

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **I.1. LATAR BELAKANG**

#### **I.1.1. Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah**

Dalam teori empirisme menyatakan bahwa, perkembangan seorang individu akan ditentukan oleh empirinya atau pengalaman – pengalamannya yang diperoleh selama perkembangan individu itu. Tentunya setiap orang tua menginginkan anak mereka menjadi seseorang yang dapat berkopetensi dengan segala macam kelebihannya dalam bidangnya masing – masing, pernyataan ini sering kali muncul didalam benak para orang tua kemudian mereka mencari cara agar anak – anak mereka mulai diperkenalkan dengan dunia pendidikan sedini mungkin melalui lembaga – lembaga yang ada dengan pola dan metode yang berbeda – beda tetapi memiliki tujuan yang sama.

Prof. Darji Darmodiharjo menyatakan bahwa pembinaan pendidikan dan pembimbingan anak sedini mungkin sangat berperan dalam kemajuan perkembangan tingkat kecerdesan anak. Hasil penelitian yang telah dibuktikannya adalah, bahwa pada usia 4 tahun tingkat kecerdasan seorang anak meningkat mencapai 50% dan mendekati usia 8 tahun mencapai 80 %, dan setelah usia itu usaha apapun pada pendidikan hanya meningkatkan kecerdasan 10 % saja.<sup>1</sup>

Berdasarkan prosentasi diatas dapat kita tarik suatu kesimpulan bahwa pendidikan anak pada usia sedini mungkin sangat baik bagi perkembangannya, sekaligus sebagai langkah tuk mempersiapkan generasi penerus bangsa yang bermutu dimasa depan. Pada dasarnya peranan orang tua sangat besar dalam hal ini, tetapi pada jaman modern seperti sekarang ini banyak para orang tua yang sangat sibuk dalam berkarier, sehingga waktunya sangat terbatas dalam hal pemenuhan pendidikan dasar bagi anak – anak mereka dirumah, dan untuk memenuhi hal ini tentu saja mereka sangat membutuhkan bantuan dari lembaga – lembaga pendidikan pra sekolah yang ada.

---

<sup>1</sup> Dian Prakasa, Erik, Taman Kanak – Kanak di Yogyakarta, TA-UII. 2002.

Dengan ini, adanya 'Sanggar Belajar Dalam Bermain' yang bertaraf play group dapat memberikan suatu solusi bagi para orang tua untuk pendidikan anak mereka dimasa pra sekolah.

Pada masa kanak – kanak, seorang anak memiliki tugas – tugas perkembangan yang wajib dipenuhinya agar dapat melewati tahapan – tahapan berikutnya dengan baik. Dalam bukunya, Moeslihatoen (2000) menuliskan tugas – tugas perkembangan yang harus dipenuhi oleh anak menurut Hildebrand,<sup>2</sup> dalam hal ini ada 10 tugas bagi anak :

1. Berkembang menjadi pribadi yang mandiri.  
Anak harus tidak tergantung pada orang lain dan dapat melayani diri sendiri sesuai dengan usianya.
2. Belajar memberi, berbagi, dan memperoleh kasih sayang.  
Kemampuan untuk saling berbagi dan mampu untuk hidup "bermasyarakat" dengan anak – anak sebayanya dilingkungan yang ditemui.
3. Belajar bergaul dengan anak lain.  
Anak belajar mengembangkan hubungan dengan anak lain sehingga dapat menghasilkan tanggapan positif dari anak lain tersebut.
4. Mengembangkan pengendalian diri.  
Kemampuan anak dalam belajar mengendalikan dirinya dengan tuntutan masyarakat. Setiap tindakan anak belajar memiliki konsekuensi sehingga anak akan memilih tingkah laku yang dapat diterima lingkungan.
5. Belajar bermacam – macam peran dalam masyarakat.  
Anak belajar memiliki bermacam – macam peran dan konsekuensi dalam masyarakat, misalnya anak mempelajari peran ayahnya sebagai pencari nafkah ataupun peran dokter untuk mengobati orang sakit.
6. Belajar mengenal tubuh.  
Anak belajar mengenal nama dan fungsi panca indera serta anggota tubuh lainnya untuk beraktivitas sehari – hari, seperti makan dan menjaga kebersihan.

