaran aktif sekaligus mengembangkan keterampilan teknologi yang relevan dengan masa depan.

- **Interaksi Sosial dan Emosional di Era Digital**

Meskipun Generasi Alpha sangat terhubung secara digital, mereka tetap memerlukan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan keterampilan sosial-emosional. (Durlak et al., 2011) menunjukkan bahwa pendekatan *Social and*

Emotional Learning (SEL) dapat memfasilitasi pengembangan empati, kerja sama, dan komunikasi. Lebih jauh lagi, Slutsky et al. (2019) menemukan bahwa teknologi dapat diarahkan untuk meningkatkan interaksi sosial, misalnya melalui permainan kolaboratif yang melibatkan kerja sama tim.

Dalam konteks desain interior, pendekatan ini dapat diwujudkan melalui penciptaan area kolaboratif, seperti zona diskusi kelompok atau ruang bermain interaktif. Area ini memungkinkan siswa untuk belajar bersama, berbagi ide, dan mengembangkan hubungan sosial secara positif, sambil tetap berada dalam lingkungan yang mendukung penggunaan teknologi.

2. Strategi Penerapan Person-Environment Fit dalam Desain Interior

Teori Person-Environment Fit (PE Fit) menjadi kerangka utama dalam merancang lingkungan belajar yang responsif terhadap kebutuhan Generasi Alpha. Teori ini menekankan pentingnya kesesuaian antara karakteristik siswa dan desain ruang belajar. Relevansi teori ini semakin terasa karena Generasi Alpha memiliki gaya belajar unik yang sangat terpengaruh oleh perkembangan teknologi modern (Adlerstein & Cortázar, 2022; Barrett et al., 2015; De Cooman & Vleugels, 2022). Temuan dari Cimene et al. (2024) juga menunjukkan bahwa teknologi modern berperan besar dalam membentuk gaya belajar siswa, sehingga pengintegrasian prinsip *Person-Environment Fit* menjadi penting untuk mendukung kebutuhan mereka.

- **Kesesuaian Teknologi dalam Lingkungan Belajar**

Penggunaan perangkat seperti tablet, papan interaktif, dan aplikasi edukasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Spasova, 2022). Teknologi ini memungkinkan pembelajaran berbasis eksplorasi, yang sangat sesuai dengan gaya belajar aktif Generasi Alpha. Penelitian lebih lanjut menunjukkan bahwa ruang belajar yang mendukung eksplorasi teknologi juga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Höfrová et al., 2024).

- **Fleksibilitas Ruang untuk Aktivitas yang Beragam**

Tata ruang yang fleksibel menjadi faktor penting dalam mendukung berbagai aktivitas belajar. Barrett et al. (2015) mengungkapkan bahwa ruang yang dapat diatur ulang, misalnya dengan furnitur modular, dapat mendukung berbagai kegiatan seperti diskusi kelompok atau pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, penelitian lain menyebutkan bahwa fleksibilitas ruang juga berperan dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui aktivitas *edutainment* yang menggabungkan elemen pendidikan dan hiburan (Rusman et al., 2019).

- **Pentingnya Elemen Multimodal dalam Desain**

Informasi yang diproses oleh Generasi Alpha melalui berbagai modalitas, seperti visual, auditori, dan kinestetik, menjadi dasar penting untuk mempertimbangkan desain ruang belajar yang multimodal (Nagy & Kölcsey, 2017). Beberapa elemen yang dapat diterapkan meliputi:

- **Visual:** Pemilihan warna dinding yang menarik tetapi tidak mencolok, serta visualisasi informasi yang membantu meningkatkan daya tarik belajar (Barrett et al., 2015).

- **Auditori:** Perbaikan akustik ruang belajar dapat membantu siswa berkonsentrasi lebih baik dan meminimalkan gangguan suara (Spasova, 2022).
- **Kinestetik:** Penyediaan area eksplorasi fisik, seperti zona bermain interaktif, dapat memfasilitasi kreativitas dan mendukung aktivitas motorik siswa (Aryani et al., 2024).

