



TUGAS AKHIR – DI184836

DESAIN PG-TK DAN DAYCARE LABSCHOOL UNESA SURABAYA BERKONSEP *FUN LEARNING* DENGAN SENTUHAN TEMATIK ALAM

ALYYA NISA DZAFIRA ISANDI
0841164000017

Dosen Pembimbing
Aria weny, S.T, M.MT.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2020

LEMBAR PERSETUJUAN

**DESAIN PG-TK DAN DAYCARE LABSCHOOL UNESA SURABAYA
BERKONSEP *FUN LEARNING* DENGAN SENTUHAN TEMATIK ALAM**

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain

Pada

Departemen Desain Interior
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Alyya Nisa Dzafira Isandi
NRP. 0841164000017

Disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir:



Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT.

NIP. 19820801 200912 2003



DESAIN INTERIOR PG-TK DAN DAYCARE LABSCHOOL UNESA KETINTANG SURABAYA BERKONSEP *FUN LEARNING* DENGAN SENTUHAN TEMATIK ALAM

Nama : Alyya Nisa Dzafira Isandi
Nrp : 0841164000017
Jurusan : Desain Interior
Dosen Pembimbing : **Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT.**

ABSTRAK

Peningkatan mutu dan layanan fasilitas ke anak didik menjadi hal penting yang dikembangkan oleh setiap sekolah. Salah satunya adalah PG-TK dan *Daycare* Labschool Unesa Ketintang, yang merupakan sekolah dengan sistem pembelajaran yang mendukung tahap kembang anak di didik langsung oleh pakar pendidikan anak usia dini dari Univeritas Negeri Surabaya. Akan tetapi fasilitas pada sekolah ini masih perlu adanya peningkatan baik dalam segi keamanan maupun kenyamanan. Bangunan sekolah merupakan bangunan bekas kampus yang tidak terawat, sehingga terasa suram dan kurangnya perhatian pada kemandirian bagi anak-anak. Hal ini dapat mempengaruhi efektifitas belajar anak saat berada di sekolah.

Melalui observasi, wawancara serta studi pustaka didapatkan bahwa desain ruangan di PG-TK dan *Daycare* Labschool Unesa Ketintang dapat dikembangkan dalam hal fasilitas dan nuansa pembelajaran menyenangkan yang diterapkan dengan lebih optimal dan di selaraskan dengan kurikulum sekolah.

Konsep yang diusung ialah *Fun Learning* dengan sentuhan tematik alam. *Fun Learning* di pilih agar anak merasa senang, aman dan nyaman saat mengikuti pembelajaran di sekolah. Tematik alam menjadi nuansa metode *Fun Learning*, selain dapat mengembangkan kecerdasan naturalistic anak, dapat juga mendukung visi misi dari Labschool Unesa itu sendiri yaitu agar anak dapat belajar dan peduli terhadap lingkungan sekitar.

Kata kunci : PG-TK Daycare Labschool Unesa Ketintang; Fun Learning; Tematik Alam ; Desain Interior

*INTERIOR DESIGN OF PG-TK AND DAYCARE LABSCHOOL UNESA KETINTANG
SURABAYA CONCEPT FUN LEARNING WITH NATURAL THEMATIC TOUCH*

Name : Alyya Nisa Dzafira Isandi
Nrp : 0841164000017
Faculty : Interior Design
Supervisor Lecturer : Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT.

ABSTRACT

Improving the quality and service facilities for students is an important thing that is developed by every school. One of them is PG-TK and Daycare Labschool Unesa Ketintang, which is a school with a learning system that supports the development stage of children being educated directly by early childhood education experts from Surabaya State University. However, the facilities at this school still need improvement in terms of both safety and comfort. The school building is a former campus building that is not well maintained, so it feels gloomy and lacks attention to safety for children. This can affect the effectiveness of children's learning while at school.

Through observations, interviews and literature studies, it was found that the room design in PG-TK and Daycare Labschool Unesa Ketintang could be developed in terms of facilities and fun learning nuances that were implemented more optimally and aligned with the school curriculum.

The concept that is carried is Fun Learning with a natural thematic touch. Fun Learning is chosen so that children feel happy, safe and comfortable when participating in learning at school. Thematic nature is the nuance of the Fun Learning method, besides being able to develop children's naturalistic intelligence, it can also support the vision and mission of Labschool Unesa itself, namely so that children can learn and care about the surrounding environment.

Keywords: *PG-TK Daycare Labschool Unesa Ketintang; Fun Learning; Thematic Nature; Design interior*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan anugerahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu. Laporan ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan Rahmat Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tuga akhir.
2. Orang Tua penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan,
3. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T. selaku Kepala Departemen Desain Interior periode 2015-2019.
4. Ibu Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T. selaku Dosen Koordinator Desain Interior dan Ekonomi Departemen Desain Interior Tahun Ajaran Genap 2018/2019
5. Ibu Aria Weny S.T., MM.T. selaku Dosen Pembimbing mata kuliah Tugas Akhir Desain Interior yang memberi pengarahan dan bimbingan dalam menyusun Tugas Akhir
6. Pihak Labschool Unesa Ketintang Surabaya, yang telah meluangkan waktunya untuk melakukan wawancara secara mendalam guna keperluan penulisan laporan
7. Teman –teman dan Seluruh pihak yang telah memberi semangat dan doa dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir Desain Interior. Dengan ini, diharapkan Laporan Tugas Akhir Desain Interior yang telah disusun oleh penulis ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Penulis sadar bahwa dalam membuat laporan ini, masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan. Maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun agar menjadi lebih baik kedepannya.

Surabaya, 9 Agustus 2020

Alyya Nisa Dzafira Isandi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan.....	2
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Manfaat	3
1.4.1 Manfaat bagi Mahasiswa.....	3
1.4.2 Manfaat bagi PG-TK Daycare Labschool.....	3
1.4.3 lingkup Desain.....	3
BAB II STUDI PUSTAKA	5
2.1 Anak Usia Dini.....	5
2.1.1 Standar Sarana dan Prasarana.....	6
2.1.2 Metode Pembelajaran PAUD	6
2.1.3 Karakteristik Anak PAUD.....	8
2.1.4 Model Pengolahan Kelas dengan metode kelompok	10
2.2 Taman Kanak-kanak.....	12
2.2.1 Standar Sarana dan Prasarana	14
2.2.2 Standar Ruang pada Bangunan	14
2.2.3 Metode pembelajaran	17
2.2.4 Karakteristik Anak TK.....	20
2.2.5 Model pengolahan kelas.....	21
2.3 Tempat Penitipan Anak	28
2.3.1 Prinsip Penyelenggaraan TPA.....	27
2.3.2 Jenis TPA.....	29

2.3.3 Standar sarana dan prasarana TPA.....	31
2.4 Tinjauan tentang Anak.....	34
2.4.1 Pengertian Anak.....	33
2.4.2 Ciri Masa Anak.....	34
2.4.3 Karakteristik Perkembangan Anak.....	36
2.4.4 Kecerdasan Naturalistik Anak.....	39
2.5 Tinjauan Psikologi Warna	42
2.6 Tinjauan studi antropometri	44
2.7 Desain Interior dan Anak.....	47
2.7.1 Pengaruh Interior Terhadap Perkembangan Kemampuan Anak	47
2.7.2 Interior ruang terhadap kenyamanan dan keamanan untuk anak	50
2.8 Kurikulum Berbasis Kopetensi 2004	54
2.9 Tinjauan Konsep <i>Fun Learning</i>	57
2.10 Tinjauan PG-TK & Daycare Labschool	59
2.11 Studi Pembeding	64
 BAB III METODE DESAIN	
3.1 Bagan Proses Desain.....	67
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	67
3.3 Analisis Data.....	67
3.4 Tahap Desain.....	70
3.5 Tahap Identifikasi Objek.....	70
3.6 Tahap Identifikasi Masalah.....	71
 BAB IV ANALISA DAN KONSEP DESAIN	
4.1 Studi Pengguna	73
4.2 Studi Ruang.....	74
4.3 Analisa Hubungan Ruang	76
4.4 Analisa Riset	77
4.5 Konsep Desain	79
4.6 Aplikasi Konsep Desain.....	82
4.7 Penerapan Desain sesuai dengan kurikulum.....	85
 BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN	

5.1 Alternatif Layout.....	93
5.2 Pemilihan Alternatif Layout.....	96
5.3 Pengembangan Alternatif Layout terpilih.....	97
5.4 Desain ruang kelas	98
5.5 Desain ruang baca dan labkom.....	102
5.6 Desain ruang Daycare.....	106
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN	114
BIOGRAFI PENULIS	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pengolahan kelas kelompok.....	12
Gambar 2.2 Standart furniture anak.....	46
Gambar 2.3 Contoh ruang tematik.....	48
Gambar 2.4 Logo yayasan labschool UNESA.....	57
Gambar 2.5 Site plan PG TK Labschool.....	58
Gambar 2.6 Denah eksisting labschool UNESA.....	60
Gambar 2.7 Foto eksisting PAUD.....	61
Gambar 2.8 Foto eksisting Kelas.....	61
Gambar 2.9 Foto eksisting <i>Daycare</i>	62
Gambar 2.10 Foto eksisting ruang pendukung.....	62
Gambar 2.11 Ruang Baca RAHMAT HASHAROM KINDERGARTEN.....	63
Gambar 2.12 Ruang main RAHMAT HASHAROM KINDERGARTEN.....	64
Gambar 3.1 Kata kunci objek riset.....	68
Gambar 4.1 Matriks Hubungan ruang.....	74
Gambar 4.2 <i>Bubble Diagram</i>	75
Gambar 4.3 Brainstorming konsep desain.....	78
Gambar 4.4 Tree Method.....	79
Gambar 4.5 Ekosistem alam.....	79
Gambar 4.6 Penerapan tema pada denah.....	80
Gambar 4.7 Konsep Dinding.....	81
Gambar 4.8 Konsep Lantai.....	82
Gambar 4.9 Konsep Furnitur.....	82
Gambar 4.10 Konsep Elemen estetis.....	83
Gambar 4.11 Konsep Warna.....	83
Gambar 5.1 Alternatif denah 1.....	90
Gambar 5.2 Alternatif denah 2.....	91
Gambar 5.3 Alternatif denah 3.....	92
Gambar 5.4 Pengembangan alt terpilih.....	94

Gambar 5.5 Layout ruang terpilih 1.....	95
Gambar 5.6 Gambar 3D 1 ruang terpilih 1	96
Gambar 5.7 Gambar 3D 2 ruang terpilih 1	96
Gambar 5.8 Gambar 3D 3 ruang terpilih 1	97
Gambar 5.9 Pola meja	98
Gambar 5.10 Furnitur dan elemen estetis ruang terpilih 1	98
Gambar 5.11 Layout ruang terpilih 2.....	99
Gambar 5.12 Gambar 3D 1 ruang terpilih 2	100
Gambar 5.13 Gambar 3D 2 ruang terpilih 2	100
Gambar 5.14 Gambar 3D 3 ruang terpilih 2	101
Gambar 5.15 Furnitur dan elemen estetis ruang terpilih 2.....	101
Gambar 5.16 Layout ruang terpilih 3.....	102
Gambar 5.17 Gambar 3D 1 ruang terpilih 3	103
Gambar 5.18 Gambar 3D 2 ruang terpilih 3	104
Gambar 5.19 Gambar 3D 3 ruang terpilih 3	105
Gambar 5.20 Furnitur dan elemen estetis ruang terpilih 3.....	105

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ciri-ciri kecerdasan naturalis anak	39
Tabel 2.2 Arti warna bagi psikologi anak	42
Tabel 2.3 Studi antropometri anak	43
Tabel 2.4 Studi pencahayaan.....	49
Tabel 4.1 Jadwal aktivitas <i>playgroup</i>	72
Tabel 4.2 Jadwal aktivitas TK.....	72
Tabel 4.3 Jadwal aktivitas <i>Daycare</i>	73
Tabel 4.4 Kebutuhan ruang	73
Tabel 4.5 Penentuan tema ruang	79
Tabel 4.6 Implementasi prinsip pembelajaran	84
Tabel 4.7 Implementasi Standar Kompetensi.....	85
Tabel 5.1 Kriteria penilaian <i>Weighted Method</i>	90
Tabel 5.2 <i>Weighted Method</i>	95



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Masa anak merupakan masa keemasan atau sering disebut masa *Golden Age*, biasanya ditandai oleh perubahan cepat dalam perkembangan fisik, kognitif, sosial dan emosional (Dian Pratiwi, 2012). Berbagai penelitian menyebutkan bahwa pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan yaitu kecerdasan intelektual, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual mengalami perkembangan yang sangat luar biasa. Anak adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun (Sujiono, 2009: 6). Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia Berk (dalam Sujiono 2009: 6). Pemahaman tentang Anak merupakan suatu awal keberhasilan dalam pendidikan. Menurut Asis Saefuddin dalam bukunya menjelaskan bahwa proses belajar akan berlangsung sangat efektif jika peserta didik berada dalam keadaan yang menyenangkan dan tidak tertekan. Agar masa ini dapat dilalui dengan baik oleh setiap anak maka perlu diupayakan pendidikan yang tepat bagi anak sejak usia dini.

Tidak hanya dalam sistem pendidikan yang diutamakan, fasilitas-fasilitas pendukung pada sekolah juga perlu di pertimbangkan dalam memilih sarana pendidikan yang tepat untuk anak. Sarana dan prasarana pendidikan harus sesuai dengan standart yang sudah ada. Kenyamanan dan keamanan pada sarana dan prasarana sekolah sangat penting untuk di terapkan, karna pada dasarnya anak memiliki sifat rasa ingin tahu yang besar dan dalam tumbuh kembang anak harus di dukung dengan keselamatan,kenyamanan,keamanan, dan kesehatan. Tidak hanya dalam sarana prasarana, elemen-elemen interior pada setiap fasilitas dapat mendukung minat belajar anak serta dapat membuat anak lebih aktif dan giat saat berada di sekolah.

Universitas Negeri Surabaya adalah universitas yang berbasis pendidikan dan sangat memahami pentingnya memfasilitasi pendidikan anak usia dini, oleh sebab itu Universitas Negeri Surabaya membangun Yayasan Labschool yang berlokasi di area



UNESA guna memfasilitasi kegiatan belajar usia dini untuk anak-anak baik dari UNESA maupun daerah sekitar UNESA. PG-TK Labschool merupakan sekolah yang pembelajarannya dididik langsung oleh pakar pendidikan anak usia dini dan pakar dalam pendidikan taman-taman kanak dari UNESA. Pada sistem pembelajarannya menggunakan sistem pembelajaran kelompok, anak di bebaskan dalam memilih kegiatan belajar yang diinginkan. Namun fasilitas pendidikan yang mendukung metode kelompok pada PG-TK Labschool masih belum sempurna. Masih banyak ditemui penataan ruang yang kurang efektif, ergonomi yang tidak sesuai dengan kebutuhan fisik anak usia, serta kurangnya keamanan material yang digunakan pada ruang kelas. Oleh karena itu, penulis menggunakan PAUD-TK Labschool Unesa Ketintang menjadi objek dari perancangan interior ini sebagai sarana yang bertujuan untuk membantu meningkatkan dan mengoptimalkan nuansa belajar dengan konsep *Fun Learning* pada PG-TK Labschool Surabaya dari penataan dan perencanaan interiornya.

Perancangan interior PG-TK Labschool diharapkan mampu memberikan solusi bagi permasalahan yang ada sehingga dapat mewujudkan tujuan dari pendidikan anak usia dini dimana proses tumbuh kembang dapat berlangsung dengan baik. Pemilihan konsep *Fun Learning* dengan sentuhan tematik alam diharapkan agar anak dapat meningkatkan aspek kognitif (kreativitas), afektif (rasa senang) dan psikomotorik (aktivitas) anak dan menjaga lingkungan sesuai dengan misi yang di bawa oleh PG-TK Labschool, sehingga anak akan lebih memahami pembelajaran yang tersirat melalui nuansa tersebut sekaligus mendukung tumbuh kembang anak.

1.2. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana mengaplikasikan konsep desain yang dapat mendukung pembelajaran anak saat berada di PG-TK Labschool sesuai dengan sistem pembelajaran kurikulum 2004?
2. Bagaimana membentuk nuansa yang menyenangkan saat belajar di kelas serta mampu memfasilitasi aktivitas dan kebutuhan ruang pengguna?
3. Bagaimana menciptakan desain interior yang aman dan nyaman bagi anak-anak?



1.3. TUJUAN

1. Menghasilkan desain yang dapat mendukung kegiatan anak dalam bermain dan belajar dengan tematik ruang guna mendukung sistem pembelajaran kurikulum 2004
2. Dengan memunculkan unsur yang menyenangkan sesuai dengan kebutuhan aktivitas agar dapat membuat anak lebih senang saat berada di sekolah
3. Merancang desain interior sesuai dengan standar keamanan bangunan dan standar kebutuhan pengguna PG-TK Labschool Unesa

1.4. MANFAAT

Adapun manfaat perancangan terbagi menjadi 2 (dua) manfaat yaitu teoritis dan praktis yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1.4.1. Bagi Mahasiswa

Memberikan pengetahuan mengenai PG,TK dan daycare, standar-standar untuk sebuah PG,TK dan daycare, kebutuhan dan perilaku anak usia dini, serta memberikan tambahan ilmu tentang mendesain sebuah PG, TK dan daycare.

1.4.2. Bagi PG-TK Labshool Unesa

Sebagai alternatif yang baru dalam mendesain sebuah TK dan daycare dengan memperhatikan kebutuhan apa yang diperlukan untuk anak usia dini pada tahapan tumbuh kembang mereka.

Dapat Memberikan alternatif desain terhadap pengelola PG-TK Labshool dalam membantu memberikan fasilitas yang menunjang saraf mototic bagi anak

1.4.3. Lingkup Desain

1. Perancangan PG-TK dan Daycare memiliki luasan yang mencakup kebutuhan ruang playgroub,TK,dan Daycare, serta area pendukung lainnya dengan luas total bangunan 900 m²
2. Area mencakup perancangan Playgroub, TK dan Daycare meliputi seluruh penyediaan fasilitas ruang Playgroub,TK, Daycare,fasilitas ruang pendukung lainnya yang di sesuaikan dengan metode pembelajaran area
3. Perancangan interior di fokuskan pada pengguna ruang



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB II

STUDI PUSTAKA

2.1 PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Menurut PERMENDIKNAS NO 58 TAHUN 2009, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada 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. Dalam perkembangannya, masyarakat telah menunjukkan kepedulian terhadap masalah pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan anak usia dini untuk usia 0 sampai dengan 6 tahun dengan berbagai jenis layanan sesuai dengan kondisi dan kemampuan yang ada, baik dalam jalur pendidikan formal maupun non formal. Penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK)/Raudhatul Atfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 4 – ≤6 tahun. Sedangkan penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan nonformal berbentuk Taman Penitipan Anak (TPA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 0 – >2 tahun, 2-<4 tahun, 4– ≤6 tahun dan Program Pengasuhan untuk anak usia 0 – ≤6 tahun; Kelompok Bermain (KB) dan bentuk lain yang sederajat, menggunakan program untuk anak usisa 2– <4 tahun dan 4– ≤6 tahun.

Berdasarkan uraian di atas bahwa PAUD merupakan pendidikan yang ditujukan kepada anak sejak lahir untuk mengembangkan semua potensi dalam dirinya yang meliputi semua aspek perkembangan anak baik kognitif, moral agama, sosial emosional, bahasa, dan fisik motorik anak yang di dalamnya melibatkan pendidik dan orang tua. Standar PAUD merupakan bagian integral dari Standar Nasional Pendidikan sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014

2.1.1 STANDAR SARAN DAN PRASARANA

Dalam melaksanakan program layanan pendidikan anak usia dini/PAUD, ada persyaratan tertentu berkaitan dengan standar yang harus dipenuhi dalam



melaksanakan layanan PAUD. Sarana dan prasarana merupakan salah satu bagian yang harus distandarisasi dalam kegiatan pelayanan PAUD. Sarana dan prasarana adalah perlengkapan untuk mendukung penyelenggaraan kegiatan pendidikan, pengasuhan dan perlindungan. Pengada sarana dan prasarana perlu disesuaikan dengan jumlah anak, kondisi sosial, budaya dan jenis layanan PAUD. Adapun prinsip pengadaan sarana dan prasarana pada PAUD^[1] :

1. Aman, nyaman, terang, dan memenuhi kriteria kesehatan bagi anak.
2. Sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
3. Memanfaatkan potensi dan sumber daya yang ada di lingkungan sekitar, termasuk barang limbah/bekas layak pakai.

Persyaratan sarana dan prasarana dalam PAUD adalah sebagai berikut:

1. Luas lahan minimal 300 m².
2. Memiliki ruang anak dengan rasio minimal 3 m² per peserta didik, ruang guru, ruang kepala sekolah, tempat UKS, jamban dengan air bersih, dan ruang lainnya yang relevan dengan kebutuhan kegiatan anak.
3. Memiliki alat permainan edukatif, baik buatan guru, anak, dan pabrik.
4. Memiliki fasilitas permainan baik di dalam maupun di luar ruangan yang dapat mengembangkan berbagai konsep.
5. Memiliki peralatan pendukung keaksaraan.

2.1.2 METODE PEMBELAJARAN PAUD

Pembelajaran anak usia dini didasarkan atas pendekatan-pendekatan sebagai berikut ^[2]:

- a. Berorientasi pada kebutuhan anak.

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak untuk mendapatkan pendidikan, kesehatan dan gizi yang dilaksanakan secara integratif dan holistik.

- b. Belajar melalui bermain.

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan pendidikan anak usia dini, dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik agar mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk

[1], [2] Buku Pedoman Prasarana Pendidikan anak usia dini



berekplorasi (menjelajah), menemukan dan memanfaatkan benda-benda disekitarnya.

c. Kreatif dan inovatif.

Proses kreatif dan inovatif dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan menarik, membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berfikir kritis dan menemukan hal-hal baru.

d. Lingkungan yang kondusif.

Lingkungan harus diciptakan sedemikian menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak dalam bermain.

e. Menggunakan pembelajaran terpadu.

Model pembelajaran terpadu yang beranjak dari tema menarik dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak.

f. Mengembangkan ketrampilan hidup.

Mengembangkan ketrampilan hidup melalui pembiasaan-pembiasaan agar mampu menolong diri sendiri (mandiri), disiplin, mampu bersosialisasi dan memperoleh bekal ketrampilan dasar yang berguna untuk kelangsungan hidupnya.

g. Menggunakan berbagai media dan sumber belajar.

Media dan sumber belajar dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan.

h. Pembelajaran yang berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak. Ciri-ciri pembelajaran ini adalah :

- Anak belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi serta merasakan aman dan tentram secara psikologis.
- Siklus belajar anak selalu berulang, dimulai dari membangun kesadaran, melakukan penjelajahan (eksplorasi), memperoleh penemuan untuk selanjutnya anak dapat menggunakannya.
- Anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan teman sebaya.
- Minat anak dan keingintahuannya memotivasi belajarnya.
- Perkembangan dan belajar anak harus memperhatikan perbedaan individual.

Dan



- Anak belajar dengan cara dari sederhana kerumit, dari konkrit ke abstrak, dari grakan ke verbal dan dari keakuan ke rasa sosial.

i. Stimulasi terpadu.

Pada saat anak melakukan suatu kegiatan, anak dapat mengembangkan beberapa aspek pengembangan sekaligus. Contoh, ketika anak melakukan kegiatan makan, kemampuan yang dikembangkan antara lain bahasa (mengenal kosa kata tentang jenis sayuran dan peralatan makan), motorik halus (memegang sendok dan menyuapkan makanan ke mulut), daya pikir (membandingkan makanan sedikit dan banyak), sosial emosional (duduk rapi dan menolong diri sendiri) dan moral (duduk dengan baik dan berdo'a sebelum dan sesudah makan).

2.1.3 KARAKTERISTIK ANAK PAUD

Anak usia dini sering disebut sebagai *golden age*. Hal ini karena pada masa ini pondasi otak manusia sedang dibangun, pondasi yang kuat akan menghasilkan bangunan yang kuat dan tahan lama. Perkembangan anak pada tahap pra sekolah dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu usia 2-3 tahun dan 4-6 tahun. Anak pada usia 2-3 tahun memiliki beberapa kesamaan karakteristik dengan masa bayi (0-2 tahun). Mereka pada umumnya memiliki ciri-ciri sebagai berikut^[3]:

- a. Secara fisik anak mengalami pertumbuhan yang sangat pesat.
- b. Sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya, memiliki observasi yang tajam dan keinginan belajar yang kuat
- c. Mulai mengembangkan kemampuan berbahasa, diawali dengan berceloteh
- d. Mulai belajar mengembangkan emosi yang didasarkan pada bagaimana lingkungan memperlakukan dia, sebab emosi bukan ditentukan oleh bawaan, namun lebih banyak pada lingkungan.

Sedangkan menginjak usia 4 - 6 tahun karakteristik anak umumnya menunjukkan :

- a. Perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan yang sangat bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun besar.
- b. Perkembangan bahasa sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu

[3] Ns. Arif Rohman Mansur, M.Kep,2019. Tumbuh Kembang Anak Prasekolah. Padang. *Andalas University Press*



- c. Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar.

Snowman mengemukakan ciri-ciri anak usia dini (3–6) tahun yang meliputi aspek fisik, sosial, emosi dan kognitif anak. Keempat ciri-ciri tersebut dijelaskan sebagai berikut

1. Ciri fisik

- a. Anak pada umumnya sangat aktif. Mereka telah memiliki penguasaan (kontrol) terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri. Berikan kesempatan pada anak untuk lari, memanjat dan melompat. Usahakan kegiatan-kegiatan tersebut di atas sebanyak mungkin sesuai dengan kebutuhan anak dan selalu dibawah pengawasan guru.
- b. Setelah anak melakukan berbagai kegiatan, anak membutuhkan istirahat yang cukup. Seringkali anak tidak menyadari bahwa mereka harus beristirahat cukup. Jadwal aktifitas yang tenang diperlukan anak.
- c. Otot-otot besar pada anak usia dini lebih berkembang dari pada kontrol terhadap jari dan tangan. Oleh karena itu biasanya anak belum terampil melakukan kegiatan yang rumit seperti misalnya mengikat tali sepatu.
- d. Anak masih mengalami kesulitan bila harus menfokuskan pandangannya pada obyek-obyek yang ukurannya kecil. Itulah sebabnya koordinasi tangan kurang sempurna.
- e. Walaupun tubuh anak ini lentur, tetapi tengkorak kepala anak yang melindungi otak masih lunak.
- f. Anak perempuan lebih terampil dari pada anak laki-laki dalam mengerjakan tugas yang bersifat praktis, khususnya motorik halus.

2. Ciri sosial

- a. Pada umumnya anak cepat menyesuaikan diri secara sosial memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini cepat berganti. Mereka umumnya dapat cepat menyesuaikan diri secara sosial, mereka mau bermain dengan teman. Sahabat yang dipilih biasanya yang sama jenis kelaminnya, tetapi kemudian berkembang sahabat dari jenis kelamin yang berbeda.
- b. Kelompok bermainnya cenderung kecil dan tidak terlalu terorganisasi dengan baik. Oleh karena kelompok tersebut cepat berganti-ganti.



- c. Anak lebih mudah sering kali bermian bersebelahan dengan anak yang lebih besar. Perselisihan sering terjadi namun dengan cepat kemudian berbaikan kembali.
 - d. Telah menyadari peran jenis kelamin
3. Ciri emosional
- a. Anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut.
 - b. Iri hati pada anak usia dini sering terjadi, sering memperebutkan perhatian guru.
4. Ciri kognitif
- a. Anak pra sekolah umumnya terampil dalam berbahasa. Sebagian dari mereka senang berbicara, dan sebagian dari mereka juga dilatih untuk menjadi pendengar yang baik.
 - b. Kompetensi anak perlu dikembangkan melalui interaksi, minat, kesempatan, mengagumi dan kasih sayang

2.1.4 MODEL PENGELOLAHAN KELAS DENGAN METODE KELOMPOK

Model pengolahan kelas adalah pengolahan model pembelajaran dalam kelas guna menciptakan suasana belajar yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran sehingga terjadi perubahan dan perkembangan anak. Berikut adalah berbagai macam model pembelajaran PAUD^[4]:

Model Kelompok adalah pola pembelajaran dimana anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok, biasanya anak dibagi menjadi (tiga) kelompok dan masing-masing kelompok melakukan kegiatan yang berbeda-beda. Dalam satu kali pertemuan, anak harus menyelesaikan 2-3 kegiatan dalam kelompok secara bergantian dengan tuntas.

Apabila dalam pergantian kelompok, terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan tugasnya lebih cepat dari pada temannya, maka anak tersebut dapat menentukan kegiatan lain sejauh kelompok lain tersedia tempat.

[4] <https://www.paud.id/2015/05/4-model-pembelajaran-paud-pembelajaran-inovatif.html>



Namun apabila tidak tersedia tempat, maka anak tersebut dapat bermain pada tempat tertentu di dalam kelas yang telah disediakan guru yang disebut dengan kegiatan pengaman. Pada kegiatan pengaman sebaiknya disediakan alat-alat yang lebih bervariasi dan sering diganti disesuaikan dengan tema atau sub tema yang dibahas.

a. Pengelolaan kelas

Pengelolaan kelas yang meliputi penataan ruangan maupun pengorganisasian peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan dan program yang direncanakan akan membantu pencapaian pembelajaran yang optimal. Untuk itu hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan kelas adalah:

1. Penataan perabot di ruangan harus disesuaikan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan.
2. Pengelompokan meja dan kursi anak disesuaikan dengan kebutuhan sehingga ruang gerak peserta didik leluasa. Susunan meja kursi dapat berubah-ubah. Pada waktu mengikuti kegiatan, anak tidak selalu duduk di kursi, tetapi dapat juga duduk di tikar/karpet.
3. Dinding dapat digunakan untuk menempelkan informasi yang dipergunakan sebagai sumber belajar dan hasil kegiatan anak, tetapi jangan terlalu banyak sehingga dapat mengganggu perhatian anak.
4. Peletakan dan penyimpanan alat bermain diatur sedemikian rupa sesuai dengan fungsinya sehingga dapat melatih anak untuk pembiasaan yang ingin dicapai seperti kemandirian, tanggung jawab, membuat keputusan, kebiasaan mengatur kembali peralatan dan sebagainya.
5. Alat bermain untuk kegiatan pengaman diatur dalam ruangan, sehingga dapat berfungsi apabila diperlukan oleh peserta didik



Gambar 2.1 Pengelolaan Kelas Kelompok

Sumber : *Google.com*, 2020

b. Langkah-langkah Kegiatan

Kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

- Kegiatan Pendahuluan/awal (+30 menit)
- Kegiatan Inti (+60 menit)
- Istirahat/makan (+ 30 menit)
- Penutup (+30 menit)

2.2 TAMAN KANAK-KANAK

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan taman kanak-kanak merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yaitu sekolah dasar dan lingkungan lainnya. Sebagai salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, lembaga ini menyediakan program pendidikan dini bagi sekurang-kurangnya anak usia 4 tahun sampai memasuki jenjang pendidikan dasar. Menurut pendapat Bilher dan Snowman yang dikutip oleh Masitoh (2003: 1) menekankan anak usia dini kepada



anak usia 2,5 tahun sampai dengan usia 6 tahun. Lebih lanjut pasal 1 ayat 16 Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan: “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Berbeda dengan pernyataan di atas, menurut pendapat Bredekamp dan Copple yang dikutip oleh Masitoh (2003: 1) mengemukakan bahwa, “pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan usia 8 tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa, dan fisik anak”.

Taman Kanak-kanak sebagai salah satu bentuk satuan pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), bukan merupakan syarat untuk memasuki jenjang pendidikan dasar, akan tetapi dalam upaya pengembangan sumber daya manusia, lembaga ini merupakan bagian yang sangat penting. Atas dasar itu maka peran serta masyarakat dalam penyelenggaraan Taman Kanak-kanak perlu terus dikembangkan.

Taman Kanak-kanak merupakan bentuk pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur pendidikan formal sebagaimana yang dinyatakan dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 ayat 3, “pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), bentuk lain yang sederajat”.

Pendidikan anak usia dini khususnya anak TK pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau yang dikemukakan oleh Anderson yang dikutip oleh Masitoh (2003: 2), “*Early childhood education is based on a number of methodical 17 didactics consideration the aim of which is provide opportunities for development of children personality*”. Artinya pendidikan anak TK memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak. Oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini khususnya Taman Kanak-kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik. Pendidikan Taman Kanak-kanak hendaknya menyediakan pengalaman-pengalaman yang menyenangkan, iklim



bermakna dan yang hangat seperti yang diberikan oleh orang tua di lingkungan rumah.

2.2.1 Standar Sarana dan Prasarana

Standar untuk Taman Kanak-Kanak TK/RA/BA dan sejenisnya dengan persyaratan, meliputi^[5]:

- Memiliki luas lahan minimal 300 m² (untuk bangunan dan halaman).
- Memiliki ruang kegiatan anak yang aman dan sehat dengan rasio minimal 3 m² per-anak dan tersedia fasilitas cuci tangan dengan air bersih.
- Memiliki ruang guru.
- Memiliki ruang kepala.
- Memiliki ruang tempat UKS (Usaha Kesehatan Sekolah) dengan kelengkapan P3K (Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan).
- Memiliki jamban dengan air bersih yang mudah dijangkau oleh anak dengan pengawasan guru.
- Memiliki ruang lainnya yang relevan dengan kebutuhan kegiatan anak.
- Memiliki alat permainan edukatif yang aman dan sehat bagi anak yang sesuai dengan SNI (Standar Nasional Indonesia).
- Memiliki fasilitas bermain di dalam maupun di luar ruangan yang aman dan sehat.
- Memiliki tempat sampah yang tertutup dan tidak tercemar, dikelola setiap hari.

2.2.2 Standar Ruang-Ruang Pada Bangunan

Pada ruang-ruang bangunan Taman Kanak-Kanak memiliki standar ukuran ruang dan fasilitas yang di butuhkan. Standar Ruang pada bangunan adalah sebagai berikut ^[6]:

1. Standar Ruang Kelas

Ruang kelas adalah tempat di mana anak-anak dapat bermain dan belajar dengan suasana yang nyaman dan tenang. Ruang kelas harus mempunyai standart yang dapat mendukung system pembelajaran tanpa adanya gangguan suara dari aktivitas kelas lainnya. Kriteria perencanaan ruang kelas memiliki standar yang baik yaitu sebagai berikut:

[5] Standar nasional pendidikan paud berdasarkan permendikbud no. 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini

[6] Florentina Melani, Sriti Mayang Sari, 2015. Penerapan Standar Fasilitas Ruang Belajar Pada Taman Kanak-Kanak Katolik Santa Clara Surabaya



- a. Luas ruangan minimal 8 x 8 meter atau sekitar 64m²
- b. Ruang kelas maksimum adalah 25 anak.
- c. Ketinggian langit-langit ruangan maksimum 3,5m.
- d. Pintu, jendela, dan kusen terbuat material yang aman bagi anak-anak
- e. Pintu terdiri dari 2 daun membuka keluar dengan lebar minimum 150 cm dan tersedia pintu penghubung antar ruang (connecting door) dengan lebar minimum 90 cm.
- f. Luas ventilasi udara minimum 7% dari luas lantai ruang.
- g. Jendela minimum 20% luas lantai ruangan untuk mendapatkan pencahayaan alami yang baik.
- h. Dilengkapi tata letak (layout) perabot yang terdiri dari: meja dan kursi anak didik, meja dan kursi guru, papan tulis, papan penempelan hasil karya anak didik, lemari, book shelves/ office cabinet, dan loker.
- i. Di depan ruang kelas terdapat tempat cuci tangan dan kaki.
- j. Dihindari penggunaan jenis bahan lantai yang licin.
- k. Dilengkapi dengan lampu penerangan yang cukup dan minimal terdapat 2 stop kontak.

2. Standar Ruang Kepala Sekolah

Ruang kepala TK dipergunakan sebagai ruang kerja. Kriteria perancangannya adalah sebagai berikut:

- a. Ukuran luas ruang: $5 \times 4 \text{ m}^2 = 20 \text{ m}^2$.
- b. Tata letak ruang dekat dengan ruang tata usaha, ruang guru, dan area pintu masuk utama.
- c. Mudah dicapai dari pintu masuk utama sekolah.
- d. Ruang dilengkapi dengan penerangan lampu dan stopkontak minimal 2 buah

3. Standar Ruang Guru

Ruang guru berfungsi sebagai ruang kerja guru untuk mempersiapkan bahan mengajar. Kriteria perancangannya adalah sebagai berikut:

- a. Luas ruang: $6 \times 4 \text{ m}^2 = 24 \text{ m}^2$
- b. Tata letak ruang dekat dengan ruang kepala Sekolah
- c. Mudah dicapai dari area pintu masuk utama sekolah.
- d. Ruangan dilengkapi dengan penerangan lampu dan stopkontak yang cukup.



- e. Terdapat jaringan telepon.

4. Standar Ruang Tata Usaha

Ruang tata usaha berfungsi sebagai ruang kerja tenaga tata usaha untuk melaksanakan tugas administratif yang berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan dan anak didik. Kriteria perancangannya adalah sebagai berikut:

- a. Luas ruang: $5 \times 4 \text{ m}^2 = 20 \text{ m}^2$.
- b. Tata letak ruang dekat dengan ruang kepala TK dan ruang guru.
- c. Terdapat kursi dan meja kerja, filling cabinet, komputer dan/atau mesin ketik.
- d. Ruangan dilengkapi dengan penerangan lampu dan stopkontak yang cukup.

5. Standar Ruang UKS

Ruang kesehatan sekolah berfungsi sebagai ruang pelayanan kesehatan bagi anak didik, baik yang dilakukan sekolah maupun instansi kesehatan lainnya. Kriteria perancangannya adalah sebagai berikut:

- a. Luas ruang: $4 \times 4 \text{ m}^2 = 16 \text{ m}^2$.
- b. Tata letak ruang mudah dijangkau dari pintu masuk utama dan dari ruang lainnya.
- c. Terdapat kursi dan meja tenaga medis, dua tempat tidur, wastafel, filling cabinet, dan lemari obat yang dapat dikunci.

6. Standar Ruang Gudang

Gudang TK berfungsi sebagai ruang penyimpanan barang sekolah. Jumlah gudang untuk TK sebanyak 1 ruang dengan ukuran $4 \times 4 \text{ m}^2 = 16 \text{ m}^2$.

7. Standar Ruang Kamar mandi dewasa

KM/WC sebanyak 1 ruang untuk kepala TK, 1 ruang untuk guru dan staf dengan luas masing-masing $2 \times 2 \text{ m}^2 = 4 \text{ m}^2$. Setiap KM/WC dilengkapi dengan kloset, bak air, 1 wastafel, dan cermin.

8. Standar Ruang kamar mandi anak

Kriteria perancangannya adalah sebagai berikut:

- a. Jumlah KM/WC 6 buah, yang terdiri dari: satu KM/WC laki-laki seluas 4 m^2 , satu KM/WC perempuan seluas 4 m^2 , dan empat WC seluas 16 m^2 yang masing-masing dilengkapi dengan kloset dan bak air.



- b. Ukuran ketinggian dari kelengkapan KM/WC disesuaikan dengan ukuran fisik anak.
- c. Tata letak mudah dijangkau dari ruang kelas dengan tujuan untuk memudahkan dalam pengawasan dan pemeliharaan.
- d. Ruang dilengkapi dengan lampu penerangan yang cukup.
- e. Jenis keramik lantai tidak licin.
- f. Luas ventilasi yang cukup untuk sirkulasi udara.
- g. Pintu kamar mandi dari bahan kedap air.

9. Standar Ruang terbuka

Speelood merupakan ruang semi terbuka yang berfungsi untuk kegiatan olah raga ringan, senam atau permainan, pertemuan ceramah umum, pameran, dan pertunjukan. Speelood merupakan bangunan tersendiri yang terpisah dari bangunan lainnya dalam gedung TK. Kriteria perancangannya adalah sebagai berikut:

- a. Luas speelood $12 \times 10 \text{ m}^2 = 120 \text{ m}^2$.
- b. Bentuk ruang sebaiknya mendekati bujursangkar, segienam, atau bulat.
- c. Tinggi langit-langit minimal 4,00 m.
- d. Bahan penutup lantai dipilih yang tidak licin.
- e. Terdapat dinding pembatas ruang setinggi +120 cm.
- f. Terdapat lampu penerang

10. Standar Ruang tunggu

Ruang tunggu terbuka berfungsi sebagai tempat orang tua menjemput anak. Tata ruang pada area pintu masuk gedung dan tidak terlihat langsung oleh anak dari ruang kelas. Kriteria perancangannya adalah:

- a. Luas ruang: $4 \times 4 \text{ m}^2 = 16 \text{ m}^2$.
- b. Tinggi langit-langit minimal 4,00 m.
- c. Bahan penutup lantai dipilih yang tidak licin.
- d. Terdapat dinding pembatas ruang setinggi +120 cm.

