

PERPUSTAKAAN FTSP UII	
HADIAH/BELI	
TGL. TERIMA:	3 Maret 2006
NO. JUDUL:	001794
NO. INV.:	SL20001794001
NO. INDIK:	

TUGAS AKHIR PENELITIAN

**PENGARUH PENATAAN RUANG TAMAN KANAK-KANAK
TERHADAP PERILAKU ANAK DALAM BELAJAR DAN BERMAIN
DI TKIT JOGJAKARTA**

K.
711 57
Des
P
A

DIBACA DI TEMPAT
TIDAK DIBAWA PULANG



xii, 36. lkl. lamp. 28

Disusun Oleh :
Rina Dessilia
00 512 201

Dosen Pembimbing :
Ir. Wiryono Raharjo, M. Arch

• rencana
• fas. penul
• foto - ruang TK
• TKIT - Jogja

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2004

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN TUGAS AKHIR
(RISET)

PENGARUH PENATAAN RUANG TAMAN KANAK-KANAK
TERHADAP PERILAKU ANAK DALAM BELAJAR DAN BERMAIN
DI TKIT JOGJAKARTA

Disusun Oleh :

RINA DESSILIA
00 512 201

Jogjakarta, 5 Maret 2005

Mengesahkan

Dosen Pembimbing
Tugas Akhir

Ir. Wiryono Raharjo, M. Arch.

Mengetahui

Ketua Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia

Ir. Revianto Budi Santoso, M. Arch.

PEMERINTAH

Waktu & ungguh-ungguh Adalah Yang Paling Kita
Buktikan, Tetapi & yang Justru Adalah
Yang Paling Kita & ia-siakan. (Misi & juga)

Supersembahkan Karya Seni Untuk :

Mah & QS Alus Rahmat Dan Fidayah-Nya

Yang Percinta dan Perhormat & apaku dan Buku,

Perimakasih Atas Doa, Kasih & sayang dan Perhatiannya.

Adik-adekku & sayang (Eky, Amal dan Rizky)

Perimakasih Doanya dan Perhatiannya.

Mas "Rizky" .. Yang selalu ada dan & itu Menemani & alam-

& uka dan & uka & lama & ini... Perimakasih & ekali.

PRAKATA

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Syukur Alhamdulillah, puji dan syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat, ridlo dan karunia-Nya, sehingga penyusunan Tugas Akhir Penelitian yang berjudul "Pengaruh Penataan Ruang Taman Kanak-Kanak Terhadap Perilaku Anak Dalam Belajar Dan Bermain Di TKIT Jogjakarta" dapat terselesaikan.

Dalam penulisan Tugas Akhir Penelitian ini, penulis merasa masih banyak terdapat kekurangan dan keterbatasannya, semoga Tugas Akhir Penelitian ini ada manfaatnya dan dapat menjadi bahan masukan bagi kita semua.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir Penelitian ini, penulis banyak menghadapi hambatan dalam berbagai hal. Namun berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya hambatan tersebut dapat teratasi. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu sampai terselesaikannya penulisan ini, terutama kepada :

1. Allah SWT, yang melimpahkan Rahmat dan Hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Penelitian ini.
2. Bapak dan Ibu, terimakasih atas doa dan kepercayaannya selama ini.
3. Ir.Revianto Budi Santoso M.Arch, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
4. Ir.Wiryono Raharjo M.Arch, selaku Dosen Pembimbing yang sangat berperan besar dalam penyelesaian Tugas Akhir Penelitian ini. Terimakasih buat bapak atas kesabarannya dalam memberikan bimbingan, perhatian, dorongan dan ilmunya selama proses penulisan Tugas Akhir Penelitian ini.
5. Ir.Rini Darmawati MT, selaku Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan saran kepada penulis.

6. Ir. Hastuti Saptorini MA, selaku Dosen Tamu yang telah memberikan kritik dan masukan kepada penulis.
7. Kepada keluarga besar 3 TKIT di Jojakarta ini yaitu : TKIT Bina Anak Sholeh Giwangan, TKIT Muadz Bin Jabal Kotagede, TKIT Nurul Islam Nogotirto. Terimakasih atas partisipasinya dan kerjasamanya.
8. Mas"Co"...terimakasih sekali sudah menjadi teman yang sangat berarti, yang selalu ada dan siap membantu, memberikan semangat dan doa selama proses Tugas Akhir ini.
9. Adek-adekku : Okky, Gamal, Kiky.....terimakasih doa dan dukungannya.
10. Keluarga keduaku Bapak dan Ibu Suprajitno...terimakasih doanya.
11. Teman-temanku : Dini, Adis, Mba'Iko, Mba'Nining, Rere, Uli, Berlin, Affi, Iden, Kelink, Iwan, Fitri dan adek-adek angkatku Awe, Rina, Shiro.....terimakasih buat semua bantuan dan doanya.
12. Mas Tutut dan Mas Sarjiman, maaf kalau sudah pernah merepotkan, terimakasih sudah memberi saran selama di studio.
13. Teman-teman Arsitek'00....yang belum TA cepat menyusul jejakku yach...!!! Yang sudah lulus aku menyusul kalian untuk mulai lembaran baru lagi.....!!!
14. Terimakasih buat semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Allah membalas semua kebaikan dan bantuan yang telah diberikan.....

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Permasalahan	1
1.2. Rumusan Permasalahan	11
1.2.1. Permasalahan Umum	11
1.2.2. Permasalahan Khusus	11
1.3. Tujuan Penelitian	11
1.4. Metode Penelitian	11
1.4.1. Cara Pengumpulan Data	11
1.5. Batasan/Definisi	14
1.6. Sistematika Penulisan	15

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1. Kajian Pustaka	16
2.2. Landasan Teori	18
2.2.1. Perkembangan Anak	18
2.2.2. Tinjauan Permainan Anak	21
2.2.3. Tinjauan Tata Ruang Dalam (Kelas)	27
2.2.4. Tinjauan Tata Ruang Luar (Taman Bermain)	32
2.3. Kesimpulan	33

BAB III KOMPILASI DATA

3.1. Penentuan Variabel Dan Sub Variabel	35
3.2. Pengumpulan Data	36
3.3. Populasi	38
3.4. Sampling	40
3.5. Instrumen/Alat.....	41
3.6. Pengolahan Data Kuisisioner Dan Wawancara	42

BAB IV PENGOLAHAN DATA

4.1. Analisis Data	53
4.1.1. Siswa	53
4.1.2. Ustadzah	58
4.2. Hasil Pengamatan Non Fisik	60
4.2.1. Perilaku Siswa	60
4.3. Hasil Pengamatan Fisik	61
4.3.1. Tinjauan Ruang Dalam (Kelas)	61
4.3.2. Tinjauan Ruang Luar (Taman Bermain)	63
4.3.3. Site	66

BAB V ANALISIS HASIL SURVEY LAPANGAN

5.1. Metode Analisis	69
5.2. Analisis Tata Ruang Luar (Taman Bermain)	70
5.2.1. Analisis Tata Massa Alat Bermain	70
5.2.2. Analisis Sirkulasi	72
5.3. Analisis Perilaku Anak	74
5.3.1. Perilaku Bermain	74
5.3.2. Perilaku Belajar	77
5.4. Analisis Kegiatan Ustadzah	79
5.5. Analisis Tata Ruang Dalam (Kelas)	81
5.5.1. Analisis Skala Dan Bentuk Ruang	81
5.5.2. Analisis Warna, Tekstur, Pola, Lantai dan Dinding ...	83

5.5.3. Analisis Bentuk Dan Skala Furniture	86
5.6. Kesimpulan	87

BAB VI REKOMENDASI

6.1. Tata Ruang Luar (Taman Bermain)	89
6.1.1. Tata Massa Alat Bermain	89
6.1.2. Sirkulasi	90
6.2. Tata Ruang Dalam (Kelas)	91
6.2.1. Bentuk Dan Skala Ruang	91
6.2.2. Warna, Tekstur Dan Pola	92
6.2.3. Bentuk Dan Skala Furniture	94
6.3. Kriteria Pemilihan Lokasi Studi Untuk Redesain	96

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1.	: Kondisi Kelas TK B dan TK A TKIT Bina Anak Sholeh Giwangan	62
Gambar 4.2.	: Kondisi Kelas TK B dan TK A TKIT Muadz Bin Jabal Kotagede	62
Gambar 4.3.	: Kondisi Kelas TK B dan TK A TKIT Nurul Islam Nogotirto	63
Gambar 4.4.	: Kondisi Taman Bermain TKIT Bina Anak Sholeh Giwangan	64
Gambar 4.5.	: Kondisi Taman Bermain TKIT Muadz Bin Jabal Kotagede	64
Gambar 4.6.	: Kondisi Taman Bermain TKIT Nurul Islam Nogotirto	65
Gambar 4.7.	: Kondisi Siteplan TKIT Bina Anak Sholeh Giwangan	66
Gambar 4.8.	: Kondisi Siteplan TKIT Muadz Bin Jabal Kotagede	66
Gambar 4.9.	: Kondisi Siteplan TKIT Nurul Islam Nogotirto	67
Gambar 5.1.	: Simbol Sebagai Media Bentuk Bangunan Pusat Bermain Anak	71
Gambar 5.2.	: Lay-out Taman Bermain	72
Gambar 5.3.	: Lay-out Area Parkir Sepeda Motor	73
Gambar 5.4.	: Pola Sirkulasi di Tepi Kelas	74
Gambar 5.5.	: Pola Sirkulasi di Taman Bermain	74
Gambar 5.6.	: Ukuran dan Pola Bermain Anak	75
Gambar 5.7.	: Pola Tempat Duduk Siswa di Kelas	76
Gambar 5.8.	: Lay-out Ruang Luar (Bermain konstruktif)	76
Gambar 5.9.	: Tempat Bermain Panjat Tali	77
Gambar 5.10.	: Pola Penataan Posisi Belajar Drama di Kelas	78
Gambar 5.11.	: Lay-out Ruang Reseptif <i>Outdoor</i>	79
Gambar 5.12.	: Area Pengawasan Bermain <i>Outdoor</i>	80

Gambar 5.13.	:	Bentuk Ruang Kelas TK A dan TK B	81
Gambar 5.14.	:	Warna Dinding Kelas	83
Gambar 5.15.	:	Pola Lantai Kelas	83
Gambar 5.16.	:	Tekstur Halus	84
Gambar 5.17.	:	Tekstur Kasar	84
Gambar 5.18.	:	Pola Lantai Keramik	85
Gambar 5.19.	:	Pola Dinding	85
Gambar 5.20.	:	Bentuk Furniture	86
Gambar 6.1.	:	Tata Letak Taman Bermain dan Tata Massa Bangunan	89
Gambar 6.2.	:	Pola Sirkulasi Outdoor	90
Gambar 6.3.	:	Bentuk Dasar Denah kelas TK A dan TK B	91
Gambar 6.4.	:	Warna Hijau Muda - Biru Muda - Kuning	92
Gambar 6.5.	:	Tekstur Lembut – Tekstur Kasar	92
Gambar 6.6.	:	Pola Geometrik Dasar Pada Dinding Kelas	92
Gambar 6.7.	:	Warna Hijau Muda – Biru Muda	92
Gambar 6.8.	:	Lantai Keramik Bertekstur Kasar (Semi-Matt)	93
Gambar 6.9.	:	Karpet Sintetis Dengan Warna Dan Corak Yang Menarik	93
Gambar 6.10.	:	Pola Lantai keramik	94
Gambar 6.11.	:	Bentuk Dasar <i>Furniture</i>	94
Gambar 6.12.	:	Bentuk dan Skala <i>Furniture</i>	95

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.	: Perbandingan 3 TKIT Sebagai Studi Kasus Penelitian	9
Tabel 3.1.	: Variabel Dan Sub Variabel	35
Tabel 3.2.	: Data Jumlah Komunitas di 3 TKIT	38
Tabel 4.1.	: Jenis Permainan	54
Tabel 4.2.	: Interaksi Siswa	54
Tabel 4.3.	: Sifat Keanggotaan Dalam Bermain	55
Tabel 4.4.	: Alat Permainan	56
Tabel 4.5.	: Perasaan Betah di Kelas	56
Tabel 4.6.	: Kegiatan Yang Disukai Siswa	57
Tabel 4.7.	: Aktifitas Ustadzah	58
Tabel 4.8.	: Pendapat Tentang Kenyaman Kelas	59
Tabel 4.9.	: Kebiasaan Ustadzah Parkir Kendaraan	59
Tabel 5.1.	: Efek Psikologi Warna	82

BAB I
PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Seiring dengan perkembangan jaman dengan segala macam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang meningkat tinggi, telah mengakibatkan melonjaknya produksi barang-barang yang berteknologi tinggi, yang banyak digunakan oleh masyarakat pada umumnya dan orang dewasa pada khususnya. Orang tua yang sibuk berkarier banyak yang mengandalkan barang yang berteknologi tinggi itu sebagai sarana belajar dan bermain anak-anaknya yang masih berusia dini 3-6 tahun, yang sebenarnya pada usia dini tersebut lingkungan belajar dan bermain anak adalah yang masih natural, tidak ada pengaruh negatif disekitarnya. Kecenderungan menonton tv, bermain game dikomputer, dan segala macam alat yang berteknologi tinggi yang belum saatnya untuk bermain anak pada usia dini, membawa dampak negatif terhadap psikologis anak. Anak akan cenderung bermain didalam rumah yang relatif sempit dan anak cenderung menjadi lebih egois dan individualis, serta anak-anak lebih memilih bermain game dikomputer, menonton tv daripada permainan tradisional yang lebih mengarah ke permainan berkelompok sekaligus belajar bersosialisasi dengan teman-teman bermainnya dan lingkungan bermainnya. Hal ini menunjukkan rendahnya kualitas dan kuantitas lingkungan bermain anak, yang mana untuk sekarang dan jangka panjang dapat memberikan dampak negatif terhadap pertumbuhan dan psikologis anak pada usia dini 3-6 tahun.

Friedrich Froebel (1782-1852), seorang pelopor pendidikan prasekolah mendefinisikan "Dunia anak sesungguhnya adalah Bermain". Pada hakekatnya kegiatan belajar pada anak adalah bermain.

Menyadari kenyataan itu, alternatif metode pembelajaran untuk anak prasekolah mulai menjadi perhatian dan bertumbuhan dimana saja, pada khususnya dikota-kota besar.

Beberapa TKIT di Jogjakarta yang menggunakan metode pembelajaran untuk anak pra sekolah secara full day school adalah TKIT Bina Anak Sholeh Giwangan, TKIT Muadz Bin Jabal Kotagede, TKIT Nurul Islam Nogotirto.

Taman Kanak-kanak dan Taman Kanak-kanak Islam Terpadu bila dilihat dari segi arsitekturalnya dan dari segi metode pembelajarannya cukup berbeda, perbedaannya yaitu :

- ❖ Taman Kanak-kanak yang sering disebut dengan TK, merupakan tahap pendidikan bagi anak-anak pra sekolah pada jenjang usia 3-6 tahun tidak menggunakan metode pembelajaran secara full day, dan menurut observasi saya sebagian besar TK di Jogjakarta merupakan TK tipe sederhana yang menggunakan bentukan bangunan yang tidak dapat memenuhi segala macam kegiatan belajar sambil bermain dan area lingkungan TK tersebut tidak cukup luas karena lahan yang tersedia terbatas atau lahan sewa.
- ❖ Taman Kanak-kanak Islam Terpadu yang sering disebut dengan TKIT merupakan sekolah bagi anak-anak pra sekolah pada jenjang umur 3-6 tahun dengan menggunakan metode pembelajaran secara full day school dan menurut observasi saya beberapa TKIT yang berada di Jogjakarta merupakan TKIT tipe sedang dan tipe ideal yaitu menggunakan bentukan bangunan yang bervariasi serta bahan material bangunan yang bervariasi. Kelengkapan fasilitas ruang belajar dan bermain dapat menampung segala macam kegiatan aktivitas belajar sambil bermain yang berlangsung selama pukul 07.30-14.30 WIB.

Ada dua hal yang dapat meningkatkan kreativitas anak (Hurlock, 1978) yaitu ;

- ❖ Sarana

Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur dari semua kreativitas.

❖ **Lingkungan Yang Merangsang**

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas.

Ada dua hal yang tidak menguntungkan kreativitas anak (Elizaberth B.H,1993) yaitu ;

- ❖ Keterpaduan waktu,dorongan kebersamaan keluarga.orang tua yang komprehensif dan terlalu melindungi serta disiplin yang otoriter.
- ❖ Membatasi eksplorasi dan khayalan serta peralatan main yang sangat terstruktur.sehingga diperlukan suatu cara atau proses bermain yang mengolah daya pikir dan imajinasinya.

Aktivitas dalam permainan anak mempengaruhi perkembangan anak secara individual dan perkembangan kebudayaan secara luas. Anak-anak usia 4-6 tahun zaman sekarang lebih suka bermain dengan permainan elektronik di komputer atau play station daripada permainan tradisional. Padahal permainan tradisional memberikan pelajaran kepada anak-anak untuk lebih cepat berinteraksi atau mamahami lingkungan sosialnya dan dalam permainan tradisional mempunyai makna simbolis dibalik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan/sarana belajar menuju kehidupan di masa dewasa (Wahyono, 2002).

Dengan permainan tradisional anak-anak juga dapat bersosialisasi dan memahami orang lain dan faktor lingkungannya. Jadi faktor lingkungan menjadi salah satu penentu dari proses keberhasilan perkembangan psikologis anak karena dari lingkungan tersebut anak menggali dan mengembangkan ide atau daya pikirnya.

Melalui permainan yang melibatkan anak lain, anak menyadari keberadaan anak lain dan membuat sikap dan cara pandang egosentris menjadi lebih moderat (Cohen, 1993). Permainan dokter-dokteran dan permainan peran lainnya memungkinkan untuk memahami peran mereka, sekaligus peran yang dilakukan anak lain.

Eksplorasi memberi banyak pengetahuan bagi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Tiga diantaranya yaitu :

- ❖ Kegiatan ini meningkatkan pengetahuan anak dan mendorong mereka mencari informasi untuk menambah pengetahuan yang mereka peroleh dari eksplorasinya.
- ❖ Kegiatan ini mendorong berkembangnya ciri kepribadian yang diinginkan seperti inisiatif, mandiri, sportif, dan ketenangan menghadapi keadaan darurat.
- ❖ Kegiatan eksplorasi membantu sosialisasi anak. Karena jauh dari perlindungan dan bimbingan orang tua dan guru, anak-anak dipaksa untuk menyesuaikan dengan keinginan kelompok suatu pengalaman belajar yang sangat penting dimanapun mereka berada.

Untuk dapat merangsang kreativitas dan perkembangan psikomotorik anak sebaiknya ada kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak (Elizaberth B.H,1993), yaitu :

- ❖ Waktu, bermain dengan gagasan, konsep dengan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.
- ❖ Kesempatan menyendiri, melalui proses, waktu dan kesempatan.
- ❖ Hubungan orang tua dan anak yang tidak posesif, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri.
- ❖ Cara mendidik, secara demokratis dan permisif.
- ❖ Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, sesuai pernyataan bahwa anak-anak harus berisi agar dapat berfantasi.
- ❖ Dorongan, dapat berupa mental maupun fisik/alat/tempat.

- ❖ Sarana, sarana bermain untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi.
- ❖ Lingkungan yang merangsang daya pikir dan imajinasi anak.

Jenis permainan merupakan salah satu cara untuk dapat melakukan eksplorasi dan mengembangkan kreativitas anak, jenis permainan yang dapat meningkatkan jiwa eksplorasi dan eksperimentasi anak yaitu panjat tali, panjat tebing untuk anak-anak yang tentu saja dimensinya disesuaikan dengan ukuran tubuh anak-anak. Jenis permainan lain yaitu jembatan layang yang terbuat dari tali yang hanya dapat dilalui dengan satu kaki saja secara bergantian dengan berbekal pegangan tali di kiri dan di kanan. Contoh-contoh permainan tersebut diatas dapat melatih keseimbangan dan meningkatkan kreativitas, anak berjiwa mandiri dan berani.

Aspek yang sangat penting harus diperhatikan dalam penataan Taman Kanak-kanak ialah :

- ❖ Faktor keamanan.
- ❖ Faktor kenyamanan.
- ❖ Faktor kegembiraan.

Ketiga aspek tersebut bertujuan untuk mendatangkan keuntungan individu atau kelompok sosialnya mengarah penciptaan sesuatu yang baru.

Taman Kanak-kanak pada umumnya dan Taman Kanak-kanak Islam Terpadu pada khususnya yang mengacu pada program belajar Full Day School, sangat mengutamakan unsur dinamis di ruang dalam dan di ruang luar untuk kegiatan belajar dan bermain siswa mulai pukul 07.30-14.30 WIB, sehingga siswa dapat merasakan kenyamanan beraktivitas belajar dan bermain.

Arti kata “dinamis” sendiri sangat erat kaitannya dengan karakteristik dan perilaku anak pra sekolah (usia 3-6 tahun) yaitu penuh semangat dan tenaga sehingga cepat bergerak dan mudah menyesuaikan diri dengan keadaan tersebut. “Dinamis” berarti membuka diri terhadap unsur dari luar yang bersifat positif baik berupa instrumental maupun aksesoris.

Ada tiga sifat yang mempengaruhinya (YB. Manguwijaya, 1992) yaitu:

- ❖ **Realis**
Mencerminkan kenyataan, bersikap apa adanya (pencerminan sikap secara jujur).
- ❖ **Idealis**
Berusaha mewujudkan harapan dengan motifasi dan optimis melakukan perbuatan yang benar dan baik.
- ❖ **Fleksibel**
Dapat menyesuaikan diri dengan keadaan yang terus berkembang.

Sedangkan menurut Ching, susunan “dinamis” adalah penempatan sebuah lingkaran yang akan memperkuat sifat alamnya sebagai proses, dengan menempatkan garis lurus atau bentuk bersudut disekitar lingkaran, sehingga dapat menimbulkan perasaan gerak putar yang kuat. Komposisi “dinamis” diperlihatkan pada bentuk yang dikurangi dan ditambahi yang memperlihatkan bentuk indah dan penuh gerak (DK. Ching, 1994).

Beberapa profil TKIT Full Day School di Jogjakarta, sebagai berikut :

1. TK Islam Terpadu Bina Anak Sholeh Giwangan

Yang ditinjau di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu ini ialah kondisi yang berada di TKIT tersebut :

- ❖ TKIT Bina Anak Sholeh ini memiliki ruang dalam (kelas) untuk belajar dan bermain, yang terdiri dari 3 kelas TK, yaitu TK A1, TK A2, dan TK B yang masing-masing kelas maksimal terdapat 30 siswa.
- ❖ Penataan furniture (meja dan kursi) di masing-masing kelas ditata melingkar dan dibagi menjadi 2 kelompok meja dan kursi.
- ❖ Bentuk kelas terlalu monoton yaitu persegi panjang dengan besaran ruang 8 x 5 meter persegi.

- ❖ Warna dinding ruang kelas tersebut berwarna berat yaitu coklat tua, karena semua bangunan TKIT ini menggunakan bahan konstruksi dari bambu.
- ❖ Lantai yang terdapat di kelas kondisinya licin dan tidak bertekstur karena memakai bahan lantai dari karpet plastik yang polanya tidak begitu variatif dan warna lantainya hitam dan putih, sehingga terlalu memberikan kesan gelap di ruang dalam kelas yang dindingnya juga berwarna cokelat tua.
- ❖ Ruang luar (taman bermain) dimana terdapat alat-alat bermain yang sudah cukup lengkap tetapi tata letak alat bermain tidak begitu bagus karena kurangnya pohon peneduh dan jarak alat permainan satu sama lain kurang teratur.

2. TK Islam Terpadu Muadz Bin Jabal Kotagede

Yang ditinjau di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu ini ialah kondisi yang berada di TKIT tersebut :

- ❖ TKIT Muadz Bin Jabal ini memiliki ruang dalam (kelas) untuk belajar dan bermain yang terdiri dari 4 kelas TK, yaitu TK A1, TK A2, TK B1, TK B2. yang masing-masing kelas maksimal terdapat 30 siswa.
- ❖ Penataan furniture (meja dan kursi) dimasing-masing kelas membenruk huruf U.
- ❖ Bentuk ruang kelas terlalu monoton yaitu persegi panjang dengan besaran ruang 8 x 6 meter persegi.
- ❖ Warna dinding ruang dalam kelas tersebut berwarna putih, terkesan kaku dan membosankan, tidak ada variasi.
- ❖ Lantai yang terdapat di kelas kondisinya licin dan tidak bertekstur karena memakai lantai keramik berwarna putih ukuran 30 x 30 centimeter persegi dan tidakl berpola

samasekali. Sehingga ruang dalam kelas terkesan seperti rumah sakit.

- ❖ Ruang luar (taman bermain) dimana terdapat alat-alat bermain yang sudah cukup lengkap tetapi sirkulasi di taman bermain tidak teratur, tidak terarah, dan berdebu.

3. TK Islam Terpadu Nurul Islam Nogotirto.

Yang ditinjau di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu ini ialah kondisi yang berada di TKIT tersebut :

- ❖ TKIT Nurul Islam ini memiliki ruang dalam (kelas) untuk belajar dan bermain yang terdiri dari 4 kelas TK, yaitu TK A1, TK A2, TK B1, dan TK B2 yang masing-masing kelas maksimal terdapat 30 siswa.
- ❖ Penataan furniture (meja dan kursi) di masing-masing kelas membentuk lingkaran dan ada meja yang berbentuk bulat digunakan khusus untuk belajar secara lesehan.
- ❖ Bentuk ruang kelas terlalu monoton yaitu persegi panjang dengan ukuran 7 x 5 meter persegi.
- ❖ Warna dinding dalam ruang kelas tersebut sudah memenuhi karakteristik anak yang berjiwa dinamis dengan adanya grafiti di tiap dinding dalam kelas.
- ❖ Lantai yang terdapat di kelas kondisinya licin dan tidak bertekstur karena memakai lantai yang hanya terbuat dari semen yang sudah diratakan dan dihaluskan serta berwarna abu-abu gelap.
- ❖ Ruang luar (taman bermain) dimana alat-alat bermainnya belum cukup lengkap dan tata massa alat bermainnya tidak beraturan serta kurangnya pohon peneduh dan sangat berdebu.

Tabel 1.1. : Perbandingan 3 TKIT Sebagai Studi Kasus Penelitian.