---

<sup>2</sup> Gustian, Edy, Mempersiapkan Anak Masuk Sekolah, hal 3-4.

7. Belajar menguasai keterampilan motorik halus dan kasar.  
Anak memiliki tugas untuk menguasai keterampilan – keterampilan yang berkaitan dengan motorik halus, seperti melipat, menggunting dan menyusun balok, disamping keterampilan motorik kasar, seperti berlari, melompat, dan menendang.
8. Belajar mengenal lingkungan fisik dan mengendalikannya.  
Adalah kemampuan untuk mengenal nama – nama benda dan ciri – cirinya, serta mengetahui perbedaannya dengan benda – benda lain yang ada. Anak juga diharapkan mampu menggunakan benda – benda yang dikenalnya berdasarkan ciri – ciri benda tersebut.
9. Belajar menguasai kata – kata baru untuk memahami orang lain.  
Anak mempelajari kata – kata baru untuk memahami pembicaraan orang lain.
10. Mengembangkan perasaan positif dalam berhubungan dengan lingkungan.  
Anak memiliki tugas mengembangkan perasaan kasih sayang terhadap benda – benda yang ada disekitarnya, termasuk orang – orang yang ada dilingkungannya.

Dengan adanya tugas – tugas tersebut maka metode yang paling tepat diterapkan pada anak adalah dengan metode '*belajar dalam bermain*' yang diharapkan dalam masa bermainnya si anak mendapatkan nilai – nilai penting dalam pertumbuhannya, hal ini senada dengan salah satu teori yaitu teori empirisme yang menyatakan bahwa, perkembangan seorang individu akan ditentukan oleh empirinya atau pengalaman – pengalamannya yang diperoleh selama perkembangan individu.<sup>3</sup> Sehingga teori ini bermanfaat untuk memberikan pengarahan kepada orang tua sekaligus para pengajar untuk lebih menanamkan hal – hal yang positif kepada anak.

---

<sup>3</sup> Diansyah, Rochman, Taman Bermain Anak di Yogyakarta, TA-UUI. 2000.

Pada dasarnya anak memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya hanya saja masih terbatasnya ragam bahasa dan pola pikir, hal ini berbeda dengan anak pada usia diatas 7 tahun yang sudah bisa berkomunikasi dengan baik dengan lingkungan sekitarnya dalam masa ini anak usia pra-sekolah akan cenderung lebih banyak menggunakan isyarat dalam mengekspresikan keinginannya untuk bermain, makan, dan lain-lain. Hal ini akan sangat terlihat dalam pola pikir anak usia pra sekolah dan anak dewasa, contoh :

***Cara berpikir orang dewasa :***

Anak laki-laki harus main bola (umum)

Ivan anak laki-laki

Kesimpulan : Ivan harus main bola

***Cara berpikir anak-anak :***

Warna jeruk yang mentah adalah hijau

Semangka berwarna hijau,

Kesimpulan : Semangka masih mentah

Dari contoh diatas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa penalaran anak akan sangat berbeda dengan orang dewasa yang sudah matang dalam hal pemikiran, dalam masa ini anak cenderung lebih menggunakan emosionalnya ketimbang penalarannya, dalam arsitektur hal ini akan sangat berdampak pada desain bangunan yang nyaman dan aman bagi si anak.

Hubungan antara bentuk dan aktivitas anak dalam belajar memiliki pola dan susunan yang diatur sehingga terbentuk kedekatan antara anak, orang tua, dan guru, walaupun anak dapat melepaskan kedekatannya dengan orang tua, ia tetap membutuhkan kedekatan (attachment) yang kuat terhadap orang tuanya, bentuk kedekatannya pada anak usia 4 – 5 tahun mulai mengalami perubahan dalam cara pengungkapannya, tidak seperti anak usia dibawahnya yang sangat membutuhkan kedekatan secara fisik, anak pada usia 4 – 5 tahun tidak lagi mementingkan kedekatan secara fisik, namun lebih pada cara mengungkapkan sesuatu yang dipikirkan dan dirasakan. Anak akan menunjukkan mainan atau bercerita daripada sekedar bersandar pada ibunya atau memegang tangan ibunya.