2.2.3 Metode Pembelajaran TK

Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, dibawah naungan Departemen Pendidikan Nasional, mengeluarkan *Panduan Pengelolaan Taman Kanak-Kanak*. Salah satu pokok bahasan dalam Bab Pengelolaan TK adalah



metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang dilakukan di TK (Departemen Pendidikan Nasional, 2006: 30–32, Moeslichatoen, 2004: 24–29), antara lain:

a. Metode Bercerita

Metode bercerita adalah cara penyampaian cerita pada anak. Guru memberikan penjelasan suatu cerita kepada anak secara lisan. Melalui tokoh–tokoh yang ada dalam cerita, banyak pesan moral dan nilai–nilai agama yang dapat ditanamkan kepada anak.

b. Metode Bercakap–cakap

Metode bercakap–cakap berupa dialog atau tanya jawab antara guru dan anak atau sesama anak. Bercakap–cakap dapat dilakukan dengan tiga bentuk, yaitu percakapan bebas, perkacapan menurut tema, dan percakapan berdasarkan gambar seri. Percakapan bebas tidak terikat dengan tema. Percakapan berdasarkan gambar seri menggunakan gambar seri sebagai bahan pembicaraan.

c. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab dilakukan dengan mengajukan pertanyaan tertentu pada anak. Metode tanya jawab digunakan untuk mengetahui pengalaman dan pemikiran yang dimiliki oleh anak. Metode tanya jawab memberikan kesempatan bagi anak untuk bertanya dan mengemukakan pendapat.

d. Metode Karya Wisata

Metode karya wisata dilakukan dengan mengunjungi objek wisata sesuai tema. Melalui karya wisata, anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung dengan menggunakan seluruh panca indera. Kegiatan karya wisata dilakukan diluar lembaga sesuai dengan tema yang sedang dibicarakan.

e. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi dilakukan dengan memperagakan suatu karya, proses, atau kegiatan. Kegiatan ini bertujuan supaya anak memahami langkah – langkah melakukan kegiatan yang benar. Anak diharapkan dapat melakukan kegiatan yang dicontohkan dengan benar.

f. Metode Sosiodrama dan Bermain Peran

Metode sosiodrama memberikan pengalaman kepada anak tentang masalah sosial melalui bermain peran. Anak diminta menjadi tokoh dan



melakukan peran tertentu. Berbagai pesan moral dan sosial dapat ditanamkan kepada anak melalui bermain peran.

g. Metode Eksperimen

Metode eksperimen memberikan pengalaman pada anak dengan memberi perlakuan terhadap sesuatu. Anak mengamati sebab dan akibat suatu fenomena secara langsung. Metode eksperimen biasa digunakan pada pembelajaran sains.

h. Metode Proyek

Metode proyek memberikan kesempatan anak untuk belajar secara bertahap. Tahapan awal sampai akhir adalah sebuah kesatuan rangkaian. Anak dikondisikan untuk berpikir kreatif dan inovatif. Metode proyek menggunakan sumber alam sekitar dan kegiatan sehari-hari yang sederhana.

i. Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian memberikan kesempatan anak untuk menjalankan tugas yang diberikan oleh guru. Anak diberi kesempatan melaksanakan kegiatan sesuai petunjuk langsung guru.

j. Metode Bermain

Metode bermain sangat penting pada masa kanak-kanak. Semua kegiatan pembelajaran pada masa kanak-kanak dilakukan dengan konteks bermain. Bermain memberikan kepuasan tersendiri bagi anak. Menurut Gordon dan Browne (Moeslichatoen, 2004: 24), bermain adalah pekerjaan anak dan gambaran pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan tidak serius, lentur, imajinatif, dan transformatif (Moeslichatoen, 2004: 24).

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup, dan hidup adalah permainan (Sujiono, 2009 :144). Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak pada umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan. Piaget dalam Sujiono (2009:144) menyatakan bahwa bermain adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi seseorang. Sedangkan Parten dalam Sujiono (2009 : 144) memandang “kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain



dapat memberi kesepakatan pada anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan”. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta tempat dimana ia hidup.

Selanjutnya dockett dan fleern dalam Sujiono (2009:41-42) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Bermain merupakan belajar yang aktif yang melibatkan seluruh pikiran, tubuh, dan spirit. Sampai usia 9 tahun, anak-anak belajar secara optimal ketika mereka terlibat secara total didalam kegiatan. Bermain mengekspresikan dan mengeluarkan aspek-aspek emosional dari pengalaman sehari-hari (Thompson dalam Musfiroh (2005:58). Oleh karena itu kegiatan bermain anak sangat bervariasi, dan setiap kegiatan bermain itu menstimulasi sebagai bagian otak, maka tidak berlebihan jika permainan yang bervariasi dapat dijadikan materi dan cara yang tepat untuk menstimulasi kecerdasan anak.

2.2.4 Karakteristik Anak TK

Karakteristik anak Pada usia 4-5 tahun anak mempergunakan ketrampilan gerak dasar (berlari, berjalan, melompat dan sebagainya) sebagai bagian dalam permainan mereka. Mereka masih sangat aktif, tetapi lebih bertujuan dan tidak terlalu mementingkan untuk bisa beraktivitas sendiri. Biasanya mereka sudah berhasil menguasai berbagai ketrampilan baru dengan baik, seperti merangkak maju dan mundur, dan melompat dengan satu kaki. mereka masih menikmati belajar hal dengan melakukannya sendiri. Kebanyakan mereka mampu memakai dan melepas baju sendiri, mengancingkan dan melepaskan kancing baju, kecuali memakai sepatu. Bisa melakukan kegiatan harian dengan cepat mereka bersedia mengambil resiko untuk mencapai tujuannya.



1. Karakteristik Sosial

Peningkatan dalam permainan kelompok terjadi pada usia ini, meskipun jumlah anak dalam kelompok permainan masih kecil, mereka mampu berkomunikasi lebih baik dengan anak lain, menambahkan angka-angka baru dengan lebih mudah dan senang. Pada usia ini anak lebih menikmati permainan situasi “kehidupan nyata”. Anak bermain bersama dengan saling memberi dan menerima arahan. Anak mulai mampu berbagi dan bergiliran dengan inisiatif mereka sendiri. Anak menjadi sosialis.

2. Perkembangan Emosional

Anak usia 4- 5 tahun lebih mampu menggunakan bahasa untuk mengartikan tindakan-tindakan fisik, di dalam situasi konflik. memahami peraturan dengan lebih baik, bahkan sering menuntut orang atau teman lain untuk matuhi aturan tersebut. Bahkan terkadang menetapkan peraturan tersebut terhadap orang lain., meskipun dia sendiri tidak melaksanakannya. Anak mulai mencari dukungan kepada kelompok dan teman-temannya. Dia tidak lagi tergantung kepada orang lain untuk persetujuan dan pengakuan dirinya.

3. Kemampuan Kognitif

Bahasanya telah berkembang, anak mampu menangani secara lebih efektif dengan ide-idenya melalui bahasa dan mulai mampu mendeskripsikan konsep-konsep yang lebih abstrak. mereka menikmati kemampuannya menggunakan kata-kata dan belajar mengenai makna dan pengaruh dari kata-kata tersebut. Anak dalam usia ini mulai bertanya tentang banyak hal. Kata-kata ‘mengapa’ atau ‘bagaimana’ menjadi sangat penting bagi mereka. Skema obyek dan pemikiran menjadi semakin besar dan semakin banyak, ketika mereka mendapatkan pengalaman-pengalaman baru dan mengembangkan pemikirannya. Contoh, konsep mereka mengenai waktu menjadi semakin luas. Mereka bisa memahami hari, minggu, bahkan bulan. Hal-hal tersebut menjadi sesuatu yang berarti bagi mereka.



2.2.5 Model Pengelolaan Kelas

Ada tiga point inti dalam pembelajaran di Taman kanak-kanak, yaitu Pengaturan Ruang/Kelas, Pengorganisasian anak didik, Pengaturan alat dan sumber belajar, penjelasannya sebagai berikut :

1. Pengaturan Ruang/Kelas

Ruang/kelas diatur sedemikian rupa, sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana seefisien mungkin. Dalam pengaturan ruang/kelas ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu:

- a. Susunan meja-kursi anak bersifat fleksibel dan dapat berubah-ubah.
- b. Pada waktu mengikuti kegiatan, anak tidak selalu duduk di kursi, tetapi dapat juga duduk di tikar/karpet.
- c. Penyediaan alat bermain/sumber belajar harus disesuaikan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- d. Pengelompokkan meja disesuaikan dengan kebutuhan sehingga cukup ruang gerak bagi anak didik.

2. Pengorganisasian Anak Didik

Kegiatan pembelajaran yang direncanakan oleh guru sehari-hari dapat dilaksanakan dalam bentuk:

a. Kegiatan Klasikal

Kegiatan klasikal artinya kegiatan yang dilakukan oleh seluruh anak dalam satu kelas, dalam satu satuan waktu dengan kegiatan yang sama. Pengorganisasian anak pada saat kegiatan awal dan akhir pada umumnya dilaksanakan dengan kegiatan klasikal.

Contoh: Dalam kegiatan klasikal, teknik/metode yang dapat digunakan misalnya menyanyi, bercakap-cakap, berceritera, berdoa bersama dan lain-lain

b. Kegiatan kelompok

Kegiatan kelompok artinya dalam satu satuan waktu tertentu terdapat beberapa kelompok anak melakukan kegiatan yang berbeda-beda. Hal yang perlu diperhatikan pada kegiatan kelompok hendaknya dipilih kegiatan yang diperkirakan anak dapat menyelesaikan kegiatan dalam



waktu yang hampir bersamaan. Pada umumnya kegiatan kelompok digunakan untuk pengorganisasian anak pada saat kegiatan inti.

Contoh: Dalam kegiatan kelompok terdapat beberapa kegiatan, di mana satu kelompok yang terdiri dari beberapa anak mengerjakan kegiatan yang sama. Sebelum anak dibagi dalam kelompok, guru hendaknya menjelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan tugas masing-masing kelompok yang telah direncanakan.

c. Kegiatan individual

Kegiatan individual artinya setiap anak dimungkinkan memilih dan menyelesaikan kegiatan sesuai dengan minat dan kemampuan masing-masing.

Contoh: Pada kegiatan pembelajaran berdasarkan minat, anak melakukan kegiatan individual dengan memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan keinginannya.

3. Pengaturan Alat/Sumber Belajar

Alat/sumber belajar di TK dapat dibedakan menjadi 2 (dua) kelompok, yakni: alat/sumber belajar di dalam ruangan/kelas dan alat/sumber belajar di luar ruangan/kelas.

a. Alat/Sumber Belajar di Dalam Ruangan/Kelas

Alat/sumber belajar di dalam ruangan/kelas diatur sedemikian rupa sesuai dengan situasi, kondisi dan model pembelajaran yang diterapkan di TK.

1) Pembelajaran Kelompok dengan Kegiatan Pengaman

Kegiatan pengaman digunakan pada model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman. Kegiatan pengaman adalah kegiatan yang dimaksudkan agar anak-anak yang telah menyelesaikan tugas terlebih dahulu dalam kelompok dan kegiatan pada kelompok lain tidak terdapat tempat duduk yang kosong sehingga anak tersebut tidak mengganggu teman lain. Alat-alat bermain/sumber belajar pada kegiatan pengaman antara lain misalnya balok-balok bangunan, mainan konstruksi, macam-macam kendaraan, kotak menara, alat pertukangan, leg puzzle, permainan pola dan alat bermain/sumber belajar lainnya.



2) Pembelajaran Kelompok dengan Sudut-sudut Kegiatan

Sudut kegiatan adalah sebuah latar untuk kegiatan pembelajaran pada bidang pengembangan kemampuan dasar tertentu. Sudut kegiatan tersebut, disamping tempat meletakkan alat dan sumber belajar juga berfungsi sebagai wahana untuk memotivasi dan mengembangkan kreatifitas anak.

Alat/sumber belajar yang diperlukan pada pembelajaran dengan sudut-sudut kegiatan berdasarkan minat diatur sedemikian rupa di dalam ruangan/kelas disusun menurut sifat dan tujuan kegiatan ini. Alat/sumber belajar yang disediakan dalam sudut-sudut ini beraneka ragam alat/sumber belajar yang dapat merangsang anak untuk melakukan kegiatan bermain dengan tangan. Sudut-sudut kegiatan dapat juga difungsikan sebagai tempat pembelajaran sesuai minat anak untuk merangsang kreativitas anak.

Sudut-sudut kegiatan yang dimaksud adalah:

- Sudut keluarga

Alat-alat yang disediakan antara lain, seperti Meja-kursi tamu, meja-kursi makan, peralatan makan, tempat tidur dan kelengkapannya, lemari pakaian, lemari dapur, rak piring, peralatan masak (kompor, panci, dsb), setrika, cermin, bak cucian/ember, papan cucian, serbet, celemek, boneka, dan sebagainya.

- Sudut alam sekitar dan pengetahuan

Alat-alat yang disediakan antara lain, aquarium beserta kelengkapannya, timbangan, biji-bijian dengan tempatnya, batu-batuan, gambar proses pertumbuhan binatang, gambar proses pertumbuhan tanaman, magnet, kaca pembesar, benda-benda laut seperti kulit-kulit kerang, meja untuk tempat benda-benda yang menjadi obyek pengetahuan, alat-alat untuk menyelidiki alam sekitar dan sebagainya. Sudut alam sekitar dan pengetahuan ini hendaknya disesuaikan dengan lingkungan sekitar di Taman Kanak-kanak masing-masing.



- Sudut pembangunan

Alat-alat yang disediakan antara lain, alat-alat untuk permainan konstruksi, seperti balok-balok bangunan, alat pertukangan, rak-rak tempat balok, macam-macam, kendaraan kecil, permainan lego, menara gelang, permainan pola, kotak menara dan sebagainya.

- Sudut kebudayaan

Alat-alat yang disediakan antara lain, peralatan musik/perkusi, rak-rak buku/ perpustakaan, buku-buku bergambar (seri binatang, seri buah-buahan, seri bunga-bunga), buku-buku pengetahuan, peralatan untuk kreativitas, alat-alat untuk pengenalan bentuk, warna, konsep bilangan, simbol-simbol, dan sebagainya. Sudut kebudayaan ini dapat dikembangkan berdasarkan budaya setempat dimana TK tersebut berada.

- Sudut Ke-Tuhanan

Alat-alat yang disediakan antara lain, seperti maket-maket rumah ibadah (masjid, gereja, pura, vihara), peralatan ibadah, alat-alat lain yang sesuai untuk menjalankan ibadah agama, gambar yang memupuk rasa ketuhanan dan sebagainya.

3) Pembelajaran berdasarkan Minat

Pembelajaran berdasarkan minat menggunakan 10 area, yaitu: area agama, balok, bahasa, drama, matematika, IPA, musik, seni/motorik halus, pasir dan air, membaca dan menulis. Alat/sumber belajar pada pembelajaran berdasarkan minat antara lain sebagai berikut:

- Area Agama

Maket tempat ibadah (masjid, gereja, pura, vihara), gambar tata cara shalat, gambar tata cara berwudlu, sajadah, mukena, peci, kain sarung, kerudung, buku iqro', kartu huruf hijaiyah, tasbih, juz 'ama, alqur'an, kitab injil, dan sebagainya.

- Area Balok



Balok-balok berbagai ukuran dan warna, loggo, lotto sejenis, lotto berpasangan, kepingan geometri dari triplek berbagai ukuran dan warna, kotak geometri, kendaraan tiruan (laut, udara dan darat), rambu-rambu lalu lintas, kubus berpola, tusuk gigi, kubus berbagai ukuran dan warna, korek api, lidi, tusuk es krim, bola berbagai ukuran dan warna, dus-dus bekas, dan sebagainya,

- Area Berhitung/Matematika

Lambang bilangan, kepingan geometri, kartu angka, kulit kerang, puzzel, konsep bilangan, kubus permainan, pohon hitung, papan jamur, ukuran panjang pendek, ukuran tebal tipis, tutup botol, pensil, manik-manik, gambar buah-buahan, penggaris, meteran, buku tulis, puzzle busa (angka), kalender, gambar bilangan, papan pasak, jam, kartu gambar, kartu berpasangan, lembar kerja, dan sebagainya.

- Area IPA

Macam-macam tiruan binatang, gambar-gambar perkembangbiakan binatang, gambar-gambar proses pertumbuhan tanaman, biji-bijian (jagung, kacang tanah, kacang hijau, beras), kerang, batu/kerikil, pasir, bunga karang, magnet, mikroskop, kaca pembesar, pipet, tabung ukur, timbangan kue, timbangan sebenarnya, gelas ukuran, gelas pencampur warna, nuansa warna, meteran, penggaris, benda-benda kasar-halus (batu, batu bata, amplas, besi, kayu, kapas, dll.), benda-benda pengenalan berbagai macam rasa (gula, kopi, asam, cuka, garam, sirup, cabe, dll.), berbagai macam bumbu (bawang merah, bawang putih, lada, ketumbar, kemiri, lengkuas, daun salam, jahe, kunyit, jinten, dll.).

- Area Musik

Seruling, kastanyet, marakas, organ kecil, tamburin, kerincingan, tri angle, gitar kecil, wood block, kulintang,



angklung, biola, piano, harmonika, gendang, rebana, dan sebagainya.

- Area Bahasa

Buku-buku cerita, gambar seri, kartu kategori kata, nama-nama hari, boneka tangan, panggung boneka, papan planel, kartu nama-nama hari, kartu nama-nama bulan, majalah anak, koran, macam-macam gambar sesuai tema, dan sebagainya.

- Area Membaca dan Menulis

Buku tulis, pensil warna, pensil 2B, kartu huruf, kartu kata, kartu gambar, dan sebagainya.

- Area Drama

Tempat tidur anak dan boneka, lemari kecil, meja-kursi kecil (meja tamu, boneka-boneka, tempat jemuran, tempat gosokan + setrikaan, baju-baju besar, handuk, bekas make-up + minyak wangi +sisir, kompor-komporan, penggorengan + dandang tiruan, piring + sendok + garpu, gelas + cangkir + teko, keranjang belanja, pisau mainan, ulekan (cobek), mangkok-mangkok, tas-tas, sepatu/sandal + rak sepatu, bermin, mixer, blender, sikat gigi + odol, telepon-teleponan, baju tentara dan polisi, baju dokter-dokteran, dan sebagainya.

- Area Pasir/Air

Bak pasir/bak air, aquarium kecil, ember kecil, gayung, garpu garuk, botol-botol plastik, tabung air, cangkir plastik, literan air, corong, sekop kecil, saringan pasir, serokan, cetakan-cetakan pasir/cetakan agar cerbagai bentuk, penyiram tanaman, dan sebagainya.

- Area Seni dan Motorik

Meja gambar, meja-kursi anak, krayon, pensil berwarna, pensil 2B, kapur tulis, arang, buku gambar, kertas lipat, kertas Koran, lem, gunting, kertas warna, kertas kado, kotak bekas, bahan sisa, dan sebagainya.

b. Alat/Sumber Belajar di luar ruangan/kelas



Alat/sumber belajar di luar ruangan/kelas yang digunakan hendaknya memenuhi kebutuhan anak untuk memupuk perkembangan motorik, intelektual, sosial dan emosional. Guru hendaknya memberi kesempatan kepada anak untuk memperoleh berbagai pengalaman bermain dengan menggunakan berbagai macam alat/sumber belajar dan memberi bantuan serta bimbingan pada saat-saat diperlukan.

Penempatan alat/sumber belajar di luar kelas diatur sedemikian rupa dengan mempertimbangkan segi keamanan anak sehingga memberi kebebasan gerak kepada anak dalam bermain.

Jenis alat/sumber belajar di luar, antara lain: jungkitan, ayunan, papan peluncur, papan titian, bak pasir dengan perlengkapannya, bak air dengan perlengkapannya, bola besar dan bola kecil, kereta dorong, alat-alat pertukangan, kebun/tanam-tanaman, kandang, dan binatang peliharaan, tangga majemuk, sepeda roda tiga, ban bekas, taman lalu-lintas, jala panjatan, dan sebagainya.

2.3 TEMPAT PENITIPAN ANAK

Taman Penitipan Anak (TPA) merupakan bentuk layanan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Non-Formal yang terus berkembang jumlahnya. Taman Penitipan Anak telah dikembangkan oleh Departemen Sosial sejak tahun 1963 sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan pengasuhan, pembinaan, bimbingan, sosial anak balita selama anak tidak bersama orangtua. Tujuan dari Taman Penitipan Anak (TPA) adalah memberikan layanan kepada anak usia 0-6 tahun yang terpaksa di tinggal orang tua karena pekerjaan atau halangan lainnya.

2.3.1 Prinsip Penyelenggaraan Tempat Penitipam Anak

Pengalaman peserta didik di dalam keluarga dan di lembaga PAUD berpengaruh besar terhadap positif atau tidaknya peserta didik ketika belajar. Layanan TPA yang berkualitas memiliki prinsip yang khas, meliputi: Tempa, Asah, Asih, Asuh. ^[7]:

- a. **Tempa** Yang dimaksud dengan tempa adalah untuk mewujudkan kualitas fisik anak usia dini melalui upaya pemeliharaan kesehatan, peningkatan mutu gizi, olahraga yang teratur dan terukur, serta aktivitas jasmani



sehingga peserta didik memiliki fisik kuat, lincah, daya tahan dan disiplin tinggi.

- b. **Asah** Asah berarti memberi dukungan kepada peserta didik untuk dapat belajar melalui bermain agar memiliki pengalaman yang berguna dalam mengembangkan seluruh potensinya. Kegiatan bermain yang bermakna, menarik, dan merangsang imajinasi, kreativitas peserta didik untuk melakukan, mengeksplorasi, memanipulasi, dan menemukan inovasi sesuai dengan minat dan gaya belajar peserta didik
- c. **Asih** Asih pada dasarnya merupakan penjaminan pemenuhan kebutuhan peserta didik untuk mendapatkan perlindungan dari pengaruh yang dapat merugikan pertumbuhan dan perkembangan, misalnya perlakuan kasar, penganiayaan fisik dan mental dan eksploitasi.
- d. **Asuh** Melalui pembiasaan yang dilakukan secara konsisten untuk membentuk perilaku dan kualitas kepribadian dan jati diri peserta didik dalam hal:
 - Integritas, iman, dan taqwa;
 - Patriotisme, nasionalisme dan kepeloporan;
 - Rasa tanggung jawab, jiwa kesatria, dan sportivitas;
 - Jiwa kebersamaan, demokratis, dan tahan uji;
 - Jiwa tanggap (penguasaan ilmu pengetahuan, dan teknologi), daya kritis dan idealisme;
 - Optimis dan keberanian mengambil resiko;
 - Jiwa kewirausahaan, kreatif dan profesional.

2.3.2 Jenis-Jenis Tempat Penitipan Anak

Secara umum TPA terbagi menjadi dua jenis, yaitu berdasarkan waktu layanan dan tempat penyelenggaraan.

1. Berdasarkan waktu layanan

- a. Sehari penuh (full day) TPA Full day diselenggarakan selama satu hari penuh

[7] NSPK (Norma, Standar, Prosedur, dan Kriteria) Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Penitipan Anak, 2013. Hlm 19-20



- b. Dari jam 07.00 sampai dengan 17.00 (d disesuaikan dengan kondisi daerah/lingkungan setempat), untuk melayani peserta didik yang ditinggal di rumah yang dititipkan sewaktu-waktu maupun dititipkan secara rutin/setiap hari. Setengah hari (half day) TPA setengah hari (half day) diselenggarakan selama setengah hari dari jam 7.00 s/d 12.00 atau 12.00 s/d 17.00. TPA tersebut melayani peserta didik yang telah selesai mengikuti pembelajaran di Kelompok Bermain atau Taman Kanak-Kanak, dan yang akan mengikuti program TPQ pada siang hari 9
- c. Temporer TPA yang diselenggarakan hanya pada waktu-waktu tertentu saat di butuhkan oleh masyarakat. Penyelenggara TPA Temporer bisa menginduk pada lembaga yang telah mempunyai izin operasional. Contohnya: Pada daerah nelayan dapat dibuka TPA saat musim melaut, musim panen di daerah pertanian dan perkebunan, atau terjadi situasi khusus seperti terjadi bencana alam, dll.

2. Berdasarkan tempat penyelenggaraan

- a. TPA Perumahan TPA yang diselenggarakan di kompleks perumahan untuk melayani anak-anak di sekitar perumahan yang ditinggal bekerja oleh orangtua mereka.
- b. TPA Pasar TPA yang melayani peserta didik dari para pekerja pasar dan anak-anak yang orangtuanya berbelanja di pasar.
- c. TPA Pusat Pertokoan Layanan TPA yang diselenggarakan di pusat pertokoan. Tujuan utamanya untuk melayani peserta didik yang orangtuanya bekerja di pertokoan tertentu namun tidak menutup kemungkinan TPA ini melayani peserta didik di luar pegawai kantor pertokoan.
- d. TPA Rumah sakit Layanan TPA yang diselenggarakan selain untuk karyawan rumah sakit juga melayani masyarakat di lingkungan Rumah Sakit.
- e. TPA Perkebunan Taman Penitipan Anak (TPA) Berbasis Perkebunan adalah layanan yang dilaksanakan di daerah perkebunan. Layanan ini bertujuan untuk melayani anak-peserta didik pekerja perkebunan selama mereka ditinggal bekerja oleh orangtua.
- f. TPA Perkantoran Layanan TPA yang diselenggarakan di pusat perkantoran. Tujuan utamanya untuk melayani peserta didik yang orangtuanya bekerja



dikantor Pemerintahan/Swasta tertentu namun tidak menutup 10 kemungkinan TPA ini melayani peserta didik di luar pegawai kantor.

- g. TPA Pantai Layanan TPA Pantai bertujuan untuk mengasuh peserta didik para nelayan dan pekerja pantai, namun tidak menutup kemungkinan melayani anak-anak disekitar daerah tersebut. Tempat penyelenggaraan TPA seperti contoh diatas bisa berkembang sesuai kebutuhan masyarakat, dengan mengembangkan layanan diberbagai tempat seperti: tempat-tempat nelayan dan pekerja pantai, namun tidak menutup kemungkinan melayani anak-anak disekitar daerah tersebut.
- h. TPA Pabrik Layanan TPA Pabrik adalah penyelenggaraan layanan TPA yang berada di lingkungan pabrik yang bertujuan untuk melayani anak dari para pekerja parik, namun tidak menutup kemungkinan melayani anakanak di sekitar daerah tersebut. Layanan TPA Pabrik dapat disesuaikan dengan jam jam kerja pegawai pabrik, yang berdasarkan jadwal waktu kerja pegawai pabrik
- i. TPA Mall Layanan TPA yang diselenggarakan di mall atau pusat perbelanjaan. Tujuan utama diselenggarakanya TPA mall adalah untuk dapat melayani pengunjung mall yang membutuhkan layanan TPA pada saat mereka melakukan aktivitas di mall tersebut. Layanan TPA mall dapat bersifat temporer untuk para pengunjung/pengguna jasa mall, dapat pula bersifat tetap untuk memberikan layanan bagi anak-anak pegawai di mall.

2.3.3 Standar Sarana dan Prasarana

Dalam membangun tempat penitipan anak perlu adanya sarana dan prasarana yang wajib di terapkan sesuai strandar. Berikut adalah standar sarana dan prasarana tempat penitipan anak :

1. Tempat Belajar

Lingkungan Lingkungan belajar terdiri dari ruang dalam dan ruang luar. Keduanya digunakan untuk kegiatan bermain peserta didik. Lingkungan belajar harus memenuhi kriteria keamanan, kebersihan, kesehatan, kenyamanan dan keindahan. Untuk langkah pengamanan pintu dan jendela harus selalu terkunci, hanya dapat dibuka oleh pengasuh agar peserta didik tidak dapat keluar sendiri tanpa pengawasan.



TPA harus mempunyai sistem pengawasan yang baik agar peserta didik yang berada di dalamnya aman dan tertib. Pengawasan sudah harus dimulai semenjak peserta didik datang sampai pulang, sehingga orangtua menerima peserta didiknya kembali dalam keadaan aman tanpa cedera.

2. Prasarana Belajar

a) Gedung Program TPA harus menggunakan bangunan/ gedung permanen yang mudah dijangkau oleh orangtua calon peserta didik, cukup aman dan nyaman

b) Ruang Luas ruangan disesuaikan dengan jumlah peserta didik sehingga peserta didik dapat leluasa bergerak. Ruang juga harus dilengkapi dengan penerangan dan ventilasi yang cukup. Idealnya lembaga TPA memiliki beberapa ruangan, antara lain:

- Ruang serbaguna (untuk proses pembelajaran, makan dan tidur peserta didik, dilengkapi buku bacaan untuk peserta didik);
- Ruang kantor/administrasi;
- Dapur;
- Kamar mandi/WC peserta didik;
- Kamar mandi/WC untuk orang dewasa (guru, pengelola dan pengasuh);
- Tempat cuci tangan;
- Ruang UKS atau khusus bagi peserta didik yang sakit.
- Gudang

3. Sarana Belajar

Sarana Penunjang Sarana penunjang yang perlu disediakan di lembaga TPA adalah:

- a) Sarana untuk kesehatan yang mendukung pembentukan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) bagi peserta didik, seperti bahan untuk mencuci tangan, menyapu, sikat gigi masing-masing peserta didik, dsb.
- b) Sarana makan yang bersih: piring, sendok, mangkok dsb.
- c) Sarana untuk mandi, cuci, BAB/BAK (toilet), seperti air bersih yang cukup, sabun mandi, handuk kecil, dsb.



- d) Sarana untuk tidur seperti matras, bantal, selimut sesuai ukuran peserta didik.
- e) Sarana penunjang perkantoran/administrasi: seperti meja, rak buku, kursi, almari, rak-rak untuk alat permainan, box, tempat tidur, kasur, telepon, perlengkapan administrasi, TV, Radio, dll.
- f) Sarana Belajar (Alat Permainan Edukatif) Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dirancang dan dapat dipergunakan sebagai i. sarana/peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukas

Fungsi APE

- 1) Menciptakan situasi belajar melalui bermain yang menyenangkan.
 - 2) Membantu peserta didik dalam pembentukan perilaku (disiplin, tanggungjawab, toleransi dll).
 - 3) Menimbulkan rasa percaya diri peserta didik.
 - 4) Memberikan kesempatan untuk bersosialisasi dan komunikasi.
 - 5) Memfasilitasi keingintahuan peserta didik.
 - 6) Memberikan kesempatan peserta didik untuk memecahkan masalahnya sendiri.
 - 7) Mengaktifkan semua panca indra.
 - 8) Memberikan motivasi untuk eksplorasi dan eksperimen.
- g) Persyaratan Alat Permainan
- 1) Bahan dan ukuran disesuaikan dengan usia peserta didik.
 - 2) Tidak mengandung bahan yang berbahaya bagi kesehatan peserta didik. Mudah dibersihkan, aman, sisi-sisinya tidak ada yang tajam sehingga membahayakan kulit, atau tangan peserta didik.
 - 3) Memberikan kesempatan peserta didik untuk memanipulasi bereksplorasi dengan berbagai cara.
 - 4) Kuat, kokoh dan tahan lama tidak mudah patah dan pecah.
 - 5) Alat permainan dapat mendukung kegiatan belajar peserta didik dan tahap perkembangan peserta didik yang meliputi



perkembangan nilai agama dan moral, motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan perkembangan seni.

- h) Alat Permainan Edukatif Dalam Ruangan (Indoor) Berbagai jenis alat permainan buatan pabrik atau buatan sendiri untuk mendukung kegiatan main sensori motorik, main pembangunan, dan main peran. Alat yang disediakan dapat mengambil dari lingkungan sekitar seperti batu-batuan, kerang, daun-daunan, alat musik sederhana, pakaian adat daerah, alat permainan daerah, dll. Semua alat permainan yang disediakan dapat digunakan peserta didik untuk membangun kemampuan matematika, sosial-emosi, bahasa, seni, sains, dan keaksaraan.
- i) Alat Permainan Edukatif Luar Ruangan (Outdoor) Alat permainan di luar ruangan disediakan untuk mendukung motorik kasar, keseimbangan, kekuatan otot, keterampilan gerak, dan kelenturan gerakan. Alat permainan di luar dapat berbentuk bak air, bak pasir, papan luncur, papan titian, ayunan, panjatan, kudakudaan dll. Alat permainan dalam ruangan dapat pula ditata untuk dimainkan di luar ruangan bila kondisi ruangan tidak memungkinkan.
- j) Seluruh perabotan dan perlengkapan mainan harus dirawat, sehingga tetap dalam kondisi baik dan selalu dijaga agar perabotan serta alat permainan tidak membahayakan bagi peserta didik yang tergabung dalam TPA tersebut. Setiap alat permainan yang tidak digunakan disimpan di tempat yang aman. Rujukan sarana prasarana secara teknis agar mengacu kepada pedoman sarana prasana yang diterbitkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat.

2.4 TINJAUAN TENTANG ANAK

2.4.1 PENGERTIAN ANAK

Pengertian anak memiliki arti yang sangat luas, anak di kategorikan menjadi beberapa kelompok usia, yaitu masa anak anak (berumur 0-12 tahun), masa remaja (berumur 13-20 tahun), dan masa dewasa (berumur 21-25 tahun). Pada masa anak-



anak sendiri anak cenderung memiliki sifat yang suka meniru apa yang dilakukan orang lain dan emosinya sangat tajam. Pada masa ini pula anak mulai mencari teman sebaya dan memulai berhubungan dengan orang-orang dalam lingkungannya, lalu mulai terbentuk pemikiran mengenai dirinya sendiri. Selanjutnya pada masa ini pula perkembangan anak dapat berkembang dengan cepat dalam segala bidang baik itu perubahan tubuh, perasaan, kecerdasan, sikap sosial dan kepribadian (Gatot Supramono, 2000 : 2-3).

2.4.2 CIRI-CIRI MASA KANAK-KANAK

Moeslichatoen R. Mengemukakan ciri pertumbuhan kejiwaan anak TK sebagai berikut:

1. Kemampuan melayani kebutuhan fisik secara sederhana sudah mulai tumbuh.
2. Mulai mengenal kehidupan sosial dan pola sosial yang berlaku yang manifestasinya nampak: kesenangan untuk berkawan, kesanggupan memauhi peraturan, menyadari hak dan tanggung jawab, kesanggupan bergaul dan bekerjasama dengan orang lain.
3. Menyadari dirinya berbeda dengan anak lain yang mempunyai keinginan dan perasaan tertentu.
4. Masih tergantung pada orang lain dan memerlukan perlindungan dan kasih sayang orang lain.
5. Belum dapat membedakan antara yang nyata dan khayal.
6. Mempunyai kesanggupan imitasi dan identifikasi kesibukan orang dewasa (dalam bentuk sederhana) di sekitarnya melalui kegiatan bermain.
7. Kemampuan memecahkan persoalan dengan berpikir berdasarkan hal-hal kongkrit.
8. Kemampuan menyesuaikan reaksi emosi terhadap kejadian yang dialami, sehingga anak dapat dilatih untuk menguasai dan mengarahkan ekspresi perasaan dalam bentuk lebih baik.
9. Dorongan untuk mengeksplorasi lingkungan fisik dan sosial mulai tumbuh dengan ditandai seringnya bertanya tentang segala sesuatu kepada orang disekitarnya untuk memperoleh pengalaman atau informasi.



Minat yang kuat untuk mengobsevasi lingkungan dan benda di sekitarnya membuat anak usia 4-5 tahun senang ikut bepergian ke daerah-daerah, ia akan sangat mengamati apabila diminta untuk mencari sesuatu. Bagi pertumbuhan fisik, anak pada usia ini memerlukan aktivitas yang banyak. Aktivitas ini diperlukan untuk mengembangkan otot kecil maupun otot besar. Gerak fisik ini tidak sekedar penting untuk ketrampilan fisik saja, namun juga berpengaruh positif terhadap pertumbuhan rasa harga diri anak dan bahkan perkembangan kognisi. Keberhasilan anak dalam menguasai keterampilan-keterampilan motorik dapat membuat anak bangga akan dirinya.

2.4.3 KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN ANAK

Kartono mendefinisikan perkembangan sebagai “perubahan psikofisis sebagai hasil dari proses kematangan fungsi-fungsi psikis dan fisik pada diri anak, yang ditunjang oleh faktor lingkungan dan proses belajar dalam passage waktu tertentu, menuju kedewasaan”. Sedangkan J.P. Chaplin dalam kamusnya menyatakan “prinsipnya adalah tahapan-tahapan pertumbuhan yang progresif dan ini terjadi dalam rentang kehidupan manusia dan organisme lainnya, tanpa membedakan aspek-aspek yang terdapat dalam organisme tersebut”. Syamsu Yusuf dalam bukunya mendefinisikan perkembangan sebagai perubahan yang progress dan kontinyu dalam diri individu dari mulai lahir sampai mati. Yang mana aspek-aspek dari perkembangan meliputi :fisik, intelegensi, emosi, bahasa, sosial, kepribadian, moral dan kesadaran beragama.

2.4.3.1 Perkembangan fisik dan psikomotorik

Berkaitan dengan perkembangan fisik, Kuhlen dan Thomphson (Hurlock, 1956) mengemukakan bahwa perkembangan fisik individu meliputi empat aspek, yaitu

- a. Sistem syaraf, yang sangat mempengaruhi perkembangan kecerdasan dan emosi;
- b. Otot-otot, yang mempengaruhi perkembangan kekuatan dan kemampuan motorik;



- c. Kelenjar endokrin, yang menyebabkan munculnya pola-pola tingkah laku baru, seperti pada usia remaja berkembang perasaan senang untuk aktif dalam suatu kegiatan yang sebagian anggotanya terdiri dari lawan jenis; dan
- d. Struktur fisik/tubuh, yang meliputi tinggi, berat dan proporsi.

Aspek fisiologis lainnya yang sangat penting bagi kehidupan manusia adalah otak. Otak dapat dikatakan sebagai pusat sentral perkembangan dan fungsi kemanusiaan. Otak juga memiliki pengaruh baik dalam keterampilan motorik, intelektual, emosional, sosial, moral maupun kepribadian.

Semakin matangnya perkembangan sistem syaraf otak yang mengatur otot memungkinkan berkembangnya kompetensi atau keterampilan motorik anak. Keterampilan motorik dibagi menjadi dua jenis, yaitu

- 1) Keterampilan motorik halus, seperti keterampilan kecekatan jari, menulis, menggambar, menangkap bola dan sebagainya;
- 2) Keterampilan motorik kasar, meliputi kegiatan-kegiatan otot seperti berjalan, berlari, naik dan turun tangga, melompat dan sebagainya.

Perkembangan keterampilan motorik merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan pribadi secara keseluruhan.

2.4.3.2 Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif meliputi perubahan pada pemikiran, intelegensi dan bahasa individu. Seorang individu yang menghafal, memandang benda-benda yang berwarna-warni, membayangkan sesuatu, memecahkan suatu masalah adalah suatu proses kognitif. Perkembangan kognitif (Kellag, 1995) meliputi beberapa aspek, yaitu perkembangan ingatan, perolehan informasi, proses berfikir logis, intelegensi serta perkembangan bahasa.

- 1) Piaget membagi tahapan-tahapan perkembangan kognitif menjadi 4 periode, yaitu: Sensorimotor (0-2 tahun), pengetahuan anak diperoleh melalui interaksi fisik, baik dengan orang tua ataupun objek (benda). Pada tahap inilah skema baru terbentuk refleksi sederhana;
- 2) Praoperasional (2-7 tahun), anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasi dunia (lingkungan) secara kognitif. Simbol-simbol ini seperti :



kata-kata dan bilangan yang dapat menggantikan objek, peristiwa dan kegiatan (tingkah laku yang tampak);

- 3) Operasional Konkret (7-11 tahun), anak-anak dapat melakukan operasi, dan penalaran logis menggantikan pemikiran intuitif sejauh pemikiran dapat diterapkan ke dalam contoh-contoh spesifik dan kongkrit. Pada tahap ini memungkinkan untuk dapat memecahkan masalah secara logis;
- 4) Operasional Formal (11 tahun sampai dewasa), individu melampaui dunia nyata, pengalaman-pengalaman kongkrit dan berpikir secara abstrak dan lebih logis dan sistematis.

2.4.3.3 Perkembangan sosial

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai suatu proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi. Kemampuan anak untuk bergaul atau bersosialisasi dengan orang lain diperoleh anak melalui berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang dilingkungan, baik orang tua, saudara, teman sebaya atau orang dewasa lainnya.

Perkembangan sosial diantaranya meliputi pengembangan sikap percaya pada orang lain, pemahaman tentang tingkah laku sosial, belajar menyesuaikan perilaku dengan tuntutan lingkungan, belajar memahami perspektif orang lain dan merespon pendapat secara selektif dan lain sebagainya. Dalam pencapaian perkembangan sosial tersebut, tentunya peran orang tua sangat mempengaruhinya.