Nama TK	Komponen	Bagus	Kurang bagus
❖ TKIT Bina Anak Sholeh Giwangan	1. Tata ruang dalam a. Skala ruang kelas b. Bentuk ruang kelas c. Skala furniture d. Bentuk furniture e. Warna furniture f. Warna dinding kelas g. Tekstur lantai h. Pola lantai 2. Tata ruang luar a. Tata massa alat bermain b. Sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan	 ✓ ✓ ✓ ✓	 ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓
❖ TKIT Muadz Bin Jabal Kotagede	1. Tata ruang dalam a. Skala ruang kelas b. Bentuk ruang kelas c. Skala furniture d. Bentuk furniture e. Warna furniture f. Warna dinding kelas g. Tekstur lantai h. Pola lantai 2. Tata ruang luar a. Tata massa alat bermain b. Sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan	 ✓ ✓ ✓ ✓ 	 ✓ ✓ ✓ ✓ ✓

❖ TKIT Islam Nogotirto	Nurul	1. Tata ruang dalam		
		a. Skala ruang kelas		✓
		b. Bentuk ruang kelas		✓
		c. Skala furniture	✓	
		d. Bentuk furniture	✓	
		e. Warna furniture	✓	
		f. Warna dinding kelas	✓	
		g. Tekstur lantai		✓
		h. Pola lantai		✓
		2. Tata ruang luar		
a. Tata massa alat bermain		✓		
b. Sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan		✓		

Definisi dari kriteria bagus dan kurang bagus dari tiga TKIT diatas tersebut adalah :

- ❖ Bagus ? dari segi penataan ruang dalam (kelas) dinilai dari aspek warna, tekstur, pola dari dinding dan lantai kelas. Dan bagus dalam penataan ruang luar (taman bermain) yaitu dari aspek tata letak alat bermain dan pola sirkulasinya. Ditinjau dari hasil analisa lapangan dan kuisisioner serta disesuaikan dengan landasan teori dan kajian pustaka yang berhubungan dengan aspek-aspek tersebut diatas.
- ❖ Kurang bagus ? dari segi penataan ruang dalam (kelas) dinilai dari aspek warna, tekstur, pola dari dinding dan lantai kelas. Dan kurang bagus dalam penataan ruang luar (taman bermain) yaitu dari aspek tata letak alat bermain dan pola sirkulasinya. Ditinjau dari hasil analisa lapangan dan kuisisioner serta disesuaikan dengan landasan teori dan kajian pustaka yang berhubungan dengan aspek-aspek tersebut diatas.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA DAN
LANDASAN TEORI

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1. KAJIAN PUSTAKA

Laila Rahmadia (2003) mengatakan bahwa pembentukan tata ruang dalam kelas yang bernuansa rekreatif dan edukatif bagi anak-anak pra-sekolah yaitu ditinjau dari pemilihan warna, tekstur untuk lantai dan dinding yang sesuai dengan karakteristik psikologis anak yang selalu terlihat aktif dan energik. Dan pembentukan tata ruang luar (lapangan bermain) ditinjau dari tata massa bangunan yang efisien dan dinamis, sirkulasi yang aman dan nyaman, serta open space yang atraktif dan cukup luas untuk aktifitas bermain dan belajar anak-anak pra-sekolah TK A dan TK B. *Dalam penelitiannya Laila Rahmadia tidak membahas tentang tata massa alat bermain yang berpengaruh pada sirkulasi pergerakan bermain anak-anak di Taman Kanak-kanak, sehingga anak dapat merasakan nyaman atau tidaknya bermain di taman bermain.*

Menurut Nurdin Hidayat (2002), kegiatan belajar dan bermain anak pra-sekolah dipengaruhi oleh adanya keragaman bentuk, warna, dan tekstur yang nampak pada penciptaan tata ruang dalam (kelas) dengan menggunakan material yang bermacam-macam sehingga tercipta sarana yang dinamis dan rekreatif. Penciptaan tata ruang luar (taman bermain) dan lingkungan sekitarnya yang menggunakan sirkulasi bebas tapi terarah terlihat dari penataan sungai dan kolam buatan, beragam tanaman hias dan hewan yang dipelihara karena taman bermain juga sebagai ruang belajar dan bermain. *Tetapi dalam tugas akhir perancangannya, tidak membahas tentang unsur dinamis yang seharusnya dihadirkan pada ruang luar (taman bermain) anak yang sesuai dengan sifat dinamis anak yaitu penuh gerak dan semangat.*

Marilyn Rothenberg (1978) dalam penelitiannya menekankan bahwa ruang belajar didalam (kelas) dan ruang belajar diluar (taman bermain) bagi anak-anak pra-sekolah adalah ruang belajar sekaligus bermain yang dapat menyediakan area belajar dan bermain untuk menyendiri dan dalam kelompok kecil, serta perlengkapan panggung untuk permainan fantasi (sosio drama) yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Menurut Erik Dian Prakarsa (2002) dalam penciptaan bentukan ruang dan sirkulasi yang dinamis dalam ruang belajar dan bermain anak di taman kanak-kanak sangat mempengaruhi perkembangan anak, melalui pengenalan bentukan ruang dengan warna, tekstur, dan cahaya sehingga tercipta kesan dinamis dalam penambahan dan pengurangan bentuk secara variatif. Dan pencapaian sirkulasi yang dinamis pada ruang dalam (kelas) dan ruang luar (taman bermain) dihadirkan dengan pola radial dan arah sirkulasi yang lebih dari satu jika itu berada dalam suatu ruang, sehingga meningkatkan jiwa eksplorasi anak. *Dan dalam tugas akhir perancangannya Erik Dian Prakarsa tidak menekankan bahwa aspek tata massa alat bermain dan jalur bagi pejalan kaki dan parkir kendaraan bermotor sangat mempengaruhi terciptanya sirkulasi yang dinamis sesuai dengan karakter anak pra-sekolah.*

Anton Budi Prasetyo (2000) mengatakan bahwa Ruang Bermain dan Belajar Anak pada usia 2-4 tahun, harus memiliki keterbukaan pada bentuk sirkulasinya karena anak-anak pra-sekolah lebih menyukai permainan yang reseptif, konstruktif, fantasi dan fiksi yaitu bergerak, menyebar dan mendominasi ruangan yang ada, sehingga mempunyai karakter yang semi publik sesuai dengan karakter anak yang dinamis dalam artian penuh semangat dan gerak. *Tetapi dalam tugas akhir perancangannya, tidak membahas tentang unsur warna, tekstur, pola lantai dan dinding yang sebenarnya mempengaruhi perilaku anak dalam belajar dan bermain karena warna, tekstur, pola lantai dan dinding merupakan elemen penting dalam terciptanya ruang*

belajar dan bermain anak yang sesuai dengan karakteristik anak usia pra-sekolah.

Pengamatan / observasi yang dilakukan oleh Mitsuru Senda (1992) terhadap aktifitas bermain anak di 39 sekolah di Jepang dalam studi ruang bermain anak, mempunyai 6 kategori yaitu :

1. Area bermain alami (Nature Spaces) adalah tempat bermain yang paling mendasar dan sangat penting bagi anak. Dilengkapi dengan pohon-pohon, air, mahluk hidup.
2. Ruang terbuka (Open Spaces) adalah ruang yang luas untuk mengakomodasikan aktivitas bermain yang sangat energik.
3. Jalanan (Road Spaces) adalah dimana anak-anak dapat bertemu satu sama lain.
4. Medan petualangan (Adventure Spaces) adalah ruang yang penuh dengan kekacauan, seperti tempat sampah dan tempat konstruksi, yang dapat menstimulasi imajinasi anak.
5. Bersembunyi (Hide Out Spaces) adalah tempat dimana anak dapat bermain, bertemu secara rahasia dengan teman-temannya, dan tidak boleh diketahui oleh orang dewasa.
6. Bermain struktur (Play Structure Places) adalah dimana anak-anak dapat bermain struktur sebagai medium mereka.

2.2. LANDASAN TEORI

2.2.1. Perkembangan Anak

Menurut Kartini Kartono (1995), perkembangan anak adalah perubahan-perubahan psiko-fisik sebagai hasil dari proses pematangan fungsi-fungsi psikis dan fisik pada anak, ditinjau dari faktor lingkungan dan proses belajar dalam peredaran waktu tertentu menuju kedewasaan.

Perkembangan dapat pula diartikan sebagai suatu proses transmisi dari konstitusi psiko-fisik yang heriditer, dirangsang oleh faktor-faktor lingkungan yang menguntungkan, dalam perwujudan proses aktif menjadi secara kontinu.

Perkembangan anak tidak berlangsung secara mekanis-otomatis, sebab perkembangan tersebut sangat bergantung pada beberapa faktor, yaitu:

1. Faktor heriditer (warisan sejak lahir, bawaan).
2. Faktor lingkungan yang menguntungkan, atau yang merugikan.
3. Kematangan fungsi-fungsi organis dan fungsi-fungsi psikis.
4. Aktifitas anak sebagai subyek bebas yang berkemauan, kemampuan seleksi, bisa menolak atau menyetujui, punya emosi serta usaha membangun diri sendiri.

Jadi sangatlah jelas bahwa anak sangat membutuhkan bimbingan dari orang yang tepat dalam mengarahkan perkembangannya. Apa yang dipelajari seseorang diawal kehidupannya akan mempunyai dampak dikehidupan dimasa yang akan datang. Pengarah perkembangan anak tidak lain adalah lingkungannya yaitu lingkungan keluarga (rumah) dan lingkungan sekolahnya.

Menurut Soemiarti Padmonodewo (2003) dalam bukunya pendidikan anak pra sekolah, perkembangan anak terdiri dari beberapa aspek yaitu:

1. **Perkembangan jasmani.** Keterampilan motorik kasar dan halus sangat pesat kemajuannya pada tahapan anak pra sekolah. Keterampilan motorik kasar adalah koordinasi sebagian besar otot tubuh misalnya melompat, main jungkat-jungkit dan berlari-lari. Keterampilan motorik halus adalah koordinasi bagian kecil dari tubuh, terutama tangan, misalnya menggunakan gunting dan menggabungkan kepingan apabila bermain puzzle. Pada waktu anak berusia tiga tahun umumnya mereka sudah mampu berjalan mundur, dan berjalan diatas jari kaki (berjinjit), lari, melempar bola, dan mengendarai sepeda roda tiga. Pada usia empat tahun anak telah memiliki keterampilan yang lebih baik, mereka mampu melambungkan bola, melompat dengan satu kaki dan menaiki tangga dengan kaki yang berganti-ganti. Sedangkan anak usia lima tahun, mampu melompat dengan

mengangkat dua kaki sekaligus dan belajar melompat tali. Pada usia enam tahun anak sudah mampu melempar dengan tujuan yang tepat dan mampu mengendarai sepeda roda dua.

2. **Perkembangan kognitif.** Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai kecerdasan berpikir dan mengamati. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari kemampuan anak untuk mengkoordinasi berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi. Pada usia 2-7 tahun anak mulai dapat belajar dengan menggunakan pikirannya, anak mampu mengingat kembali simbol-simbol dan membayangkan benda yang tidak tampak secara fisik.
3. **Perkembangan bahasa.** Anak pra sekolah biasanya telah mampu mengembangkan keterampilan berbicara melalui percakapan dengan orang lain. Mereka dapat menggunakan bahasa dengan berbagai cara, antara lain dengan bertanya, melalui dialog (bermain peran), menyanyi, dan melalui bentuk seni (misalnya menggambar). Sejak anak berusia dua tahun, anak memiliki minat yang kuat untuk menyebut berbagai nama benda. Dengan menggunakan kata-kata untuk menyebut benda-benda atau menjelaskan peristiwa, akan membantu anak untuk membentuk gagasan yang dapat dikomunikasikan dengan orang lain dan sekaligus dapat menambah perbendaharaan kata yang dimiliki.
4. **Perkembangan emosi dan sosial.** Dalam periode pra sekolah, anak dituntut untuk menyesuaikan diri dengan berbagai orang dari berbagai tatanan, yaitu keluarga, sekolah, dan teman sebaya. Umumnya anak dalam tahapan ini memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini cepat berganti. Sahabat yang dipilih biasanya yang sama jenis kelaminnya, tetapi berkembang sahabat yang terdiri dari jenis kelamin yang berbeda. Kelompok bermainnya cenderung kecil dan tidak terlalu terorganisasi secara baik.

2.2.2. Tinjauan Permainan Anak

Elizabeth Hurlock (1993), mendefinisikan bermain yaitu setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesempatan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan dan tekanan dari luar atau kewajiban. Banyak ahli yang berpendapat bahwa pada hakekatnya kegiatan belajar pada anak adalah bermain. Karena dalam permainan itu terdapat dimensi pengembangan disegenap kemampuan ditengah iklim kebebasan, Kartini Kartono (1995).

Menurut Sutton-Smith mengatakan pentingnya pengaruh bermain bagi anak yaitu : Bermain bagi anak terdiri atas empat metode dasar yang membuat kita mengetahui tentang dunia meniru, eksplorasi, menguji dan membangun.

(Kartini Kartono (1995)), permainan bagi anak mempunyai nilai dan arti yaitu :

- ❖ Permainan merupakan sarana penting untuk mensosialisasikan anak.
- ❖ Dengan permainan dan situasi bermain anak bisa mengetes dan mengukur kemampuan serta potensi diri.
- ❖ Dalam situasi bermain anak dapat menampilkan fantasi, bakat-bakat, dan kecenderungannya.
- ❖ Di tengah permainan itu setiap anak menghayati macam-macam emosi, karena permainan bisa memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan.
- ❖ Permainan itu menjadi alat pendidikan.
- ❖ Permainan memberikan kesempatan pra-latihan untuk mengenal aturan-aturan, mematuhi norma-norma dan larangan, dan bertindak secara jujur serta loyal.
- ❖ Dalam bermain anak belajar menggunakan semua fungsi kejiwaan dan jasmaniah dengan suasana hati kesungguhan.

Tedjasaputra (2003) mengatakan bahwa kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas permainan aktif dan pasif. Secara umum

bermain aktif banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal sedangkan bermain pasif lebih mendominasi pada akhir masa kanak-kanak yaitu sekitar usia pra-remaja. Tapi tidak berarti bahwa kegiatan bermain pasif sebab kedua jenis kegiatan bermain ini akan selalu ada bersama, hanya saja penekanannya berbeda. Masing-masing jenis kegiatan bermain tersebut mempunyai sumbangan positif baik terhadap penyesuaian sosial maupun penyesuaian diri anak dan perkembangan emosi, kepribadian maupun perkembangan kognisi.

1. Bermain aktif

Kegiatan bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri. Kegiatan bermain aktif juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktifitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh seperti berlari-lari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat. Seberapa sering anak melakukan kegiatan bermain aktif dan apa saja ragam permainan yang mereka lakukan, sangat bervariasi dan dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu :

❖ Kesehatan

Anak yang sehat akan lebih banyak melakukan kegiatan bermain aktif dan lebih memperoleh rasa puas dari apa yang mereka lakukan.

❖ Penerimaan sosial dari kelompok teman bermain

Bermain aktif pada umumnya melibatkan sejumlah anak, kalau anak merasa diterima oleh teman-temannya sepermainan, ia akan lebih menyukai jenis kegiatan bermain aktif.

❖ Tingkat kecerdasan anak

Kecerdasan anak akan berpengaruh terhadap variasi kegiatan bermain aktif. Anak yang sangat cerdas atau yang tidak cerdas biasanya tidak terlalu banyak melakukan kegiatan bermain aktif karena kegiatan

bermain mereka umumnya diimbangi dengan kegiatan bermain sejenisnya.

❖ **Jenis kelamin**

Anak perempuan umumnya tidak begitu sering melakukan kegiatan bermain aktif yang sifatnya agak kasar dan kelaki-lakian. Hal ini disebabkan sikap orang tua yang kurang mendukung bila anak perempuannya melakukan permainan kasar, sehingga ini akan mempengaruhi minat bermain anak.

❖ **Alat permainan**

Alat permainan yang tersedia untuk anak akan menentukan jenis bermainnya. Bila fasilitas yang tersedia untuk bermain aktif tidak banyak, otomatis anak akan lebih cenderung melakukan kegiatan pasif.

❖ **Lingkungan tempat dibesarkan**

Lingkungan bisa diartikan sebagai daerah pedesaan atau perkotaan, di pedesaan yang masih mempunyai lahan luas akan lebih memungkinkan anak bermain aktif dalam suasana alam terbuka. Sedangkan di perkotaan dan mempunyai kegiatan bermain aktif yang berbeda mengingat lahan yang terbatas dan banyaknya fasilitas lain yang bisa dinikmati.

2. Bermain Pasif

Dalam bermain pasif atau hiburan, kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Pemain menghabiskan sedikit energi. Anak yang menikmati temannya bermain, memandang orang atau hewan

Di televisi, menonton adegan lucu atau membaca buku adalah bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat olah raga atau tempat bermain.

Bentuk permainan dibedakan menjadi empat kelompok, yaitu:
Ahmadi (1977).

❖ **Permainan gerak atau fungsi**

Permainan yang dilakukan anak dengan gerakan-gerakan, dengan tujuan untuk melatih fungsi tubuh terutama melatih panca indra. Contoh : anak melempar-lemparkan benda, menggerak-gerakan kaki dan meremas-remas benda, melompat-lompat, berlari-larian.

❖ **Permainan fantasi atau peran**

Seorang anak melakukan permainan karena dipengaruhi oleh fantasi. Contoh : bermain mobil-mobilan dengan membalikkan kursi, berperan sebagai ABRI atau ayah, sekolah-sekolahan, perang-perangan. Main sandiwara juga dianggap permainan ilusi karena dalam permainan itu anak banyak melakukan suatu perananan tertentu, misal sebagai guru, dokter.

❖ **Permainan reseptif (menerima)**

Anak mengambil atau menerima sesuatu terus diolah di dalam jiwanya. Misal anak mendengarkan cerita atau melihat gambar-gambar, anak tampaknya diam tidak melakukan sesuatu tetapi jiwanya, pikirannya, perasaan, dan fantasinya yang aktif.

❖ **Permainan bentuk**

Anak mencoba membentuk (konstruksi) suatu karya atau juga merusak (destruktif) suatu karya yang ada karena ingin tahu atau ingin merubahnya. Alat permainan dan bahan permainan yang paling baik digunakan ialah : materi tanpa bentuk, seperti lilin malam, kertas air, tanah liat, balok-balok kayu, pasir. Permainan konstruksi ini banyak memberi manfaat terhadap perkembangan anak, anak memperoleh pengalaman tentang dunia dan penguasaannya atas benda-benda dan keadaan sekitarnya dengan mencoba-coba atau eksperimen.

Sedangkan menurut Hurlock (1978), pengaruh yang ditimbulkan oleh bermain bagi perkembangan anak antara lain :

1. Perkembangan Fisik Anak

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah, dan mudah tersinggung.

2. Dorongan berkomunikasi

Agar dapat bermain dengan baik bersama yang lain, anak harus dapat berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain.

3. Penyaluran Bagi Energi Emosional Yang Terpendam

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.

4. Penyaluran Bagi Kebutuhan dan Keinginan

Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain sering kali dapat dipenuhi dengan bermain. Anak yang tidak mampu mencapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin akan memperoleh pemenuhan keinginan itu dengan menjadi pemimpin tentara mainan.

5. Sumber Belajar

Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari beberapa hal melalui buku, televisi, atau menjelajah lingkungan yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau di sekolah.

6. Rangsangan Bagi Kreativitas

Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang suatu yang baru dan berbeda dapat menemukan kepuasan.

7. Perkembangan Wawasan Diri

Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan teman bermainnya. Ini memungkinkannya mereka untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih empati dan nyata.

8. Belajar Bermasyarakat

Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

9. Standar Moral

Walaupun anak belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.

10. Belajar Bermain Sesuai dengan Peran Jenis Keamin

Anak belajar di rumah dan di sekolah mengenai apa saja peran jenis kelamin yang disetujui. Akan tetapi, mereka segera menyadari bahwa mereka juga harus menerimanya bila ingin menjadi anggota kelompok bermain.

11. Perkembangan Ciri Kepribadian Yang Diinginkan

Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang.

Soemiarti Patmonodewo (2000) mengatakan bahwa bermain di sekolah dapat membantu perkembangan anak apabila guru dapat memberikan waktu, ruang, materi, dan kegiatan bermain bagi murid-muridnya. Tersedianya ruang dan materi mainan merupakan prasyarat terjadinya kegiatan bermain yang produktif. Bahan-bahan seperti pasir, air, balok dan menggambar dengan cat air membutuhkan ruang yang cukup luas. Banyaknya jenis permainan dan tingkat kesulitan yang lebih merangsang tingkat kematangan dan daya fantasi anak.

1. Bermain di Luar Ruangan

Bermain di luar biasanya lebih banyak menimbulkan suara dan lebih banyak membutuhkan ruang, dimana anak dapat lari, melompat dan menggunakan sepeda maupun kendaraan lain. Halaman yang berumput atau adanya pasir, sehingga bila anak jatuh tidak terlalu membahayakan.

Bermain di luar bukan hanya untuk mengembangkan otot atau gerakan kasar saja, aktivitas didalam ruangan bisa dilakukan di luar ruangan seperti musik, seni, bercerita dan bermain drama. Alat-alat bermain untuk kegiatan bermain dengan mengutamakan perkembangan gerakan kasar harus ditata sedemikian rupa, sehingga tidak membahayakan anak-anak.

2. Bermain di Dalam Ruangan

Bermain di dalam ruangan biasanya sedikit lebih tenang, dan sebaiknya ditata sedemikian rupa sehingga dapat dipergunakan untuk berbagai macam kegiatan yang masing-masing pusat kegiatan memiliki ruangan dan alat-alat sendiri.

Berbagai bentuk permainan yang merangsang gerakan halus dan gerakan kasar bisa diadakan di dalam ruangan. Pemberian ruangan khusus untuk bermain dramatik sangat disarankan pada tiap TK.

2.2.3. Tinjauan Tata Ruang Dalam (Kelas)

1. Warna

Menurut Imelda Sandjaya dalam bukunya "Kamar Anak dan Remaja" (2002), warna bisa membentuk suasana ruang, membuat ruang berkesan aktif atau pasif, ceria atau tenang, monoton atau kontras. Bagi anak pun, warna memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap jiwa mereka. Warna juga membangkitkan semangat, menambah respon kreatifitas dan memperkuat imajinasi. Dari warna, anak usia prasekolah bisa mulai belajar tentang alam sekitar, misalnya warna merah identik dengan tomat, warna biru identik dengan laut atau langit, warna hijau identik dengan daun atau rumput.

Berikut adalah petunjuk penggunaan warna pada ruang kelas anak :

- ❖ Kebanyakan anak menyukai warna-warna cerah. Bila ada sekumpulan benda, maka mata anak akan tertuju ada benda yang berwarna terang, jenis warna ini pula yang lebih mampu menggali kreatifitas anak.
- ❖ Selain pada dinding, detail aksesoris pun sebaiknya berwarna, misalnya poster bergambar huruf dan angka. Kita juga bisa memakai karpet warna-warni pada lantai.
- ❖ Menghindari dominan warna putih yang membuat ruangan terasa steril dan monoton, atau warna-warna gelap yang berkesan menekan khususnya untuk anak-anak berusia di bawah sepuluh tahun.

Karakter warna untuk anak :

- ❖ Warna primer (merah, kuning, biru) : berkesan aktif dan dinamis. Termasuk warna yang disukai anak prasekolah.
- ❖ Paduan warna-warna kontras (merah cabe, kuning kunyit, biru laut, hijau daun). Membuat suasana ruang menjadi gembira dan berkesan ceria.
- ❖ Warna pastel (salem, merah muda, hijau pastel). Berkesan bersih, ringan, namun lembut dan nyaman.
- ❖ Warna ringan (kuning matahari, hijau rumput, biru langit). Membuat suasana kelas terasa segar dan nyaman.
- ❖ Warna berat (cokelat, biru tua, abu-abu, hijau lumut, hitam putih). Berkesan suram, namun bila diapadukan dengan warna terang akan menghasilkan warna yang unik.
- ❖ Warna natural (terakota, cokelat kayu) memberi kesan hangat dekat dengan alam.
- ❖ Warna putih. Berkesan monoton, membosankan untuk ruang anak.

- ❖ Warna gelap. Berkesan menekan dan kurang sesuai untuk ruang anak.

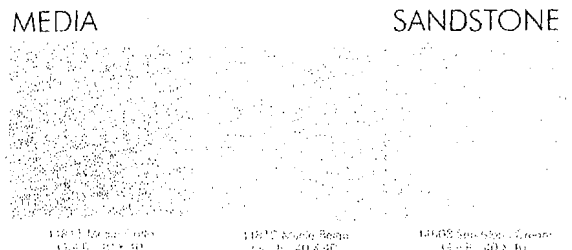
Warna dalam kaitannya dengan sesuatu desain adalah sebagai salah satu elemen yang dapat mengekspresikan suatu obyek disamping bahan, bentuk, tekstur dan garis. Warna dapat menimbulkan kesan yang diinginkan oleh si pencipta dan mempunyai efek psikologis. Rustam Hakim (1993).

2. Tekstur

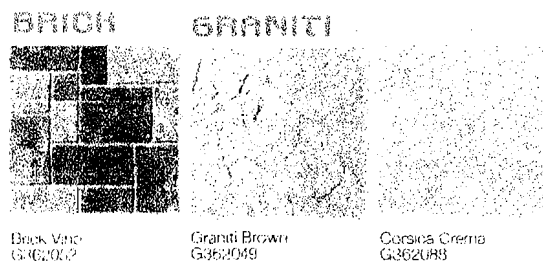
Menurut Rustam Hakim (1993), tekstur adalah titik- titik kasar atau halus yang tidak teratur pada suatu permukaan. Titik- titik ini dapat berbeda dalam ukuran, warna, bentuk atau sifat dan karakternya, seperti misalnya ukuran besar kecil, warna terang gelap, bentuk bulat persegi atau tak beraturan sama sekali. Suatu tekstur yang susunannya agak teratur, maka dapat disebut sebagai corak (pattern).

Tekstur menurut bentuknya dapat dibedakan menjadi :

- ❖ Tekstur halus, permukaannya dibedakan oleh elemen- elemen yang halus atau warna.



- ❖ Tekstur kasar, permukaannya terdiri dari elemen- elemen yang berbeda corak, bentuk maupun warna.



Untuk ruang kelas atau ruang bermain anak, tekstur permukaan lantai perlu diperhatikan, misalnya dengan menggunakan keramik jenis semi-matt agar lantai tidak licin, sehingga cukup aman bagi anak. Sandjaya (2002). Sedangkan untuk taman bermain, menggunakan rumput atau pasir sebagai penutup, sehingga bila anak terjatuh tidak begitu membahayakan.

3. Pola

Pola adalah perpaduan antar warna yang satu dengan yang lainnya yang pengabungan dari warna-warna tersebut bisa dalam bentuk pemasangan secara geometri (tersebar) ataupun membentuk lingkaran, sehingga menciptakan bentuk-bentuk yang menarik dan dinamis dari lantai maupun dinding ruang kelas.

4. Skala

Skala meliputi : kesan skala ruang intim, terbuka dan formal. Kesan-kesan tersebut dapat terbentuk dengan pendekatan pada ketinggian langit-langit, jenis material dimensi bukaan dan warna yang dapat menguatkan kesan sebuah ruang. Skala berhubungan dengan ruang gerak yang nyaman, ruang gerak bagi anak merupakan imajiner yang sama dengan tingginya. Luas ruang geraknya berupa luas lingkaran. Skala digunakan untuk mengasumsikan besaran ruang yang diperlukan, namun tetap memungkinkan pelaku dewasa beraktifitas di dalamnya.

Menurut Rustam Hakim (1993), faktor-faktor yang dapat mempengaruhi skala dimensi vertikal suatu ruang adalah :

- ❖ Bentuk, warna dan pola permukaan bidang-bidang yang membentuknya.
- ❖ Bentuk dan perletakan lubang-lubang pembukaannya.
- ❖ Sifat dan skala unsur yang diletakkan didalamnya.

5. Bentuk Ruang

Menurut Rustam Hakim (1993), dari penampilannya bentuk dapat dibagi dalam :

- ❖ Bentuk yang teratur : bentuk geometris, kotak, kubus, kerucut, piramid.
- ❖ Bentuk lengkung, umumnya bentuk alam.
- ❖ Bentuk yang tidak teratur.

Sifat atau karakter dari tiap bentuk masing-masing memberikan kesan tersendiri, seperti :

- ❖ Bentuk kubus atau persegi, baik tiga dimensi atau dua dimensi memberikan kesan : stabil, statis, formal, mengarah ke arah monoton (solid).
- ❖ Bentuk bulat atau bola memberi kesan : utuh, bulat, labil (bergerak).
- ❖ Bentuk segitiga dan yang meruncing memberi kesan : aktif, energik, tajam, serta mengarah.

Bentuk-bentuk geometris dasar dapat mempengaruhi sifat ruang yang akan dibentuknya. Bentuk-bentuk ruang dengan bentuk geometris dasar akan membentuk ruang yang stabil. Perubahan bentuk dan dimensi dengan penambahan atau pengurangan akan menciptakan sifat ruang yang berbeda. Dalam membentuk ruang perlu diperhatikan fungsi ruang. Fleksibilitas penggunaan dan bukaan terhadap ruang luar.

2.2.4. Tinjauan Tata Ruang Luar (Taman Bermain)

1. Sirkulasi

Sistem sirkulasi sangat erat hubungannya dengan pola penempatan aktifitas dan penggunaan tanah, sehingga merupakan pergerakan dari ruang yang satu ke ruang yang lain. Kenyamanan dapat berkurang akibat dari sirkulasi yang kurang baik, misalnya tidak adanya pembagian ruang untuk sirkulasi kendaraan dan manusia.

Macam sirkulasi ada dua, yaitu :

1) Pedestrian circulation

- ❖ Membentuk hubungan yang penting dalam aktifitas yang saling berkaitan satu sama lain.
- ❖ Faktor-faktor dalam membentuk pedestrian circulation yaitu keamanan, kesenangan, kesatuan, keindahan.
- ❖ Lebar pedestrian tergantung pada kapasitas, skala.