### **1.1.2. Bermain Sebagai Wadah dan Sarana Belajar Dalam Pengembangan Kreativitas Anak.**

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kebanyakan orang tua yang berpandangan bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas dan bodoh. Anggapan ini kurang bijaksana, karena beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak. Berikut adalah faktor – faktor yang mempengaruhi anak dalam bermain :

#### **1. Kesehatan**

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

#### **2. Intelegensi**

Anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak yang kurang cerdas. Anak yang cerdas lebih menyenangi permainan – permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak merangsang daya pikir mereka, misalnya permainan menyusun balok, melukis, atau membaca bacaan yang bersifat intelektual.

#### **3. Jenis Kelamin**

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

#### **4. Lingkungan**

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

## 5. Status Sosial Ekonomi

Anak yang dibesarkan dilingkungan keluarga yang status sosial ekonominya tinggi, lebih banyak tersedia alat – alat permainan yang lengkap dibandingkan anak –anak yang dibesarkan dikeluarga yang status ekonominya rendah.

Sebagai orang tua seringkali menekankan kepada anaknya agar selalu berprestasi disekolah. Kita ingin mereka selalu menjadi yang terdepan dengan harapan ketika dewasa mereka bisa memasuki perguruan tinggi yang bergengsi. Sebagiaian besar masyarakat awam mempunyai tanggapan bahwa sukses disekolah adalah kunci untuk kesuksesan hidup dimasa depan, pada kenyataan kita tidak bisa mengingkari bahwa sedikit orang – orang didunia ini yang menjadi juara dimasa sekolahnya dulu. Bill Gates (pemilik Microsoft), Tigger Wood (pemain Golf), Valentino Rossi (juara dunia Moto GP) adalah beberapa orang yang tidak dianggap berhasil disekolah tetapi menjadi orang yang sangat berhasil dibidangnya.

Dari beberapa contoh diatas dapat kita lihat bahwa tidak selamanya belajar secara intensif akan memepengaruhi tingkat kecerdasan anak, hal ini akan berdampak terhadap prilaku bosannya anak kepada hal yang dipelajarinya tentunya masalah ini akan terekam dibenak sang anak bahwa belajar adalah sesuatu hal yang tidak menyenangkan. Dengan ini metode '*belajar dalam bermain*' diharapkan kecenderungan untuk bosan akan dapat terhindari sehingga anak akan menjadi lebih bersemangat dalam hal belajar dan bermain.

Berikut terdapat beberapa macam permainan dan manfaatnya bagi perkembangan jiwa anak (kreativitas & intelegensi) :

### a. Permainan Aktif

#### 1. Bermain bebas dan spontan atau eksplorasi

Dalam permainan ini anak akan dapat melakukan segala hal yang diinginkannya, karena tidak ada aturan – aturan dalam permainan tersebut. Anak akan terus bermain dengan permainan tersebut selama permainan tersebut menimbulkan kesenangan dan anak akan berhenti apabila permainan tersebut sudah tidak menyenangkan atau si anak telah mencapai titik jenuh.

Dalam permainan ini anak melakukan eksperimen atau menyelidiki, mencoba, dan mengenal hal – hal yang baru.

## 2. Drama

Dalam permainan ini, anak memerankan suatu peran, menirukan karekter yang di kagumi dalam kehidupan yang nyata, atau dalam media masa yang ia lihat.

## 3. Bermain Musik

Bermain musik dapat mendorong anak untuk mengembangkan tingkah laku sosialnya, yaitu dengan bekerja sama dengan teman – teman sebayanya dalam memproduksi musik, berdansa atau memainkan alat musik dan biasanya orang tua cenderung lebih mendukung pada permainan ini.

## 4. Mengumpulkan atau Mengkoleksi Sesuatu

Kegiatan ini sering menimbulkan rasa bangga, karena anak mempunyai koleksi lebih banyak dari teman – temanya. Disamping itu, mengumpulkan benda – benda dapat mempengaruhi penyesuain pribadi dan sosial anak. Anak terdorong untuk bersikap jujur, bekerja sama dan bersaing.

## 5 . Permainan Olah Raga

Dalam permainan olah raga, anak banyak menggunakan energi fisiknya, sehingga sangat membantu perkembangan fisiknya. Disamping itu kegiatan ini mendorong sosialisasi anak dengan belajar bergaul, bekerja sama, memainkan peran pemimpin, serta menilai diri dan kemampuannya secara realistik dan sportif.

