

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Obyek Perancangan

Ketika menyingkap apa yang tersirat pada Undang-Undang Khusus yang mengatur tentang anak yaitu dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak pada pasal 53 ayat (1): Pemerintah bertanggung jawab untuk memberikan biaya pendidikan dan atau bantuan cuma-cuma atau pelayanan khusus bagi anak dari keluarga tidak mampu, anak telantar, dan anak yang bertempat tinggal di daerah terpencil.

Apa sebenarnya dampak dan implikasi undang-undang itu bahwa anak dari keluarga tidak mampu akan mendapatkan biaya pendidikan secara cuma-cuma dari pemerintah. Permasalahannya, bagaimana pemerintah menyosialisasikan dan membuat masyarakat mudah mengaksesnya. Undang-Undang tersebut sudah semestinya diimplementasikan, dan tentunya kita tidak akan menemukan lagi anak-anak yang tidak mampu, anak-anak terlantar dan anak-anak yang tinggal di daerah yang tidak mengecap pendidikan.

Salah satu upaya kongkrit yang mungkin dapat dilakukan adalah menggalakkan keberadaan apa yang dikenal dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pendidikan semacam ini dapat dilakukan dengan tidak mengenal tempat dan lokasi, apakah di perkotaan maupun di pedesaan. Program ini bisa saja dalam bentuk lembaga formal dan dimungkinkan pula dalam bentuk lembaga non formal. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sedang digalakkan di berbagai

tempat di wilayah Indonesia. Pendidikan anak memang harus dimulai sejak dini, agar anak bisa mengembangkan potensinya secara optimal. Anak-anak yang mengikuti PAUD menjadi lebih mandiri, disiplin, dan mudah diarahkan untuk menyerap ilmu pengetahuan secara optimal.

Ada kajian yang menyatakan bahwa anak-anak yang sebelumnya memperoleh PAUD akan sangat berbeda dengan anak-anak yang sama sekali tidak tersentuh PAUD baik informal maupun nonformal. Ibarat jalan masuk menuju pendidikan dasar, PAUD memuluskan jalan itu sehingga anak menjadi lebih mandiri, lebih disiplin, dan lebih mudah mengembangkan kecerdasan majemuk anak. Dampak dari itu, ada berbagai daerah yang sudah mengeluarkan kebijakan mulai tahun ajaran baru pemerintah mengisyaratkan anak masuk SD harus memiliki surat tanda tamat melalui TK. Anjuran tersebut harus dipertimbangkan jika pemerintah ingin menyukseskan wajib belajar pendidikan dasar 9 tahun. Dari hasil observasi di beberapa MI dan SD, tingkat drop out anak-anak SD yang tidak melalui TK lebih tinggi dari pada anak-anak yang melalui TK. Pemerintah harus memikirkan akibat yang ditimbulkan. Kesenjangan pasti terjadi.

Menindak lanjuti dari pendapat di atas, Berikut ini akan di jelaskan lebih lengkap tentang PAUD yang di harapkan dapat membantu dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

2.1.1 Pengertian PAUD

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.(www.definisipaud.com)

Pada Pasal 28 UU Sisdiknas No.20/2003 ayat 1 dijelaskan bahwa ada dua tujuan diselenggarakannya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu:

1. Tujuan utama:

Untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.

2. Tujuan penunjang:

Untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah. Rentangan anak usia dini menurut Pasal 28 UU Sisdiknas No.20/2003 ayat 1 adalah 0-6 tahun. Sementara menurut kajian rumpun keilmuan PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-6 tahun. Adapun ruang Lingkup Pendidikan Anak Usia Dini yaitu:

1. *Infant* (0-1 tahun)

2. *Toddler* (2-3 tahun)

3. *Preschool* atau *Kindergarten children* (3-6 tahun)

4. *Early Primary School* (SD Kelas Awal) (6-8 tahun)

Sedangkan satuan pendidikan anak usia dini dibagi menjadi:

- a. Taman Kanak-kanak (TK)
- b. Raudatul Athfal (RA)
- c. Bustanul Athfal (BA)
- d. Kelompok Bermain (KB)
- e. Taman Penitipan Anak (TPA)
- f. Satuan PAUD Sejenis (SPS)
- g. Sekolah Dasar Kelas Awal (kelas 1,2,3)
- h. Bina Keluarga Balita
- i. Pos Pelayanan Terpadu (Posyandu)
- j. Keluarga
- k. Lingkungan

Sehubungan dengan fungsi-fungsi yang telah dipaparkan tersebut, maka tujuan pendidikan anak usia dini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Memberikan pengasuhan dan pembimbingan yang memungkinkan anak usia dini tumbuh dan berkembang sesuai dengan usia dan potensinya.
- b. Mengidentifikasi penyimpangan yang mungkin terjadi, sehingga jika terjadi penyimpangan, dapat dilakukan intervensi dini.
- c. Menyediakan pengalaman yang beranekaragam dan mengasyikkan bagi anak usia dini, yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi dalam

berbagai bidang, sehingga siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang sekolah dasar (SD).

2.1.2 Kebijakan Pemerintah di Bidang PAUD

Untuk membangun dan mengembangkan PAUD, berbagai kebijakan telah dikeluarkan oleh pemerintah, mulai dari sistem perundang-undangan, sampai dengan hal-hal yang bersifat teknis operasional. Berbagai ketentuan tentang pendidikan anak usia dini termuat dalam UU RI No. 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya ketentuan-ketentuan yang berkaitan dengan seluruh jenjang pendidikan, mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), sampai dengan jenjang pendidikan tinggi. Pada Pasal 28 ditetapkan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pendidikan anak usia dini dalam pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak atau Raudatul Athfal (TK/RA), pendidikan anak usia dini dalam jalur nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA) atau bentuk lain yang sederajat sedangkan pendidikan anak usia dini dalam jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Sebagai implementasi dari undang-undang tersebut Pemerintah telah mengeluarkan PP No. 19/2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, dan UU No. 14/2005 tentang Guru dan Dosen, dimana salah satu ketentuannya menyebutkan bahwa pendidik anak usia dini wajib memiliki kualifikasi akademik pendidikan minimum D-IV atau S1 serta kompetensi sebagai pendidik. Para calon guru yang

telah memiliki kualifikasi akademik S1 dan kompetensi sebagai pendidik, selanjutnya harus mengikuti uji kompetensi untuk mendapatkan sertifikat pendidik. Selain perundang-undangan, telah ditetapkan pula kebijakan pemerintah berkenaan dengan tugas dan ekspektasi kinerja guru PAUD (Ditjen Dikti, 2006). Arah kebijakan tersebut berkenaan dengan pengembangan konsep PAUD, pengembangan pendidikan guru anak usia dini, pengembangan anak sesuai dengan potensinya secara optimal, serta pengembangan sarana dan prasarannya.

Sementara itu dalam bidang pembelajaran, di jalur pendidikan non formal, pemerintah dalam hal ini Dit PAUD, Ditjen PLS. telah menyiapkan acuan yang berupa ‘Menu Pembelajaran Generik PAUD’. Menu Pembelajaran Generik adalah program pendidikan anak usia dini 0 – 6 tahun yang bersifat holistik yang dapat dipergunakan dalam memberikan layanan kegiatan pendidikan pada semua jenis program yang ditujukan bagi anak usia dini. Penggunaan istilah menu pembelajaran generik dimaksudkan agar pedoman tersebut tidak diikuti secara kaku. Di jalur pendidikan formal, telah dikembangkan program kegiatan bermain atau kurikulum TK.

2.1.3 Hakikat PAUD

1. Hakikat pendidikan anak usia dini

- a. Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.

- b. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, dan kecerdasan spiritual.
- c. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (www.puskur.com)

2. Hakikat anak usia dini

- a. Anak usia dini adalah kelompok manusia yang berusia lahir - 8 tahun
- b. Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik.
- Memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar).
 - Intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual).
 - Sosial-emosional (sikap dan perilaku serta agama).
 - Bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.
- c. Berdasarkan keunikan dalam tingkat pertumbuhan dan perkembangannya, anak usia dini terbagi ke dalam tiga tahapan yaitu
- masa bayi usia lahir - 12 bulan,
 - masa ‘toddler’ (balita) usia 1 – 3 tahun,
 - masa prasekolah usia 3-6 tahun,
 - masa kelas awal SD usia 6 – 8 tahun.

- d. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada peletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya, yaitu pertumbuhan dan perkembangan fisik, daya pikir, daya cipta, sosial-emosional, bahasa dan komunikasi yang seimbang sebagai dasar pembentukan pribadi yang utuh. (www.puskur.com)

3. Hakikat Pembelajaran Anak Usia Dini

- a. Proses pembelajaran bagi anak usia dini adalah proses interaksi antaranak, sumber belajar, dan pendidik dalam suatu lingkungan belajar tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- b. Sesuai dengan karakterisik anak usia dini yang bersifat aktif melakukan berbagai eksplorasi dalam kegiatan bermain, maka proses pembelajarannya ditekankan pada aktivitas anak dalam bentuk belajar sambil bermain
- c. Belajar sambil bermain ditekankan pada pengembangan potensi di bidang fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spritual), sosial-emosional (sikap, perilaku, serta agama), bahasa dan komunikasi menjadi kompetensi/kemampuan yang secara aktual dimiliki anak.
- d. Penyelenggaraan pembelajaran bagi anak usia dini perlu memberikan rasa aman bagi anak usia tersebut.
- e. Sesuai dengan sifat perkembangan anak usia dini proses pembelajarannya dilaksanakan secara terpadu
- f. Proses pembelajaran pada anak usia dini akan terjadi apabila anak tersebut secara aktif berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur pendidik

- g. Program belajar - mengajar bagi anak usia dini dirancang dan dilaksanakan sebagai suatu sistem yang dapat menciptakan kondisi yang menggugah dan memberi kemudahan bagi anak usia dini untuk belajar sambil bermain melalui berbagai aktivitas yang bersifat kongkrit, dan yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan serta kehidupan anak usia dini
- h. Keberhasilan proses pembelajaran anak usia dini ditandai dengan pencapaian pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini secara optimal dan dengan hasil pembelajaran yang mampu menjadi jembatan bagi anak usia dini untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan perkembangannya selanjutnya.
(www.puskur.com)

4. Proses Belajar Anak Usia Dini

1. Anak Usia Lahir – 12 bulan

Pada tahapan usia lahir - 12 bulan yang menjadi fokus hasil belajar meliputi seluruh aspek perkembangan anak, yaitu perkembangan fisik, berbahasa dan komunikasi, perkembangan daya pikir dan perkembangan perilaku. Diharapkan dengan pemberian rangsangan, stimulasi dan bimbingan, berbagai kemampuan dan keterampilan dasar yang berupa keterampilan lokomotor misalnya bergulir, duduk, berdiri, merangkak dan berjalan, keterampilan memegang benda, kemampuan alat indera, dan kemampuan untuk bereaksi secara emosional dan sosial akan berkembang.

2 Anak Usia 1 - 3 tahun

Pada tahapan usia 1 – 3 tahun yang menjadi fokus hasil belajar meliputi seluruh aspek perkembangan anak, yaitu perkembangan fisik, berbahasa dan

komunikasi, perkembangan daya pikir, dan perkembangan perilaku. Diharapkan dengan pemberian rangsangan, stimulasi dan bimbingan, akan meningkatkan perkembangan perilaku motorik berpikir fantasi maupun dalam kemampuan mengatasi frustrasi. Anak pada usia ini sudah bisa berjalan dan berlari, serta senang mencoba dan menjelajahi ruangan.

3. Usia 4 – 6 tahun

Pada tahapan usia 4 – 6 tahun yang menjadi fokus hasil belajar adalah menanamkan sejak dini pentingnya pembinaan perilaku dan sikap yang dapat dilakukan melalui pembiasaan yang baik, sehingga akan menjadi dasar utama dalam pembentukan pribadi anak yang sesuai dengan nilai-nilai yang dijunjung oleh masyarakat, membantu anak agar tumbuh menjadi pribadi yang matang, mandiri, dan menanamkan budi pekerti yang baik. Selain itu, melatih anak untuk dapat membedakan sikap dan perilaku yang baik agar dapat menghindarkan diri dari perbuatan tercela, melatih anak mencintai lingkungan yang bersih dan sehat serta dapat menanamkan kebiasaan disiplin dalam kehidupan sehari-hari. Sikap dan perilaku tersebut tercermin dalam berbagai mata pelajaran seperti pendidikan Agama, pendidikan Kewarganegaraan, dan Budi pekerti.

Selain pembentukan sikap dan perilaku yang baik, anak memerlukan pula kemampuan intelektual agar siap menghadapi tuntutan masa kini maupun tantangan masa depan. Oleh karena itu, diperlukan adanya kemampuan dasar yang perlu dikuasai anak agar anak siap dan dapat menyesuaikan diri dalam setiap segi kehidupannya. Kemampuan tersebut tercermin dalam berbagai mata pelajaran seperti Sains, Ilmu Sosial, Pendidikan Seni, Keterampilan, Bahasa Indonesia,

Matematika, dan Pendidikan Jasmani. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini pada usia 4 – 6 tahun, maka dalam pelaksanaan kegiatan pembelajarannya perlu diintegrasikan ke dalam bidang-bidang pengembangan yang mencakup:

- a. Rumpun pengembangan moral dan nilai-nilai agama
- b. Rumpun pengembangan sosial dan emosional
- c. Rumpun pengembangan kemampuan dasar yang meliputi antara lain perkembangan bahasa, kognitif, dan pra-akademik (Balitbang Depdiknas, 2002)

Hasil belajar untuk setiap perkembangan meliputi:

Tabel 2.1 Peta Hasil Belajar

ASPEK	USIA		
	Lahir - 12 bulan	1-3 tahun	4-6 tahun
Pengembangan fisik	Dapat menggerakkan anggota tubuhnya dalam rangka latihan kelenturan otot tangan, otot punggung dan otot kaki	Dapat menggerakkan anggota tubuhnya dalam rangka latihan kelenturan otot punggung dan kaki serta meningkatkan keseimbangan	Dapat menggerakkan anggota tubuhnya dalam rangka latihan kelenturan otot , dan terjadinya koordinasi mata dan tangan sebagai persiapan untuk menulis
Pengembangan Kognitif	Merespon berbagai reaksi (suara, cahaya, gerak, rangsangan) dari lingkungan sekitar dan mengenal benda-	Mengenal dan memahami berbagai konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari	Dapat mengenali, membandingkan, menghubungkan, menyelesaikan masalah sederhana dan mempunyai banyak ide tentang berbagai konsep

	benda yang ada di sekitar		dan gejala sederhana yang ada di lingkungan
Pengembangan Bahasa	Dapat bereaksi terhadap suara atau bunyi dan mengeluarkan suara-suara	Dapat bereaksi terhadap suara atau bunyi yang didengarnya, mengerti isyarat dan perkataan orang lain serta mengucapkan keinginannya dalam bentuk tingkah laku dan ucapan sederhana)	Dapat berkomunikasi secara lisan untuk menjawab pertanyaan, bercerita, memberi informasi dan menulis dengan simbol-simbol yang melambangkannya serta memperkaya penguasaan kosakata
Pengembangan sosial-Emosional	Mengenal dan bereaksi terhadap rangsangan dan dapat mengungkapkan emosi yang wajar	Menaruh minat dan percaya terhadap orang lain dan mampu mengekspresikan emosinya, dapat berpisah dari ibunya dan mulai mengenal kebersihan	Mudah bergaul dan bekerja sama dengan orang lain serta mulai /dapat mengendalikan emosinya
Pengembangan moral dan agama	-	Dapat mengucapkan doa pendek dan meniru tingkah laku orang dewasa dalam beribadah.	Dapat melakukan ibadah, terbiasa mematuhi aturan, dan dapat hidup bersih.
Pengembangan seni	Bergerak bebas mengikuti irama musik	Dapat menggerakkan tubuhnya untuk	Dapat mengungkapkan gagasan dan

		melakukan berbagai gerakan sesuai irama musik, mencipta berbagai kreasi sesuai yang dicontohkan	mencipta berbagai kreasi dengan menggunakan berbagai media
--	--	---	--

Sumber : Balitbang Depdiknas, 2002

5. Pola Kecerdasan Anak Usia Dini

1. Kecerdasan Verbal - Linguistik

Kemampuan menggunakan perkataan secara berkesan sama ada secara lisan atau tulisan, termasuk kebolehan memanipulasikan ayat, gaya bahasa dan pengucapan dengan baik dan sempurna. Contoh aktiviti: Perbahasan, perbendaharaan kata, ucapan formal, penulisan kreatif, bacaan, jurnal, diare, puisi, jenaka dan bercerita.