2) Vehicular circulation

- ❖ Jenis-jenis vehicular circulation : grid sistem, radial, linier, dan curve linier.
- ❖ Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam perencanaan tata letak parkir, ialah :
 - Letakkan daerah parkir di luar jalur pejalan kaki.
 - Tempatkan daerah parkir dekat tempat yang dituju.
 - Tidak mengganggu view terhadap bangunan.
 - Aman dan nyaman.

2. Tata Massa Alat Bermain

Alat bermain, terdiri dari beberapa massa (massa jamak) dengan berbagai kegiatan yang menyebar tergantung dari fungsi yang di wadahi dalam massa tersebut, misalnya :

- ❖ Alat bermain perosotan selalu berhubungan dengan permainan bak pasir, dan letaknya berdekatan.
- ❖ Alat bermain ayunan letaknya selalu berjauhan dengan alat bermain panjatan tali karena keduanya harus memiliki spaces yang luas dan fungsi keduanya sangat berbeda.

2.3. KESIMPULAN

Dari pendapat beberapa orang dalam kegiatan teori yang saya kaji ulang menyatakan bahwa perkembangan anak melalui berbagai stimulasi (pengaruh) yang dapat merangsang perkembangan anak khususnya usia pra-sekolah 3-6 tahun yaitu :

- ❖ Penataan Ruang Dalam (kelas) sebagai sarana belajar dan bermain anak dapat dilakukan melalui pengenalan bentuk ruang dengan warna, tekstur, dan dinding yang akan meningkatkan perkembangan kognitifnya. Melalui warna dan tekstur yang bermacam-macam pada lantai dan dinding akan memberikan bentuk ruang dan nuansa belajar dan bermain yang memiliki kesan dinamis sesuai dengan karakter anak yang selalu aktif bergerak.
- ❖ Penataan Ruang Luar (taman bermain) sebagai sarana belajar sekaligus bermain anak yang dapat memwadahi segala kegiatan anak yang memiliki kecenderungan bergerak aktif sehingga memerlukan sirkulasi yang bebas tapi terarah lebih bersifat keterbukaan serta dinamis, dan penataan dan pemilihan alat bermain yang dapat merangsang perkembangan jiwa eksplorasi anak. Sirkulasi dan tata massa alat bermain yang dinamis disini adalah dihadirkan dengan pola radial dalam peletakan alat bermainnya serta arah sirkulasinya yang berkelak-kelok.

Dengan demikian menurut pendapat saya dari beberapa kajian teori diatas dapat disimpulkan bahwa :

- ❖ Bermain pada anak adalah belajar, dan belajarnya anak adalah bermain.
- ❖ Kedinamisan adalah unsur penting dalam rancangan ruang belajar. Unsur tersebut meliputi warna, tekstur, skala, dan bentuk.
- ❖ Pentingnya memberikan permainan yang dapat menunjang fasilitas belajar dan bermain anak, khususnya dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan perilaku anak secara positif. Permainan yang dapat menunjang kognitif

anak adalah permainan konstruktif, misal membuat sesuatu dan menyusun sesuatu dengan menggunakan akal pikiran dan mengekspresikan jiwa melalui ide-idenya sehingga menghasilkan sesuatu yang baru.

- ❖ Penataan ruang luar (taman bermain) dan ruang dalam (kelas) pada Taman Kanak-kanak mempunyai nilai dan fungsi yang sama pentingnya yaitu sebagai wadah kegiatan belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Oleh karena itu ruang luar (taman bermain) dan ruang dalam (kelas) dapat terorganisir dengan baik dan teratur sehingga dapat menampung segala kegiatan aktifitas belajar dan bermain anak.

KOMPILASI DATA
BAB III

BAB III

KOMPILASI DATA

3.1. PENENTUAN VARIABEL DAN SUB VARIABEL

Penentuan variabel dan subvariabel yang dapat mendukung penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

NO		Variabel	Sub Variabel
1	Murid (siswa)	1. Jenis kelamin 2. Kegiatan	a. Macam b. Intensitas c. Sifat anggota/Perilaku <ul style="list-style-type: none">o individualo kelompok d. Alat / perlengkapan e. Tempat
2	Ustadzah (guru)	1. Kegiatan 2. Kebiasaan	a. Macam b. Intensitas
3	Bagian-bagian Penataan Ruang	1. Tata ruang dalam (kelas).	a. Bentuk <ul style="list-style-type: none">o Ruango Furniture b. Skala <ul style="list-style-type: none">o Furnitureo Ruang c. Tekstur dan Pola <ul style="list-style-type: none">o Lantai d. Warna <ul style="list-style-type: none">o Dindingo Furniture

		2. Tata ruang luar (taman bermain).	a. Tata massa ○ Alat bermain b. Sirkulasi ○ Kendaraan ○ Pejalan kaki
--	--	--	--

Tabel 3.1. : Variabel dan Sub Variabel.

3.2. PENGUMPULAN DATA

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, terbagi menjadi dua, yaitu :

1. Pengumpulan data primer terdiri dari :

- ❖ Observasi (pengamatan), baik itu observasi pelaku maupun observasi fisik. Observasi (pengamatan) pelaku anak-anak dilakukan dengan cara Person-Centered Maps, yaitu mengamati dan menandai pusat kegiatan belajar dan bermain yang paling disukai anak-anak seperti pembuatan / membuat peta arah pergerakan anak-anak.
- ❖ Kuisiorer (angket) adalah daftar pertanyaan mengenai masalah yang diberkaitkan dengan objek penelitian dan disebarakan kepada responden. Variable yang mencakup dalam kuisiorer ini terdiri dari variabel kegiatan dan variabel teknis, yaitu :
 - a. Variabel Kegiatan :
 - Kegiatan anak / perilaku anak dalam belajar dan bermain.
 - Kegiatan guru / perilaku guru dalam membimbing anak dalam belajar dan bermain.
 - b. Variabel Teknis :
 - Bagian-bagian tata ruang dalam (kelas), terdiri dari:
 - a) Pemilihan warna dinding dan lantai pada interior kelas.

- b) Penataan dan pemilihan tekstur, pola lantai dan dinding pada interior kelas.
- c) Kondisi skala ruang kelas.
- d) Bentuk dan penataan furniture pada interior kelas.
- o Bagian-bagian tata ruang luar (taman bermain), terdiri dari :
 - a) Sistem sirkulasi pada ruang luar (taman bermain).
 - b) Kondisi tata massa alat bermain pada taman bermain.
- ❖ Interview (wawancara) baik itu wawancara terstruktur maupun tidak terstruktur.
 - a. Wawancara terstruktur ditujukan untuk ustadzah (guru), dengan tema wawancara meliputi :
 - o Macam kegiatan siswa TK A dan TK B dalam belajar dan bermain, dengan tujuan untuk mengetahui kegiatan apa yang cenderung dilakukan siswa, dan kegiatan apa yang disukai serta tidak disukai siswa saat di ruang dalam (kelas) dan di ruang luar (taman bermain) dari pukul 08.00 – 14.30 WIB.
 - o Kebiasaan siswa TK A dan TK B dalam perilaku belajar dan bermain, dengan tujuan untuk mengetahui penataan ruang belajar dan bermain, baik di kelas dan di taman bermain yang bagaimana, yang dapat mempengaruhi perilaku siswa dari pukul 08.00 – 14.30 WIB.
 - b. Wawancara tidak terstruktur (terbuka) ditunjukkan untuk beberapa siswa TK A dan TK B, dengan tema wawancara meliputi :
 - o Jenis warna seperti apa yang disukai anak (siswa) tersebut, dan bagaimana pendapat anak (siswa)

tentang warna-warna yang terdapat di ruang dalam (kelas) tempat mereka belajar dan bermain, dengan tujuan untuk mengetahui warna seperti apa yang membuat anak nyaman dan bersemangat dalam belajar dan bermain dari pukul 08.00 – 14.30 WIB.

- o Jenis permainan seperti apa yang disukai anak (siswa) tersebut, dan permainan seperti apa yang diinginkan siswa dan belum ada dalam fasilitas permainan di sekolah mereka, dengan tujuan untuk mengetahui perilaku anak dalam bermain sehingga dapat menentukan tata massa alat bermain sesuai dengan gerakan anak yang dinamis.

2. Pengumpulan Data Sekunder , yaitu dilakukan dengan cara mencari data-data yang mendukung objek penelitian dan kajian pustaka mengenai teori-teori yang berkaitan dengan segala sesuatu yang menyangkut dengan topik penelitian.

3.3. POPULASI

Penelitian ini dilakukan di 3 Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Yogyakarta, berikut ini table tentang profil 3 TKIT di Yogyakarta sebagai responden :

Tabel 3.2: Data Jumlah Komunitas di 3 TKIT.

No	Nama 3 TKIT di Yogyakarta	Jumlah dan Jenjang Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Ustadzah
1	TKIT Bina Anak Shaleh Giwangan.	❖ 3 kelas jenjang TK a. 2 kelas jenjang TK A yaitu TK A1 dan TK A2.	a. TK A1 terdiri dari 24 siswa. TK A2	a. TK A1 terdiri dari dua ustadzah.

			terdiri dari 26 siswa.	TK A2 terdiri dari 2 Ustadzah.
		b. 1 kelas jenjang TK B.	b. TK B terdiri dari 27 siswa.	b. TK B terdiri dari 3 ustadzah
2	TKIT Muadz Bin Jabal Kotagede	❖ 4 jenis jenjang TK. a. 2 kelas jenjang TK A yaitu TK A1 dan TK A2. b. 2 kelas jenjang TK B yaitu TK B1 dan TK B2.	a. TK A1 terdiri dari 25 siswa. TK A2 terdiri dari 26 siswa. b. TK B1 terdiri dari 25 siswa. TK B2 terdiri dari 25 siswa.	a. TK A1 terdiri dari 2 ustadzah. TK A2 terdiri dari 2 ustadzah. b. TK B1 terdiri dari 2 ustadzah. TK B2 terdiri dari 2 ustadzah.
3	TKIT Nurul Islam Nogotirto.	❖ 4 kelas jenjang TK. a. 2 kelas jenjang TK A yaitu TK A1 dan TK A2.	a. TK A1 terdiri dari 27 siswa. TK A2	a. TK A1 terdiri dari 2 ustadzah.

			terdiri dari 26 siswa.	TK A2 terdiri dari 2 ustadzah.
		b. 2 kelas jenjang TK B yaitu TK B1 dan TK B2.	b. TK B1 terdiri dari 28 siswa. TK B2 terdiri dari 30 siswa.	b. TK B1 terdiri dari 2 ustadzah. TK B2 terdiri dari 2 ustadzah.

3.4. SAMPLING

Penelitian ini dilakukan melalui wawancara dengan mengambil sample untuk mendapatkan data primer dengan menggunakan teknik cluster yaitu metode yang digunakan untuk memilih sample yang berupa kelompok dari beberapa kelompok dimana setiap kelompok terdiri atas beberapa unit yang lebih kecil.

Teknik cluster dipilih untuk mewawancarai responden yang terdiri dari kelompok pelaku, yaitu kelompok siswa, dan ustadzah. Jumlah responden yang akan dijadikan sample dari 3 TKIT di Yogyakarta adalah :

- ❖ TKIT Bina Anak Shaleh Giwangan, terdiri dari 3 kelompok kelas yaitu TK A1, TK A2 dan TK B. Dari ketiga kelas tersebut diambil sample :
5 siswa dari TK A1 dan TK B, 5 siswa dari TK A2 dan 5 siswa dari TK B. Dan diambil sample dari 5 ustadzah dari 9 ustadzah yang ada di TKIT Bina Anak Shaleh Giwangan.
- ❖ TKIT Muadz Bin Jabal Kotagede, terdiri dari 4 kelompok kelas yaitu TK A1, TK A2, TK B1, dan TK B2. Dari keempat kelas

tersebut diambil sample : 4 siswa dari TK A1, 4 siswa dari TK A2, 4 siswa dari TK B1, dan 3 siswa dari TK B2. Dan diambil sample 5 ustadzah dari 9 ustadzah yang ada di TKIT Muadz Bin Jabal Kotagede.

- ❖ TKIT Nurul Islam Nogotirto, terdiri dari 4 kelompok kelas yaitu TK A1, TK A2, TK B1, dan TK B2. Dari keempat kelas tersebut diambil sample : 4 siswa dari TK A1, 4 siswa dari TK A2, 4 siswa dari TK B1, dan 3 siswa dari TK B2. dan diambil sample 5 ustadzah dari 8 ustadzah yang ada di TKIT Nurul Islam Nogotirto.

Teknik cluster yang dipakai ini adalah teknik pengambilan contoh atau sample dari pengguna bangunan dari pukul 08.00 – 14.30 WIB di 3 TKIT “Full Day School” Yogyakarta secara acak yang dapat mewakili pendapat pengguna bangunan Taman Kanak-kanak Islam Terpadu diatas. Pengumpulan sample dilakukan dengan cara kuisiner dan wawancara terstruktur dengan ustadzah dan wawancara non struktur (terbuka) dengan siswa.

3.5. INSTRUMEN / ALAT

Bahan / alat yang digunakan dalam penelitian, yaitu :

1. Buku catatan untuk mencatat semua kegiatan yang dilakukan selama penelitian.
2. Lembar kuisiner / yang dibagikan kepada koresponden.
3. Kamera, digunakan untuk mengambil gambar-gambar objek penelitian yang nanti akan mendukung data visual penelitian.
4. Komputer digunakan untuk menguraikan / mengolah data-data yang telah terkumpul, kemudian penyelesaiannya dalam bentuk penulisan.

3.6. PENGOLAHAN DATA KUISIONER DAN WAWANCARA

3.6.1 Pengolahan Data Kuisisioner Untuk Ustadzah Dari 3 TKIT

1. Kuisisioner yang terkumpul dari TKIT Bina Anak Sholeh Giwangan yaitu :

Dari hasil kuisisioner yang diperuntukkan untuk Ustadzah sebagai pembimbing siswa-siswa TKIT, terdapat 9 Ustadzah di TKIT Bina Anak Sholeh. Dari 9 lembar kuisisioner yang terkumpul dapat disimpulkan bahwa :

Jawaban dari pertanyaan no. 1 sampai no. 16, yaitu :

- 1) Kegiatan yang paling disukai anak adalah :
 - ❖ Bermain didalam ruangan, prosentase sebanyak 40%.
 - ❖ Bermain diluar ruangan, prosentase sebanyak 50%.
- 2) Kegiatan yang paling tidak disukai anak adalah :
 - ❖ Belajar menggambar, prosentase sebanyak 60%.
 - ❖ Belajar membaca, prosentase sebanyak 30%.
- 3) kegiatan yang sering dilakukan anak saat belajar dikelas adalah :
 - ❖ mengobrol dengan teman, prosentase sebanyak 50%.
 - ❖ Aktif bertanya, prosentase sebanyak 20%.
 - ❖ Duduk mendengarkan, prosentase sebanyak 20%.
- 4) Kecenderungan sifat keanggotaan anak dalam bermain adalah :
 - ❖ Bermain berkelompok, prosentase sebanyak 90%.
- 5) Jumlah anak dalam bermain satu kelompok adalah :
 - ❖ 3 anak dalam satu kelompok, prosentase sebanyak 40%.
 - ❖ 5 anak dalam satu kelompok, prosentase sebanyak 30%.

- ❖ 7 anak dalam satu kelompok, prosentase sebanyak 20%.
- 6) Perbandingan antara anak lelaki dan perempuan dalam satu kelompok bermain adalah :
- ❖ Lebih sedikit perempuannya, prosentase sebanyak 90%.
- 7) Apakah system belajar dan bermain di kelas dengan di taman bermain berbeda ?
- ❖ Tidak berbeda, prosentase sebanyak 90%.
- 8) Peran Ustadzah dalam kegiatan belajar dan bermain di kelas adalah :
- ❖ Mengkoordinasi siswa, prosentase sebanyak 80%.
 - ❖ Mengawasi dan menemani siswa, prosentase sebanyak 10%.
- 9) Peran Ustadzah dalam kegiatan bermain di luar ruangan (taman bermain adalah) :
- ❖ Mengawasi dan menemani, prosentase sebanyak 90%.
- 10) Permainan yang paling disenangi anak (urutan paling disukai sampai yang biasa saja) adalah :
- ❖ Permainan reseptif, pada urutan pertama (1), prosentase sebanyak 30%.
 - ❖ Permainan bentuk, pada urutan pertama (1), prosentase sebanyak 30%.
 - ❖ Permainan gerak motorik kasar, pada urutan pertama (1), prosentase sebanyak 30%.
 - ❖ Permainan gerak motorik kasar, pada urutan kedua (2), prosentase sebanyak 50%.
 - ❖ Permainan reseptif, pada urutan kedua (2), prosentase sebanyak 30%.
 - ❖ Permainan bentuk, pada urutan kedua (2), prosentase sebanyak 10%.

- ❖ Permainan bentuk, pada urutan ketiga (3), prosentase sebanyak 50%.
- ❖ Permainan reseptif, pada urutan ketiga (3), prosentase sebanyak 20%.
- ❖ Permainan gerak motorik kasar, pada urutan ketiga (3), prosentase sebanyak 10%.
- ❖ Permainan fantasi, pada urutan ketiga (3), prosentase sebanyak 10%.
- ❖ Permainan fantasi, pada urutan keempat (4), prosentase sebanyak 50%.
- ❖ Permainan gerak motorik kasar, pada urutan keempat (4), prosentase sebanyak 30%.
- ❖ Permainan reseptif, pada urutan keempat (4), prosentase sebanyak 10%.
- ❖ Permainan gerak motorik halus, pada urutan kelima (5), prosentase sebanyak 60%.
- ❖ Permainan fantasi, pada urutan kelima (5), prosentase sebanyak 30%.

11) Anak-anak (siswa) sering berinteraksi dengan :

- ❖ Teman, prosentase sebanyak 70%.
- ❖ Mainan, prosentase sebanyak 20%.

12) Alat permainan yang disenangi anak adalah :

- ❖ Lego (permainan konstruktif / bongkar pasang), prosentase sebanyak 90%.

13) Anak merasa betah di dalam ruang kelas sebanyak%
adalah :

- ❖ 90% anak betah di kelas, prosentase sebanyak 70%.
- ❖ 50% anak betah di kelas, prosentase sebanyak 20%.

14) Ustadzah membawa kendaraan atau tidak ?

- ❖ Membawa kendaraan (Ya), prosentase sebanyak 30%.

- ❖ Tidak membawa kendaraan (Tidak), prosentase sebanyak 60%.

15)Dimana Ustadzah memarkir kendaraan ?

- ❖ Ditempat parkir, prosentase sebanyak 30%.

16)Menurut Ustadzah ruang belajar anak sudah nyaman atau belum ?

- ❖ Ya sudah nyaman, prosentase sebanyak 90%.



2. Kuisisioner yang terkumpul dari TKIT Muadz Bin Jabal Kotagede yaitu :

Dari hasil kuisisioner yang diperuntukkan untuk Ustadzah sebagai pembimbing siswa-siswa TKIT, terdapat 8 Ustadzah di TKIT Muadz Bin Jabal. Dari 7 lembar kuisisioner yang terkumpul dapat disimpulkan bahwa :

Jawaban dari pertanyaan no. 1 sampai no. 16, yaitu :

1) Kegiatan yang paling disukai anak adalah :

- ❖ Bermain didalam ruangan, prosentase sebanyak 20%.
- ❖ Bermain diluar ruangan, prosentase sebanyak 50%.

2) Kegiatan yang paling tidak disukai anak adalah :

- ❖ Belajar menggambar, prosentase sebanyak 10%.
- ❖ Belajar membaca, prosentase sebanyak 50%.
- ❖ Olahraga, prosentase sebanyak 10%.

3) kegiatan yang sering dilakukan anak saat belajar dikelas adalah :

- ❖ Melakukan gerakan motorik kasar, prosentase sebanyak 40%.
- ❖ Sibuk dengan diri sendiri, prosentase sebanyak 10%.
- ❖ Duduk mendengarkan, prosentase sebanyak 20%.

- 4) Kecenderungan sifat keanggotaan anak dalam bermain adalah :
- ❖ Bermain berkelompok, prosentase sebanyak 60%.
 - ❖ Bermain individu, prosentase sebanyak 10%.
- 5) Jumlah anak dalam bermain satu kelompok adalah :
- ❖ 3 anak dalam satu kelompok, prosentase sebanyak 50%.
 - ❖ 5 anak dalam satu kelompok, prosentase sebanyak 20%.
- 6) Perbandingan antara anak lelaki dan perempuan dalam satu kelompok bermain adalah :
- ❖ Lebih banyak laki-lakinya, prosentase sebanyak 50%.
 - ❖ Laki-laki dan perempuan sama rata, prosentase sebanyak 20%.
- 7) Apakah system belajar dan bermain di kelas dengan di taman bermain berbeda ?
- ❖ Tidak berbeda, prosentase sebanyak 40%.
 - ❖ Ya berbeda, prosentase sebanyak 30%.
- 8) Peran Ustadzah dalam kegiatan belajar dan bermain di kelas adalah :
- ❖ Mengkoordinasi siswa, prosentase sebanyak 20%.
 - ❖ Mengawasi dan menemani siswa, prosentase sebanyak 50%.
- 9) Peran Ustadzah dalam kegiatan bermain di luar ruangan (taman bermain adalah) :
- ❖ Mengawasi dan menemani, prosentase sebanyak 60%.
 - ❖ Mengawasi, prosentase sebanyak 10%.
- 10) Permainan yang paling disenangi anak (urutan paling disukai sampai yang biasa saja) adalah :
- ❖ Permainan gerak motorik kasar, pada urutan perlama (1), prosentase sebanyak 60%.

- ❖ Permainan bentuk, pada urutan pertama (1), prosentase sebanyak 10%.
- ❖ Permainan bentuk, pada urutan kedua (2), prosentase sebanyak 50%.
- ❖ Permainan fantasi, pada urutan kedua (2), prosentase sebanyak 10%.
- ❖ Permainan reseptif, pada urutan kedua (2), prosentase sebanyak 10%.
- ❖ Permainan gerak motorik halus, pada urutan ketiga (3), prosentase sebanyak 30%.
- ❖ Permainan fantasi, pada urutan ketiga (3), prosentase sebanyak 20%.
- ❖ Permainan bentuk, pada urutan ketiga (3), prosentase sebanyak 10%.
- ❖ Permainan reseptif, pada urutan ketiga (3), prosentase sebanyak 10%.
- ❖ Permainan gerak motorik halus, pada urutan keempat (4), prosentase sebanyak 30%.
- ❖ Permainan reseptif, pada urutan keempat (4), prosentase sebanyak 30%.
- ❖ Permainan gerak motorik kasar, pada urutan keempat (4), prosentase sebanyak 10%.
- ❖ Permainan fantasi, pada urutan kelima (5), prosentase sebanyak 50%.
- ❖ Permainan reseptif, pada urutan kelima (5), prosentase sebanyak 20%.

11) Anak-anak (siswa) sering berinteraksi dengan :

- ❖ Teman, prosentase sebanyak 30%.
- ❖ Mainan, prosentase sebanyak 20%.
- ❖ Alam sekitarnya, prosentase sebanyak 20%.

12) Alat permainan yang disenangi anak adalah :

- ❖ Perosotan, prosentase sebanyak 30%.
- ❖ Bermain balok, prosentase sebanyak 20%.

❖ Bermain pasir, prosentase sebanyak 20%.

13) Anak merasa betah di dalam ruang kelas sebanyak%

adalah :

❖ 10% anak betah di kelas, prosentase sebanyak 40%.

❖ 50% anak betah di kelas, prosentase sebanyak 30%.

14) Ustadzah membawa kendaraan atau tidak ?

❖ Membawa kendaraan (Ya), prosentase sebanyak 30%.

❖ Tidak membawa kendaraan (Tidak), prosentase sebanyak 40%.

15) Dimana Ustadzah memarkir kendaraan ?

❖ Ditempat parkir, prosentase sebanyak 10%.

❖ Dekat pintu masuk, prosentase sebanyak 20%.

16) Menurut Ustadzah ruang belajar anak sudah nyaman atau belum ?

❖ Ya sudah nyaman, prosentase sebanyak 40%.

❖ Belum nyaman (tidak nyaman), prosentase sebanyak 30%.

3. Kuisisioner yang terkumpul dari TKIT Nurul Islam Nogotirto yaitu :

Dari hasil kuisisioner yang diperuntukkan untuk Ustadzah sebagai pembimbing siswa-siswa TKIT, terdapat 7 Ustadzah di TKIT Nurul Islam. Dari 5 lembar kuisisioner yang terkumpul dapat disimpulkan bahwa :

Jawaban dari pertanyaan no. 1 sampai no. 16, yaitu :

1) Kegiatan yang paling disukai anak adalah :

❖ Bermain diluar ruangan, prosentase sebanyak 50%.

2) Kegiatan yang paling tidak disukai anak adalah :

- ❖ Belajar membaca, prosentase sebanyak 40%.
 - ❖ Tidak ada, prosentase sebanyak 10%.
- 3) kegiatan yang sering dilakukan anak saat belajar dikelas adalah :
- ❖ Duduk mendengarkan, prosentase sebanyak 40%.
 - ❖ Aktif bertanya, prosentase sebanyak 10%.
- 4) Kecenderungan sifat keanggotaan anak dalam bermain adalah :
- ❖ Bermain berkelompok, prosentase sebanyak 40%.
 - ❖ Bermain individu, prosentase sebanyak 10%.
- 5) Jumlah anak dalam bermain satu kelompok adalah :
- ❖ 3 anak dalam satu kelompok, prosentase sebanyak 10%.
 - ❖ 5 anak dalam satu kelompok, prosentase sebanyak 40%.
- 6) Perbandingan antara anak lelaki dan perempuan dalam satu kelompok bermain adalah :
- ❖ Lebih banyak laki-lakinya, prosentase sebanyak 30%.
 - ❖ Laki-laki dan perempuan sama rata, prosentase sebanyak 20%.
- 7) Apakah system belajar dan bermain di kelas dengan di taman bermain berbeda ?
- ❖ Tidak berbeda, prosentase sebanyak 20%.
 - ❖ Ya berbeda, prosentase sebanyak 30%.
- 8) Peran Ustadzah dalam kegiatan belajar dan bermain di kelas adalah :
- ❖ Mengkoordinasi siswa, prosentase sebanyak 20%.
 - ❖ Mengawasi dan menemani siswa, prosentase sebanyak 30%.

9) Peran Ustadzah dalam kegiatan bermain di luar ruangan
(taman bermain adalah) :

- ❖ Mengawasi dan menemani, prosentase sebanyak 30%.
- ❖ Mengawasi, prosentase sebanyak 20%.

10) Permainan yang paling disenangi anak (urutan paling disukai sampai yang biasa saja) adalah :

- ❖ Permainan gerak motorik kasar, pada urutan pertama (1), prosentase sebanyak 30%.
- ❖ Permainan bentuk, pada urutan pertama (1), prosentase sebanyak 10%.
- ❖ Permainan reseptif, pada urutan pertama (1), prosentase sebanyak 10%.
- ❖ Permainan bentuk, pada urutan kedua (2), prosentase sebanyak 40%.
- ❖ Permainan reseptif, pada urutan kedua (2), prosentase sebanyak 10%.
- ❖ Permainan gerak motorik halus, pada urutan ketiga (3), prosentase sebanyak 40%.
- ❖ Permainan gerak motorik kasar, pada urutan ketiga (3), prosentase sebanyak 10%.
- ❖ Permainan reseptif, pada urutan keempat (4), prosentase sebanyak 20%.
- ❖ Permainan gerak motorik kasar, pada urutan keempat (4), prosentase sebanyak 10%.
- ❖ Permainan fantasi, pada urutan keempat (4), prosentase sebanyak 10%.
- ❖ Permainan gerak motorik halus, pada urutan keempat (4), prosentase sebanyak 10%.
- ❖ Permainan fantasi, pada urutan kelima (5), prosentase sebanyak 40%.
- ❖ Permainan reseptif, pada urutan kelima (5), prosentase sebanyak 10%.