Perkembangan sosial mulai tampak pada usia prasekolah, karena mereka mulai aktif berhubungan dengan teman sebaya. Tanda-tanda pada tahap ini adalah :

- (a) Anak mulai mengetahui aturan-aturan, baik dilingkungan sekolah ataupun keluarga:
- (b) Sedikit demi sedikit anak sudah mulai tunduk pada aturan;
- (c) Mulai menyadari hak dan kepentingan orang lain.

2.4.4 Perkembangan Moral

Perkembangan moral adalah berkaitan dengan aturan atau konvensi tentang apa yang seharusnya dilakukan oleh manusia dalam interaksinya dengan orang lain.



Seseorang ketika dilahirkan tidak memiliki moral, tetapi dalam dirinya terdapat potensi moral yang siap untuk dikembangkan. Karena itu, melalui pengalamannya berinteraksi dengan orang lain, individu belajar memahami tentang perilaku mana yang baik, yang boleh dikerjakan dan tingkah laku mana yang buruk, yang tidak boleh dikerjakan. Teori belajar sosial melihat tingkah laku moral sebagai respon atas stimulus. Dalam hal ini, proses-proses penguatan, penghukuman, dan peniruan digunakan untuk menjelaskan perilaku moral.

Piaget menyimpulkan bahwa pemikiran anak-anak tentang moralitas dapat dibedakan atas dua tahap, yaitu:

- 1) Heteronomous Morality, tahap perkembangan moral ini terjadi kira-kira pada usia 4 hingga 7 tahun. Pada masa ini yakin akan keadilan immanen, yaitu konsep bahwa bila suatu aturan dilanggar, hukuman akan segera dijatuhkan.
- 2) Autonomous Morality, tahap perkembangan moral ini terjadi kira-kira usia 7 hingga 10 tahun. Anak menjadi sadar bahwa aturan-aturan dan hukuman diciptakan oleh manusia dan dalam menilai suatu tindakan, seseorang harus mempertimbangkan maksud pelaku dan juga akibatnya.

Perkembangan moral pada anak dapat berlangsung melalui beberapa cara, yaitu:

1. Pendidikan langsung, baik oleh orang tua, guru atau orang dewasa lainnya.
2. Identifikasi, dengan cara meniru tingkah laku moral seseorang yang menjadi idolanya.
3. Proses coba-coba (trial dan error), yaitu mengembangkan tingkah laku moral secara coba-coba.

2.4.5 Perkembangan bahasa

Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Bahasa merupakan faktor hakiki yang membedakan manusia dengan hewan. Bahasa erat kaitannya dengan perkembangan berfikir individu. Perkembangan berfikir individu tampak dalam perkembangan bahasanya yaitu kemampuan membentuk pengertian, menyusun pendapat dan menarik kesimpulan.

Perkembangan pikiran dimulai pada usia 1,6-2,0 tahun, yaitu pada saat anak dapat menyusun kalimat dua atau tiga kata.

Ada dua tipe perkembangan bahasa anak, yaitu :



1. *Egocentric Speech*, yaitu anak berbicara kepada dirinya sendiri (monolog)
2. *Socialized Speech*, terjadi ketika berlangsung kontak antara anak dengan temannya atau dengan lingkungannya.

Perkembangan ini dibagi kedalam lima bentuk :

- (a) *Adapted information*, disini saling terjadi tukar gagasan atau adanya tujuan bersama yang dicari;
- (b) *Critism*, yang menyangkut penilaian anak terhadap ucapan atau tingkah laku orang lain;
- (c) *Command* (perintah), *Request* (permintaan), dan *Threat* (ancaman); (d) *Questions*(pertanyaan); dan *Answers* (jawaban).

Berbicara monolog (*Egocentric Speech*) berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak pada umumnya dilakukan oleh anak berusia 2-3 tahun, sementara yang “*socialized speech*” mengembangkan kemampuan penyesuain sosial (*Social Adjustment*).

2.4.6 KECERDASAN NATURALISTIK ANAK

Kecerdasan naturalistik adalah kemampuan dalam melakukan kategorisasi dan membuat hirarki terhadap keadaan organisme seperti tumbuh-tumbuhan, binatang dan alam. Kecerdasan naturalistik merupakan salah satu dari 9 teori kecerdasan oleh Howard Gardner yang dikenal dengan teori *multiple intelligence*. Ciri kecerdasan naturalistik pada anak adalah munculnya ketertarikan anak pada sebuah hewan maupun alam sekitar. Menurut Armstrong (2003) bahwa komponen kecerdasan naturalis adalah kepekaan terhadap alam, keahlian membedakan anggota-anggota suatu spesies, mengenali eksistensi spesies lain dan memetakan hubungan Antara beberapa spesies baik secara formal atau informal. Banyak orang yang tidak peduli terhadap alam dan lingkungannya, sehingga banyak penebangan hutan liar, perburuan satwa hingga jual-beli hewan yang dilindungi. Kecerdasan naturalistik sangat penting dirangsang bagi anak di usia dini. Hal ini bertujuan agar anak bisa menjaga dan memelihara sesuatu yang berdampingan dengan makhluk lainnya.

Adapun ciri-ciri seseorang anak yang memiliki kecerdasan naturalis tinggi, yaitu :^[8]

[8] Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*,... Hlm 181



Tabel 2.1 Ciri-ciri kecerdasan naturalis anak

No	Usia	Ciri-ciri
1	0-1 Tahun	<ul style="list-style-type: none">• Tertarik bermain di alam bebas• Senang melihat gambar pemandangan alam
2	1-2 Tahun	<ul style="list-style-type: none">• Senang mengamati dan berinteraksi sederhana dengan tanaman (terutama tanaman hias dan bunga) dan hewan peliharaan seperti kucing• Mengenali sifat tanaman dan hewan peliharaan
3	2-3 Tahun	<ul style="list-style-type: none">• Senang bermain dengan benda-benda alam, seperti menata batu kerikil, membuat mobil-mobilan dari tanah liat, menggunakan uang dari daun dan lain-lain• Asyik mengamati gerak-gerik binatang peliharaan seperti ikan hias dalam akuarium, burung terbang, kucing meloncat dan lain sebagainya
4	3-4 Tahun	<ul style="list-style-type: none">• Mampu membedakan objek alam sesuai dengan karakteristiknya, misalnya bias membedakan batu dengan kerikil, kucing dengan anjing, dan bunga dengan tanaman pada umumnya• Mampu mengenali karakteristik benda dan hewan peliharaan secara lebih detail
5	4-5 Tahun	<ul style="list-style-type: none">• Suka bermain cocok tanam• Senang memelihara hewan
6	5-6 Tahun	<ul style="list-style-type: none">• Mampu memberi makan hewan peliharaan secara sederhana• Mampu menyiram tanaman secukupnya• Mampu berkreasi memperindah taman atau halaman• Memiliki kesenangan terhadap binatang seperti mengoleksi mainan binatang

Pada anak-anak TPA, KB dan TK, kecerdasan naturalis terdeteksi melalui indikator berikut :

1. Anak lebih banyak di luar kelas daripada di dalam kelas. Anak juga senang mendekat ke jendela dan melihat ke luar (usia 2-6 tahun), dan melaporkan pada pendidik apa yang mereka lihat di luar jendela
2. Anak (cenderung laki-laki) tertarik pada gerombolan kecil seperti semut, diikuti hingga menemukan sarang (usia 2-3 tahun), sengaja mencari sarang binatang seperti cacing atau ulat (usia 4 tahun)
3. Anak gemar mengumpulkan minitoy binatang (usia 3-4 tahun), menikmati latihan mengoleksi daun dan kamboja di buku (usia 4-6 tahun)
4. Anak tertarik melihat majalah yang bergambar binatang dan tumbuhan berkali-kali mengamatinya (usia 2-3 tahun), banyak mempertanyakan gambar-gambar binatang dan tumbuhan (usia 3-4 tahun)
5. Anak-anak memiliki kesenangan terhadap binatang. Pada usia 2-3 tahun anak memelihara binatang salah satunya ikan dalam toples, memegang dan memberi makan semua yang di pegangnya. Anak usia 3-4



tahun senang mengamati mulai terlihat selektif terhadap makanan ikan. Usia 4-6 tahun mengamati gerak ikan, memperhatikan pertumbuhan ikannya, dan memberi makan dengan baik.

6. Anak tampak senang berada di taman, tidak merusak tumbuhan yang ada di dalamnya, bertanya-tanya nama bunga dan mengajak berbicara (usia 4-6 tahun)
7. Anak bercita-cita ingin menjadi tukang kebun atau menjadi bunga (usia 3-6 tahun) menaklukkan hewan liar, pendaki gunung, peselancar, astronot (usia 5-7 tahun)
8. Anak tertarik mengamati gejala alam seperti hujan, gunung berapi, dan bencana alam lainnya di televisi (3-6 tahun). Anak TK pura-pura membaca berita yang memuat bencana alam, mengeja berita serta menggambar sebuah gunung dan memberinya judul.
9. Anak tidak takut, jijik terhadap binatang seperti cacing atau ulat serta mendekatinya (umur 2-3 tahun), anak mendekati dan tidak menangis saat kucing sedang agresif (usia 4-6 tahun).
10. Anak memilih berlibur ke kebun binatang, gunung, pantai dan desa (3-6 tahun)

Pada uraian di atas dapat di simpulkan anak usia 2-3 tahun kecerdasan naturalistic baru muncul dalam bentuk perhatian dan minat baik langsung maupun gambar flora dan fauna, namun masih belum memiliki keberanian untuk terlibat langsung dan menjaga keberlangsungan hidup binatang. Pada anak usia 4-6 tahun sudah terlihat jelas minat anak terhadap alam, mampu memperlakukan hewan dan memiliki cita-cita.

2.5 TINJAUAN PSIKOLOGI WARNA BAGI ANAK

Warna sangat berpengaruh dalam kehidupan dan psikologi manusia. Warna berperan penting dalam perkembangan psikologi anak-anak. Penelitian mengenai keterkaitan antara warna dengan perkembangan psikologis anak telah dilakukan oleh beberapa ahli psikologi di Amerika di tahun 1993 oleh Lang, dan tahun 1996 oleh Hemphill dan Mahnke. Hasil dari penelitian tersebut mengakui bahwa memang ada



hubungan antara warna dengan pengaruhnya pada emosi anak, walaupun masih meragukan yang didasari oleh kultur manusia yang berbeda mengenai anak. Meski demikian, Departemen Pengembangan Anak di California State University Fullerton juga pernah melakukan studi tentang warna dan asosiasi terhadap emosional anak. Studi tersebut dilakukan dengan menggunakan percobaan atau tes kepada anak-anak usia 5-6 tahun untuk memilih warna yang mereka sukai dari 9 jenis warna yang diberikan. Hasilnya, sebanyak 69% dari mereka memilih warna yang cerah yang dapat diartikan sebagai ungkapan kebahagiaan, keceriaan, serta kegembiraan. Warna tersebut diantaranya biru, pink, dan merah. Sebagian lain ada pula yang memilih warna gelap seperti hitam, abu-abu serta coklat yang dijadikan sebagai ekspresi kesedihan atau emosi negatif.

Tabel 2.2 Arti warna bagi psikologi anak

WARNA	ARTI POSITIF	ARTI NEGATIF
Merah	<ul style="list-style-type: none"> • Gairah • Energi • Keberanian • Kekuatan 	<ul style="list-style-type: none"> • Konflik • Emosi • Bahaya • Panas
Jingga	<ul style="list-style-type: none"> • Hangat • Bersemangat • Petualangan • Optimisme • Percaya Diri 	<ul style="list-style-type: none"> • Agresif • Frustrasi • Tidak kedewasaan
Kuning	<ul style="list-style-type: none"> • Ceria • Bahagia • Optimis • Cerah • Enerjik 	<ul style="list-style-type: none"> • Cemas • Sinis • Rapuh
Hijau	<ul style="list-style-type: none"> • Santai • Menyeimbangkan emosi • Rileksasi • Segar • Percaya diri 	<ul style="list-style-type: none"> • Kelemasan • Kebosanan • Pahit
Biru	<ul style="list-style-type: none"> • Menenangkan • Sejuk • Damai • Harmoni • Kesetiaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Dingin • Acuh • Masam • emosional
Ungu	<ul style="list-style-type: none"> • Mewah • Keangunan • Kebijaksanaan • Damai 	<ul style="list-style-type: none"> • Angkuh • Introversi • Penindasan
	<ul style="list-style-type: none"> • Feminim • Kelembutan • Peduli 	<ul style="list-style-type: none"> • Kelemahan fisik

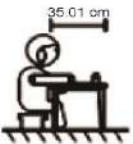





Pink	<ul style="list-style-type: none"> Romansa 	
Coklat	<ul style="list-style-type: none"> Hangat Nyaman Aman 	<ul style="list-style-type: none"> Kotor Kering
Putih	<ul style="list-style-type: none"> Kebebasan Bersih Suci Keyakinan 	<ul style="list-style-type: none"> Kekosongan Sunyi
Abu-abu	<ul style="list-style-type: none"> Netral Keseriusan Kestabilan Kemandirian 	<ul style="list-style-type: none"> Hibernasi Kurang percaya diri Depresi
Hitam	<ul style="list-style-type: none"> Percaya diri Kekuatan Idealis 	<ul style="list-style-type: none"> Berat Misterius Duka Cita

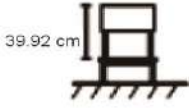






(Sumber: <https://goodminds.id/arti-warna/>)

2.6 TINJAUAN STUDI ANTROPOMETRI



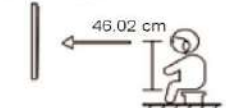
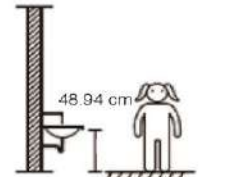
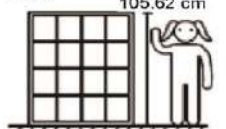
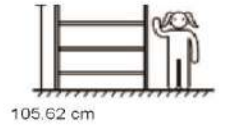

Tabel 2.3 Studi Antropometri Anak

No	Jenis Ukuran Mebel	Ukuran Antropometri	Ukuran Desain	Persentil	Sumber
1.	Panjang meja belajar  35.01 cm	Jangkauan horizontal duduk atau berdiri	35.01 cm	2.5 Persentil dari hasil jangkauan horizontal erdiri atau duduk	(Purnomo 21), (Siregar, Huda, Rambe 28)
2.	Lebar permukaan meja belajar  48.80 cm	Lebar pinggul	48.80 cm	97.5 Persentil dari lebar pinggul + 15% untuk baju + 15% untuk jarak	(Ismaniaa, et al.196), (Purnomo 20)
3.	Tinggi meja belajar  40.98 cm	Tinggi popliteal, Tinggi siku duduk	40.98 cm	2.5 Persentil dari tinggi popliteal + 50 presentil tinggi siku duduk +15 % untuk ruang sepatu.	(Purnomo 21), (Siregar, Huda, Rambe 28)
4.	Tinggi permukaan meja bagian bawah  37.83 cm	Tinggi lutut	37.83 cm	97.5 Persentil dari tinggi lutut	(Purnomo 19), (Saptadi 13)




5.	Tinggi sandaran kursi 	Tinggi bahu duduk	39.92 cm	97.5 Persentil dari tinggi bahu duduk	(Siregar, Huda, Rambe 28)
6.	Tinggi <i>arm rest</i> 	Tinggi siku duduk	11.71 cm	2.5 Persentil dari tinggi siku duduk	(Purnomo 19)
7.	Tinggi alas duduk 	Tinggi popliteal	21.25 cm	2.5 Persentil dari tinggi popliteal	(Purnomo 19) (Siregar, Huda, Rambe 28)
8.	Panjang alas duduk 	Panjang popliteal pantat	24.43 cm	97.5 Persentil dari panjang popliteal pantat	(Purnomo 19) (Siregar, Huda, Rambe 28)
9.	Lebar alas duduk 	Lebar pinggul	37.54 cm	2.5 Persentil dari panjang popliteal pantat	(Purnomo 20), (Siregar, Huda, Rambe 28)
10.	Lebar sandaran kursi 	Lebar bahu	38.42 cm	97.5 Persentil dari lebar bahu	(Purnomo 20), (Siregar, Huda, Rambe 28)
11.	Jarak kursi satu dengan yang lainnya 	Panjang paha	40.82 cm	97.5 Persentil dari panjang paha	(Purnomo 20)



12.	Kekuatan minimal kursi 	Berat Badan	22.30 kg	97.5 Persentil dari berat badan	(Herawati Pawitra 142-143)
13.	Tinggi maksimal rak buku yang di jangkau dalam posisi duduk 	Jangkauan vertical duduk	65.30 cm	2.5 Persentil dari jangkauan vertical duduk	(Purnomo 20)
14.	Tinggi jarak pandang mata sehorisontal 	Tinggi mata duduk	46.02 cm	50 Persentil dari tinggi mata duduk	(Purnomo 19)
15.	Tinggi bak cuci tangan 	Tinggi pinggul	48.94 cm	2.5 Persentil dari tinggi pinggul	(Purnomo 18)
16.	Tinggi rak barang anak 	Jangkauan vertical berdiri	105.62 cm	2.5 Persentil dari tjangkauan vertical berdiri	(Purnomo 21)
17.	Tinggi rak sepatu 	Jangkauan vertical berdiri	105.62 cm	2.5 Persentil dari jangkauan vertical berdiri	(Purnomo 21)
18.	Tinggi maksimal meja belajar berdiri 	Tinggi siku berdiri	53.08 cm	2.5 Persentil dari tinggi siku berdiri	(Purnomo 17)



19.	Tinggi meja tanpa kursi 	Tinggi siku duduk	21.71 cm	2.5 tinggi siku duduk + 10 cm ruang gerak tebal paha	(Siswiyanti 185)
-----	--	-------------------	----------	--	------------------

Sumber : *Google.com*, 2020

2.7 INTERIOR DAN ANAK

Dalam suatu bangunan terbentuk dari berbagai ruang. Di mana setiap ruang memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam melakukan aktivitas dan memiliki efek yang berbeda-beda terhadap penghuninya, tak terkecuali anak-anak. Anak-anak memiliki proporsi yang lebih kecil dari proporsi tubuh orang dewasa, oleh karena itu pada ruangan bentuk dan ukuran perlu di sesuaikan dengan kebutuhan anak.

2.7.1 PENGARUH INTERIOR TERHADAP PERKEMBANGAN KEMAMPUAN ANAK

Interior memiliki elemen-elemen yang dapat mempengaruhi aktivitas anak yang terlihat dari perilakunya saat berada dalam ruangan. Pengaruh ini merupakan perwujudan dari aspek yang di miliki anak yaitu aspek perkembangan afektif, kognitif dan psikomotoriknya.

Presier dan Laurens (2004:1) menjelaskan bahwa kebiasaan mental dan sikap perilaku seseorang dipengaruhi oleh lingkungan fisiknya. Adapun lingkungan fisik tersebut antara lain berupa kondisi fisik hunian (bangunan), ruang (interior), beserta segala perabotannya, dan sebagainya. Jika bangunan itu memiliki ruang-ruang yang sangat nyaman untuk dihuni dan untuk beraktivitas di dalamnya, maka dapat mempengaruhi pembentukan dan perkembangan perilaku manusia.

Menurut Depdikbud (1992:9-12), perabot merupakan kebutuhan penting bagi penyelenggaraan TK. Jenis dan ukuran perabot disesuaikan dengan kebutuhan pelaksanaan pendidikan dan anak didik TK. Perabot-perabot (meja, kursi, rak untuk alat pendidikan, dan rak simpan untuk barang milik anak didik) tersebut hendaknya dicat dengan warna muda yang menarik atau dengan pelitur biasa.



Sebuah ruang kelas yang baik tentu dirancang berdasarkan prinsip-prinsip perancangan ruang kelas. Prinsip perancangan ruang meliputi tata ruang, elemen pembentuk ruang, sistem penghawaan, perabotan, dan ergonomi. Beberapa unsur tersebut akan dipaparkan sebagai berikut. ^[9]

1. Tata ruang kelas

Ruang merupakan bahan terpenting dalam perancangan desain interior. Menurut Ching (2011: 36), desain interior ialah perencanaan, penyusunan tata ruang, dan pendesainan ruang interior di dalam bangunan. Antara ruang dan interior memiliki keterkaitan sehingga dalam memahami interior tentu akan dibahas mengenai ruang. Dalam ruang terdapat elemen-elemen pembentuk ruang 21 di mana dalam penentukannya tidak lepas dari unsur-unsur desain yang terdiri dari bentuk, wujud, warna, tekstur, cahaya, proporsi, skala, keseimbangan, harmoni, kesatuan dan variasi, ritme, serta penekanan.

Bahkan Mariyana (2010: 51) menyatakan bahwa, suatu kondisi ruangan belajar dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran didalamnya. Sebuah ruang yang tidak tertata tentu akan membuat anak kehilangan motivasi untuk belajar. Penataan ruang kelas yang baik, rapi, indah, terstruktur, dan terintegrasi dengan tema pembelajaran tentu akan memudahkan baik guru maupun anak dalam melakukan pembelajaran. Selain itu ruang kelas yang baik juga akan mendorong anak untuk lebih aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan buku Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak (2005: 13-14), dalam penataan ruang kelas terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu:

- a. Susunan meja-kursi anak bersifat fleksibel dan dapat berubah-ubah.
- b. Saat mengikuti kegiatan, anak tidak selalu duduk di kursi tetapi dapat juga duduk di tikar atau karpet.
- c. Penyediaan alat bermain atau sumber belajar harus disesuaikan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan.

[9] Dita Puspita, 2012. Hubungan kualitas interior ruangan dan motifasi belajar taman kanak-kanak... Universitas Negeri Yogyakarta.



- d. Pengelompokkan meja disesuaikan dengan kebutuhan sehingga cukup ruang gerak bagi anak didik.
- e. Dinding dapat digunakan untuk menempel hasil pekerjaan anak. Penempelan pekerjaan anak dilakukan secara bergantian sehingga tidak membosankan dan tidak mengganggu perhatian anak.
- f. Peletakkan dan penyimpanan alat bermain atau sumber belajar diatur sedemikian rupa sesuai dengan fungsinya, sehingga memudahkan anak dalam menggunakan dan mengembalikan pada tempatnya setelah selesai digunakan.

2. Plafond

Mariyana (2010: 47) struktur atap ruang kelas yang ideal ialah atap yang memiliki ketinggian berbeda. Hal ini dimaksudkan untuk mengakomodasi peralatan dan media pembelajaran yang memiliki ketinggian beragam. Selain itu variasi ketinggian atap juga dapat membantu mengontrol bunyi di dalam kelas. Menurut Ching (1996: 192), langit-langit adalah elemen pembentuk ruang yang memberikan naungan dalam desain interior serta menyediakan perlindungan fisik maupun psikologis untuk semua yang ada dibawahnya. Seperti halnya dinding, pengolahan langit-langit sering dilakukan oleh seorang disainer interior.

3. Dinding

Fungsi dinding dalam ruang kelas TK selain sebagai batas pemisah ruang juga sebagai saran tempat memajang hasil karya anak sehingga dinding harus ditata berbagai variasi agar dapat memberikan kesan estetis dan menyenangkan bagi yang melihatnya. Hal ini dapat menumbuhkan sifat percaya diri dan kreativitas anak saat berada di kelas.

4. Tata akustik

pengaturan akustik dalam ruang kelas perlu dilakukan karena, menurut Moore (dalam Mariyana, 2010: 89) sebuah lingkungan yang bising, di mana anak-anak tidak bisa mendapatkan ketenangan bukan merupakan tempat yang tepat untuk perkembangan kognitif atau meningkatkan prestasi akademik mereka. Dengan demikian perlu pengaturan akustik yang baik



untuk mencapai lingkungan yang efektif. Tata akustik disesuaikan dengan lingkungan di mana ruang tersebut berada, misalnya didekat daerah rel kereta api, dekat daerah bandara dan pabrik. Untuk meredam kebisingan dari lingkungan sekitar bisa digunakan peredam suara, bisa berupa karpet atau dinding yang dilapisi dengan peredam.

2.7.2 INTERIOR RUANG TERHADAP KENYAMANAN DAN KEAMANAN UNTUK ANAK

Pada perancangan interior untuk anak,kenyamanan dan keamanan pada ruang sangat penting untuk di terapkan. Karna pada dasarnya anak memiliki sifat rasa ingin tahu yang besar dan dalam tumbuh kembang anak harus di dukung dengan keselamatan,kenyamanan,keamanan, dan kesehatan.Terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi kenyamanan dan keamanan anak dalam belajar dan bermain di lingkungan pendidikan yaitu faktor pencahayaan,pengahwaan dan material yang aman bagi anak.

a. Pencahayaan

Pencahayaan merupakan salah satu faktor untuk mendapatkan keadaan lingkungan yang aman dan nyaman dan berkaitan erat dengan produktivitas anak dalam suatu ruang. Pencahayaan yang baik memungkinkan orang dapat melihat objek-objek yang dikerjakannya secara jelas dan cepat. Pencahayaan terdapat dua jenis yaitu, pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Berikut adalah standar pencahayaan dalam lingkup sekolah.

Tabel 2.4 Studi Pencahayaan

Ruangan	Tingkat Pencahayaan (lux)	Kelompok renderasi warna
Ruang Kelas	250	1 atau 2
Perpustakaan	300	1 atau 2
Ruang Komputer	350	1 atau 2
Ruang kerja	350	1 atau 2
Ruang rapat	300	1 atau 2
Ruang tidur	150	1 atau 2

Sumber : SNI Pencahayaan

b. Keamanan



Keamanan sangat di perlukan dalam lingkungan anak baik saat belajar maupun saat bermain. Banyak hal yang perlu di perhatikan dalam unsur interior agar anak nyaman serta aman dalam kelas^[10]:

1. Dinding

Pada area dinding dilapisi cat polos berbahan *kidsproof technology* yaitu cat yang mudah dibersihkan dan berbahan aman yang minim penggunaan VOC (*Volatile Organic Compound*). Selain itu juga dapat menggunakan papan partisi berbahan GRC Panel yang bertujuan meredam bising. *Transparency* diaplikasikan pada struktur dinding. Penggunaan dinding transparan bertujuan agar anak tidak merasa terkurung, karena anak akan dengan mudah melihat lingkungan sekitar dari dalam ruang. Orang tua pun akan dapat mengawasi kegiatan anak dengan mudah dan anak dapat mengetahui kedatangan dan kepergian orang tua mereka. Hal tersebut juga dapat memberi rasa tenang pada anak, karena anak memiliki koneksi yang kuat terhadap lingkungan luar. Penggunaan *sliding-wall* bermaterial kaca pada dinding di beberapa zona, bertujuan untuk merespon perilaku anak yang suka melihat lingkungan luar tanpa ada batasan yang menghalangi

2. Lantai

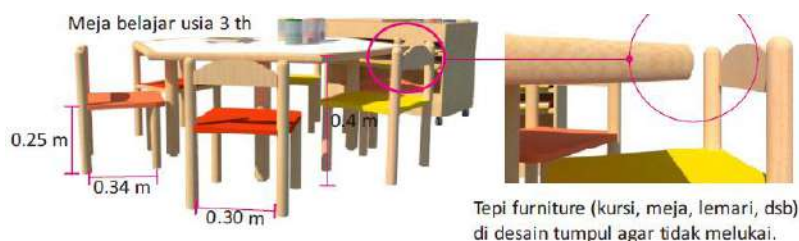
Pada area lantai menggunakan material lantai yang lunak seperti karpet dan *puzzle mat* agar dapat melindungi anak dari cedera saat jatuh. Selain menggunakan material lantai yang lunak di gunakan juga material lantai yang mudah dibersihkan dan tidak licin seperti *linoleum*. *Linoleum* adalah material lantai pengganti *vinyl* berbahan plastik PVC, jika digunakan dalam jangka waktu yang panjang dapat berbahaya bagi kesehatan anak. *Linoleum* berbahan dasar alami yaitu minyak biji rami, serbuk gabus, tepung kayu, dan serat kain yang kuat. *Linoleum* tahan terhadap api dan air serta jarang terjadi kasus alergi yang dialami oleh pengguna sehingga aman untuk anak. Tekstur yang tidak terlalu licin akan aman digunakan pada area-area yang paling sering digunakan oleh anak.

[10] Dania Nurulhuda, Maya Andria, Ummul, 2019. Desain arsitektur ramah anak. Surakarta. Universitas Sebelas Maret.



3. Furnitur

Pada Furnitur di desain fleksibel dan ringan agar anak dapat memindahkan kursi dan meja sesuai keinginan. Furnitur yang digunakan harus sesuai proporsi tubuh anak agar anak dapat mengatur situasi belajar dan bermain sesuai keinginan, tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil. Furnitur menghabiskan *space* untuk kegiatan anak, akan lebih baik jika furnitur dapat digunakan untuk bermacam kegiatan. Loker pada ruang anak digunakan untuk menyimpan berbagai barang pribadi anak. Hal tersebut dapat meningkatkan rasa kepemilikan dan tanggung jawab anak terhadap barang-barang pribadi anak. Pada gambar ukuran furnitur disesuaikan dengan proporsi tubuh anak untuk memberi kenyamanan dan keamanan pada anak ketika beraktivitas. Proporsi tubuh anak pun akan berbeda di setiap tingkatan usia. Semakin besar usia anak maka ketinggian furnitur (kursi dan meja) akan semakin bertambah. Sudut-sudut meja, kursi, dan lemari pun didesain tumpul agar lebih aman bagi kegiatan anak.



Gambar 2.2 Standar Furnitur Anak

Sumber : *Google.com*, 2020

4. Layout

Pada layout bangunan ruang kelas sebaiknya berdekatan dengan ruang toilet sehingga memudahkan pendidik untuk mengawasi anak pada saat berada di ruang toilet. Pintu untuk ruangan maupun area membahayakan harus di tutup rapat, begitu juga dengan pintu ruang kelas. Pada area khusus untuk anak penggunaan leveling lantai tidak



terlalu tinggi sehingga tidak membahayakan anak saat sedang berada di area tersebut.

5. Sistem alat keamanan dan keselamatan

Pada sistem keamanan dan keselamatan pada area ruang maupun luar ruangan di beri perlindungan ekstra berupa penutup pada setiap outlet listrik dan kabel serta hal lainnya yang dapat membahayakan anak-anak. terdapat pula sistem pengamanan berupa cctv yang dapat mengawasi anak-anak saat berada dalam lingkungan sekolah. Perlu adanya sistem proteksi kebakaran pada setiap ruangan dan adanya edukasi mengenai keselamatan dan keamanan anak.

6. Edukasi Siaga Bencana

Sejak dini perlu adanya edukasi siaga bencana alam agar anak dapat mengetahui berbagai macam bencana alam dan cara penanggulangannya. Pendidikan mitigasi bencana terhadap anak sekolah diusia dini sangat diperlukan. Selain mereka menerima dan menyerap pengetahuan, semuanya bertahan dan dapat dikembangkan pada saat terjadi insiden.

Berikut adalah panduan mitigasi bencana ^[11]:

1. Siaga bencana banjir

Banjir adalah peristiwa atau keadaan dimana terendamnya suatu daerah atau daratan karena volume air yang meningkat. Hal ini sering terjadi di pemukiman. Anak perlu adanya edukasi untuk mencegah dan penanggulangan banjir. Berikut adalah panduannya:

- Membersihkan saluran air dan sungai
- Sosialisasi kepada masyarakat yang berada di daerah rawan banjir
- Membuat standar operasi prosedur bencana banjir
- Menyiapkan perlengkapan yang relavan terhadap bencana banjir.

2. Siaga bencana gempa bumi

[11] <https://bnpb.go.id/siaga-bencana>



Gempa bumi adalah getaran atau guncangan yang terjadi di permukaan bumi yang disebabkan oleh tumbukan antar lempeng bumi, patahan aktif, aktivitas gunung api atau runtuh batuan. Gempa bumi sering terjadi dengan waktu yang tidak terduga oleh karena itu perlu adanya siaga bencana. Berikut adalah panduannya

- Memperhatikan sistem peringatan dini dan membuat sistem peringatan dini mandiri, dengan mengikat benda-benda yang bergantung dengan kuat.
- Melaksanakan dan mengikuti simulasi
- Menyiapkan tas siaga bencana yang berisi obat-obatan, pakaian makanan dan minuman
- Membuat konstruksi rumah tahan gempa

2.8 KURIKULUM BERBASIS KOPETENSI 2004 (KBK 2004)

Kurikulum pendidikan yang berlaku pada tahun 2004 adalah *kurikulum* 2004 atau biasa disebut dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). KBK merupakan salah satu bentuk inovasi kurikulum karena adanya semangat reformasi pendidikan. Hal ini diawali dengan kebijakan pemerintah dalam pemerintahan daerah atau dikenal dengan otonomi daerah Undang-Undang Nomor 22 tahun 1999. Munculnya kebijakan pemerintahan tersebut didorong oleh perubahan dan tuntutan kebutuhan masyarakat dalam dimensi globalisasi yang ditandai dengan munculnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat sehingga kehidupan penuh persaingan pada segi apapun. Oleh karena itu, setiap individu harus memiliki kompetensi yang handal dalam berbagai bidang sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuannya^[12].

Metode pembelajaran dengan kurikulum 2004 ini terdapat prinsip-prinsip dasar proses pembelajaran yang di tanamkan pada anak yang meliputi ^[13]:

1. Berorientasi pada Perkembangan Anak

Dalam melakukan kegiatan, pendidik perlu memberikan kegiatan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Anak merupakan individu yang unik, maka perlu memperhatikan perbedaan secara individual. Dengan demikian dalam kegiatan yang disiapkan perlu

[12] <https://www.eurekapedidikan.com/2014/12/berbasis-kompetensi-kurikulum-2004.html>

[13] Standar kompetensi TK 2004



memperhatikan cara belajar anak yang dimulai dari cara sederhana ke rumit, konkret ke abstrak, gerakan ke verbal, dan dari ke-aku-an ke rasa sosial.

2. Berorientasi pada Kebutuhan Anak

Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak pada usia dini sedang membutuhkan proses belajar untuk mengoptimalkan semua aspek perkembangannya. Dengan demikian berbagai jenis kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan berdasarkan pada perkembangan dan kebutuhan masing-masing anak.

3. Bermain Sambil Belajar atau Belajar Seraya Bermain

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran di TK. Kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Ketika bermain anak membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalamannya.

4. Stimulasi Terpadu

Perkembangan anak bersifat sistematis, progresif dan berkesinambungan. Hal ini berarti kemajuan perkembangan satu aspek akan mempengaruhi aspek perkembangan lainnya. Karakteristik anak memandang segala sesuatu sebagai suatu keseluruhan, bukan bagian demi bagian. Stimulasi harus diberikan secara terpadu sehingga seluruh aspek perkembangan dapat berkembang secara berkelanjutan, dengan memperhatikan kematangan dan konteks sosial, dan budaya setempat. Contohnya jika anak melakukan kegiatan makan, maka dalam kegiatan tersebut anak mengembangkan aspek:

- Moral/agama : mengerti tata cara makan yang baik dan benar
- Sosial, emosional dan kedisiplinan : menolong diri sendiri



- Bahasa : mengenal kosakata tentang nama makanan dan peralatan makan
- Kognitif : mengerti manfaat makan
- Motorik : mulai belajar memegang sendok

5. Lingkungan Kondusif

Lingkungan pembelajaran harus diciptakan sedemikian menarik dan menyenangkan serta demokratis sehingga anak selalu betah dalam lingkungan sekolah baik di dalam maupun di luar ruangan. Lingkungan fisik hendaknya memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak dalam bermain. Penataan ruang belajar harus disesuaikan dengan ruang gerak anak dalam bermain sehingga anak dapat berinteraksi dengan mudah baik dengan pendidik maupun dengan temannya. Lingkungan belajar hendaknya tidak memisahkan anak dari nilai-nilai budayanya, yaitu tidak membedakan nilai-nilai yang dipelajari di rumah dan di sekolah ataupun di lingkungan sekitar. Pendidik harus peka terhadap karakteristik budaya masing-masing anak.

6. Menggunakan Pendekatan Tematik

Kegiatan pembelajaran dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik. Tema sebagai wadah mengenalkan berbagai konsep untuk mengenal dirinya dan lingkungan sekitarnya. Tema dipilih dan dikembangkan dari hal-hal yang paling dekat dengan anak, sederhana, serta menarik minat.

7. Aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan

Proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan dapat dilakukan oleh anak yang disiapkan oleh pendidik melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, menyenangkan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak 6 untuk berpikir kritis, dan menemukan hal-hal baru. Pengelolaan pembelajaran hendaknya dilakukan secara demokratis, mengingat anak merupakan subjek dalam proses pembelajaran.

8. Menggunakan Berbagai Media dan Sumber Belajar



Setiap kegiatan untuk menstimulasi perkembangan potensi anak, perlu memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar, antara lain lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik. Penggunaan berbagai media dan sumber belajar dimaksudkan agar anak dapat bereksplorasi dengan benda-benda di lingkungan sekitarnya.

9. Mengembangkan Kecakapan Hidup

Proses pembelajaran harus diarahkan untuk mengembangkan kecakapan hidup melalui penyiapan lingkungan belajar yang menunjang berkembangnya kemampuan menolong diri sendiri, disiplin dan sosialisasi serta memperoleh keterampilan dasar yang berguna untuk kelangsungan hidupnya.

10. Pemanfaatan Teknologi Informasi

Pelaksanaan stimulasi pada anak usia dini jika dimungkinkan dapat memanfaatkan teknologi untuk kelancaran kegiatan, misalnya tape, radio, televisi, komputer. Pemanfaatan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran dimaksudkan untuk mendorong anak menyenangi belajar.

11. Pembelajaran bersifat demokratis

Proses pembelajaran di TK memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir, bertindak, berpendapat, serta berekspresi secara bebas dan bertanggung jawab

2.9 TINJAUAN KONSEP *FUN LEARNING*

Pembelajaran menyenangkan dapat diwujudkan dengan penggunaan pendekatan saintifik, pembelajaran melalui selingan humor, dan metode belajar kelompok (Widodo, 2015). Berkenaan dengan pendekatan saintifik, Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan Dan Penjaminan Mutu Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013) bahwa melalui pendekatan saintifik siswa dapat lebih memahami pembelajaran karena mereka dihadapkan pada fakta (tidak berdasar pada asumsi dan perkiraan semata) yang ada dengan urutan kegiatan yang dapat diikuti secara seksama meliputi mengamati,



menanya, menalar, mencoba, dan membentuk jejaring. Selain itu, karakteristik siswa sekolah dasar yang masih dalam tahap berpikir konkret membuat pembelajaran tematik dengan pendekatan saintifik dirasakan siswa sebagai kegiatan pembelajaran yang menyenangkan karena siswa mudah memahami materi pembelajaran.

Menurut Mull Pasongkem (2013), metode Fun Learning merupakan cara belajar mengasyikkan dan menyenangkan yang berpusat pada kondisi psikologi siswa dan atmosfer lingkungan dalam melakukan proses belajar mengajar. Metode ini merupakan cara untuk menciptakan suasana yang nyaman dalam proses pembelajaran sehingga tercipta rasa cinta dan keinginan untuk belajar.



Gambar 2.3 Contoh ruang tematik

Sumber : *Google.com*, 2020

Meirer (2002) membatasi makna '*fun*' tersebut sebagai **bangkitnya minat**, adanya **keterlibatan** penuh, serta **terciptanya makna**, pemahaman (**penguasaan** atas materi yang dikuasai) dan nilai yang **membahagiakan** pada diri peserta didik. Dari rumusan tersebut bahwa *fun learning* mengarah pada suasana proses belajar dan mengajar yang sengaja diciptakan melalui desain pembelajaran yang terencana. Pada tulisan ilmiah yang disajikan oleh Sa'dun Akbar, dkk (2015) dalam prosiding seminar internasional tentang pendidikan disebutkan *fun learning is kind of learning process or experience which could make learners feel pleasure in a learning scenario/process*. Pada tulisannya juga didiskusikan bahwa kreativitas dan aktivitas pembelajaran yang menggugah selera belajar peserta didik harus dimulai dengan menghadirkan konsep *fun learning* untuk mengeluarkan seluruh potensi belajar.



2.10 TINJAUAN PG-TK LABSCHOOL UNESA KETINTANG SURABAYA

PG,TK Dan *Daycare* Labschool Ketintang Surabaya adalah sekolah yang dikelola oleh Yayasan Pendidikan Dharma Wanita Persatuan Universitas Negeri Surabaya yang berada di bawah binaan Universitas Negeri Surabaya. Universitas Negeri Surabaya adalah universitas yang berbasis pendidikan dan sangat memahami pentingnya memfasilitasi pendidikan anak usia dini, oleh sebab itu Universitas Negeri Surabaya membangun Yayasan Labschool yang berlokasi di area Unesa guna memfasilitasi kegiatan belajar usia dini untuk anak-anak baik dari Unesa maupun daerah sekitar Unesa.