2. Kecerdasan Logik - Matematik

Kebolehan menggunakan nomor, menaakul, mengenal pasti pola abstrak, perkaitan, sebab dan akibat (logik). Melibatkan pemikiran saintifik, termasuk pemikiran secara heuristik, induktif dan deduktif, membuat inferens, mengkategorikan, generalisasi, perhitungan dan pengujian hipotesis. Contoh aktiviti: Penggunaan simbol, rumus, urutan nombor, pola abstrak, perkaitan sebab dan akibat (logik), penyelesaian masalah, pengurusan grafik dan pengiraan.

3. Kecerdasan Fisikal - Kinestatik

Berkaitan dengan pergerakan dan kemahiran fisikal seperti koordinasi, keseimbangan dan kelenturan badan. Menggunakan anggota badan untuk

meluahkan idea dan perasaan. Contoh aktiviti: Tarian kreatif, drama, main peranan, aktiviti jasmani, latihan fizikal, pemain sukan dan seni pertahanan diri.

4. Kecerdasan Visual - Spatial

Kebolehan mencipta gambaran mental dan mengamati dunia visual. Berkepekaan terhadap warna, garis, rentuk dan ruang. Berkebolehan menvisual secara spatial dan mengorientasi diri dalam matriks ruang. Contoh aktiviti: melukis, mengecat, skema warna, garis rentuk dan ruang, mencipta gambaran mental, imaginasi aktif, peta minda, menvisual secara spatial dan mengorientasi diri dalam matriks ruang.

5. Kecerdasan Musikal-Ritma

Kemampuan untuk menggemari, mendiskriminasi dan meluahkan perasaan melalui musik. Kecenderungan ini termasuk kepekaan terhadap ritma, melodi atau kelangsingan suatu hasil musik. Contoh aktiviti: Persembahan musik, bunyi vokal, bunyi instrumental, nyanyian dan drama lagu.

6. Kecerdasan Intrapersonal

Berpengetahuan sendiri dan berkebolehan untuk menilai diri sendiri. Mempunyai gambarann yang tepat tentang diri sendiri, kesadaran terhadap mood dalam kehendak, motivasi, kemarahan, dorongan dan kemampuan untuk mendisiplinkan diri dan jati diri. Contoh aktiviti: Teknik metakognisi, strategi pemikiran, proses emosi, praktis *mind fullness*, takulan tahap tinggi, disiplin diri dan amalan pemusatan.

7. Kecerdasan Interpersonal

Kemampuan untuk mendiskriminasi antara pelbagai petanda interpersonal dan kebolehan untuk berkomunikasi dengan berkesan secara pragmatik terhadap petanda tersebut. Contoh aktiviti: komunikasi antara individu, latihan empati, latihan kolaboratif, memberi maklum balas, strategi pembelajaran kooperatif dan sedia bekerja sama.

8. Kecerdasan Naturalis

Mengenali, menyusun dan mengkategorikan pelbagai jenis flora dan fauna.

6. Layanan bagi Anak Usia Dini

1. Anak usia dini meliputi usia 0 - 6 tahun. Pada usia 0 - 2 tahun pertumbuhan fisik jasmaniah dan pertumbuhan otak dilakukan melalui yandu (pelayanan terpadu) antara Departemen Kesehatan, Depsosial, BKKBN dan Depdiknas. Dalam program PAUD, diharapkan Depdiknas menjadi "*Leading Sector*".
2. Pada usia 2 - 4 tahun layanan dilakukan melalui penitipan anak (TPA) atau *Play Group*.
3. Pada usia 4 - 6 tahun layanan dilakukan melalui Taman Kanak-kanak (TK - A dan TK - B).

2.1.4 Prinsip-Prinsip PAUD

Dalam melaksanakan Pendidikan anak usia dini hendaknya menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Berorientasi pada Kebutuhan Anak

Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosio emosional.

b. Belajar melalui bermain

Bermain merupakan sarana belajar anak usia dini. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda di sekitarnya.

c. Lingkungan yang kondusif

Lingkungan harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain.

d. Menggunakan pembelajaran terpadu

Pembelajaran pada anak usia dini harus menggunakan konsep pembelajaran terpadu yang dilakukan melalui tema. Tema yang dibangun harus menarik dan dapat membangkitkan minat anak dan bersifat kontekstual. Hal ini dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas sehingga pembelajaran menjadi mudah dan bermakna bagi anak.

e. Mengembangkan berbagai kecakapan hidup

Mengembangkan keterampilan hidup dapat dilakukan melalui berbagai proses pembiasaan. Hal ini dimaksudkan agar anak belajar untuk menolong diri sendiri, mandiri dan bertanggungjawab serta memiliki disiplin diri.

f. Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar

Media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik /guru.

g. Dilaksanakan secara bertahap dan berulang –ulang

Pembelajaran bagi anak usia dini hendaknya dilakukan secara bertahap, dimulai dari konsep yang sederhana dan dekat dengan anak. Agar konsep dapat dikuasai dengan baik hendaknya guru menyajikan kegiatan-kegiatan yang berulang.

2.1.5 Program PAUD

1. *Day Care* atau TPA (Taman Penitipan Anak), yang berfungsi sebagai pelengkap pengasuhan orang tua.

TPA dirancang khusus dengan program dan sarannya, untuk membantu pengasuhan anak selama ibunya bekerja. Pengasuhan dilakukan dalam bentuk peningkatan gizi, pengembangan intelektual, emosional dan sosial anak. TPA di Indonesia sudah berkembang dalam bentuk: TPA perkantoran, TPA perumahan, TPA industri, TPA perkebunan, TPA pasar. Sekarang banyak bermunculan TPA keluarga, yang diselenggarakan di rumah-rumah.

2. Pusat pengembangan anak yang terintegrasi yang memberikan pelayanan perbaikan gizi dan kesehatan dengan tujuan peningkatan kualitas hidup anak.

Di Indonesia dikenal dengan nama Posyandu (pos pelayanan terpadu) yang memberikan pelayanan makanan bergizi, imunisasi, penimbangan berat badan

anak, layanan kesehatan oleh dokter, pemeriksaan kesehatan keluarga berencana. Pelatih dan pelaksana semuanya relawan yang sebelumnya mendapat pelatihan.

3. Pendidikan Ibu dan Anak

Hal yang menjadi tujuan adalah pendidikan ibu yang memiliki balita, dalam hal pendidikan dan pengasuhan anak. Pola pendidikan seperti ini berkembang menjadi HIPPY (*Home Instruction Programme for Preschool Youngster*) di Israel Pendidikan orang dewasa dengan pendekatan kelompok juga dilaksanakan oleh Indonesia, Cina, Jamaica, dan Kolumbia. Di Indonesia dikenal dengan program Bina Keluarga Balita, yang dikoordinasikan oleh Meneg Urusan Peranan Wanita dan BKKBN dengan bantuan UNICEF, yang dilaksanakan sejak 1980.

4. Program Melalui Media

Media yang digunakan bisa media cetak, TV, Radio, dan Internet. Tahun 1980 Venezuela program dengan media dikenal sebagai "*Project to Familia*", dengan tujuan untuk meningkatkan kecerdasan anak sejak lahir hingga usia 6 tahun, yang diberikan kepada Ibu. Program melalui TV saat ini bisa mengangkat jauh ke pelosok desa.

5. Program "Dari Anak Untuk Anak"

Pengasuhan adik oleh kakaknya terjadi secara spontan. Kakaknya diajarkan tentang pentingnya vaksinasi, gizi, dan bagaimana mendorong adik untuk berbicara, mengajak bermain, dan menyuapi adik, yang kemudian dipraktekkan di rumah.

Program ini dilakukan di sekolah formal dengan bekerja sama dengan pusat kesehatan, BKKBN, Departemen sosial dan pramuka. Program ini untuk pertama kalinya dilakukan di London.

1. “*Head Start*” di Amerika

Tujuan “*Head Start*” adalah untuk memerangi kemiskinan, dengan cara membantu anak-anak untuk mempersiapkan mereka memasuki sekolah. *Head Start* memberikan sarana pendidikan, sosial, kesehatan, gigi, gizi dan kesehatan mental anak-anak yang berasal dari keluarga miskin.

2. Taman Kanak-kanak atau Kindergarten

TK merupakan buah fikiran Froebel dari Jerman, melalui konsep belajar melalui bermain yang berdasarkan minat anak, dimana anak sebagai pusat (*child centered*). Pola belajar sebelumnya adalah *teacher centered* seperti yang dilaksanakan di Amerika dengan menitikberatkan pada mata pelajaran.

Semua kegiatan TK dirancang untuk mengembangkan *self image* yang positif, serta sikap baik pada teman dan sekolah dengan bermain sebagai media belajar. Beberapa model penyelenggaraan TK pengasuhan bagi anak-anak dapat dilakukan secara *home based* atau *center based*. Ada tiga *model center based*.

a) Model Montessori

Alat-alat yang digunakan dalam pendidikan model Montessori terbagi dalam empat kelompok, yaitu:

1. Alat pengembangan keterampilan, untuk menumbuhkan disiplin diri, kemandirian, konsentrasi dan kepercayaan diri.
2. Alat pengembangan fungsi sensoris untuk memperhalus fungsi indra.

3. Alat pengembangan akademis, seperti huruf-huruf yang bisa ditempelkan di papan.
4. Alat pengembangan artistik yang berorientasi pada budaya, agar anak belajar menyukai dan menghargai musik, belajar seni dan keselarasan musik.

b) Model Tingkah Laku

Model ini didasarkan atas teori John B. Watson, E Thorn dan B.F Skinner, yang meyakini bahwa tingkah laku dapat dibentuk dengan “stimulus” dan “respon”, dan “operant conditioning”. Tingkah laku dikontrol oleh “reward” dan “punishment”. Model ini kurang memperhatikan pengembangan fisik dan emosi, karena mereka berpendapat bahwa anak akan memperoleh “Self Esteem” apabila anak berhasil dalam prestasi intelektualnya.

c) Model Interaksionis

Model ini didasari oleh teori Piaget, contohnya adalah program “The High Scope” yang dikembangkan oleh David Weikart, “Educating the Young Thinker” yang dikembangkan oleh Irvan Siegel dalam “Piaget of Early Education” yang dikembangkan oleh Contance Kamii dan Rheta Devries. Menurut Piaget, belajar adalah proses yang didasarkan atas “Intrinsic Motivation”. Kemampuan berfikir tumbuh hingga tahapan berfikir abstrak dan logis. Tujuan model ini adalah untuk menstimulasi seluruh area perkembangan anak, baik fisik, sosial, emosional maupun perkembangannya kognitif, yang kesemuanya dianggap sama pentingnya.

Kamii dan Devries (1979) menyatakan bahwa pendidikan harus bertujuan jangka panjang, suatu perkembangan dari seluruh kepribadian, intelektual dan moral. Piaget menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah menyiapkan manusia

yang mampu membuat sesuatu yang baru, kreatif, berdaya cipta, nalar dengan baik, kritis, dan bukan hanya mengulangi dan meniru sesuatu yang telah terjadi dahulu.

2.1.6 Fasilitas dalam PAUD

1. Fasilitas dalam PAUD yaitu:

a) Fasilitas bangunan

Fasilitas bangunan merupakan fasilitas yang dibutuhkan sebagai sarana dalam PAUD karena tempat yang nyaman dan sesuai dengan kebutuhan anak akan memberikan pengaruh positif bagi perkembangan kreatifitas anak. Berikut ini beberapa persyaratan bangunan pada PAUD:

- **Fasilitas pembelajaran :**

Fasilitas ini merupakan sarana belajar bagi anak didik yaitu ruang kelas, ruang penitipan anak, ruang minat bakat, perpustakaan, musholla.

- **Fasilitas perkantoran :**

Fasilitas ini merupakan sarana bagi guru atau karyawan yaitu aula, kantor guru, ruang rapat, ruang kepala sekolah, ruang administrasi.