- 11) Anak-anak (siswa) sering berinteraksi dengan :
- ❖ Teman, prosentase sebanyak 20%.
 - ❖ Mainan, prosentase sebanyak 30%.
- 12) Alat permainan yang disenangi anak adalah :
- ❖ Perosotan, prosentase sebanyak 50%.
- 13) Anak merasa betah di dalam ruang kelas sebanyak%
adalah :
- ❖ 10% anak betah di kelas, prosentase sebanyak 10%.
 - ❖ 50% anak betah di kelas, prosentase sebanyak 30%.
 - ❖ 90% anak betah di kelas, prosentase sebanyak 10%.
- 14) Ustadzah membawa kendaraan atau tidak ?
- ❖ Membawa kendaraan (Ya), prosentase sebanyak 20%.
 - ❖ Tidak membawa kendaraan (Tidak), prosentase sebanyak 30%.
- 15) Dimana Ustadzah memarkir kendaraan ?
- ❖ Ditempat parkir, prosentase sebanyak 20%.
- 16) Menurut Ustadzah ruang belajar anak sudah nyaman atau belum ?
- ❖ Ya sudah nyaman, prosentase sebanyak 20%.
 - ❖ Belum nyaman (tidak nyaman), prosentase sebanyak 30%.

3.6.2 Pengolahan Data Wawancara Terbuka Untuk Siswa-siswa Dari 3 TKIT

1. Bagian-bagian pertanyaan terbuka untuk siswa (wawancara terbuka) :

- 1) Warna seperti apa yang disukai siswa ?
- 2) Siswa suka atau tidak dengan warna yang terdapat
didinding kelas mereka ?

- 3) Mereka (siswa) ingin warna seperti apa untuk dinding dan lantai kelas mereka ?
- 4) Siswa merasa licin atau tidak dengan lantai kelas mereka ?
- 5) Permainan apa yang paling disukai siswa di taman bermain ?
- 6) Suka bermain dikelas atau di luar kelas ?
- 7) Panas tidak bermain diluar kelas ?
- 8) Suka pelajaran menggambar di kelas atau di luar kelas (taman bermain) ?

2. Dari beberapa jawaban siswa di 3 TKIT tersebut disimpulkan bahwa :

- 1) Mereka menyukai warna kuning dan biru untuk kelas mereka dengan alasan warnanya cerah.
- 2) Mereka merasa licin dengan lantai yang terdapat di kelas mereka, mereka ingin lantainya diganti.
- 3) Mereka merasa panas bermain di taman bermain, tetapi mereka menyukainya. Mereka mempunyai keinginan yaitu ditaman bermain ada pohon-pohon yang besar untuk panjatan dan supaya tidak kepanasan lagi.
- 4) Mereka paling suka permainan pasir dan perosotan di bawah perosotan terdapat lorong yang biasanya tempat mereka bermain perang-perangan.
- 5) Mereka suka menggambar dikelas tetapi tidak ingin duduk di kursi, senangnya menggambar duduk di lantai (lesehan).

PENGOLAHAN DATA
BAB IV

BAB IV

PENGOLAHAN DATA

4.1. ANALISIS DATA

Hasil wawancara terhadap ustadzah dari 3 TKIT didapat melalui kuisioner. Jumlah responden, yaitu 5 orang ustadzah dari tiap TKIT, jadi jumlah ustadzah dari 3 TKIT adalah 15 orang. Nama dan jumlah responden diambil secara acak. Selanjutnya data dianalisis secara kuantitatif berupa table frekuensi.

Berdasarkan hasil kuisioner pada bulan September 2004, diperoleh data-data sebagai berikut :

4.1.1. Siswa (Murid)

1. Jenis Permainan

Jenis permainan yang dimaksud dari 3 TKIT dalam penelitian ini adalah jenis permainan yang biasa dilakukan anak-anak pra sekolah pada khususnya, yang dibedakan menjadi 5 kelompok yaitu :

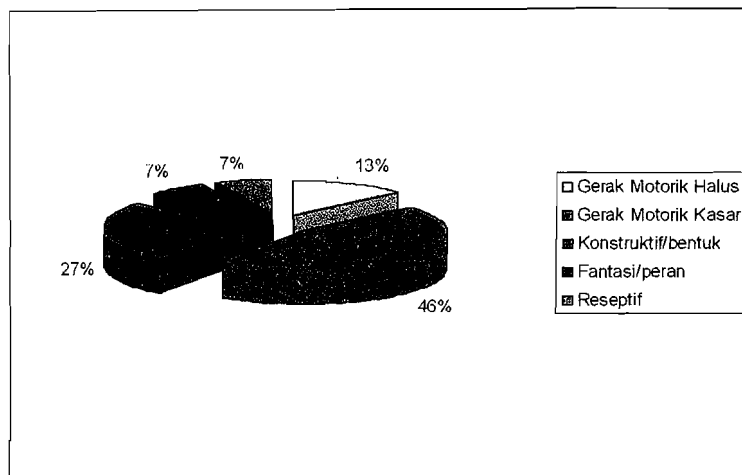
- 1) Permainan gerak motorik halus (menggambar, menggunting kertas).
- 2) Permainan gerak motorik kasar (melompat-lompat, berlari-lari, melempar-lempar).
- 3) Permainan fantasi/peran (perang-perangan, sekolah-sekolahan).
- 4) Permainan reseptif (mendengar cerita, melihat gambar).
- 5) Permainan konstruktif/bentuk (menyusun balok, bermain pasir).

Quisioner yang terkumpul dari 3 TKIT diperoleh hasil bahwa 45% siswa lebih menyukai jenis permainan gerak motorik kasar, 30% siswa lainnya menyukai jenis permainan konstruktif/bentuk.

Tabel 4.1. Jenis Permainan

Jenis Permainan	Frekuensi	Persen
Gerak Motorik Halus	2	13.3%
Gerak Motorik Kasar	7	46.6%
Konstruktif/bentuk	4	26.6%
Fantasi/peran	1	6.7%
Reseptif	1	6.7%
Total	15	100%

Sumber: Hasil Analisis Kuisisioner, September 2004

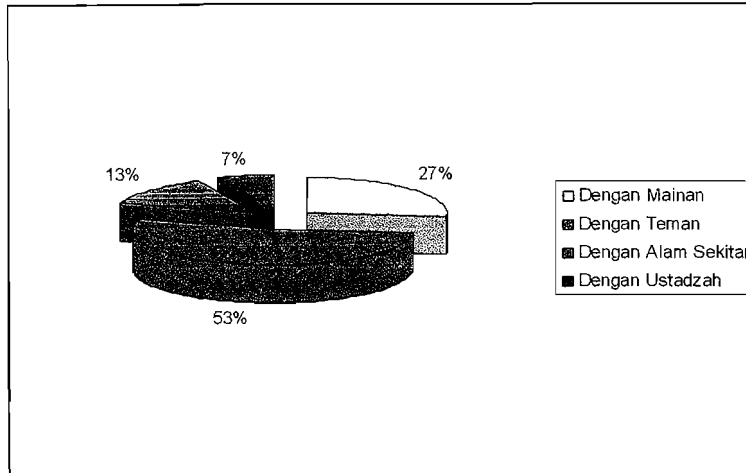


2. Interaksi Siswa

Perilaku bermain siswa dapat dilihat dari bagaimana siswa berinteraksi dengan lingkungan sekitar sekolah, teman-teman sekolah maupun dengan mainannya. Sebagian besar 55% siswa-siswa dari 3 TKIT lebih senang berinteraksi dengan teman-temannya.

Tabel 4.2. Interaksi Siswa

Interaksi Siswa	Frekuensi	Persen
Dengan Mainan	4	26.6%
Dengan Teman	8	53.3%
Dengan Alam Sekitar	2	13.3%
Dengan Ustadzah	1	6.7%
Total	15	100%



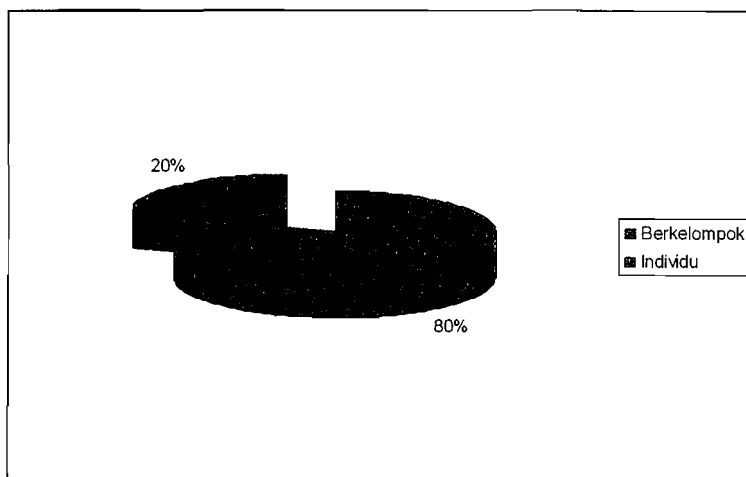
3. Sifat Keanggotaan Dalam Bermain

Dari table dapat dilihat bahwa 12 dari 15 responden atau 80% menyatakan siswa lebih senang bermain secara berkelompok. Dan sisanya sebesar 20% lebih senang bermain secara individu.

Tabel 4.3. Sifat Keanggotaan Dalam Bermain

Sifat	Frekuensi	Persen
Berkelompok	12	80%
Individu	3	20%
Total	15	100%

Sumber: Hasil Analisis Kuisisioner, September 2004



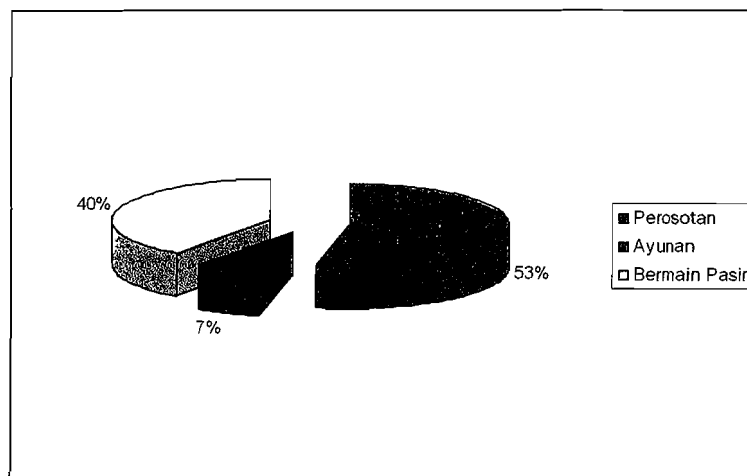
4. Alat Permainan

Yang dimaksud alat permainan disini adalah alat-alat permainan out door yang terdapat di 3 TKIT antara lain perosotan,bermain pasir, ayunan,dan lain-lain. Alat permainan yang paling digemari siswa-siswa dari 3 TKIT tersebut adalah perosotan,dengan jumlah responden sebesar 60%.

Tabel 4.4. Alat Permainan

Alat Permainan	Frekuensi	Persen
Perosotan	8	53.3%
Ayunan	1	6.7%
Bermain Pasir	6	40%
Total	15	100%

Sumber: Hasil Analisis Kuisisioner, September 2004



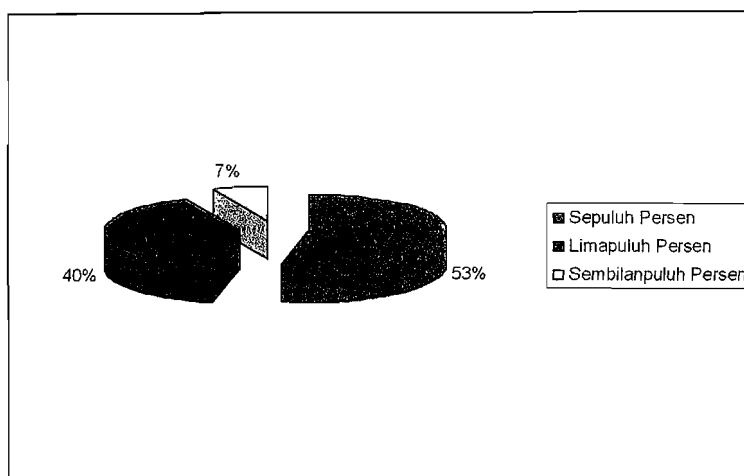
5. Perasaan Siswa Merasa Betah di Ruang Kelas

Persentase siswa merasa betah di dalam ruang kelas yaitu 10%, dengan jumlah responden 60%. Alasan utama siswa merasa bosan di kelas, karena siswa lebih senang bergerak (berlari-larian) di luar ruangan.

Tabel 4.5. Perasaan Betah di Kelas

Waktu Betah di Kelas	Frekuensi	Persen
10%	8	53.3%
50%	6	40%
90%	1	6.7%
Total	15	100%

Sumber: Hasil Analisis Kuisisioner, September 2004



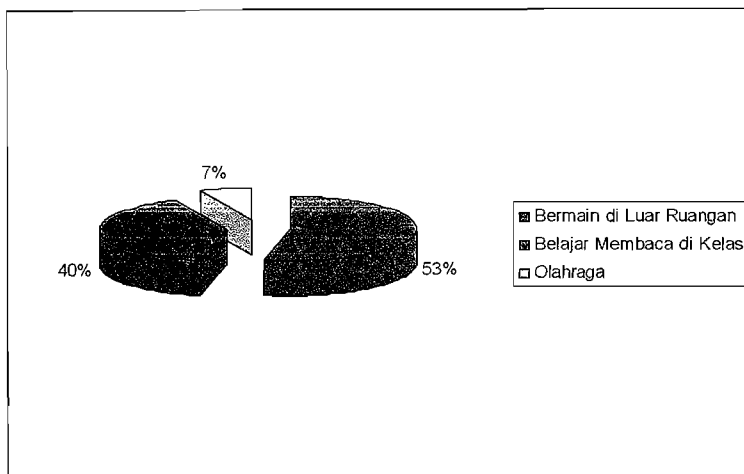
6. Kegiatan Yang Paling Disukai Siswa

Kegiatan yang paling disukai siswa adalah bermain di luar ruangan (60%), dan kegiatan yang tidak disukai anak yaitu belajar membaca (34%), dan berolahraga (6%), secara rinci dapat dilihat dalam table tersebut:

Tabel 4.6. Kegiatan Yang Disukai Siswa

Kegiatan	Frekuensi	Persen
Bermain di Luar Ruangan	8	53.3%
Belajar Membaca di Kelas	6	40%
Olahraga	1	6.7%
Total	15	100%

Sumber: Hasil Analisis Kuisisioner, September 2004



4.1.2. Ustadzah

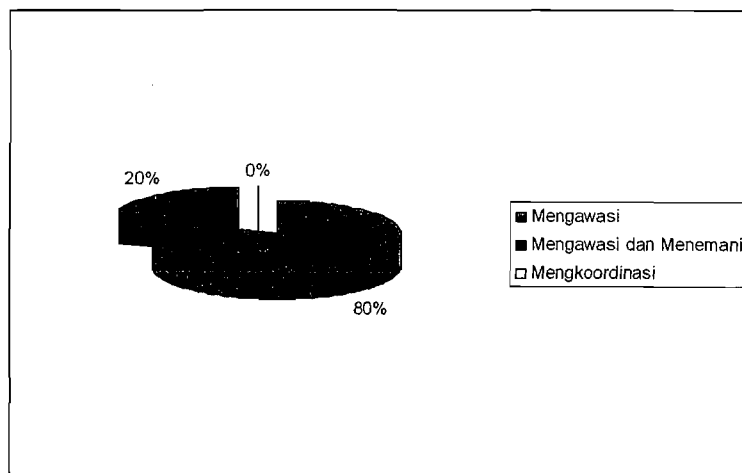
1. Aktivitas Ustadzah

Aktivitas yang biasa dilakukan oleh ustadzah selama jam pelajaran disekolah dan saat bermain siswa yaitu mengawasi dan menemani (80%), mengawasi (20%).

Tabel 4.7. Aktivitas Ustadzah

Aktivitas	Frekuensi	Persen
Mengawasi	12	80%
Mengawasi dan Menemani	3	20%
Mengkoordinasi	-	0%
Total	15	100%

Sumber: Hasil Analisis Kuisisioner, September 2004



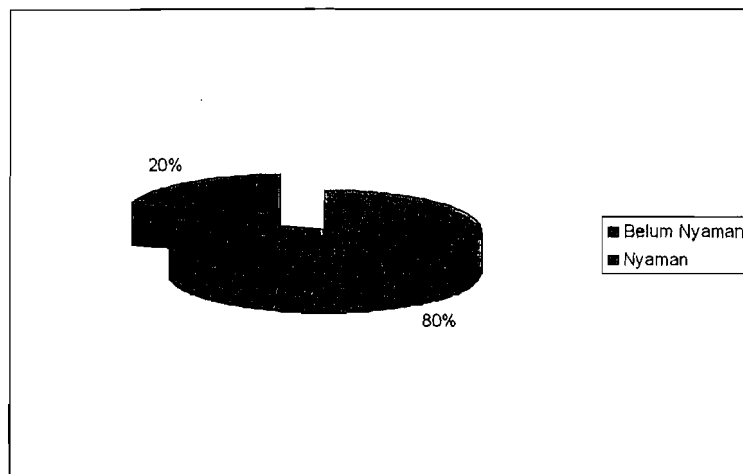
2. Pendapat Ustadzah Tentang Kenyamanan Kelas

Menurut beberapa ustadzah dari 3 TKIT tersebut, mengatakan bahwa (80%) ruang dalam/ruang belajar siswa belum nyaman, dengan alasan bahwa ruang kelas kurang besar dan suasana kelas terlalu monoton.

Tabel 4.8. Pendapat Tentang Kenyamanan Kelas

Pendapat Tentang Kenyamanan Kelas	Frekuensi	Persen
Belum Nyaman	12	80%
Nyaman	3	20%
Total	15	100%

Sumber: Hasil Analisis Kuisisioner, September 2004



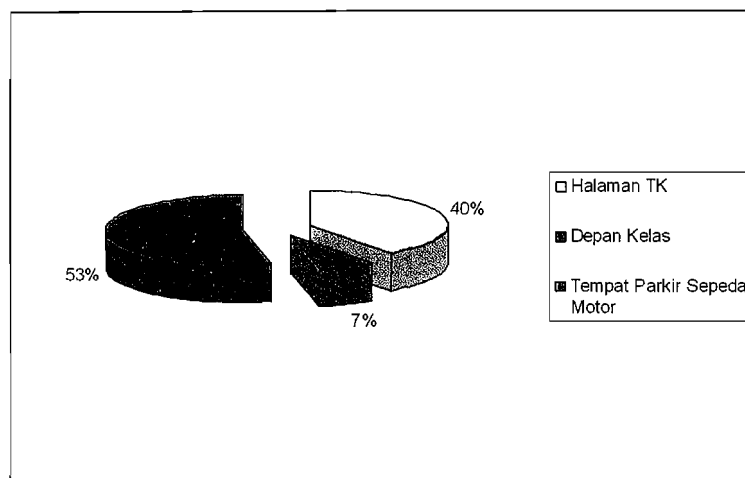
3. Kebiasaan Ustadzah Dalam Memarkir Kendaraan

Di 3 TKIT, tempat parkir untuk kendaraan bermotor khususnya untuk ustadzah mempunyai besaran tempat parkir yang terbatas, sehingga sebagian ustadzah biasa parkir di halaman TK sebanyak (34%), di tempat parkir sebanyak (60%) dan di depan kelas (6%). Dan berdampak pada terganggunya sirkulasi bagi pejalan kaki yaitu pengguna bangunan TK.

Tabel 4.9. Kebiasaan Ustadzah Parkir Kendaraan

Tempat Parkir	Frekuensi	Persen
Halaman TK	6	40%
Depan Kelas	1	6.7%
Tempat Parkir Sepeda Motor	8	53.3%
Total	15	100%

Sumber: Hasil Analisis Kuisisioner, September 2004



4.2. HASIL PENGAMATAN NON FISIK

4.2.1. Perilaku Siswa (Murid)

Pada umumnya macam kegiatan belajar dan bermain di 3 TKIT tersebut memiliki pola yang sama, hanya ada sedikit perbedaan pada pengaturan antara jam pelajaran dan jam bermain. Untuk jam bermain bebas baik di luar ruangan ataupun di dalam ruangan diberi waktu 30 menit di tiap 3 TKIT tersebut.

Menurut observasi saya waktu 30 menit masih terasa kurang untuk para siswa bermain, karena walaupun bel tanda masuk kelas sudah berbunyi dan saatnya memulai belajar lagi di dalam kelas, siswa-siswa tidak ada yang mau memasuki kelas lagi sampai di panggil dan di jemput langsung oleh ustadzah, khususnya perilaku ini

sering dilakukan oleh siswa-siswa kelas TK A, walaupun sudah memasuki kelas beberapa siswa kembali berlari keluar kelas.

Siswa-siswa di 3 TKIT tersebut diarahkan untuk belajar dan bermain secara berkelompok untuk melatih anak bekerjasama dan bersosialisasi.

Dalam satu kelompok bermain di ruang luar (taman bermain) khususnya dalam bermain pasir dan perosotan, terdapat 7 siswa dalam satu kelompok yang terdiri dari 5 siswa putra dan 2 siswa putri, perbandingan antara siswa putra dan siswa putri tidak seimbang yaitu 1:5, hal ini terjadi karena perbedaan jenis permainan yang disukai siswa putra dan siswa putri. Selain itu anak laki-laki lebih menyukai permainan aktif dan memiliki unsur eksplorasi dan petualangan.

4.3. HASIL PENGAMATAN FISIK

4.3.1. Tinjauan Ruang Dalam (Ruang Kelas)

1. Ruang kelas TKIT Bina Anak Sholeh Giwangan

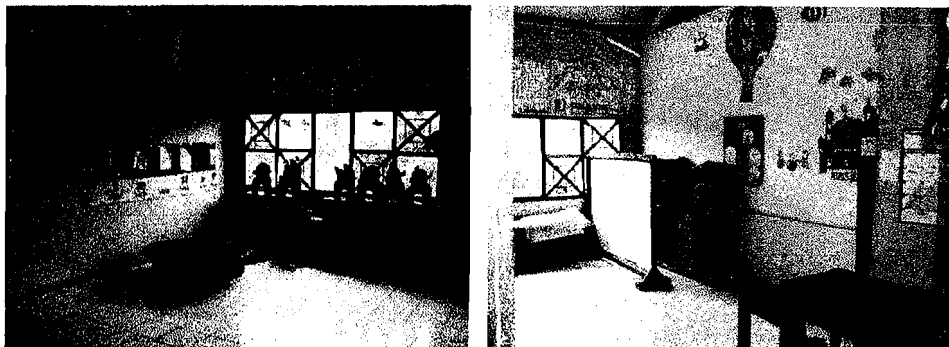
Hasil wawancara terbuka dengan 15 siswa dari kelas TK A1, TK A2, dan TK B. Nama dan jumlah diambil secara acak. Berdasarkan hasil wawancara terbuka pada bulan September 2004, diperoleh kesimpulan data sebagai berikut : Menurut 9 siswa dari 15 siswa mengatakan bahwa 60% ruang terkesan gelap dan sempit, kurang mencerminkan karakter anak yang dinamis dan aktif. Hasil pengamatan fisik tata ruang kelas pada bulan September 2004 diperoleh data : Lantai menggunakan karpet plastik bermotif papan catur untuk kelas TK A dan putih gading untuk kelas TK B, tidak bertekstur dan cukup licin, sehingga anak mudah terjatuh ketika berlari. Ruang kelas berbentuk segi empat berukuran 5mx8m dan dinding berwarna coklat tua, material dinding terbuat dari bamboo dan bertekstur halus.



*Gambar 4.1. : Kondisi Kelas TK B dan TK A TKIT Bina Anak Sholeh
Giwangan*

2. Ruang kelas TKIT Muadz Bin Jabal Kotagede

Hasil wawancara terbuka dengan 15 siswa dari kelas TK A1, TK A2, TK B1, TK B2. Nama dan jumlah diambil secara acak. Berdasarkan hasil wawancara terbuka pada bulan September 2004, diperoleh kesimpulan data sebagai berikut : Menurut 7 siswa dari 15 siswa mengatakan bahwa 46% dinding ruang kelas terkesan tidak cerah. Hasil pengamatan fisik tata ruang kelas pada bulan September 2004 diperoleh data : lantai menggunakan keramik putih polos berukuran 30cmx30cm, kurang aman bagi anak karena tidak bertekstur dan licin. Ruang kelas berbentuk segi empat berukuran 6mx8m dan dinding berwarna putih polos, material dinding terbuat dari setengah batu bata dan bertekstur halus.



Gambar 4.2. : Kondisi Kelas TK B dan TK A TKIT Muadz Bin Jabal Kotagede

3. Ruang kelas TKIT Nurul Islam Nogotirto

Hasil wawancara terbuka dengan 15 siswa dari kelas TK A1, TK A2, TK B1, TK B2. Nama dan jumlah diambil secara acak. Berdasarkan hasil wawancara terbuka pada bulan September 2004, diperoleh kesimpulan data sebagai berikut : menurut 8 siswa dari 15 siswa mengatakan bahwa 53% mereka sudah menyukai warna dinding yang berada di kelas mereka, karena berwarna cerah dan bergambar. Hasil pengamatan fisik tata ruang kelas pada bulan September 2004 diperoleh data : lantai menggunakan semen yang dihaluskan dan berwarna abu-abu kehitaman, tidak bertekstur dan licin. Ruang kelas berbentuk segi empat berukuran 5mx7m dan dinding berwarna kuning dan biru laut dan terdapat lukisan dinding yang dapat merangsang kreatifitas anak dan bertekstur halus.



Gambar 4.3. : Kondisi Kelas TK B dan TK A TKIT Nurul Islam Nogotirto

4.3.2. TINJAUAN RUANG LUAR (TAMAN BERMAIN)

1. Taman Bermain TKIT Bina Anak Sholeh Giwangan

Hasil pengamatan fisik bulan September 2004 diperoleh kesimpulan data sebagai berikut : taman bermain tidak diberi penutup (misal : rumput) sehingga terlihat kering dan berdebu, kurang memberikan keamanan bagi anak-anak pada permukaan lantai yang terdapat pada alat permainan.

Menurut hasil wawancara dengan Ustadzah pada bulan September 2004 : 50% jenis alat permainan kurang meningkatkan jiwa eksplorasi anak.



Gambar 4.4. : Kondisi Taman Bermain TKIT Bina Anak Sholeh Giwangan

2. Taman Bermain TKIT Muadz Bin Jabal Kotagede

Hasil pengamatan fisik bulan September 2004 diperoleh kesimpulan data sebagai berikut : taman bermain tidak diberi penutup (misal : rumput) sehingga terlihat kering dan berdebu, kurang memberikan keamanan bagi anak-anak pada permukaan lantai yang terdapat pada alat permainan.

Menurut hasil wawancara dengan Ustadzah pada bulan September 2004 : 60% jenis alat permainan kurang meningkatkan jiwa eksplorasi anak.

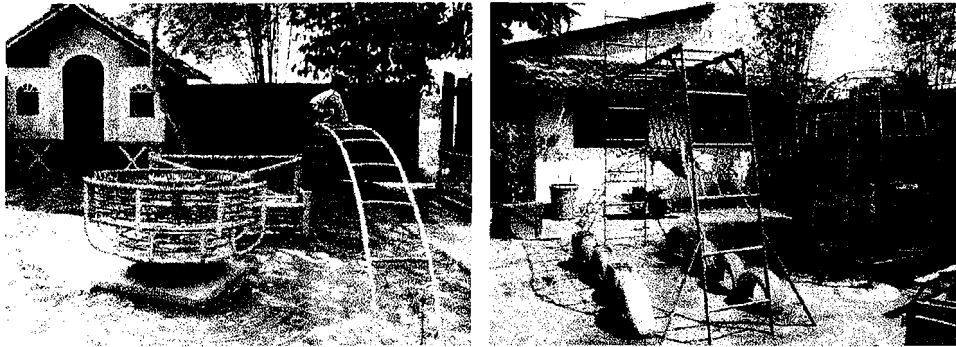


Gambar 4.5. : Kondisi Taman Bermain TKIT Muadz Bin Jabal Kotagede

3. Taman Bermain TKIT Nurul Islam Nogotirto

Hasil pengamatan fisik bulan September 2004 diperoleh kesimpulan data sebagai berikut : taman bermain tidak diberi penutup (mis : rumput) sehingga terlihat kering dan berdebu, kurang memberikan keamanan bagi anak-anak pada permukaan lantai yang terdapat pada alat permainan.

