

• • • • • • • •

III. TINJAUAN DAN STUDI KASUS

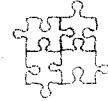
III.1 TINJAUAN

III.1.1. Kajian Terhadap Montessori

Dari ketiga pendapat para ahli, Montessori dianggap sangat dekat dengan dunia anak. Dengan nama lengkap Maria Montessori merupakan seorang dokter dan antropolog wanita Itali yang pertama. Ia memiliki pemikiran-pemikiran dan berbagai metode pendidikan yang masih populer diseluruh dunia sampai saat ini. Dimulai pada tahun 1906 Maria Montessori membuka sekolah pertamanya "Casa Dei Bambini" di sebuah perkampungan miskin di Roma bernama San Lorenzo.

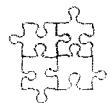
Montessori sendiri biasanya menggunakan beberapa metode dalam kegiatan mendidiknya, antara lain:

- ② Pendekatan terhadap anak yang melibatkan aspek kognitif, emosional, fisik dan pengembangan sosial.
- ② Mengijinkan anak untuk secara langsung mandiri dalam belajar.
- ② Suatu lingkungan yang mengijinkan pelajaran berlangsung antar anak-anak dari bermacam usia.
- ② *Multisensory* (melibatkan bermacam indera), rangkaian contoh, dan *self correcting* material yang menarik untuk anak-anak.
- ② Anak-anak belajar dari tiap-tiap huruf atau menulis kelompok huruf yang nampak seperti suara. Mereka juga mendalami konsep kritikan melalui demonstrasi dan praktik.
- ② Suatu atmosfir yang memberikan waktu panjang untuk memecahkan masalah, menciptakan gagasan baru, dan menemukan koneksi ketika mempelajari ketrampilan dan pengetahuan.
- ② Pengenalan kepada konsep matematika dari pemisahan, pengelompokan dan nilai kedudukan.
- ② Ungkapan kreatif melalui musik, seni, bercerita, drama dan pergerakan.
- ② Hubungan saling menghormati antara para guru, orang tua, dan anak-anak.



Lingkungan dibangun untuk pelajaran memotivasi diri, oleh karena itu, kelas Montessori sangat berbeda dengan kelas dalam gaya sekolah tradisional, dimana para murid mengorientasikan diri kearah guru dan papan tulis. Dalam filosofi Montessori terdapat beberapa pengertian mendasar yaitu:

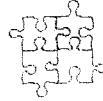
1. **Absorbed Mind**, Montessori percaya bahwa walaupun masih usia bayi anak telah mengabsorpsi stimulus secara tidak sadar. Selanjutnya dengan bertambahnya usia, proses peresapan terhadap lingkungan dilakukan secara sadar, sehingga mereka mulai mengorganisasi dan melakukan generalisasi terhadap pengalaman dan stimulus lingkungan.
2. **Prepare Environment**, merupakan lingkungan pembelajaran yang disusun guna terjadinya pengembangan pengertian-pengertian tertentu dalam diri anak. Dengan memilih dan menyusun alat-alat belajar yang dipilih secara cermat dan ditempatkan sedemikian rupa sehingga mudah menarik minat anak untuk terjadinya proses belajar. Lingkungsn harus ditata sedemikian rupa sehingga dapat menumbuhkan kesadaran akan keindahan.
3. **Auto-education**, adalah kemampuan anak untuk mengorganisasikan pemikiran sendiri apabila dikaitkan dengan kegiatan tertentu. Anak diberi kesempatan mengamati dan kemudian melakukan sesuatu.

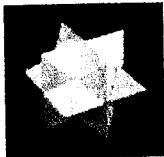
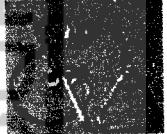
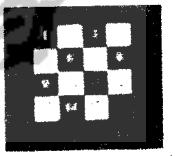
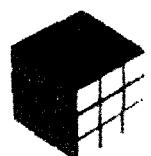


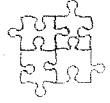
III.1.2. Permainan Puzzle

Puzzle adalah sebuah permainan menyusun yang membutuhkan kesabaran, keahlian, juga memasukan teori matematika dan mekanika. Menyusun Puzzle juga merupakan salah satu jenis permainan dalam kategori Permainan Konstruksi. Selain itu banyak macam permainan puzzle yang disenangi oleh anak-anak. Adapun beberapa pembagian puzzle dalam beberapa kategori adalah:

