

## BAB II

### TINJAUAN UMUM

---

---

#### II.1. Tinjauan terhadap Pendidikan Anak

##### II.1.1. Peraturan Pemerintah

Garis-Garis Besar Haluan Negara tahun 1999 memberikan arahan agar pembinaan sumber daya manusia berkualitas harus sudah dimulai sejak usia anak-anak. Pemerintah menyadari dan mendukung perwujudan cita-cita tersebut, bahwa pendidikan anak harus diberikan sejak usia dini. Melalui Surat Keputusan Menteri Negara Pemberdayaan Aparatur Negara No.81/MPAN/2002 tanggal 30 Maret 2001, dan Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional nomor 051/0/2001 tanggal 19 April 2001, pemerintah membentuk Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia, yang tugas pokoknya menyiapkan bahan rumusan kebijaksanaan dan standardisasi, serta pemberian bimbingan teknis dan evaluasi pada bidang Pendidikan Anak Dini Usia.

Selain adanya kebijaksanaan pemerintah tentang hal itu, ada alasan lain yang sangat mendasar yaitu dihasilkannya berbagai kajian ilmiah dan penelitian yang dilakukan oleh para ahli pada bidang psikologi, khususnya psikologi anak. Hasil penelitian tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Dikemukakan bahwa informasi awal yang diterima anak akan cenderung permanen dan menentukan perilaku anak pada masa berikutnya. Oleh karena itu sejak lahir anak perlu diberikan rangsangan-rangsangan berupa psikososial dan pendidikan agar kelak anak tersebut menjadi manusia yang berkualitas. Rangsangan

pendidikan itu perlu diberikan pada masa pralahir, karena pembentukan organ tubuh termasuk otak terjadinya sejak 10-12 minggu setelah proses pembuahan.

2. Perkembangan intelektual anak terjadi sangat pesat ketika anak menginjak usia dini. Kurang lebih 50% variabilitas kecerdasannya terjadi saat anak berusia empat tahun, pada usia delapan tahun bertambah 30% dan 20% lagi akan dicapai pada usia antara 18-20 tahun. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada awal usia anak sangat menentukan kecerdasannya.

Untuk memberikan layanan pendidikan yang berkualitas kepada anak usia dini, pemerintah dihadapkan pada masalah yang cukup berat. Pada satu sisi jumlah anak usia 0-6 tahun berjumlah 26,1 juta, yang terlayani pada lembaga pendidikan hanya masih mencapai 7,1 juta, sehingga yang 19 juta masih perlu penanganan lebih lanjut. Dengan demikian penanganan terhadap anak dini usia yang berjumlah 19 juta tersebut tampaknya tidak mungkin dapat diatasi pemerintah dalam waktu singkat, mengingat kondisi perekonomian Indonesia. Oleh karena itu peran aktif masyarakat dari berbagai lapisan perlu digerakkan untuk membantu anak dini usia.

### **II.1.2. Pendidikan Anak Pada Umumnya**

Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Pendidikan prasekolah bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

---

Pendidikan prasekolah bukan merupakan persyaratan untuk memasuki pendidikan dasar. Bentuk satuan pendidikan prasekolah meliputi Taman Kanak-Kanak, Kelompok Bermain, Penitipan Anak, dan bentuk-bentuk lain yang ditetapkan oleh Menteri Pendidikan Nasional.

#### **II.1.2.1. Taman Kanak-Kanak (TK)**

Taman Kanak-Kanak terdapat di jalur pendidikan sekolah. TK menyediakan program pendidikan dini untuk anak yang berusia antara 4 sampai 6 tahun, lama pendidikannya antara 1 sampai 2 tahun. Taman Kanak-Kanak dapat diselenggarakan oleh pemerintah, swasta atau masyarakat. Syarat pendirian TK harus memenuhi aturan dengan adanya sejumlah anak didik, tenaga kependidikan, program kegiatan belajar, dana, sarana, dan prasarana pendidikan.

Pengelolaan TK dilakukan oleh seorang Kepala dan dibantu oleh tenaga kependidikan lainnya. Kepala bertanggung jawab atas pengelolaan tenaga kependidikan, anak didik, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, dana, sarana dan prasarana, serta administrasi. Guru TK merupakan tenaga pendidik yang memiliki kualifikasi sebagai guru TK. Anggota masyarakat yang memiliki kemampuan tertentu dapat juga membantu guru dalam penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar dan bermain.

Isi program kegiatan belajar pendidikan di TK meliputi pengembangan moral Pancasila, agama, disiplin, kemampuan berbahasa, daya pikir, daya cipta, perasaan/emosi, kemampuan bermasyarakat, keterampilan, dan pendidikan jasmani.

Penilaian kegiatan pertumbuhan dan perkembangan anak didik di TK dilakukan secara berkala dan berkelanjutan. Penilaian penyelenggaraan administrasi, kelembagaan, pelaksanaan program kegiatan belajar, tenaga kependidikan, anak didik, sarana dan

---

prasarana, serta keadaan umum di TK dilakukan secara berkala dalam rangka pembinaan dan perkembangan satuan pendidikan yang bersangkutan.

#### **II.1.2.2. Kelompok Bermain**

Kelompok Bermain terdapat di jalur pendidikan luar sekolah. Anak-anak yang tergabung di dalam Kelompok Bermain adalah anak-anak yang telah berumur sekurang-kurangnya 3 tahun. Pada hakikatnya Kelompok Bermain merupakan wadah untuk membantu anak didik berkenaan dengan kesejahteraan mereka. Program kegiatan yang diutamakan pada kelompok bermain adalah kegiatan bermain.

#### **II.1.2.3. Penitipan Anak (*Day Care*)**

Penitipan Anak terdapat di jalur pendidikan luar sekolah. Anak-anak yang dapat bergabung di dalam Penitipan Anak adalah anak-anak yang telah berumur sekurang-kurangnya 3 tahun. Penitipan anak adalah salah satu bentuk usaha kesejahteraan anak bagi anak yang orang tuanya tidak berkesempatan menyelenggarakan usaha kesejahteraan anak pada waktu mereka bekerja, yang juga menyelenggarakan pendidikan prasekolah bagi anak usia 3 tahun sampai memasuki pendidikan dasar.

Ketiga lembaga pendidikan ini memiliki karakteristik yang berbeda-beda antara yang satu dengan yang lainnya, namun intinya dari semua lembaga tersebut didirikan untuk memberikan wawasan kepada anak didik untuk melanjutkan pada jenjang selanjutnya. Pendidikan prasekolah yang diselenggarakan oleh Kelompok Bermain dan Penitipan Anak diatur oleh Menteri Pendidikan Nasional setelah mendapat

pertimbangan dari Menteri Sosial. Kedua bentuk pendidikan prasekolah ini merupakan tanggungjawab Menteri Sosial. Sedangkan pembinaannya merupakan tanggung jawab Menteri Pendidikan Nasional.

## II.2. Tinjauan terhadap Perkembangan Anak

### II.2.1. Pengertian Perkembangan

Manusia selalu tumbuh dan terus berkembang, mengalami perubahan terus menerus sejak dalam kandungan hingga dewasa. Perkembangan pada umumnya dapat berjalan cepat di suatu saat ataupun berjalan lambat pada saat yang lain, namun tidak akan pernah berhenti kecuali jika tubuh dan jiwa mengalami deteorerasi pada usia tua.

Menurut dari beberapa sumber, perkembangan diartikan sebagai:

*“Perkembangan adalah suatu rangkaian perubahan yang progresif, teratur dan koheren menuju kedewasaan yang arahnya ditentukan oleh faktor keturunan dan faktor lingkungan yang berpasangan dalam bentuk proses maturation (proses alamiah, biologis tanpa pengaruh dari luar) dan proses learning (proses belajar melalui pengalaman, latihan, pendidikan/pengasuhan)”<sup>1</sup>.*

*“Perkembangan adalah suatu proses yang kekal dan tetap menuju ke arah suatu organisasi pada tingkat integrasi yang lebih tinggi berdasarkan proses pertumbuhan dan kemasakan belajar”<sup>2</sup>.*

### II.2.2. Pengertian dan Batasan Anak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata anak/kanak berarti usia seorang manusia yang memiliki usia di bawah 7 tahun atau yang berkenaan dengan sifat kanak-kanak.

Menurut Elizabeth B. Hurlock dalam bukunya yang berjudul “Psikologi Perkembangan”, mendefinisikan periode anak-anak menjadi

---

<sup>1</sup> Dra. J. Agoes Achir, “Perkembangan Anak dan Remaja”, 1979.