PG-TK Labschool merupakan sekolah yang pembelajarannya dididik langsung oleh pakar pendidikan dan pakar dalam pendidikan anak usia dini dari Unesa. Pada sistem pembelajarannya menggunakan sistem pembelajaran area, anak di bebaskan dalam memilih kegiatan belajar yang diinginkan.



Gambar 2.4 Logo yayasan Labschool UNESA

Sumber : *labshoolunesa.com*, 2020

2.10.1 LOKASI

PG-TK Labschool Unesa terletak di Jl. Ketintang Pratama V, Ketintang, Kec. Gayungan, Kota SBY, Jawa Timur. PG-TK Labschool Unesa berada di area perumahan dosen unesa dan berada di satu yayasan dengan Labschool. PG-TK Labschool Unesa berada di lingkungan yang memadai dan aman bagi anak-anak karena berada di bagian dalam area kampus yang jauh dari jalan raya.



Gambar 2.5 Siteplan PG TK Labschool

Sumber : *Google.com*, 2020



2.10.2 CORPORATE IMAGE

A. VISI

Menjadi centra motivasi dan pengembangan pendidikan usia dini yang bernuansa budi pekerti luhur dan berketuhanan Yang Maha Esa pada setiap gerak kegiatan untuk mencapai keterampilan hidup (life skill) berdasarkan teori dan praktik pendidikan sesuai dengan perkembangan anak untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berguna bagi nusa bangsa dan tanah air Indonesia.

B. MISI

1. Membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap kognitif bersosialisasi, memiliki keterampilan serta seni budaya agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan.
2. Membimbing anak agar memiliki kata hati yang positif dan berbudi pekerti luhur, serta akhlaq yang mulia.
3. Mendidik anak berpikir kritis, mandiri dan peduli pada lingkungan.
4. Mengantarkan anak didik untuk dapat menyesuaikan diri terhadap kehidupan masyarakat yang terus berkembang melalui pendidikan.
5. Membantu anak untuk mampu menghadapi kemajuan teknologi melalui pendidikan Komputer.

C. PROGRAM BELAJAR

Menggunakan program belajar yang bersumber dari kurikulum berbasis kompetensi (KBK 2004) dan program ekstra kurikuler:

- Komputer
- Drumb Band
- Menari
- Melukis
- Bahasa Inggris
- Budi Pekerti (Agama Islam dan Nasrani)

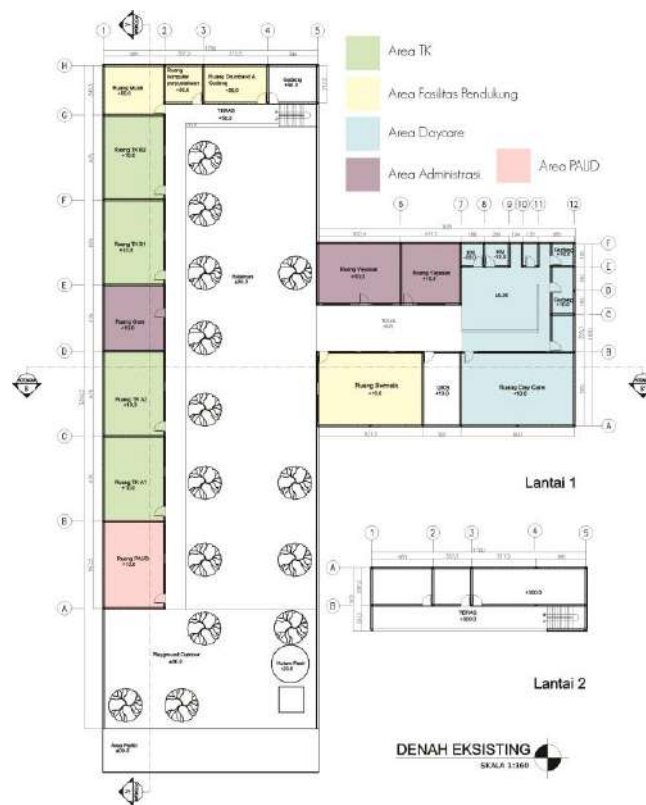
D. KEUNGGULAN

1. Pembelajaran dilaksanakan di bawah bimbingan Tim yang terdiri atas para pakar dalam teknologi pembelajaran dan pakar dalam pendidikan anak usia dini.



2. Diasuh oleh guru-guru yang berpengalaman mengajar di TK lulusan S1 dan D2 PKTK Unesa
3. Budi pekerti dan agama baik Islam maupun Nasrani mendapat penekanan sehingga rasa hormat menghormati, perilaku anak selalu mendapat perhatian serta bernuansa kekeluargaan dan gotong royong.
4. Pengenalan computer, Bahasa Inggris, Kesenian dll.
5. Pelayanan kesehatan bekerjasama dengan Team UKS RKZ (Dokter umum dan Dokter Gigi)
6. Fasilitas bermain yang lengkap.

2.10.3 LAYOUT BANGUNAN



Gambar 2.6 Denah Eksisting Labschool UNESA Ketintang

Sumber : Alyya Nisa, 2020

PG-TK & Daycare Labschool Unesa memiliki luas bangunan sebesar 900 m² dengan area *Playgroub* dan TK pada area depan dan *Daycare* pada area samping. Bangunan PG-TK & *Daycare* Labschool Unesa ini memiliki beberapa fungsi di dalamnya yaitu sebagai area belajar, bermain dan area fungsi di dalamnya. Pada denah dapat di ketahui



zoning area Paud pada area warna merah muda, Area TK pada area berwarna hijau, area Daycare pada warna biru, Area fasilitas pendukung pada warna kuning dan area administrasi pada warna ungu.

2.10.4 Area PAUD

Pada area PAUD hanya terdapat satu kelas besar yang terdiri dari

- PAUD besar 2-3 tahun dengan jumlah 10 anak (dengan 3 hari masa sekolah setiap minggu)
- PAUD Kecil 3-4 tahun dengan jumlah 10 anak



Gambar 2.7 Foto eksisting kelas PAUD

Sumber : Alyya Nisa, 2020

2.10.5 Area Taman Kanak-Kanak

Pada area Taman Kanak-Kanak terdapat 4 kelas yaitu

- TK A anak berumur 4-5 tahun dengan jumlah 10 anak pada TK A 1 dan 10 Anak pada TK A 2.
- TK B anak berumur 5-6 tahun dengan jumlah 10 anak pada TK B 1 dan 10 Anak pada TK B 2.



Gambar 2.8 Foto eksisting kelas TK

Sumber : Alyya Nisa, 2020

2.10.6 Area Daycare

Pada area *Daycare* hanya terdapat satu kelas besar yang terdiri dari

- Anak usia 4-6 tahun dengan jumlah 20 anak



Gambar 2.9 Foto eksisting *Daycare*

Sumber : Alyya Nisa, 2020

2.10.7 Area Pendukung

Pada PG-TK Labschool Unesa terdapat beberapa ruangan pendukung berupa :

- Ruang Baca dan ruang komputer
- Ruang musik



- Ruang Bermain



Gambar 2.10 Foto eksisting Ruang Pendukung

Sumber : Alyya Nisa, 2020

2.11 STUDI PEMBANDING

Kajian ini berkaitan dengan studi pembandingan objek yang akan di desain yaitu sebuah fasilitas Taman kanak-kanak & *daycare*, objek pembandingan terpilih adalah *RAMAT HASHARON KINDERGARTEN*. Objek sekolah ini di peruntukan bagi anak usia dini. Berikut adalah hasil analisis pembandingan fasilitas Taman kanak-kanak & *daycare RAMAT HASHARON KINDERGARTEN* :

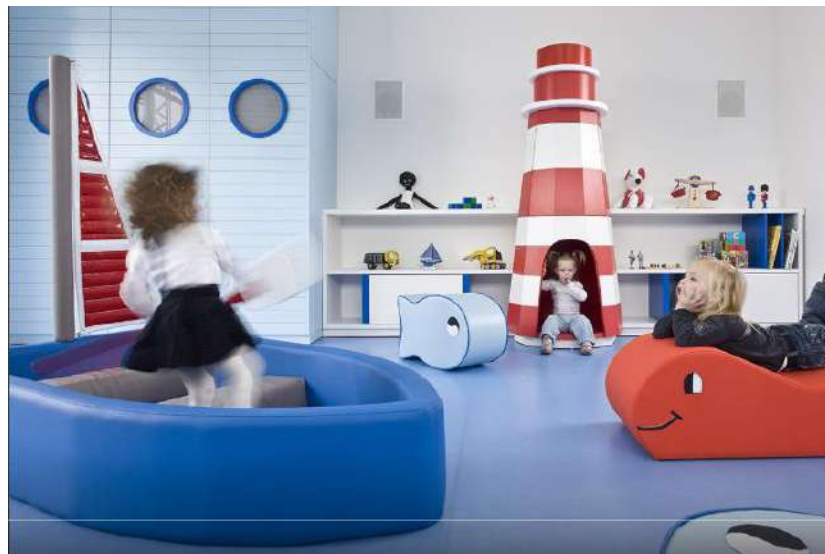
- a. Pada sekolah ini menggunakan langgam interior modern dengan sentuhan tematik pada setiap ruangnya. Warna yang di gunakan lebih condong ke warna-warna yang soft. Penggunaan warna soft dapat membuat anak dapat berkonsentrasi dalam belajar.



Gambar 2.11 Ruang Baca *RAMAT HASHARON KINDERGARTEN*

Sumber : *Google.com 2020*

- b. *RAMAT HASHARON KINDERGARTEN* memiliki desain yang bertema lautan dengan dominan warna biru di setiap ruangnya. Pada area bermain di desain seperti di pelabuhan dan terdapat kursi dengan bentuk ikan. Dengan desain yang menyerupai pelabuhan anak dapat belajar sambil bermain.



Gambar 2.12 Ruang Main *RAMAT HASHARON KINDERGARTEN*

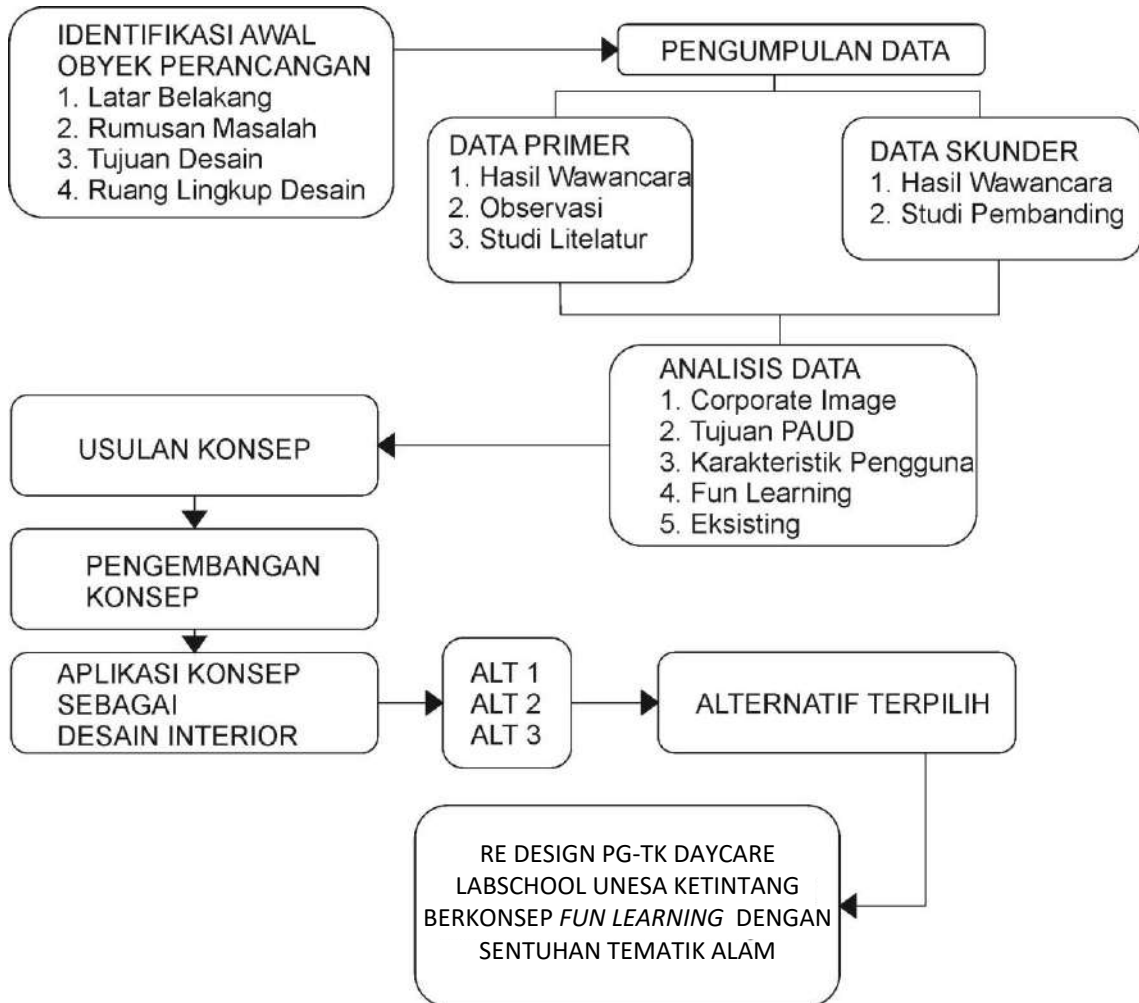
Sumber : *Google.com 2020*





BAB III METODE DESAIN

3.1 BAGAN PROSES DESAIN



Bagan 3.1 Alur diagram proses desain

Sumber : Alyya Nisa, 2020

3.2 TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Untuk mendapatkan data dan informasi PG-TK Labschool Unesa Surabaya dalam proses penelitian maka di butuhkan pengumpulan data berupa data primer maupun data skunder.



3.2.1 DATA PRIMER

Data primer merupakan data yang di peroleh dari hasil lapangan. Data yang di peroleh dari dari tangan pertama subjek penelitian atau responden atau informan.

3.2.1.1 OBSERVASI

Mode pertama dalam teknik pengumpulan data adalah dengan melakukan pengamatan secara langsung objek yang akan di *redesign*. Observasi dilakukan agar dapat mengetahui kondisi langsung dan persoalan apa saja yang terjadi seperti aktivitas pengguna, studi kebutuhan ruang, beberapa fasilitas yang digunakan dan dibutuhkan serta sirkulasi ruang yang berhubungan dengan denah eksisting. Berikut mode observasi yang telah di lakukan :

1. Studi Eksisting

Observasi dilakukan di PG-TK Labschool Unesa Surabaya yang berada di Jl. Ketintang Pratama V, Ketintang, Kec. Gayungan, Kota Surabaya. Pada observasi di butuhkan data berupa lokasi objek, lingkungan sekitar, kondisi fisik bangunan dan penggunaan ruang. Observasi bertujuan untuk memperoleh data berupa:

- a. Bentuk dan kondisi bangunan PG-TK Labschool Unesa Surabaya
- b. Aktivitas pengguna utama yaitu anak-anak, pengajar pengasuh dan staff.
- c. Karakteristik dan perilaku pengguna di PG-TK Labschool Unesa Surabaya
- d. Kebutuhan fasilitas dari pengguna sarana dan prasarana PG-TK Labschool Unesa Surabaya

2. Dokumentasi

Data dokumntasi berupa foto-foto sarana dan prasarana yang berada di PG-TK Labcshool Unesa Ketintang Surabaya. Selain itu terdapat juga foto-foto dari pihak media lain sebagai data dokumentasi.

3.2.1.2 WAWANCARA

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data berupa kelengkapan fasilitas, tingkat kenyamanan bagi pengguna, dan rencana pengembangan PG-TK Labcshool Unesa. Data ini akan menjadi data primer dan sumber analisis permasalahan yang akan diselesaikan melalui desain interior PG-TK Labcshool Unesa.



3.2.2 DATA SKUNDER

Data skunder adalah data penelitian yang didapatkan dari media perantara atau secara tidak langsung yang berupa data dari buku, bukti yang telah ada maupun arsip. Data yang diperoleh merupakan data yang berkaitan dengan *PlayGround*, Taman Kanak-Kanak, *daycare* dan konsep desain. Kajian tersebut berupa :

- *PlayGroup*, Taman Kanak-Kanak, dan *daycare*, termasuk pengertian, tujuan, prinsip, penyelenggaraan, standar sarana prasarana, dan aktivitas umum.
- Kajian tentang pendidikan anak usia dini yang berguna sebagai acuan pengembangan *PlayGroub*, TK, dan *Daycare*.
- Kajian tentang konsep belajar yang menyenangkan bagi anak
- Studi mengenai *Company Profile* dari PG-TK Labcshool Unesa
- Studi mengenai program ruang yang dibutuhkan PG-TK Labcshool Unesa.
- Studi mengenai penrapan elemen interior di PG-TK Labcshool Unesa

3.3 ANALISIS DATA

Data yang telah didapatkan kemudian diolah dan dianalisa untuk mendapatkan solusi dari masalah yang ada pada objek terkait. Hasil analisa kemudian dijadikan acuan pada proses desain dengan tujuan hasil desain sesuai dengan yang diinginkan dan mampu menyelesaikan permasalahan yang ada. Analisa dilakukan dari beberapa aspek yaitu:

c. Analisa Pengguna

Analisa ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik dari pengguna bangunan PG-TK Labcshool Unesa. Dimana pengguna utamanya adalah anak usia dini.

b. Analisa Eksisting

Melalui data yang sudah di dapatkan dari observasi, akan dianalisis keadaan interior eksisting bangunan. Hal ini agar mengetahui permasalahan yang ada pada eksisting PG-TK Labcshool Unesa.

c. Analisa Kebutuhan Ruang



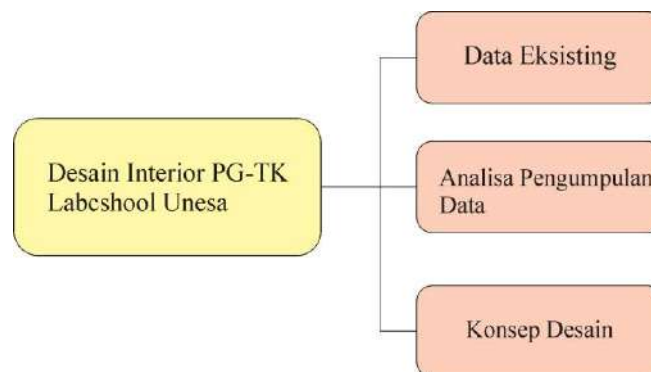
Analisa ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang di perlukan oleh PG-TK Labcshool Unesa yang di sesuaikan dengan aktifitas serta standar minimal yang ada.

d. Analisa Konsep Desain

Analisa ini untuk menentukan konsep apa yang sesuai untuk diterapkan ke dalam desain PG-TK Labcshool Unesa. Hasil konsep desain ini digunakan dalam perumusan judul dari perancangan desain. Konsep desain ini selanjutnya digunakan dalam merancang elemen interior seperti warna, bentuk ruang, dan furnitur.

3.4 TAHAPAN DESAIN

Dalam kajian ini, metode penelitian dilakukan untuk mengetahui kata kunci utama yang akan dilakukan yaitu:



Gambar 3.1 Kata kunci Objek Riset

Sumber : Alyya Nisa, 2020

3.4.1 TAHAP IDENTIFIKASI OBJEK

Tahap ini adalah tahap untuk penentuan latar belakang, judul, dan definisi judul. Pada tahap ini dasar-dasar pemikiran dan landasan yang menjadi alasan untuk melakukan riset tentang desain interior PG-TK Labcshool Unesa.

3.4.2 TAHAP IDENTIFIKASI MASALAH

Tahapan ini dilakukan untuk menemukan permasalahan yang ada pada PG-TK Labcshool Unesa untuk mencari tujuan yang diharapkan. Tujuan penelitian merupakan hal-hal yang ingin dicapai sebagai hasil akhir dari riset yang dilakukan. Permasalahan



muncul akibat konflik yang ada antara keadaan yang ada sekarang dengan keadaan hasil akhir dari riset desain interior ini, hal ini berguna untuk menjadi acuan dalam proses desain.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB IV

ANALISA DAN KONSEP DESAIN

4.1. STUDI PENGGUNA

Pengguna Gedung PG-TK Labcschool Unesa Ketintang dibagi menjadi beberapa segmen, yaitu :

a. Siswa *Playgroup*, TK dan *Daycare*

Siswa yang berada di PG-TK Labcschool Unesa berumur dari 2 tahun hingga 6 tahun. Berikut Pembagian jumlah murid di PG-TK Labcschool Unesa:

TK A1 : 16 Anak	Paud A (3 Hari sekolah) : 10 Anak
TK A2 : 14 Anak	Paud B : 12 Anak
TK B1 : 14 Anak	<i>Daycare</i> : 20 Anak
TK B2 : 16 Anak	

Dari hasil observasi didapati berbagai macam karakteristik anak yang berada di PG-TK Labcschool Unesa. Anak-anak cenderung aktif, memiliki keingintahuan yang besar dan mengeksplor. Ada beberapa anak yang merasa senang saat bermain dengan satu teman nya, ada yang merasa senang saat berkumpul. Selain itu, anak-anak cenderung lebih aktif saat berada di luar maupun di dalam ruangan.

b. Orang Tua Siswa

Aktivitas yang dilakukan orang tua murid adalah mengantar dan menjemput siswa. Pada saat ada pentas seni orang tua akan berkumpul di area lapangan karena tidak tersedianya ruang khusus pertunjukan. Orang tua siswa rata-rata adalah orang tua yang bekerja di Unesa maupun di area Ketintang.

c. Guru, Karyawan dan Staff

Guru, Karyawan dan staff PG-TK Labcschool Unesa adalah pengguna aktif yang turut berperan dalam pertumbuhan anak di PG-TK Labcschool Unesa. Pembagian jumlah pengajar maupun pengasuh PG-TK Labcschool Unesa meliputi :

Guru PAUD : 2 Orang
Guru TK : 5 Orang
Guru Ekstrakurikuler : 4 Orang



Pengasuh *Daycare* : 2 Orang

4.2. STUDI RUANG

4.2.1. AKTIVITAS

Berikut adalah tabel aktivitas pengguna dan kebutuhan ruang PG-TK Labeshool Unesa.

1. JADWAL AKTIVITAS SISWA *PLAYGROUP*

Tabel 4.1 Jadwal Aktivitas Playgroup

Waktu	Kegiatan	Tempat
08.00	Jam Masuk Sekolah	Area Sekolah
08.00-08.10	Tepuk	Lapangan
08.10-08.50	Belajar	Kelas
08.50-09.10	Istirahat	Kelas / Lapangan
09.20-10.00	Belajar	Kelas
10.00	Pulang	Area Sekolah

2. JADWAL AKTIVITAS SISWA TK

Tabel 4.2 Jadwal Aktivitas Taman Kanak-Kanak

Waktu	Kegiatan	Tempat
07.00	Jam Masuk Sekolah	Area Sekolah
07.00-07.20	Senam Pagi	Lapangan
07.20-09.00	Belajar	Kelas
09.00-09.20	Istirahat	Kelas / Lapangan
09.20-10.00	Belajar	Kelas
10.00	Pulang	Area Sekolah

Sumber : Alyya Nisa, 2020

3. JADWAL AKTIVITAS *DAYCARE*

Tabel 4.3 Jadwal Aktivitas *Daycare*

Waktu	Kegiatan	Tempat
-------	----------	--------



07.00	Penerimaan Siswa	Area Sekolah
07.00-07.20	Senam Pagi	Lapangan
07.20-09.00	Pemeriksaan kesehatan	UKS
09.00-09.20	Transisi (toilet training)	Toilet
09.20-09.40	Stimulasi (mendengarkan dongeng, menonton film)	Area tidur
09.40-11.00	Bermain bebas/makan siang	Area Bermain/ area tidur
11.00-14.30	tidur	Area Tidur
14.30-15.00	Mandi Sore	Toilet
15.00-16.00	Mengaji (Islam) Bermain (Non Islam)	Area tidur
16.00-17.00	Menunggu jemputan	Area Daycare

Sumber : Alyya Nisa, 2019

4.2.2. KEBUTUHAN RUANG

Tabel 4.4 Kebutuhan Ruang

No	Nama ruang	Jumlah ruang	Aktifitas	Kebutuhan furnitur
1	Kelas PAUD	1	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar-mengajar • Bermain • Istirahat makan • Pertemuan orang tua murid 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja belajar • Kursi belajar • Tempat penyimpanan
2	Kelas TK A	2	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar-mengajar • Bermain • Istirahat makan • Pertemuan orang tua murid 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja belajar • Kursi belajar • Tempat penyimpanan
3	Kelas TK B	2	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar-mengajar • Bermain • Istirahat makan • Pertemuan orang tua murid 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja belajar • Kursi belajar • Tempat penyimpanan
4	Ruang Tata Usaha	1	<ul style="list-style-type: none"> • Mengolah data sekolah • Pusat informasi • Menerima tamu 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja kerja • Kursi kerja • Tempat penyimpanan file • Kursi tamu • Meja tamu
5	Ruang Guru	1	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat rapat guru 	<ul style="list-style-type: none"> • Kursi • Meja rapat

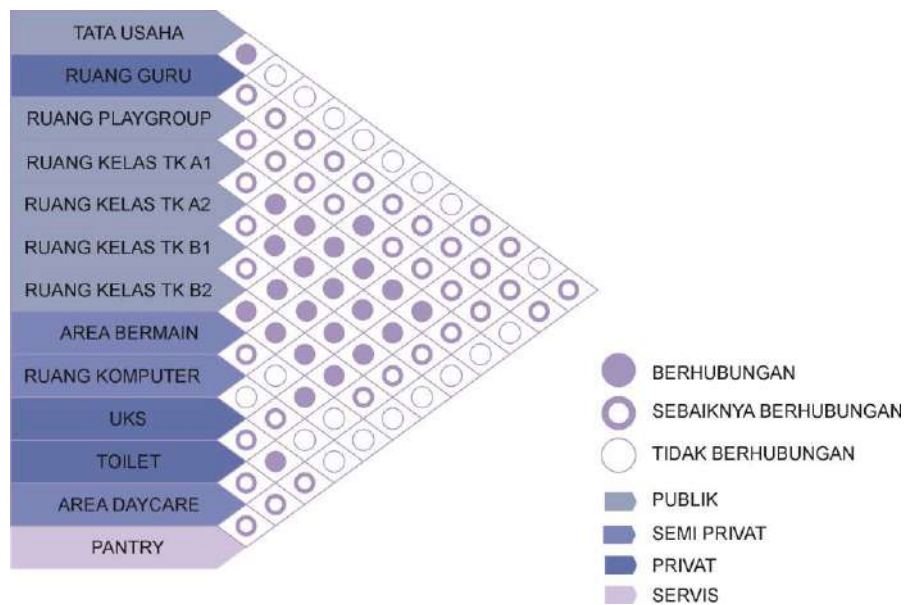


			<ul style="list-style-type: none"> • Tempat istirahat guru • Menerima tamu 	<ul style="list-style-type: none"> • Kursi kepala TK • Meja kepala TK
6	Toilet	2	<ul style="list-style-type: none"> • BAK/BAB • Mencuci tangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Closet • Wastafel • Cermin
7	Perpustakaan	1	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku • Menonton film 	<ul style="list-style-type: none"> • Rak buku
8	Ruang Komputer	1	Belajar komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Meja komputer • Kursi komputer
9	Pantry	1	<ul style="list-style-type: none"> • Masak air • Membuat minuman • Mencuci peralatan 	Kitchen set
10	Area Bermain	1	Bermain-belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat penyimpanan • Meja
11	Area Tidur Daycare	1	<ul style="list-style-type: none"> • Tidur • Mendengarkan cerita 	Kasur
12	Pantry	1	<ul style="list-style-type: none"> • Masak air • Membuat minuman • Mencuci peralatan 	Kitchen set

Sumber : Alyya Nisa, 2020

4.3. ANALISA HUBUNGAN RUANG

4.3.1. MATRIKS HUBUNGAN RUANG

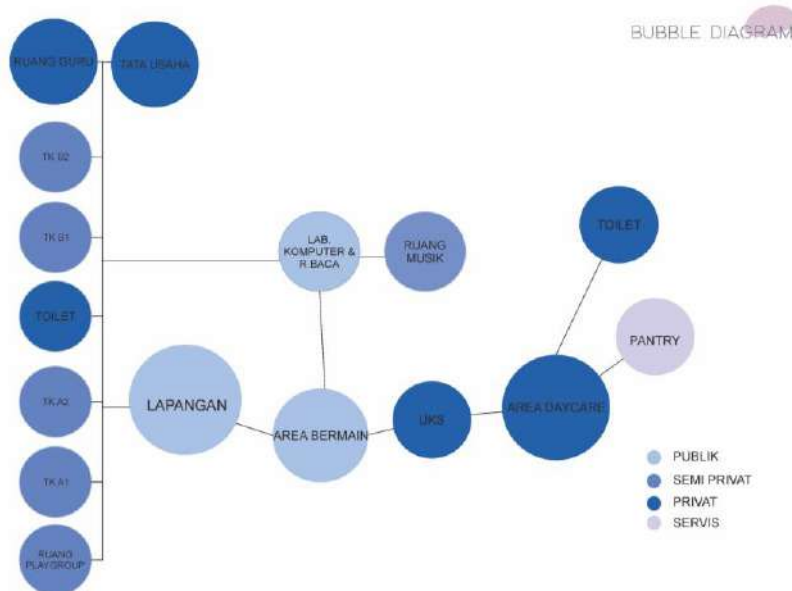


Gambar 4.1 Matriks Hubungan Ruang

Sumber : Alyya Nisa, 2020



4.3.2. BUBBLE DIAGRAM



Gambar 4.2 Bubble Diagram

Sumber : Alyya Nisa, 2020

4.4. ANALISA RISET

4.4.1. HASIL OBSERVASI

Observasi dilakukan secara langsung pada gedung PG-TK Labschool Unesa. Gedung ini terletak di area kompleks perumahan dosen dan area yayasan Labschool Unesa. Pada jalan area PG-TK Labschool Unesa cenderung sepi karena terletak di area paling belakang Universitas.

Menurut hasil observasi yang telah dilakukan, karakteristik desain interior PG-TK Labschool Unesa adalah:

- Desain bangunan merupakan bentuk standar bangunan kampus. Karena memang bangunan PG-TK Labschool Unesa merupakan bekas bangunan kampus.
- Pemilihan warna cenderung warna-warna cerah berupa warna primer dengan pola geometri pada bagian dinding.
- Material pada furniture menggunakan kayu



4.4.2. HASIL WAWANCARA

Wawancara di lakukan di area lokasi PG-TK Labcshool Unesa. Wawancara di bagi menjadi dua yaitu wawancara untuk guru dan untuk orang tua. Dari wawancara yang sudah dilakukan terdapat data sebagai berikut :

- Target pasar PG-TK Labcshool Unesa adalah kalangan warga Universitas Negeri Surabaya seperti karyawan,dosen,mahasiswa maupun masyarakat yang berada di area Unesa.
- PG-TK Labcshool Unesa menerpakan system pembelajaran area dengan mengacu ke kurikulum 2013.
- Pihak karyawan,guru dan staff PG-TK Labcshool Unesa berharap agar lingkungan pada area pembelajaran dan area *daycare* dapat di kembangkan karena masih perlunya perbaikan pada area bangunan yang masih belum terdesain dengan baik agar terjaga *safety* bagi anak.
- Perlu adanya beberapa penambahan fasilitas yang berguna bagi tempat untuk pertemuan dan pertunjukan pentas seni. Serta perbaikan beberapa fasilitas yang masih kurang optimal

Dari wawancara orang tua terdapat data sebagai berikut :

1. Orang tua siswa memilih PG-TK Labcshool Unesa karena system pendidikan yang baik dan dapat membentuk karakter anak yang baik juga saat berada di luar sekolah.
2. Orang tua siswa tidak begitu mementingkan desain yang bagus untuk pemilihan fasilitas pada PG-TK Labcshool Unesa, namun orang tua berharap adanya perbaikan dalam bangunan area pembelajaran agar anak aman saat berada di sekolah

Kesimpulan yang dapat diambil dari uraian-uraian diatas adalah bahwa PG-TK Labcshool Unesa yang merupakan TK yang dinaungi oleh Universitas Negeri Surabaya yang merupakan Universitas yang unggul dalam bidang pendidikan. Namun pada bangunan yang masih kurang di perbaiki sangat di sayangkan jika sistem pendidikan sudah baik namun fasilitasnya masih kurang memadai.



4.4.3. RUMUSAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil wawancara dari para responden, dapat dihasilkan beberapa perubahan pada layout serta desain ruangan antara lain:

3. Perubahan Tata Letak Ruangan

- a. Ruang guru berada satu area dengan ruang yayasan
- b. Ruang guru di pindahkan ke area ruang musik dan lab komputer
- c. Ruang komputer dan ruang baca di perbesar dan berada di satu area dengan tempat bermain.
- d. Ruang guru di alihfungsikan menjadi toilet karena sebelumnya tidak adanya fasilitas toilet di area kelas.

4. Furnitur

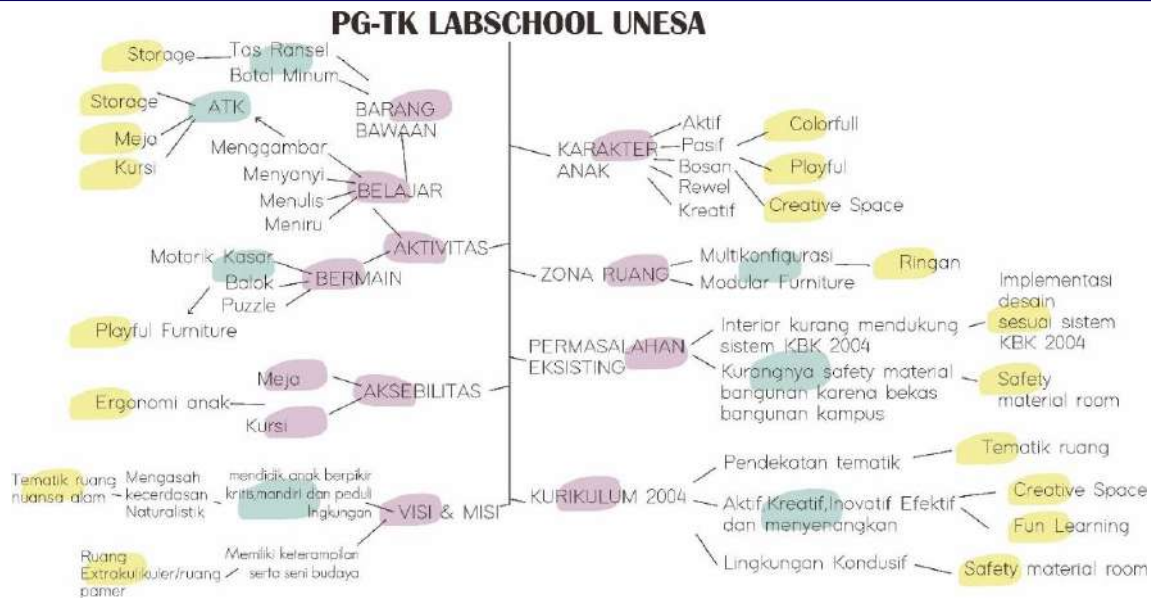
Penggunaan furnitur di buat lebih dibutuhkan konfigurasi storage yang tepat sehingga dapat menampung berbagai alat-alat tanpa harus memakan banyak *space*. Karena pada ruangan terdapat berbagai jenis barang yang disimpan.

5. Konsep Desain

Untuk tema desain yang baru, dipilih konsep fun learning dengan tematik alam yang dapat memberikan edukasi kepada anak dan mendukung misi PG-TK Labschool Unesa Ketintang Surabaya.

4.5. KONSEP DESAIN

Berdasarkan dari pengumpulan data di atas, maka konsep desain dapat menjadi solusi permasalahan desain yang ada di PG-TK Labschool Unesa adalah “*Fun Learning*”. *Fun Learning* berarti system pembelajaran yang mengutamakan nuansa belajar yang menyenangkan bagi anak agar anak dapat belajar sambil bermain. Alur penentuan konsep dan penjabarannya dapat di lihat di gambar berikut:

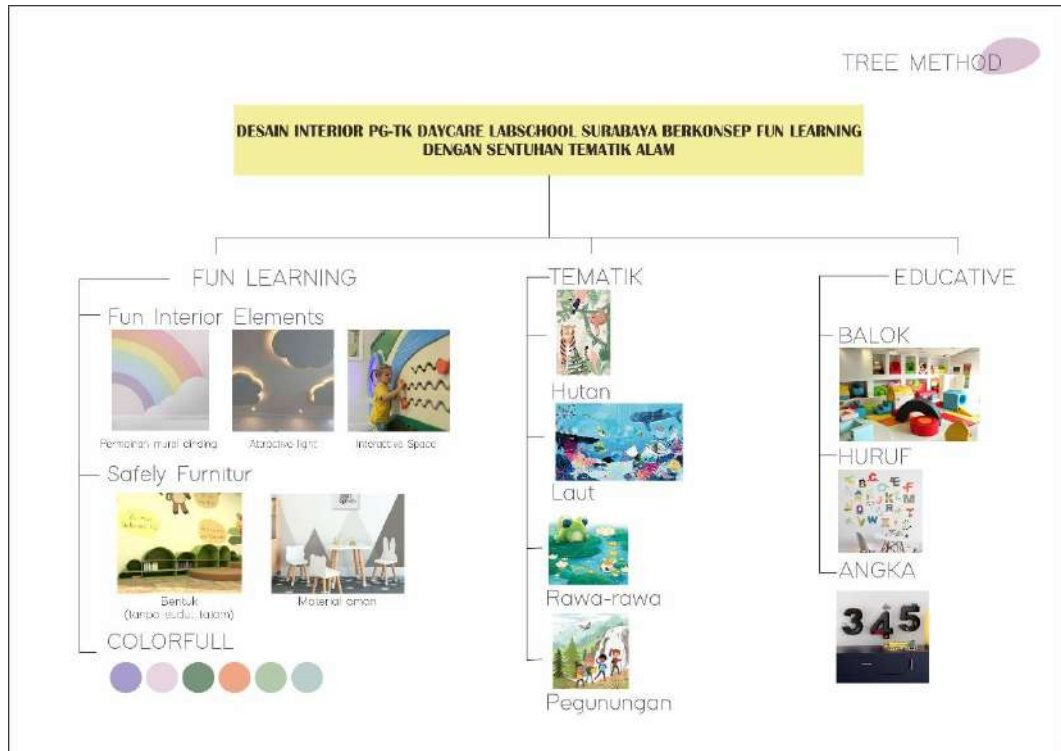


Gambar 4.3 Brainstorming konsep desain

Sumber : Alyya Nisa, 2020

Pada system *Fun Learning* ini penggunaan konsep tematik menjadi pendukung utama. Tematik yang di ambil adalah tematik bernuansa alam karena PG-TK Labschool Unesa mempunyai misi untuk peduli terhadap lingkungan guna mengasah kecerdasan naturalistik anak sejak dini. Selain misi dari PG-TK Labschool tematik di terapkan sesuai dengan point dari kurikulum 2004 yang di gunakan oleh PG-TK Labschool Unesa. Secara keseluruhan konsep *Fun Learning* diharapkan dapat mendukung anak untuk lebih aktif,kreatif inofatif melalui penyediaan konsep ruangan yang menyenangkan yang di hasilkan oleh konsep *Fun* tersebut agar dapat mendukung sistem pembelajaran yang di terapkan.

Berikut adalah metode penerapan konsep *Fun Learning* tersebut kedalam aplikasi mendesain interior :



Gambar 4.4 Tree Method

Sumber : Alyya Nisa, 2020

Penerapan konsep tematik pada setiap ruangan di dasari oleh berbagai macam ekosistem yang berada di alam. Pada setiap ruangan di tarik garis merah yang menghubungkan tema setiap ruangannya sesuai dengan urutan ekosistem alam. Hal ini berkaitan langsung dengan mengasah kecerdasan naturalistic anak sehingga dapat mengetahui berbagai macam ekosistem alam.



Gambar 4.5 Ekosistem Alam

Sumber : Alyya Nisa, 2020

Berikut adalah tabel penentuan pembagian tema ruangan berdasarkan ekosistem alam.