- **Fasilitas penunjang :**

Fasilitas ini merupakan sarana penunjang dari fasilitas pembelajaran dan perkantoran. Fasilitas ini terdiri yaitu : pos penjagaan, ruang kebersihan, *pantry*.

b) Fasilitas penunjang bangunan

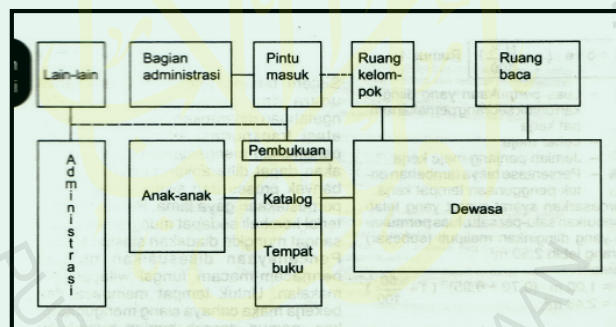
Fasilitas penunjang bangunan meliputi fasilitas selain bangunan utama yaitu :

- Taman atau ruang hijau
- Permainan anak-anak

2. Persyaratan ruang

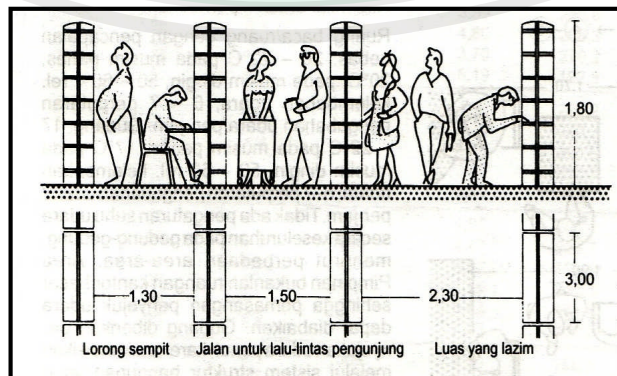
1. Perpustakaan (Ernts dan Peter Neufert,1973)

- Kebutuhan ruang media dan perpustakaan keseluruhan $0,35 \text{ m}^2 - 0,55 \text{ m}^2$ /pelajar.
 - Setiap tempat kerja kira-kira 5 m^2 serta tempat daftar buku kira-kira $20-40 \text{ m}^2$.
 - Tempat penampungan buku setiap 20-30 jilid kira-kira 4 m^2 .
 - Ruang kerja atau belajar 8-10 orang kira 20 m^2 .
- Sirkulasi perpustakaan



Gambar 2.1 Standar sikulasi perpustakaan

Sumber : Ernts dan Peter Neufert,1973



Gambar 2.2 Sirkulasi pengguna perpustakaan

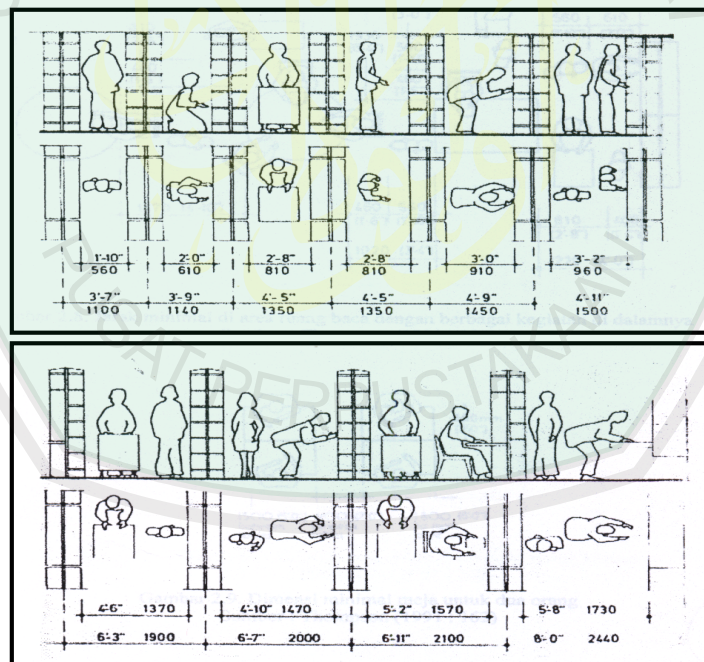
Sumber : Ernts dan Peter Neufert,1973

- Penataan perabot

Tata letak perabot dan perlengkapan menurut pusat pembinaan perpustakaan depdikbud (1986), harus direncanakan dengan baik agar memberikan kemudahan bagi pengguna perpustakaan dalam mencari bahan pustaka.

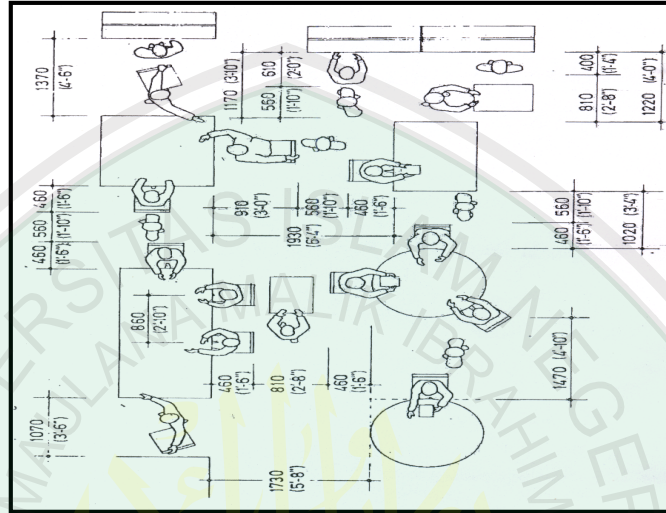
1. Rak buku

Penempatan rak-rak buku, harus memperhatikan pula keadaan cahaya dan pertukaran udara. Bagian depan harus menghadap pada sumber cahaya (matahari/lampu). Koleksi rak-rak hendaknya juga ditempatkan di ruang yang pertukarannya baik, namun tidak didaerah yang lembab udara.



Gambar 2.3 Penataan rak buku
Sumber : Ernts dan Peter Neufert, 1973

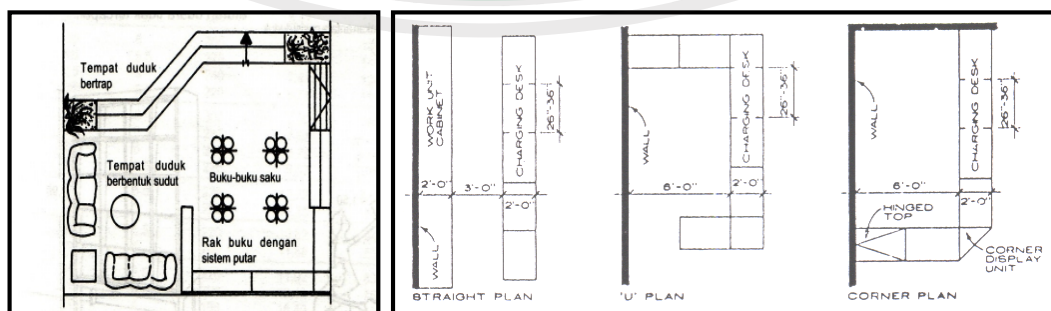
Tempat meja baca harus ditempatkan ditempat yang terang dan berudara segar dan sejuk.



Gambar 2.4 Penataan meja baca
Sumber : *Ernts dan Peter Neufert*,1973

3. Meja sirkulasi

Meja sirkulasi yang berada diruang pelayanan, harusnya diletakkan ditempat yang dapat mengawasi secara menyeluruh orang-orang yang keluar masuk perpustakaan. Diusahakan pula posisinya berada ditempat dimana petugas yang berada dibelakang meja dapat melihat keadaan ruang baca dan koleksi.



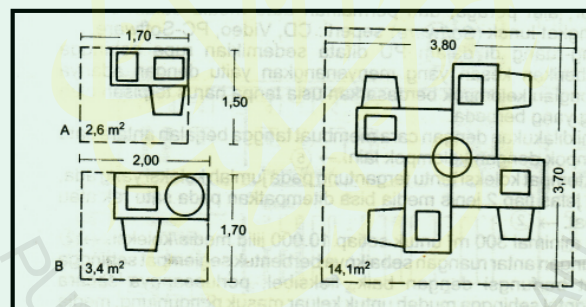
Gambar 2.5 Penataan meja sirkulasi
Sumber : *Ernts dan Peter Neufert*,1973

4. Loker

Loker berada diruang pelayanan dekat pintu masuk/keluar tetapi sebelum meja sirkulasi.

5. Lemari katalog

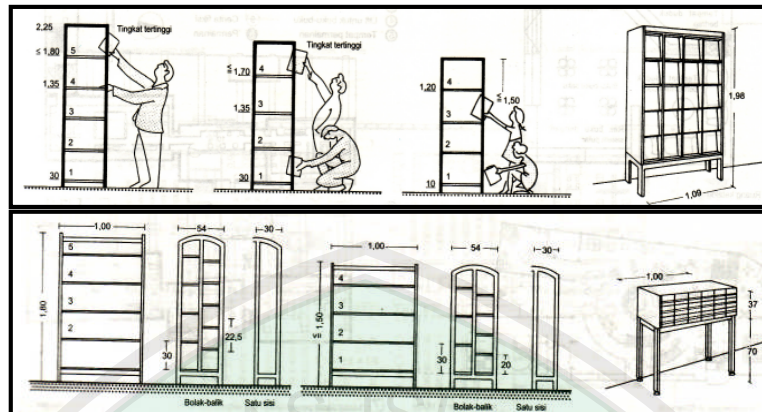
Lemari katalog yang berisi kartu yang ditempatkan diruang pelayanan berada di jalur masuk menuju ruang koleksi. Lemari katalog pada bangunan perpustakaan yang menerapkan sistem perpustakaan otomatis digantikan dengan unit-unit komputer. unit komputer katalog ini selain diletakkan di area katalog juga diletakkan di beberapa tempat dekat lemari koleksi untuk memudahkan pencarian buku.



Gambar 2.6 Penataan meja katalog
Sumber : *Ernts dan Peter Neufert, 1973*

6. Papan atau rak peraga

Papan/rak ini ditempelkan di ruang pelayanan namun dapat dipindahkan-dipindahkan, ditempatkan teras depan bagian luar, dekat pintu masuk. Papan/rak ini harus mudah dilihat secara dekat oleh pengunjung.



Gambar 2.7 Penataan rak peraga
 Sumber : Ernts dan Peter Neufert,1973

7. Papan pengumuman

Papan pengumuman merupakan perlengkapan yang dapat diangkat dan dipindahkan. Papan pengumuman ini digantung di dinding atau ditempat diruang pelayanan atau teras depan dekat pintu masuk perpustakaan yang mudah sekali dilihat dan memungkinkan pengunjung membaca dari dekat.

2. Ruang kelas (Ernts dan Peter Neufert,1973)

- Ruang kelas sebaiknya berbentuk bujur sangkar, pengecualian jika berbentuk persegi panjang maksimum 32 pelajar dengan ukuran 65-70 m² (kira-kira 2,00 m² x 2,20 m²/pelajar).
- Ruang istirahat yang berupa koridor atau tangga berukuran 0,50 m²/pelajar.
- Ruang alat pelajaran 12-15 m².

3. Tempat penitipan anak (Ernts dan Peter Neufert,1973)

- Umur 8 bulan - 3 tahun, 6-8 anak/kelompok.
- TK dari 3 tahun – usia sekolah 25-30 anak/kelompok

- c. Luas bidang penitipan anak setiap anak 2-3 m² (bayi-bayi, merangkak, mondar mandir serta untuk meja bayi).
- d. Luas bidang untuk TK setiap anak 1,5-3 m². Setiap 15-30 anak terdapat 1 bidang lemari, rak alat permainan, meja dan kursi anak, papan dan lain-lain.

4. Kamar mandi dan WC (*Ernts dan Peter Neufert, 1973*)

- a. Instalasi kamar mandi atau WC kalau bisa terkena cahaya dan udara, serta jalan masuk terpisah antara putra dan putri.
- b. Pemanfaatan secara horisontal dan vertikal menurut aturan sekaligus adanya jalan darurat. Lebar jalan terbuka darurat untuk 1m/150 orang, paling sedikit 2 m setiap lantai di tempat belajar. Kurang dari 180 orang, lebarnya 1,25 m. Tangga di tempat belajar 1,25 m. untuk jalan darurat lain 1,00 m. maksimum panjang darurat yang diizinkan 30 m, tanpa liku-liku sampai di tengah ruang. Jarak terpendek antara 2 tempat 25 m.
- c. Kapasitas tangga tergantung dari jumlah pengguna dan rata-rata pengisian yang tidak seberapa dan sebagainya. Lebar tangga 0,80 m setiap 100 orang (paling sedikit 1,25 m tetapi tidak lebih dari 2,50 m)

5. Kantin (*Ernts dan Peter Neufert, 1973*)

- a. Besar ruangan dan perlengkapan tergantung dari system makanan tempat pembagian hidangan dan pengembalian barang pecah belah.
- b. Kemampuan membagikan makanan 5-15 makanan/menit atau 250-1000 makanan/jam, Setiap 40 makan terdapat 1 cuci tangan.
- c. Kebutuhan membagikan makanan 40-60 m².

- d. Tempat makanan berdasar jumlah pelajar dan jumlah tingkatan setiap tempat makan minimal 1,20 – 1,40 m.

2.1.7 Sistem Lingkungan Bangunan

1. Sistem Pencahayaan

Pencahayaan bertujuan untuk mencapai penerangan fungsional, pada bangunan PAUD tentunya membutuhkan pencahayaan yang menunjang dalam kebutuhan suatu bangunan. Pada sistem pencahayaan yang harus diperhatikan adalah apabila menggunakan cahaya alami yang menghindari masuknya sinar matahari secara langsung. Sinar matahari langsung yang mengenai bahan koleksi akan mengakibatkan percepatan terhadap kerusakan bahan koleksi.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan pada perencanaan sistem pencahayaan. Menurut Roestanto (2001), perencanaan pencahayaan meliputi:

1. Kondisi lampu yang diperlukan

- Iluminasi (penerangan) yang benar pada area baca.
- Shielding *reflection* dari lampu dan jendela di layar CRT (monitor komputer)
- Distribusi yang benar dari cahaya keseluruh ruangan.

2. Kategori lampu, meliputi:

- *Ambient lighting*: tipe ini berupa pencahayaan tidak langsung (*indirect lighting*) dari langit-langit atau dinding.
- *Accent lighting*: tipe lampu ini dipasang untuk menyediakan berkas cahaya, warna, dan kontras (*light shape, color, and contrast*).

- *Task lighting* sejenis lampu diatas meja (*furniture lamp*), *spot light*, *indirect lighting*.
- Derajat kehomogenan (*degree of homogeneity*)

Selain itu menurut Reynolds (2000) ada 5 tipe sistem pencahayaan, yaitu:

a. Pencahayaan tidak langsung

Dalam sistem pencahayaan ini 90%-100% cahaya yang dipancarkan diarahkan langsung ke langit-langit dan dinding bagian atas ruangan. Dengan demikian, langit-langit dan dinding bagian atas yang terkena cahaya menjadi sumber cahaya. Apabila permukaan langit-langit memiliki tingkat pantulan tinggi (*high reflectance*) maka cahaya di dalam ruangan menjadi menyebar sehingga menghasilkan sedikit bayangan.

b. Pencahayaan setengah tidak langsung

Dalam sistem pencahayaan ini 60%-90% cahaya yang di pancarkan diarahkan langsung ke langit-langit dan dinding bagian atas ruangan. Sistem ini hampir sama dengan sistem pencahayaan tidak langsung. Hanya saja sistem ini lebih efisien dan memungkinkan tingkat pencahayaan yang lebih tinggi tanpa adanya kekontrasan penerangan yang tidak diinginkan antara sumber cahaya dan latar belakangnya.

c. Pencahayaan langsung—tidak langsung

Sistem pencahayaan langsung—tidak langsung menghasilkan pendistribusian yang merata antara sisi bagian atas dan sisi bagian bawah. Hasilnya adalah langit-langit dan dinding bagian atas yang terang.

Sistem pencahayaan ini sangat efisien dan sangat baik digunakan dalam ruangan yang membutuhkan penerangan seragam dengan tingkat penerangan yang cukup, misalnya ruang kelas dan ruang kerja standar.

d. Pencahayaan Setengah Langsung

Dengan sistem pencahayaan ini, 60%-90% cahaya yang dihasilkan mengarah ke bawah dan sebagian cahaya yang dihasilkan yang mengarah ke atas menerangi langit-langit. Sistem ini sangat efisien. Pantulan cahaya yang menyilaukan dapat dikontrol dengan beberapa metode. Dengan penerangan dinding yang cukup, kualitas pencahayaan memberikan suasana kerja yang menyenangkan. Sistem ini dapat diterapkan pada kantor, ruang kelas, toko dan area kerja lainnya.

e. Pencahayaan Langsung

Dengan sistem pencahayaan langsung seluruh cahaya yang dihasilkan mengarah ke bawah, sehingga penerangan langit-langit seluruhnya berasal dari pantulan dan lantai dan perabotan ruangan. Dalam sistem ini efek yang dihasilkan tergantung dari distribusi pencahayaannya, yaitu menyebar atau terpusat. Cahaya yang menyebar menghasilkan suasana kerja dengan dinding dan langit-langit yang agak gelap. Sistem ini biasanya digunakan pada daerah kerja yang umum. Sedangkan, cahaya yang terpusat menghasilkan bayangan yang tajam dengan suasana teatrikal. Biasanya dipergunakan untuk ruang makan di restoran dan area-area yang membutuhkan privasi.