<sup>2</sup> Haditono, “Proses Perkembangan Anak”, 1987

tiga tingkat, yang didasarkan pada pola perkembangan dan perilaku tertentu<sup>3</sup>, yaitu :

1. Masa bayi (usia antara 2 bulan – 24 bulan)

- dianggap sebagai masa yang paling dasar dari periode kehidupan.
- pertumbuhan dan perubahan berjalan cepat
- mulai diletakkannya dasar-dasar sosial dan berada di dalam rumah
- permainan bayi tidak terdapat aturan-aturan tertentu
- bentuk permainan individu dan bukan bersifat sosial

2. Masa awal anak-anak (usia 2 tahun – 6 tahun)

- disebut juga sebagai anak prasekolah
- anak mulai mempelajari dasar-dasar perilaku sosial
- usia menjelajah
- masa rasa keingintahuan pada lingkungan yang besar
- usia mulai meniru
- usia mulai berkreasi
- usia mulai bertanya
- usia mulai belajar keterampilan dengan menggunakan kaki dan tangan
- perkembangan pola bermain, asosiatif, kooperatif
- usia mulai mengenal bermacam-macam warna
- usia bermain dengan mainan (bentuk dominan),

---

<sup>3</sup> Elizabeth B. Hurlock, "Psikologi Perkembangan, Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan", Penerbit Erlangga, 1994.

dramatisasi, konstruksi (bentuk-bentuk sederhana), melempar dan menangkap bola, membaca buku, menonton film dan dengar radio

3. Masa akhir anak-anak (usia 6 tahun – 12 tahun)

- disebut juga sebagai anak usia sekolah dasar
- periode kritis dalam dorongan berprestasi
- usia berkelompok dan perhatian utamanya tertuju pada keinginan diterima oleh teman-teman sebayanya sebagai anggota kelompok
- usia penyesuaian diri, menyesuaikan terhadap lingkungan sekitar dalam hal penampilan, berbicara dan berperilaku
- usia kreatif yang mampu menciptakan karya-karya orisinal
- mulai pencarian identitas diri
- jenis kegiatan yang disukai : bermain konstruktif (dalam skala yang lebih besar), menjelajah, olahraga, hiburan, berkhayal/berimajinasi
- kontak interaksi dengan lingkungan luar semakin matang.

### **II.2.3. Macam Perkembangan Anak**

#### **II.2.3.1. Perkembangan Fisik dan Jasmani (Psiko Motorik)**

Dalam perkembangan ini anak lebih cenderung menggunakan panca inderanya di dalam belajar, yang merupakan koordinasi antara panca indera dengan pergerakan anggota tubuhnya. Hal ini terlihat dari perilaku anak yang menjadi semakin lincah, dinamis dan banyak bergerak sesuai dengan perkembangan syaraf otaknya. Menurut Elizabeth B. Hurlock dalam bukunya yang berjudul *Perkembangan Anak*, mengatakan bahwa perkembangan

fisik baik secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi anak dalam kehidupan sehari-hari, yaitu :

- Secara langsung : perkembangan seorang anak menentukan ketrampilan anak dalam gerak
- Secara tidak langsung : pertumbuhan dan perkembangan fisik anak akan mempengaruhi bagaimana anak tersebut memandang dirinya sendiri dan bagaimana memandang orang lain.

Pertumbuhan fisik dapat dilihat dari perkembangan motoriknya, yaitu : proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak.

Perkembangan motorik tersebut terbagi menjadi 2 macam, yaitu :

- Motorik kasar  
Kemampuan gerak yang termasuk di dalam perkembangan motorik kasar adalah tengkurap, duduk, merangkak, berdiri, hingga berjalan (kemampuan otot besar).
- Motorik halus  
Kemampuan gerak yang termasuk di dalam perkembangan motorik halus adalah mencorat-coret, melempar, menangkap bola, menulis, dan melukis/menggambar (kemampuan otot kecil).

### **II.2.3.2. Perkembangan Sosial dan Kepribadian**

Pada awal usia 2-6 tahun anak mulai senang untuk bermain. Pertumbuhan umur diiringi dengan bertambahnya tingkat kompleksitas permainan dan imajinasi. Lingkungan bermain mulai bergeser dari hubungan sosial yang sempit (bermain secara individu/sendiri) beralih ke permainan secara kelompok, seperti bermain bersama membangun sebuah bangunan/menara melalui balok-balok kecil dan besar, bermain 'pasar-pasaran/rumah-

rumahan' seperti layaknya orang dewasa. Dari sinilah dunia pergaulan anak-anak semakin meluas tidak hanya dengan teman sebayanya saja namun dengan orang dewasa maupun orang tua.

### II.2.3.3. Perkembangan Kognitif (Berfikir)

Kognitif dalam arti yang luas memiliki pengertian mengenai berfikir dan mengamati, kebutuhan untuk mendapatkan pengetahuan serta menggunakannya dalam kehidupan nyata.

Menurut Atkinsons dan Hilgard (1997), perkembangan kognitif anak terbagi dalam 2 tahapan<sup>4</sup> :

- a. tahap sensorimotor (masa awal lahir – 2 tahun), yang termasuk dalam tahapan ini adalah :
  - mampu membedakan diri sendiri dengan orang lain
  - mampu mengenali diri sebagai pelaku kegiatan
  - mulai bertindak dengan satu tujuan tertentu
  - menguasai keadaan tetap dari suatu obyek
- b. tahap praoperasional (2 – 7 tahun), yang termasuk dalam tahapan ini adalah :
  - belajar menggunakan bahasa dan menggambarannya sebagai obyek imajinasi dan kata –kata
  - cara berfikirnya masih bersifat egosentris, sulit untuk menerima pendapat orang lain
  - mengelompokkan obyek berdasarkan warna dan bentuknya.

---

<sup>4</sup> Atkinsons and Hillgard, Pengantar Psikologi, 1997

#### II.2.3.4. Perkembangan Berbicara

Berbicara merupakan salah satu bentuk bahasa yang paling berguna dalam berkomunikasi dengan seseorang. Perkembangan berbicara ini dibagi menjadi 4 tahap sesuai dengan masa awal umur anak-anak<sup>5</sup>, yaitu:

- a. 1-2 bulan = pandai menangis (ungkapan perasaan tak senang)
- b. 2-3 bulan = menangis dengan cara yang bebeda-beda menurut maksud yang hendak dinyatakan
- c. 3-5 bulan = mengeluarkan suara-suara yang banyak ragamnya, namun belum memiliki arti (untuk melatih pernafasan dan alat bicara saja)
- d. 5-6 bulan = menirukan suara yang didengar dan mengulanginya

#### II.2.3.5. Perkembangan Prilaku

Perkembangan prilaku anak menurut *Anita Rui Olds 2000, (Child Care Guide)*<sup>6</sup> dari usia 1 bulan hingga 36 bulan (3 tahun) adalah:

- bergerak dengan menggulung/meliuk-liukkan badan
- merangkak maju
- memegang mainan yang diraihnya
- bangkit berdiri secara perlahan
- mendeteksi keberadaan suara-suara yang kecil

<sup>5</sup> Dr. Kartini Kartono, Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan) penerbit C.V Mandar Maju, 1990, Bandung.

<sup>6</sup> Anita Rui Olds 2000, *Child – Care Design Guide*, Mc Graw Hill, New York.

- melihat-lihat buku (membolak-balik ketas)
- memegang sesuatu dengan jarinya
- bertepuk tangan
- berdiri dengan cara berpegangan
- berjalan secara perlahan-lahan
- berguling, menangkap benda yang besar (bola)
- bermain dengan menggunakan balok-balok kecil dan mencoba membuat bangunan/menara
- mengucapkan 3-10 kata, mama, papa, dada, dll
- memakai/melepas pakaian dan sepatu
- menunjuk bagian-bagian tubuh
- mengumpamakan sesuatu dengan boneka, hewan mainan
- menaiki dan menuruni tangga
- melompat-lompat 2-3 langkah dengan menggunakan 1 kaki
- menaiki sepeda roda 3
- menendang bola

#### II.2.4. Kebutuhan Anak

Menurut Soedarsono SP, MA secara umum kebutuhan anak-anak dikategorikan menjadi 2 golongan<sup>7</sup>, yaitu :

##### 1. Kebutuhan alami anak.

Yang termasuk di dalam golongan ini adalah :

- Kebutuhan jasmani/rohani

Merupakan salah satu kebutuhan agar dapat hidup dan tumbuh

---

<sup>7</sup> Soedarsono SP, MA, "Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar Untuk apresiasi Seni", Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia, Yogyakarta, 1976

secara normal, seperti terpenuhinya akan kesehatan tubuh, makan, minum, istirahat, bernafas, bergerak dan lain-lain.

- **Kebutuhan rohani/non fisik**

Kebutuhan akan kasih sayang dari orang tua akan pengakuan keberadaannya dari orang tua, kebutuhan akan rasa aman, nyaman dan terlindungi, kebutuhan akan kepercayaan, bimbingan, perawatan dll.

2. **Kebutuhan akan pengembangan diri.**

Di dalam masa-masa perkembangannya, seorang anak sangat membutuhkan rangsangan dan suatu arahan dengan cara didikan dan melakukan suatu kegiatan yang sering disebut sebagai belajar. Kegiatan belajar ini akan diterima oleh anak-anak secara berbeda-beda, sesuai dengan tingkatan pemahaman/usia anak tersebut dan dapat ditempuh melalui dua cara yaitu melalui kegiatan pendidikan (formal maupun non formal) dan kegiatan bermain.