### b. Permainan Pasif

#### 1. Membaca

Membaca merupakan kegiatan yang bermanfaat. Membaca akan memperluas wawasan dan pengetahuan anak, sehingga anakpun akan berkembang kreativitas dan kecerdasannya.

#### 2. Mendengarkan Radio

Mendengarkan radio dapat mempengaruhi anak baik secara positif maupun negatif. Pengaruh positifnya anak akan bertambah pengetahuannya

sedangkan pengaruh negatifnya yaitu apabila anak meniru hal – hal yang disiarkan di radio seperti kekerasan, kriminalitas, atau hal – hal negatif lainnya.

### 3. Menonton Televisi

Pengaruh televisi terhadap anak sama halnya seperti mendengarkan radio, baik pengaruh positif maupun negatifnya.

Dari beberapa macam jenis permainan di atas akan sangat mempengaruhi perkembangan dan tingkat intelegence (kecerdasan) anak, Sehingga perlu disadari bahwa orang tua harus memilih permainan yang menunjang tumbuh kembang anaknya. Selain jenis – jenis permainan yang ada, berikut adalah pengaruh permainan bagi perkembangan anak :

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

Menurut Dr. Howard Gardner peneliti dari Havard, pencetus teori mulple Intelligence mengajukan 8 jenis kecerdasan yang meliputi (saya memasukan kecerdasan spiritual walaupun diperdebatkan kriterianya) <sup>4</sup> :

- Cerdas Bahasa – Cerdas dalam mengolah kata.
- Cerdas Gambar – Memiliki imajinasi yang tinggi.
- Cerdas Tubuh – Terampil dalam mengolah tubuh dan gerak.
- Cerdas Matematika dan Logika – cerdas dalam berhitung dan sains.
- Cerdas Sosial – kemampuan tinggi dalam membaca pikiran dan perasaan orang, dan bergaul.
- Cerdas Diri – Menyadari kekuatan dan kelemahan diri.
- Cerdas Alam – Peka terhadap alam sekitar.
- Cerdas Spiritual – Menyadari makna eksistensi diri dalam hubungannya dengan semesta atau pencipta (Tuhan nya).

---

<sup>4</sup> [www.Balita.Cerdas.com](http://www.Balita.Cerdas.com)



### I.1.3. Permainan Yang Edukatif (Mendidik) Kecerdasan Otak dan Kreativitas<sup>5</sup>

#### 1. Permainan Gerakan

Pada mulanya bayi bermain – main sendiri, untuk ‘melatih’ gerakan badan dan anggota tubuh lainnya dengan melakukan bermacam – macam manipulasi. Pada usia 3 - 4 tahun timbul keinginan untuk bermain bersama kawan – kawan yang sebayanya. Selanjutnya, anak melakukan kerjasama dengan teman sepermainannya dengan berbagai macam gerak dan olah tubuh.

*Pada kreteria sebuah sarana bermain anak yang berdasar dari permainan gerakan inilah yang saya coba angkat kedalam permasalahan penekanan perancangan, dimana sarana bermain ini diproduksi secara pabrikasi atau dalam satu keseluruhan (satu paket), yang biasanya permainan ini dilakukan pada ruang luar bangunan atau taman bermain dan atau ruang dalam bangunan yang mempunyai dimensi atau luasan yang cukup.*



Contoh permainan gerakan

Permainan ini merupakan permainan yang dapat melatih ketangkasan sang anak, dan juga berguna tuk melatih motorik kasar anak. Tak mengapa bersusah payah dalam menaiki tangga, karena setelah itu terdapat wahana seru yang menantinya yaitu beberapa perosotan yang mereka pilih sesuai dengan keinginan dan keberanian mereka masing - masing.

<sup>5</sup> Kartini Kartono, Psikologi Anak, Mandar Maju, Bandung 1990, hal 28-29.

## 2. Permainan Memberi Bentuk

Alat dan bahan permainan yang paling baik adalah materi tanpa bentuk ; misalnya lilin/malam, kertas, air, tanah liat, balok – balok, kayu, pasir, dan lain – lain. Dan tempat bermain yang paling ideal bagi anak adalah pantai yang tenang dan teduh. Kegiatan memberi bentuk ini pada fase permulaan berupa : kegiatan yang ‘desruktif’, dengan jalan meremas – remas, mencabik – cabik, membelah – belah, ‘mempreteli’, dan lain – lain. Lambat laun anak akan bisa memberikan bentuk lebih konstruktif pada macam – macam materi yang disediakan. Permainan ini dapat melatih motorik halus anak.