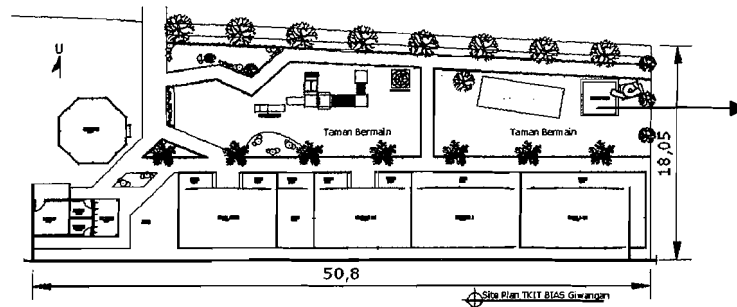
Menurut hasil wawancara dengan Ustadzah pada bulan September 2004 : 30% jenis alat permainan kurang meningkatkan jiwa eksplorasi anak.



Gambar 4.6. : Kondisi Taman Bermain TKIT Nurul Islam Nogotirto

4.3.3. Site

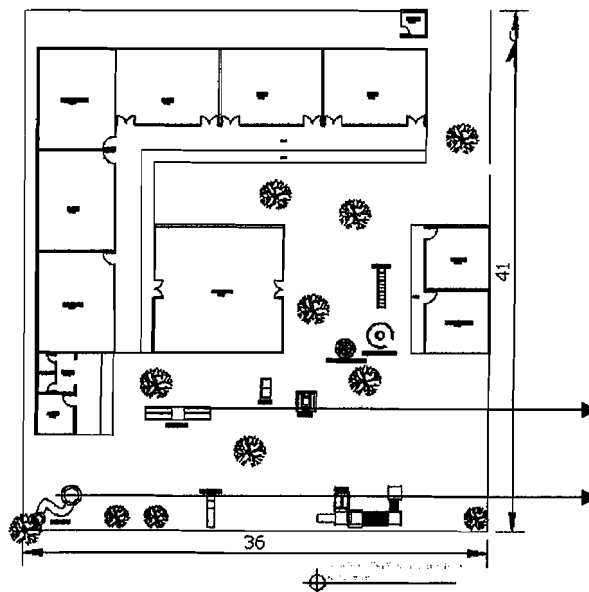
1. Site TKIT Bina Anak Sholeh Giwangan



Tata letak alat bermain perosotan dan bak pasir. Menurut hasil kuisioner alat bermain tersebut merupakan alat bermain yang paling disukai oleh siswa. Mencapai 53% perosotan, 40% bak pasir.

Gambar 4.7. : Kondisi Siteplan TKIT Bina Anak Sholeh Giwangan

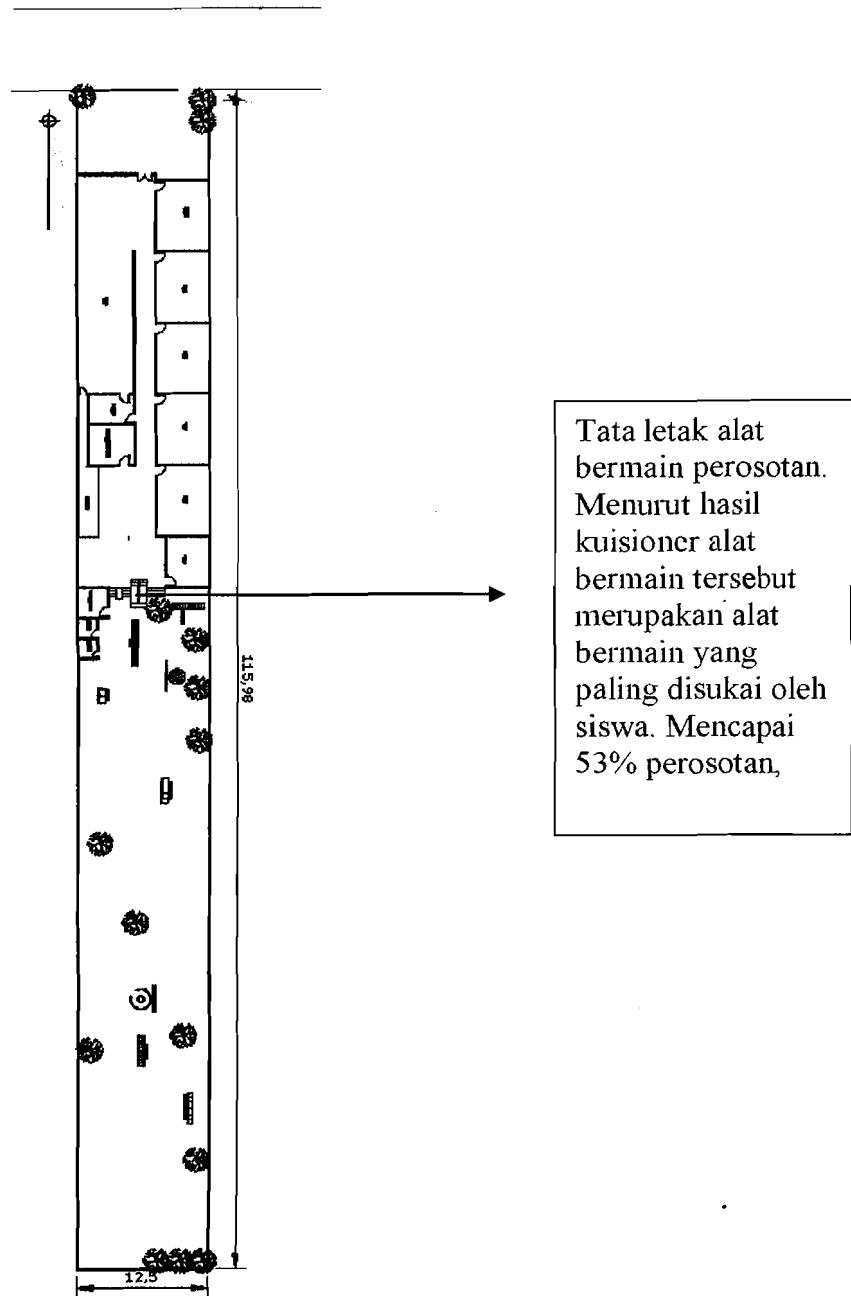
2. Site TKIT Muadz Bin Jabal Kotagede



Tata letak alat bermain perosotan dan bak pasir. Menurut hasil kuisioner alat bermain tersebut merupakan alat bermain yang paling disukai oleh siswa. Mencapai 53% perosotan, 40% bak pasir.

Gambar 4.8. : Kondisi Siteplan TKIT Muadz Bin Jabal Kotagede

3. Site TKIT Nurul Islam Nogotirto.



Gambar 4.9. : Kondisi Siteplan TKIT Nurul Islam Nogotirto

Dari ke 3 site TKIT ini terlihat bahwa bangunan kelas TK A dan TK B menjadi satu massa persegi yang berderet, sehingga bangunan terkesan monoton dan ruang gerak pengguna bangunan terbatas. Hasil wawancara di 3 TKIT menunjukkan bahwa 80% ustadzah mengatakan ruang belajar (kelas) masih kurang nyaman, dikarenakan kurangnya besaran ruang dalam (kelas), desain ruang kelas yang kurang sesuai dengan kenyamanan dan keamanan siswa, sarana belajar dan bermain di dalam ruang kelas kurang memadai.

Letak Taman Bermain di 3 TKIT tersebut terpusat di depan kelas, sehingga ustadzah mudah untuk memantau siswa yang sedang bermain bebas. Tetapi pola penyebaran (tata letak) alat bermain, masih kurang bervariasi dan kurangnya pohon peneduh pada beberapa alat permainan tertentu.

BABV
LAPANGAN
ANALISIS HASIL SURVEY

BAB V

ANALISIS HASIL SURVEY LAPANGAN

5.1. METODE ANALISIS

Analisa yang digunakan adalah analisa induktif yaitu permasalahan yang diperoleh sebagai sampel akan diteliti kemudian dirumuskan sebagai rekomendasi bagi TKIT BIAS Giwangan Full Day School.

Langkah-langkah yang digunakan untuk analisa data yaitu menganalisa secara fisik (teknis) dan non fisik (abstrak). Data yang diperoleh dari permasalahan yang ada di TKIT, terdiri dari :

1. Data permasalahan non fisik (abstrak).

- ❖ Anak-anak (siswa) lebih menyukai gerakan motorik kasar, misal : berlari-lari, melompat-lompat, dan berkejar-kejaran.
- ❖ Anak-anak (siswa) lebih suka bermain di luar ruangan, misal : bermain pasir.
- ❖ Tingkat polusi debu dan kebisingan cukup tinggi.

2. Data permasalahan fisik (teknis).

- ❖ Sarana bermain terlalu monoton tidak meningkatkan jiwa eksplorasi anak.
- ❖ Warna, tekstur, pola lantai dan dinding interior kelas terlalu dominan dan tidak cerah.
- ❖ Bentuk massa bangunan tidak dinamis.
- ❖ Tata massa alat bermain yang tidak bervariasi dan kurangnya pohon peneduh pada area taman bermain.

5.2. ANALISIS TATA RUANG LUAR (TAMAN BERMAIN)

5.2.1. Analisis Tata Massa Alat Bermain

Soemiarti Patmonodewo (2000) mengatakan bahwa bermain di sekolah dapat membantu perkembangan anak apabila guru dapat memberikan waktu, ruang, materi, dan kegiatan bermain bagi murid-muridnya. Tersedianya ruang dan materi mainan merupakan prasyarat terjadinya kegiatan bermain yang produktif. Bahan-bahan seperti pasir, air, balok dan menggambar dengan cat air membutuhkan ruang yang cukup luas. Banyaknya jenis permainan dan tingkat kesulitan yang lebih merangsang tingkat kematangan dan daya fantasi anak.

Bermain di luar biasanya lebih banyak menimbulkan suara dan lebih banyak membutuhkan ruang, dimana anak dapat lari, melompat dan menggunakan sepeda maupun kendaraan lain. Halaman yang berumput atau adanya pasir, sehingga bila anak jatuh tidak terlalu membahayakan.

Bermain di luar bukan hanya untuk mengembangkan otot atau gerakan kasar saja, aktivitas didalam ruangan bisa dilakukan di luar ruangan seperti musik, seni, bercerita dan bermain drama. Alat-alat bermain untuk kegiatan bermain dengan mengutamakan perkembangan gerakan kasar harus ditata sedemikian rupa, sehingga tidak membahayakan anak-anak.

Pola tata massa alat bermain di 3 TKIT tersebut mempunyai kesamaan yaitu tata massa alat bermain jamak, karena terdiri dari beberapa jenis alat bermain yang tidak adanya sirkulasi penghubung yang jelas antar beberapa massa alat bermain yang terletak tersebar di taman bermain dan kurangnya pohon peneduh pada beberapa alat bermain yang tata letaknya tersebar tersebut.

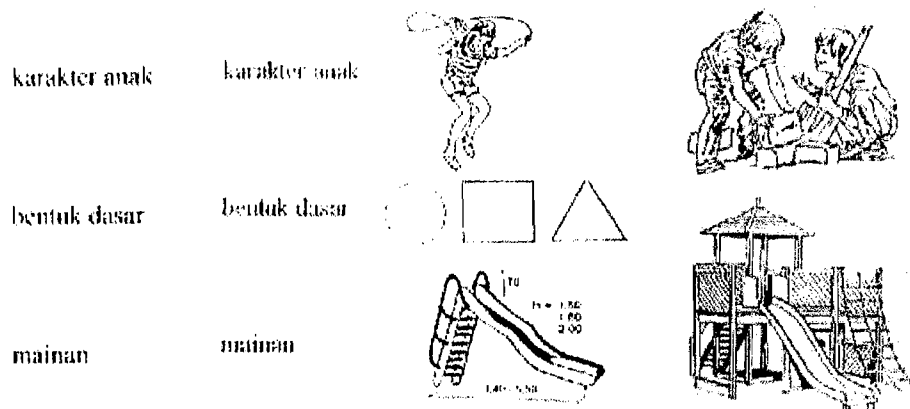
Hal ini berpengaruh terhadap perilaku siswa dalam bermain, mereka (siswa) cenderung memilih permainan yang mudah dijangkau dan merasa nyaman jika bermain disitu karena adanya pohon peneduh, dan alat bermain yang letaknya terlalu jauh dengan

permainan yang lain dan tidak adanya pohon peneduh, siswa cenderung tidak bermain di tempat tersebut.

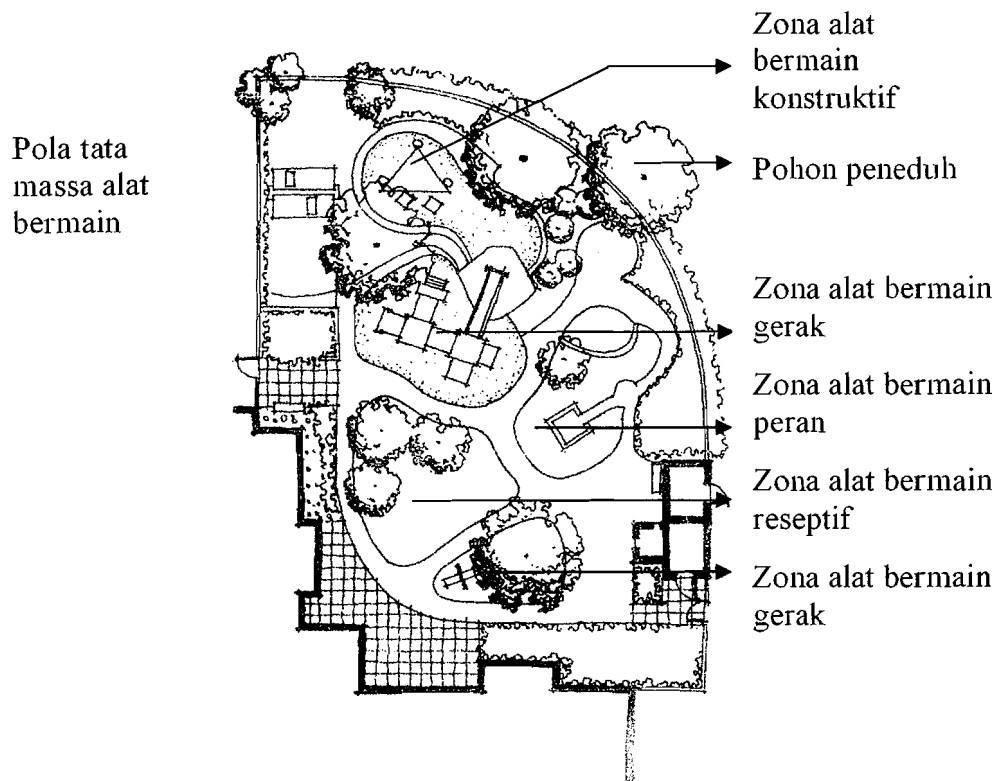
Untuk meminimalkan sebaran alat bermain dan aktivitas bermain siswa yang dapat keluar jalur dari taman bermain, maka tata massa alat bermain akan lebih baik bila dikelompokkan dalam satu kelompok permainan yang sesuai dengan besaran alat bermain itu sendiri dan seberapa luas ruang gerak yang dibutuhkan siswa agar merasa nyaman dalam bermain dengan alat bermain tersebut. Dan untuk mendukung kenyamanan bermain siswa, pohon peneduh sangatlah penting di tiap alat bermain siswa.

Selain itu, yang perlu dipertimbangkan ialah faktor kemudahan pengawasan antar kegiatan bermain di berbagai jenis alat bermain yang ada dan kemudahan pencapaian. Dan yang perlu menjadi perhatian adalah pengelompokkan alat bermain yang memungkinkan setiap kegiatan bermain di taman bermain tidak saling mengganggu, tetapi tetap mempunyai keterkaitan satu sama lain.

Faktor keamanan juga sangat penting di sekitar ruang bermain siswa, sehingga permukaan lantai yang bertekstur halus pada setiap alat bermain siswa harus diperhatikan. Dalam hal ini kombinasi rumput dan lantai bertekstur, berpola sangatlah sesuai dengan karakter anak dalam bermain yaitu aktif, dinamis, dan terbuka. Pengembangan dari kombinasi rumput dan lantai bertekstur, berpola tersebut dapat menggunakan bentuk-bentuk geometri dasar yang disesuaikan dengan bentuk site yang ada di TKIT tersebut.



Gambar 5.1. : Simbol sebagai media bentuk bangunan pusat bermain anak.



Gambar 5.2. : Lay out Taman Bermain.

5.2.2. Analisis Sirkulasi

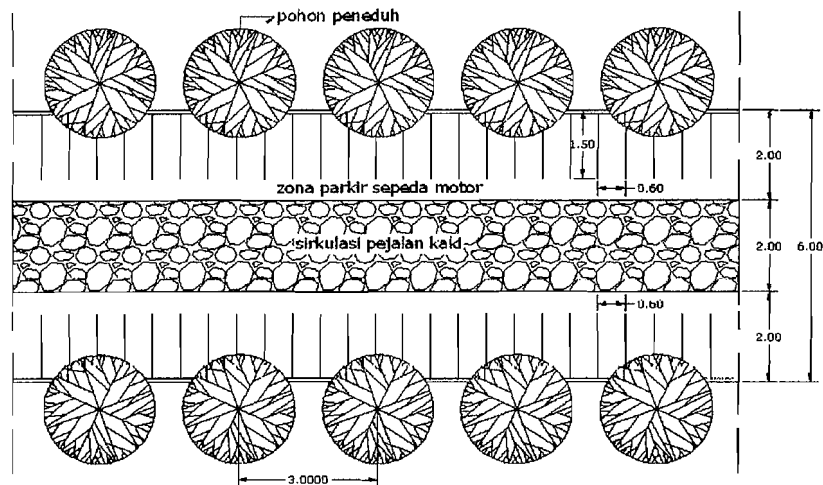
1. Sirkulasi Kendaraan

Tempat parkir yang tersedia di setiap 3 TKIT luasannya sangat terbatas, hanya dapat digunakan untuk kendaraan para ustadzah sedangkan tempat parkir untuk para tamu TKIT tidak tersedia, sehingga para tamu memarkir kendaraannya di halaman sekolah atau di jalur sirkulasi untuk pejalan kaki (pengguna bangunan), terkadang para ustadzahpun melakukannya.

Perilaku parkir ini dapat mengganggu aktivitas pejalan kaki (pengguna bangunan). Agar lebih teratur dan aman, tempat parkir untuk ustadzah dan tamu TKIT dikelompokkan dalam satu area khusus yang jelas sirkulasinya dan mudah pencapaiannya untuk keluar dan masuk, sehingga sirkulasi menjadi lancar dan tidak mengganggu area kegiatan yang lain.

Sedangkan jenis kendaraan yang diutamakan disini adalah sepeda dan sepeda motor, karena hampir tidak ada tamu TKIT yang menggunakan mobil.

Pola parkir yang efisien yaitu sistem linier dengan dua sisi dan tegak lurus tepi dinding. Untuk besaran ruang parkir, dibagi menjadi dua area yaitu parkir motor dan parkir sepeda. Standar parkir motor menurut Neufert Architec's Data adalah 1,8 m/motor dan untuk sepeda adalah 1,6m/sepeda.

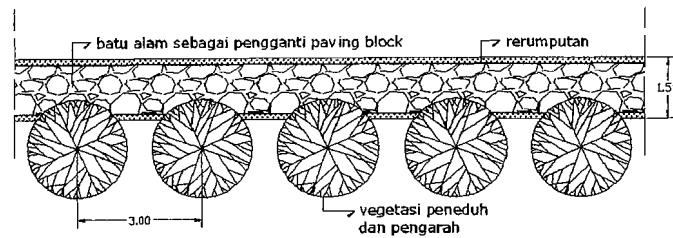


Gambar 5.3. : Lay out Area Parkir Sepeda Motor.

2. Sirkulasi Pejalan Kaki

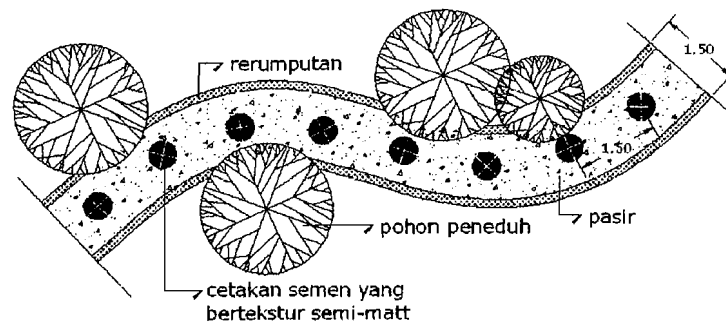
Sirkulasi pejalan kaki di 3 TKIT tersebut terletak disetiap tepi kelas dengan menggunakan bahan material berupa paving block bertekstur kasar. Dan yang perlu diperhatikan yaitu arah sirkulasi yang jelas, tekstur permukaan jalan juga jangan terlalu kasar karena dilewati juga oleh siswa untuk menjaga keamanan, lebar pedestrian jangan terlalu sempit, menurut Basic Elements of Landscape Architectural Design adalah 1,525 m dan menggunakan vegetasi sebagai pengarah sekaligus peneduh.

❖ Pola sirkulasi di tepi kelas



Gambar 5.4. : Pola Sirkulasi di Tepi Kelas

❖ Pola sirkulasi di taman bermain

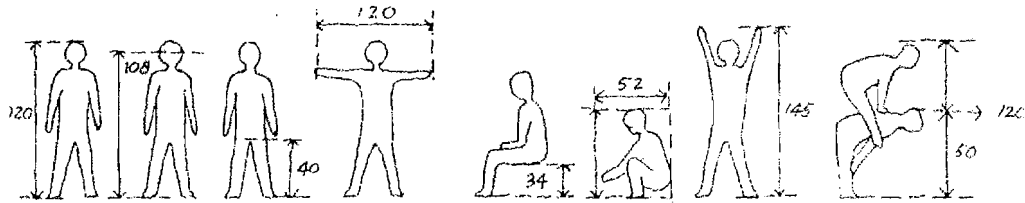


Gambar 5.5. : Pola Sirkulasi di Taman Bermain

5.3. ANALISIS PERILAKU ANAK

5.3.1. Perilaku Bermain

Dunia belajar anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung beberapa aspek yaitu aspek perkembangan kognitif, perkembangan jasmani (fisik), perkembangan bahasa dan perkembangan emosi/sosial. Dalam bermain, anak dirangsang untuk berkembang secara umum, karena permainan merupakan salah satu sarana pendidikan bagi anak-anak pra sekolah.



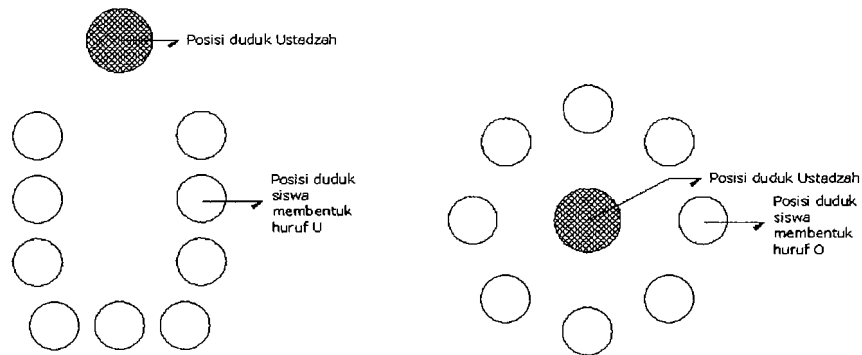
Gambar 5.6. : Ukuran dan pola bermain anak

Sumber : Analisa

Agar kegiatan bermain sambil belajar tidak membuat anak cepat bosan, usahakan agar kegiatan belajar sambil bermain anak tidak monoton. Dari hasil observasi saya di 3 TKIT tersebut, siswa dalam bermain dan belajar secara homogen mereka bermain berdasarkan jenis kelamin, khususnya siswa laki-laki, dan beberapa siswa perempuan lebih suka bermain berdua dengan teman sesama jenisnya. Hal ini dapat berpengaruh pada perkembangan anak, khususnya perkembangan emosi dan sosial anak, yaitu anak menjadi kurang dapat bekerjasama dengan teman-temannya.

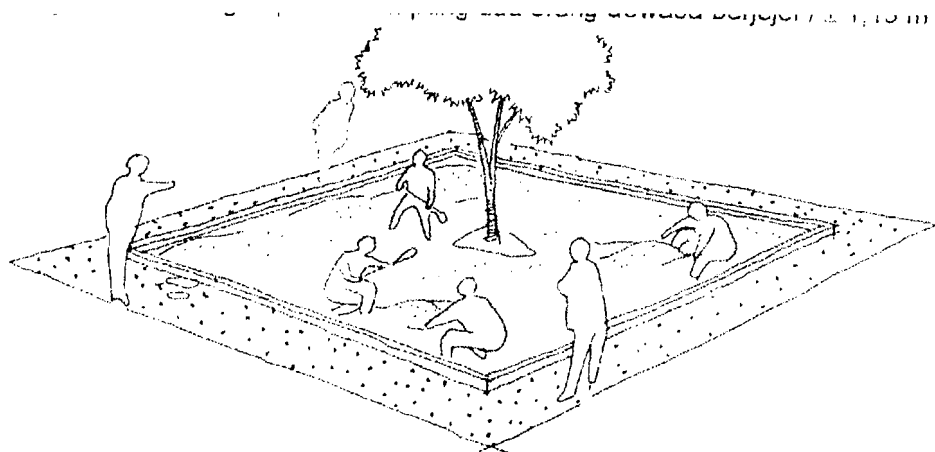
Oleh karena itu perlu adanya alat-alat bermain dan tempat bermain yang dapat mendorong anak untuk bekerjasama dan merangsang kreativitas dan kognitif anak baik di ruang dalam (kelas) ataupun di ruang luar (taman bermain).

Untuk di ruang dalam (kelas) agar anak lebih dapat bekerjasama dengan temannya, salah satunya dengan cara pengaturan tempat duduk dengan berbagai variasi yaitu berbentuk U, berbentuk O dan adanya penagturan duduk secara lesehan dengan dialasi karpet puzzle yang bergambar dan berpola menarik, lalu diatur tempat duduknya sesuai gambar dan pola. Dan yang perlu diperhatikan posisi duduk tiap anak diganti tiap minggunya, agar dapat berinteraksi dengan teman-temannya secara perlahan.



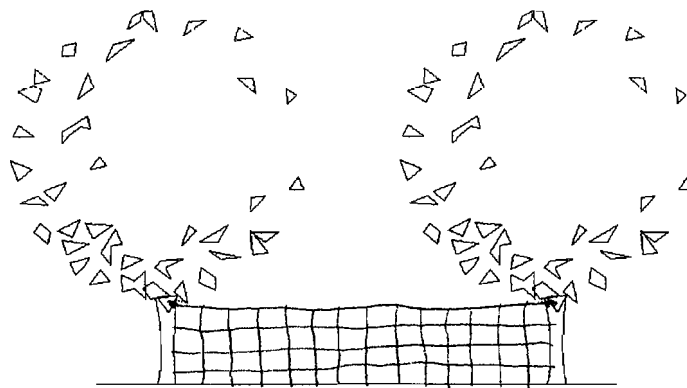
Gambar 5.7. : Pola Tempat Duduk Siswa di Kelas.

Dan untuk di ruang luar (taman bermain), agar dapat merangsang kecerdasan emosional anak yaitu alat bermain secara natural, misal seperti : air, pasir, tanah liat dan lumpur. Dalam permainan anak, air adalah objek yang dapat menimbulkan rasa keingintahuan dan eksplorasi bagi anak. Melalui objek berupa pasir anak dapat berkreaitivitas membuat berbagai macam bentuk dan dihancurkan lagi, tetapi yang perlu diperhatikan untuk bermain pasir diperlukan tempat bermain yang teduh, besar dan letak ketinggian bak pasir perlu disesuaikan dengan ukuran anak.



Gambar 5.8. : Lay out ruang luar (bermain konstruktif)

Objek permainan yang menarik perhatian anak adalah pepohonan yang cukup tinggi, besar dan rindang, dengan memanjat pohon, dapat memberikan peningkatan perkembangan jasmani bagi anak. Untuk lebih amannya di taman bermain ada pohon yang khusus didesain untuk panjat tali, dibuat sesuai ukuran anak. Selain itu anak senang bermain bersembunyi dan meluncur, dengan didesainnya rumah-rumahan lengkap dengan terowongan dan perosotan sesuai dengan skala anak, anak akan merasa nyaman dan dapat berimajinasi secara bebas.