### **II.3. Fase-Fase Perkembangan Anak**

Menurut Mary M. Shirley dalam bukunya "*The First Years*" tentang proses anak saat usia bayi yaitu dari belajar duduk, merangkak, hingga berjalan<sup>8</sup> adalah sebagai berikut:

- Usia 1 bulan = hanya mengenal gerak, mulai melatih menggerakkan tubuhnya
- Usia 2 bulan = menggerakkan dan memutar kepalanya dengan susah payah
- Usia 3 bulan = belajar membalikkan badan

---

<sup>8</sup> Ibid >

- Usia 4 bulan = pada waktu terlungkup, mencoba mendongakkan kepalanya sedikit dalam waktu yang singkat
- Usia 5 bulan = mencoba mengangkat dadanya dan menopangkan kedua kaki dan tangannya
- Usia 6 bulan = keinginan dan usaha untuk merangkak
- Usia 7 bulan = dapat duduk sendiri dan berbaring berbalik-balik
- Usia 8 bulan = mencoba berdiri dengan dibantu
- Usia 9 bulan = mulai dapat berdiri sendiri dengan memegang perabot
- Usia 10 bulan = melatih merangkak
- Usia 11 bulan = berjalan dengan dibantu
- Usia 12 bulan = mencoba berdiri sendiri
- Usia 13 bulan = mencoba menaiki tangga
- Usia 14 bulan = berdiri sendiri
- Usia 15 bulan = berjalan sendiri

Menurut Charlotte Buhler perkembangan anak terbagi atas beberapa fase<sup>9</sup>:

- Fase 1 (0-1th) → masa penghayatan terhadap obyek yang dilihat pertama kalinya, melatih fungsi-fungsi motorik (gerakan badan dan anggota badan)
- Fase 2 (2-4th) → masa pengenalan dunia objektif dan subjektif, mis: bercakap-cakap dengan boneka seolah-olah boneka itu hidup
- Fase 3 (5-8th) → masa sosialisasi, mulai memasuki masyarakat luas (pergaulan dengan teman-teman sepermainan), mulai belajar mengenal dunia sekitar secara objektif, mulai belajar mengenal arti sebuah prestasi pekerjaan dan tugas-tugas

---

<sup>9</sup> ibid 5

- 
- Fase 4 (9-11th) → masa sekolah rendah (obyektifitas), masa penyelidik, kegiatan mencoba dan bereksperimen didorong oleh rasa keingin tahuan yang besar. Masa pemusatan diri untuk berlatih, menjelajah dan eksplorasi
- Fase 5 (14-19th) → Subyektifitas secara sadar (tercapainya sintese antara sikap dari batin dengan sikap luar kepada dunia objektif)

### **II.5. Permainan sebagai Sarana Pendidikan**

Dunia anak sangat identik dengan dunia bermain. Kebutuhan akan bermain sudah dimulai sejak bayi mulai dari mendengar dan melihat dengan jelas. Warna yang mencolok dan bunyi berdering akan menjadi pusat perhatian si anak yang berusia kurang dari satu tahun, kemudian semakin berkembang dengan keinginan melihat, memegang, dan melempar. Inilah awal bentuk bermain anak, yang selanjutnya kesehariannya tak akan lepas dari kesenangannya bermain. Barang mainan menjadi kebutuhannya, baik ketika sendirian atau bersama temannya.

Bentuk mainan anak dari jaman ke jaman telah mengalami pergeseran nilai. Beberapa puluh tahun yang lalu, anak-anak bermain dengan benda yang ada di-sekelilingnya, yang lebih akrab pada lingkungan alam. Misalnya bermain congklak memakai biji buah sawo, bermain gobak-sodor, atau membuat kereta-keretaan dari kulit buah jeruk bali. Lain dengan jenis mainan pada jaman sekarang ini. Mainan yang akrab dengan alam telah digeser dengan mainan yang diciptakan produsen dan gencar dipopulerkan melalui iklan-iklan TV, majalah/buku, atau media lainnya. Beragam mainan itu diantaranya hasil dari produk impor luar negeri seperti negara Jepang, Amerika dan negara-negara berkembang lainnya. Tentunya dengan adanya bentuk-bentuk barang yang unik, atau bentuk barang yang baru pertama kali mereka lihat akan menggoda anak-anak antara lain, mobil radio kontrol, tamagotchi, atau video games. Anak-anak memang sudah sepantasnya membutuhkan mainan untuk mengembangkan kreativitas dan daya imajinasi

---

berfikirnya. meminta lainnya. Beberapa cara dalam memilih dan memberikan mainan kepada anak<sup>10</sup>, antara lain:

- melakukan komunikasi dengan anak untuk mengetahui mainan apa yang diinginkan. Kemudian berusaha menjelaskan mainan apa yang baik untuk dimiliki dan mana yang tidak, dengan alasan yang tepat dan mudah dimengerti. Misalnya dari segi keamanan, tingkat kesulitan, harga, dll. Penjelasan ini perlu agar tak terjadi selisih paham yang membuat anak kecewa atau merasa kurang disayang.
- menghindari memberi alat-alat permainan yang membatasi kreativitas anak. Dapat diberikan alat-alat permainan yang bentuknya lebih mudah diubah-ubah, seperti lilin mainan, atau balok-balok yang disambung/disusun yang dapat dibentuk sebuah bangunan persegi.
- tidak menggolongkan mainan berdasarkan jenis kelamin anak. Misalnya anak laki-laki dilarang bermain boneka atau bermain masak-masakan, sedangkan anak perempuan tidak boleh bermain mobil-mobilan. Hal ini dikarenakan jangan sampai membuat anak-anak menjadi lebih "maskulin" atau "feminin" di dalam memilah-milah mainan. Konsep ini dirasa akan memberi kesadaran gender sejak dini, yang akan sangat berguna bagi perkembangannya nanti.

---

<sup>10</sup> sumber : [www.e-SmartSchool.com](http://www.e-SmartSchool.com), Pendidikan Anak-anak

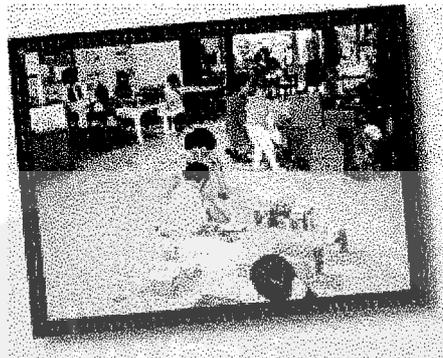
## II.5.1. Jenis dan Fungsi Permainan

### II.5.1.1. Jenis Permainan

Menurut Agoes Sujanto dalam buku tentang “Ilmu Perkembangan Jiwa” jenis permainan di bagi menjadi 2 kategori<sup>11</sup>, yaitu:

- 1) Jenis permainan menurut aturan, di bagi menjadi dua:
  - a) Permainan bebas, merupakan permainan yang dilakukan tanpa menggunakan suatu aturan tertentu
  - b) Permainan teratur, merupakan permainan yang dilakukan dengan menggunakan aturan tertentu (biasanya telah ditetapkan)
- 2) Jenis permainan menurut partisipasi pelaku, di bagi menjadi tiga:
  - a) Permainan gerak, merupakan permainan dengan fungsi untuk melatih otot (organ tubuh). Dapat dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat. Contoh dari permainan ini adalah: berlari, memanjat, melompat, meluncur, meniti.
  - b) Permainan konstruksi, merupakan sebuah permainan dengan menggunakan alat tertentu. Permainan ini bermanfaat untuk melatih imajinasi dan merangsang kreatifitas anak. Contoh dari permainan ini adalah: menyusun balok kecil/besar, bermain tanah liat, malam/lilin dll.

<sup>11</sup> Agoes Sujanto, “Ilmu Perkembangan Jiwa – Bagian Ilmu Jiwa Anak”, 1982.



Gambar II.1.

Permainan Konstruksi Menyusun Balok

Sumber : [www.kartini-preshcooler.or.id](http://www.kartini-preshcooler.or.id)

- c) Permainan fantasi, merupakan suatu kegiatan bermain dengan mengandaikan sesuatu (seolah-olah/berfantasi) sedang melakukan sesuatu, menjadi, mengalami sesuatu akan seseorang/benda/ suatu kejadian.

Tabel II.1.

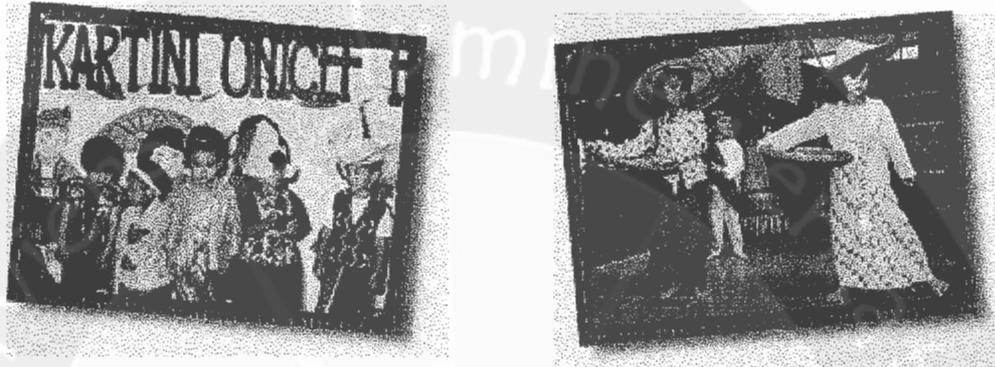
Prosentase Jenis Permainan Menurut Tingkatan Usia Anak

Sumber : Observasi Hilgard Hetzer dalam Ilmu Perkembangan Jiwa – Bagian Ilmu Jiwa Anak

Jenis Permainan	Usia					
	2 th	4 th	6 th	8 th	10 th	13 th
Permainan Gerak	27 %	18.5 %	22.5 %	12 %	34 %	32 %
Permainan Peran	32 %	28.5 %	25.5 %	28 %	11 %	4 %
Permainan Konstruksi	23 %	41 %	58 %	55 %	40 %	32 %
Permainan Prestasi	-	-	-	-	5 %	19 %
Permainan Reseptif	18 %	12 %	4 %	5 %	10 %	19 %
Jumlah	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %

Berdasarkan tabel diatas, prosentase terbesar terletak pada permainan konstruksi kemudian ke permainan peran, permainan gerak,

reseptif, dan terakhir ke permainan prestasi. Dari adanya tingkatan prosentase tersebut dapat disimpulkan bahwa motifasi anak di dalam aktifitas bermain tidak ke arah persaingan antar sesama teman atau untuk memperoleh prestasi yang baik, namun melainkan lebih cenderung untuk berkarya secara individu (kepuasan terhadap diri sendiri).