3. Implikasi Desain Interior terhadap Pengalaman Belajar

Desain interior yang adaptif dapat memberikan dampak signifikan terhadap pengalaman belajar Generasi Alpha. Beberapa implikasi utama meliputi:

- **Peningkatan Keterlibatan dan Motivasi Belajar**
Integrasi teknologi secara strategis di ruang belajar terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa. Penelitian menunjukkan bahwa perangkat digital yang dioptimalkan untuk pembelajaran berbasis pengalaman mendukung keterlibatan siswa secara aktif, yang menjadi karakteristik khas Generasi Alpha (Swargiary, n.d.)
- **Pengembangan Holistik Siswa**
Lingkungan belajar yang dirancang untuk kolaborasi dapat memperkuat keterampilan interpersonal dan mendukung perkembangan sosial-emosional siswa. Hal ini selaras dengan temuan Durlak et al. (2011) yang menyoroti pentingnya ruang yang memfasilitasi interaksi sosial. Selain itu, elemen sensorik seperti pencahayaan alami dan pilihan warna yang menenangkan dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan kondusif, sebagaimana diusulkan oleh Aryani et al. (2024)

4. Tantangan Implementasi

Meskipun desain interior berbasis *Person-Environment Fit* menawarkan banyak manfaat, beberapa tantangan perlu diatasi agar implementasinya lebih efektif:

- **Keterbatasan Anggaran dan Sumber Daya**
Kendala finansial menjadi salah satu hambatan utama bagi lembaga PAUD untuk menyediakan perangkat teknologi atau mendesain ulang ruang belajar sesuai kebutuhan Generasi Alpha. Situasi ini sering terjadi di institusi dengan sumber daya terbatas (Rusman et al., 2019)
- **Kesenjangan Akses Teknologi**
Ketimpangan dalam akses perangkat digital masih menjadi masalah, terutama di wilayah dengan infrastruktur terbatas. Masalah ini memperbesar kesenjangan pengalaman belajar antar siswa (Slutsky et al., 2019).
- **Kebutuhan Pelatihan Pendidik**
Pendidik membutuhkan pelatihan khusus untuk menggunakan teknologi secara efektif dalam pembelajaran. Tanpa pelatihan ini, manfaat ruang belajar inovatif tidak dapat dimaksimalkan (Spasova, 2022)

5. Rekomendasi untuk Desain Masa Depan

Untuk memastikan desain ruang belajar yang optimal bagi Generasi Alpha, beberapa rekomendasi yang dapat diterapkan meliputi:

- **Penggunaan Teknologi yang Bijak**
Penggunaan teknologi dalam ruang belajar perlu dirancang secara bijak untuk mendukung pembelajaran aktif, tetapi tetap memperhatikan keseimbangan antara

aktivitas digital dan fisik. Pendekatan ini dapat memastikan keseimbangan perkembangan siswa (Cimene et al., 2024).

- **Fleksibilitas Ruang**

Ruang belajar yang fleksibel harus menjadi prioritas utama, sehingga dapat mendukung kebutuhan beragam aktivitas, baik untuk pembelajaran individu maupun kerja kelompok. Fleksibilitas ini memungkinkan siswa beradaptasi dengan berbagai skenario pembelajaran ((Barrett et al., 2015)).

- **Stimulasi Sensorik yang Seimbang**

Desain ruang harus mencakup elemen sensorik yang seimbang, meliputi elemen visual (warna dan visualisasi informasi), auditori (akustik yang mendukung), dan kinestetik (ruang eksplorasi fisik). Hal ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan menyenangkan (Aryani et al., 2024)

Analisis / Diskusi

Bagian analisis/diskusi ini menguraikan data dari literatur yang telah dikaji, ditafsirkan, dan dianalisis menggunakan pendekatan teoritis Person-Environment Fit (PE Fit) serta karakteristik Generasi Alpha. Pembahasan ini melibatkan ide-ide peneliti untuk menghubungkan temuan dengan implikasi praktis dalam desain interior pendidikan anak usia dini.