Di dalam mendesain pencahayaan terdapat hal-hal yang harus dipertimbangkan, yaitu:

1. Situasi

Situasi ini meliputi:

- Faktor manusia - kondisi psikologis penghuni, karakteristik perilaku.
- Keperluan fungsional
- Analisa ruang

2. Syarat tampilan dari sistem pencahayaan.

Tampilan dan sistem pencahayaan mensyaratkan kepada arsitek agar mengetahui syarat jarak penglihatan bagi individu dan lokasinya. Kenyamanan visual yang dihasilkan dan sistem pencahayaan bagi pengguna dan efisiensi sistem pencahayaan.

3. Fleksibilitas sistem pencahayaan

Kebutuhan terhadap fleksibilitas sistem pencahayaan perlu dianalisa untuk menentukan kebutuhan untuk perubahan kebutuhan ruang di masa mendatang yang mengharuskan pemindahan aktivitas dan dampaknya terhadap desain awalnya.

4. Konservasi energi

Konservasi energi harus dipertimbangkan sebaik mungkin.

5. Perawatan

Pertimbangan yang hati-hati juga harus diberikan kepada perawatan sistem untuk menjamin kesinambungan desain.

2. Sistem Penghawaan

Menurut Frick (2002), ada dua macam cara untuk menyelesaikan permasalahan penghawaan yaitu sistem pasif (konstruksi gedung, bahan bangunan) dan sistem aktif (penghawaan alami dan penghawaan buatan).

A. Sistem Pasif

Setiap perlindungan yang menghindari pemanasan kulit luar dan gedung merupakan sistem penghawaan secara pasif. Penyegaran udara pasif dapat tercapai dengan tiga cara, yaitu:

- Perlindungan gedung terhadap matahari dengan tanaman peneduh
Perlindungan gedung tersebut dapat diatur dengan konstruksi atap tambahan yang selain melindungi manusia terhadap cuaca juga memberi perlindungan terhadap radiasi panas dengan tanaman peneduh.
- Perlindungan bukaan dinding terhadap matahari yang tetap
Perlindungan bukaan dinding yang tetap dapat dicapai dengan penonjolan atap yang cukup luas atau dengan sirip tetap yang horizontal, tegak atau dua-duanya.
- Perlindungan bukaan dinding terhadap matahari yang bergerak
Perlindungan bukaan dinding terhadap matahari yang bergerak merupakan penyelesaian yang paling mudah disesuaikan dengan keadaan iklim atau arah sinar matahari.

B. Sistem Aktif

Adapun sistem penghawaan aktif itu ada dua macam, yaitu:

a. Penghawaan alami

Sistem ini digunakan untuk memaksimalkan potensi alam. Penghawaan alami dapat dicapai dengan beberapa cara antara lain:

- Membuat lubang pada bagian atap untuk memaksimalkan udara yang masuk ke dalam ruangan.
- Menempatkan perabot yang tidak menutupi elemen bukaan.
- Menggunakan sistem penghawaan silang dalam ruangan dengan membuat bukaan—bukaan pada dinding.
- Orientasi perletakan massa bangunan sesuai dengan arah pergerakan angin, sehingga penempatan bukaan pada bangunan dapat lebih maksimal.

b. Penghawaan buatan

Penghawaan buatan digunakan dengan tujuan membantu mengkondisikan suhu udara di dalam ruangan apabila di dalam ruangan dirasakan tidak cukup nyaman bila menggunakan penghawaan alami.

Untuk penggunaan AC ini, terdapat dua sistem pendingin ruangan, yaitu:

- Sistem pengatur suhu udara ruangan
- Sistem pengatur suhu udara terpusat

Penanggulangan sistem penghawaan secara buatan dilakukan apabila kondisi alami tidak memungkinkan atau dibutuhkan penghawaan secara khusus, dengan mempertimbangkan :

- Rasa kesegaran temperatur pada kulit manusia rata-rata pada perbedaan 5°C.
- Letak kenikmatan temperatur pada manusia, rata-rata pada temperatur 20°C-25°C, dengan kelembaban antara 45%-60%.

Sistem penghawaan buatan pada Galeri Budaya Pendalungan di probolinggo untuk ruang-ruang yang dikondisikan dengan temperatur nyaman (20° - 25° C), dengan sistem tata udara yang digunakan yaitu sistem *Central Unit*, jenisnya yaitu *Chiled Water Sistem* dengan AHU pada tiap lantai (menggunakan *cooling tower* sehingga kapasitas ducting tidak terlalu banyak, hal ini dilakukan dengan pertimbangan :

- Ruang yang dipakai mempunyai luasan yang besar
- Kapasitas pendinginan mesin cukup besar
- Kebisingan mesin AC dapat dihindari
- Efisiensi biaya operasional
- Pemeliharaan dan perawatan lebih mudah dan murah

3. Sistem Akustik

Kebisingan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kenyamanan bagi pengguna PAUD. Hal ini menjadi faktor penting dalam lingkungan sekolah, apalagi dalam tempat penitipan anak (TPA). Sehingga kebisingan harus dapat diatasi dengan optimal sehingga memberikan kenyamanan bagi pengguna khususnya anak-anak.

Sistem akustik diperlukan agar mencapai kondisi lingkungan yang kondusif. Menurut Lord (1996), untuk mengatasi dan mengeliminir bising yang ditimbulkan, dapat digunakan bahan-bahan yang menyerap bunyi, antara lain:

- Bahan berpori-pori, misalnya serat kayu, plesteran lembut, mineral wools, selaput isolasi.

- Penyerap panel atau penyerap selaput, misalnya panel kayu, *hard board*, *gypsum board*.

4. Sistem Utilitas

a) Sistem Komunikasi

Sistem komunikasi yang ada dalam bangunan juga sebagai sistem kontrol aktifitas didalam bangunan, yang meliputi sistem telepon dan internet.

1. Telepon digunakan sebagai sarana percakapan yang terbagi menjadi :

- Didalam bangunan menggunakan sistem *intercommunication* (di dalam ruangan/antar ruangan/antar lantai) yang tidak bisa dihubungkan dengan telepon umum.
- Fasilitas telepon IDD untuk komunikasi luar dan sambungan internasional.
- Teleks dan faksimile, terdapat dalam suatu ruang yang dapat digunakan bersama (pada kantor pengelola)
- Telepon umum, beberapa wartel untuk pelayanan masyarakat umum.

2. Jaringan internet

Jaringan internet yang digunakan dalam galeri budaya pendalungan ini untuk sarana penunjang bagi pengunjung yang ingin menikmati fasilitas dalam bangunan. Jaringan yang dipakai adalah *wearless* yang dihubungkan langsung dengan jaringan komputer yang ada pada pengelola, sebagian diletakkan pada ruang komputer.

b) SPAB (Sistem Penyediaan Air Bersih)

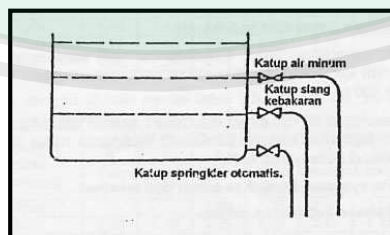
Sumber air bersih di peroleh dari PDAM dan sebagai cadangan apabila kapasitas PDAM terganggu, maka disediakan sumur dalam yang digunakan untuk

keperluan kamar mandi, WC, wastafel, air minum, masak dll. Dan penyediaan air untuk bahaya kebakaran pada hidran dan tandon.

Sistem distribusi yang digunakan adalah sistem *downfeed* (sistem disrtibusi dari sumber air masuk kedalam tandon bawah dan dipompa menuju tandon atas kemudian didistribusikan kemasing-masing ruangan yang memutuhkan persediaan air. Didalam tandon juga diperhatikan konsrtsuksinya agar air tetap bersih dan higienis.

Untuk diperhatikan dalam *konstruksi* tangki :

- Pemasangan tangki dalam bangunan :
 - o Tidak memakai lantai, dinding, langit-langit
 - o Perlu ruang bebas untuk pemeriksaan di sekeliling tangki
 - o Pipa peluap
- Pemasangan tangki di luar bangunan:
 - o Jarak minimal dengan pengumpul air kotor adalah 5 meter
 - o Gabungan dengan tangki pemadam kebakaran



Gambar 2.8 Pemasangan tangki
Sumber : Hasil Analisis, 2009

c) SPAK (Sistem Pembuangan Air Kotor)

Sistem pembuangan air kotor dari bangunan dengan menggunakan shaft tersendiri guna kemudahan dalam pembuangan air kotor dan perawatan saluran pembuangan. Pembuangan air kotor ini terlebih dahulu memulai perangkat lemak (*grease trap*) hal ini bertujuan untuk mengurangi pencemaran lingkungan. Seperti yang ada dalam diagram berikut.

d) Sistem pengaliran listrik

Sistem pengaliran listrik utama diperoleh melalui PLN dengan sumber listrik cadangan dari generator listrik atau genset yang berfungsi secara otomatis apabila listrik dari PLN mengalami pemadaman.

5. Sistem keamanan kebakaran

Menurut Reynolds (2000), sistem penanggulangan kebakaran terdiri dari beberapa jenis perlengkapan, antara lain:

1. Detektor asap

Jenis detektor asap ini termasuk *ionisasi* dan foto elektrik. Jenis detektor asap ionisasi mendeteksi partikel yang tidak terlihat dari kebakaran secara dini sementara detektor foto elektrik mendeteksi sesuatu yang dihasilkan dari kebakaran. Akan tetapi respon keduanya terhadap kebakaran sama saja. Detektor asap ini dipasang di langit-langit.

2. Detektor panas

Detektor panas terbagi menjadi dua yaitu *fixed temperature* dan *rate of rise*. *Fixed temperature detectors* merespon temperatur yang sudah ditentukan sedangkan *rate of rise* aktif pada saat panas meningkat dan temperatur normal.

beberapa detektor memadukan prinsip kerja keduanya. Detektor panas dipasang di langit-langit.

3. Sprinkler otomatis

Sistem sprinkler otomatis dilengkapi oleh indikator aliran air yang akan mengaktifkan *alarm* selama aliran air.

4. Alarm Manual

Unit alarm manual biasanya diletakkan di dinding dekat tangga masuk dan pintu keluar. Selain dengan menggunakan air ada beberapa jenis bahan untuk memadamkan kebakaran. Menurut Reynolds (2000) bahan-bahan tersebut adalah:

a. Gas Halon

Gas halon ini memadamkan api dengan memutuskan reaksi rantai kimia di dalam api. Keuntungan dan gas halon ini adalah gas ini dapat dilepaskan dengan relatif aman melalui sistem pengaliran di area seperti ruang komputer. Memadamkan api dengan cepat dengan kerusakan yang kecil pada isi ruangan. Tidak ada pemindahan oksigen yang membahayakan jiwa, tidak berbahaya bagi manusia dan tidak meninggalkan residu pada komponen elektronik. Sistem ini biasanya digunakan pada bangunan-bangunan seperti museum, perpustakaan dan ruang komputer.

b. Busa (*Foams*)

Busa juga dapat digunakan sebagai pemadam kebakaran, karena busa lebih ringan daripada air dan cairan yang mudah terbakar lainnya, busa mengapung di atas permukaan cairan yang terbakar, menekan dan mendinginkan api serta menutupi asap.

c. CO₂

Di antara gas-gas lainnya sudah sejak lama digunakan untuk mencegah pembakaran dan bahan-bahan yang mudah terbakar serta memadamkan api termasuk cairan dan gas yang mudah terbakar. Karena CO₂ ini memindahkan oksigen, maka gas dipergunakan di area yang tidak ada manusia ataupun hewan, seperti ruang mesin yang tidak memungkinkan jika dipadamkan dengan air.

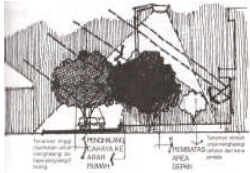
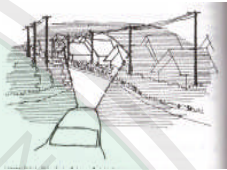
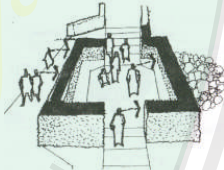
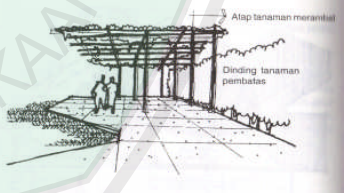
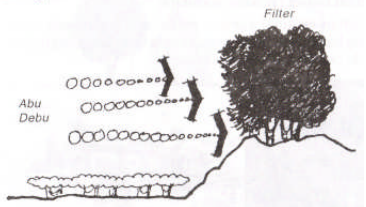
d. Halotron

Gas halotron hampir sama dengan gas halon karena gas ini dipergunakan untuk menggantikan gas halon yang ternyata memberikan dampak pada lingkungan yaitu pada lapisan ozon. Hal ini disebabkan Karena gas halotron lebih ramah lingkungan.

6. Sistem Vegetasi

Dalam menerapkan teori positif yaitu lingkungan sebagai lahan untuk diolah. Maka dalam sistem vegetasi ini sangatlah penting untuk dijadikan salah satu pendukung dari bangunan PAUD dalam memberikan kenyamanan pada pengguna khususnya anak-anak. Oleh karena itu, di bawah ini akan dijelaskan beberapa fungsi dari macam-macam vegetasi yang nantinya dapat diterapkan dalam perancangan PAUD.

Tabel 2.2
Fungsi vegetasi

No	Fungsi	Gambar
1	Tanaman peneduh, percabangan mendatar, daun lebat, tidak mudah rontok, 3 macam (pekat, sedang, transparan)	
2.	Tanaman pengarah, bentuk tiang lurus, tinggi, sedikit/tidak bercabang, tajuk bagus, penuntun pandang, pengarah jalan, pemecah angin.	
3.	Tanaman penghias jalan, sifat musiman, karakter individual, kuat dan menarik, dapat soliter ataupun berkelompok	
4.	Tanaman pembatas, tinggi 1-2m, pembentuk bidang dinding, pembatas pandang, penyekat pemandangan buruk, jenis semak atau rambat.	
5.	Tanaman pengatap, massa daun lebat, percabangan mendatar, atap ruang luar, bisa dioleh dari tanaman menjalar di pergola	
6.	Tanaman penutup tanah, melembutkan permukaan, membentuk bidang lantai pada ruang luar, pengendali suhu dan iklim.	

Sumber : Kuliah Landscape, 2008

2.1.8 Sistem Sirkulasi Ruang

Sirkulasi juga menjadi hal yang terpenting dalam sebuah perancangan, karena aktivitas di dalamnya bermacam-macam. Sehingga sirkulasi dapat diterangkan dibawah ini.

Ketika diamati bahwa tubuh manusia, sebagai wujud 3 dimensi yang paling dasar. Tidak dengan sendirinya menjadi pokok perhatian dalam menghayati bentuk arsitektur. Bahwa arsitektur , yang sering dianggap sebagai seni, pada tahapan perancangan memiliki karakter sebagai seni visual abstrak dan bukan seni yang terpusat pada tubuh. Hubungan antara lingkup tubuh manusia dengan tempat tinggal kita selalu berubah-ubah. Entah sadar atau tidak sadar akan proses ini, tubuh, dan pergerakan kita selalu berada dalam keadaan berdialog dengan bangunan kita. Maka kita merasakan suatu ruang dalam hubungan akan dimana kita berada dan dimana kita menetapkan tempat tujuan. Berikut ini akan menjelaskan komponen pokok dari system sirkulasi bangunan sebagai unsure-unsur pasitif yang mempengaruhi persepsi kita tentang bentuk dan ruang bangunan(Charles Moore dan Robert Yudell, 1977).