Gambar II.2.

Contoh Permainan Bermain Peran (Drama)

Sumber : [www.kartini-preshcooler.or.id](http://www.kartini-preshcooler.or.id)

#### II.5.1.2. Fungsi Permainan

Fungsi dari sebuah permainan menurut Dr. Kartono Kartini adalah sebagai berikut<sup>12</sup>:

1. Permainan sebagai sarana bersosialisasi dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar
2. Melalui adanya sebuah permainan anak dapat mengukur kemampuan serta kemampuannya sendiri (sebagai alat pendidikan non formal)
3. Permainan memberikan kesempatan kepada anak-anak mengenai pra-latihan untuk mengenal aturan-aturan dalam sebuah permainan dengan mematuhi

<sup>12</sup> Dr. Kartini Kartono, Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan) penerbit C.V Mandar Maju, 1990, Bandung.

norma-norma, larangan, dan bertindak jujur serta loyal

4. Di dalam bermain, anak-anak belajar menggunakan semua fungsi kejiwaan dan fungsi jasmaniahnya dengan sungguh-sungguh. Hal ini berguna untuk memupuk sikap serius dan bersungguh-sungguh pada usia dewasa nanti.

## **II.6. Pengaruh Permainan bagi Perkembangan Anak**

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ada orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Anggapan ini kurang bijaksana, karena beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak<sup>13</sup>.

Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan anak di antaranya adalah :

### **1. Kesehatan**

Anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sehingga anak-anak yang sehat menghabiskan banyak waktu untuk bermain yang membutuhkan banyak energi.

### **2. Intelegensi**

Anak-anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak-anak yang kurang cerdas. Anak-anak yang cerdas lebih menyenangi permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak merangsang daya berpikir mereka, misalnya permainan drama, menonton film, atau membaca bacaan-bacaan yang bersifat intelektual.

---

<sup>13</sup> Dikutip dari: Temu Ilmiah Tumbuh Kembang Jiwa Anak dan Remaja  
(sumber: iqeq.web.id)

### 3. Jenis kelamin

Anak perempuan lebih sedikit melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi, misalnya memanjat, berlari-lari, atau kegiatan fisik yang lain. Perbedaan ini bukan berarti bahwa anak perempuan kurang sehat dibanding anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak perempuan sebaiknya menjadi anak yang lembut dan bertingkah laku yang halus.

### 4. Lingkungan

Anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang menyediakan peralatan, waktu, dan ruang bermain bagi anak, akan menimbulkan berkurangnya aktivitas bermain anak.

### 5. Status sosial ekonomi

Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang status sosial ekonominya tinggi, lebih banyak tersedia alat-alat permainan yang lengkap dibandingkan dengan anak-anak yang dibesarkan di keluarga yang status ekonominya rendah.

Beberapa pengaruh bermain bagi perkembangan anak diantaranya adalah sebagai berikut :

- Bermain dapat mempengaruhi perkembangan fisik anak
- Bermain dapat digunakan sebagai terapi
- Bermain dapat mempengaruhi pengetahuan anak
- Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak
- Bermain dapat mengembangkan tingkah laku sosial anak
- Bermain dapat mempengaruhi nilai moral anak

## II.7. Tinjauan terhadap Tempat Penitipan Anak

Tempat penitipan anak pada umumnya merupakan salah satu wadah untuk menampung anak-anak yang ditinggal oleh orang tuanya saat bekerja. Yang tergolong dari penitipan ini diantaranya adalah anak-anak usia 1 – 3 tahun. Setiap

tempat penitipan memiliki cara pengajaran yang berbeda-beda, oleh karena itu penting bagi orangtua untuk mendapatkan cara pengajaran yang sesuai dengan keinginannya. Keberadaan pembantu rumah tangga atau pengasuh anak memang dapat menjadi jalan keluar, namun tak semua orang bisa mendapatkan orang yang cocok dengan anak mereka tepat pada waktunya.

Tempat penitipan anak pada umumnya berbeda dengan rumah, maka orangtua pun harus menyadari bahwa aturan di rumah tak sepenuhnya bisa di terapkan di tempat penitipan. Ini artinya, orangtua harus bersedia berkompromi dengan aturan yang berlaku di tempat penitipan tersebut. Fasilitas dan biaya penitipan anak yang beragam memang dapat menjadi pilihan bagi orangtua, namun lokasi keberadaan tempat penitipan anak menjadi hal penting bagi orangtua yang menitipkan anaknya. Mereka umumnya mencari tempat penitipan anak yang tak jauh letaknya dari kantor mereka sabagai cara termudahnya.

Beberapa keuntungan positif yang diperoleh dari tempat penitipan anak di antaranya adalah:

- mengajari anak bersosialisasi dan membangun rasa kompetisi. (mengidentikkan tempat penitipan anak dengan sekolah). Selain hiburan, anak-anak juga akan mendapatkan teman.
- anak menjadi lebih mandiri. Contohnya anak tahu bagaimana harus makan, kapan waktu mandi, dan bermain.