Tabel 4.5 Peentuan Tema Ruang

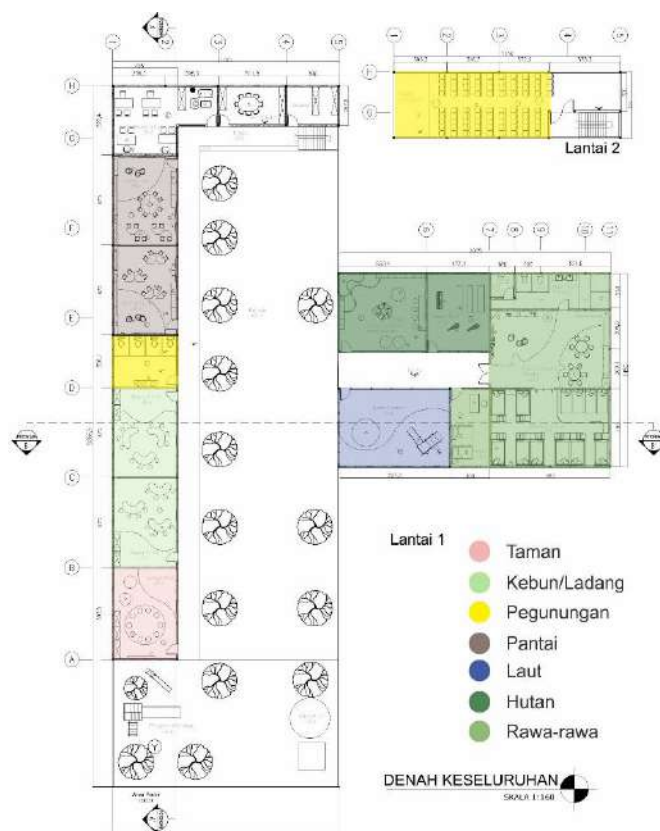
NO	RUANG	TEMA
----	-------	------



1	PAUD	Taman Bunga
2	TK A	Perkebunan dan persawahan
3	Toilet, Ruang serbaguna	Pegunungan
4	TK B	Pantai
5	Ruang Bermain	Laut
6	Ruang Baca dan lab komputer, ruang music	Hutan
7	Daycare	Rawa-rawa

Sumber : Alyya Nisa, 2020

Pembagian ruang di urutkan sesuai dengan denah layout terpilih. Berikut adalah aplikasi tema pada denah.



Gambar 4.6 Penerapan tema pada denah

Sumber : Alyya Nisa, 2020

4.6. APLIKASI KONSEP DESAIN

1. KONSEP DINDING

Pada konsep dinding material pewarna dinding menggunakan cat tembok anti bakteri dan anti noda yang aman bagi anak. Perencanaan dinding pada area



ruang belajar di buat tidak mecolok dengan perpaduan mural yang ringan. Hal ini di dasari agar anak tidak terpecah konsentrasinya saat belajar di kelas.



Gambar 4.7 Konsep Dinding

Sumber : Alyya Nisa, 2020

Pada area bermain ataupun area fasilitas pendukung lebih di buat dominan mural, di harapkan agar anak dapat teredukasi dengan mural maupun elemen-elemen pada dinding. Penggunaan balon kata di harapkan juga agar anak dapat mengenal berbagai jenis hewan dan lingkungan.

2. KONSEP LANTAI

Pada Lantai semua menggunakan *linoleum* yang merupakan bahan dari biji minyak flax (*linseed oil*) di campur dengan tepung kayu atau serbuk gabus dengan backing dari kain berserat kuat. Lantai *linoleum* aman bagi anak-anak karena memiliki kelebihan yaitu sangat mudah di bersihkan, tidak mudah terbakar, dan secara permanen memiliki sifat anti bakteri sehingga anak-anak akan tetap aman saat beraktifitas dalam ruangan. Penggunaan lantai *linoleum* dengan motif kayu juga dapat membuat ruangan menjadi lebih natural.

Selain penggunaan lantai *linoleum*, penggunaan lantai karpet juga di gunakan terutama pada bagian lesehan yang warnanya di sesuaikan dengan tema ruang. Lantai di desain dengan zona area guna memisahkan zona tertetntu di sebuah ruangan.



Gambar 4.8 Konsep Lantai

Sumber : Alyya Nisa, 2020

3. KONSEP FURNITUR

Konsep furnitur di desain modern dan bentuknya sesuai dengan nuansa yang di gunakan pada setiap ruangan. hampir sebagian besar bentuk furnitur transformasi dari suatu lingkungan yang ada di nuansa kelas tersebut. Furnitur di buat lebih ringan dengan menggunakan material *plywood*, *brichwood*, dan plastik agar dapat di pindah oleh anak-anak. Pada setiap furnitur terdapat beberapa penerapan bentuk geometris di harapkan agar anak mudah untuk mempelajari berbagai bentuk geometri.



Gambar 4.9 Konsep Furnitur

Sumber : Alyya Nisa, 2020



4. KONSEP ELEMEN ESTETIS

Elemen estetis yang di gunakan adalah bentukan yang di adaptasi dari bentuk bernuansa alam dari lautan hingga daratan. Tak hanya bentukan dari nuansa suatu lingkungan namun terdapat juga elemen bentuk, angka dan huruf. Elemen estetis di terapkan dalam lantai, furnitur, plafond maupun dinding pada setiap ruangan. Elemen estetis juga bersifat interaktif agar murid dapat aktif saat berada di suatu ruangan tersebut.

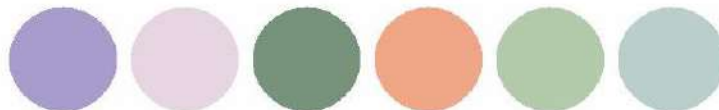


Gambar 4.10 Konsep Elemen Estetis

Sumber : Alyya Nisa, 2020

5. KONSEP WARNA

Warna yang di gunakan adalah warna yang tidak mencolok dengan kombinasi warna primer. Warna cenderung *soft* agar tidak terkesan ramai. Warna yang digunakan pada setiap ruangan berbeda-beda sesuai dengan tema yang digunakan.



Gambar 4.11 Konsep Warna

Sumber : Alyya Nisa, 2020





4.7. PENERAPAN DESAIN SESUAI DENGAN KURIKULUM 2004

Hasil konsep desain memiliki dasar yang berkaitan dengan point-point tujuan dari pembelajaran kurikulum 2004. Hal ini bertujuan agar desain dapat mendukung kompetensi yang di terapkan pada PG-TK Labschool Unesa Surabaya guna menunjang kemampuan anak didik.. Berikut adalah tabel kesesuaian desain terhadap kurikulum 2004:




1. Berikut ini adalah tabel implementasi berdasarkan point-point prinsip pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum 2004:

Tabel 4.6 Implementasi prinsip pembelajaran

NO	PRINSIP PEMBELAJARAN	IMPLEMENTASI KONSEP DESAIN
1	Lingkungan Kondusif	 <p>Lingkungan kondusif sangat di butuhkan dalam proses belajar mengajar. Pada kelas harus memiliki pencahayaan yang cukup, penghawaan yang cukup dan area yang luas agar sirkulasi tidak terganggu.</p>
2	Menggunakan Pendekatan Tematik	 <p>Pada konsep desain ruangan menggunakan konsep tematik bernuansa alam. Selain dapat menumbuhkan kecerdasan naturalistik pada anak, menggunakan tematik alam dapat membantu mewujudkan misi dari Labschool yaitu peduli terhadap lingkungan.</p>
3	Aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan	 <p>Pada area pembelajaran agar anak tidak bosan dengan kondisi penataan meja dan kursi meja di desain modular sehingga dapat di ubah-ubah posisi tatanan meja. Hal ini juga dapat membuat anak lebih aktif karena memindahkan sendiri meja dan kursinya. Material meja dan kursi menggunakan material yang ringan bagi anak. Posisi meja juga dapat memberikan kesenangan bagi anak-anak. Selain posisi meja dan kursi, penggunaan mural maupun elemen interior yang bernuansa tematik dapat membuat anak lebih senang ketika belajar.</p>
4	Mengembangkan Kecakapan Hidup	




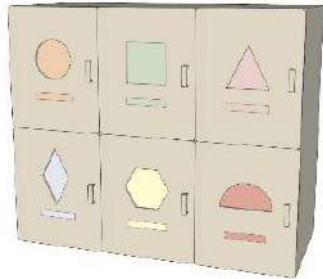


		Anak dilatih untuk mengembangkan kecakapan hidup dengan dapat bersosialisasi terhadap lingkungan dan teman-temannya. Konsep desain penataan tempat duduk pada kelas yang berkelompok dapat membuat anak saling bersosialisasi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas.
5	Pemanfaatan Teknologi Informasi	 <p>Pada setiap ruang pembelajaran maupun ruangan pendukung memanfaatkan teknologi berupa tv dan komputer untuk mendukung pembelajaran dan dapat mendorong minat anak dalam belajar.</p>

2. Berikut ini adalah tabel implementasi desain berdasarkan point standar kompetensi, kompetensi dasar, hasil belajar dan indikatornya :



Tabel 4.7 Implementasi Standar kompetensi

BIDANG KEMAMPUAN DIRI				
STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	HASIL BELAJAR	INDIKATOR	IMPLEMENTASI KONSEP DESAIN
Anak mampu berinteraksi, mulai dapat mengendalikan emosinya, mulai menunjukkan rasa percaya diri, mulai dapat menjaga diri sendiri serta hidup sehat	Dapat menunjukkan rasa percaya diri dan kepedulian terhadap diri sendiri, kesehatan dan lingkungan	Menunjukkan rasa percaya diri	Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil kerjanya	 <p>Pada kelas di beri area khusus untuk anak dapat menunjukkan hasil karyanya baik karya tempel gantung maupun karya 3 dimensi, agar menunjukkan rasa percaya diri. Area tempel karya di desain lebih rendah agar anak dapat memasang hasil karya secara mandiri.</p>



		Mulai tumbuh disiplin diri	Mengembalikan alat permainan pada tempatnya	 <p>Rak penyimpanan di desain lebih rendah dan dapat di jangkau oleh anak-anak, hal ini bertujuan agar anak dapat melatih kemandirian dan kedisiplinan salah satunya adalah mengembalikan alat maupun media pembelajaran.</p>
		Mulai dapat bertanggung jawab	Mengenal dan menjaga barang milik sendiri dan orang lain	 <p>Agar anak dapat melatih tanggung jawab dan menjaga barang milik diri sendiri di perlukan sebuah loker barang. Loker barang di desain dengan penambahan nama dan symbol bentuk berwarna. Hal tersebut juga agar anak dapat melatih daya ingat sesuai dengan loker masing-masing.</p>
		Menunjukkan sikap kerjasama dan persatuan	<ul style="list-style-type: none"> Bersedia bermain dengan teman sebaya tanpa membedakan (warna kulit, keturunan, rambut dll) Senang bermain dengan teman (tidak bermain sendiri) Dapat bekerjasama dalam menyelesaikan tugas 	  <p>Tatanan tempat duduk di desain berkelompok agar anak dapat bekerja sama dengan sesama temannya. Bentuk kelompok dapat di ubah-ubah sesuai dengan kebutuhan.</p>


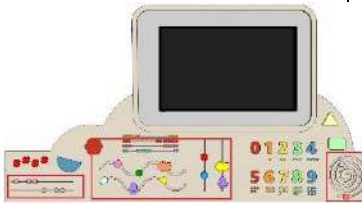


			<ul style="list-style-type: none"> • Mau memuji teman/orang lain • Mau berbagi dengan orang lain 	
BIDANG PENGEMBANGAN KEMAMPUAN DASAR				
Anak dapat berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol	Anak mampu berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata-kata dan mengenal simbol	Dapat mendengarkan, membedakan, dan mengucapkan bunyi / suara tertentu	Mendengarkan cerita dan menceritakan kembali isi cerita secara sederhana	 <p>Terdapat area untuk berkumpul pada tiap ruang kelas. Pada area ini anak dan pendidik dapat berkumpul bersama saling mendengarkan cerita, berdiskusi dan bernyanyi bersama.</p>
		Dapat memahami hubungan antara lisan dan tulisan (pra membaca)	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku cerita bergambar dan menceritakannya (story mading). • Membaca beberapa kata berdasarkan gambar, huruf-huruf, dan lambang yang dikenal atau dilihatnya 	 <p>Terdapat ruang baca yang didesain menarik agar menarik perhatian anak agar gemar membaca. Rak buku di desain rendah dan sesuai dengan proporsi tubuh anak agar anak dapat mengambil dan</p>



			<ul style="list-style-type: none"> • Membacakan cerita sederhana 	<p>mengembalikan buku secara mandiri.</p>
<p>Anak mampu mengenal dan memahami berbagai konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>Anak mampu mengenal berbagai konsep sains dan matematika dalam kehidupan sehari-hari. (Kemampuan berpikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah, menemukan hubungan sebab – akibat)</p>	<p>Dapat mengenal bilangan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membilang/ menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 10 • Menunjukkan urutan benda untuk bilangan sampai 5 	 <p>Pada ruangan di beri elemen estetis yang menggunakan bilangan mauun angka sesuai urutan agar anak dapat dengan mudah menghafal dan mengurutkan bilangan.</p>
		<p>Dapat mengenal klasifikasi sederhana</p>	<p>Menunjuk sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman yang mempunyai warna, bentuk atau ukuran atau menurut ciri-ciri tertentu</p>	 <p>Terdapat mural pada dinding yang di desain dengan pop up balon berupa jenis da ciri-ciri hewan tersebut. Penggunaan pop up ini dapat membuat anak teredukasi dan menghaflakan binatang beserta ciri-ciri yang dimiliki.</p>



		Dapat mengenal bentuk geometri	<ul style="list-style-type: none">• Menyebutkan benda-benda yang menunjukkan bentuk-bentuk geometri• Menyebutkan bentuk benda-benda yang baru dilihatnya	 <p>Pada setiap elemen interior di beri bentuk-bentuk geometri agar anak dapat mudah menghafal dan menyebutkan berbagai bentuk geometri.</p>
		Dapat memecahkan masalah sederhana	Mengerjakan maze (mencari jejak) yang sederhana	 <p>Berbagai permainan jejak terdapat pada <i>sensory wall</i> yang berada di area kelas. <i>Sensory wall</i> di desain dengan jejak yang horizontal, vertical, meliuk dan spiral.</p>





BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN

5.1 ALTERNATIF LAYOUT

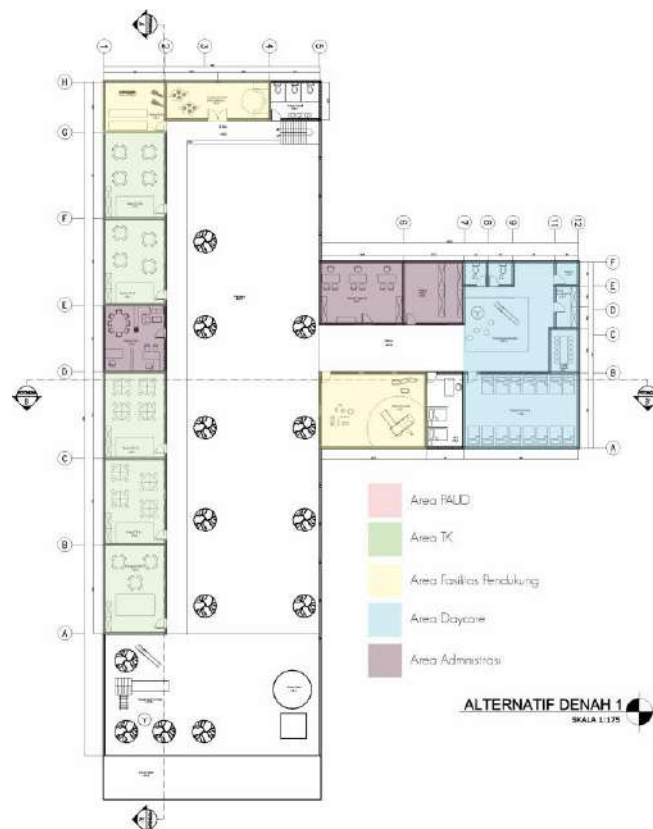
Pada tahap ini, alternatif layout dibuat dengan mempertimbangkan beberapa kemungkinan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. kriteria tersebut dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 5.1 Kriteria Penilaian *Weighted Method*

Kriteria	(1)	(2)	(3)	Hasil	Ranking	Mark	Bobot Relatif
Sirkulasi (1)	-	1	1	2	I	100	0.50
Zona (2)	1	-	0	1	II	70	0.35
Layout Furnitur (3)	0	0	-	0	III	30	0.15
OVERALL VALUE						200	1.00

Sumber : Alyya Nisa, 2020

5.1.1 ALTERNATIF LAYOUT 1



Gambar 5.1 Alternatif denah 1

Sumber : Alyya Nisa, 2020



Pada alternatif denah pertama *layout* ruang masih mengikuti eksisting. Terdapat penambahan fasilitas pendukung berupa kamar mandi pada ruang yang sebelumnya merupakan area penyimpanan tidak terpakai. Pada ruang kelas di desain sesuai dengan jenjang berdasarkan *layout* eksisting sebelumnya. Penggunaan bentuk furnitur yang dominan berbentuk lingkaran dapat memberikan kenyamanan dan keamanan anak pada saat melakukan aktivitas.

5.1.2 ALTERNATIF LAYOUT 2



Gambar 5.2 Alternatif denah 2

Sumber : Alyya Nisa, 2020

Pada alternatif layout kedua pengembangan layout terdapat pada area kantor yang dialihkan menjadi kamar mandi. Dengan penempatan kamar mandi pada center bangunan di nilai lebih efektif untuk sirkulasi. Area daycare terdapat pengalihan area berupa lapangan kosong menjadi area indoor yang dapat di gunakan menjadi area



bermain khusus daycare. Desain ruang kelas disesuaikan dengan kebutuhan pengguna berupa area yang lapang untuk berinteraksi dan pengolahan letak furnitur.

5.1.3 ALTERNATIF LAYOUT 3



Gambar 5.3 Alternatif denah 3

Sumber : Alyya Nisa, 2020

Pada alternatif layout ketiga zonasi ruang di sesuaikan dengan kebutuhan aktivitas pengguna . Pengelompokan di desain lebih baik dengan alur yang lebih terarah. Area kantor dialihkan menjadi area fasilitas pendukung berupa ruang musik dan ruang baca. Area ruang kelas dirancang menjadi ruang penghubung yang dapat di jadikan satu ruang



kelas besar setiap jenjang pendidikan. Pada furnitur ruang kelas didesain lebih fleksibel agar anak dapat mengubah posisi meja sesuai dengan aktivitasnya.

5.2 PEMILIHAN ALTERNATIF LAYOUT

Dari data di alternatif data di atas, maka disusunlah penilaian denah terpilih. Penilaian tersebut biasa disebut sebagai *Weighted Method*. Berikut adalah tabel *Weighted Method* :

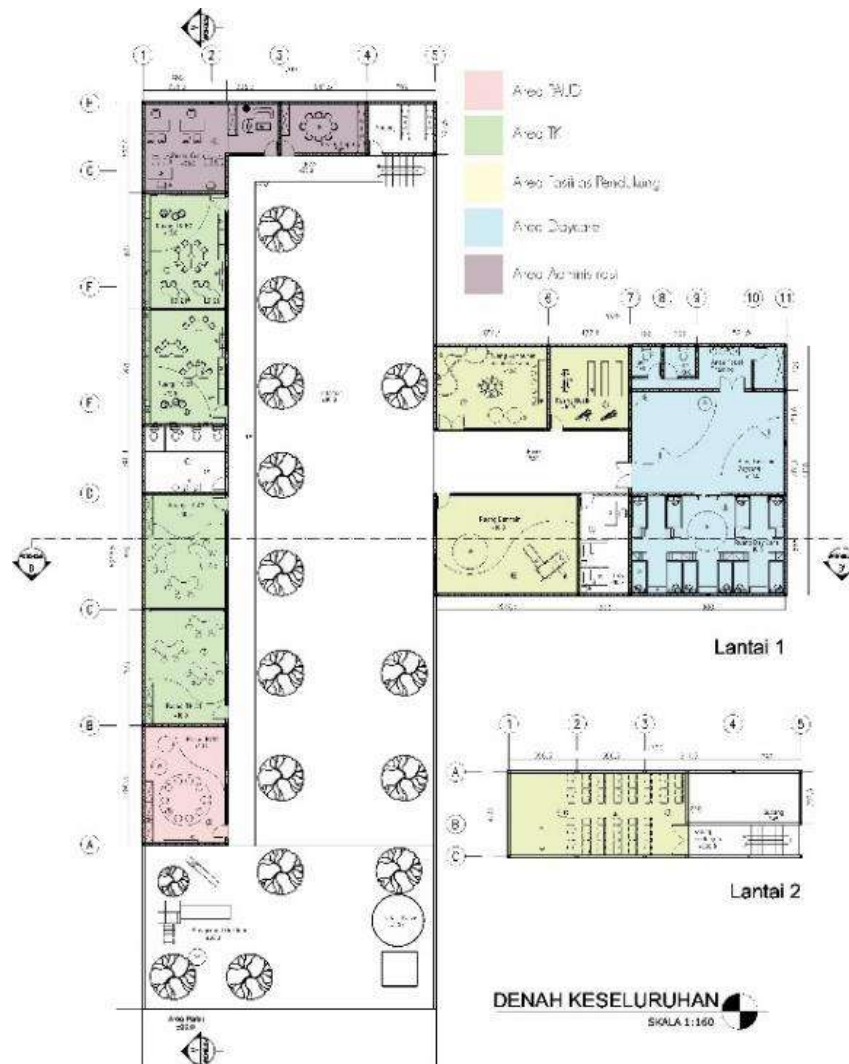
Tabel 5.2 *Weighted Method*

Kriteria	Weighted	Parameter	Alternatif 1				Alternatif 2				Alternatif 3			
			M	S	V	Rata-rata	M	S	V	Rata-rata	M	S	V	Rata-rata
Sirkulasi	0.5	Kedekatan ruang	Good	6	1.62	1.5	Good	8	2.40	2.55	Good	8	2.40	2.55
		Alur	Poor	5	1.35		Excellent	9	2.70		Excellent	9	2.70	
Zona	0.3	Kedekatan antar zona	Good	7	1.75	1.7	Good	8	2.40	2.1	Excellent	9	2.70	2.7
		Pengelompokan ruang	Poor	6	1.62		Good	7	1.75		Excellent	9	2.70	
Layout Furnitur	0.2	Tata Letak	Good	7	1.75	1.75	Good	7	1.75	1.75	Good	8	2.40	2.4
		Multitaktivitas	Good	7	1.75		Good	7	1.75		Good	7	2.40	
OVERALL VALUE UTILITY			4.95				6.4				7.65			

Berdasarkan tabel penelitian, terdapat akumulasi nilai pada masing-masing alternatif yang dapat ditentukan sesuai alternatif layout yang lebih unggul dan dominan yang ditunjukkan dengan overall value utility paling besar. Keterangan penelitian menyebutkan bahwa alternatif layout ke-3 mendapatkan nilai yang paling tinggi dibandingkan alternatif layout lainnya. Dapat disimpulkan bahwa alternatif layout ke-3 merupakan alternatif layout yang paling optimal untuk diaplikasikan pada proyek PG-TK Daycare Labschool Unesa Ketintang Surabaya ini.



5.3 PENGEMBANGAN ALTERNATIF LAYOUT TERPILIH



Gambar 5.4 Pengembangan alternatif layout terpilih

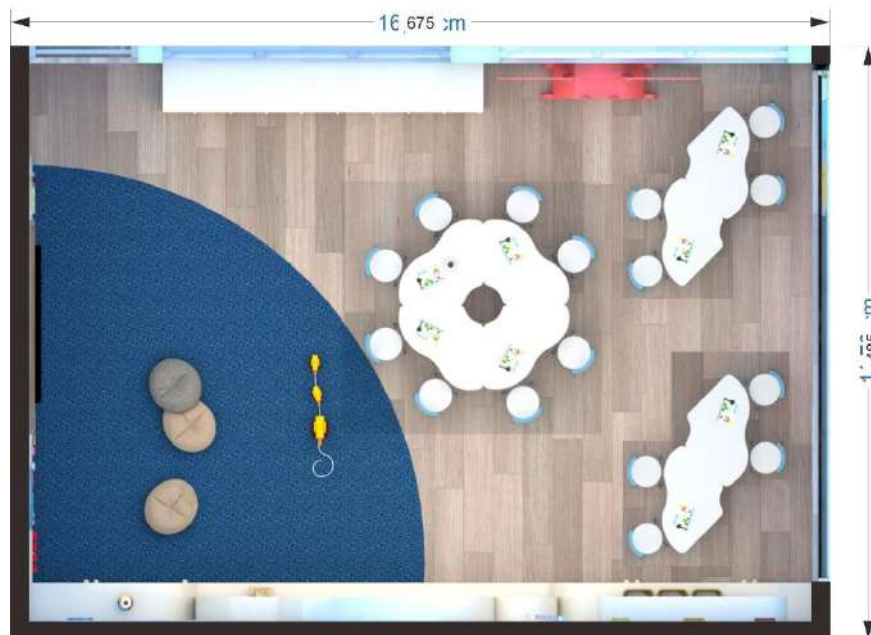
Sumber : Alyya Nisa, 2020

Hasil dari perhitungan *Weighted Method* alternatif layout 3 mendapat nilai lebih besar dan dapat di aplikasikan pada PG-TK Daycare Labschool Unesa Ketintang. Zonasi dan sirkulasi lebih baik daripada alternatif layout 1 dan 2. Pada alternatif denah terpilih zona ruang dikelompokkan sesuai jenis dan kebutuhan agar sirkulasi dapat lebih baik. Penggunaan furnitur juga lebih fleksibel dan aman untuk anak dilihat dari bentuk dan kebutuhan setiap ruang. Selain itu adanya penambahan fasilitas berupa ruang serbaguna dilantai 2 gedung sekolah yang dapat di fungsikan menjadi ruang auditorium maupun ruang pentas seni.



5.4 DESAIN AREA RUANG KELAS

Ruang terpilih 1 adalah area ruang kelas. Area ini dipilih karena merupakan ruang utama pada bangunan sekolah yang sebagian besar kegiatan system belajar mengajar di laksanakan. Pada ruang kelas anak mendapatkan berbagai pengetahuan dan melakukan berbagai aktivitas yang dapat merangsang aspek kognitif pada anak. Ruang kelas pada PG-TK Daycare Labschool Unesa Surabaya terdapat 5 kelas. Kelas PAUD, TK A1, TK A 2, TK B 1, dan TK B 2. Ruangan terpilih 1 yang dirancang adalah ruang kelas TK B karena pada TK B terdapat banyak aktivitas yang di laksanakan.



Gambar 5.5 Layout ruang terpilih 1

Sumber : Alyya Nisa, 2020

5.4.1 GAMBAR 3D AREA RUANG KELAS

Ruang kelas memiliki kapasitas maksimum 15 anak dengan kebutuhan furnitur yang telah disesuaikan. Pada kelas terdapat dua area yaitu area lesehan dan area belajar. Pada area belajar terdapat kursi dan meja yang dapat di gunakan anak untuk menulis, menggambar, dan melakukan kegiatan yang memanfaatkan meja. Terdapat *storage* yang digunakan untuk menyimpan berbagai media pembelajaran. Selain itu terdapat elemen estetis yang berbentuk awan yang dapat digunakan anak untuk men display karya gantung maupun tempel.



Gambar 5.6 Gambar 3D 1 ruang terlihat 1

Sumber : Alyya Nisa, 2020

Pada area kedua terdapat area lesehan yang digunakan untuk tempat guru bercerita, menonton film, maupun melakukan aktivitas yang memerlukan gerakan. Jika pada area lesehan masih kurang luas, furnitur dapat dipindahkan di area belakang kelas. Lantai menggunakan material *Linoleum* yang memiliki tekstur yang tidak keras agar anak tetap aman jika duduk di lantai. Pada area lesehan terdapat karpet untuk anak dapat dengan nyaman duduk sambil bermain di *sensory wall* yang terletak di area depan kelas.



Gambar 5.7 Gambar 3D 2 ruang terlihat 1

Sumber : Alyya Nisa, 2020



Pada keseluruhan desain ruang terpilih 1 nuansa tema yang di aplikasikan pada interior adalah nuansa pantai dan biota laut. Tema ini dipilih agar anak dapat mempelajari apa saja makhluk hidup yang ada di sekitar pantai. Penggunaan mural dan transformasi bentuk biota laut di aplikasikan ke dalam interior agar anak merasa senang saat belajar didalam kelas. berbagai bentuk laut di aplikasikan pada warna, elemen estetis, furnitur, dan ceiling.



Gambar 5.8 Gambar 3D 3 ruang terlihat 1

Sumber : Alyya Nisa, 2020

5.4.2 FURNITUR DAN ELEMEN ESTETIS AREA KELAS

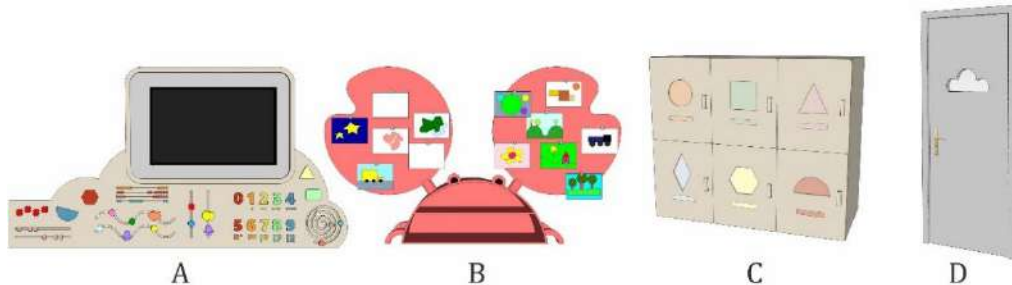
Pada ruang kelas terdapat furnitur dan elemen estetis custom yang di desain sesuai dengan kebutuhan pengguna. Desain furnitur disesuaikan dengan tema konsep nuansa laut dan pantai dengan bentukan yang bergelombang. Material yang di gunakan meja dan kursi adalah material plastik yang memiliki massa yang ringan sehingga furnitur dapat dipindah sesuai dengan kebutuhan aktivitas. Pemilihan bentuk meja bundar dengan bentuk ujung bergelombang dan tidak bersudut tajam membuat meja aman jika di gunakan oleh murid. Pada meja terdapat roda dapat agar anak dapat dengan mudah memindahkan meja dan membentuk berbagai macam pola menjadi horizontal, vertical maupun lingkaran pola agar anak tidak bosan..



Gambar 5.9 Pola Meja

Sumber : Alyya Nisa, 2020

Tidak hanya meja dan kursi pada ruang kelas terdapat furnitur berupa loker barang murid, rak penyimpanan, display karya dan beberapa elemen estetis. Gambar (A) pada gambar 5. merupakan *Sensory Wall* yang memiliki fungsi lain sebagai tempat layar tv. Furnitur ini terletak pada area depan kelas. *Sensory Wall* menggunakan material *plywood* dengan melubangi bagian garis alur untuk membentuk jalur permainan. Pada permainan *Sensory Wall* anak dapat melatih psikomotorik dan melatih gerakan tangan untuk menarik, menekan, memutar dan menghitung sesuai dengan standar kurikulum 2004 yang di gunakan oleh sekolah ini.



Gambar 5.10 Furnitur dan elemen estetis ruang terpilih 1

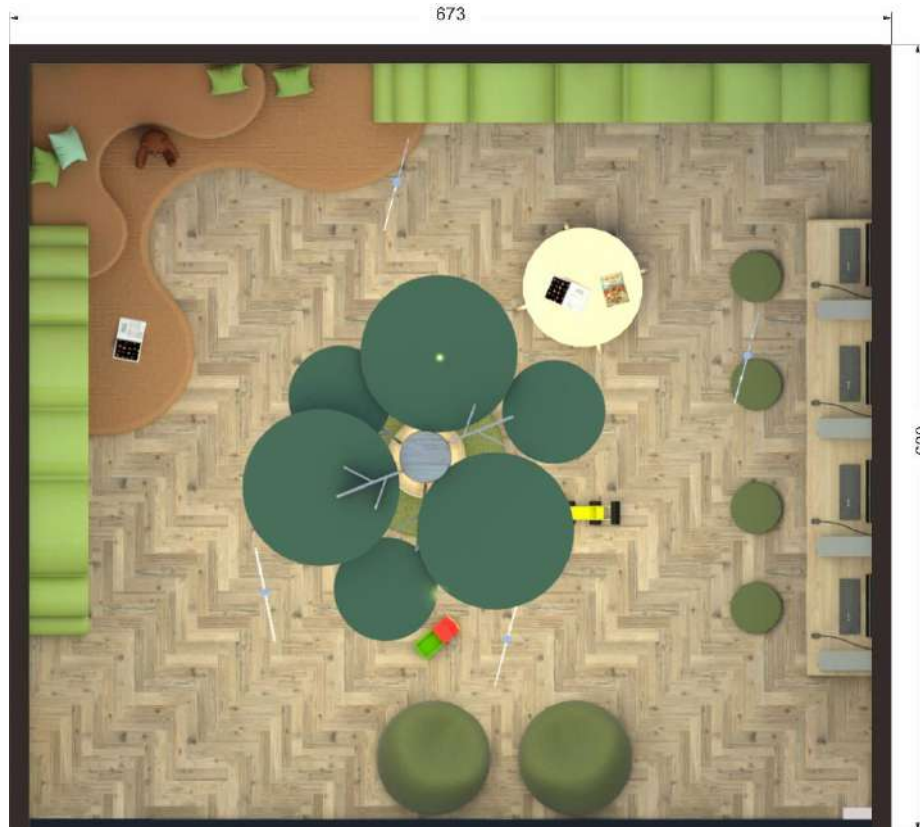
Sumber : Alyya Nisa, 2020

Pada gambar (B) merupakan transformasi dari bentuk kepiting yang di gunakan untuk rak pada bagian tubuhnya dan papan *display* pada bagian capitnya. Rak kepiting terbuat dari kombinasi bahan *plywood* dan kayu solid yang dilapis dengan hpl berwarna merah. Loker barang murid (C) di desain dengan mengaplikasikan bentuk geometri dengan warna pastel yang tidak mencolok. Pada loker murid ini diberi nama sesuai dengan pemiliknya yang bertujuan agar anak dapat mandiri menaruh barang bawaannya dan mudah mengingat loker sesuai dengan nama. Pada gambar (D) merupakan detail arsitektur berupa desain



pintu ruang kelas. Pintu di desain lebih tertutup dengan kaca berbentuk awan mengikuti tema yang di terapkan pada area kelas.

5.5 DESAIN AREA RUANG BACA DAN LAB KOMPUTER



Gambar 5.11 Layout furnitur ruang terpilih 2

Sumber : Alyya Nisa, 2020

Ruang terpilih 2 adalah area ruang baca dan laboratorium komputer. Pada area ini terdapat dua area yaitu area untuk membaca dan area untuk pembelajaran komputer. Pada ruang ini selalu di gunakan oleh murid TK A dan juga TK B sehingga selalu di gunakan setiap hari. Tidak hanya untuk ruang baca dan komputer, saat jam tertentu area ini dapat di gunakan murid untuk bermain sambil menunggu jemputan orang tua.

5.5.1 GAMBAR 3D AREA RUANG BACA DAN LAB KOMPUTER

Area komputer terletak di bagian ujung ruangan. area ini murid dapat mengoprasikan *software* berupa pembelajaran dalam bentuk permainan. Untuk area komputer dibuat lesehan dengan penambahan puff agar anak nyaman saat duduk di lantai. Pada bagian



belakang area ruang komputer terdapat meja yang dapat di gunakan guru untuk memonitor murid serta dapat di fungsikan murid untuk tempat membaca.



Gambar 5.12 Gambar 3D 1 ruang terpilih 2

Sumber : Alyya Nisa, 2020

Pada area ruang baca di desain dengan banyak area duduk, agar murid dapat membaca buku dan beristirahat sambil menunggu giliran pembelajaran komputer. Rak buku di desain rendah agar anak dapat memilih buku yang ingin dibaca tanpa perlu kesusahan saat mengambil maupun saat menaruh buku kembali.



Gambar 5.13 Gambar 3D 2 ruang terpilih 2

Sumber : Alyya Nisa, 2020



Pada area *center* ruangan terdapat rak buku yang di desain seperti pohon. Pada bagian atas bentuk daun di gunakan sebagai ceiling. Bentuk rak ini memperkuat nuansa yang terapkan dalam ruang baca dan lab komputer ini yaitu nuansa hutan. Selain rak buku pada dinding terdapat mural hewan yang terdapat balon kata-kata nama hewan tersebut dan ciri khasnya. Hal ini dapat membuat murid teredukasi tentang berbagai macam hewan yang ada di hutan. Nuansa warna hijau dan coklat mendominasi ruangan guna menciptakan ruangan yang diinginkan.

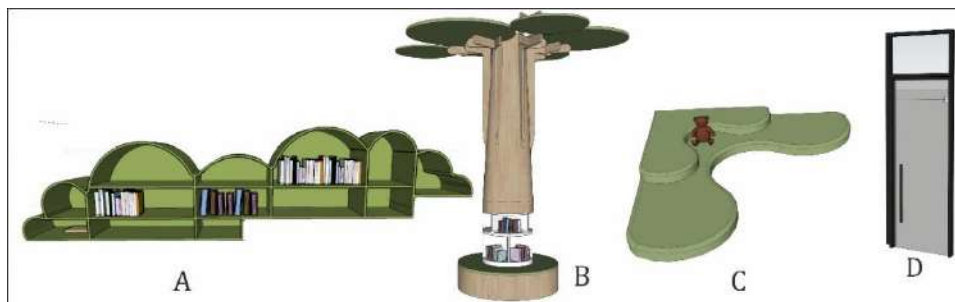


Gambar 5.14 Gambar 3D 3 ruang terpilih 2

Sumber : Alyya Nisa, 2020

5.5.2 FURNITUR DAN ELEMEN ESTETIS

Pada area ruang baca dan lab. Komputer terdapat furnitur dan elemen estetis yang mendukung nuansa hutan. Warna furnitur dan elemen estetis pada ruangan ini menggunakan warna yang didominasi oleh warna natural yaitu hijau dan coklat.



Gambar 5.15 Gambar Furnitur dan elemen estetis Ruang terpilih 2

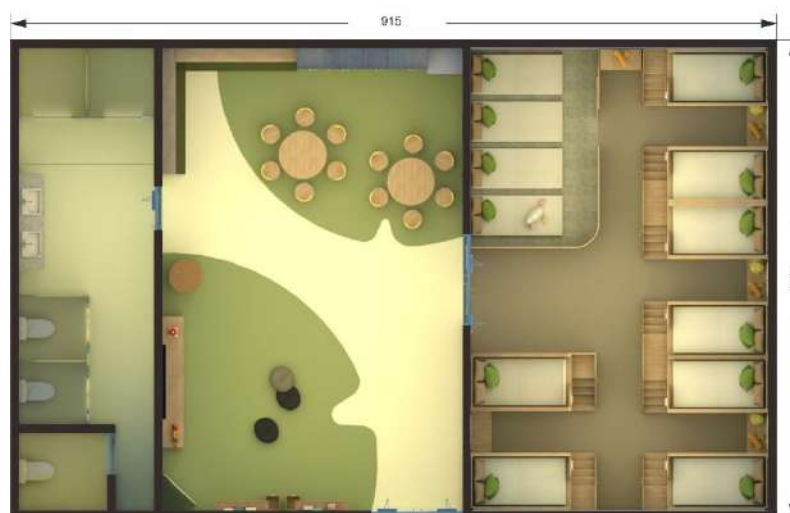
Sumber : Alyya Nisa, 2020



Pada ruang ini terdapat furnitur dan elemen estetis berupa rak buku (A), Rak buku pohon (B), Area duduk (C) dan pintu (D). furnitur di desain sesuai dengan nuansa hutan agar mengoptimalkan suasana pada ruangan. Rak buku di desain minim sudut yang tajam dengan bentuk yang melengkung seperti semak-semak. Rak buku juga memiliki ukuran yang tidak terlalu tinggi agar anak dapat dengan mudah mengambil buku cerita. Rak buku berbentuk pohon menjadi *center* pada ruangan. rak buku berbentuk pohon ini sekaligus menjadi pilar dan ceiling pada ruangan. Pada area ruang baca disediakan area duduk yang di desain luas dan bertingkat area ini dapat di gunakan untuk anak duduk maupun membaca buku.

5.6 DESAIN AREA RUANG *DAYCARE*

Ruang terpilih 3 adalah area *daycare* yang terletak di area samping gedung sekolah. Pada area ini orangtua dari murid dapat menitipkan anaknya ke fasilitas *daycare*. Pada area *daycare* harus memiliki fasilitas yang aman dan nyaman bagi anak karena *daycare* merupakan rumah kedua bagi anak. Pada *Daycare* pada PG-TK Labschool Unesa terdapat 20 anak yang merupakan murid dari Labschool. Area *daycare* yang sebelumnya hanya terdapat area tempat tidur yang di jadikan satu dengan area mengaji ataupun kegiatan lainnya. Selain itu terdapat area kosong yang tidak terpakai. Pada perancangan *daycare* didesain dengan nuansa tematik alam berupa rawa-rawa. Area kosong pada *daycare* di manfaatkan sebagai area serbaguna dan area makan.



Gambar 5.16 Layout furnitur ruang terpilih 3

Sumber : Alyya Nisa, 2020



5.6.1 GAMBAR 3D AREA *DAYCARE*

Tema rawa-rawa dipilih dengan dominan warna hijau dan bentuk daun teratai, hal ini memiliki makna bahwa warna hijau dapat menenangkan dan bentuk daun teratai dipilih karena memiliki arti sebagai tempat sementara bagi serangga dan katak, sesuai dengan tujuan *daycare* yaitu sebagai tempat peristirahatan sementara bagi anak.