Unsur-unsur sirkulasi sebagai berikut

1. Pencapaian bangunan
 - a. Langsung
 - b. Tersamar
 - c. Berputar
2. Jalan masuk ke dalam bangunan, unsur ini dapat diperkuat sebagai berikut

a. Membuat bukaan lebih rendah, lebih lebar, atau lebih sempit daripada yang seharusnya.

b. Membuat pintu masuk sangat curam atau berliku-liku

c. Membuat bukaan lebih artistic dengan ornament atau hiasan-hiasan dekoratif.

3. Konfigurasi jalan

a. Linier

Yaitu jalan yang lurus yang dapat menjadi unsur pengorganisir utama untuk satu deret ruang.

b. Radial

Yaitu jalan lurus yang dapat berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat, titik bersama.

c. Spiral

Suatu jalan tunggal menerus, berasal dari titik pusat, mengelilingi pusat dengan jarak berubah.

d. Grid

Terdiri dari dua pasang jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan-kawasan ruang segi empat.

e. Jaringan

Terdiri dari jalan-jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu di dalam ruang

f. Komposit

Gabungan dari pola-pola diatas.

4. Hubungan jalan ruang

Cara-cara menghubungkan jalan ruang yaitu

a. Melalui ruang-ruang

- Kesatuan dari tiap ruang dipersatukan
- Konfigurasi jalan yang fleksibel
- Ruang perantara dapat dijadikan untuk menghubungkan jalan dengan ruang-ruangnya.

b. Menembus ruang-ruang

- Jalan dapat menembus sebuah ruang menurut sumbunya, miring atau sepanjang sisinya.
- Dalam memotong sebuah ruang, suatu jalan menimbulkan pola-pola istirahat dan gerak didalamnya.

c. Berakhir dalam ruang

- Lokasi ruang menentukan jalan.
- Hubungan jalan ruang ini digunakan untuk pendekatan dan jalan masuk ruang-ruang penting yang fungsional dan simbolis.

5. Bentuk ruang sirkulasi

a. Tertutup

b. Terbuka pada salah satu sisinya

c. Terbuka pada kedua sisinya.

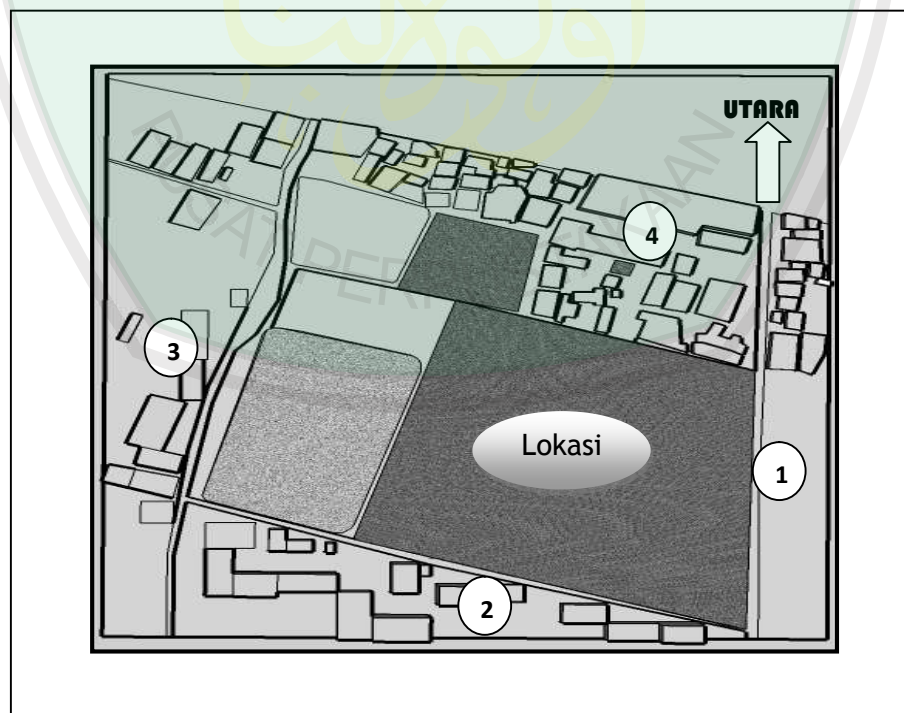
Penjelasan sirkulasi diatas nantinya diterapkan dalam sirkulasi luar dan dalam bangunan. Karena pada setiap ruang dan bangunan memiliki fungsi dan aktivitas masing-masing, sehingga sirkulasi juga disesuaikan dengan kebutuhannya.

2.1.9 Tinjauan Perencanaan Tapak

Kota Malang merupakan kota pendidikan dan sangat potensi sekali dalam mengembangkan lembaga-lembaga pendidikan demi kemajuan masyarakat Malang khususnya. Oleh karena itu, perancangan PAUD akan direncanakan di Kota Malang yang tepatnya Jalan Simpang Gajayana, karena kawasan ini merupakan kawasan pendidikan yang mudah dijangkau masyarakat luas.

Lokasi tapak berada di kawasan pendidikan dan perumahan Kota Malang, yaitu Jalan Simpang Gajayana dan batasan-batasan tapak yaitu:

1. Sebelah timur : Jl. Joyotamanrejo dan Sawah
2. Sebelah selatan : Jl. Mertojoyo Selatan
3. Sebelah barat : Permukiman Warga
4. Sebelah utara : Jl. Joyoutomo dan Permukiman Warga



Gambar 2.9 Perencanaan Tapak

Sumber : Hasil Analisis, 2009

Luasan tapak sekitar 19.054,73 m² dengan ketentuan RDTRK kota Malang bahwa peraturan untuk membangun pada lokasi Jl Joyotamanrejo adalah sebagai berikut:

1. Koefisien dasar bangunan KDB : 60 %
2. Ketinggian bangunan maksimal : 3 lantai
3. Garis sempadan bangunan : 2-3 meter

2.2 Tema perancangan

2.2.1. Geometri

a) Pengertian geometri

Menurut Purnomo (1992), geometri diartikan sebagai:

- Geometri dapat dipahami dalam arti sebagai bangun-bangun matematikal yang dapat diperankan dalam arsitektur kedalam berbagai peranan dalam potensi yaitu bentuk dasar (*basic form*), bentuk primer (*primary form*), bentuk akhir (*final form*).
- Geometri adalah alat berkomunikasi dengan menggunakan media rupa dua dimensi atau tiga dimensi (Priyotomo : 1995).
- Geometri memiliki unsur utama garis, bidang dan sudut
- Geometri berada dalam ranah bentuk arsitektur, bila geometri dianggap sebagai sebuah benda pejal (*solid*)
- Geometri diperlakukan sebagai ruang arsitektur, bila dianggap sebagai sebuah benda yang lowong (*void*)

Maka, geometri adalah segala sesuatu yang mengungkap bentuk-bentuk dasar seperti persegi, lingkaran, segitiga dan sebagainya. Selain itu, geometri merupakan cabang ilmu yang berkembang sesuai dengan perkembangan arsitektur yang pada dasarnya memiliki keterkaitan satu sama lain. Satu hal dalam melihat arsitektur adalah bahwa seorang perancang tidak bisa ‘lari’ dari geometri. Pernyataan ‘lari’ disini adalah apa pun yang kita lakukan dalam merancang suatu rancangan, tidak bisa lepas begitu saja tanpa melihat geometri dari rancangan tersebut.

Dunia arsitektur telah membuka mata bahwa tidak ada batasan dalam geometri. Tidak ada suatu titik dimana kita tidak perlu lagi memikirkan geometri dari sebuah rancangan. Seluruhnya mempunyai aturan geometri. Mungkin memang bukan aturan geometri mendasar seperti yang dikemukakan oleh Euclid dalam 13 buku Euclid’s Elements-nya, tetapi lebih luas lagi pengertian geometri mencakup kenyataan bahwa selalu saja ada aturan, selalu saja ada alasan atau argumentasi mengapa sebuah bentuk itu memiliki bentuk yang demikian. Sehingga kesimpulannya Tidak ada bentuk, rancangan, konsep dalam arsitektur yang bisa lepas dari geometri. Dengan kata lain geometri dalam arsitektur bersifat mengikat.

b) Karakteristik geometri

- Geometri membantu membuat bentuk yang mudah dipahami dan dimengerti.
- Memberi kemampuan menjelaskan bentuk dengan tepat.

- Dapat memberikan perasaan yang kuat pada setiap orang dengan keberadaan bentuk yang sudah pasti (*undeniability*) dan kesempurnaan dari bentuk-bentuk geometri.
- Geometri memberikan penyelesaian terhadap geometri dari suatu bentuk, kemudian memberikan seperangkat bentuk siap pakai yang dapat diolah (*manipulated*) dalam beberapa cara, (Junara, 2008).

c) Unsur-unsur pembentuk geometri

Menurut Francis D.K Ching, (2000:3) ada beberapa sebab munculnya suatu bentuk, yaitu:

- Titik, menunjukkan posisi dalam ruang.
- Garis, terbentuk dari dua titik atau lebih yang memiliki panjang, arah dan posisi.
- Lempeng (bidang), terbentuk dari garis yang dihubungkan dan dipertemukan dari titik terujung. Lempeng memiliki panjang, lebar, wujud, permukaan, orientasi dan posisi.
- Lempung (volume), terbentuk dari penggabungan beberapa bidang yang memiliki panjang, lebar, tinggi, ruang, permukaan, orientasi dan posisi.

d) Sifat-sifat geometri

Grillo (1960), dalam bukunya *from, Function and Design* seperti telah ditulis kembali oleh Prijotomo, menyederhanakan benda geometri menjadi dua macam, yaitu

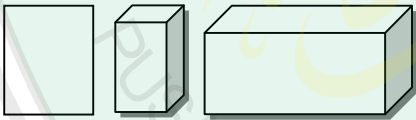
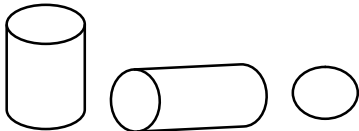
1. *Discontinuous* adalah segenap geometri dimana batang atau sisinya terputah-putah seperti misalnya persegi panjang, bujur sangkar, kubus dan piramida. Di

situ terjadinya sudut yang merupakan penentu pokok dari keberadaan kelompok geometri yang *discontinuous*.

2. *Continuous* adalah kalau batang atau garis dari geometri tidak menghasilkan sudut-sudut, tetapi menghasilkan lengkungan (curve),

Sehingga Oleh Antoniades (1990), dikatakan bahwa geometri dapat memberikan kepada kita kemampuan untuk mengenali dengan baik bentuk-bentuk yang mengandung unsur-unsur geometri, menyelesaikan masalah yang muncul dalam penelitian dengan bentuk-bentuk geometri, sehingga memberikan serangkaian bentuk-bentuk yang siap pakai dan dapat disesuaikan dalam berbagai macam variasi.

Tabel 2.3
Bentuk Dan Sifat Geometri

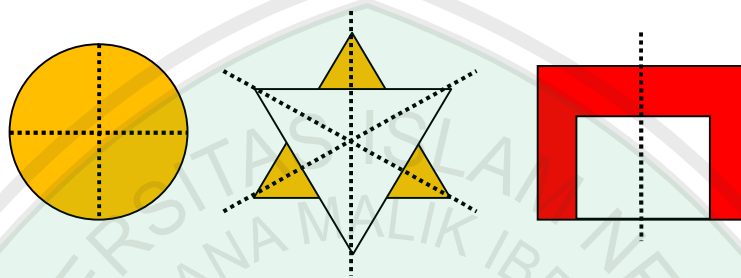
No	Bentuk	Sifat
1	Persegi atau kubus 	Murni Rasional Statis dan netral Dinamis
2	Segitiga 	Stabilitas Bentuk yang sangat stabil Menyudut, menghasilkan ruang tak terpakai.
3	lingkaran 	Stabil Dinamis Efisien Terpusat

Sumber : Francis D.K Ching :2000

Disamping itu bentuk geometri juga memiliki sifat yaitu beraturan dan tidak beraturan, dibawah ini penjelasannya :

1. Bentuk beraturan :

Bentuk-bentuk yang berhubungan satu sama lain dan tersusun secara rapi dan konsisten. Pada umumnya bentuk-bentuk tersebut bersifat stabil dan simetris terhadap satu sumbu atau lebih.

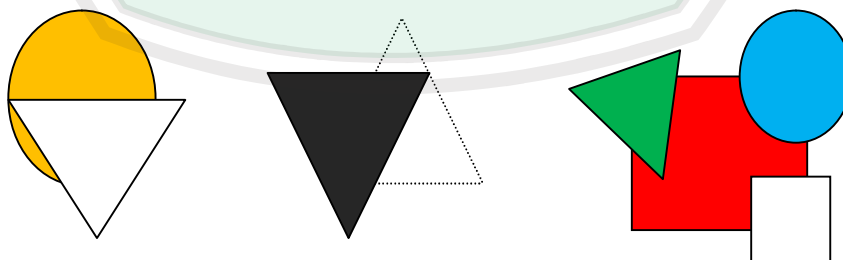


Gambar 2.10 Bentuk Beraturan

Sumber : Francis D.K Ching : 2000

2. Bentuk tidak beraturan

Bentuk yang bagian-bagiannya tidak serupa dan hubungan antara bagiannya tidak konsisten. Pada umumnya bentuk ini tidak simetris dan lebih dinamis dibandingkan bentuk beraturan.



Gambar 2.11 Bentuk Tidak Beraturan

Sumber : Francis D.K Ching : 2000

e) Teknik Pengolahan Geometri

Sistem untuk memperoleh bentuk-bentuk yang sesuai dengan bangunan PAUD. Karena dengan menggunakan system atau cara yang sesuai peraturan perancangan maka akan dihasilkan hasil yang optimal. Dalam perancangan PAUD ini penulis memilih geometri sebagai wujud dasar dal pengambilan bentuk. Wujud dasar geometri adalah lingkaran, segitiga dan persegi. Pemilihan bentuk ini didasari dengan tema geometri dengan menerapkan bentukan-bentukan geometri, dimana proses olah geometri ini ada beberapa pilihan :

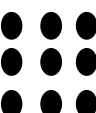
- *Translation* (menerjemahkan/memberikan penjelasan),
- *Rotation* (memutar/pemutaran),
- *Reflection* (pencerminan/pembayangan),
- *Scale* (skala), *Stretching* (peregangan/pemanjangan),
- *Twisting* (Pembengkokan),
- *Shrinking* (penyusutan),
- *Addition/aditif* (penambahan),
- *Augmentation* (pengimbuhan),
- *Reduction* (pengurangan),
- *Substraction* (pencuwilan/dikurangi),
- *Decompotition 2D-3D* (dekomposisi 2D-3D),
- *Decompotition 3D-2D* (dekomposisi 3D-2D),
- *Peeling* (Pengkulitan),
- *Squenzing* (Pemerasan),
- *Warping* (Pemuaian),

- *Layering* (pelapisan),
- *Superimposition* (penambahan semua bentuk, dan tidak menghilangkan bentuk aslinya (Purnomo:1992)).

f) Penataan bentuk geometri

Penataan bentuk mengkategorikan bentuk-bentuk dengan penambahan menurut sifat hubungan yang muncul diantara bentuk-bentuk komponennya sebaik konfigurasi keseluruhannya.