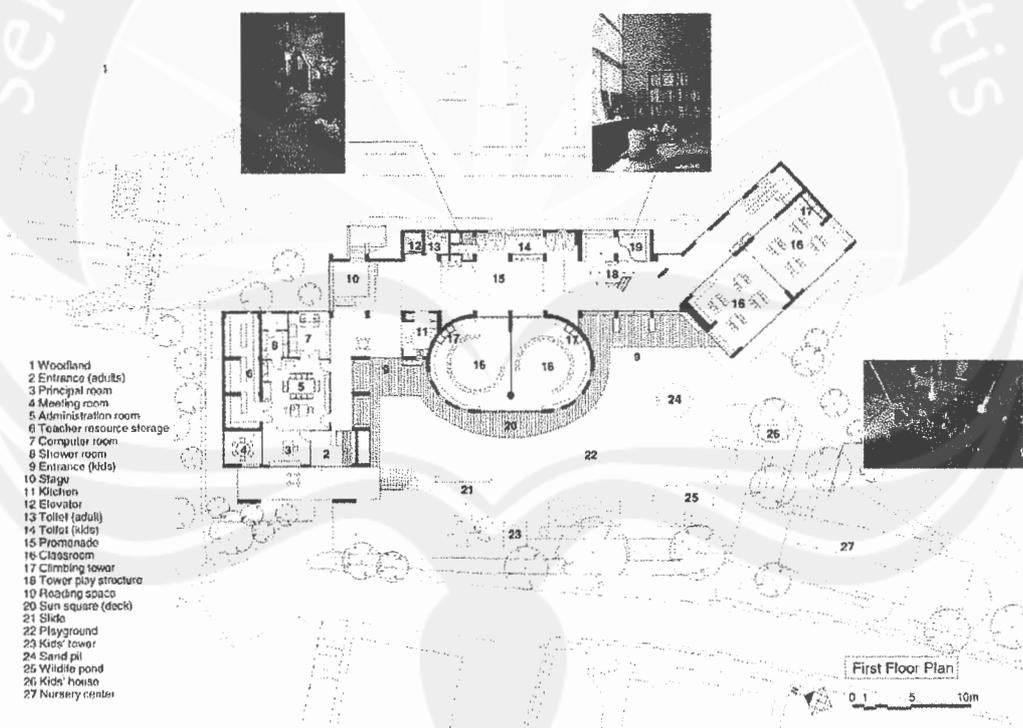
## II.8 Studi Kasus

### II.8.1. *Houtoku Kindergarten*, Mitsuru Senda, Japan

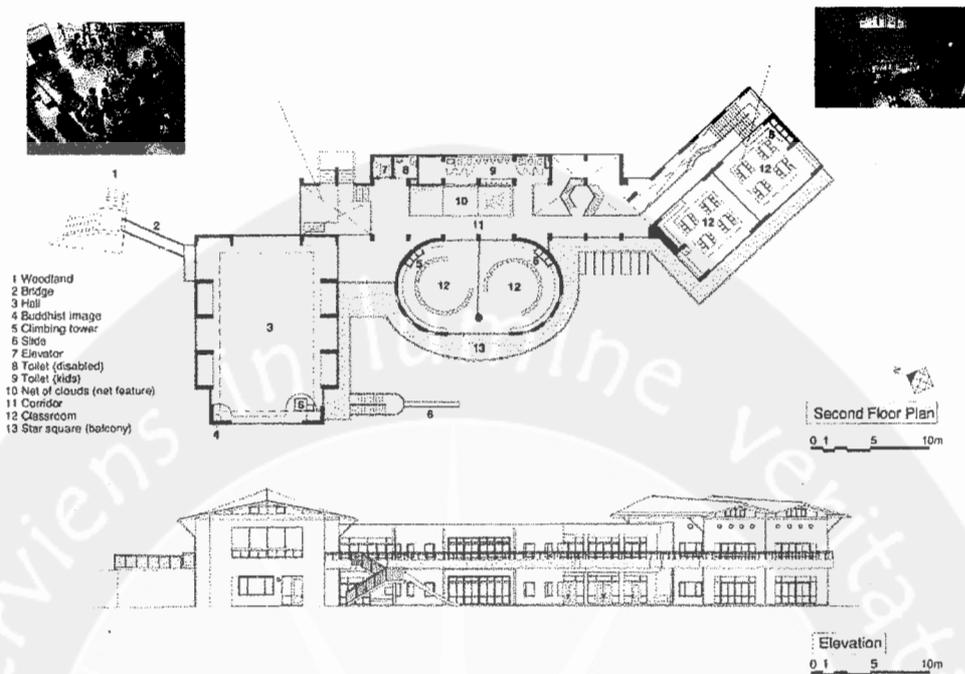
#### A. Tinjauan Esensi

Bangunan ini merupakan sebuah pusat pengembangan anak yang digunakan untuk merawat dan mendidik anak sehingga menjadi manusia yang berkualitas. Tujuan yang akan dicapai dalam *Houtoku Kindergarten* ini adalah untuk membangun sebuah masyarakat yang berhasil, dengan menemukan kebutuhan dari

anak-anak usia dini yaitu dilihat pada masa perkembangan pertumbuhannya. Proyek ini memiliki kebijaksanaan akan adanya 'family together' , dimana yang bertujuan membawa serta orangtua untuk ikut ambil bagian dalam aktivitas anak-anaknya. Proyek ini mengambil konsep alami pedesaan dengan mengidentikkan fasilitasnya sebagai suatu 'peternakan' kecil, sekolahnya sebagai 'pedesaan' dan area bermain anak-anak sebagai lapangan dari pedesaan.



Gambar II.3.  
 Site Plan *Houtoku Kindergarten*  
 Sumber : [www.designshare.com](http://www.designshare.com)



Gambar II.4.  
Denah Lt.2 dan Potongan *Houtoku Kindergarten*  
Sumber : [www.designshare.com](http://www.designshare.com)

### B. Sasaran Pelayanan

Sesuai dengan namanya yaitu “*Kindergarten*” yang memiliki arti taman kanak-kanak maka anak khususnya usia pra-sekolah (2-6th) menjadi pelaku utama dari *Houtoku Kindergarten* ini.

### C. Program Kegiatan

Program yang ditawarkan di dalam taman kanak-kanak ini adalah belajar dan bermain. Belajar ditunjukkan dengan adanya kegiatan membaca buku, melukis, pentas drama dan pengenalan terhadap komputer, sedangkan kegiatan bermain lebih banyak diterapkan dalam taman kanak-kanak ini. Kegiatan bermain terbagi menjadi dua jenis, yaitu :

- a. kegiatan bermain di dalam ruangan mencakup kegiatan bermain jaring, permainan menara struktur dan memanjat menara.
- b. kegiatan bermain di luar ruangan mencakup permainan dengan menggunakan peralatan bermain seperti : ayunan, seluncur, menara anak-anak, dan kotak pasir.

#### D. Analisa Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan diambil berdasarkan bentuk yang telah dikenal oleh anak-anak (bentuk persegi dan bulat). Dimana kedua bentuk tersebut saling mendukung satu sama lain. Bangunan dengan bentuk bulat sebagai wadah dari ruang-ruang kelasnya sedangkan bangunan dengan bentuk persegi sebagai wadah dari kegiatan-kegiatan pendukung di luar ruang kelas tersebut.

#### E. Analisa Ruang Luar

##### a. Ruang Bermain *Outdoor* .

Area ruang dalam (ruang-ruang kelas) dan ruang luar (lapangan bermain) saling dihubungkan satu sama lain secara alami. Kondisi ini memungkinkan terhadap anak-anak yang sedang berada di dalam ruangan tetap merasakan suasana di luar ruangan. Demikian sebaliknya terhadap anak-anak yang berada di luar ruangan tetap merasakan seperti berada di dalam ruangan yang aman dan terlindungi. Selain itu dalam keadaan tersebut dapat memberikan dampak positif yang tinggi untuk pengembangan bakat dan pengalaman anak terhadap segala aktivitas yang mereka lakukan.



Gambar II.5.

Ruang Bermain *Outdoor Houtoku Kindergarten*

Sumber : [www.designshare.com](http://www.designshare.com)

## F. Analisa Ruang Dalam

### a. Ruang Aula/Bersama

Ruang aula adalah sebuah ruang yang dapat digunakan untuk menampung berbagai macam kegiatan anak-anak. Selain untuk menampung kegiatan anak-anak, di dalam ruang ini juga dapat digunakan sebagai wadah kebersamaan antara orang tua/wali terhadap anak-anak pada saat adanya kegiatan tertentu yang diadakan oleh pihak taman kanak-kanak ini. Ruang ini memiliki dimensi yang cukup besar dan luas sehingga berbagai macam kegiatan pameran seni dan hasil karya anak-anak dapat ditampilkan di ruang aula ini. Ruang aula ini merupakan ruang yang bersifat aktif sesuai dengan karakter anak yang bebas dan dinamis.



Gambar II.6.

Ruang Aula/Bersama

Sumber : [www.designshare.com](http://www.designshare.com)

### b. Ruang Kelas

Ruang kelas memiliki bentuk ruang dan pemakaian warna dinding yang cerah serta didesain berbeda dari ruang-ruang lainnya, dimungkinkan karena dengan adanya tampilan bentuk dan warna tersebut dapat merangsang/menstimulasi pola pikir atau daya imajinasi anak-anak. Dengan adanya warna yang lembut, ruang kelas menjadi lebih berkesan tenang, hangat dan bersahabat.

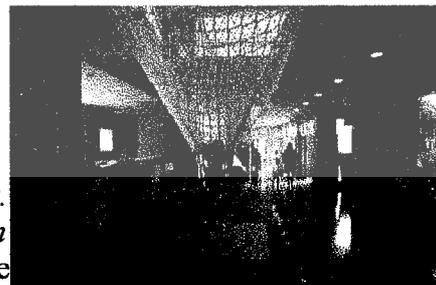


Gambar II.7.  
Ruang Kelas

Sumber : [www.designshare.com](http://www.designshare.com)

### c. Ruang Bermain *Indoor*

Ruang bermain *indoor* berisi berbagai macam kegiatan di antaranya bermain jaring, permainan menara struktur dan memanjat menara. Hal ini untuk melatih kondisi fisik mereka sekaligus sebagai media perantara terhadap sifat/prilaku anak yang selalu ingin tahu, karakter yang bebas bergerak dan dinamis.



Gambar II.8.  
Ruang Bermain *Indoor* Houtoku Kindergarten  
Sumber : [www.designshare.com](http://www.designshare.com)

## II.8.2. Taman Kanak-Kanak Terpadu Taman Budi Mulia Dua

### A. Tinjauan Esensi

Bangunan dengan fasilitas pendidikan ini merupakan salah satu prototipe bangunan TK Terpadu di kota Yogyakarta yang terletak di Jl. Seturan No.15 Yogyakarta. Bangunan dengan fungsi pendidikan ini berstatuskan swasta dengan Budi Mulia Dua sebagai yayasannya. Tujuan dari dibangunnya Taman Kanak-Kanak terpadu ini adalah untuk mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) khususnya pada pembentukan intelektual kaum muslim yang kreatif dan inovatif.



**Gambar II.9.**  
Tampak Depan Bangunan TK Terpadu Taman Budi Mulia Dua  
Sumber : Observasi Langsung

### B. Subyek Pelaku

Anak-anak usia 3-6 tahun menjadi pelaku utama dari Taman Budi Mulia Dua ini.

### C. Program Kegiatan

Program kegiatan dalam sekolah ini seperti kegiatan sekolah-sekolah TK pada umumnya, yaitu belajar sambil bermain yang dilakukan dalam kegiatan sehari-hari oleh setiap anak dengan tujuan untuk meningkatkan aspek psikologis sebagai dasar utama

perkembangan jiwa anak. Pembentukan dan perkembangan motorik anak juga dilakukan dalam setiap kegiatan bermain dengan memasukkan nilai-nilai dasar islam di kehidupan sehari-hari. Penyampaian materi dan komunikasi dikemas dalam bentuk interaksi, sosialisasi, bermain dan belajar.