Gambar 5.17 Gambar 3D Area Ruang Tidur

Sumber : Alyya Nisa, 2020

Pada area tidur menggunakan *bunk bed* dengan ukuran yang disesuaikan dengan anak. *bunk bed* di desain lebih aman dengan menggunakan tangga yang lebih lebar dan pegangan yang tertutup agar anak aman saat tidur. Terdapat area tidur khusus untuk anak usia 2 tahun yang tidak tinggi dan terdapat pagar pengaman. Pada area pegangan tangga terdapat *sensory wall* berupa permainan jejak yang dapat dimainkan anak. pada *bunk bed* di beri nomer urutan agar anak dapat mengetahui tempat tidurnya sendiri dan sekaligus mengasah daya ingat anak dan kemandirian anak.



Gambar 5.18 Gambar 3D Area Serbaguna

Sumber : Alyya Nisa, 2020

Pada area serbaguna dapat di gunakan sebagai area untuk menonton tv, bermain, membaca dan untuk mengaji yang sebelumnya aktivitas tersebut dilakukan di area kamar tidur. Area ini di desain di area kosong pada eksisting sebelumnya. Pada gambar 5.19 merupakan area makan. Pada area makan terdapat kitchen set yang dijadikan tempat penyimpanan makanan maupun bahan bahan makanan. Namun pada tempat ini tidak di pergunakan untuk memasak. Pengasuh hanya menyimpan makanan dan hanya sebagai tempat untuk mencuci piring. Pada area samping tempat makan terdapat area penyimpanan yang dapat di gunakan anak sebagai area untuk menyimpan barang-barang dan tas bawaannya. Pada loker tersebut diberi angka dan symbol warna agar anak dapat mengingat tempat miliknya. Area ini di tempatkan didekat dengan area toilet training agar anak terbiasa selepas dari luar *daycare* untuk segera menaruh barang bawaan dan mencuci kaki.

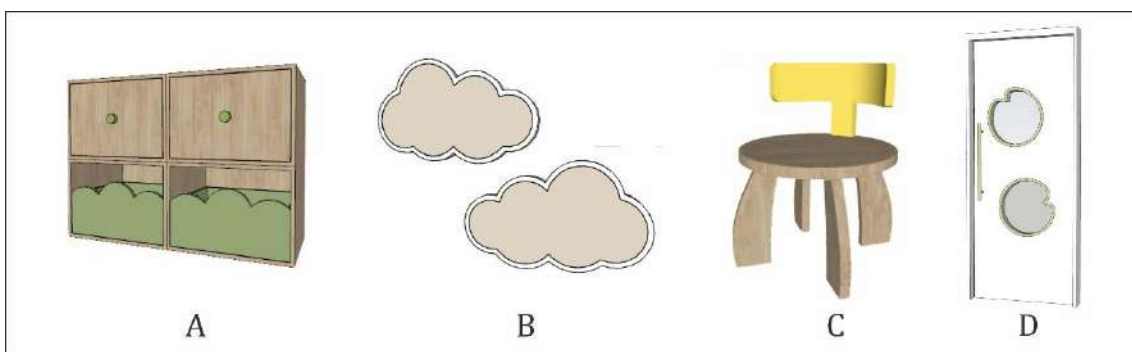


Gambar 5.19 Gambar 3D Area Makan

Sumber : Alyya Nisa, 2020

5.6.2 FURNITUR DAN ELEMEN ESTETIS

Pada area *daycare* penggunaan furnitur dan elemen estetis menggunakan warna yang dominan kayu dan warna hijau, hal ini guna mendukung tema yang digunakan yaitu rawa rawa.



Gambar 5.20 Gambar Furnitur dan elemen estetis Ruang terpilih 3

Sumber : Alyya Nisa, 2020

Pada ruang daycare terdapat furnitur dan elemen estetis berupa rak penyimpanan (A), Lampu tidur (B) dan kursi makan (C) dan pintu (D). Rak penyimpanan tersebut terdapat di ruangan area tidur. Di rak tersebut pengasuh maupun anak-anak dapat menyimpan



perlengkapan kamar maupun barang pribadi seperti mainan yang anak selalu membawanya saat hendak tidur. Bentuk dari laci merupakan transformasi dari bentuk kaki katak yang berwarna hijau. Alampu tidue terletak di atas rak penyimpanan yang berfungsi sebagai penerangan saat anak-anak tidur siang. Dengan cahaya yang redup anak-anak dapat tidur dengan nyenyak. Pada gambar c merupakan furnitur yang berada di area ruang makan. Kursi di desain seuai dengan kebutuhan anak dan terbuat dari material kayu *birchwood* yang ringan. Pada pintu di desain dengan motif daun daun teratai yang menjadi tempat jendela.





BAB VI

PENUTUP

6.1. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari hasil perancangan **INTERIOR PG-TK DAYCARE LABSCHOOL UNESA KETINTANG SURABAYA BERKONSEP FUN LEARNING DENGAN SENTUHAN TEMATIK ALAM** adalah sebagai berikut :

- 1) PG-TK Daycare Labschool Unesa adalah sarana pendidikan anak usia dini yang terletak di area Universitas Negeri Surabaya (UNESA) serta berada di dekat pusat kota Surabaya. Dengan lokasi yang strategis dan terdapat di area kampus pendidikan, dapat di manfaatkan untuk pengembangan kualitas dan mutu sekolah. Karna Labschool sendiri berada di bawah bimbingan universitas pendidikan di Surabaya. Salah satu pengembangan berupa merencanakan desain interior sesuai dengan kurikulum yang di terapkan pada sekolah sehingga dapat mendukung sistem pembelajaran dan mengembangkan kemampuan anak.
- 2) Dalam merancang desain yang mayoritas penghuninya adalah anak-anak fungsi ruang dapat dioptimalisasi dengan mengetahui kebutuhan aktivitas pengguna yang menjadi dasar perancangan dalam menentukan ukuran,sirkulasi,dimensi maupun keamanan yang berorientasi pada anak. sehingga mewujudkan nuansa pada ruang belajar yang aman dan nyaman.
- 3) Konsep perancangan desain yang pada PG-TK Daycare Labschool Unesa adalah konsep Fun Learning. Dengan di gunakannya konsep ini dapat membantu mewujudkan desain yang sesuai dengan sistem pembelajaran yang di terapkan oleh sekolah. Sehingga dapat mengasah kemampuan dan kecerdasan anak secara optimal.
- 4) Konsep Fun Learning pada desain perancangan interior dapat di lihat dari elemen interior, furnitur,layout dan nuansa tematik yang di hadirkan dari setiap ruang sesuai dengan tahap kecerdasan naturalistik anak.



6.2. SARAN

Saran yang di berikan dalam perancangan **INTERIOR PG-TK *DAYCARE* LABSCHOOL UNESA KETINTANG SURABAYA BERKONSEP *FUN LEARNING* DENGAN SENTUHAN TEMATIK ALAM** adalah sebagai berikut :

6.2.1 Saran bagi peneliti selanjutnya

Perlu adanya kajian dan teori yang lebih optimal yang membahas tentang objek desain paud, Tk maupun Daycare. Perlu mengetahui tentang perkembangan anak usia dini, permasalahannya, potensi anak dan hubungan antara interior dalam perkembangan kemampuan anak sehingga dapat mendesain ruang yang lebih maksimal sehingga pengguna di dalamnya lebih terangsang untuk belajar dan bermain.

6.2.2 Saran bagi PG-TK Daycare Surabaya

Pentingnya suasana dalam lingkungan belajar yang menyenangkan bagi anak agar dapat mendukung pertumbuhan anak saat berada di sekolah. Selain itu perlunya dukungan kelengkapan fasilitas yang memiliki standar dimensi dan keamanan agar anak dapat lebih aman dan nyaman saat berada di sekolah.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. 2011. *NSPK (Norma, Standar, Prosedur, dan Kriteria) Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional
- [2] Ns. Arif Rohman Mansur, M.Kep, 2019. *Tumbuh Kembang Anak Prasekolah*. Padang. *Andalas University Press*
- [3] Standar nasional pendidikan paud berdasarkan permendikbud no. 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini
- [4] Florentina Melani, Sriti Mayang Sari, 2015. Penerapan Standar Fasilitas Ruang Belajar Pada Taman Kanak-Kanak Katolik Santa Clara Surabaya
- [5] NSPK (Norma, Standar, Prosedur, dan Kriteria) Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Penitipan Anak, 2013. Hlm 19-20
- [6] Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*,.. Hlm 181
- [7] Dita Puspita, 2012. Hubungan kualitas interior ruangan dan motifasi belajar taman kanak-kanak... Universitas Negeri Yogyakarta.
- [8] Dania Nurulhuda, Maya Andria, Ummul, 2019. Desain arsitektur ramah anak. Surakarta. Universitas Sebelas Maret.
- [9] Standar kompetensi TK 2004
- [10] <https://www.paud.id/2015/05/4-model-pembelajaran-paud-pembelajaran-inovatif.html>
- [11] <https://www.eurekapedidikan.com/2014/12/berbasis-kompetensi-kurikulum-2004.html>
- [12] <https://bnpb.go.id/siaga-bencana>



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 RAB
- Lampiran 2 Site Plan
- Lampiran 3 Denah Keseluruhan
- Lampiran 4 Potongan Keseluruhan
- Lampiran 5 Denah Layout Terpilih 1-Ruang Kelas
- Lampiran 6 Potongan A-A' Layout Terpilih 1
- Lampiran 7 Potongan B-B' Layout Terpilih 1
- Lampiran 8 Denah Layout Terpilih 2-Ruang Baca dan Komputer
- Lampiran 9 Denah Layout Terpilih 3-Ruang Daycare
- Lampiran 10 3D Ruang Terpilih 1
- Lampiran 11 3D Ruang Terpilih 2
- Lampiran 12 3D Ruang Terpilih 3
- Lampiran 13 Revisi sidang K1
- Lampiran 14 Revisi sidang akhir
- Lampiran 15 Surat pernyataan bebas plagiaat

RANCANGAN ANGGARAN BIAYA (RAB) RUANG TERPILIH 1

PG-TK DAYCARE LABSCHOOL UNESA KETINTANG

SURABAYA,JAWA TIMUR

NO	URAIAN KEGIATAN	TOTAL
	LANTAI 1	
1	PEKERJAAN DINDING	Rp. 32.686.910,00
2	PEKERJAAN LANTAI	Rp. 7.056.000,00
3	PEKERJAAN PLAFOND	Rp. 5.798.475,00
4	PEKERJAAN PINTU,KUSEN,JENDELA	Rp. 600.000,00
5	PEKERJAAN FURNITURE	Rp. 17.500.000,00
6	PEKERJAAN AKSESORIS	Rp. 3.218.000,00
7	PEKERJAAN INSTALASI LISTRIK	Rp. 1.763.600,00
	TOTAL	Rp. 68.622.910.985,00
	PPN 10%	Rp. 6.862.298,50
	GRAND TOTAL	Rp. 75.485.283,50
	Dibulatkan	Rp. 76.000.000,00

RANCANGAN ANGGARAN BIAYA (RAB) Ruang Terpilih 1
PG-TK- DAYCARE LABSCHOOL UNESA KETINTANG
SURABAYA, JAWA TIMUR

No.	Uraian Pekerjaan	Spesifikasi	Volume	jumlah	Satuan	Harga Satuan	Total
A PEKERJAAN DINDING							
1	pengelupasan cat awal		92,80		m2	Rp 11.500	Rp 1.067.200
2	pengcatan mural dinding		76,94		m2	Rp 200.000	Rp 15.388.000
3	pembongkaran dinding		4,68		m2	Rp 22.000	Rp 102.960
4	pengadaan partisi lipat	Gypsum rangka hollow	8,74		m2	Rp 1.815.000	Rp 15.863.100
5	stiker kaca	Sandblast	4,83		m	Rp 55.000	Rp 265.650
	Sub Total A						Rp 32.686.910
B PEKERJAAN LANTAI							
1	pengadaan pelapis <i>linoleum</i>		33,00		m2	Rp 150.000	Rp 4.950.000
2	pemasangan pelapis <i>linoleum</i>		33,00		m2	Rp 30.000	Rp 990.000
3	pengadaan karpet		9,30		m2	Rp 120.000	Rp 1.116.000
	Sub Total B						Rp 7.056.000
C PEKERJAAN PLAFOND							
1	Pemasangan plafon gypsum		33,00		m2	Rp 150.000	Rp 4.950.000
2	Pemasangan plafon akrilik		3,00		m2	Rp 150.000	Rp 450.000
3	Pengcatan Plafon	cat interior biru muda	33,00		m2	Rp 12.075	Rp 398.475
	Sub Total C						Rp 5.798.475
D PEKERJAAN PINTU,KUSEN,JENDELA							
1	Pembuatan daun pintu		1,00		Buah	Rp 450.000	Rp 450.000
2	Pemasangan daun pintu		1,00		Buah	Rp 150.000	Rp 150.000
	Sub Total D						Rp 600.000
E PEKERJAAN FURNITURE							
1	Pengadaan meja belajar	ABS Plastic	8,00		buah	Rp 800.000	Rp 6.400.000
2	Pengadaan kursi belajar	ABS Plastic	16,00		buah	Rp 150.000	Rp 2.400.000
3	Pengadaan rak <i>custom</i> keping	rangka plywood fin HPL	1,00		buah	Rp 1.200.000	Rp 1.200.000
4	Pengadaan rak <i>custom</i> full dinding	rangka plywood fin HPL	1,00		buah	Rp 3.000.000	Rp 3.000.000
5	Pengadaan loker barang	rangka plywood fin HPL	3,00		buah	Rp 1.000.000	Rp 3.000.000
6	Pengadaan <i>sensory wall</i> + rak tv	rangka plywood fin HPL	1,00		buah	Rp 1.500.000	Rp 1.500.000

RANCANGAN ANGGARAN BIAYA (RAB) Ruang Terpilih 1
PG-TK- DAYCARE LABSCHOOL UNESA KETINTANG
SURABAYA, JAWA TIMUR

No.	Uraian Pekerjaan	Spesifikasi	Volume	jumlah	Satuan	Harga Satuan	Total
	Sub Total E						Rp 17.500.000
F	PEKERJAAN AKSESORIS						
1	TV LED 40 Inc		1,00		unit	Rp 2.298.000	Rp 2.298.000
2	Mading akrilik		2,00		unit	Rp 115.000	Rp 230.000
3	spotlight		4,00		unit	Rp 172.500	Rp 690.000
	Sub Total F						Rp 3.218.000
G	PEKERJAAN INSTALASI LISTRIK						
1	Pemasangan Instalasi Titik Lampu Philips LED Downlight 10 watt		6,00		unit	Rp 172.500	Rp 1.035.000
2	Pemasangan Stop Kontak		2,00		unit	Rp 51.400	Rp 102.800
3	Pemasangan Saklar Tunggal		2,00		unit	Rp 144.900	Rp 289.800
4	Pemasangan Saklar Ganda		2,00		unit	Rp 168.000	Rp 336.000
	Sub Total G						Rp 1.763.600
	TOTAL						Rp 68.622.985

RANCANGAN ANGGARAN BIAYA

PROYEK : PEKERJAAN RUANG TERPILIH 1

LOKASI : LABSCHOOL UNESA KETINTANG SURABAYA, JAWA TIMUR

No.	Uraian Pekerjaan	KOEF	Satuan	Harga Satuan	Harga
A	PEKERJAAN LANTAI				
	Pekerjaan pemasangan Lantai Linoleum				
	Upah				
	Mandor	0,04	OH	Rp 100.000	Rp 3.500
	Kepala Tukang	0,04	OH	Rp 100.000	Rp 3.500
	Tukang	0,35	OH	Rp 85.000	Rp 29.750
	Pembantu Tukang	0,70	OH	Rp 75.000	Rp 52.500
			Jumlah		Rp 89.250
	Bahan				
	Lem Kayu	0,60	kg	Rp 15.000	Rp 9.000
	Lantai Linoleum	33,00	m2	Rp 150.000	Rp 4.950.000
			Jumlah		Rp 4.959.000
			Nilai HSPK		Rp 5.048.250
	Pekerjaan pemasangan Lantai Karpét				
	Upah				
	Mandor	0,04	OH	Rp 100.000	Rp 3.500
	Kepala Tukang	0,04	OH	Rp 100.000	Rp 3.500
	Tukang	0,35	OH	Rp 85.000	Rp 29.750
	Pembantu Tukang	0,70	OH	Rp 75.000	Rp 52.500
			Jumlah		Rp 89.250
	Bahan				
	Lem Kayu	0,60	kg	Rp 15.000	Rp 9.000
	karpét polyster	9,30	m2	Rp 120.000	Rp 1.116.000
			Jumlah		Rp 1.125.000
			Nilai HSPK		Rp 1.214.250
B	PEKERJAAN DINDING				
	Pekerjaan dinding				
	Upah				

RANCANGAN ANGGARAN BIAYA

PROYEK : PEKERJAAN RUANG TERPILIH 1

LOKASI : LABSCHOOL UNESA KETINTANG SURABAYA, JAWA TIMUR

No.	Uraian Pekerjaan	KOEF	Satuan	Harga Satuan	Harga
	Mandor	0,04	OH	Rp 100.000	Rp 3.500
	Kepala Tukang	0,04	OH	Rp 100.000	Rp 3.500
	Tukang	0,35	OH	Rp 85.000	Rp 29.750
	Pembantu Tukang	0,70	OH	Rp 75.000	Rp 52.500
				Jumlah	Rp 89.250
	Bahan				
	Cat Tembok	0,60	kg	Rp 119.000	Rp 71.400
	Dempul	0,10	kg	Rp 36.000	Rp 3.600
				Jumlah	Rp 75.000
				Nilai HSPK	Rp 164.250
	Pekerjaan partisi				
	Upah				
	Mandor	0,04	OH	Rp 100.000	Rp 3.500
	Kepala Tukang	0,04	OH	Rp 100.000	Rp 3.500
	Tukang	0,35	OH	Rp 85.000	Rp 29.750
	Pembantu Tukang	0,70	OH	Rp 75.000	Rp 52.500
				Jumlah	Rp 89.250
	Bahan				
	Rangka hollow	0,60	kg	Rp 119.000	Rp 71.400
	Paku Skrup	40,00	lonjor	Rp 300	Rp 12.000
	Triplek	10,00	umit	Rp 45.000	Rp 450.000
				Jumlah	Rp 533.400
				Nilai HSPK	Rp 622.650
C	PEKERJAAN PLAFON				
	Pekerjaan plafon				
	Upah				
	Mandor	0,04	OH	Rp 100.000	Rp 3.500
	Kepala Tukang	0,04	OH	Rp 100.000	Rp 3.500
	Tukang	0,35	OH	Rp 85.000	Rp 29.750

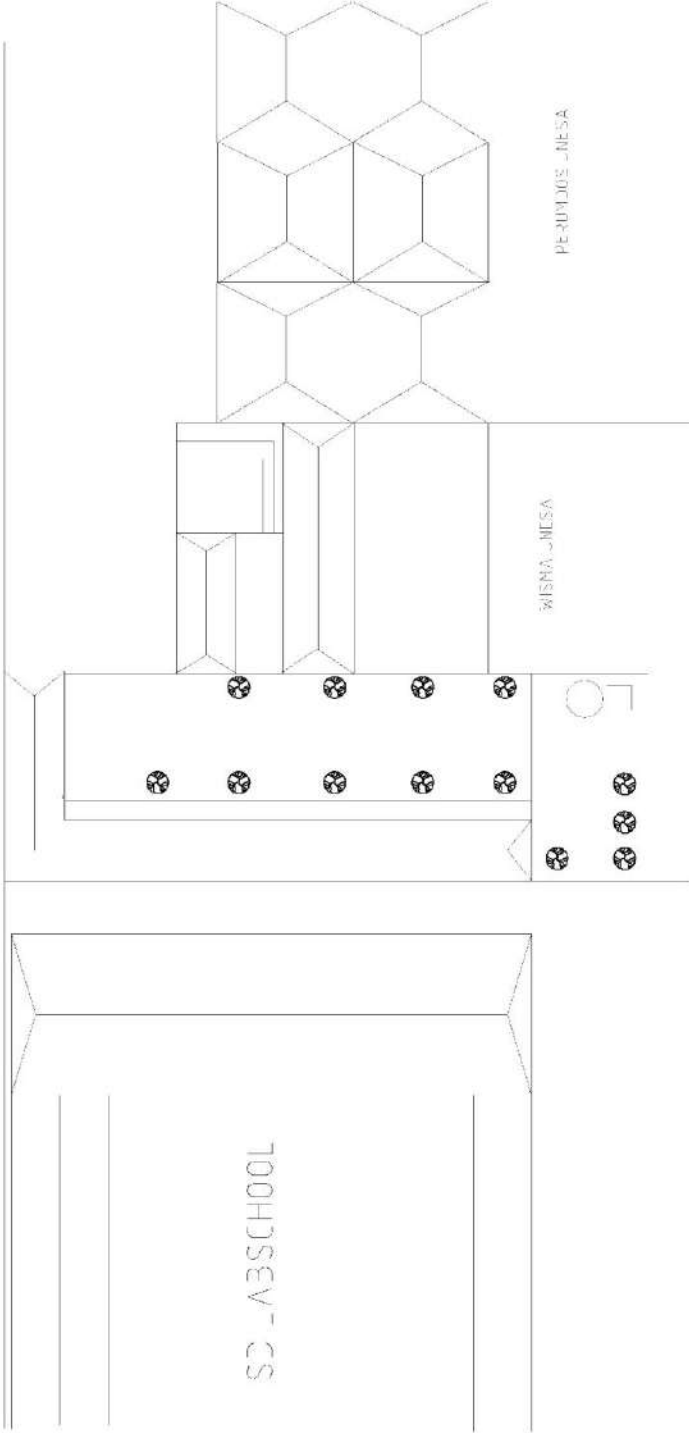
RANCANGAN ANGGARAN BIAYA

PROYEK : PEKERJAAN RUANG TERPILIH 1

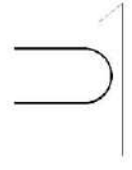
LOKASI : LABSCHOOL UNESA KETINTANG SURABAYA, JAWA TIMUR

No.	Uraian Pekerjaan	KOEF	Satuan	Harga Satuan	Harga
	Pembantu Tukang	0,70	OH	Rp	Rp 52.500
				Jumlah	Rp 89.250
	Bahan				
	Gypsum Board	0,60	kg	Rp	Rp 119.000
	metal hollow 40 x40	6,00	lonjor	Rp	Rp 43.100
	metal hollow 20 x40	40,00	lonjor	Rp	Rp 33.000
	Paku Skrup	36,00	lonjor	Rp	Rp 300
				Jumlah	Rp 1.660.800
				Nilai HSPK	Rp 1.750.050
	Pekerjaan up ceiling				
	Upah				
	Mandor	0,04	OH	Rp	Rp 100.000
	Kepala Tukang	0,04	OH	Rp	Rp 100.000
	Tukang	0,35	OH	Rp	Rp 85.000
	Pembantu Tukang	0,70	OH	Rp	Rp 75.000
				Jumlah	Rp 89.250
	Bahan				
	Gypsum Board	0,60	kg	Rp	Rp 119.000
	metal hollow 40 x40	6,00	lonjor	Rp	Rp 43.100
	metal hollow 20 x40	40,00	lonjor	Rp	Rp 33.000
	Paku Skrup	36,00	lonjor	Rp	Rp 300
				Jumlah	Rp 1.660.800
				Nilai HSPK	Rp 1.750.050

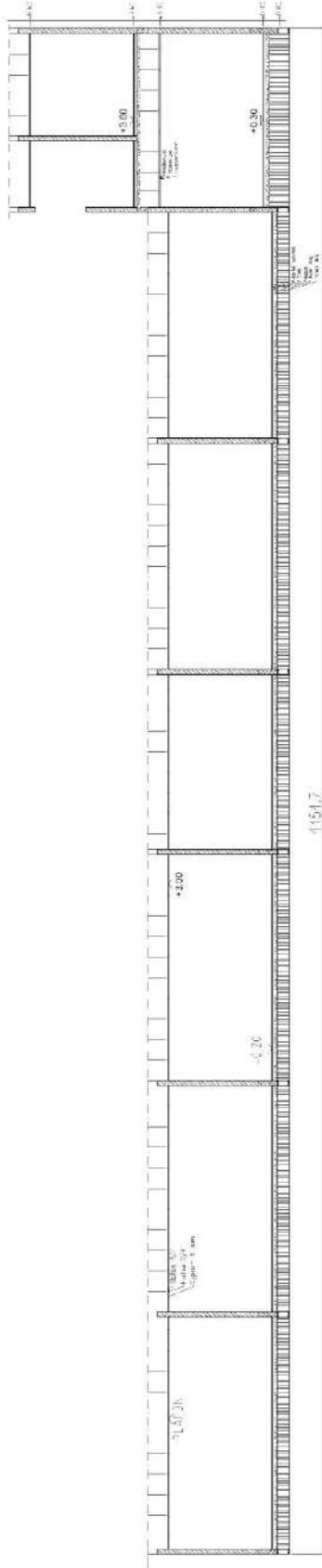
JL. KETINTANG WİYATA



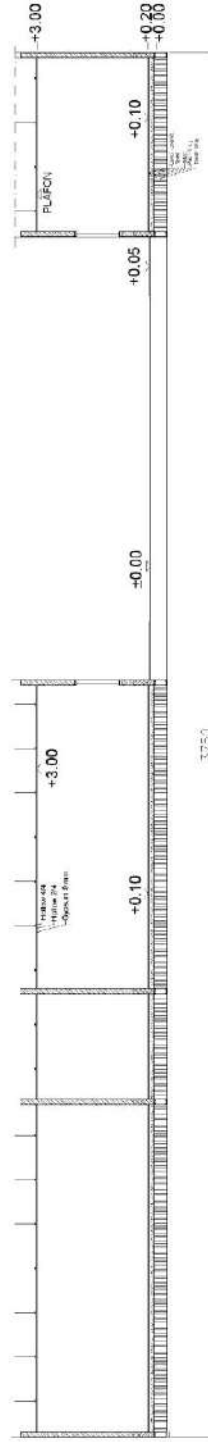
JL. KETINTANG PRATAMA V



TUGAS AKHIR DISERTAI DENGAN DESAIN INTERIOR KURANG-LEBIH	NAMA : ALIYA NISA DAZIFRA NPM : 05411054000017	LAB : ESTETIKA TAHAP : 04-03-2020	PASIF	LUMBAR
	DOSEN : ARIA WENY ST., MPT	SATUAN/SKALA : CM / 1:250		1
DESAIN INTERIOR PGT. R. DAYANE LABSCHOOL KETINTANG SURABAYA		DESAIN SITE PLAN		

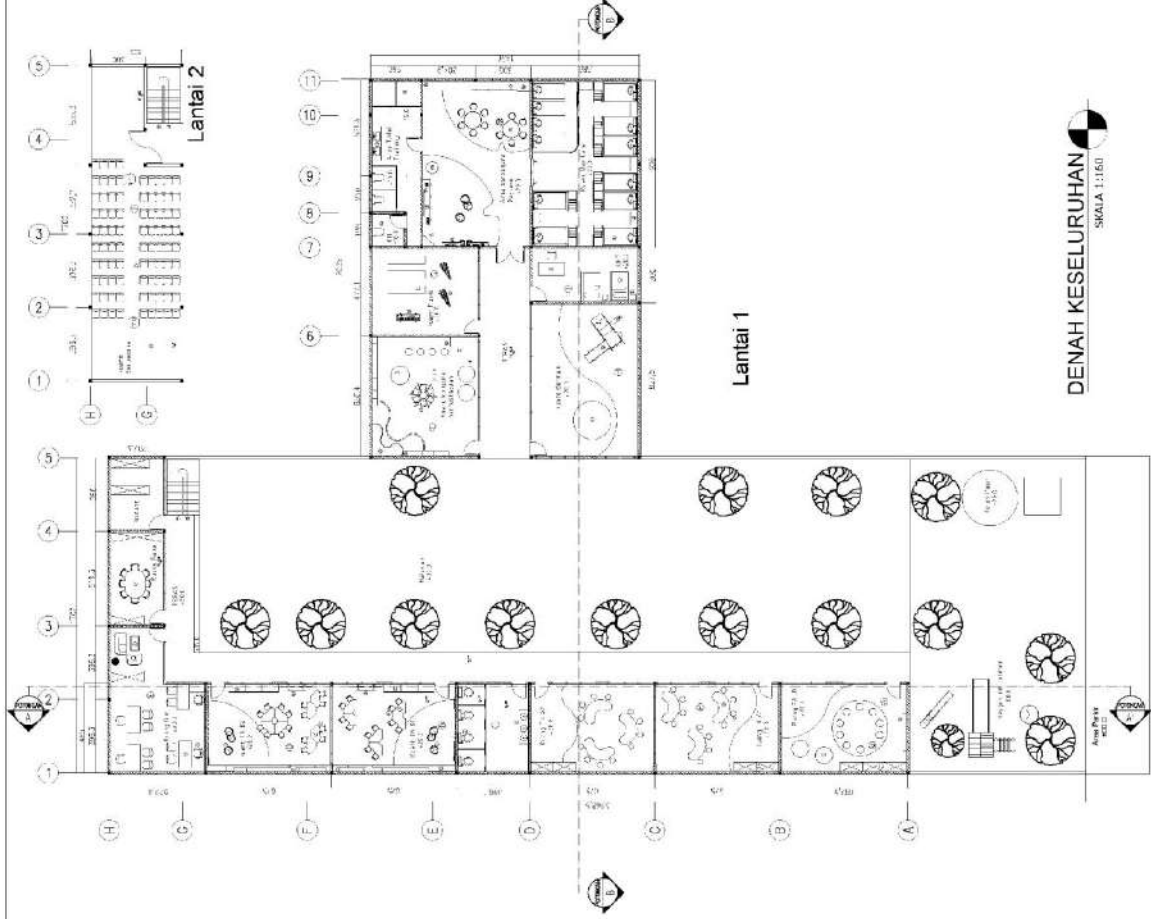


POTONGAN A-A
SKALA 1:300



POTONGAN B-B
SKALA 1:300

TUGAS AKHIR	NAMA : ALYIA NISA DAZPURA	LAB :	ESTETIKA	PARAF	LUMBAR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR	NIM : 020121000017	TANGGAL :	04-05-2020		3
FACULTAS	DOSEN : ARI NENY ST, PPT	SATIANSKALA :	CV / I.80		
DESAIN INTERIOR PG-TR DAYCARE					
LAMBELOH RESTORING SURABAYA					
					DEKOR POTONGAN EKSTING



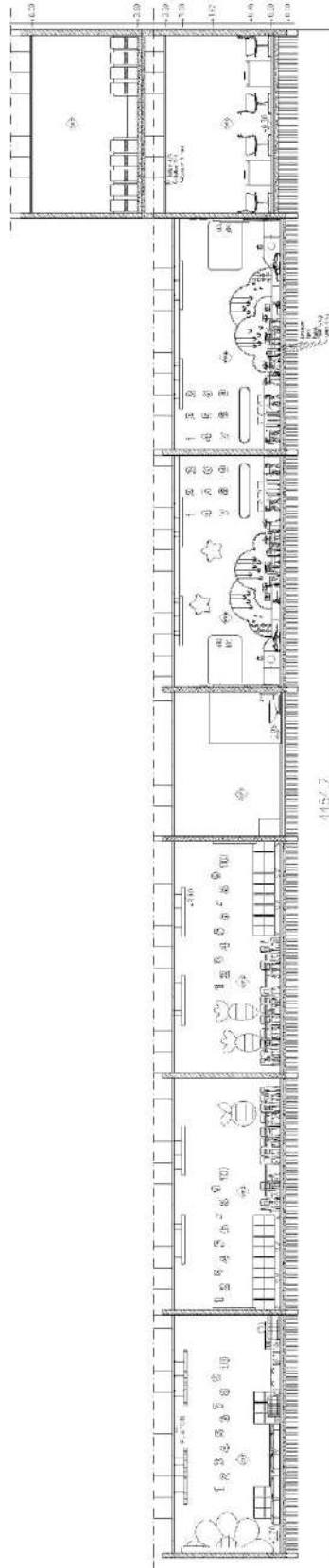
KETERANGAN		
Kode	Jenis	Dimensi
A		
1	Panel Lampu TV	Plywood 12 mm in hpl cream pinnales TH 100 x 40 x 300 cm
2	Lampir Penerimaan	Plywood 12 mm in hpl cream pinnales TH 120 x 40 x 40 cm 154 AA
3	Chemin Bangs	Ø 35 cm
4	Mepi Beliger	Ø 50
B		
1	Lampir Penerimaan	Plywood 12 mm in hpl cream pinnales TH 120 x 40 x 50 cm 154 AA
2	Kursi Beliger	Plastic, in yellow color 35 x 35 x 30 cm
3	Mepi Beliger	Plastic, in white color 120 x 20 x 50 cm
C		
1	Table Tolo	80 x 150 x 30 cm
2	Visorbel	180 x 50 x 40 Plywood 12 mm in hpl cream pinnales TH 1011 AA
D		
1	Lampir Penerimaan	Plywood 12 mm in hpl Light Beige TH 009 AA
2	Puff	Ø 40 cm
3	Kursi Beliger	Plastic, in blue and white 30 x 30 x 45 cm
4	Mepi Beliger	Plastic, in white color 40 x 50 x 41 cm
5	Lampir Beliger	Plywood 12 mm in hpl Light Beige TH 009 AA
6	Hak dar aca bransol lampir	Plywood 12 mm in hpl Light Beige TH 009 AA
E		
1	Naras Kaja	50 x 50 x 50 cm
2	Misa Kaja	140 x 70 x 70 cm Plywood 12 mm in hpl cream pinnales TH 154 AA
3	Lampir Arap	50 x 150 x 200 cm Lampir aca in Franse coating
4	Single Sofa	80 x 60 x 70 cm
5	Cakek Table	50 x 80 x 50 cm Plywood 12 mm in hpl walnut TH 1225 AA
6	Misa Rasak	100 x 100 x 70 cm Plywood 20 mm in hpl walnut TH 1225 AA

F		
1	Rak Buku	60 x 120 x 120 cm Plywood 12 mm in hpl cream pinnales TH 154 AA
2	Ara Duda	150 x 250 x 40 cm Plywood 12 mm in hpl maine green TH 1001 AA
3	Rak Buku	60 x 100 x 80 cm Plywood 12 mm in hpl cream pinnales TH 154 AA
4	Bein Bag	Ø 50 cm
5	Puff	Ø 35 cm
6	Misa komputer	250 x 50 x 70 cm Plywood 12 mm in hpl cream pinnales TH 154 AA
7	Misa bucal	Ø 50 cm Plywood 12 mm in hpl cream pinnales TH 154 AA
G		
1	Kursi puff	60 x 100 x 30 cm
2	Keyboard	60 x 100 x 30 cm
3	O blenpre	
H		
1	Aca mendi bola playground	Ø 220 cm
I		
1	Shir Table	50 x 50 x 50 cm Plywood 12 mm in hpl disainer maple TH 124 FC
2	Misa Talar	100 x 120 x 40 cm Plywood 12 mm in hpl disainer maple TH 124 FC
3	Misa Konsulasi	60 x 100 x 60 cm Plywood 12 mm in hpl disainer maple TH 124 FC
J		
1	Blank Bed	180 x 200 x 250 cm Plywood 12 mm in hpl disainer maple TH 124 FC
2	Shir Table	100 x 50 x 45 Plywood 12 mm in hpl disainer maple TH 124 FC
3	Konsep	Ø 220 cm
4	Misa makan	Ø 100 cm
5	Kursi makan	Ø 50 cm
6	Kulka	
7	Kabin set	
8	Ara gantung aca bial dar penerimaan Shig	Plywood 12 mm in hpl disainer maple TH 124 FC
9	Rak Misa	Ø 50 cm Plywood 12 mm in hpl disainer maple TH 124 FC
10	TV	LED 40 In
11	Choroza	Plywood 12 mm in hpl disainer maple TH 124 FC
12	Papan Tulis	60 x 100 x 100 cm Plywood 12 mm in hpl disainer maple TH 124 FC
13	Rak buku	Plywood 12 mm in hpl disainer maple TH 124 FC
14	Table	
15	Wasabai	180 x 80 x 40 Plywood 12 mm in hpl disainer maple TH 124 FC
16	Ara soower	
K		
1	Kursi	40 x 40 x 10 cm
2	Pandang	450 x 250 x 20 cm Rangka disainer maple + wood panel

DENAH KESELURUHAN
SKALA 1:160

NAMA : ALIYA NISA DAZFIRA DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR PERIODE 13	NAMA : ESTELITIKA TAMBAHAL : 06-03-2020 DOSEN : ARIAN BRUW ST, PPT SATIANS/SAKALA : CH 1, 1140	FAKAS LEMBAR 4
---	---	-----------------------------

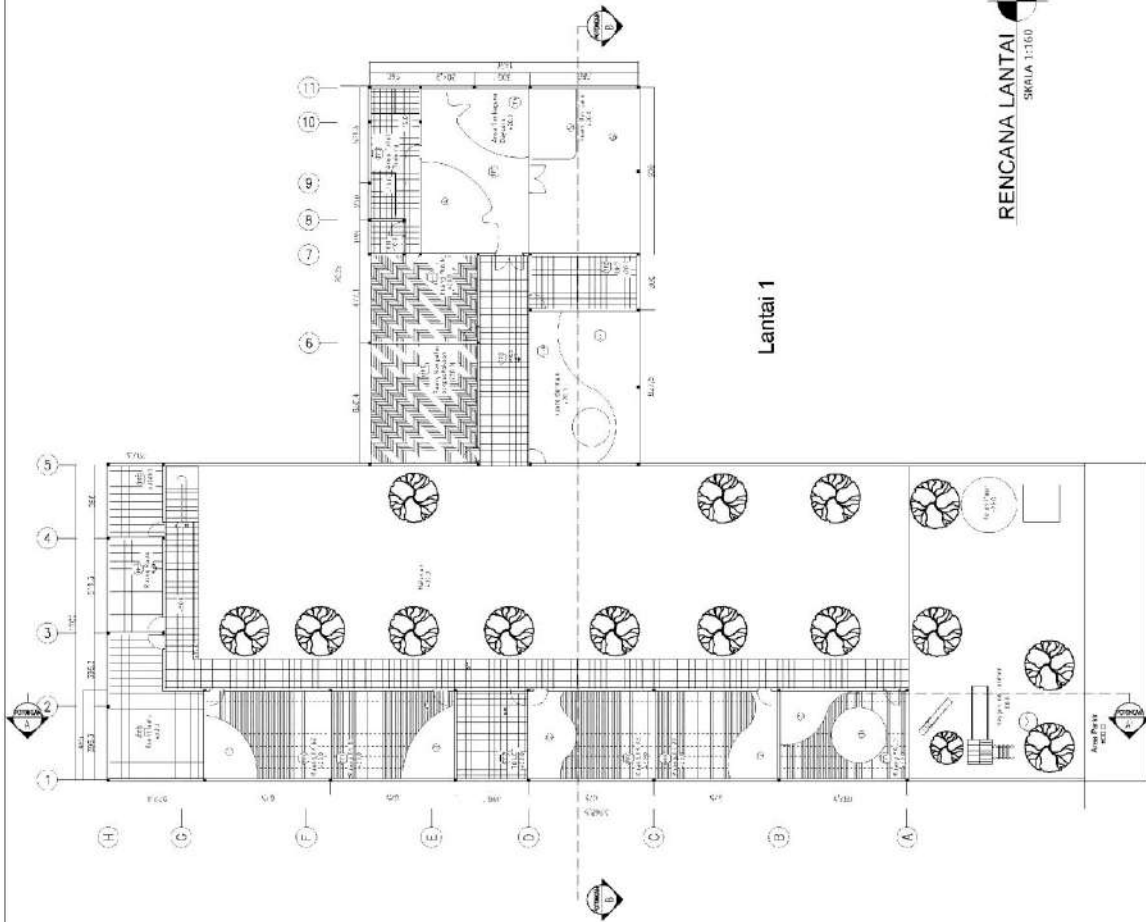
DESAIN INTERIOR PG-TK DAYCARE
LABORATORIUM REFINING SURABAYA
DENAH TERBUAH



POTONGAN A-A
SKALA 1:150

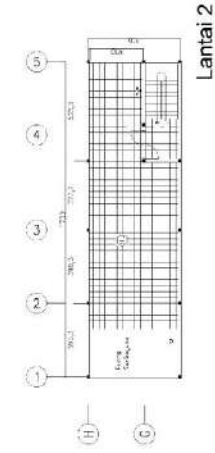
KETERANGAN	
KODE	JENIS MATERIAL DAN FINISHING
WF 1	Cat anti kuman dan anti noda Nippon paint spot-less plus, sweet creams
WF 2	Cat anti kuman dan anti noda Nippon paint spot-less plus, Green Veil
WF 3	Cat anti kuman dan anti noda Nippon paint spot-less plus, Cloud Grass
WF 4	Cat anti kuman dan anti noda Nippon paint spot-less plus, Blue wool
WF 5	Cat tembok anti jamur Nippon paint vniltex, Honey sky
WF 6	Cat tembok anti jamur Nippon paint vniltex, Honey sky