Tabel 2.4
Bentuk Dan Sifat Geometri

No	Bentuk penataan	Keterangan
1	Bentuk terpusat 	Terdiri dari sejumlah bentuk sekunder yang mengelilingi satu bentuk dominan yang berada tepat di pusatnya.
2	Bentuk linier 	Terdiri atas bentuk-bentuk yang diatur berangkaian pada sebuah garis
3	Bentuk radial 	Merupakan suatu komposisi dari bentuk-bentuk linier yang berkembang ke arah luar dari bentuk terpusat dalam arah radial
4	Bentuk cluster 	Sekumpulan bentuk-bentuk yang tergabung bersama-sama karena saling berdekatan atau saling memberikan kesamaan sifat visual
5	Bentuk grid 	Merupakan bentuk-bentuk modular yang dihubungkan dan diatur oleh grid-grid tiga dimensi

Sumber : Francis D.K Ching : 2000

Penataan bentuk geometri dapat diterapkan dalam penataan massa bangunan maupun dalam sirkulasi bangunan. Sehingga bangunan terlihat dinamis sesuai dengan kebutuhan PAUD itu sendiri.

2.2.2 Permainan Alat Bermain

a) Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu." (Soegeng Santoso: 2002)

Hurlock mengartikan bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa pertimbangan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kajian. Johnson, et al (1999), mengemukakan bahwa ada 16 definisi tentang bermain salah satunya adalah suatu kegiatan berulang ulang demi kesenangan. Jadi kegiatan apapun bila dilakukan dengan senang bisa dikatakan bermain. Bermain dibagi menjadi beberapa jenis (Bergen dalam Soemiarti : 2000), yaitu bermain bebas bermain dengan bimbingan dan bermain dengan arahan. Selain itu bermain dapat juga dibagi dari jumlah anak yang terlibat. Menurut Piaget bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Sedang menurut B'ttel Leim bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. Dan menurut Kartini Kartono bermain adalah kisi bukan yang dipilih sendiri tanpa tujuan. Dalam hal ini bermain adalah suatu

kegiatan yang dilakukan anak sendirian atau kelompok, menggunakan alat atau tidak dengan rasa gembira.

b) Manfaat Bermain dan Alat Permainan Bagi Anak

Rentang usia 3-5 tahun merupakan time play (masa bermain), jadi biarkan anak menikmatinya, anak perlu bermain sebagai sarana untuk tumbuh kembang dalam lingkungan budaya dan persiapannya dalam belajar norma. Manfaat positif bermain bagi anak adalah :

1. Manfaat untuk perkembangan aspek fisik

Anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakangerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tumbuh menjadi kuat.

2. Manfaat untuk perkembangan aspek motorik halus dan kasar

Dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki dan mata).

3. Manfaat untuk perkembangan aspek sosial

Bermain bersama dapat membantu anak belajar bersosialisasi karena dengan bermain anak dapat belajar berkomunikasi sehingga anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya maupun orang-orang di sekitarnya.

4. Manfaat untuk perkembangan aspek emosi dan kepribadian

Dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya. Anak dapat menyalurkan perasaan dan menyalurkan dorongan dorongan yang membuat anak lega dan rileks.

5. Manfaat untuk mengasah ketajaman penginderaan.

6. Mengembangkan keterampilan olah raga dan menari.

7. Pemanfaatan bermain sebagai media terapi

Karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah sesuatu yang alamiah dari anak.

8. Manfaat sebagai media intervensi

Bermain dapat melatih konsentrasi (pemusatan perhatian pada tugas tertentu) seperti melatih konsep warna bentuk dsb. Semua kegiatan bermain dapat menggunakan alat-alat permainan tertentu sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Hal yang terpenting dalam pelaksanaannya harus menyenangkan dan menarik untuk anak sehingga ia melakukannya dengan minat dan perasaan senang tanpa ada keterpaksaan.

Fungsi alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca indranya secara aktif. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan ini juga akan meningkatkan aktivitas sel otaknya yang juga merupakan masukanmasukan pengamatan maupun ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajaran.

Penggunaan alat permainan bertahap yaitu : kegiatan yang tergolong mudah, sedang, dan sulit (Sachiyo Tanaka : 1995). Alat permainan yang tujuan dan penggunaannya dipersiapkan pendidik juga harus bervariasi sesuai dengan derajat kesulitan tersebut alat permainan yang dipersiapkan oleh guru untuk dipilih oleh anak dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan

berhasil pada anak sesuai dengan kemampuan mereka. Dalam bermain dengan berbagai alat permainan ini banyak reka reka kecil yang terjadi. Disinilah terbentuk citra diri yang positif. Anak juga makin percaya diri, kemandirian untuk menentukan sikap dan kesiapan mengambil keputusan sendiri akan lebih jelas. Fungsi dari alat permainan ini dapat dilihat ketika anak bermain.

c) Jenis-jenis permainan

Fasilitas permainan merupakan sarana yang paling mudah dan disukai oleh anak-anak usia dini. Karena dalam penjelasan di atas bahwa kegiatan belajar dalam dilakukan dengan bermain. Oleh karena itu, di bawah ini terdapat beberapa permainan yang sesuai dengan umur dari anak usia dini yaitu :

a. Umur 1-12 bulan

Tabel 2.5
Permainan umur 1-12 bulan

No	Nama	Fungsi
1	Marakaz 	Bermanfaat untuk : Melatih Auditory Skill. Melatih Penyerapan Musik dan Lagu.
2	Buku flanel bayi 	Mainan ini untuk merangsang sensorik, mata / warna, dan digunakan sebagai alat untuk bercerita.
3	Boneka jari binatang dan sayur 	Mainan ini untuk merangsang sensorik, mata / warna, dan digunakan sebagai alat untuk bercerita.

Sumber : cs@rumahmainan.com

Penjelasan di atas merupakan hasil dari pengaruh permainan terhadap anak yang berumur 1-12 bulan khususnya dalam merangsang potensi-potensi yang ada dalam diri anak.

b. Umur 2-5 tahun

Tabel 2.6
Permainan umur 2-5 tahun

No	Nama	Fungsi
1	Puzzle Telapak Tangan 	Belajar mengenali jari Melatih motorik halus Logika
2	Timbangan Buah 	Timbangan buah 1. Mengenalkan konsep keseimbangan 2. Mengenalkan warna 3. Mengenalkan buah
3	Ulat Dansa 	Bermanfaat Untuk : 1. Melatih Loko motorik 2. Melatih keseimbangan 3. Pengenalan Warna 4. Melatih Auditory skill (Pendengaran)
4	Angka 1-10 	Bermanfaat Untuk : 1. Melatih motorik halus 2. Pengenalan angka 3. Pengenalan Warna
5	Puzzle Huruf Kecil 	Bermanfaat untuk : 1. Melatih motorik halus. 2. Pengenalan huruf kecil. 3. Pengenalan Warna.
6	Kereta Angka 0-9 natural 	Bermanfaat untuk : 1. Melatih motorik halus. 2. Pengenalan angka. 3. Melatih keseimbangan.

7	Meja Lipat Bergambar 	Meja Warna Lipat Bergambar. Dapat digunakan untuk belajar atau melukis.
8	1 Set Meja Kursi Natural 	1 set meja kursi anak Warna Natural terdiri dari 1 Meja kecil, 2 kursi anak Sistem Knock Down.(Bisa Di Bongkar Pasang).
9	Bantal Besar 	Bantal Besar + Cover , Biasa disebut dengan bantal kasih sayang.Bantal untuk rame-rame (berbarengan).
10	Kasur Busa Untuk Anak 	Kasur Busa + Cover Katun Motif Anak. Biasa untuk play group. untuk tidur anak.
11	Montessori Kancing 	Alat peraga sistem Montessori Belajar mengancing baju, Melatih ketrampilan motorik halus, Melatih ketrampilan dasar hidup

Sumber : cs@rumahmainan.com

Penjelasan di atas merupakan hasil dari pengaruh permainan terhadap anak yang berumur 2-5 tahun. Sehingga dalam merangsang potensi-potensi yang ada dalam diri anak lebih cepat dan tidak memaksa anak untuk lebih dewasa sebelum saatnya.

c. Umur 6 tahun

Tabel 2.7
Permainan umur 6 tahun

No	Nama	Fungsi
1	Semproa 	Untuk belajar menghitung
2	Puzzle Timbul Gajah 	Bermanfaat Untuk : 1. Melatih motorik halus. 2. Melatih Logika. 3. Melatih Problem solving / pemecahan masal
3	Maze warna 	Bermanfaat untuk : 1. Melatih logika 2. Melatih konsentrasi 3. Melatih motorik halus 4. Pengenalan warna
4	Timbangan 	Bermanfaat untuk : 1. Melatih konsep kesetimbangan. 2. Pengenalan bentuk geometri. 3. Melatih kesabaran.
5	Boneka Tic Tac Toe 	Bermanfaat Untuk 1. Melatih logika 2. Melatih strategi 3. Sosialisasi
6	Lempar Gelang 5 	Mainan ketangkasan 1. Melatih konsentrasi 2. Melatih ketepatan
7	Anaklino 1 dan 2 Oktaf 	Bermanfaat untuk : Melatih musikalitas Anak

Sumber : cs@rumahmainan.com

Penjelasan di atas merupakan hasil dari pengaruh permainan terhadap anak yang berumur 6 tahun. Sehingga dalam merangsang potensi-potensi yang ada dalam diri anak lebih cepat dan tidak memaksa anak untuk lebih dewasa sebelum saatnya.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan dalam sebuah konsep untuk menentukan tema bangunan yang lebih banyak penggunaan bentuk geometri. Hal ini akan dijelaskan dalam sub bab berikutnya.

2.2.3 Tinjauan Keislaman

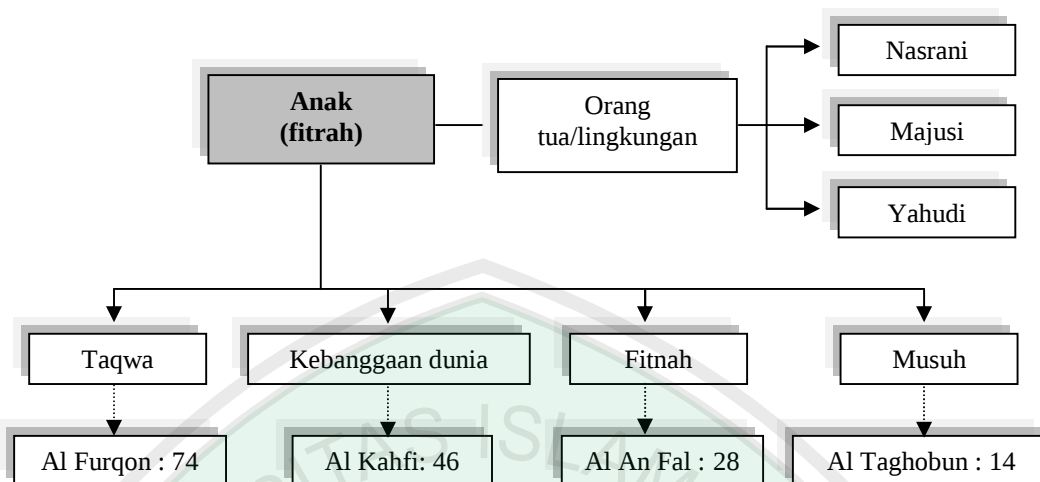
1. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan sebuah anugerah yang sangat besar dalam sebuah keluarga. Hal ini dikarenakan anak-anak merupakan awal dari sebuah generasi dalam meneruskan perjuangan orang tua mereka. Ketika membaca dalam sebuah hadits bahwa

قَالَ النَّبِيُّ - صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ- كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يَهُودَانِهِ أَوْ نَصْرَانِيَهُ أَوْ مُجَسَّسَانِهِ (رَوَاهُ بُخَارِيُّ وَمُسْلِمٌ)

Artinya : *Nabi bersabda bahwa setiap anak dilahirkan secara suci maka orang tuanya yang menjadikan dia yahudi atau nashroni atau majusi (Bukhori Muslim).*

Hadits ini menjelaskan bahwa sangat pentingnya merawat serta memberikan pendidikan pada masa anak-anak, sehingga nantinya anak dapat memberikan yang terbaik sesuai yang diharapkan dari orang tua mereka.



Bagan 2.1 Pandangan Islam Terhadap Anak

Sumber : Hasil Analisis, 2009

Penjelasan di atas merupakan tujuan dari pentingnya mendidik anak. Sehingga salah satu caranya yaitu dengan menciptakan PAUD sebagai wadah dalam mengembangkan potensi dalam diri anak. Tentunya, adanya PAUD ini dapat membantu dalam pembentukan anak yang bertakwa sesuai surat Al Furqon ayat 74.

2. Cara Mendidik anak sejak dini

Urgensi mendidik anak sejak dini juga banyak disebutkan dalam Al Qur'an dan Al Hadits antara lain :

1. Terjemahan QS. At Tahrim (66) ayat 6

"Hai orang-orang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang..." Memelihara, menurut Sayyidina Ali: didik dan ajarilah, sedangkan menurut sayyidina Umar: melarang mereka dari apa yang dilarang Allah dan memerintahkan mereka apayang diperintahkan Allah.

2. Terjemahan Al Hadits

"Setiap yang dilahirkan dalam keadaan suci, maka kedua orang tuanya yang menjadikan ia Yahudi, Nasrani, atau Majusi".(H.R Bukhori Muslim)

Di dalam buku "*Pendidikan Anak Dalam Islam*" karangan Abdullah Nashih Ulwan disebutkan bahwa Rasulullah SAW sangat memperhatikan tentang 7 (tujuh) segi dalam mendidik anak, yaitu :

1. Segi Keimanan

- Menanamkan prinsip ketauhidan, mengokohkan pondasi iman
- Mencari teman yang baik
- Memperhatikan kegiatan anak.