Beberapa fasilitas yang terwadahi dari Taman Budi Mulia ini adalah :

#### C.1. Pra-TK/*Playgroup*

Merupakan awal dari masa sebelum sekolah TK. Usia anak-anak yang terwadahi dalam Pra-TK ini adalah usia minimal 3-4 tahun. Macam aktifitas yang dimiliki :

- menyanyi
- bermain *indoor/outdoor*
- pengenalan huruf
- pengenalan angka
- tidur siang
- makan

#### C.2. TK

Merupakan langkah studi menuju ke jenjang SD. Bentuk TK ini hampir menyerupai bentuk TK (bangunan dengan fasilitas pendidikan) pada umumnya. Di dalam TK ini terdapat 4 kelas yang terbagi menurut tingkatan umur anak:

*Tabel II.2.*  
Pembagian Kelas TK  
Sumber : Observasi Langsung

Kelas	Kategori	Usia (min.)	Jml. Anak
<i>Star Class</i> (Kelas Matahari)	A	4-5 tahun	24 anak
<i>Rainbow Class</i> (Kelas Pelangi)			24 anak

<i>Sun Class</i> (Kelas Matahari)	B	5-6 tahun	22 anak
<i>Moon Class</i> (Kelas Bulan)			22 anak
		Jumlah Total	92 anak

Setiap kelas dibimbing oleh 3 orang guru dan ditambah 1 orang sebagai pendamping.

Aktivitas di dalam *playgroup* dimulai pukul 08.00 pagi hingga pukul 15.00 sore, sedangkan pada TK di mulai pukul 07.30 pagi hingga menjelang 15.30 sore.

Berbagai macam aktivitas yang ada dalam TK tersebut secara garis besar disusun sebagai berikut :

- Mata pelajaran\*
- Membaca privat
- Makan siang
- Sholat
- Istirahat tidur siang
- Mandi dan pulang

\*Yang tergolong dari aktifitas mata pelajaran, yaitu :

- Menulis
- Daya pikir = permainan gambar (bermain logika)
- Keterampilan = memotong, menempel, menulis.
- Bahasa = pembelajaran berdasarkan suatu tema yang diangkat pada hari itu, dialog, interaksi (pada umumnya menggunakan sebuah alat peraga)
- Perpustakaan = membaca dan dibacakan cerita, dongeng, dll. (terdapat jam khusus untuk ke ruang perpustakaan)
- Bahasa Arab

- Permainan tradisional
- Agama = keimanan, ibadah, akhlak, hafalan surat pendek, doa sehari-hari
- Olah raga

Selain adanya kegiatan diatas, terdapat pula kegiatan *performance day* dimana anak-anak dituntut untuk dapat menampilkan kreasi dari masing-masing kelas (menyanyi gerak dan lagu, *rhytem play*) dengan tujuan untuk memupuk rasa percaya diri terhadap anak sehingga mereka lebih berani dalam meningkatkan kekreatifitasannya.

#### D. Analisa Bentuk Bangunan

Bangunan Taman Budi Mulia Dua merupakan bangunan 1 masa dengan bentuk huruf “L”. Bangunan ini memiliki 2 lantai pada bagian sisi bagian barat (bagian depan), dan jika ditinjau lebih lanjut memiliki 3 lantai di sisi bagian utaranya (bagian belakang).



Gambar II.10.

Bangunan Sisi Barat TK Terpadu Taman Budi Mulia Dua  
Sumber : Observasi Langsung

Gambar 2.10. merupakan tampilan bangunan bagian depan, dimana bangunan tersebut terdiri dari 2 lantai :

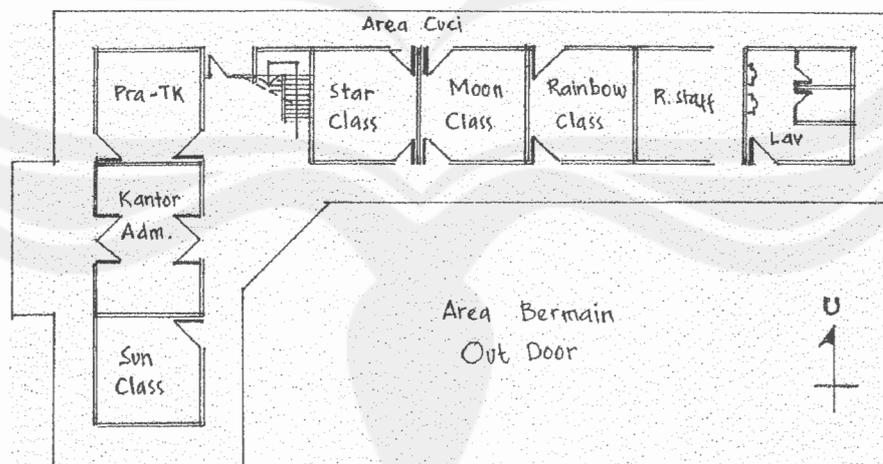
- Lantai 1 : ruang kelas TK ruang administrasi, dan ruang UKS yang terletak berada di bawah tangga
- Lantai 2 : untuk ruang kelas SD kelas 1 dan 2



Gambar II.11  
Bangunan Sisi Utara TK Terpadu Taman Budi Mulia Dua  
Sumber : Observasi Langsung

Gambar 2.11 merupakan tampilan bangunan bagian belakang, dimana bangunan tersebut terdiri dari 3 lantai :

- Lantai 1 : ruang kelas TK, ruang bermain *indoor/outdoor*
- Lantai 2 : Ruang Aula dan perpustakaan
- Lantai 3 : Ruang LPK

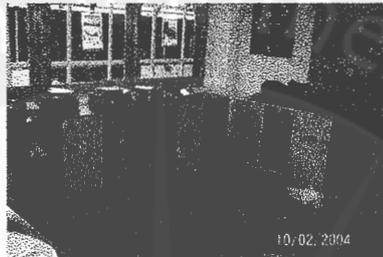


Gambar II.12  
Denah Lantai Dasar TK Terpadu Taman Budi Mulia Dua  
Sumber : Observasi Langsung

## E. Analisa Ruang Dalam

### a. Ruang Kelas

Setiap ruang kelas untuk TK memiliki luas  $\pm 9 \times 9 \text{m}^2$ , Hampir dari keseluruhan ruang kelas memiliki elemen pengisi ruang yang sama. Beberapa diantaranya adalah :

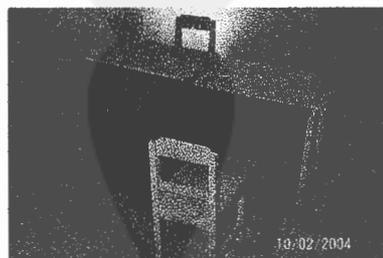


*Gambar II.13.*

Loker Anak

Sumber : Observasi Langsung

Untuk menyimpan berbagai macam barang anak-anak (tas, keperluan mandi, dll). Jumlah loker disesuaikan dengan banyaknya anak di kelas. Penggunaan komposisi warna yang ceria dan gambar sebagai tanda, sehingga anak lebih mudah mengenalinya (agar tidak terjadi kekeliruan).



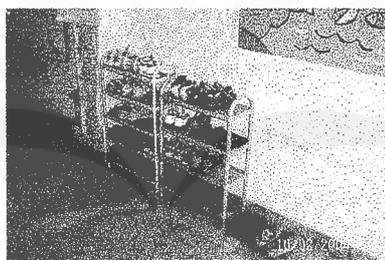
*Gambar II.14.*

Meja dan Kursi Anak

Sumber : Observasi Langsung

Kombinasi warna juga digunakan dalam meja kursi anak ini. Posisi meja dan kursi sering berubah (dari bentuk terpusat, grid, cluster, hingga radial/menyebar) hal ini bertujuan agar di dalam proses belajar mengajar tidak terkesan membosankan/monoton. Hal ini menjadi nilai plus bagi Taman Kanak-Kanak ini. Dimensi dari kursi  $\pm 30 \times 40 \times 65 \text{cm}$  sedangkan meja  $\pm 30 \times 60 \times 50 \text{cm}$  (untuk satu anak)

Papan kreatifitas, merupakan papan pajangan terhadap hasil karya/kerajinan anak-anak. Hal ini dapat di gunakan sebagai petunjuk sejauh mana tingkat kreatifitas anak-anak tersebut selama dalam pendidikannya.

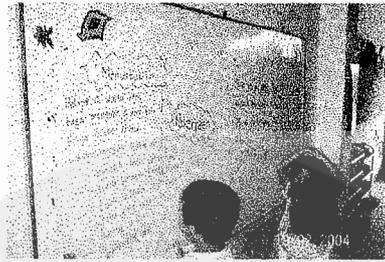


Gambar II.15.

Rak Sepatu anak

Sumber : Observasi Langsung

Pada dasarnya anak dididik untuk bersikap sopan dan rapi baik di dalam lingkungan kelas maupun di luar ruang kelas. Hal ini bernilai positif bagi perkembangan anak pada masa dewasa nanti.



Gambar II.16.