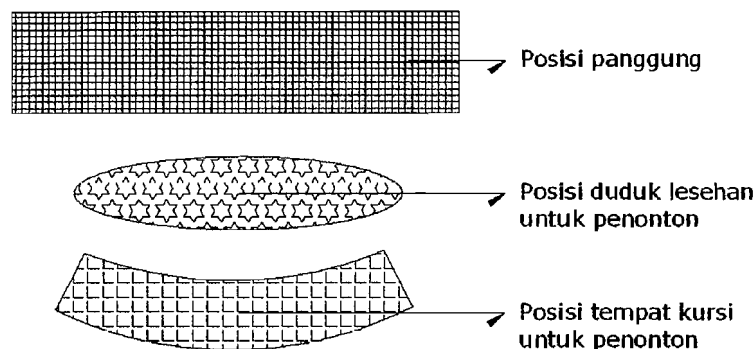
Gambar 5.9. : Tempat Bermain Panjat Tali

5.3.2. Perilaku Belajar

Belajar disini adalah kegiatan yang lebih sering dilakukan di dalam kelas, karena belajar berbagai ketrampilan dasar berupa membaca, menulis dan menghitung. Kegiatan belajar yang lain adalah kegiatan yang bersifat gerakan motorik halus yang bertujuan untuk mengontrol gerak otot misalnya menggambar, menggunting dan menempel. Dan permainan yang sering dimainkan anak di kelas adalah menyusun lego.

Alat permainan yang memiliki unsur pendidikan dan menghibur, dan sangat baik bila terdapat di dalam kelas, sehingga sarana belajar anak dapat bervariasi yaitu dari berbagai macam bahan plastik, kayu dengan berbagai macam bentuk dan ukuran yang dapat

digunakan untuk permainan konstruktif/membangun, misalnya jembatan lengkung, silinder, kubus, segitiga dan lain sebagainya. Alat permainan yang edukatif lainnya yaitu terdiri dari miniatur berbagai binatang untuk bermain fantasi/peran dan dibutuhkan papan pasak dengan berbagai ukuran dan warna sebagai sarana untuk menyalurkan energi, sekaligus melatih gerakan motorik halus dan belajar hukum sebab akibat. Untuk itu dibutuhkan ruang dalam (kelas) yang cukup luas yang dilengkapi dengan panggung rendah yang terbentuk dari lantai yang ditinggikan beberapa sentimeter sesuai ukuran anak, sehingga cukup aman jika digunakan anak-anak untuk meloncat. Ruang seperti ini juga fleksibel untuk acara-acara tertentu.



Gambar 5.10. : Pola Penataan Posisi Belajar Drama di Kelas.

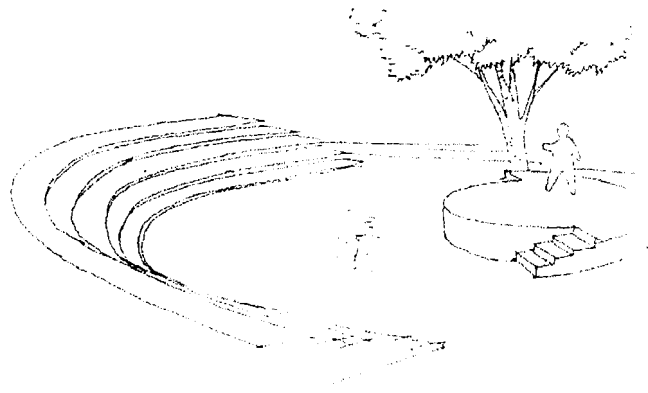
Perkembangan motorik di 3 TKIT ini pada umumnya adalah ketrampilan motorik halus yang mengkoordinasikan bagian kecil dari tubuh, terutama tangan, misalnya berbagai ketrampilan untuk membuat prakarya berupa menggambar, membuat sesuatu dari berbagai guntingan kertas. Kegiatan ini dilakukan di kelas dalam kelompok-kelompok kecil yang di dalamnya terdiri dari 3-5 anak, sehingga dalam bekerja membuat ketrampilan mereka dapat bekerjasama.

Sementara belahan otak kanan yang merangsang kreativitas, imajinasi, intuisi dan seni dapat disalurkan melalui kegiatan belajar sesuai dengan bakat anak dan kemauan anak itu sendiri, misal seperti

melukis, menari, bermain musik, mendengar cerita, bermain drama dan bermain konstruksi/bentuk. Untuk kegiatan-kegiatan tersebut membutuhkan ruang-ruang dengan perlakuan khusus sesuai dengan jenis kegiatannya, sehingga kegiatan belajar menyalurkan bakat tersebut dapat berjalan secara efektif dan optimal.

Untuk kegiatan reseptif/mendengarkan cerita, dibutuhkan ruang yang cukup leluasa dimana anak-anak dapat berkumpul dengan santai sambil mengelilingi ustadzah yang sedang bercerita. Kegiatan mendengarkan cerita tersebut akan lebih nyaman jika duduk secara lesehan dengan dialasi karpet, akan lebih efektif bila layout ruang dibuat setengah lingkaran, sehingga setiap anak dapat melihat ustadzah sedang bercerita.

Kegiatan ini dapat dilakukan di kelas ataupun di taman bermain.



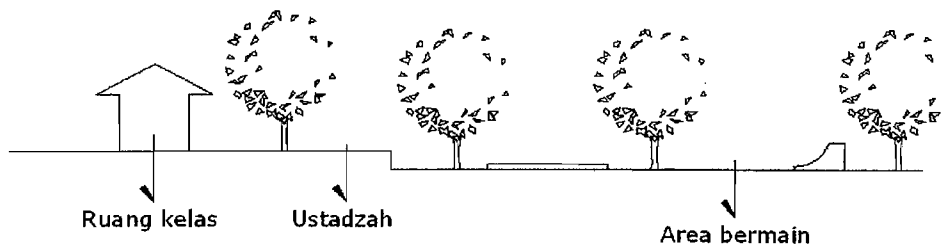
Gambar 5.11. : Lay out ruang reseptif outdoor.

5.4. ANALISIS KEGIATAN USTADZAH

Jumlah ustadzah yang mengajar di 3 TKIT tersebut kurang dari 10 orang yaitu antara 7-9 orang, masing-masing kelas dikelola oleh 2-3 orang ustadzah dengan jumlah murid maksimal 30 siswa untuk masing-masing kelas. Untuk kegiatan belajar di kelas ustadzah tidak terlalu sulit untuk mengontrol gerak siswa yang bermacam-macam, tetapi di luar kelas para ustadzah cukup kesulitan untuk mengawasi siswa bermain.

Salah satu cara untuk mengatasi hal ini adalah mengarahkan dan mengkoordinasi siswa untuk bermain secara berkelompok. Ustadzah juga harus terlibat langsung dalam permainan siswa yaitu dengan cara mengarahkan dan memberi petunjuk dalam bermain.

Bermain juga dapat dijadikan oleh ustadzah untuk membina hubungan dengan para siswa, karena selama bermain suasananya santai dan bebas jadi siswa tidak merasa takut untuk berkomunikasi dengan ustadzah. Melalui bermain bersama siswa, ustadzah juga dapat memantau perkembangan dan perilaku siswa.



Gambar 5.12. : Area Pengawasan Bermain Outdoor.

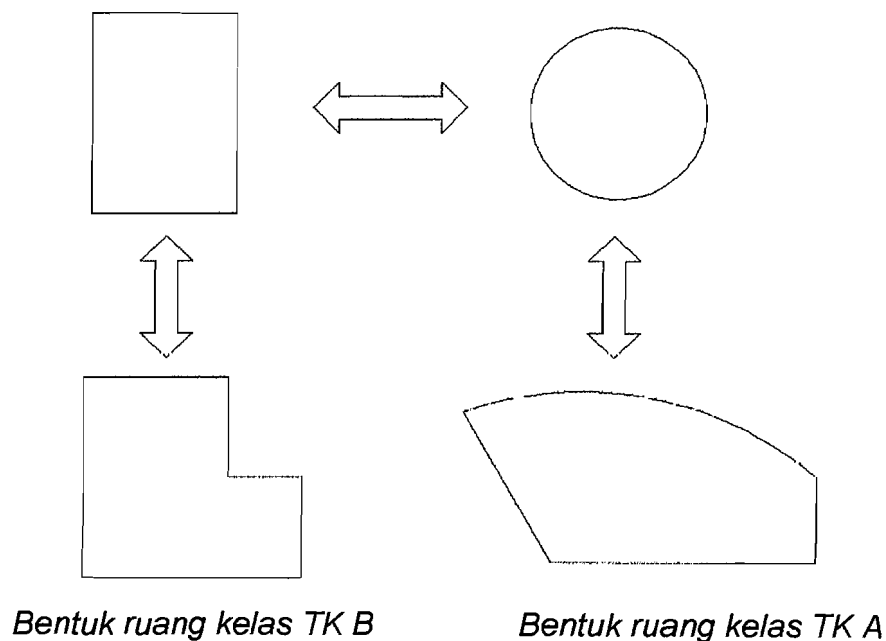
5.5. ANALISIS TATA RUANG DALAM (KELAS)

5.5.1 Analisis Skala dan Bentuk Ruang

Berdasarkan hasil analisis perilaku anak, untuk mendukung berbagai kegiatan belajar dan bermain anak di kelas. Maka penataan ruang disesuaikan dengan jenis kegiatan belajar dan bermain yang akan diwadahi. Kegiatan-kegiatan tersebut ditata dalam satu ruang dengan adanya pembagian berdasarkan zona-zona kegiatan.


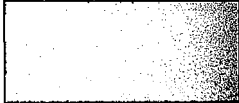



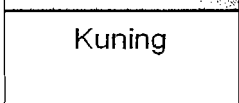
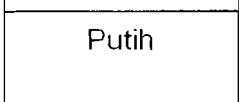
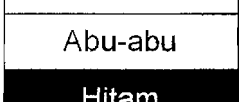


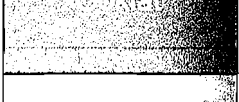

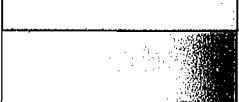


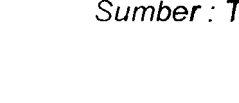
Untuk ruang-ruang kelas menggunakan bentuk-bentuk geometrik dasar yang solid dan dinamis, yaitu perpaduan antara bentuk lingkaran dan bentuk persegi.

Skala berhubungan dengan ruang gerak yang nyaman, maka dari itu skala besar kecilnya suatu ruang dapat dilihat dari bentuk ruang itu sendiri yaitu kesan skala ruang intim, terbuka dan formal.



Gambar 5.13. : Bentuk Ruang Kelas TK A dan TK B.

Berikut adalah tabel ringkasan dari efek psikologis warna pokok yang telah diakui internasional :

Warna	Efek Psikologis
	Meyakinkan, konservatif, bertanggung jawab, arif, dapat diandalkan, cerdas, memberi ketenangan, introspektif, intuitif, bijaksana.
	Penuh kedamaian, penuh cinta, penyayang, idealistik, tulus, kreatif, memiliki kemauan, komunikatif, keras.
	Pintar, kreatif, egosentris, cerewet, teratur.
	Penuh kedamaian, setia, seimbang, baik hati, stabil, sensitif, pengasih, ulet.
	Perseptif, tanpa prasangka, penuh rasa takut.
	Periang, antusias, cerdas, kuat, optimistik, kompetitif, berubah-ubah.
	Rapi, teratur, kritis, mandiri, berhati-hati, termotivasi, spiritual, positif.
	Memberi ketenangan, terasing, waspada.
	Pintar, serius, berkuasa, dramatis, berwibawa, aman, penuh, kematian, tak dikenal.
	Dapat menyesuaikan dengan baik, seimbang, jujur, pekerja keras, dapat diandalkan.
	Pasif, mudah memahami, setia, sederhana, mengerti kewajiban, pekerja keras, pekerja berat, dan menjenuhkan.
	Hangat, kreatif, penuh kegembiraan, tidak bertele-tele, tegas ekspresif, sensual.
	Penuh cinta, rileks, ramah tamah, keibuan.
	Penuh semangat, sensual, lahiriah, tidak sabar, hebat, resah, mementingkan, sukses, menuruti kata hati
	Spiritual, sensitif, intuitif, berpandangan terbuka, terbuka.
	Berbelit-belit, mempersatukan, mempesona, mistik.

Tabel 5.1. : Efek Psikologi Warna.

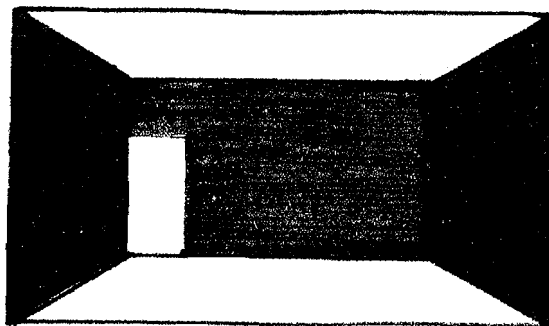
Sumber : Terapi warna, Wauters and Thompson, 2001, Prestasi Pustaka.

5.5.2. Analisis Warna, Tekstur, Pola Lantai dan Dinding

Perpaduan warna yang serasi dan cerah pada sebuah taman kanak-kanak dapat membentuk karakter pada ruang kelas khususnya. Permainan mengkombinasikan warna tidak hanya berfungsi sebagai daya tarik saja, tetapi perlu diperhatikan efek yang ditimbulkan dalam penggunaan warna, karena akan mempengaruhi perilaku anak secara psikologis.

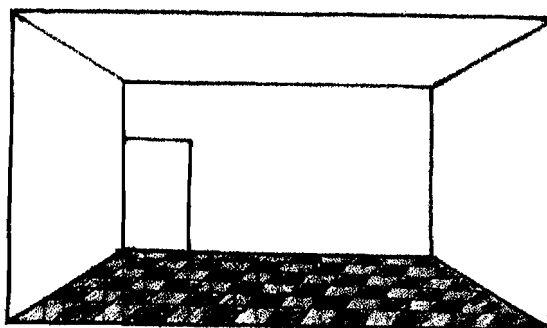
Berdasarkan wawancara terbuka dengan beberapa siswa di 3 TKIT tersebut, mereka sangat menyukai warna yang cerah, agar kelas terlihat terang dan besar.

Warna yang sesuai untuk ruang dalam (kelas) adalah warna-warna yang bersifat menenangkan dan mempengaruhi minat baca dan tulis siswa yaitu warna hijau muda dan biru laut pada dinding kelas.



Gambar 5.15. : Warna Dinding Kelas.

Sedangkan untuk warna lantai, akan lebih sesuai bila dipadukan serasi dengan warna dindingnya, misalnya menggunakan keramik semi-matt berwarna hijau muda dipadukan dengan warna biru muda.



Gambar 5.16. : Pola Lantai Kelas.

Tekstur adalah sifat permukaan suatu bentuk yang dapat menaikkan, mempertegas dan berperan menciptakan suasana ruang.

Menurut hasil wawancara terbuka dengan beberapa siswa di 3 TKIT tersebut, mereka mengatakan bahwa permukaan lantai mereka masih terasa licin. Dan hasil dari pengamatan fisik (tata ruang dalam/kelas) bahwa permukaan lantai di TKIT Bina Anak Sholeh Giwangan menggunakan permukaan lantai berbahan karpet plastik, di TKIT Nurul Islam Nogotirto menggunakan permukaan lantai berbahan semen yang diratakan dan dihaluskan, sedangkan di TKIT Muadz Bin Jabal Kotagede menggunakan permukaan lantai berbahan keramik glossy/licin.

Kesan yang dapat ditimbulkan oleh tekstur tersebut adalah (1) Tekstur halus, kesannya : menyenangkan, ketenangan, kelembutan. (2) Tekstur kasar, kesannya : menarik perhatian, ancaman, kekuatan. Penggunaan tekstur pada salah satu bidang dinding dan lantai kelas dapat menghasilkan kesan baru dan dapat mendorong timbulnya imajinasi baru untuk mendukung karakter anak yang kreatif.

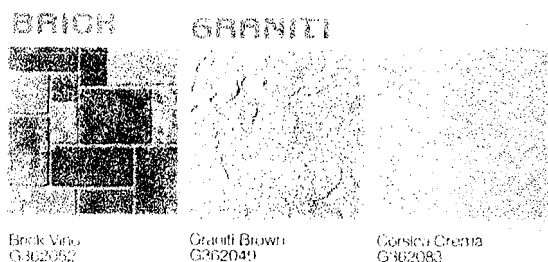
Tekstur menurut bentuknya dapat dibedakan menjadi :

- ❖ **Tekstur halus**, permukaannya dibedakan oleh elemen-elemen yang halus atau warna.



Gambar 5.17. : Tekstur Halus.

- ❖ **Tekstur kasar**, permukaannya terdiri dari elemen-elemen yang berbeda corak, bentuk maupun warna.

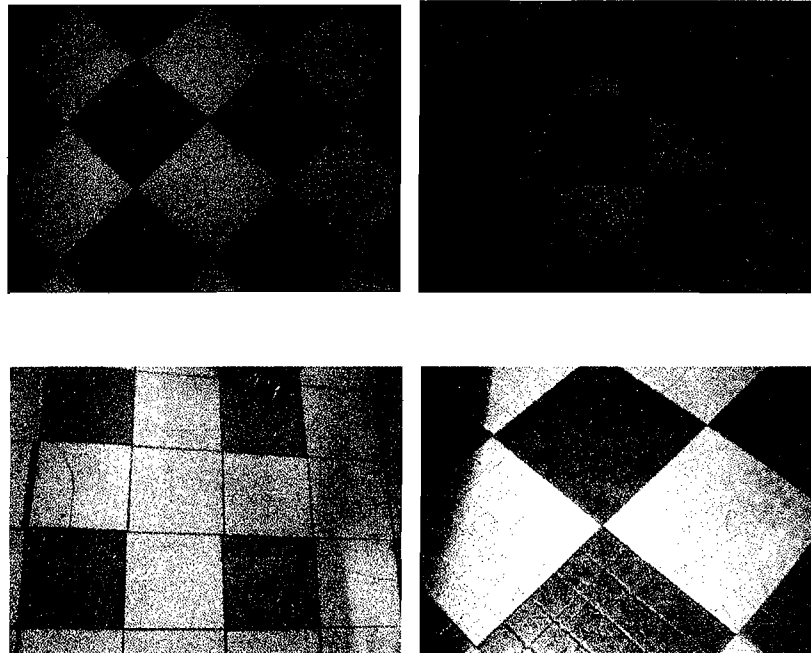


Gambar 5.18. : Tekstur Kasar

Pola dalam penataan ruang dalam (kelas) Taman Kanak-kanak menjadi bagian dari suatu ruang yang spesifik yaitu pola suatu lantai dan dinding.

Pola-pola yang terdapat dalam ruang kelas, misal : pola suatu lantai dapat menambah sifat ruang itu sendiri.

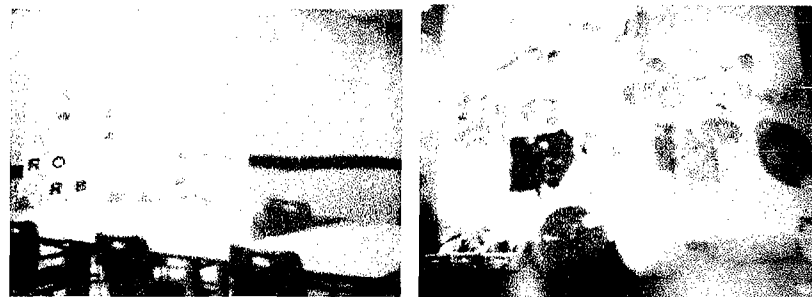
❖ **Pola lantai**



Gambar 5.19. : Pola Lantai Keramik.

Sumber : Survey Lapangan, Agustus 2004

❖ **Pola Dinding**



Gambar 5.20. : Pola Dinding.

Sumber : Architecture In The World, Edition School For Children

5.5.3. Analisis Bentuk dan Skala Furniture

Pengaturan furniture di dalam ruang kelas, harus disesuaikan dengan fungsi dan luas ruang itu sendiri. Dan yang harus diperhatikan adalah bentuk dan skala dari furniture itu sendiri, apakah sudah sesuai dengan kebutuhan ruang kelas.

Menurut hasil wawancara terbuka dengan siswa dan melalui hasil pengamatan fisik, mendapatkan hasil bahwa siswa sudah menyukai warna-warna kursi dan meja yang berada di kelas mereka. Tetapi menurut pengamatan fisik (tinjauan ruang dalam/kelas) yang saya dapatkan adalah bentuk dari furniture meja dan kursi serta rak mainan, rak buku masih kurang menarik perhatian siswa, karena bentuk meja dan kursi masih banyak yang berbentuk case (kotak) terlalu formal untuk ruang kelas anak usia pra sekolah.



Gambar 5.21. : Bentuk Furniture

Sumber : *Architecture In The World, Edition School For Children*

5.6. KESIMPULAN

Dari ke tiga TKIT yaitu TKIT Bina Anak Sholeh Giwangan, TKIT Muadz Bin Jabal Kotagede, TKIT Nurul Islam Nogotirto. Kondisi tata ruang dalam (kelas) dan tata ruang luar (taman bermain) yang paling menarik untuk di redesain adalah TKIT Bina Anak Sholeh Giwangan, dengan beberapa permasalahan yaitu ;

Tata Ruang Luar (Taman Bermain)

- ❖ Kondisi tata letak alat bermain yang saling berjauhan (tidak efisien dalam pengawasan).
- ❖ Kondisi sirkulasi di taman bermain yang tidak teratur dan tidak jelas.

Tata Ruang Dalam (Kelas)

- ❖ Kondisi jumlah ruang kelas yang hanya terdiri dari 3 kelas (TK A1, TK A2 dan TK B).
- ❖ Kondisi skala ruang kelas tidak dapat menampung dengan baik kegiatan belajar dan bermain di kelas.
- ❖ Kondisi bentuk kelas dan warna, tekstur, pola dinding serta lantainya yang kurang memenuhi factor keamanan dan kenyamanan bagi siswa.

Dan berikut adalah beberapa rencana penyelesaian :

Tata Ruang Luar (Taman Bermain)

- ❖ Tata massa alat bermain di tata secara cluster (berdekatan) saling berhubungan (ada sirkulasi penghubung yang jelas).
- ❖ Area parkir letaknya tetap dipertahankan dekat dengan mushola, tetapi luasan area parkir di perbesar dengan sistem linier.
- ❖ Sirkulasi bagi pejalan kaki dan kendaraan dibedakan dengan penggunaan bahan material yang berbeda.

Tata Ruang Dalam (Kelas)

- ❖ Untuk ruang dalam (kelas) di bagi menjadi empat kelas, yaitu kelas untuk kelompok TK A1, kelas untuk kelompok TK A2, kelas untuk kelompok TK B1 dan kelas untuk kelompok TK B2.
- ❖ Masing-masing ruang dalam (kelas) di tata berdasarkan pembagian area-area kegiatan, yaitu area belajar dan area bermain indoor.
- ❖ Bentuk ruang disesuaikan dengan karakter anak yang dinamis yaitu perepaduan antara bentuk dasar persegi dan bentuk dasar lingkaran yang dikurangi ataupun ditambahi.
- ❖ Sedangkan untuk warna, tekstur, pola lantai dan dinding harus disesuaikan dengan karakter anak yang aktif dan ceria, faktor keamanan dan kenyamanan bagi siswa.

REKOMENDASI
BAB VI

BAB VI

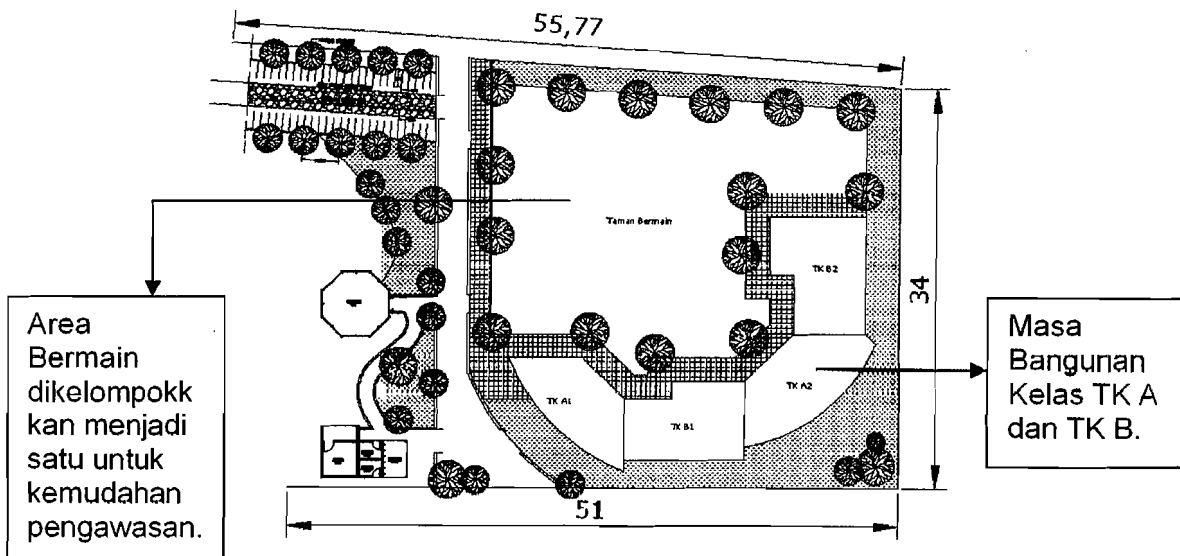
REKOMENDASI

6.1. Tata Ruang Luar (Taman Bermain)

6.1.1. Tata Massa Alat Bermain

Tata massa alat bermain yang digunakan adalah tata massa secara cluster (berdekatan) karena mempertimbangkan efisiensi penggunaan lahan, kemudahan interaksi antar siswa dan kemudahan pengawasan oleh ustadzah.

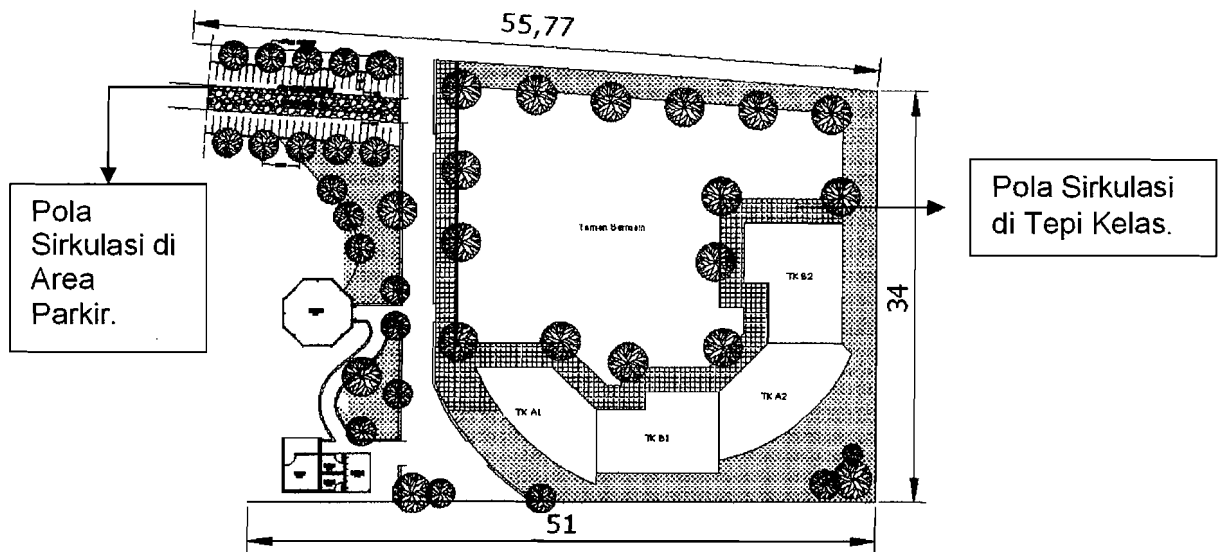
Bentuk pengaturan tata massa alat bermain disesuaikan dengan karakter siswa yang cenderung bergerak secara aktif, dinamis, bebas dan juga disesuaikan dengan bentuk site dari TKIT Bina Anak Sholeh Giwangan.