2. Segi Moral

- Kejujuran, tidak munafik
- Menjaga lisan dan berakhlak mulia

3. Segi Mental dan Intelektual

- mempelajari fardhu 'ain dan fardhu kifayah
- mempelajari sejarah Islam
- menyenangi bacaan bermutu yang dapat meningkatkan kualitas diri
- menjaga diri dari hal-hal yang merusak jiwa dan akal

4. Segi Jasmani

- diberi nafkah wajib, kebutuhan dasar anak seperti makanan, tempat tinggal, kesehatan, pakaian dan pendidikan
- latihan jasmani, berolahraga, menunggang kuda, berenang, memanah, dll
- menghindarkan dari kebiasaan yang merusak jasmani

5. Segi Psikologis

- gejala malu, takut, minder, manja, egois dan pemarah

6. Segi Sosial

- menunaikan hak orang lain dan setiap yang berhak dalam kehidupan
- etika sosial anak

7. Segi Spiritual

- Allah selamanya mendengar bisikan dan pembicaraan, melihat setiap gerak-geriknya dan mengetahui apa yang dirahasiakan.
- memperhatikan khusyu', taqwa dan ibadah



Bagan 2.2 Skema Tema Perancangan PAUD

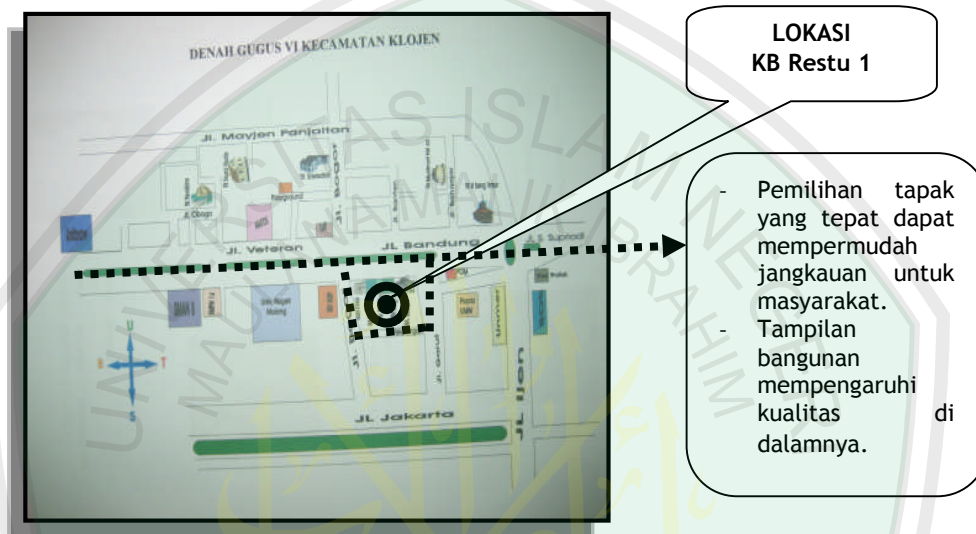
Sumber : Hasil Analisis, 2009

2.3 Studi Banding

2.3.1 KB-BA Restu 1 (obyek)

Lembaga ini dinamakan Bustanul Athfal karena berada dibawah naungan DEPAG (Departemen Agama), kemudian dinamakan Bustanul Athfal Restu karena awal berdirinya langsung direstui atau disetujui oleh kepala sekolah PGAN

pada saat itu. Bustanul Athfal Restu 1 Malang merupakan lembaga pendidikan prasekolah yang berciri khas Islam. Lembaga ini terletak di Jln Bandung 7D, yang merupakan satu kesatuan kompleks madrasah terpadu yaitu, MIN 1, MTSN 1 dan MAN 3.



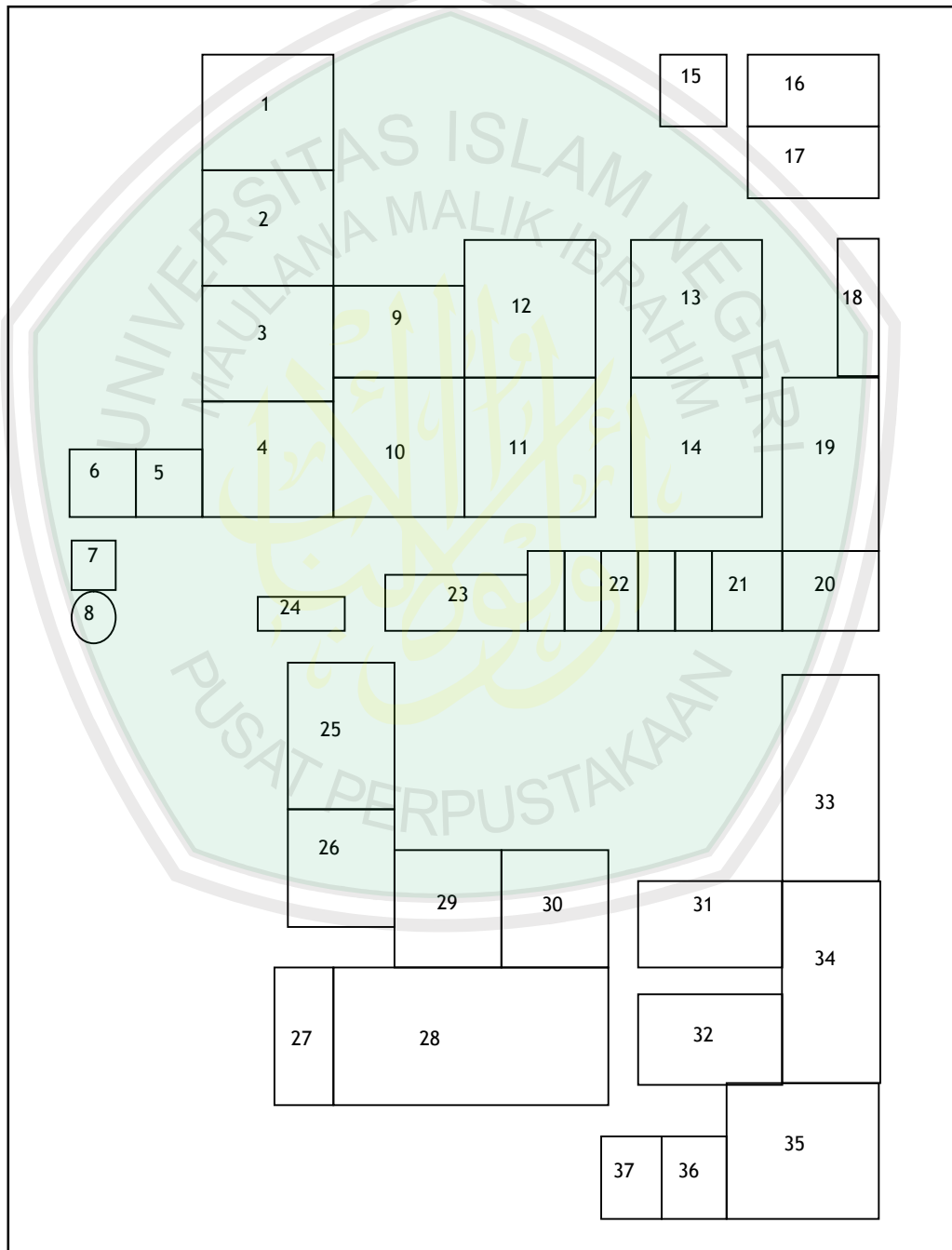
Gambar 2.12 Lokasi Sekolah
Sumber : Hasil Analisis, 2009

1. Fasilitas KB Restu

fasilitas fisik Bustanul Athfal Restu 1 Malang, penulis melakukan penggalan data observasi secara langsung di lokasi penelitian. Secara lebih jelasnya penulis paparkan sebagai berikut:

1. Pusat pembelajaran yang terdiri dari: sentra IMTAQ (iman dan taqwa), sentra seni, sentra eksplorasi, sentra audiovisual, sentra sentra linguistik, sentra rancang bangun dan sentra jaskes dan 4 ruang kelas.
2. Perkantoran terdiri dari: ruang kepala sekolah, ruang guru dan ruang tata usaha.

3. Pendukung terdiri dari: sarana bermain, ruang UKS, kolam renang, kolam ikan, mandi bola, aula, kantor TPQ, kelas TPQ, musholla, dan kantin.
4. Pelengkap terdiri dari: pos satpam, kamar mandi, gudang, dapur, tempat wudlu, ruang penjaga, dan ruang lesehan.

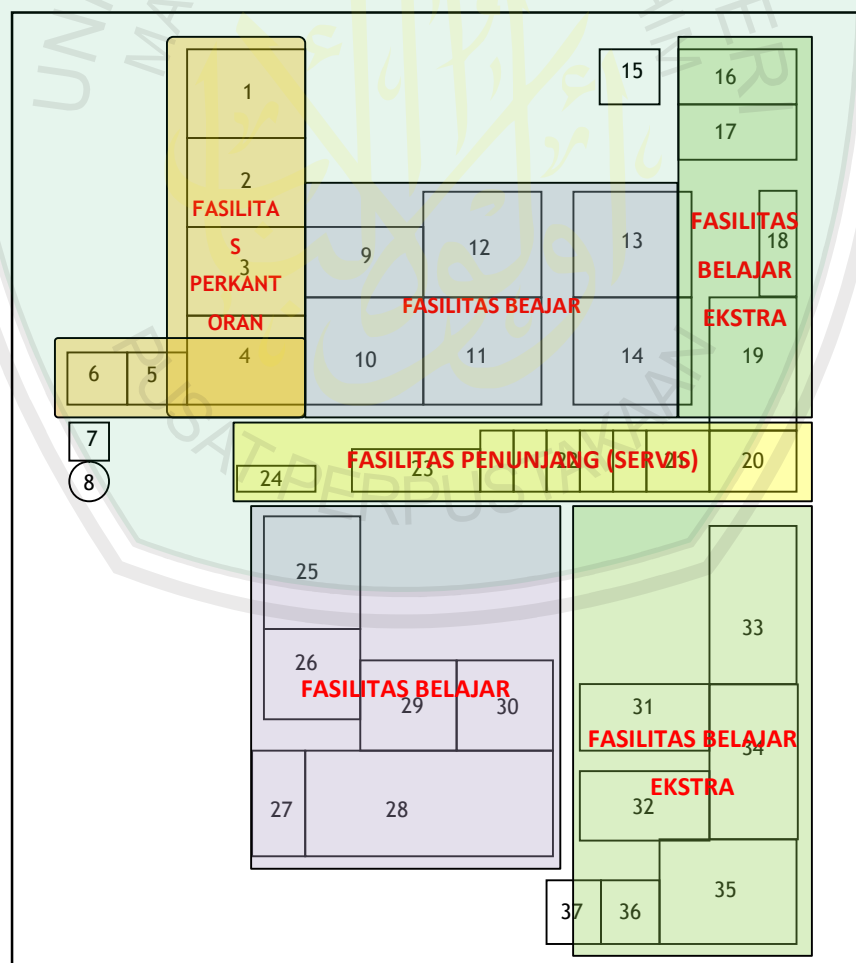


Keterangan ruang:

1. Sarana bermain	11. R Kelompok	21. Dapur	31. R Kelas
2. Ruang TU	12. R Kelompok	22. Wc	32. Kantor TPQ
3. Ruang guru	13. R Kelompok	23. T. wudlu	33. Area eksplorasi
4. Ruang UKS	14. Sentra Rancang bangun	24. Kandang	34. S audio visual
5. Dapur	15. Pos satpam	25. S kreasi seni	35. Sentra akustik
6. Gudang	16. Kolam renang	26. Kelas TPQ	36. Wc
7. Wc	17. Mandi bola	27. Gudang	37. Wc
8. Kolam	18. Tempat wudlu	28. Aula	
9. Ruang kepala sekolah	19. Ruang lesehan	29. Kelas TPQ	
10. R. kel bermain	20. Pos penjaga	30. Kelas TPQ	

Gambar 2.13 Denah dan Ruang Sekolah

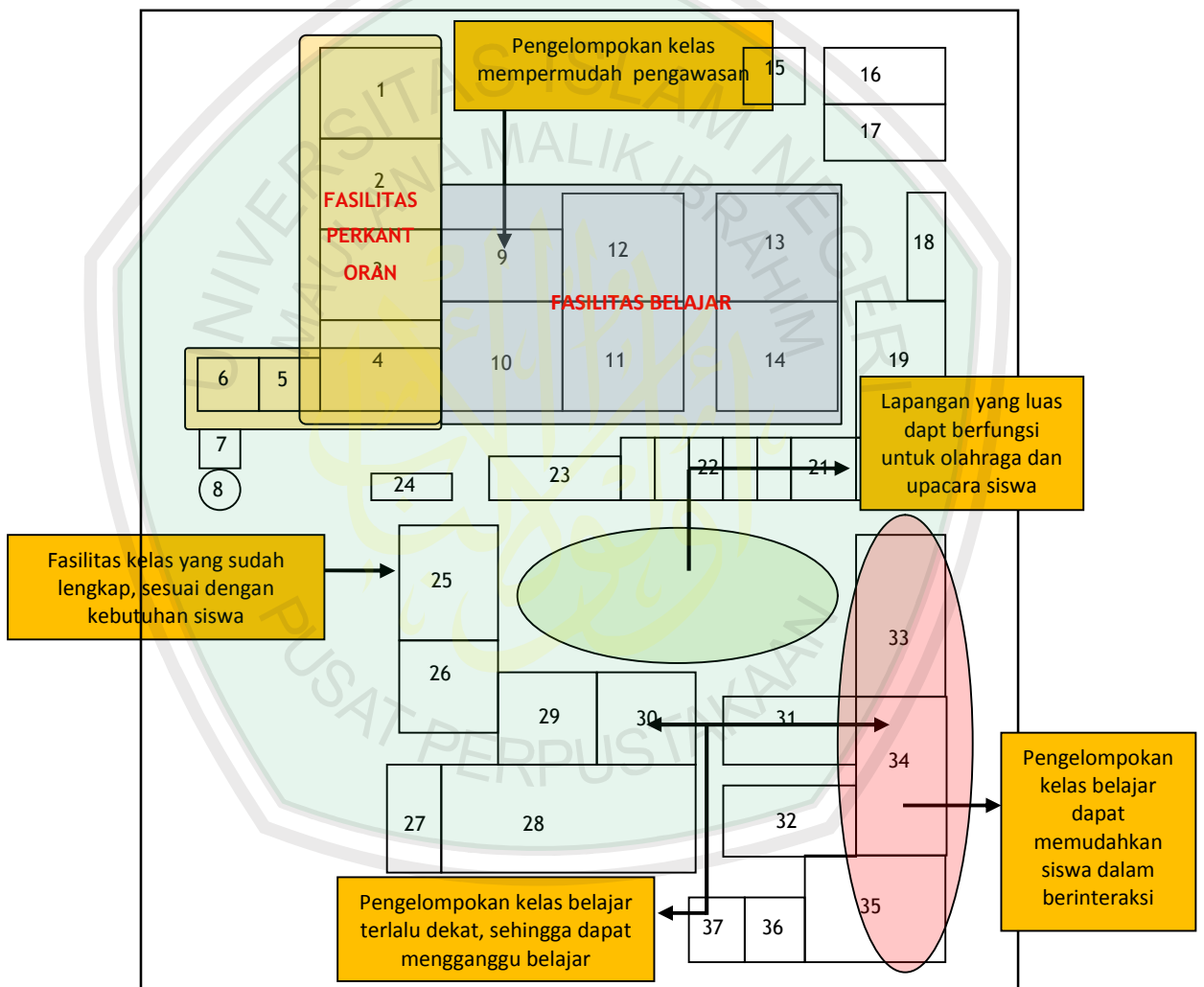
Sumber : Hasil Análisis, 2009



Gambar 2.14 Pengelompokan Fasilitas Sekolah

Sumber : Hasil Análisis, 2009

Dalam penjelasan pengelompokan fasilitas diatas dapat disimpulkan bahwa fasilitas dalam KB Restu sudah memenuhi estándar dari DIKNAS. Karena hampir 100% kebutuhan belajar pada KB ini terpenuhi. Sehingga adanya fasilitas ini dapat menjadi acuan dalam penerapan perancangan PAUD.