TUGAS AKHIR SEPARTIEN BEBAN MERUMAH FINISH-TS	NAMA : ALIYA NISA DARFIRA NIP : 0811040000017	LAB. : ESTETIKA TAMBAH : 01-05-2020 SATUAN/SKALA : CM / 1/50	PARAF	LEMBAR 5
DESAIN INTERIOR PG-TR DAYCAR LABCHOOL KETINTANG SURABAYA			DEMAN POTONGAN TERPLIN A-A	



RENCANA LANTAI
SERIAL 13160

Lantai 1

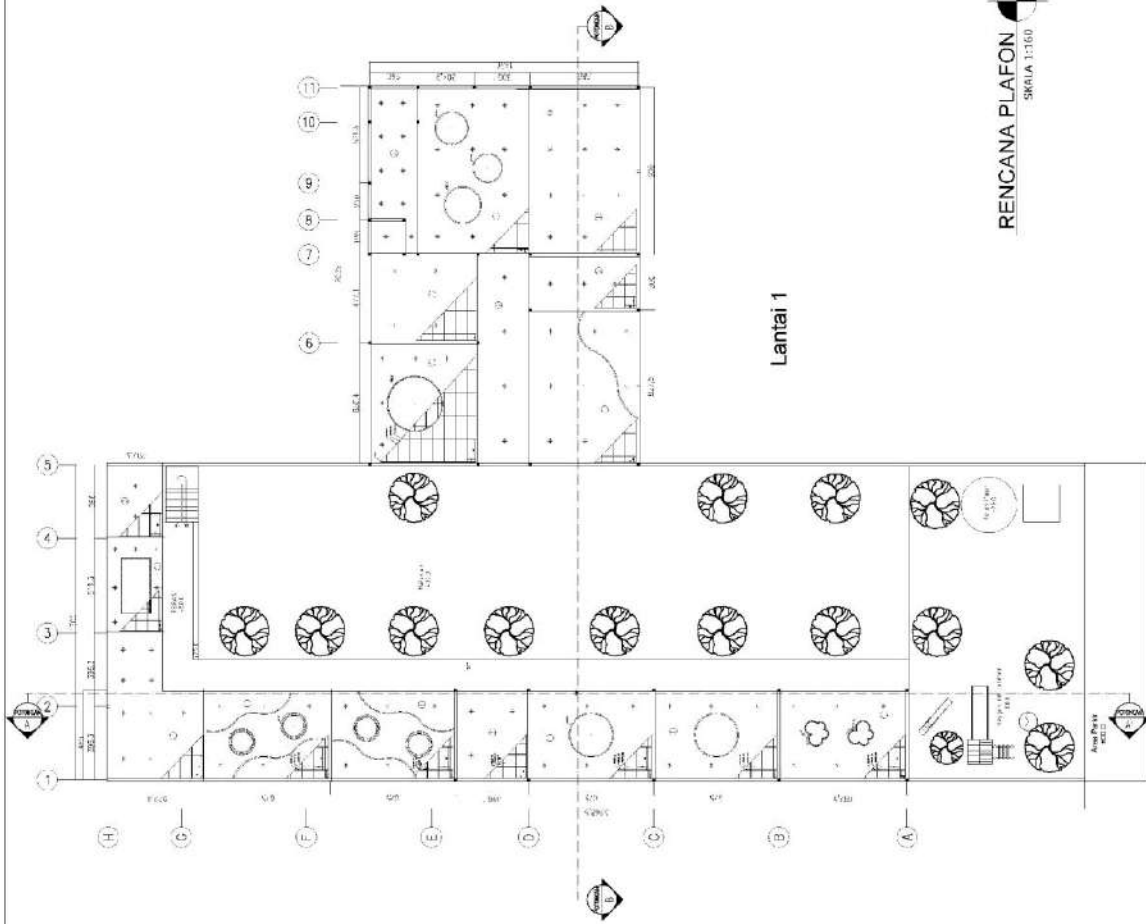


Lantai 2

KETERANGAN	
KODE	JENIS LANTAI
FF1	Kayu jati, lebar 120, tebal 25 mm
FF2	Keramik porselin 30x30
FF3	Keramik porselin 40x40
FF4	Finishing plafon gypsum board
FF5	Finishing dinding kalsium hidroksida
FF6	Finishing plafon gypsum board
FF7	Finishing dinding kalsium hidroksida

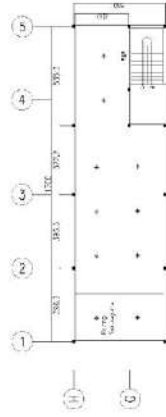
KETERANGAN	
KODE	JENIS LANTAI
1	Karpet rampak senicelli
2	Karpet warna hijau
3	Karpet warna biru tua
4	Karpet warna H-pau Muda
5	Karpet warna Abu-abu muda
6	Karpet warna coklat cream

TUGAS AKHIR DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FURB-13	NAMA : ALIYA NISA DAZFIRA NIP : 0841164000017 DOSEN : ARIAN ARYAN ST.,PPT	JAB : ESTETIKA TANGGAL : 01-03-2020 SATUAN/SKALA : CM 1 : 100	PARAF 7
DESAIN INTERIOR PG-TR DAYCARE LABORATORIUM REFINING SURABAYA			RENCANA LANTAI LAYOUT KESEKUPRAN



RENCANA PLAFON
SERIAL 13160

Lantai 1



Lantai 2

KETERANGAN	
KODE	JENIS LANTAI
1	LEMPANG BERSALUR PHILIPS 10
2	LANTAI BERSALUR PHILIPS 10

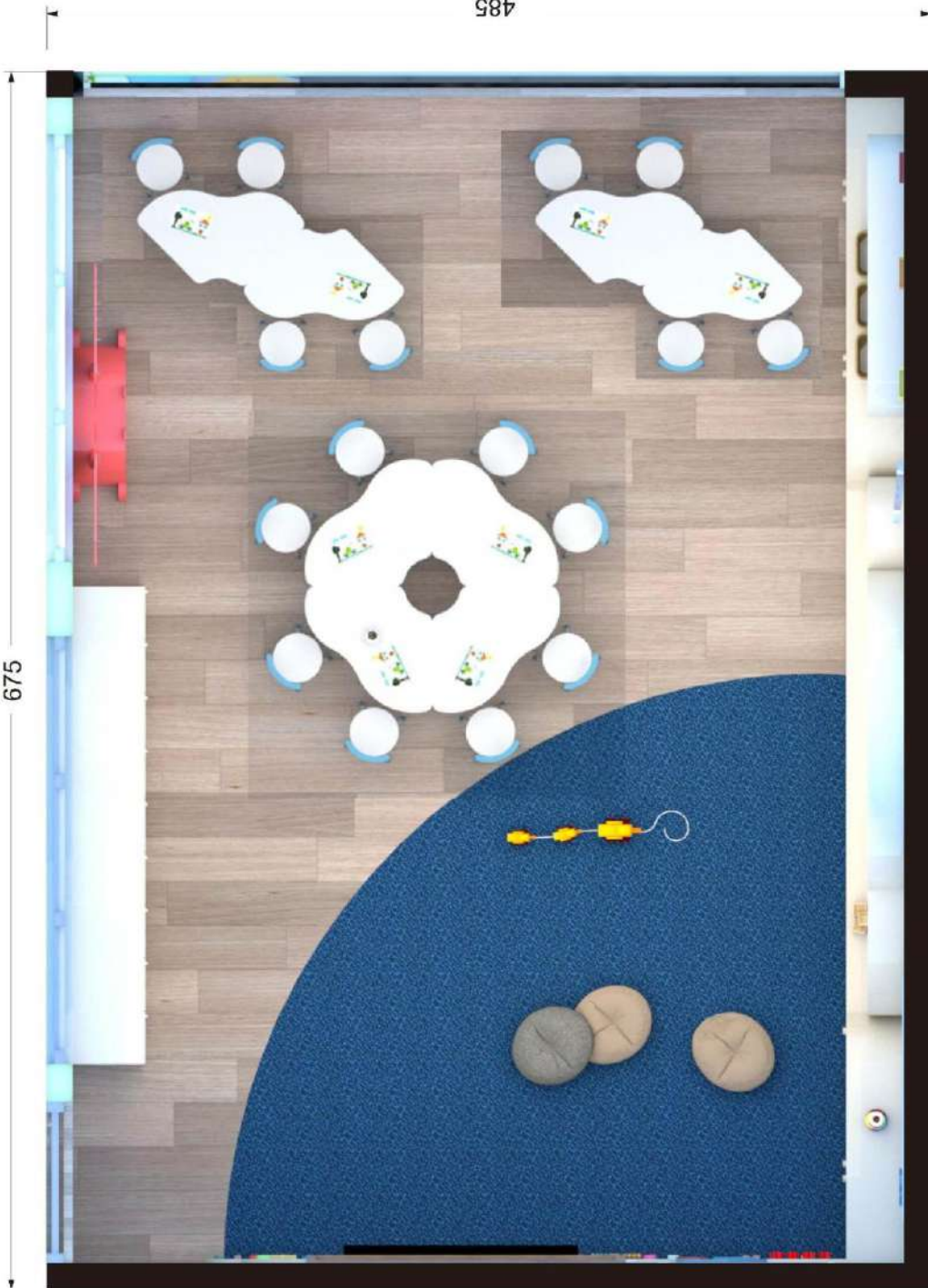
○ LAMPU LUBANG BULAT PHILIPS

○ LAMPU LED STRIP 2835 SMD 144 LED 200 VOL

○ LAMPU GEMER

TUGAS MATA KULIAH : ARSITEKTUR INTERIOR	NAMA : ALYIA NISA DAZFIRA	LAB : ESTETIKA	PARAF	LEMBAR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR	NIM : 084160400017	TANGGAL : 04-03-2020		8
FURBIO-13	DOSEN : ARIA BERRY ST. PWT	SATUAN/SKALA : CM / 1:160		
DESAIN INTERIOR PG-TK DAYCARE	LAROGICOL REFINING SURABAYA	RENCANA PLAFON KESELURUHAN		

675

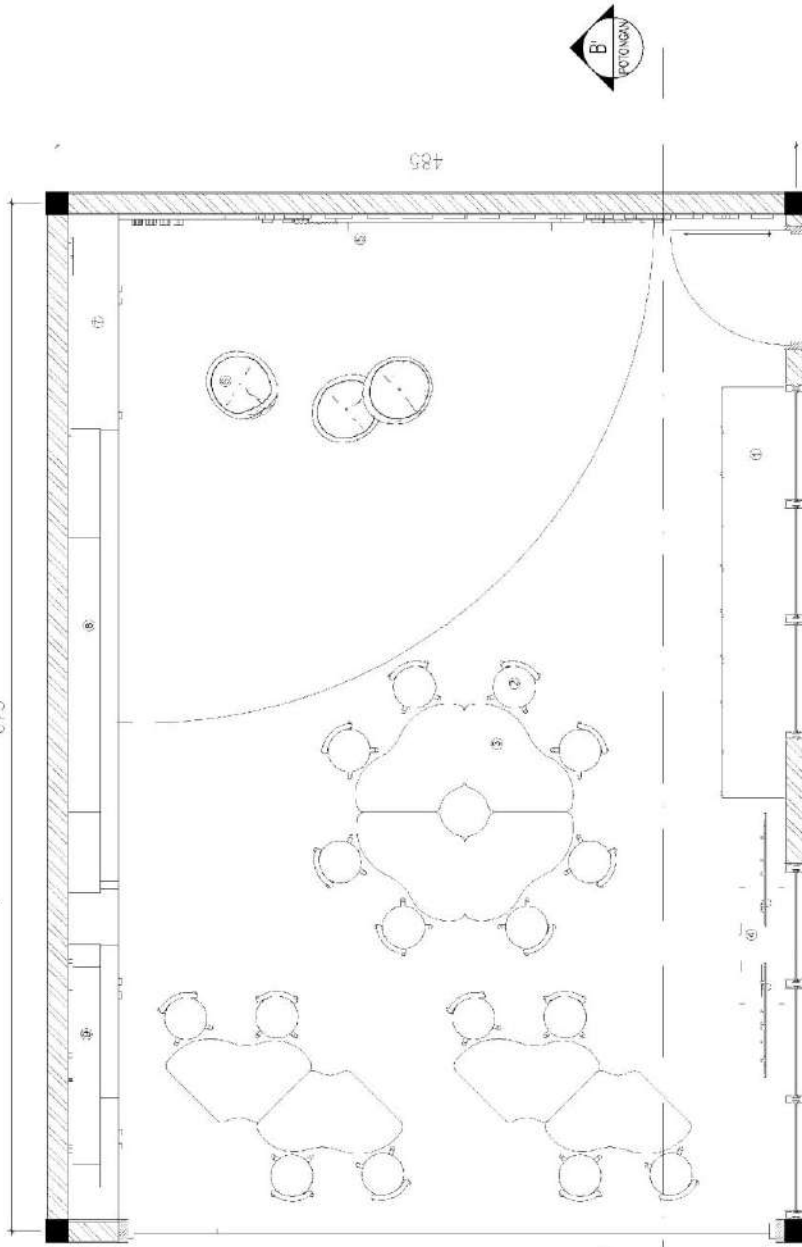


485

TUGAS AKHIR DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FOSDP-ITS	NAMA : ALYIA NISA DAZFIRA NIP. : 08411640000017 DOSEN : ARA WENY ST.,PHM	LAB : ESTETIKA TANGGAL : 04-03-2020 SATUAN/SKALA : CM / 1:20	PASIF	LEMBAR
DESAIN INTERIOR PG TK DAN PAUD LABSCHOOL RETNANG SURABAYA			9	



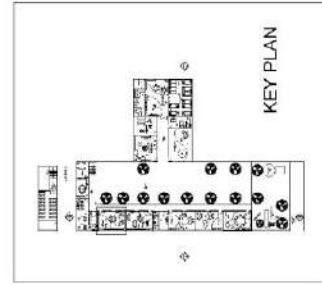
6,75



4,85



KODE	JENIS	KETERANGAN	FINISHING
1	Lantai keramik	90 x 40 x 70 cm	Plywood 12 mm in full light beige TH-028 AA
2	Maka bangsal	50 x 30 x 40 cm	Plastic in blue & white
3	Maka bangsal	50 x 45 x 45 cm	Plastic in blue & white
4	Meja kayu	120 x 30 x 110 cm	Multi-lak 2,5 mm
5	Back to dining	150 x 10 x 180 cm	Plastic in blue & white
6	Back to dining	2 x 20 cm	Plastic in blue & white
7	Lemari penyimpanan	80 x 55 x 80 cm	Plywood 12 mm in full light beige TH-028 AA
8	Back to dining	205 x 125 x 70 cm	Plywood 12 mm in full light beige TH-028 AA
9	Back to dining	180 x 30 x 20 cm	Plywood 12 mm in full light beige TH-028 AA



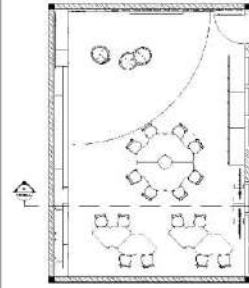
RUANG TERPILIH 1
SKALA : 1:20

TUGAS AKHIR DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR EMBD-18	NAMA : ALYIA NISA DAZIFRA NPM : 05611640000017	LAB : ESTETIKA TAHAPSKALA : CM / 1:20	PANGAP	LEMBAR
DOSEN : ARIE WENY ST. MMT DESAIN INTERIOR PGT-R DAYCAPE LAB/ECOL KETINTANG SURABAYA			10	RUANG TERPILIH 1

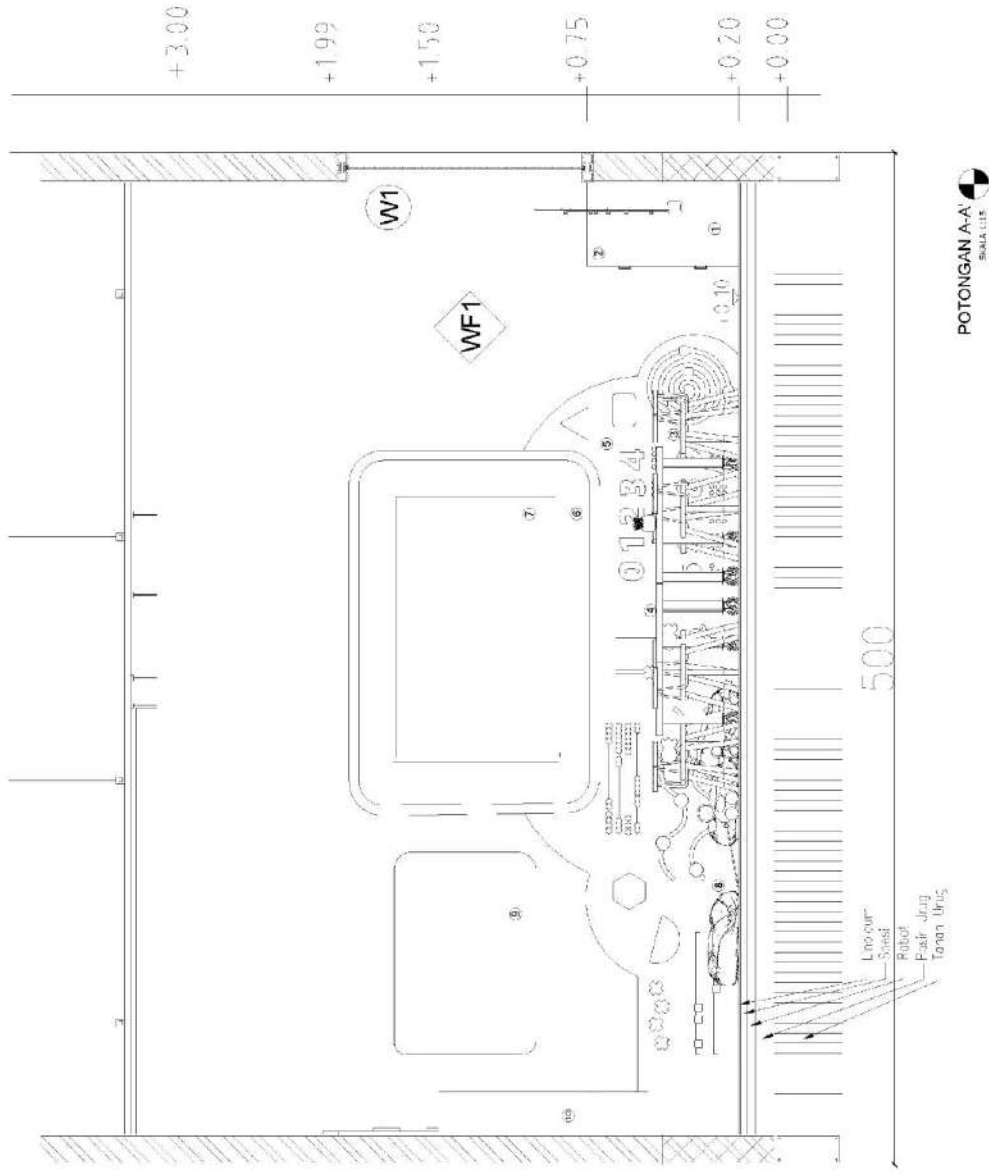
KODE	JENIS	KETERANGAN	DIMENSI	FINISHING
1	Rak dan area tempel kayu		100 x 30 x 100 cm	Plywood 12 mm th tpi spark red TH 004 AA
2	Loker barang		80 x 40 x 75 cm	Plywood 12 mm th tpi light beige TH 098 AA
3	Kursi besi jar		30 x 30 x 45 cm	Plasac . th white & blue color
4	Meja belajar		80 x 50 x 41 cm	Plasac . th white color
5	Area permainan dinding		190 x 10 x 190 cm	Plywood 12 mm th tpi cream pineslines TH 154 AA
6	Rek tv dinding		180 x 125 x 5 cm	Plywood 12 mm th tpi cream pineslines TH 154 AA
7	TV		LED 42 inch	
8	Puff		Ø 40cm	
9	Papan informas		70 x 100 x 0.3 cm	Akrik putih
10	Lemari penyimpanan		85 x 50 x 130 cm	Plywood 12 mm th tpi light beige TH 098 AA

WF1 Custom mural awan warna biru dan putih

W1 Frame aluminium fn putih, kaca finishing blurred

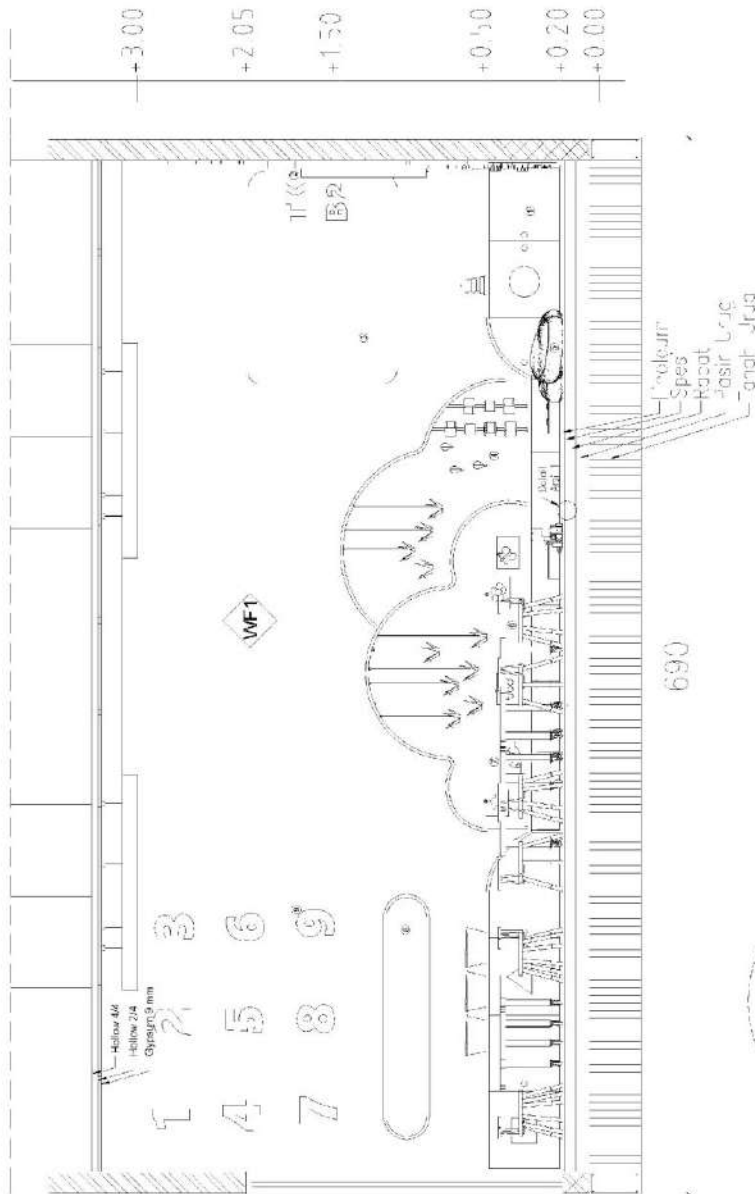


KEY PLAN

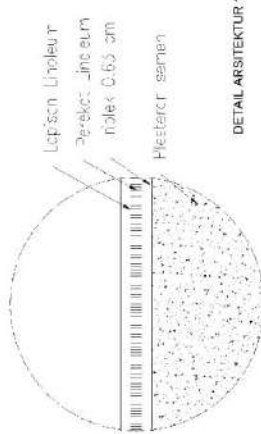


POTONGAN A-A
SKALA 1:15

TUGAS AKHIR	NAMA : ALYIA NISA DZAFFRA	LAB : ESTETIKA	PAGE: 11
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR	HEP : 054164000017	TANGGAL : 01-03-2020	LEMBAR: 11
FURBID 119	DOSEN : ANNA WENY S.T., M.TI	SATUAN/SKALA : CM / 115	
DESAIN INTERIOR PUTRI DAVIDARE LAEBICHOLO KETINTANG SURABAYA			POTONGAN A-A



POTONGAN B-B'
SKALA 1:20

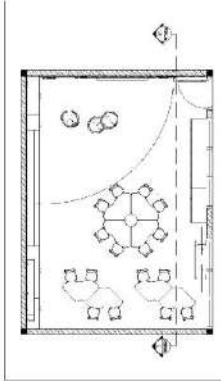


DETAIL ARSITEKTUR 1

DETAIL LANTAI

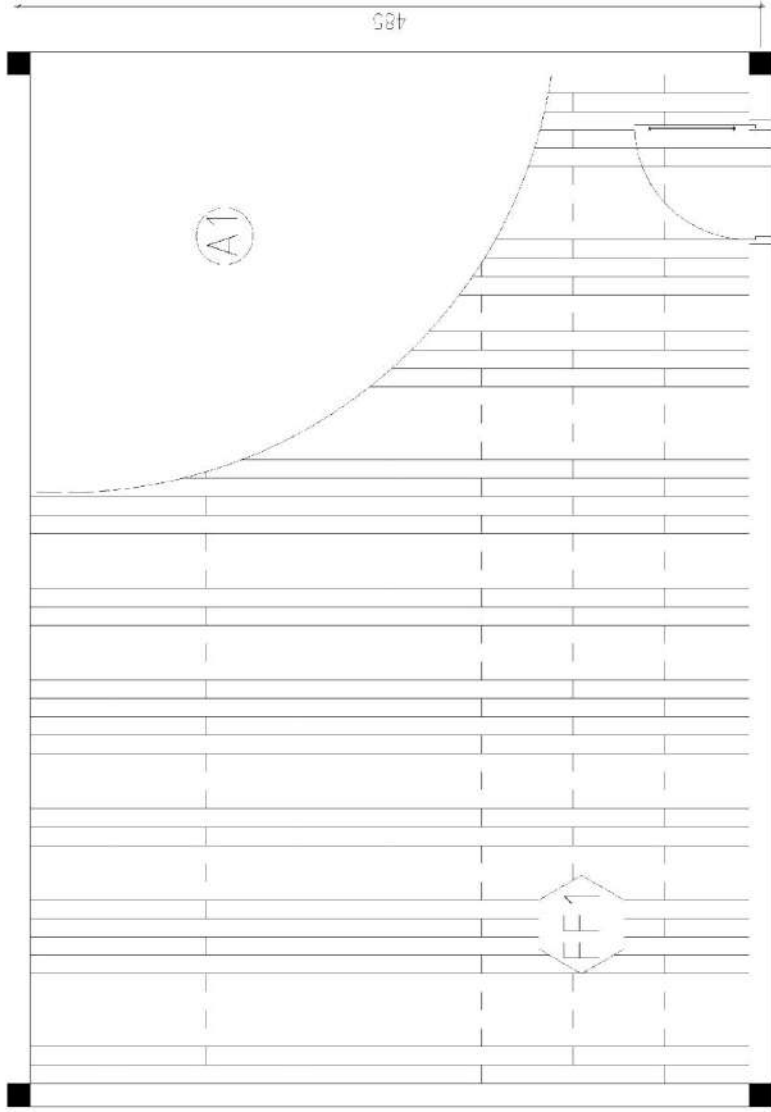
KODE	JENIS	DIMENSI	FINISHING
1	Rak tempat kanvas gambar	295 x 125 x 10 cm	Pywood 12 mm th. hpl light beige T-038 A4
2	Rak dinding	150 x 10 x 180 cm	Pywood 12 mm th. hpl green pine eah T11 154 A4
3	Papan kayu	140 x 57 x 3 mm	Alutik
4	Rak tempat kanvas gambar	295 x 125 x 10 cm	Pywood 12 mm th. hpl light beige T-038 A4
5	Ply	Ø 40cm	
6	Kursi belajarnya	30 x 30 x 45 cm	Plastic, four hole & five cover
7	Majalah belajar	80 x 60 x 11 cm	Plastic, four hole cover
8	Rak dinding	180 x 36 x 20 cm	Pywood 12 mm th. hpl light beige T-038 A4
9	Angka bascon dinding	16 x 25 x 1 cm	Alutik

WF1 Custom mural awan warna biru dan putih



KEY PLAN

TUGAS AKHIR SEPARTIEN BEBAN INTERIOR PBR-15	NAMA : ALIYKA NISA DAZFIRA LAB HP : 0811610000017 IDDES : ANA WENY S.T.,MPT	LEB : ESTEIRKA TANGGAL : 01-03-2020 SKALA/SKALA : 01/1/20	PASANG LEMBAR 12
DESAIN INTERIOR PGT-1 DA'YAH LABORATORIUM KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN			POTONGAN B-B'

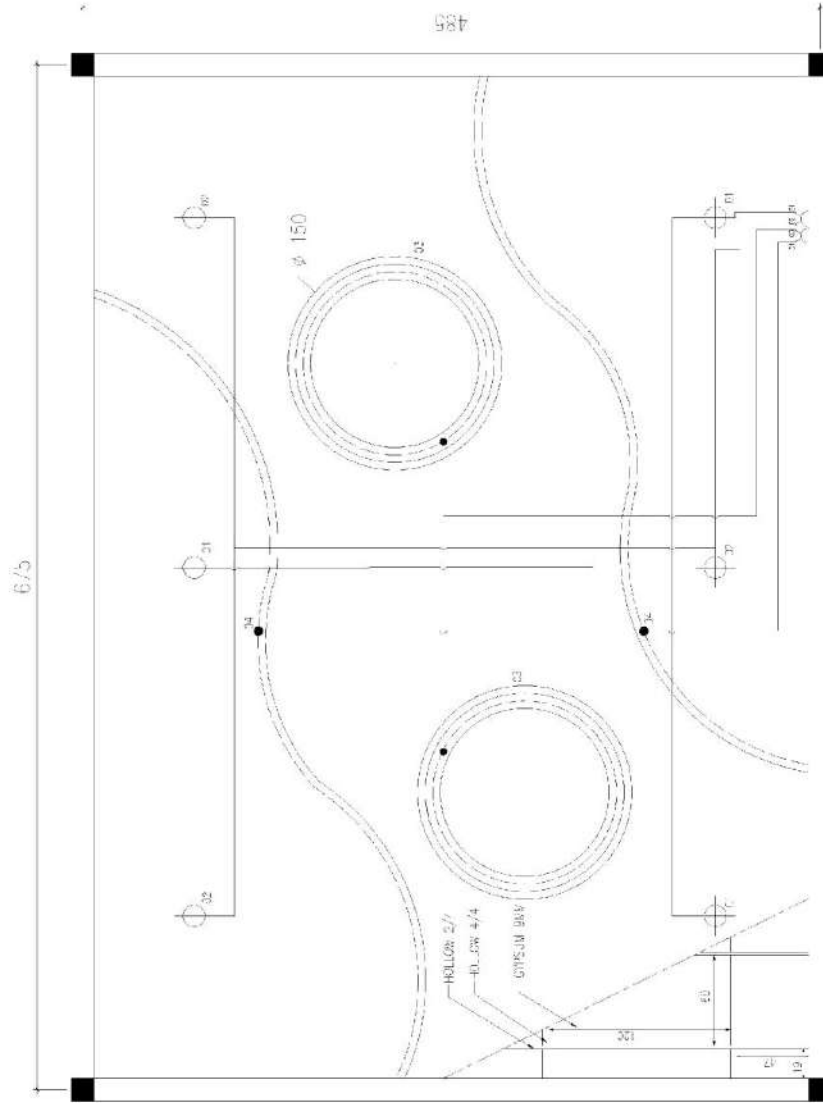


RENCANA LANTAI
SKALA 1:20

FF1 Finish ng forbo's linoleum modjilat type a...ina flex wood, color white wash elegant oak 1604

A1 Ka'pet Polypropylene warna tua 9.3 m²

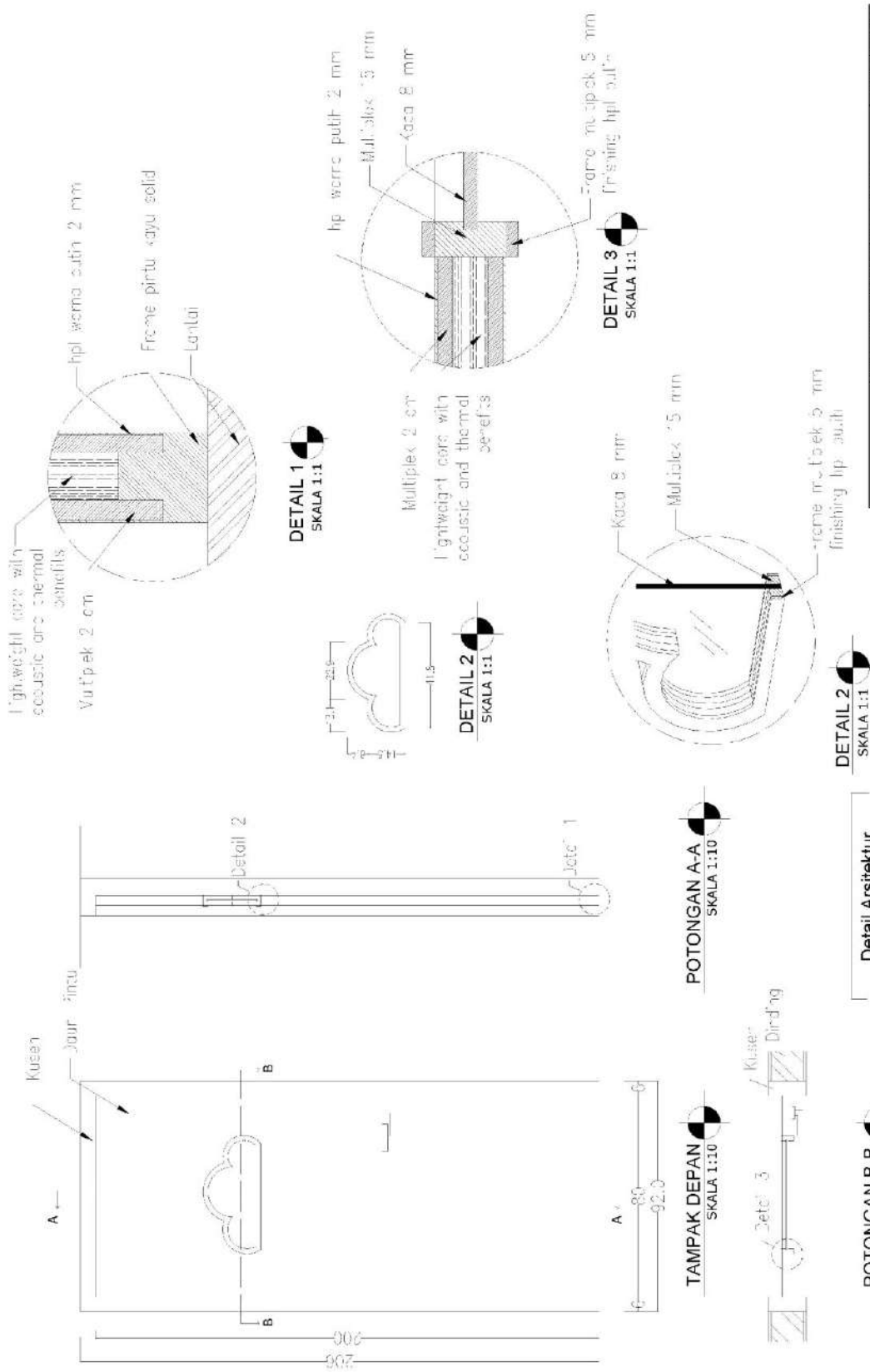
TIJAK RUMAH DEKORASI INTERIOR KUMUDITS	NAMA : ALIYA NISA DAZFIRA LAB : ESTETIKA	PARAF	LEMBAR 13
	NPM : 081166000017 DOSEN : IMA WENY S.,MPT	TANGGAL : 04-03-2020 SATUAN/SKALA : CP/1:20	




 LAMP TIT BOWEN IG. T PHILIPS
 C. WATT
 LAMP LED STRIP 2835
 SVD 1/4
 LDS, 220
 VOLT

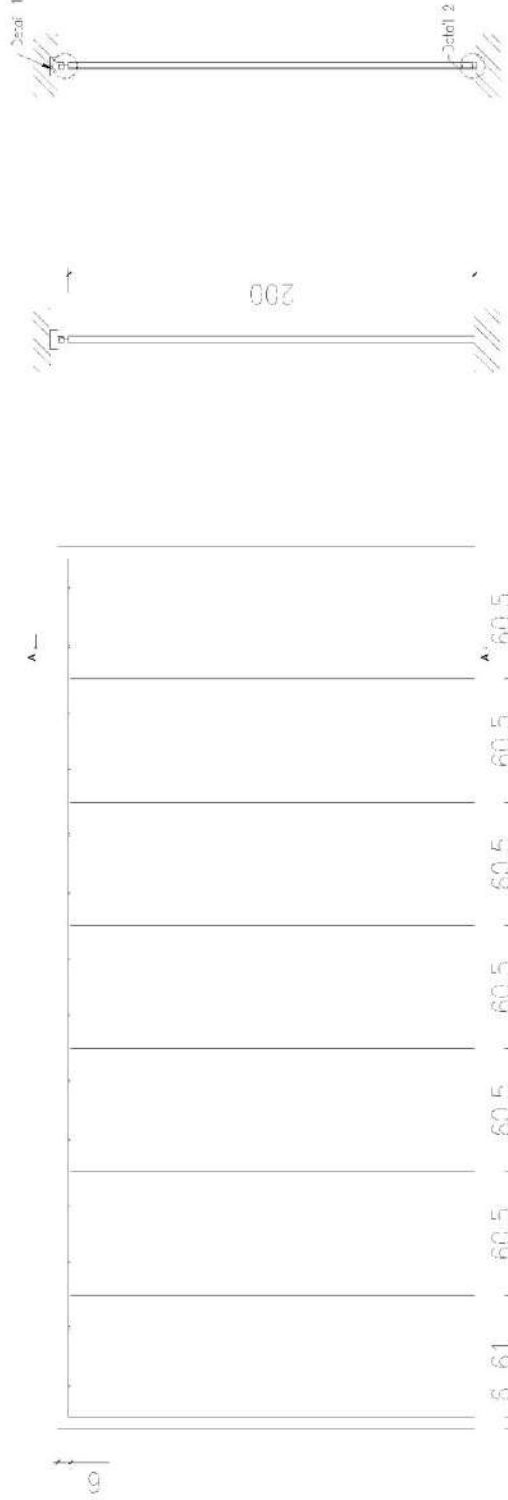
RENCANA PLAFON
 SKALA 1:20

NAMA : ALYIA NISA DARFIRA LAB : ESTETIKA NO. : 051161000007 DOSEN : ANNA WENY S.T., M.T.	LAB : ESTETIKA	PARAGRAF :	LEMBAR :
	TANGGAL : 01-03-2020	SATUAN/SKALA : CM / 120	14
DESAIN INTERIOR POLITEKNIK DANICARE LAHECHOL, KETINTANG, SURABAYA		RENCANA PLAFON	



NAMA : ALYIA NISA DAQIFRA LAB - ESTETIKA	FAKAS	LEMBAR
NPM : 084104000017	TANGGAL : 04-03-2020	15
DOSEN : ARI, WENY, ST, PPT	SATUAN/KEKAS : ON 7 110	
DESAIN INTERIOR PG-TR DAYCARE		DETAIL ARSITEKTUR
LABORATORIUM KETINTANGAN SURABAYA		

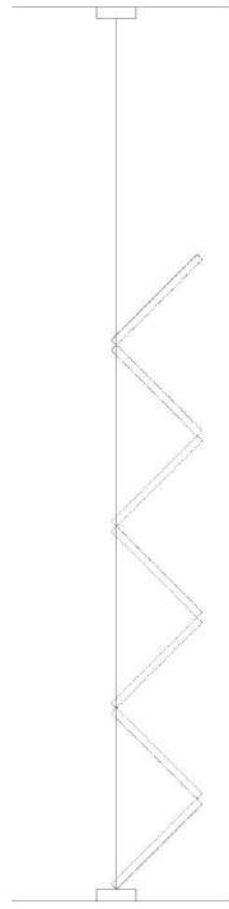
Detail Arsitektur
pintu kelas



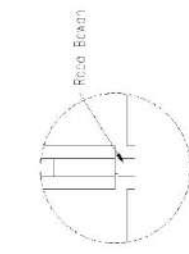
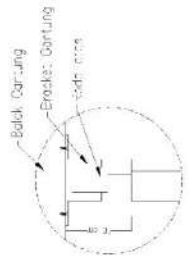
TAMPAK DEPAN
SKALA 1:10