Papan Tulis

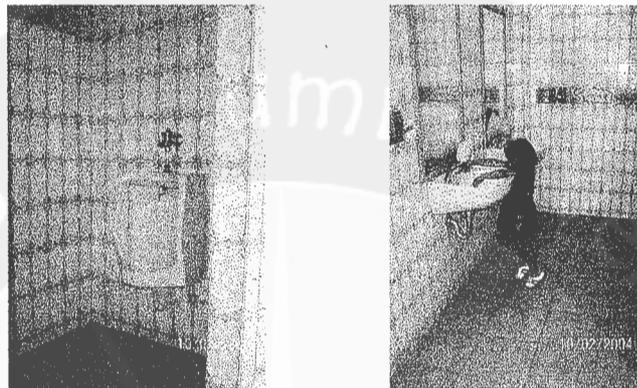
Sumber : Observasi Langsung

Papan tulis tidak lagi menggunakan papan tulis dari kayu. Debu dari kapur tidak baik bagi kesehatan anak yang masih dalam taraf pertumbuhan. Kesan bersih dan nyaman ditunjukkan disini. Papan tulis juga mengalami perubahan letak posisi (1 minggu sekali dipindah). Hal ini tentunya memiliki tujuan yang sama dengan sistem pemindahan meja dan kursi belajar anak.

Meja guru terdapat di setiap kelas, jadi tidak ada ruang khusus bagi guru pembimbing/pengajar. Akibatnya interaksi antar guru terhadap guru kelas lain menjadi tidak maksimal, namun hal ini dapat diatasi dengan adanya kegiatan rapat atau semacamnya.

b. Lavatori

Ukuran tinggi washtafel dan urinoir di desain sesuai dengan ukuran tubuh anak-anak yaitu  $\pm 65\text{cm} - 80\text{cm}$  dari dasar lantai.



*Gambar II.17.*  
*Washtafel dan Urinoir*  
*Sumber : observasi langsung*

c. Koridor Ruang Kelas

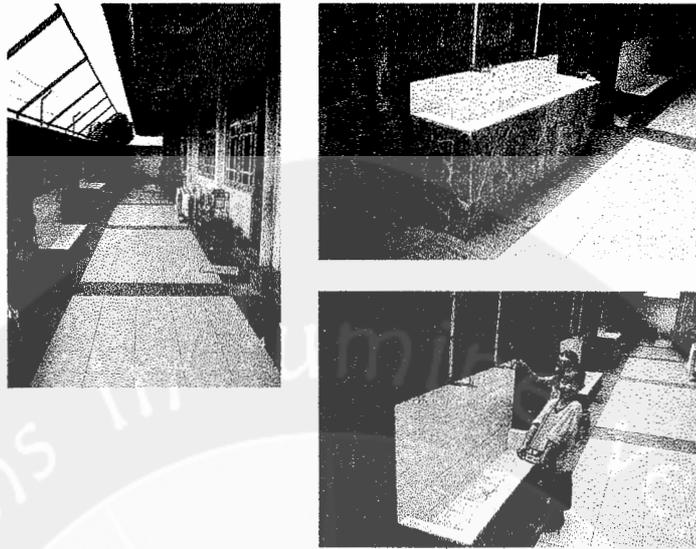
Koridor kelas cukup lebar ( $\pm 120\text{cm}$ ) sehingga mampu untuk mewadahi sirkulasi anak kecil maupun dewasa. Masing-masing kelas memiliki simbol sebagai tanda dari nama kelas yang terletak di setiap pintu masuknya. Hasil kerajinan dari anak-anak kelas tersebut juga ditampilkan sebagai wujud dari kekreatifitasan mereka.



*Gambar II.18*  
Koridor Ruang Kelas  
Sumber : Observasi Langsung

d. Ruang Cuci

Area ini berada di bagian belakang setiap kelas. Area cuci ini terdiri dari 2 macam yaitu area cuci piring dan area cuci tangan/kaki. Area cuci piring digunakan setelah kegiatan makan/minum, sedangkan area cuci tangan/kaki digunakan sebelum mereka mulai sholat/ibadah. Kegiatan ini ditanamkan sejak dini dan dilakukan oleh setiap anak untuk melatih mereka menjadi manusia yang mandiri.

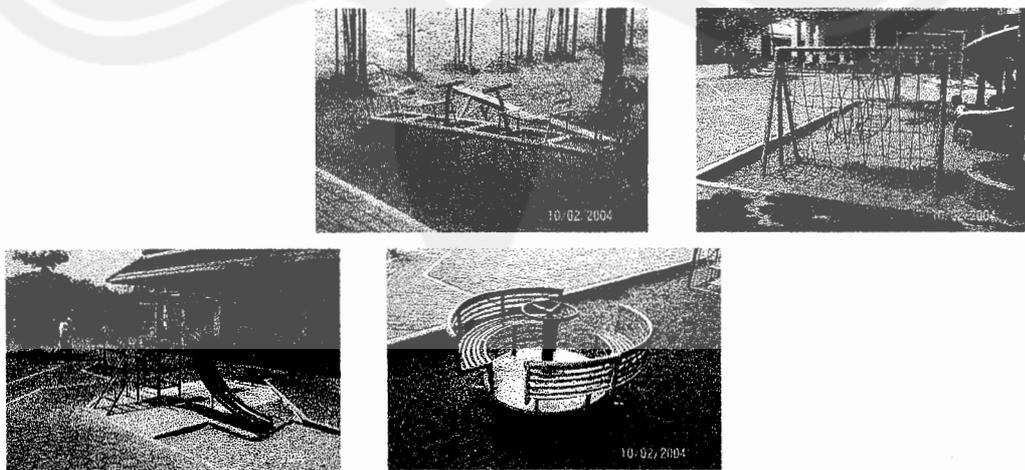


Gambar II.19.  
Area Cuci Piring dan Cuci Tangan/Kaki  
Sumber : Observasi Langsung

#### F. Analisa Ruang Luar

##### a. Area bermain *Outdoor*

TK ini memiliki berbagai macam jenis permainan gerak untuk anak-anak. Dari permainan gerak memanjat, meluncur, dll. Dapat dikatakan aktivitas anak di luar bangunan dapat terwadahi secara maksimal pada bangunan TK ini.





*Gambar II.20.*  
Jenis Alat Permainan *Outdoor*  
Sumber : Observasi Langsung

b. Koridor Lantai 2

Koridor pada lantai 2 ini menggunakan penambahan besi *stainless steel* sehingga keselamatan anak dapat terjaga (tingkat safety maksimal).

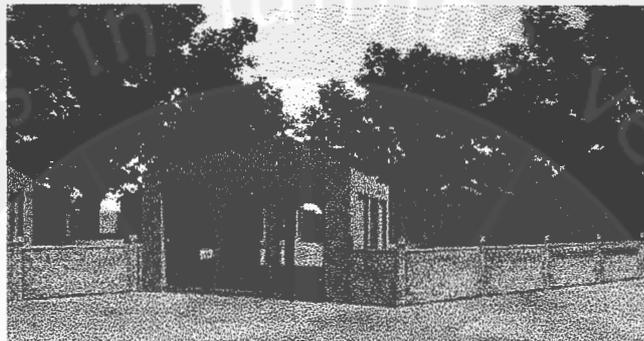


*Gambar II.21.*  
Penambahan Besi *Stainless Steel* Balkon Lantai 2  
Sumber : Observasi Langsung

### II.8.3. *Elementary School Chengelpet, Tamil Nadu, India*

#### A. Tinjauan Esensi

Merupakan sebuah bangunan dengan fasilitas pendidikan usia jenjang sekolah dasar (SD). Pada dasarnya sekolah ini dihadiri oleh anak-anak yang memiliki keluarga dengan status pekerja (pertanian dan industri kecil)



Gambar II.22.

Perspektif *Exterior* Bangunan *Elementary School Chengelpet*  
Sumber : [www.designshare.com](http://www.designshare.com)

#### B. Sasaran Pelayanan

Bangunan ini lebih mengutamakan anak dengan usia SD yaitu usia 6 th – 12 th sebagai pelaku utamanya.

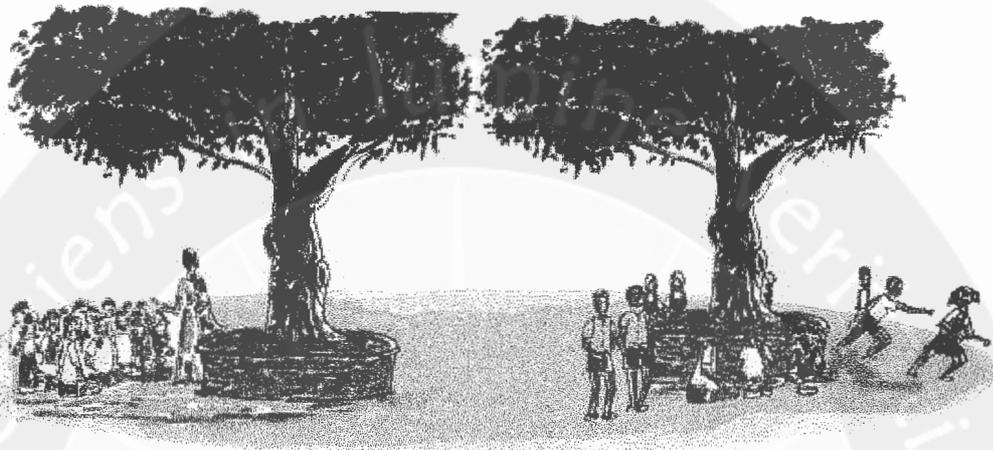
#### C. Program Kegiatan

Program yang terwadahi adalah kegiatan belajar mengajar, dimana dalam proses belajar ini mengambil sebuah ajaran yaitu menghargai sebuah pengalaman di masa kanak-kanak. Kegiatan belajar mencakup kegiatan seni, drama, musik dan budaya.