Gambar 6.1. : Tata Letak Taman Bermain Dan Tata Massa Bangunan.

6.1.2. Sirkulasi

Jalur sirkulasi untuk kendaraan bermotor dan pejalan kaki dibuat terpisah dengan adanya pintu masuk (entrance site) yang berbeda dan penggunaan bahan material yang berbeda pada pola penataan jalur sirkulasi. Pada jalur sirkulasi untuk kendaraan bermotor menggunakan pola paving block yang terstruktur, sedangkan untuk jalur sirkulasi pejalan kaki menggunakan kombinasi pola rumput, pasir dan batu alam.



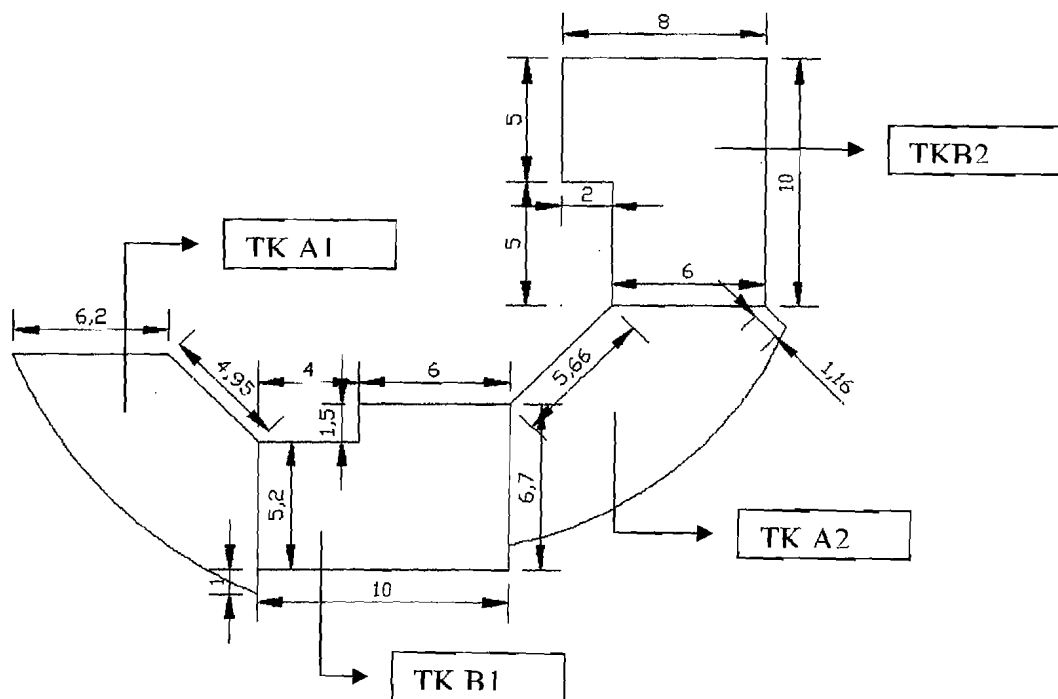
Gambar 6.2. : Pola Sirkulasi Out Door.

6.2. Tata Ruang Dalam (Kelas)

6.2.1. Bentuk dan Skala Ruang

Bentuk ruang kelas menggunakan bentuk-bentuk geometrik dasar yaitu perpaduan antara bentuk lingkaran yang berkesan dinamis dan bentuk persegi yang berkesan formal.

Agar lebih efisien, area kruang kelas dibagi dalam dua kelompok dan setiap kelompok ruang kelas dilengkapi dengan zona bermain indoor. Pengelompokan kelas dibuat berdasarkan tingkatan kelas yaitu TK A dan TK B. Skala ruang kelas berukuran 8mx10m, karena di ruang kelas membutuhkan yang lebih luas untuk bermain indoor dan untuk beristirahat tidur siang.



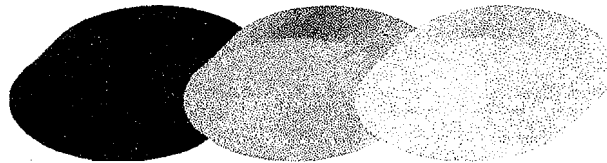
Gambar 6.3. : Bentuk Dasar Denah Kelas TK A dan TK B.

6.2.2. Warna, Tekstur dan Pola

1. Penggunaan warna, tekstur dan pola pada dinding ruang kelas.

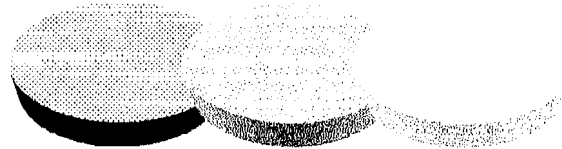
Rekomendasi warna, tekstur, pola dinding untuk ruang kelas TK A dan TK B, sebagai berikut :

- ❖ Rekomendasi warna pada dinding ruang kelas menggunakan kombinasi hijau, biru muda atau kuning yang bersifat stabil, ulet, kreatif, komunikatif, kompetitif, dan cerdas.



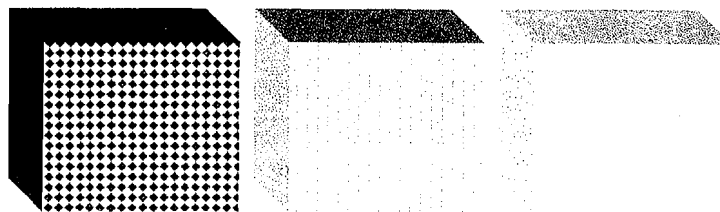
Gambar 6.4. : Warna_Hijau muda-Biru muda-Kuning.

- ❖ Rekomendasi tekstur pada dinding ruang kelas hanya digunakan pada salah satu bidang dinding saja yaitu tempat bermain indoor dengan tujuan untuk membuat warna dinding tidak terkesan monoton, sehingga dapat menarik perhatian siswa. Tekstur pada dinding dapat ditampilkan melalui cara pengecatan dengan teknik tertentu untuk menghasilkan tekstur lembut dan kasar.



Gambar 6.5. : Tekstur lembut-Tekstur kasar.

- ❖ Rekomendasi pola pada dinding ruang kelas adalah pola (gambar/graffiti dinding) berupa angka, huruf dan bentuk-bentuk geometrik dasar, seperti lingkaran, segitiga dan persegi.

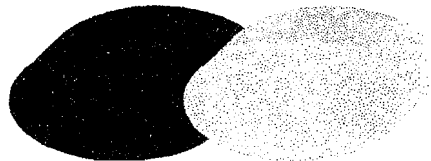


Gambar 6.6. : Pola geometrik dasar pada dinding kelas.

2. Penggunaan warna, tekstur dan pola pada lantai ruang kelas.

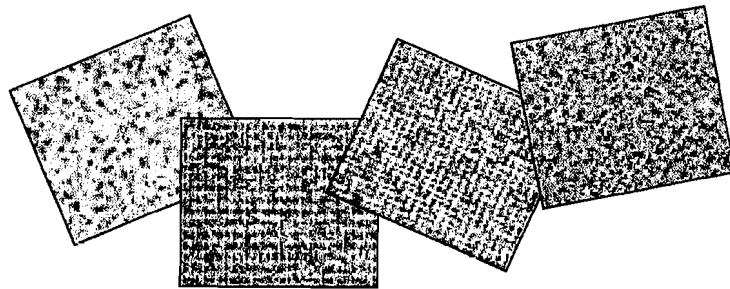
Rekomendasi warna, tekstur, pola lantai untuk ruang kelas TK A dan TK B, sebagai berikut :

- ❖ Rekomendasi warna pada lantai ruang kelas dapat menggunakan paduan warna-warna segar dan sesuai dengan warna dinding, seperti warna kuning dan hijau.



Gambar 6.7. : Warna Hijau muda-Kuning.

- ❖ Faktor utama yang perlu diperhatikan dalam penggunaan tekstur pada lantai di ruang kelas TK A dan TK B adalah faktor keamanan. Rekomendasi tekstur pada lantai di ruang kelas adalah keramik jenis semi-matt dan karpet dari bahan karet sintetis dengan warna dan corak yang menarik.



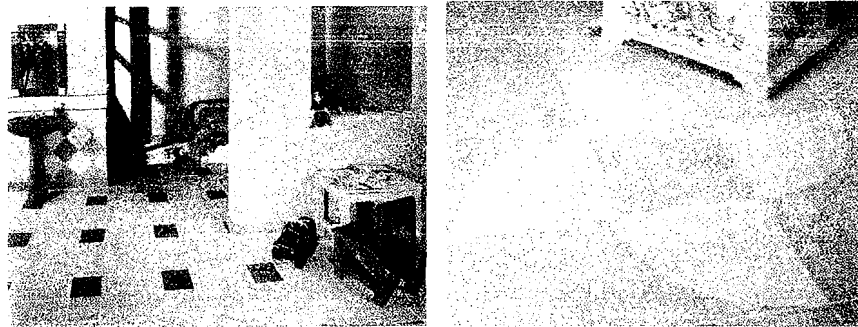
Gambar 6.8. Keramik bertekstur kasar (semi-matt) untuk ruang kelas.



Gambar 6.9. : Karpet sintetis dengan warna dan corak yang menarik.

(Sumber : Imelda Sandjaya, 2002)

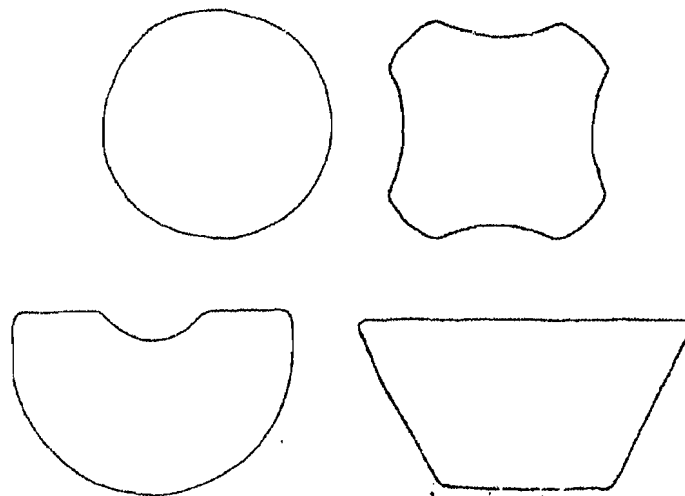
- ❖ Rekomendasi pola pada lantai ruang kelas adalah pemasangan lantai dengan pola tersebar secara geometri dan bentuk-bentuk pola yang menarik dan dinamis.



*Gambar 6.10. : Pola lantai keramik.
(Sumber : Imelda Sandjaya, 2002.)*

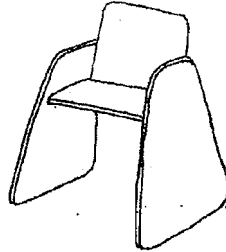
6.2.3. Bentuk dan Skala Furniture

- ❖ Rekomendasi bentuk furniture pada ruang kelas siswa adalah bentuk-bentuk yang sesuai dengan karakter anak yang dinamis yaitu bentukan dari pengurangan ataupun penambahan dari bentuk geometrik dasar (lingkaran, persegi dan segitiga). Dan faktor yang paling penting adalah faktor kenyamanan dan keamanan bila digunakan oleh siswa.



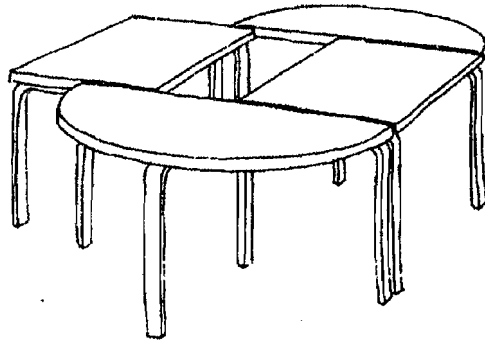
Gambar 6.11. : Bentuk Dasar Furniture.

- ❖ Rekomendasi skala furniture pada ruang kelas adalah sesuai standart bentuk badan siswa usia pra sekolah dan tidak mengganggu ruang gerak siswa dalam bergerak di ruang kelas.



Armchairs by Childcraft

Seat height	6½ in (16.5 cm)	9 in (23 cm)	12 in (30.5 cm)
Width	10½ in (26.7 cm)	10½ in (26.7 cm)	11½ in (29.2 cm)
Depth	8½ in (21.6 cm)	8½ in (21.6 cm)	8½ in (21.6 cm)
Overall height	14¾ in (37.5 cm)	17¼ in (43.8 cm)	20¼ in (51.4 cm)



Aalto table by ICF Group

Height: 23¾ in (60.3 cm)

Rectangular table

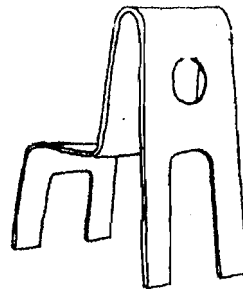
Width: 23¾ in (60.3 cm)

Length: 39½ in (100.3 cm)

Half-round table

Width: 23¾ in (60.3 cm)

Length: 47¼ in (120 cm)



Padova II/Kids by Loewenstein

Width: 13¾ in (34.3 cm)

Depth: 14 in (35.6 cm)

Overall height: 24 in (61 cm)

Seat height: 13 in (33 cm)

Gambar 6.12. : Bentuk dan Skala Furniture.

6.3. Kriteria Pemilihan Lokasi Studi Untuk Redesain

Dari ketiga lokasi studi yang telah diambil data dan dianalisa yaitu TKIT Bina Anak Sholeh Giwangan, TKIT Muadz Bin Jabal Kotagede dan TKIT Nurul Islam Nogotirto. Dan yang memenuhi kriteria dan menarik untuk di redesain adalah TKIT Bina Anak Sholeh Giwangan, karena kurang memenuhi tuntutan kenyamanan visual untuk tata ruang dalam (kelas) dan kenyamanan sirkulasi untuk tata ruang luar (taman bermain).

Untuk mendapatkan kondisi tata ruang dalam kelas dan tata ruang luar (taman bermain) yang ideal, maka redesain pada TKIT Bina Anak Sholeh Giwangan akan meliputi beberapa hal, yaitu :

1. Penataan ulang ruang kelas (bentuk kelas).
2. Penerapan warna pada elemen interior kelas.
3. Penerapan tekstur pada elemen interior kelas.
4. Penerapan pola pada elemen interior kelas.
5. Penataan ulang landscape dan taman bermain.
6. Penataan ulang furniture kelas (bentuk dan lay out furniture).

DAFTAR PUSTAKA

- Mimica, V, **Notes on Children, Environment and Architecture**, Den Haag : 1992.
- Widiasmoro Tjahjo, T, **Sambil Bermain Mari Belajar**, Jakarta : Intisari, Mei, 2004.
- Erlanwaty, Ema, **Sekolah Plus**, Jakarta : Good Housekeeping, Juni, 2004.
- Panero, Julius, dan, Zelnik, Martin, **Dimensi Manusia dan Ruang Interior**, Jakarta : Erlangga, 2003.
- Hill, McGraw, **Child Care Design Guide**, America : Professional Architecture, 2001.
- Warner, Penny, **Play and Learn, 150 Aktifitas Bermain dan Belajar Bersama Anak (usia 3-6 tahun)**, Jakarta : Elex Media Komputindo, 2000.
- Prakasa Dian, Erik, **Taman Kanak-kanak**, Jogjakarta : JTA UII, 2002.
- Prasetyo Budi, Anton, **Pusat Bermain Anak Usia Pra Sekolah**, Jogjakarta : JTA UII, 2000.
- Hurlock, E.B, **Perkembangan Anak**, Jakarta : Erlangga, 1993.
- Hurlock, E.B, **Psikologi Perkembangan Anak**, Jakarta : Erlangga, 1997.
- Senda, Mitsuru, **Design Of Children's Play Environment**, New York : Mc Graw Hill, 1992.

LAMPFRAN

LEMBAR KUISIONER untuk Ustadzah (guru)

Dengan hormat,

Bersama ini perkenankanlah kesediaan ustadzah (guru) untuk dapat memberikan informasi kepada saya, mahasiswa Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia dalam rangka penelitian tentang **Pengaruh Penataan Ruang Terhadap Perilaku Anak Dalam Belajar Dan Bermain Di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Jogjakarta**, melalui kuisisioner atau wawancara.

Atas partisipasi Ustadzah (guru) saya ucapkan banyak terimakasih

Biodata Responden

1. Nama :
2. Umur :
3. Jenis Kelamin :

Pertanyaan : (Berilah tanda silang (X) untuk jawaban anda pada kotak yang tersedia).

1. Kegiatan apa yang paling disukai anak ?

- Bermain didalam ruangan (dengan alat permainan).
- Bermain di luar ruangan
- Belajar menggambar
- Belajar membaca
- Olahraga
-

2. Kegiatan apa yang paling tidak disukai anak ?

- Bermain didalam ruangan (dengan alat permainan).
- Bermain di luar ruangan
- Belajar menggambar
- Belajar membaca
- Olahraga

.....

3. Kegiatan apa yang dilakukan anak saat belajar di kelas ?

- Duduk mendengarkan
- Sibuk dengan diri sendiri
- Mengobrol dengan teman
- Aktif bertanya
- Melakukan gerakan motorik kasar
- Melakukan gerakan motorik halus

4. Bagaimana kecenderungan sifat keanggotaan anak dalam bermain ?

- Berkelompok
- Individu

5. Berapa jumlah anak dalam satu kelompok ?

- 3
- 5
- 7

6. Berapa perbandingan antara anak lelaki dengan perempuan dalam satu kelompok ?

- Lebih sedikit perempuannya
- Lebih banyak perempuannya
- Lebih sedikit laki-lakinya
- Lebih banyak laki-lakinya
- Laki-laki dan perempuan sama rata/sebanding.

7. Apakah sistem belajar dan bermain dikelas dengan sistem belajar dan bermain di taman bermain berbeda jika "Ya" tolong dijelaskan ?

- Ya
- Tidak

Jika "Ya" alasannya ?

.....

8. Apa peran anda dalam kegiatan belajar didalam ruangan (kelas) ?

- Mengawasi
- Menemani
- Mengkoordinasi
- Mengawasi dan menemani

9. Apa peran anda dalam kegiatan bermain diluar ruangan (taman bermain) ?

- Mengawasi
- Menemani
- Mengkoordinasi
- Mengawasi dan menemani

10. Jenis permainan apa yang anak senangi ?

(urutkan dari yang paling disenangi ke yang paling tidak disenangi,
urutkan dengan angka)

- Permainan gerak (melempar-lempar, melompat-lompat, berlari-lari)
- Permainan fantasi / peran (peran sebagai ibu / bapak, sekolah-sekolahan)
- Permainan reseptif (mendengar cerita, melihat gambar)
- Permainan bentuk (menyusun balok-balok, bermain pasir)
- Permainan gerak motorik halus (menggambar, menggunting kertas)

11. Dengan siapa anak sering berinteraksi ?

- Dengan mainan
- Dengan alam sekitarnya

- Dengan teman
- Dengan Ustadzah (guru)

12. Alat permainan apa yang anak senangi ?

- Perosotan
- Ayunan
- Panjatan melingkar
-

13. Berapa persen waktu anak merasa betah didalam ruang kelas ?

- 10 %
- 50 %
- 90 %

14. Apakah anda membawa kendaraan ?

- Ya
- Tidak

15. Jika "Ya" dimana anda memarkir kendaraan ?

- Depan kelas
- Dekat pintu masuk
- Di halaman bermain
-

16. Apakah menurut anda ruang belajar anak sudah nyaman ?

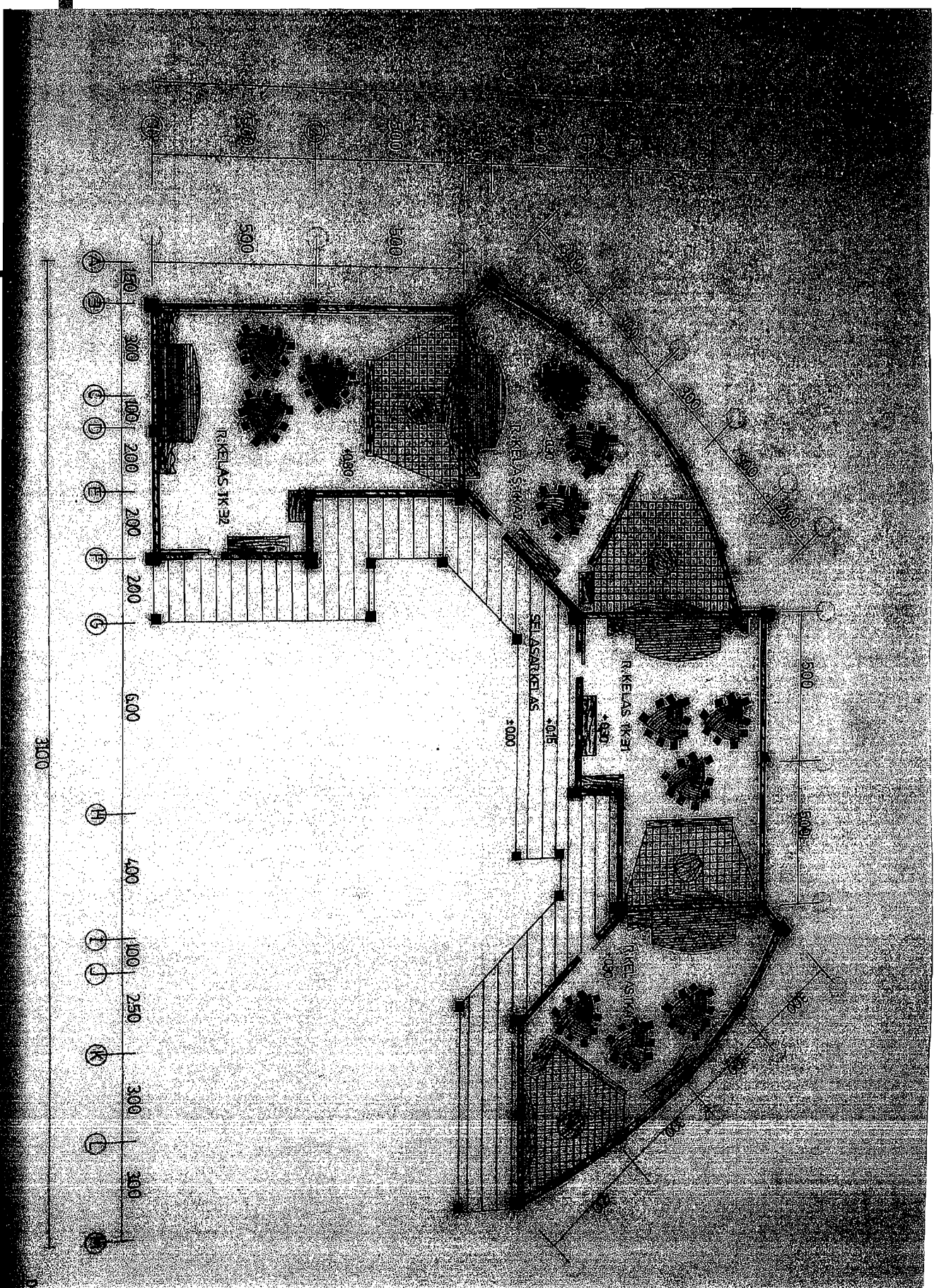
- Ya
- Tidak

Jika "Tidak" alasannya ?

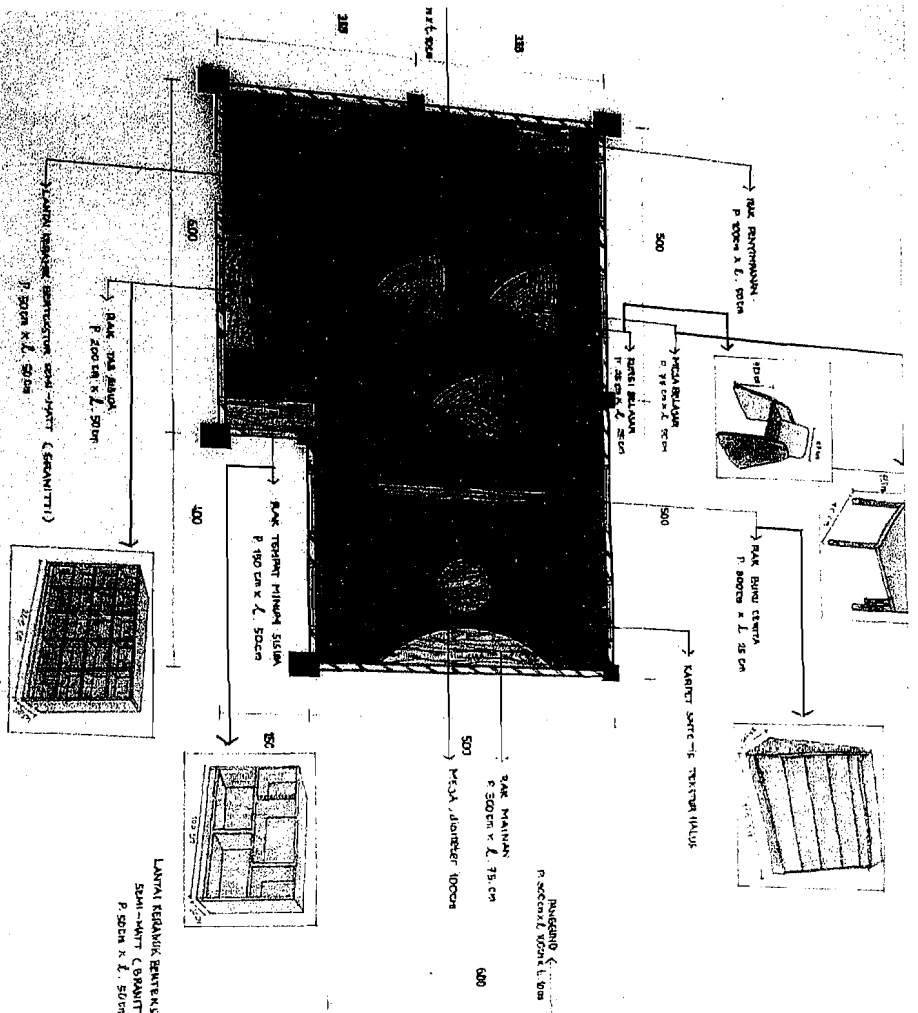
.....