TAMPAK SAMPING
SKALA 1:10

POTONGAN
SKALA 1:10

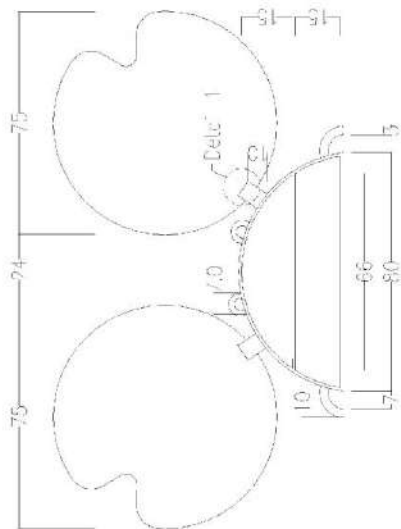


TAMPAK DEPAN
SKALA 1:10

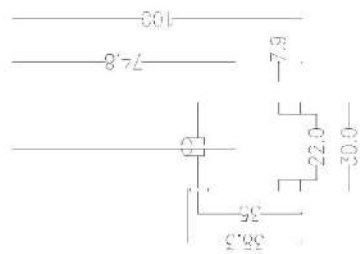


Detail Arsitektur
Pintu Lipat anjar kelas

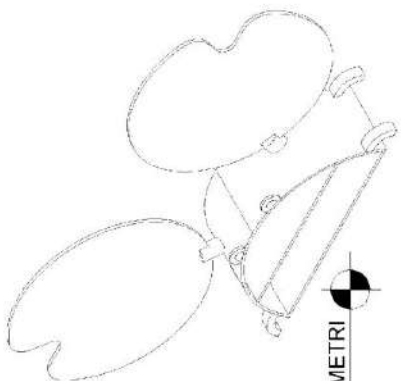
TUGAS AKHIR DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FIBRUI'18	NAMA : ALYIA NISA DAZFIRA, LAB : ESTETIKA NPM : 05110401000017 DOSEN : ANNA WENY ST.,MPT	LAB : ESTETIKA TANGGAL : 04-03-2020 SATUAN/SKALA : CM 7 1:15	PANAF LEMBAR 16
DESAIN INTERIOR PG-18.04100406 LABORATORIUM INOVASI SIREGABAYA			DETAIL ARSITEKTUR 3



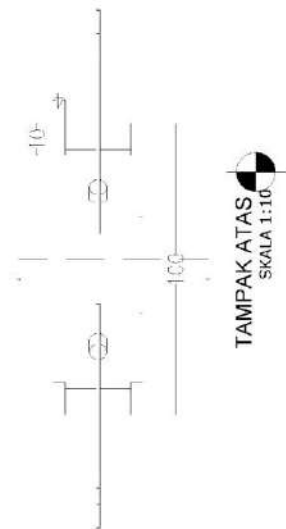
TAMPAK DEPAN
SKALA 1:10



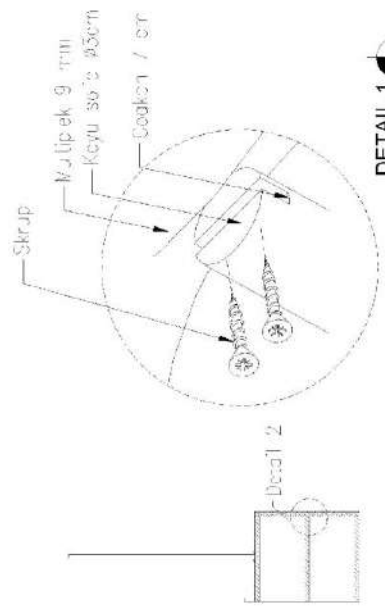
TAMPAK SAMPIING
SKALA 1:10



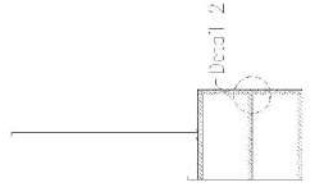
ISOMETRI



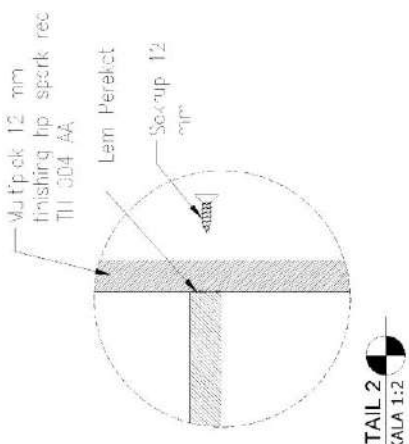
TAMPAK ATAS
SKALA 1:10



DETAIL 1
SKALA 1:1



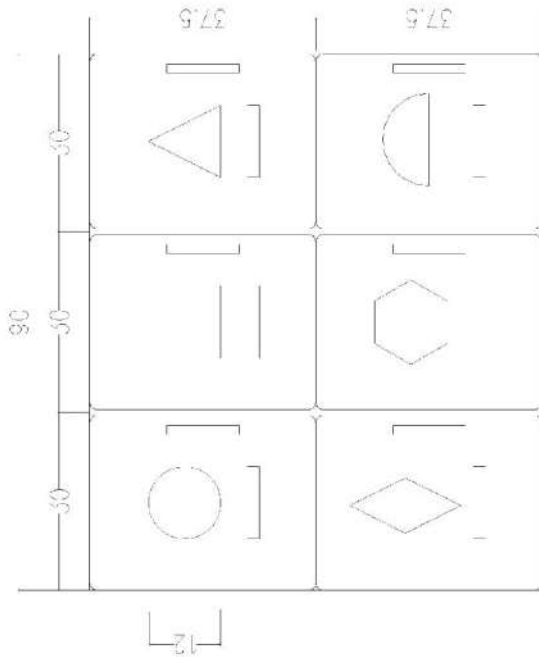
POTONGAN
SKALA 1:10



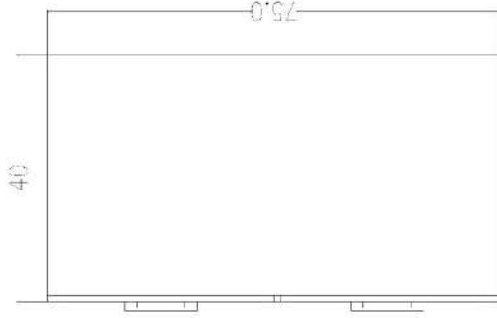
DETAIL 2
SKALA 1:2

Detail Furnitur Rak dan Papan Tempel Kayu

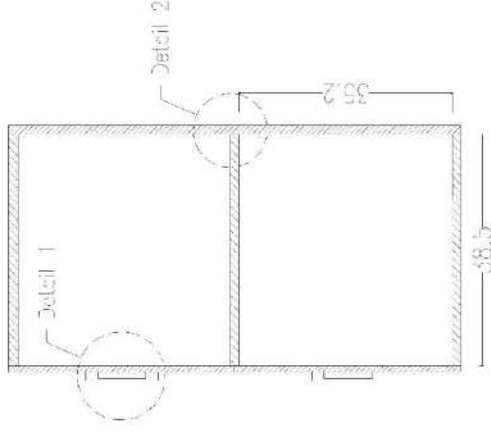
TUGAS AKHIR PARTISIPAN DESAIN INTERIOR RANGKAP	NAMA : ALYIA NISA DAZFIRA NIM : 062164000017	LAB : ESTETIKA TANGGAL : 04-03-2020	PASAF LEMBAR
DOSEN : ARI WENY ST. PMT LASECHOOL METINTANG SURABAYA	SATUAN/SKALA : CM / 110		17
DESAIN INTERIOR RE-TIK DAYCARE LASECHOOL METINTANG SURABAYA			DETAIL FURNITUR I



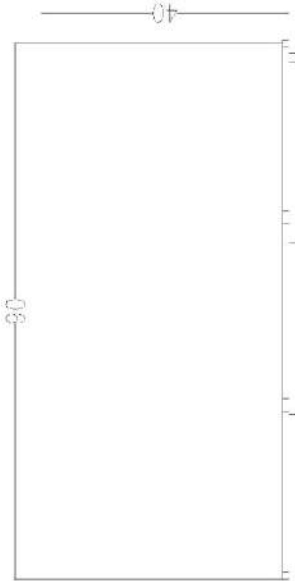
TAMPAK DEPAN
SKALA 1:5



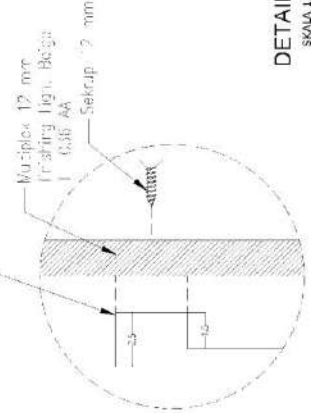
TAMPAK SAMPIING
SKALA 1:5



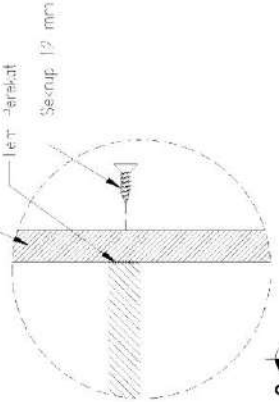
POTONGAN
SKALA 1:5



TAMPAK ATAS
SKALA 1:5



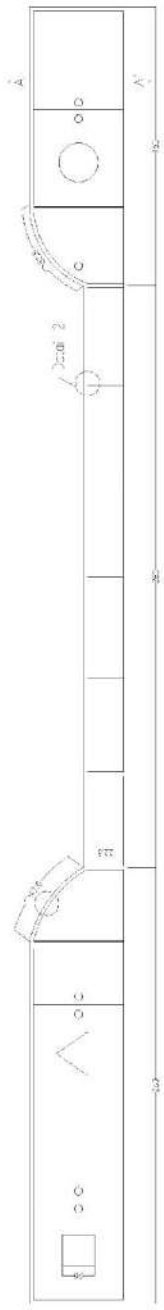
DETAIL 1
SKALA 1:2



DETAIL 2
SKALA 1:2

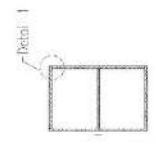
Detail Furnitur
loker barang murid

TUJUAN ASHUK DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR/PHD TUGAS 17B	NAMA : ALYIA NISA DAFFIRA	LAB : ESTETIKA	PARAF	LEMBAR
	NO. MATA : 0811610000017	TANGGAL : 04-03-2020		
DOSEN : ARIE WENY ST.,PHD			SATUAN SKALA : cm 1:5	
DESAIN INTERIOR PE-TK DAYCARE LAB.SCHOOL KEINTANG SURABAYA			DETAIL FURNITUR 2	



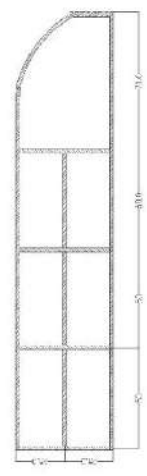
TAMPAK SAMPIING
SKALA 1:15

TAMPAK DEPAN
SKALA 1:15

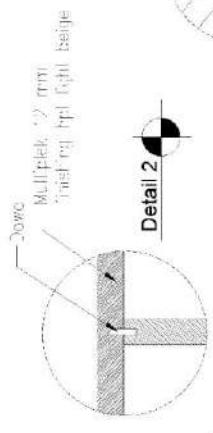


TAMPAK ATAS
SKALA 1:15

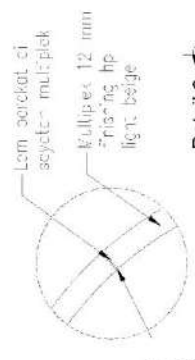
POTONGAN A-A'
SKALA 1:15



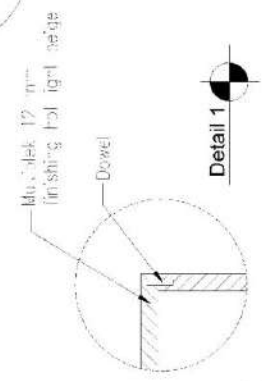
POTONGAN A-A'
SKALA 1:15



Detail 2



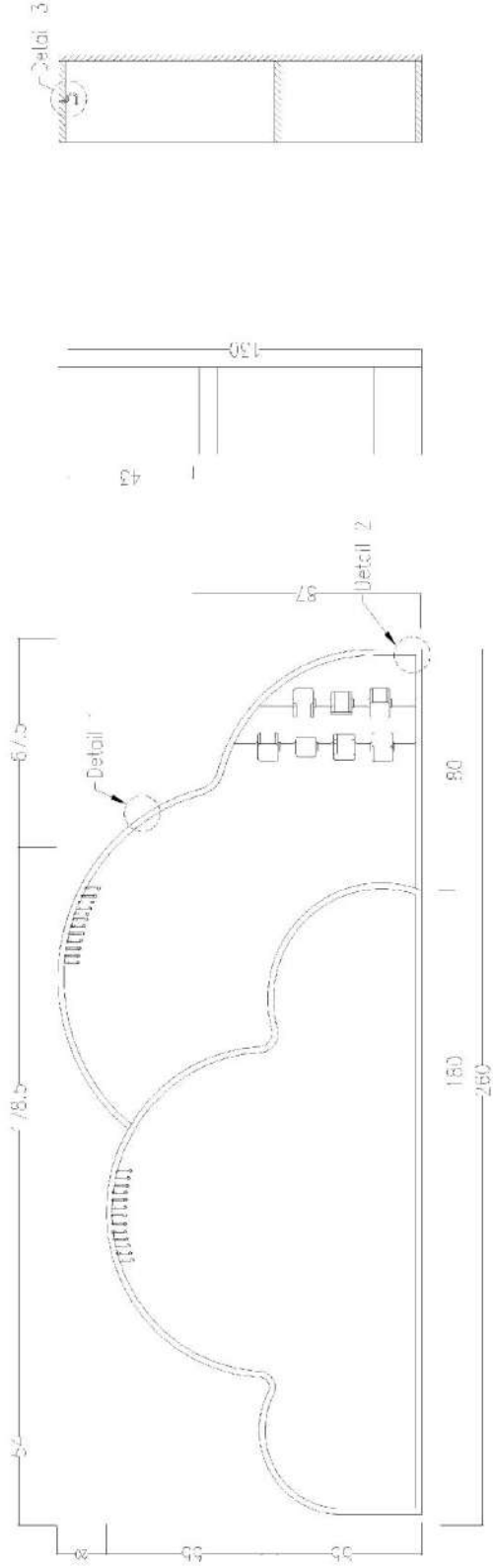
Detail 3



Detail 1

Detail Furniture Storage

NAMA : ALYIA NIRA DJATIRA NO. IDENTITAS : 061161000007 DESAIN : ARIAN WENY ST. HMT LAURICHOOL KONTAKSI SURABAYA	NAMA : ESTETIKA TANGGAL : 01-03-2020 SATUAN/SKALA : CM / 1:15	PARAF : LEMBAR :
	TUGAS AKHIR DISAIN INTERIOR PERENCANAAN	NO. : 19



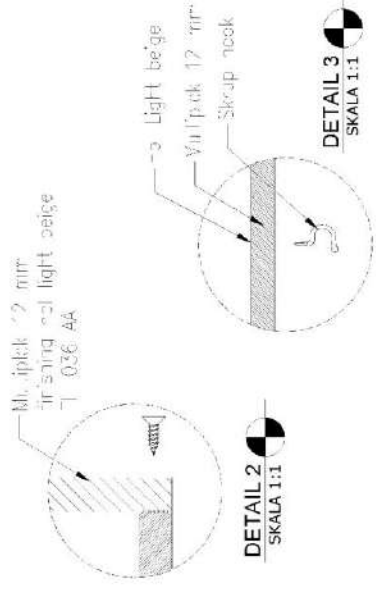
TAMPAK DEPAN
SKALA 1:10

TAMPAK SAMPING
SKALA 1:10

POTONGAN
SKALA 1:10



TAMPAK ATAS
SKALA 1:10



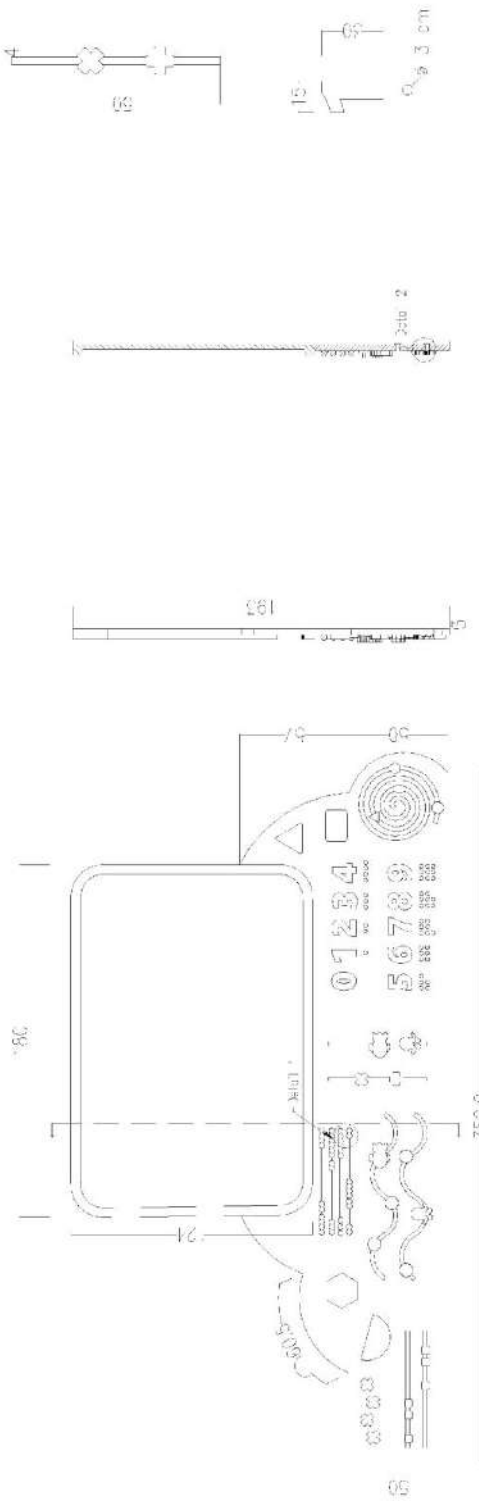
DETAIL 2
SKALA 1:1

DETAIL 3
SKALA 1:1

Detail Estetis
gantungan kayu

DETAIL 1
SKALA 1:1

TAKAS AMIR DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR EMBUHITS	MAMA : ALYIA NISA DAZIFRA	LAB : ESTETIKA	PARAF	LUMBAK
	NPM : 061616000017	TAMGAL : 06-05-2020		20
DOSEN : ARIO MENY ST, MMT		SATUAN/SAKALA : CH / 110		
DESAIN INTERIOR PUTRI DAYCARE LABORODIRI PTNINANG SUBARAYA		DETAIL ESTETIS		



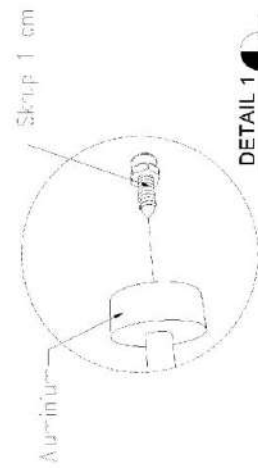
TAMPAK DEPAN
SKALA 1:10

TAMPAK SAMPING
SKALA 1:10

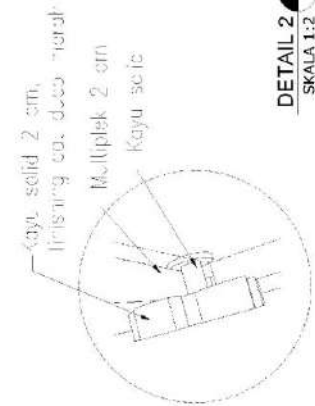
POTONGAN
SKALA 1:10

TAMPAK DEPAN
SKALA 1:10

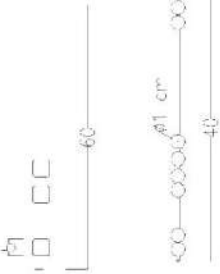
Detail Sensory Wall



DETAIL 1
SKALA 1:2

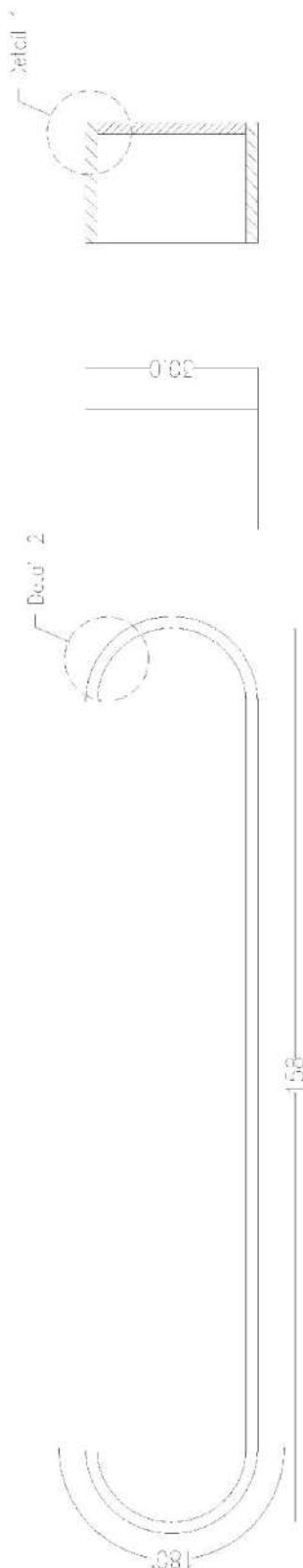


DETAIL 2
SKALA 1:2



TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR FAS-115	NAMA : ALEVA NISA DAZZIRA NIP : 06116160000017 DOSEN : ABA WENY ST,MMT	LAB. ESTETIKA TANGGAL : 01-03-2020 SATUAN/SKALA : CM / 1/15	JENJANG PADA LEMBAR 21
---	--	---	---------------------------------

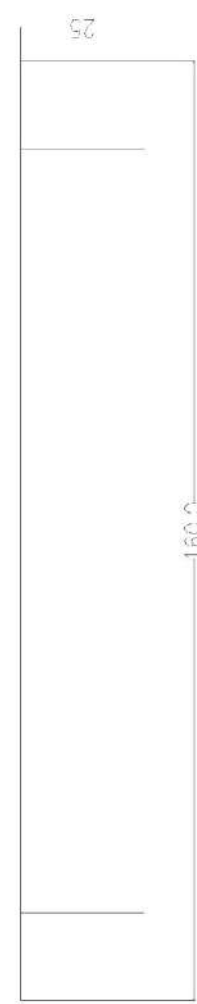
DETAIL DUDUKAN ESTETIS 2



TAMPAK DEPAN
SKALA 1:5

TAMPAK SAMPING
SKALA 1:5

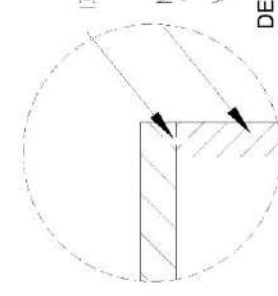
POTONGAN
SKALA 1:5



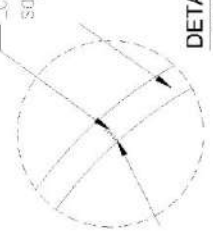
TAMPAK ATAS
SKALA 1:5



DETAIL PEMASANGAN
SKALA 1:5



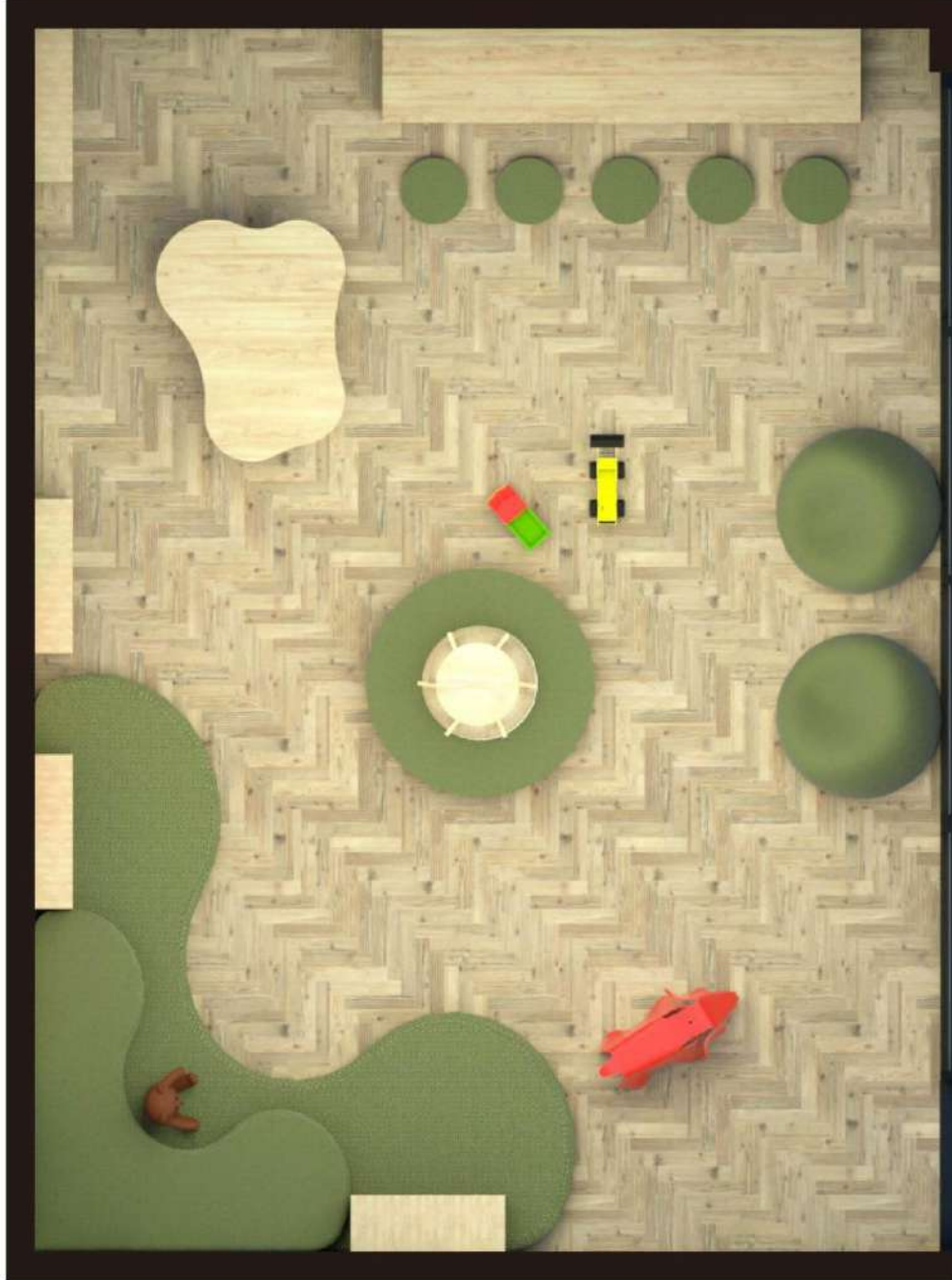
DETAIL 1
SKALA 1:5



DETAIL 2
SKALA 1:5

NAMA : ALYIA NISA DAZIRA	LAB. ESTETIKA	PARAF	LEMBAR
NIP. : 06116160000017	TANGGAL : 01-03-2020		22
DOSEN : ABA WENY S.T.,MPT	SATIUSKALA : CH 7.15		
DESKRIPSI : DESAIN INTERIOR POKOK DAYCARE			DETAIL DUDUKAN ESTETIS 3
LABORATORIUM KEFANTANGAN SURABAYA			

673



050

TUGAS AKHIR DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR F000-ITS	NAMA : ALTYA NISA DAZFIKA NRP : 0511010000017	LAB : ESTETIKA TANGGAL : 06-03-2020	PARAF	LEMBAR
DESAIN INTERIOR PG-TK DAYACARE LABSCHOOL KETUNTANG SURABAYA		DOSEN : ARIYA WENY ST.,MPT SATUAN/SKALA : CM / 1:20		23
LAYOUT FURNI SEMENTIK WARNA RUANG TERPILIH 2				



915

1445

TUGAS AKHIR DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FORDO-ITS	NAMA : ALYIA NSA DAZFIRA NRP : 06411610000017 DOSEN : AGIA WENY ST.,MPT.	LAB : ESTETIKA TANGGAL : 04-03-2020 SATUAN/SKALA : CH / 1:20	PARAF	LEBAR
DESAIN INTERIOR PC-TK DAYCARE LABSCHOOL KEJANTING SUBGABATA				24
LAYOUT FURNI SIKHATIK WARMA RUANG TERPILIH 3				



RUANG TERPILIH 1

VIEW 1



VIEW 2



VIEW 3



Aku Kancil
Hewan cerdas

Aku Singa
Sang Raja Hutan

Aku Komet
Aku suka
berpetualangan

Aku Burung Parrot
warna buluku indah

Aku Jerapah
tubuhku sangat tinggi

VIEW 1

Area Baca



VIEW 2

Area Komputer



VIEW 3



VIEW 1

Area Tidur



VIEW 2

(digunakan untuk mengaji, menonton tv, membaca dan bermain)



Area Makan & Loker

VIEW 3

FORM REVISI
SIDANG KOLOKIUUM ___*
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER _____/____

ALYIA NISA

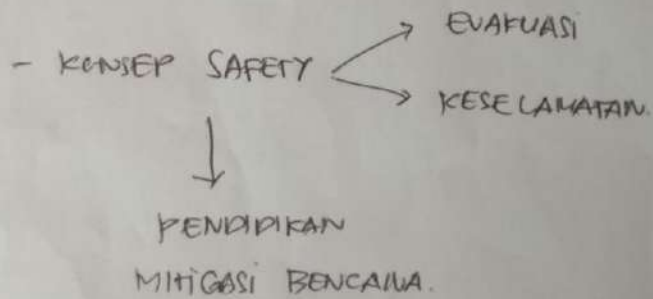
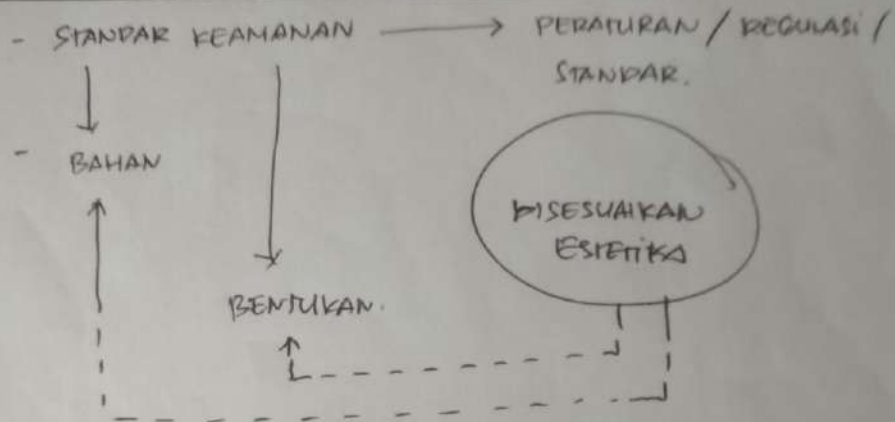
Catatan Revisi Sidang Kolokium ___*

- 1) Masalah & Tujuan belum deskriptif.
- 2) ~~Peran~~ Tata tulis: tabel, -
- 3) Konsep Fm → karakteristik ts:
Tree Method: bentuk alar??
- 4) Metode desain → bel. akhir?
- 5) Karakter awal?
kemungkinan kemampuan ← kognitif
ps. konstruktif) peralihan desain??
- 6) ~~form~~ ~~nya~~ lingkaran
↳ detail /
- 7) Luas? m².
Syarat
Peran desain dals pengembangan kemampuan awal!

(* Isi sesuai berita acara sidang)

Tanda Tangan

Catatan Revisi Sidang Kolokium 1*



(* Isi sesuai berita acara sidang)

Tanda Tangan

BERITA ACARA
KOLOKIUUM __ TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER _____ / _____

Pada hari ini, tanggal	10 MARET 20
Telah dilaksanakan Kolokium <u>1</u> , atas nama	
Nama Mahasiswa	AlyyA
NRP	
Dosen Pembimbing	Aria Weny
Judul	TK, PG. UNPDA katintang 50y
Catatan Kolokium	Sarana (prasarama)

- o Tujuan di Fev
- o Kajian T₂ dan karakteristik di Fev. diperd₁m 1g
- o edukative : balok, huruf, warna → Penc. dilah/di-pak.
- o Peningkatan [Kreativitas dgn cara T₂?
 ↳ lebih aktif (psiko-motik) } ditugaskan dgn cara apa
 ↳ Kemantirian } mereka bs mendisplay sendiri. Hasil karya.
- o Material krus; → Kompetensi yg bs meningkatkan → Kaitan dgn kaitan

Tambah
 Luasan
 Desain
 ke 2

Review
 Rupa
 rinda

Alisambung R.
 Pirantony

hant
 Tabel.
 ↓
 Solusi
 bs menormata
 kemampuan dr
 desainnya

Dengan mempertimbangkan hasil Kolokium __, maka yang bersangkutan dinyatakan **LOLOS / TIDAK LOLOS** * ke Kolokium 2.

(*Coret yang tidak perlu)

Dosen Penguji 1

Nama : Ir. NANI R. M.T.
 NIP :

Dosen Penguji 2

Nama : ORCA PUTRA, M.T.
 NIP :

Dosen Pembimbing

Nama : Aria Weny
 NIP : 19820801 200312 2003

BERITA ACARA
SIDANG TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER GENAP 2019/2020

Pada hari ini, tanggal	29 juni 2020
Telah dilaksanakan Sidang TA , atas nama	
Nama Mahasiswa	Allya nisa dzafira isandi
NRP	08411640000017
Dosen Pembimbing	Aria weny
Judul	Desain PG-TK dan daycare labschool UNESA ketintang Surabaya berkonsep fun learning dengan sentuhan tematik alam
Catatan Sidang TA	
<ul style="list-style-type: none">- Area daycare diperuntukkan anak usia 2-7 thn, namun belum ada tempat khusus untuk anak usia 2 thn- Ergonomic bunkbed revisi, tangga?- Pegangan tangan pd tangga bed unt keamanan- Aplikasi edukasi 'huruf' yg lebh interaktif- Desain Kursi anak bias berpindah, material dan pegangan, hingga kursi gampang digeser- Indicator aman dan nyaman' rujukannya belum ada?- Tabel kurikulum sdh bagus hanya saja eksekusi sangat kurang- Ergonomic storage pada kelas dan teknisnya	

Dengan mempertimbangkan hasil **SIDANG TA** maka yang bersangkutan dinyatakan **LOLOS** / **TIDAK LOLOS** *

(*Coret yang tidak perlu)

Dosen Penguji 1

Dosen Penguji 2

Nama :

Nama :

NIP :

NIP :

Dosen Pembimbing



Nama : aria weny

NIP : 198208012009122003

FORM REVISI
SIDANG TUGAS AKHIR
 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
 SEMESTER Genap TAHUN 2019/2020


Hari / Tanggal	Senin / 29 Juni 2020
-----------------------	----------------------

Nama Mahasiswa/i	Alyya Nisa Dzafira I
NRP	
Dosen Pembimbing / Penguji *	Nanik Rachmaniyah, MT

*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir
<ol style="list-style-type: none"> 1. Rumusan masalah...masih Kurikulum 2004 ? Selain Kurikulum2004 ada kurikulum apa lagi? Apa bedanya kur 2004 dengan yang lain? 2. Belum ada tree Method? Aplikasi Fun learning? Adakah tabel pembagian tema setiap ruang? Bagaimana membuat kesatuan/ benang merah antar ruang yang berbeda tema? Misal nuansa pantai dan nuasa hutan. 3. Studi Pustaka TK yang terlalu umum dan tidak terkait langsung dengan desain dibuang atau diletakkan di lampiran. 4. Gambar Kerja : <ol style="list-style-type: none"> a) Standar gartek: lay out keseluruhan hitam semua tdk tampak jendela dan kolom, renc lantai tanpa daun pintu, b) Pot Rg terpilih 1 (1: 25): cek lagi potongan kusen, posisi di lantai 1 atau lantai atas? Ketinggian +0.20, tapi ada pelat lantai? c) Lembar 15 detil pintu...tanpa kusen? d) Lembar 19...potongan kursi salah fatal. e) Cek lagi semua gartek 5. Gambar 3D : <ol style="list-style-type: none"> a) Rg Tidur : keamanan handrail tangga? Berapa tinggi anak tangga? 6. Tata Tulis : <ol style="list-style-type: none"> a) Lihat daftar Isi...hal pengesahan setelah atau sebelum abstrak? Setelah Penutup ada Pustaka dan Lampiran, Biografi. b) Antar sub bab ada jarak 1 spasi. c) Penulisan sumber : google com, 2019? d) Penulisan tabel : judul di atas rapat kiri, sumber di bawah tengah, font lbh kecil 10/11, spasi 1. e) Penulisan yg efisien halaman...spt hal 43 hampir 2 halaman bisa dimampatkan jadi ½ halaman saja. f) Sub bab 4.2.2 pengaturan tabel....kolom aktivitas dan kebutuhan furnitur dilebarkan supaya tabel lebih efisien. Tabael12 perlu diedit ulang, kurang enak dibaca dan boros halaman. g) Masih banyak salah ketik dan kalimat tidak baku, terutama di bab 5 dan 6.

--

Tanda Tangan


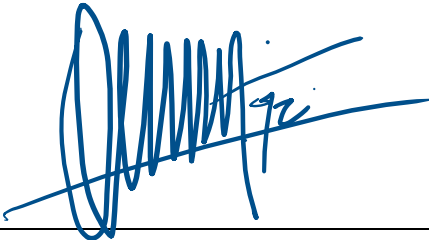
FORM REVISI
SIDANG TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER Genap TAHUN 2019/2020

Hari / Tanggal	Senin / 29 Juni 2020
-----------------------	----------------------

Nama Mahasiswa/i	Alyya Nisa
NRP	08411640000017
Dosen Pembimbing / Penguji *	Okta Putra Setio Ardianto

*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir
<ol style="list-style-type: none">1. Isi abstrak sebaiknya paragraf satu berisi alasan dan urgencitas desain Anda, paragraf dua berisi metode mendesain dan paragraf tiga berisi hasil desain.2. Rumusan masalah HARUS terjawab di kesimpulan, sehingga rumusan masalah dan kesimpulan saling terkait / konsisten.3. Di bab pembahasan harus ada penjelasan aman dan nyaman terkait aspek sains ruangan (umum saja) semisal kualitas udara, pencahayaan dan akustika. Hal ini perlu karena obyek perancangan adalah ruang dengan user yg vulrenable / rawan.4. Logika teknis desain harus lebih baik, missal kontruksi penebalan dinding lengkung, tangga bunk bed dan desain kursi kelas (yg harus mendukung konsep movable lebih kerasa)5. Proporsi plafon apa tidak kerendahan?6. Jurnal tidak ada pembimbing sebagai penulis kedua?7. Jurnal perlu ada state of the art dengan mensitasi karya ilmiah dari penulis kedua.8. Ucapan terima kasih tidak ada? Jika ada singkat saja, berikan hanya pada pihak yg terlibat dalam penulisan, tidak perlu kepada pembimbing (karena pembimbing sbagai penulis kedua kan)

Tanda Tangan


BIOGRAFI PENULIS



Penulis bernama lengkap Alyya Nisa Dzfaira Isandi. Lahir di Kota Surabaya 10 Agustus 1997. Penulis merupakan anak pertama dari 3 bersaudara. Penulis telah menempuh pendidikan di SD Kemala Bhayangkari, SMP Negeri 32, SMA Al-Falah dan kini telah menyelesaikan pendidikan sarjana dalam bidang desain di Departemen Desain Interior Intitut Teknolgi Sepuluh Nopember pada tahun 2020.

Penulis memiliki ketertarikan dalam bidang seni sejak kecil karena orang tua penulis sudah bergelut dalam bidang seni, sehingga memutuskan untuk menentukan studi dalam bidang seni. Selain itu, penulis juga menyukai bidang lain yaitu *craft*, *landscape design* dan model berskala (maket). Penulis memiliki banyak pengalaman khususnya dalam bidang model berskala (maket) bangunan maupun interior selama menempuh pendidikan di ITS. Penulis telah melaksanakan kerja praktik di Artgrass Surabaya. Dalam melaksanakan kerja praktik penulis mendapatkan kemampuan dalam bidang marketing dan pengetahuan dalam bidang lanskap dan interior.

Tugas akhir yang berjudul “Desain interior pg-tk *daycare* labschool unesa ketintang surabaya berkonsep *fun learning* dengan sentuhan tematik alam” merupakan syarat kelulusan penulis dalam mendapatkan gelar sarjana. Penulis tertarik mempelajari perilaku anak-anak dan pengaruh lingkungan terhadap aktivitas dan kemampuan anak. Harapan penulis yaitu dapat menghasilkan karya yang dapat bermanfaat bagi masyarakat. Untuk dikusi dan pertanyaan lebih lanjut dapat menghubungi penulis melalui email di alyyanisa101@gmail.com.

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR

Kampus ITS Sukolilo, Surabaya
Telp : 031-5925223 ext 1438 fax: 031-5925223
<http://www.interior.its.ac.id>