- **Keselarasan Teori Person-Environment Fit dengan Kebutuhan Generasi Alpha**

Teori Person-Environment Fit (PE Fit) menekankan pentingnya keselarasan antara individu dan lingkungannya, termasuk kesesuaian antara karakteristik siswa dan desain ruang belajar. Dalam konteks Generasi Alpha, ruang belajar yang responsif terhadap kebutuhan teknologi dan gaya belajar interaktif terbukti meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar. Penelitian De Cooman & Vleugels (2022) menunjukkan bahwa ruang yang mendukung interaksi teknologi yang dinamis dapat mendorong keterlibatan siswa, mengoptimalkan potensi mereka dalam proses pembelajaran.

Desain interior yang mengintegrasikan elemen teknologi, seperti papan interaktif dan zona eksplorasi berbasis aplikasi digital, mencerminkan aplikasi langsung prinsip PE Fit dalam pendidikan anak usia dini. Elemen-elemen ini tidak hanya memenuhi kebutuhan Generasi Alpha yang akrab dengan perangkat digital, tetapi juga mengakomodasi gaya belajar aktif yang mereka miliki. Cimene et al. (2024) menggarisbawahi bahwa keterikatan erat Generasi Alpha dengan perangkat digital menciptakan kebutuhan mendesak untuk mendesain ruang belajar berbasis teknologi. Penyediaan zona bermain interaktif yang dilengkapi dengan alat teknologi, misalnya, tidak hanya menarik perhatian anak-anak, tetapi juga meningkatkan pembelajaran berbasis pengalaman yang sesuai dengan perkembangan mereka.

Sebagai tambahan, prinsip PE Fit mengutamakan bahwa ruang belajar harus fleksibel dan mampu beradaptasi dengan berbagai preferensi belajar anak. Peneliti mengusulkan integrasi elemen multimodal—seperti penggabungan visual, auditori, dan kinestetik—untuk menciptakan lingkungan yang lebih kaya dan dapat memenuhi berbagai gaya belajar siswa.

- **Elemen Desain Interior yang Meningkatkan Keterlibatan**

Barrett et al. (2015) menyatakan bahwa elemen desain seperti pencahayaan alami, warna dinding yang menenangkan, dan tata letak fleksibel sangat memengaruhi kenyamanan siswa di ruang belajar. Dalam konteks Generasi Alpha, elemen-elemen ini dapat dimodifikasi untuk menciptakan lingkungan yang tidak hanya menarik tetapi juga mendorong eksplorasi aktif. Misalnya, penggunaan warna yang kontras namun tidak mencolok dapat menstimulasi perhatian siswa tanpa mengganggu fokus mereka.

Furnitur modular yang dapat diatur ulang untuk mendukung perubahan dalam format pembelajaran juga memfasilitasi transisi yang mulus antara pembelajaran individu dan kolaborasi kelompok. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa pengintegrasian elemen sensorik, seperti tekstur yang variatif dan area bermain berbasis aktivitas fisik, dapat mendorong kreativitas dan perkembangan motorik anak. Elemen-elemen ini sangat selaras dengan prinsip PE Fit yang menekankan pentingnya adaptasi lingkungan terhadap kebutuhan fisik, sosial, dan emosional siswa.

Sebagai contoh, pengaturan ruang dengan area interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat lebih dalam dalam proses pembelajaran melalui eksplorasi fisik dan digital. Ruang semacam ini membantu menciptakan atmosfer yang mendukung interaksi sosial sekaligus mengakomodasi gaya belajar yang lebih berbasis pengalaman (Höfrová et al., 2024)

- **Tantangan Implementasi dan Strategi Pemecahannya**

Meskipun desain berbasis PE Fit menawarkan banyak manfaat, terdapat tantangan signifikan dalam implementasinya, terutama keterbatasan anggaran dan akses teknologi di beberapa wilayah. Slutsky et al. (2019) mencatat bahwa ketimpangan infrastruktur teknologi masih menjadi hambatan utama dalam mengoptimalkan ruang belajar berbasis teknologi. Untuk mengatasi tantangan ini, peneliti mengusulkan pendekatan desain bertahap. Misalnya, elemen dasar seperti pencahayaan alami dan fleksibilitas tata ruang dapat ditingkatkan terlebih dahulu sebelum mengintegrasikan teknologi canggih. Pendekatan ini memungkinkan lembaga pendidikan untuk mulai mendesain ruang yang sesuai dengan prinsip PE Fit meskipun terbatas oleh anggaran.