TERIMA KASIH

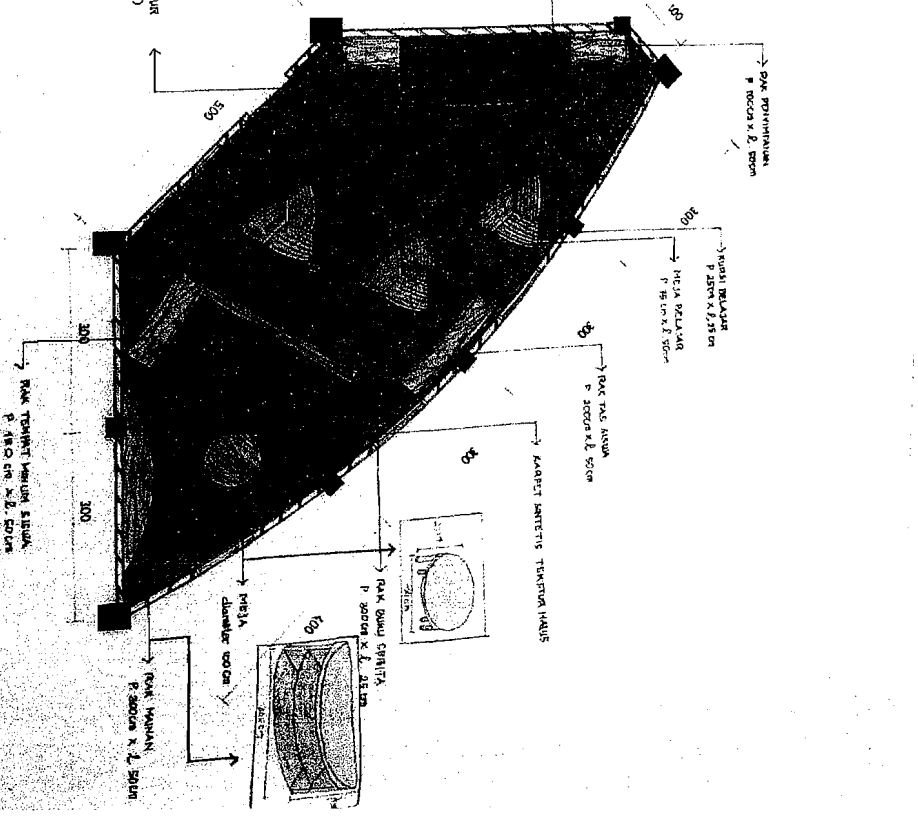
Denah Keseluruhan TKIT



Detail Lay out Kelas AI dan BI



DETAIL LAY OUT KELAS TK. B.1
Skala 1:50



DETAIL LAY OUT KELAS TK. A1
Skala 1:50

DOKUMEN PERUBAHAN		REVISI		ALASAN		TANGGAL	
NO.	REVISI	ALASAN	TANGGAL	NO.	REVISI	ALASAN	TANGGAL

REVISI
REVISI
REVISI

REVISI
REVISI
REVISI

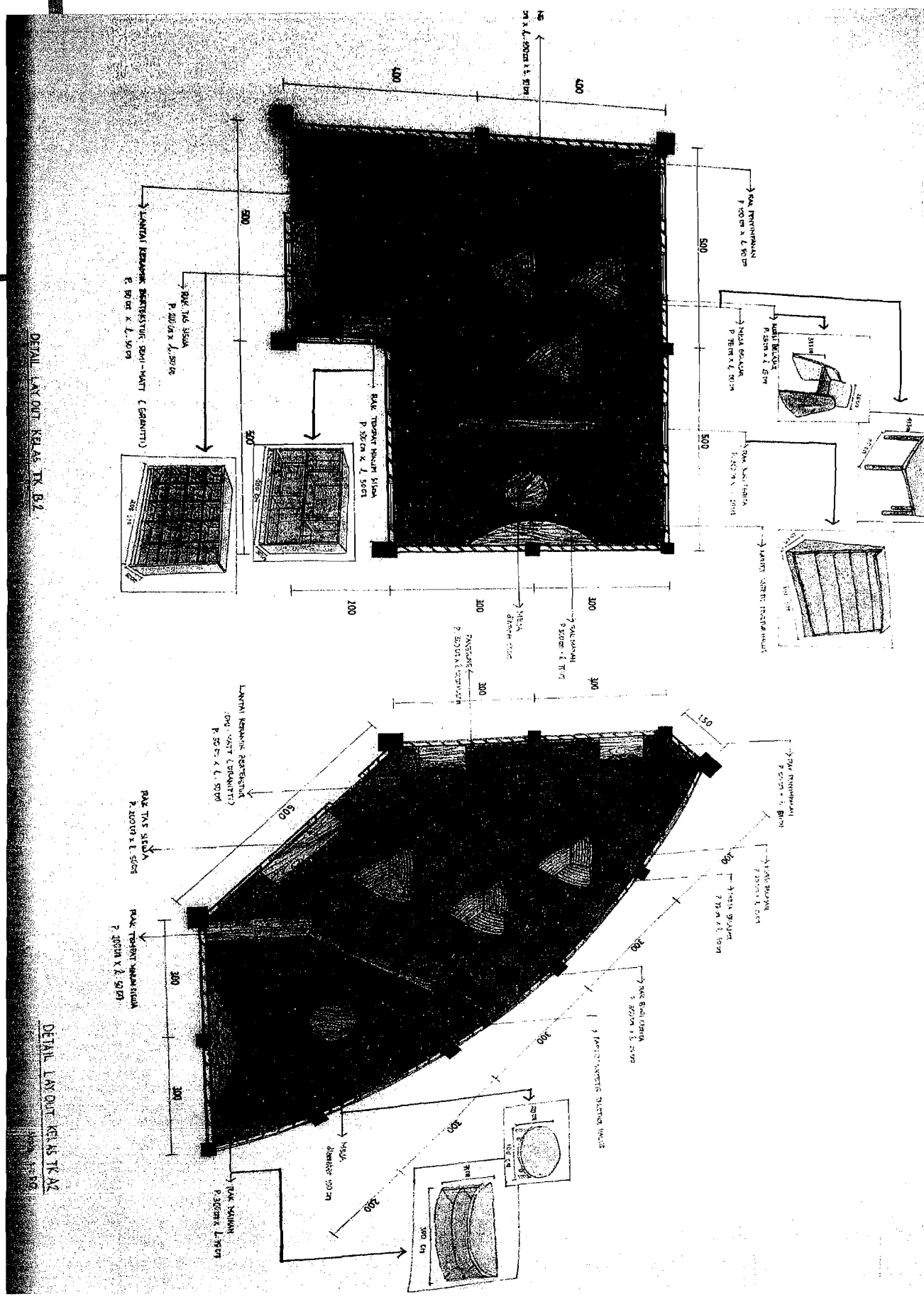
REVISI
REVISI
REVISI

REVISI
REVISI
REVISI

REVISI
REVISI
REVISI

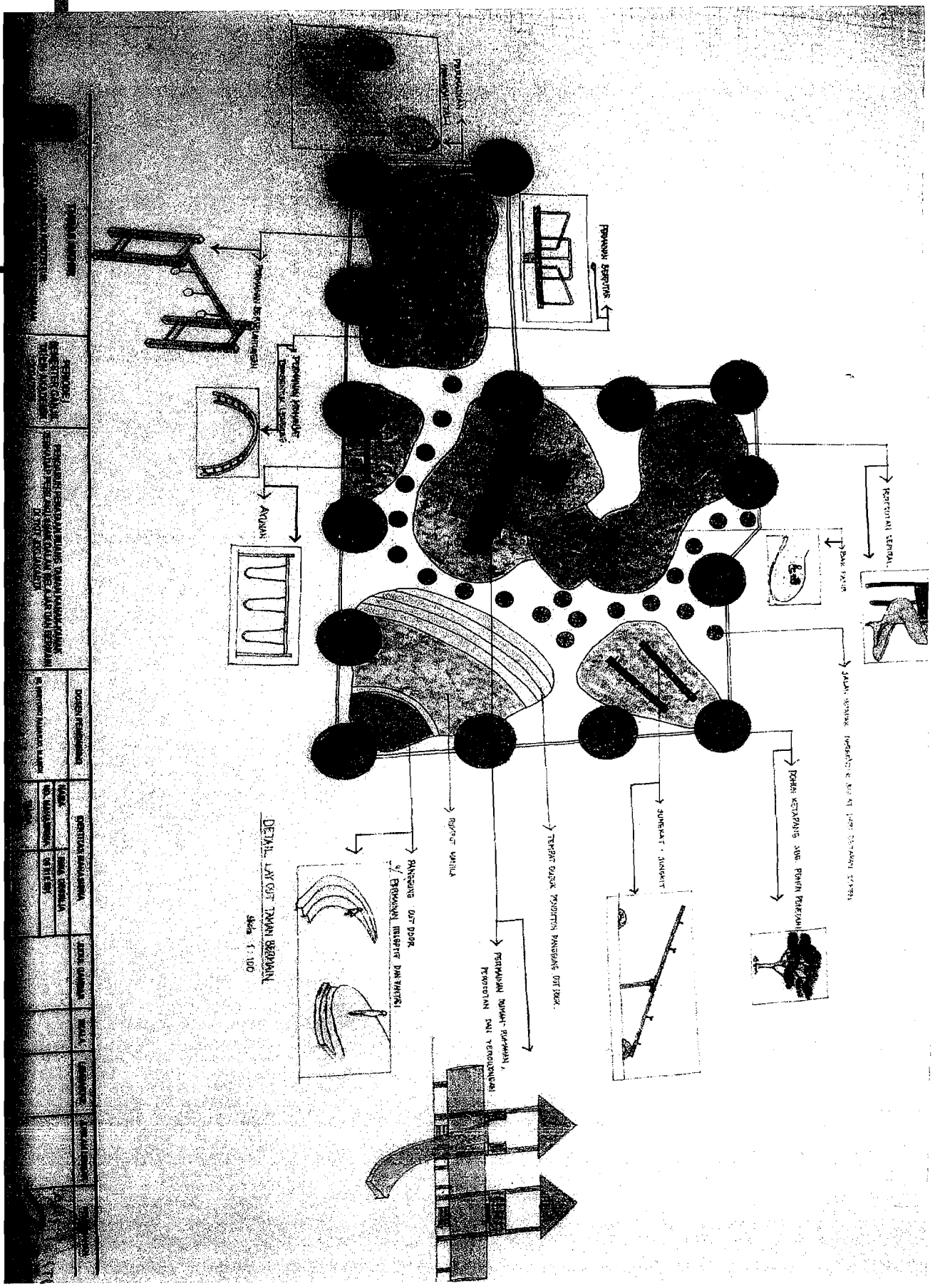
REVISI
REVISI
REVISI

REVISI
REVISI
REVISI

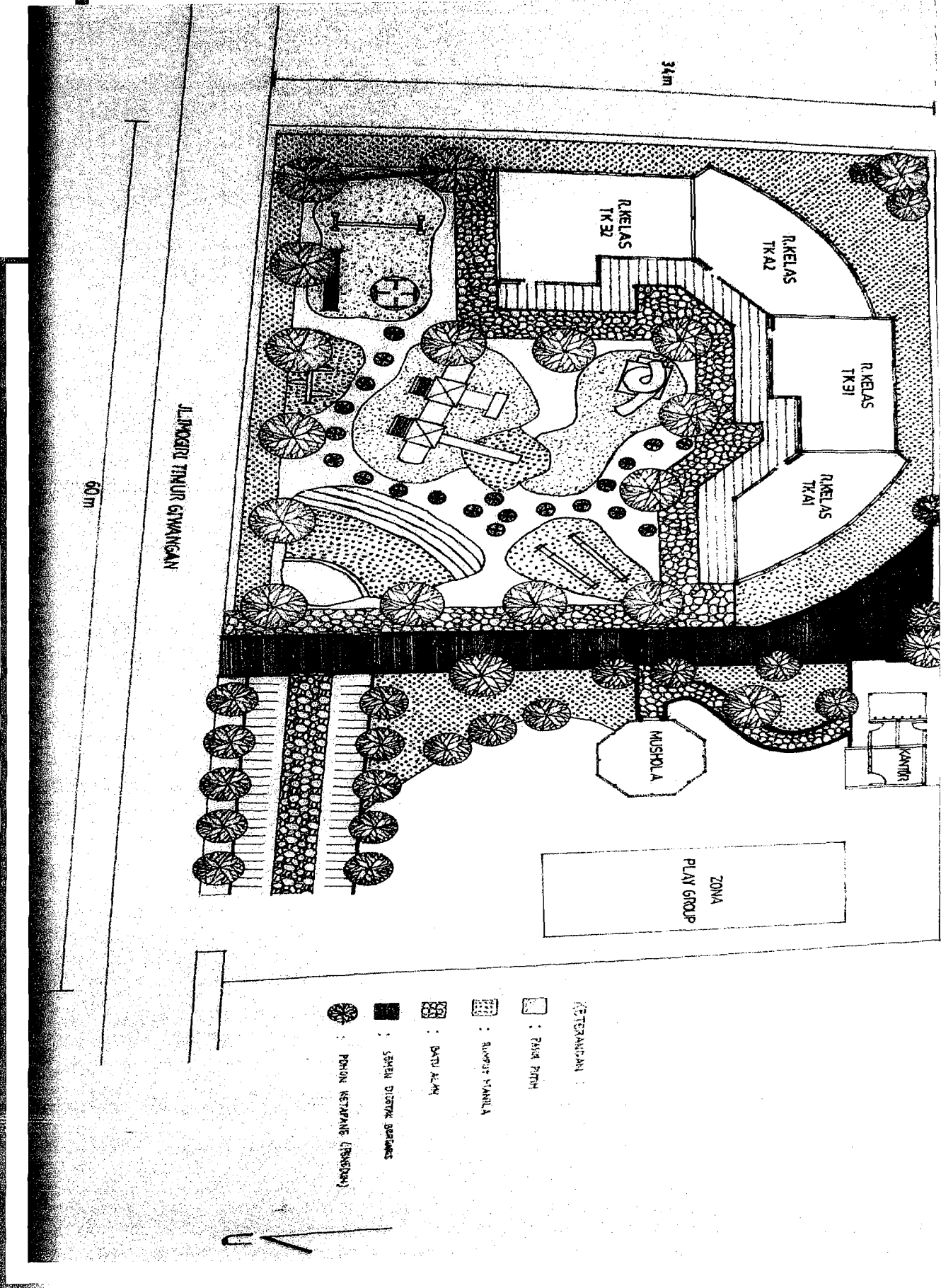


Detail Lay out Kelas A2 dan B2

Detail Lay Out Taman Bermain TKIT



Site Plan TKIT



JL. JONGGRI TIMUR GIWANGAN

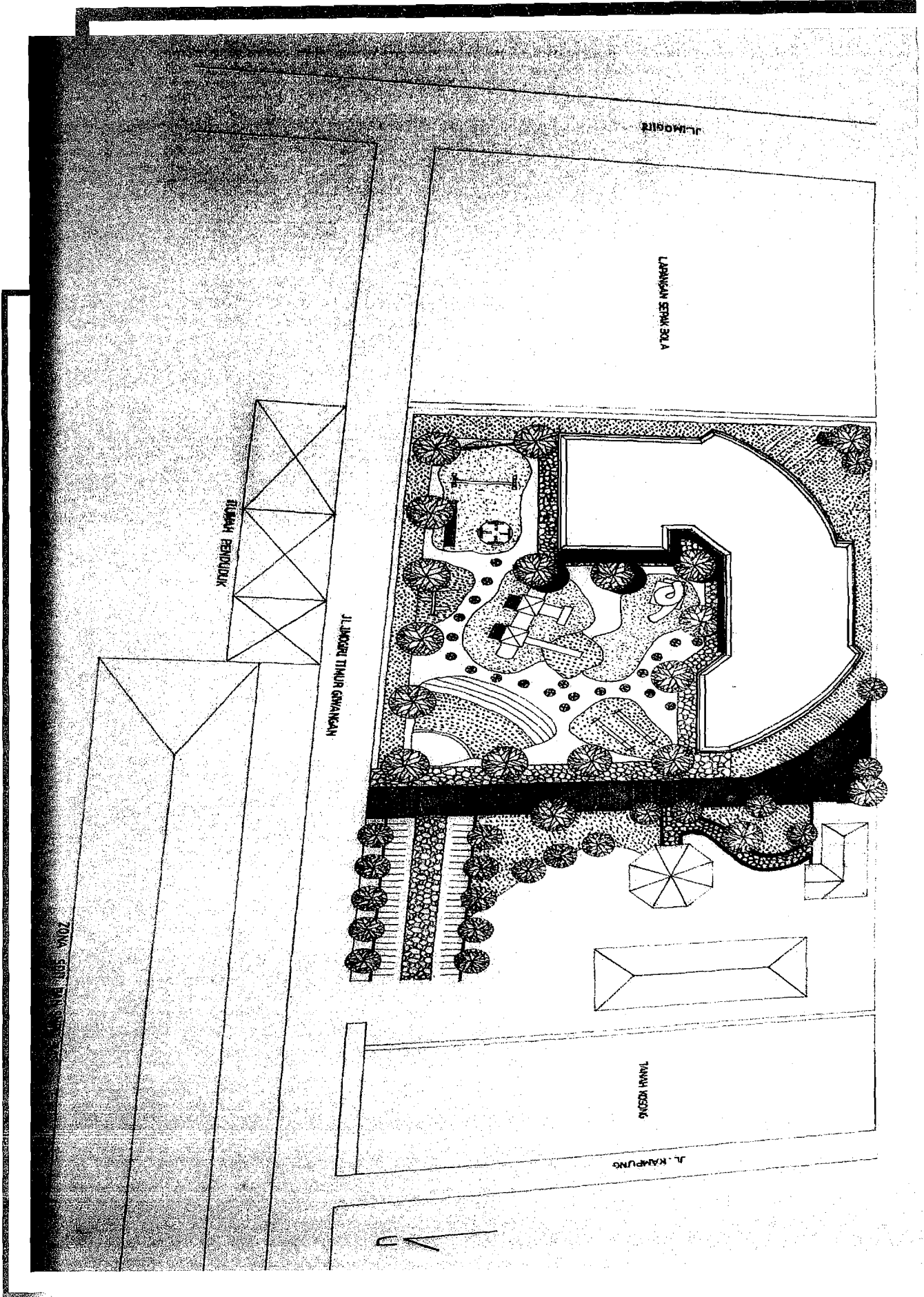
60m

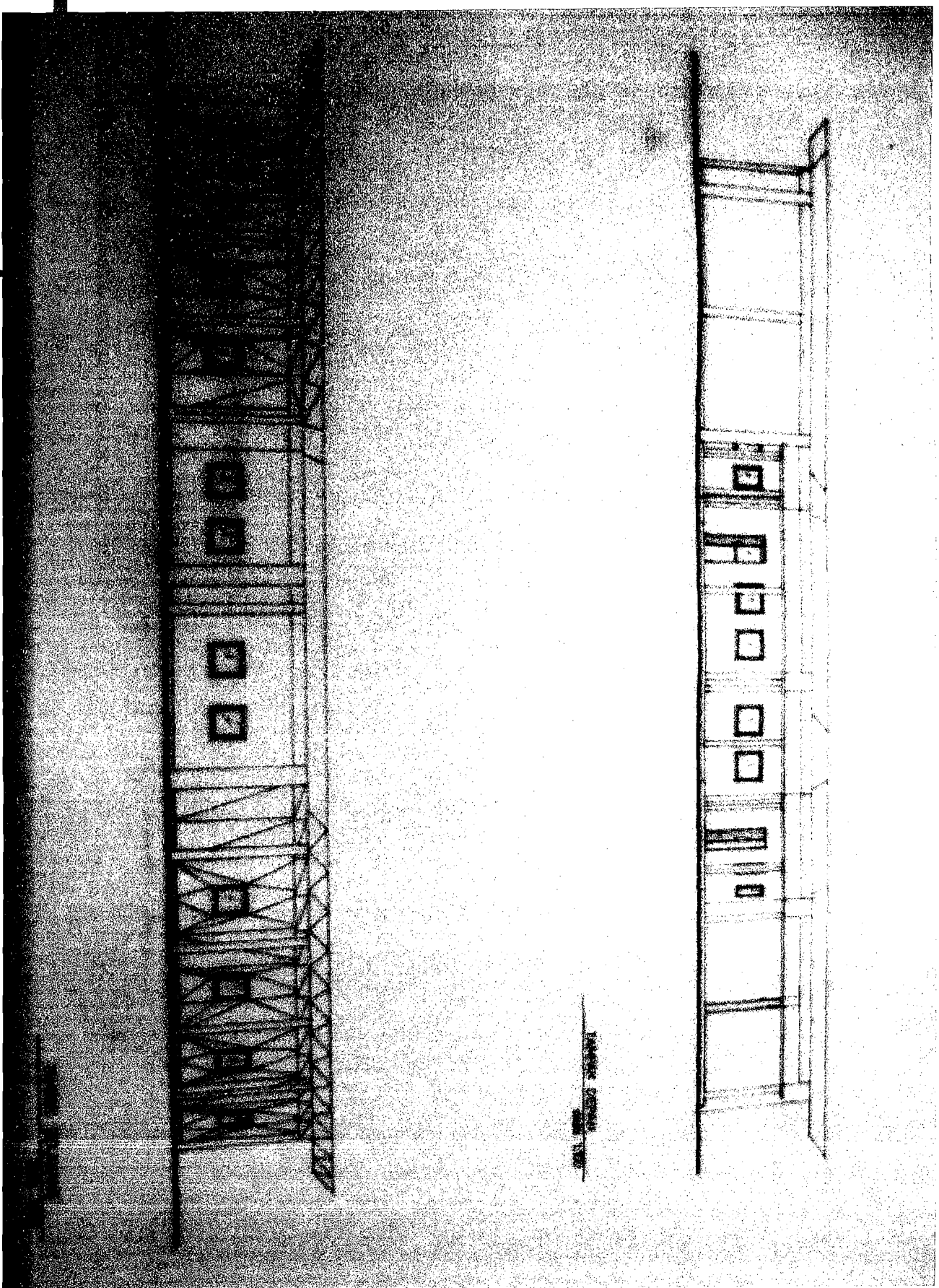
34m

- LEGENDA :
- : PONDOK BUNDA
 - : BANGUNAN SIKAPIL
 - : DAPUR ALAM
 - : SATEL DISTRIK BERKAS
 - : PONDOK KASTAMBE (BERKAS)

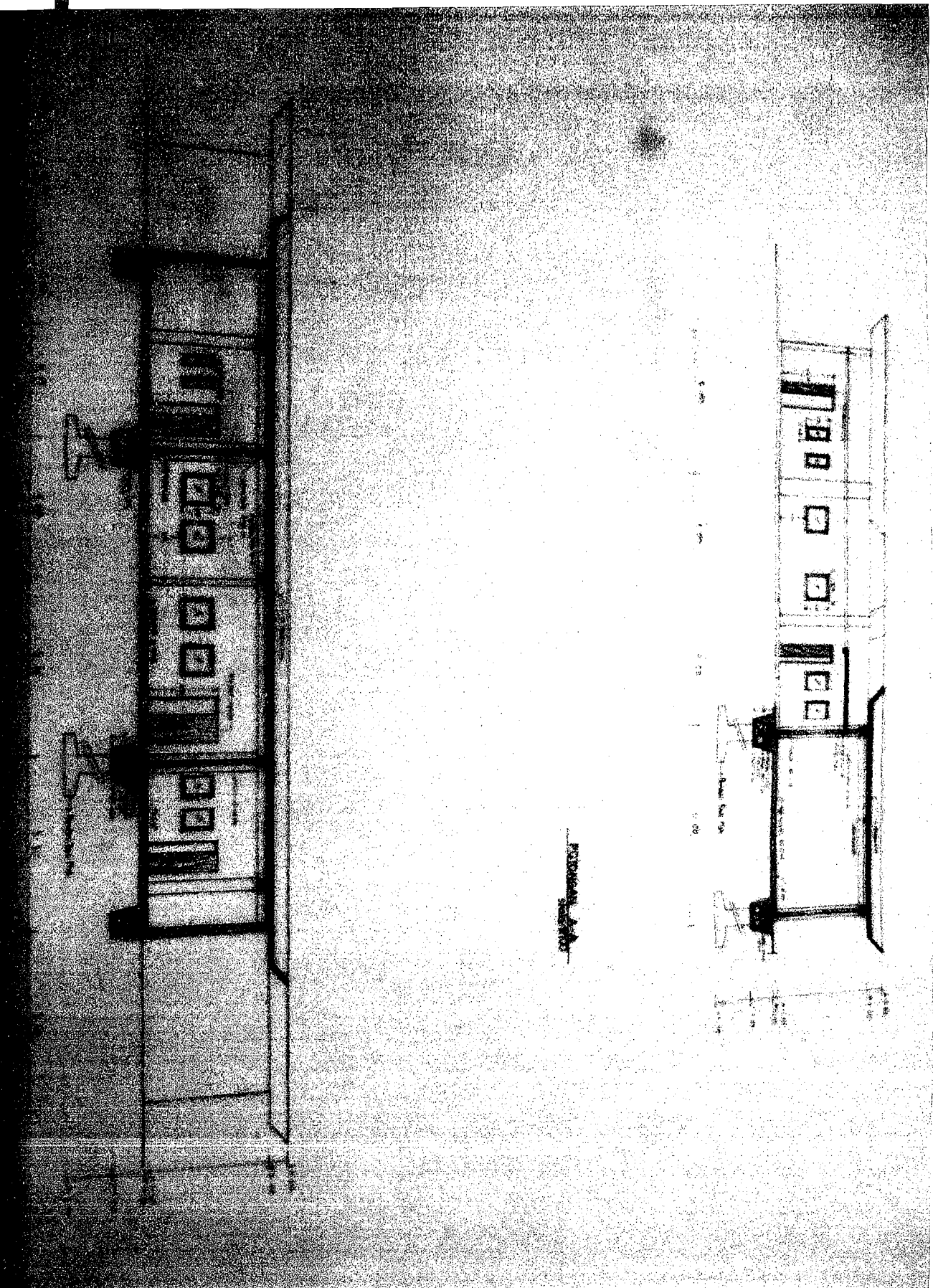


Situasi TKIT

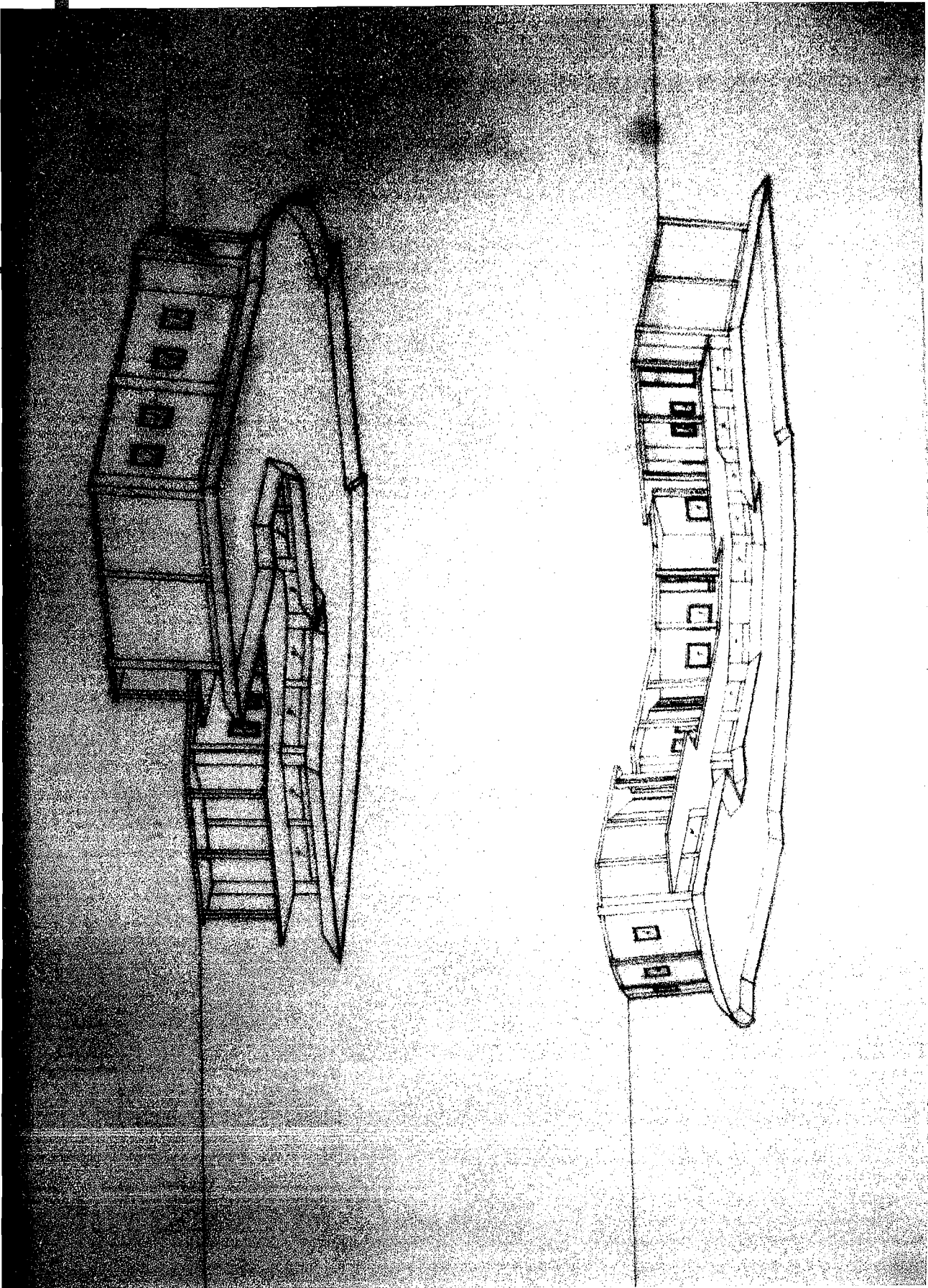




Tampak Depan dan Belakang TKIT



Ротондан А-А дан В-В ТКІТ



Perspektif Eksterior TKIT