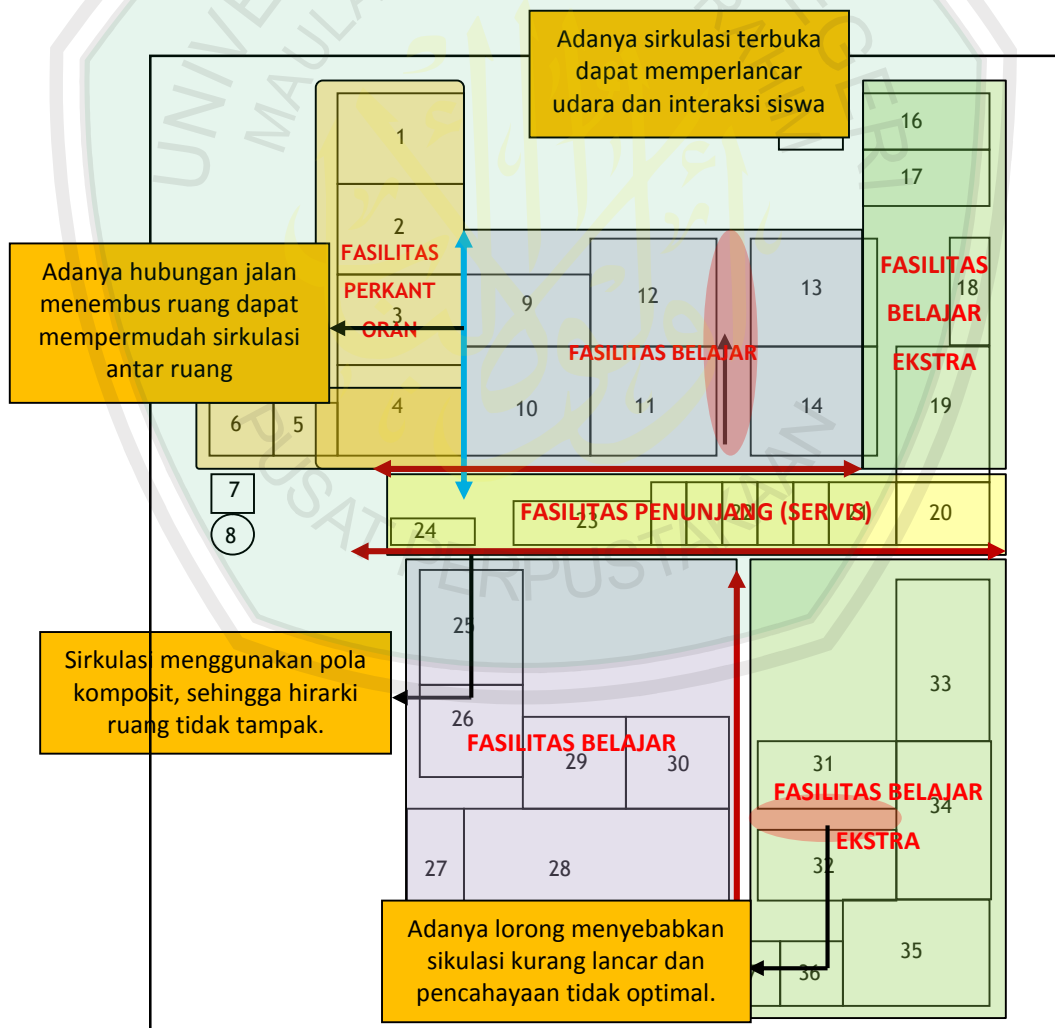


Gambar 2.15 Hubungan Fasilitas Sekolah
Sumber : Hasil Analisis, 2009

Pada penjelasan hubungan fungsi dari gambar diatas masih ada beberapa kekurangan yang perlu mejadi pertimbangan dalam perancangan PAUD yang dominan yaitu

1. Jarak antar ruang
2. Pengelompokkan ruang
3. Hubungan ruang

Hal diatas bisa menjadi faktor utama dalam penerapan organisasi ruang maupun hubungan ruang.



Gambar 2.16 Sirkulasi Sekolah
Sumber : Hasil Analisis, 2009

Penjelasan sirkulasi di atas masih ada banyak kekurangan, hal ini terjadi karena lahan yang tidak luas dan banyaknya siswa serta ruangan yang kurang. Di bawah ini kekurangan dalam sirkulasi yaitu:

1. Sirkulasi yang tidak terarah mengakibatkan hubungan ruang menjadi tidak teratur.
2. Adanya koridor atau lorong yang tertutup mengakibatkan sirkulasi menjadi gelap dan terlihat sempit.

Tabel 2.8
Análisis Fasilitas KB Restu

No	Gambar	Analisis
1		Vegetasi sebagai penyejuk dan penghias bangunan. Sehingga dapat memberikan kenyamanan dan mengurangi kejenuhan. Pewarnaan bangunan dapat mempengaruhi suasana alam.
2		Suasana kantor dibuat senyaman mungkin, dalam rangka memberikan nuansa ceria pada anak. Pemberian ornamen dapat mempengaruhi bentuk bangunan.
3		Material permainan diusahakan aman bagi anak-anak. Melatih kekompakan sehingga dapat merangsang sosial pada diri anak.
4		Permainan ini dapat melatih kesabaran dan kesehatan fisik anak-anak. Penggunaan material karet cocok untuk anak-anak karena tidak berbahaya.

5		Lapangan sebagai sarana olahraga dan berkumpul, sehingga melatih anak sejak dini dalam menjaga kesehatan dan bersosialisasi.
6		Melatih keberanian Mengasah otak kasar Pewarnaan cerah permainan dapat mempengaruhi keceriaan pada diri anak.
7		Ruang ketrampilan melatih bakat yang berada dalam diri anak. Pemilihan permainan mempengaruhi semangat anak-anak.
8		Ruang audiovisual atau musik dapat melatih musikal anak-anak. Pemilihan jenis musik juga mempengaruhi psikologis anak.

Sumber : Hasil Analisis, 2009

2.3.2 Kamakura House (tema)

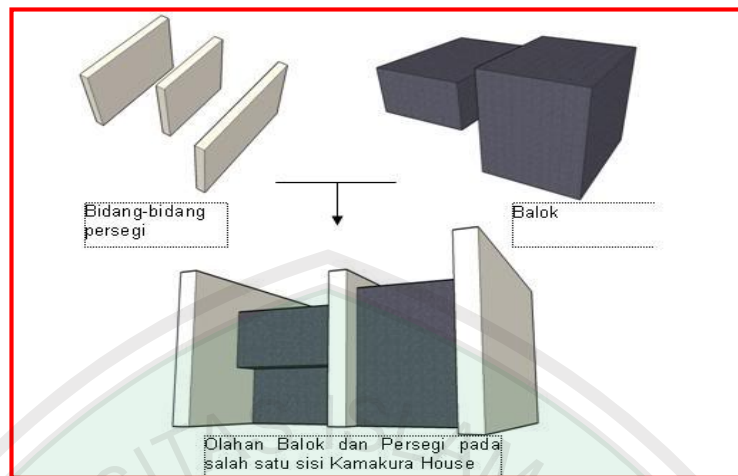
Bentuk-bentuk geometri sendiri digunakan sebagai instrumen dalam merancang sebuah karya arsitektur. Dengan bentuk-bentuk geometri sebagai instrumen untuk merancang, arsitek memiliki alat untuk menyampaikan pesan yang hendak disampaikannya melalui karya-karya arsitektur. Salah satu karya arsitektur yang dibahas di sini adalah Kamakura House yang dirancang oleh Foster and Partners Consultant.



Gambar 2.17 Kamakura House

Sumber : Hasil analisis, 2009

Bangunan ini berada di lingkungan yang kaya akan bangunan-bangunan bersejarah. Di antaranya terdapat reruntuhan kuil Shinto. Selain itu juga terdapat tempat pembuatan pedang Samurai pada abad ke-11. Di sekitar site tempat Kamakura House berdiri terdapat hutan dan jurang, sebuah kondisi alam yang masih asli dan natural. Kamakura House dirancang untuk kolektor Buddhism art. Bangunan ini digunakan sebagai tempat retreat (tempat untuk menyepi). Rumah ini terdiri atas paviliun memanjang, ruang besar multi fungsi, dan tempat tinggal. Kamakura House merupakan perwujudan dari aransemen bentukan geometri garis lurus, bidang persegi dan balok.



Gambar 2.18 Bentuk dasar bangunan

Sumber : Hasil analisis, 2009

Arsiteknya menyatakan desain bangunan ini didasarkan atas kepercayaan orang Jepang, yaitu penyatuan antara alam dengan bangunan buatan manusia akan melahirkan keindahan. Di sini penyatuan dengan alam diwujudkan pada olahan bentukan geometri yang berkesan simple dan unite. Kesederhanaan diwujudkan melalui susunan bentuk-bentuk geometri yang berkesan simple berupa bidang persegi dan balok. Selain mudah dikenal, bentuk persegi dan balok memiliki kesan yang sederhana dan lugas. Karakter sudutnya yang tegak lurus mudah disatukan membentuk karakter yang unite. Interior Kamakura House Penggunaan bentuk geometri bidang persegi dan balok juga diterapkan pada interior Kamakura House. Berikut ini adalah interior living room:

Bentuk geometri tampak sekali pada ornamen-ornamennya.

Penggunaan cahaya yang optimal dapat memberikan kesan kuat pada bentuk geometrinya.



Furniture
dengan bidang-bidang persegi yang tegak lurus membentuk balok

Dinding
dengan olahan maju-mundurnya bidang persegi, juga dengan foto-foto yang dibingkai dengan komposisi bidang persegi

Plafon
dengan olahan garis lurus dan bidang persegi

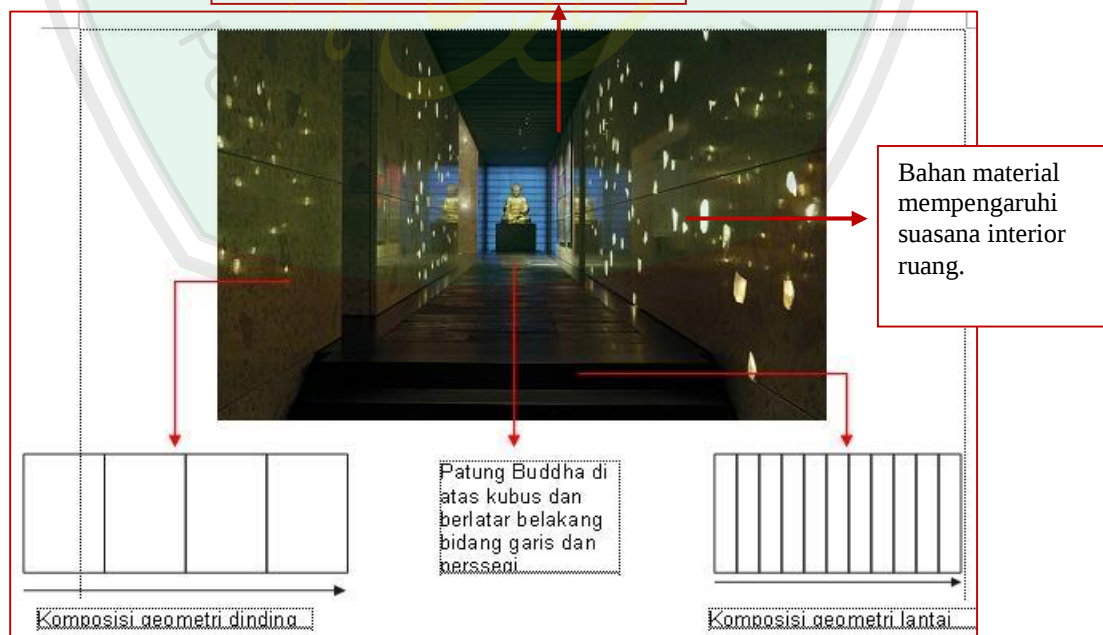
Kusen Jendela
dengan olahan bidang persegi

Gambar 2.19 Interior Ruang
Sumber : Hasil Analisis, 2009

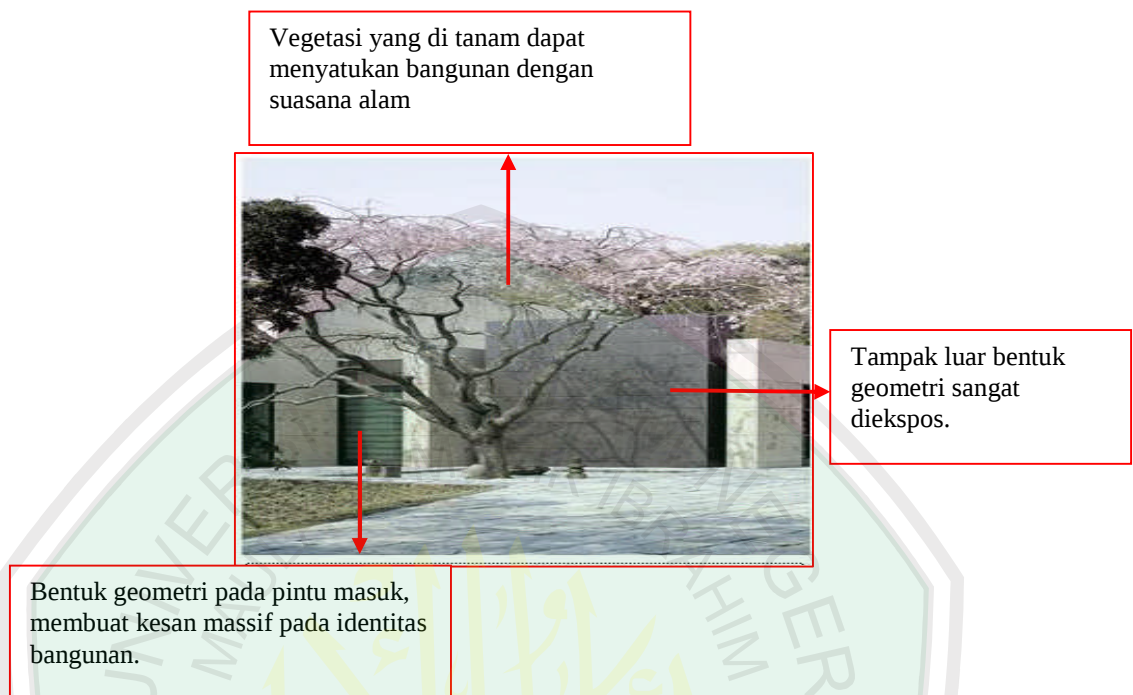


Gambar 2.20 Interior Ruang
Sumber : Hasil analisi, 2009

Bentuk lorong dapat mengarahkan sirkulasi yang memusat.



Gambar 2.21 Interior Ruang
Sumber : Hasil Analisis, 2009



Gambar 2.22 Eksterior bangunan

Sumber : Hasil Analisis, 2009

Pada interior lorong menuju Sang Buddha, lantai dari kayu menghasilkan bidang persegi dan garis antar bidang. Plafon menggunakan konfigurasi garis horizontal kiri-kanan menyatu dengan pola lantai. Dinding keramik cetak juga menghasilkan bidang garis dan bidang persegi yang berkarakter masif serta tegas. Dengan tambahan lampu menghasilkan kesan cahaya-cahaya kecil sebagai penerang perjalanan menuju Sumber Cahaya; Yang Tercerahkan (Budha). *Background* dari patung Budha juga merupakan olahan geometri berupa bidang memanjang dan garis antar bidang. Semuanya berpadu mewujudkan suasana yang tenang dan berkarakter, baik selama perjalanan maupun ketika telah mencapai pencerahan. Ketenangan mewujud pada komposisi bidang geometri garis lurus yang saling tegak lurus dan bidang persegi pada interior lorong tersebut.