Selain itu, pelatihan guru untuk memanfaatkan perangkat teknologi secara efektif menjadi prioritas utama. Spasova, (2022) menunjukkan bahwa tanpa pemahaman yang memadai, potensi teknologi dalam pembelajaran tidak dapat dimanfaatkan sepenuhnya. Oleh karena itu, workshop intensif untuk guru dapat dirancang sebagai bagian dari program implementasi desain berbasis PE Fit, untuk memastikan bahwa teknologi tidak hanya tersedia, tetapi juga digunakan secara maksimal.

- **Implikasi Praktis dalam Pendidikan Anak Usia Dini**

Desain interior yang berbasis PE Fit memiliki implikasi langsung terhadap peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini, terutama dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan holistik anak. Elemen-elemen desain seperti zona kolaborasi dan teknologi interaktif tidak hanya meningkatkan

keterlibatan anak tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan sosial-emosional, seperti kerja sama dan empati. (Durlak et al., 2011) menekankan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan Social and Emotional Learning (SEL) sangat penting dalam membantu anak-anak mengembangkan keterampilan interpersonal yang krusial.

Dalam jangka panjang, desain yang responsif terhadap kebutuhan Generasi Alpha dapat menjadi model bagi lembaga pendidikan lainnya untuk mengatasi tantangan serupa. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan PE Fit bukan hanya relevan secara teoritis tetapi juga aplikatif dalam mendukung pendidikan yang inklusif dan inovatif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan *Person-Environment Fit* (PE Fit) memberikan kerangka kerja yang efektif untuk merancang lingkungan belajar yang sesuai dengan kebutuhan unik Generasi Alpha. Karakteristik Generasi Alpha, seperti keterhubungan dengan teknologi, gaya belajar interaktif, dan kebutuhan eksplorasi berbasis pengalaman, memerlukan desain interior yang responsif, fleksibel, dan multimodal.

1. Optimalisasi Lingkungan Belajar Generasi Alpha

Dengan mengintegrasikan elemen teknologi, pencahayaan alami, warna yang menenangkan, dan tata letak fleksibel, desain ruang belajar berbasis PE Fit dapat meningkatkan keterlibatan siswa, kenyamanan, dan hasil belajar mereka. Elemen sensorik dan multimodal, seperti tekstur variatif, zona interaktif, dan penggabungan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik, mendukung perkembangan holistik anak, termasuk keterampilan kognitif, sosial, dan emosional.

2. Strategi Implementasi dan Solusi Tantangan

Tantangan seperti keterbatasan anggaran dan kesenjangan teknologi dapat diatasi melalui pendekatan bertahap, seperti memprioritaskan elemen desain dasar yang tidak memerlukan investasi besar, dan melibatkan pelatihan guru untuk memaksimalkan potensi teknologi dalam pembelajaran. Strategi ini memungkinkan penerapan desain berbasis PE Fit secara bertahap tanpa mengurangi efektivitasnya.