Biasanya pada permainan ini dilakukan didalam ruangan, tetapi tidak jarang juga dilakukan diluar ruangan dengan tujuan memberikan suatu inspirasi bagi anak agar tidak menimbulkan kebosanan. Berikut adalah contoh permainan memberi bentuk :

### 1. Menyusun Balok



[www. Kartini preschool. Com](http://www.KartiniPreschool.Com)

### 2. Melukis



[www. Kartini preschool. Com](http://www.KartiniPreschool.Com)

### 3. Bermain Huruf



[www. Kartini preschool. Com](http://www.KartiniPreschool.Com)

### 3. Permainan Ilusi

Pada jenis permainan ini unsur fantasi memegang peranan yang paling menonjol. Misalnya sebuah sapu menjadi kuda tunggangan ; kursi menjadi sebuah kendaraan. Serta permainan meniru dimasukkan kedalam kategori permainan ini. Misalnya bermain ibu – ibuan, dokter – dokteran, serdadu – serdaduan. Dalam permainan tersebut anak memasuki dunia ilusi yang dijadikan dunia sungguhan oleh fantasi mereka.

Kesimpulan dari penjelasan mengenai penting bermain diatas banyak memberikan hal positif bagi anak. Melalui kelompok bermain, anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi – potensi yang dimilikinya. Yang jelas, perkembangan anak dapat lebih dirangsang secara lebih tepat dan lebih bertujuan, tidak sekedar bermain – main.

Dalam kelompok bermain, anak akan memperoleh hal – hal berikut :

- Jenis permainan dalam kelompok bermain telah didesain khusus untuk merangsang potensi – potensi anak. Dengan demikian, dalam kelompok bermain, anak akan terangsang pada hampir segala aspek perkembangannya melalui sarana permainan yang disediakan.
- Memperoleh kesempatan melihat contoh dari orang lain untuk membantu diri sendiri dalam hal – hal praktis, seperti mengikat sepatu dan makan sendiri bersama teman – temannya. Hal ini akan memberikan kesempatan kepada anak untuk tumbuh secara mandiri.
- Dengan bertemu anak – anak sebayanya. Anak mulai merasa bagaimana menjadi bagian dari suatu kelompok. Hal ini membantu perkembangan anak dalam kemampuannya untuk berhubungan sosial. Anak belajar untuk memahami perasaan orang lain dan belajar mengekspresikan keinginannya dengan cara yang dapat diterima rekan – rekannya.
- Akan merasakan suasana sekolah, anak akan mulai belajar tentang suasana sekolah dan menemui guru sebagai pengganti orang tua. Anak juga mulai belajar untuk bersikap dan bertingkah laku lebih dikontrol dibandingkan dengan berada dirumah.

## **I.2. TUJUAN DAN SASARAN**

### **I.2.1. Tujuan**

Mendesain sebuah bangunan pendidikan usia pra sekolah yang mampu mewadahi kegiatan belajar dalam bermain anak.

### **I.2.2. Sasaran**

1. Mempelajari karakter anak dalam berkreaitivitas berdasarkan pola belajar dalam bermain.
2. Mengidentifikasi pola permainan apa yang dapat memacu kreativitas anak secara edukatif.
3. Bagaimana mewujudkannya dalam sebuah lingkup bangunan yang berguna sebagai sarana dan prasarana anak dalam hal memacu kreativitasnya.

## **I.3. PERMASALAHAN**

### **I.3.1. Permasalahan Umum**

Bagaimana merumuskan desain fasilitas pendidikan yang mampu mewadahi anak dengan pola bermain yang bersifat edukatif dalam masa usia anak yang masih dini (pra sekolah).

### **I.3.2. Permasalahan Khusus (Perancangan Arsitektur)**

Bagaimana mendesain bangunan yang mampu mewadahi kegiatan belajar dalam bermain anak, yang didasari oleh karakter sarana bermain anak itu sendiri yang diterapkan pada bangunan, baik pada segi pengolahan bentuk, ruang dalam dan ruang luar bangunan.

#### I.4. KERANGKA POLA PIKIR