#### D. Analisa Bentuk Bangunan

Konsep dasar bentuk bangunan mengambil sesuai dengan sistem sekolah tradisional India “the Gurukulam”, yaitu seorang guru/pengajar memberikan pengajaran/ilmu dengan duduk di

bawah pohon dan disaksikan oleh para murid. Bentuk modul dari ruang kelas ini adalah bentuk trapesium dengan pola penyebaran yang radial dan bersambung membentuk sebuah simbol sebuah bunga yang sedang mekar.



Gambar II.23.  
Sistem Sekolah Tradisional India "The Gurukulam"  
Sumber : [www.designshare.com](http://www.designshare.com)



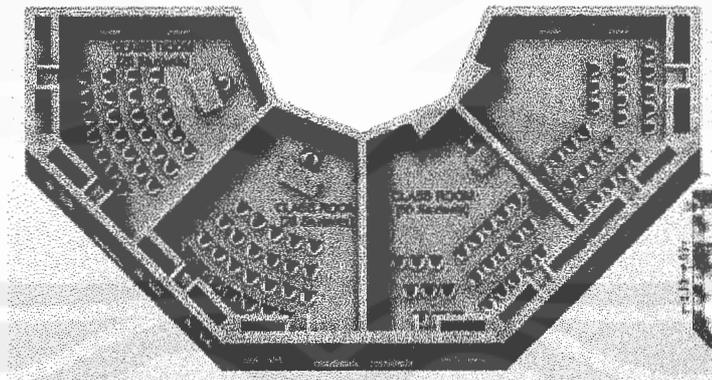
Gambar II.24.  
Rangkaian Modul Bentuk Simbol Bunga yang Mekar  
Sumber : [www.designshare.com](http://www.designshare.com)

#### E. Analisa Ruang Dalam

##### a. Ruang Kelas

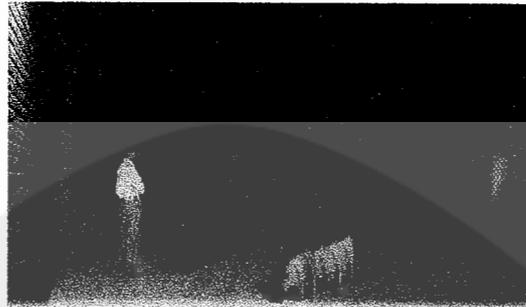
Ruang kelas menggunakan model bentuk trapesium yang disusun membentuk sebuah pola yang melingkar

dan menyebar. Pola belajar mengajar lebih terarah pada guru pembimbing (terfokus ke arah depan). Ruangan ini tidak memiliki tempat duduk bagi para muridnya (mereka cenderung untuk duduk di lantai), sehingga posisi/kedudukan papan tulis dirancang rendah sesuai dengan batas visual maksimal orang duduk. Dalam ruang kelas ini terdapat loker/rak untuk meletakkan alas kaki ataupun tas, dari hal tersebut anak-anak dituntut untuk selalu rapi dan bersih serta mandiri dalam belajar. Ruang kelas memiliki dua bentuk yaitu kelas kecil dengan jumlah 25 anak dan kelas besar dengan jumlah 50 anak. Dimana ruang kecil menggunakan satu bentuk modul dasar ruang sedangkan ruang besar menggunakan dua bentuk modul dasar.



Gambar II.25.

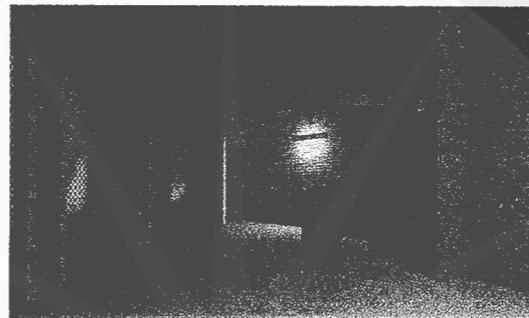
Bentuk Model Trapesium yang Disusun Melingkar  
Sumber : [www.designshare.com](http://www.designshare.com)



Gambar II.26.

Kegiatan Belajar Terfokus pada Guru Pengajar

Sumber : [www.designshare.com](http://www.designshare.com)



Gambar II.27.

Kelas Besar Dengan Dua Bentuk Modul Dasar

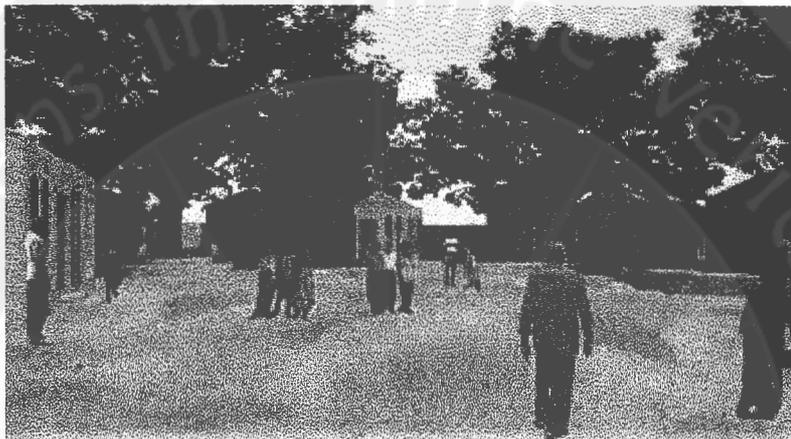
Sumber : [www.designshare.com](http://www.designshare.com)

## F. Analisa Ruang Luar

### a. Ruang Bermain *Outdoor*

Area bermain luar ini menjadi pusat dari ruang-ruang kelas di sekitarnya. Selain digunakan untuk bermain area ini digunakan juga sebagai pusat pertunjukan dan pusat dari pertemuan komunitas yang ada. Aktivitas seperti pertunjukan seni dan kreativitas diwadahi dalam area ini dan dengan adanya pepohonan yang berada di sekeliling bangunan memberikan kesan melindungi dan teduh. Kurang adanya penekanan terhadap rasa kesenangan di mana tidak terdapatnya jenis alat

permainan pada ruang bermain luar ini. Tekstur antara bangunan dengan lingkungan juga berkesan kasar, yaitu penggunaan tekstur batu bata yang diekspos (untuk dinding bangunan) dan alas pasir sebagai tempat/area bermainnya.



*Gambar II.28.*  
Ruang Bermain *Outdoor Elementary School Chengelpet*  
Sumber : [www.designshare.com](http://www.designshare.com)

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan tiga studi kasus diatas adalah :

Tabel II.3.  
Pembagian Kelas TK  
Sumber : Pemikiran Pribadi

Studi Kasus	<i>Houtoku Kindergarten</i>	Taman Budi Mulia Dua	Elementary School Chengelpet
Esensi Bangunan	Bangunan dengan fasilitas pendidikan untuk prasekolah dan TK	Bangunan dengan fasilitas pendidikan untuk playgroup dan TK	Bangunan dengan fasilitas pendidikan untuk SD
Pelaku Utama	Anak-anak usia 2 sampai 6 tahun	Anak-anak usia 3 sampai 6 tahun	Anak-anak usia 6 sampai 12 tahun
Kegiatan	Bermain dan belajar	Idem	Idem
Ruang Dalam (kelas)	Pemakaian warna cerah pada dinding, dengan tujuan merangsang pola pikir dan daya imajinasi anak.	Penggantian tata letak/posisi perabot yang rutin dilakukan sehingga tidak menimbulkan rasa bosan dan kesan monoton.	Menggunakan kombinasi bentuk modul trapesium dengan symbol bunga yang mekar sebagai konsepnya
Ruang Luar	Saling berhubungan secara alami, menyatu. Tingkat rekreatif sedang	Alat permainan yang memadai memberikan dampak positif bagi perkembangan fisik anak. Tingkat rekreatif tinggi.	Kurang adanya kesan atraktif dan rekreatif. Tingkat rekreatif kecil.
Massa Bangunan	Saling mendukung satu sama lain. Ditunjukkan dengan perbedaan bentuk massa bangunan bulat dan persegi, sehingga ada pembeda jelas (dilihat dari fungsi ruangnya)	Bangunan sekolah tidak menampilkan kesan islami (bentuk menyerupai masjid, dll), namun lebih cenderung menampilkan sosok bangunan masa sekarang. Hal ini ditandai dengan adanya atap-atap semi datar, balok dan kolom yang diekspos/ditonjolkan.	Konsep sistem sekolah tradisional India "the Gurukulam". Bangunan seakan-akan menjadi pelindung terhadap ruang ditengahnya.

Elemen Warna	Penggunaan elemen warna bukan pada tampilan bangunannya, melainkan terlihat dari ruang-ruang dalamnya (interior bangunan).	Ditekankan pada elemen pengisi ruang kelasnya (meja, kursi, loker).	Tidak menggunakan permainan warna pada bangunan, baik untuk ruang dalam maupun ruang luar. Warna bangunan monokromatik merah terakota.
Bahan Material	kayu tekstur halus, kesan yang lembut dan hangat	Dinding bata tekstur semi halus dan berkesan sederhana.	Batu bata yang diekspos kesan kasar