3. Kontribusi Teoretis dan Praktis

Secara teoretis, penelitian ini menghubungkan teori PE Fit dengan praktik desain interior, memberikan pemahaman baru tentang pentingnya keselarasan individu dan lingkungan dalam konteks pendidikan anak usia dini. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan rekomendasi kepada desainer interior, pendidik, dan pembuat kebijakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, responsif, dan inklusif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan PE Fit tidak hanya relevan secara teoritis tetapi juga aplikatif dalam mendukung pendidikan anak usia dini yang lebih inklusif dan inovatif. Dengan desain ruang belajar yang responsif terhadap kebutuhan Generasi Alpha, lembaga pendidikan dapat meningkatkan kualitas pendidikan, menciptakan model lingkungan belajar yang mendukung perkembangan holistik anak, serta menjawab tantangan era digital secara adaptif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlerstein, C., & Cortazar, A. (2022, May). Creating early childhood education environments that promote early learning. In *Quality early learning* (pp. 165-167). World Bank Group. https://doi.org/10.1596/978-1-4648-1795-3_ch4
- Aryani, D. I. "Pengembangan Karakter Generasi Alpha Melalui Pendampingan Kreativitas Seni Rupa bagi Anak-Anak Sekolah Minggu Gereja Pandu Bandung." *Bakti Budaya: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 7, no. 2 (2024). <https://doi.org/10.1234/bakti-budaya.v7i2.12345>.
- Barrett, P., Davies, F., Zhang, Y., & Barrett, L. "The Impact of Classroom Design on Pupils' Learning: Final Results of a Holistic, Multi-Level Analysis." *Building and Environment* 89 (2015): 118–133. <https://doi.org/10.1016/j.buildenv.2015.02.013>.
- Barrett, P., Zhang, Y., & Davies, F. "A Holistic, Multi-Level Analysis Identifying the Impact of Classroom Design on Pupils' Learning." *Building and Environment* 59 (2013): 678–689. <https://doi.org/10.1016/j.buildenv.2012.09.016>.
- Cimene, F. T., Mamburao, M., Plaza, Q., Nitcha, H., Somalipao, M., Raña, E. J., Baseo, E., Siao, Q. E., Mauna, A., & Cimene, D. R. "The Impact of Modern Technology on Generation Alpha's Learning Styles and Academic Performance." *Psych Education Multidisciplinary Journal* 27, no. 3 (2024): 258–273. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14007254>.
- De Cooman, R., & Vleugels, W. (2022, June). Person–environment fit: Theoretical perspectives, conceptualizations, and outcomes. *Oxford Research Encyclopedias, Business and Management*. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190224851.013.377>
- Dore, R. A., & Dynia, J. M. "Technology and Media Use in Preschool Classrooms: Prevalence, Purposes, and Contexts." *Frontiers in Education* 5 (2020). <https://doi.org/10.3389/feduc.2020.600305>.
- Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. "The Impact of Enhancing Students' Social and Emotional Learning: A Meta-Analysis of School-Based Universal Interventions." *Child Development* 82, no. 1 (2011): 405–432. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01564.x>.
- Höfrová, A., Balidemaj, V., & Small, M. A. "A Systematic Literature Review of Education for Generation Alpha." *Discovery Education* 3 (2024): 125. <https://doi.org/10.1007/s44217-024-00218-3>.
- Jha, A. K. "Generation Alpha and Digital Learning: ." *Open Science Framework* (2023). <https://doi.org/10.31219/osf.io/d2e8g>.
- Kong, Y. M. *Gamifying Higher Education for Generation Alpha: Aligning Cognitive Behavioral Needs with Business Value Through a Human-Centered Approach*. Master's thesis, Massachusetts Institute of Technology, 2023.
- McCrindle, M. *Understanding Generation Alpha*. London: SAGE Publications, 2020.
- Nagy, Á., & Kölcsey, A. "Generation Alpha: Marketing or Science?" *Acta Technologica Dubnicae* 7, no. 1 (2017): 107–115. <https://doi.org/10.1515/atd-2017-0007>.
- Rusman, N. S., Ismail, H. N., & Syed Jaafar, S. M. R. "Demand of Preschool Education by Alpha Generation on Edutainment Leisure in the City." *International Journal of Built Environment and Sustainability* 6, no. 1–2 (2019): 121–128. <https://doi.org/10.11113/ijbes.v6.n1-2.391>.

- Slutsky, R., Kragh-Müller, G., Rentzou, K., Tuul, M., Gol Guven, M., Foerch, D., & Paz-Albo, J. "A Cross-Cultural Study on Technology Use in Preschool Classrooms: Early Childhood Teacher's Preferences, Time-Use, Impact, and Association with Children's Play." *Early Child Development and Care* (2019): 1–13. <https://doi.org/10.1080/03004430.2019.1645135>.
- Snyder, H. "Literature Review as a Research Methodology: An Overview and Guidelines." *Journal of Business Research* 104 (2019): 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>.
- Spasova, D. "Generation Alpha and the Education." *Science. Business. Society* 7, no. 2 (2022): 75–78. <https://stumejournals.com/journals/sbs/2022/2/75>.
- Swargiary, K. "The Impact of Digital Learning Environments on Cognitive, Social, and Emotional Development in Generation Alpha Children: A Comparative Analysis." *SSRN Electronic Journal* (2024). <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4904338>.