No.	KATEGORI PUZZLE	CARA BERMAIN	CONTOH
1.	PUT - TOGETHER	Merupakan satu bentuk puzzle yang cara memainkannya dengan mengumpulkan dan menyusun kepingan-kepingan secara bersama menjadi satu. Terdiri dari bentuk 2 dimensi contohnya Jigsaw, Checboard Puzzle dan Pentominoese dan bentuk 3 dimensi contohnya Soma Cube, Solid Pentominoese dll. Materi : kayu, kertas/karton, plastik	 <u>Pentominoes</u>  <u>Zoo puzzle</u>
2.	TAKE APART	Merupakan bentuk Puzzle yang sulit dalam banyak kasus karena kita harus mencari apa yang menyatukannya. Puzzle mengikat dengan membatasi bagian dalamnya dan biasanya merupakan pengaman dari korek api agar tidak lembab. Materi: kayu, batu, tembaga	 <u>Gillen Cabinet</u>  <u>Whiskey Bottle #2</u>

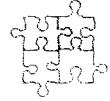


3.	INTERLOCKING	Caranya dengan membukanya secara bersamaan kemudian kita gabungkan kembali menjadi satu. Materi: Kayu, kuningan, perunggu, emas dan perak	 <u>Diagonal Star</u>
4.	DISENTANGLEMENT	Bentuk dari Distanglement adalah bebas antar yang satu dengan lainnya. Bentuknya biasanya seperti cincin dan biasanya terbuat dari kabel, benang dan tali yang dikombinasikan dengan manik-manik.	 <u>Ball and Strings</u>  <u>Clef Hanger</u>
5.	PUZZLES VESSELS	Puzzle ini merupakan mekanika puzzle yang sudah kuno. Bagian dari puzzle ini adalah untuk minum dari tempatnya langsung tanpa menumpahkan isinya. Karena memiliki lubang tersembunyi di banyak tempat. Puzzle ini merupakan seni tembikar	 <u>Puzzle Vessel #2</u>  <u>Mug</u>
6.	SEQUENTIAL MOVEMENT	Termasuk dalam puzzle ini adalah 'peg solitair' yaitu permainan puzzle dengan cara memutar-mutar atau menggeser permukaannya hingga menemukan bentuk yang pas. Materinya: plastik, dan kayu	 <u>Fifteen Puzzle</u>  <u>Rubik's Cube</u>



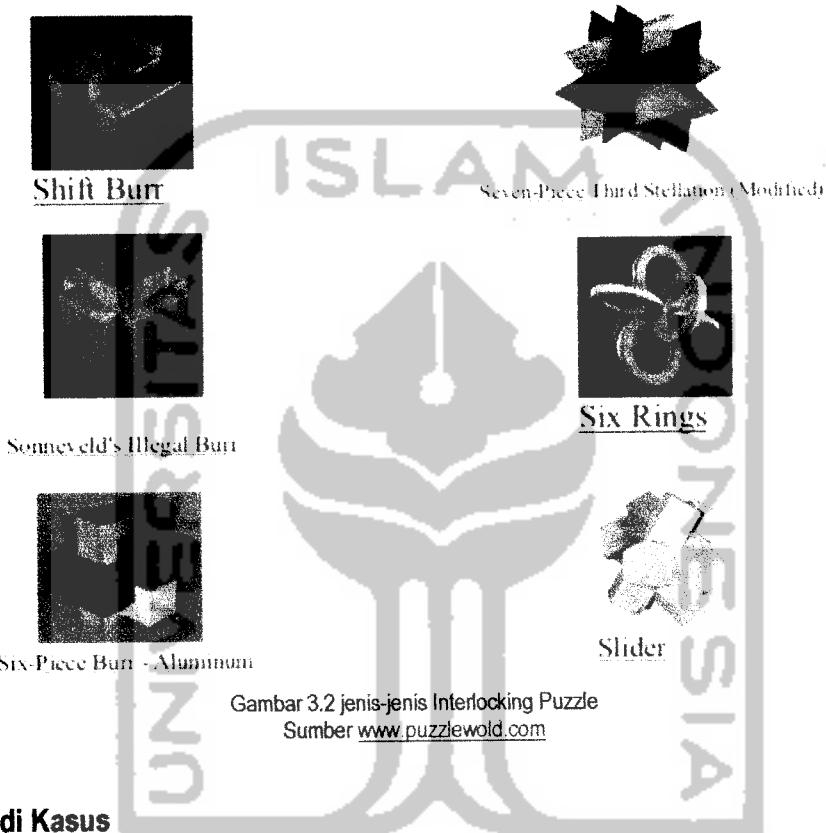
7.	DEXTERITY	Kebanyakan jenis puzzle ini adalah permainan menggelindingkan bola. Objek memutar bola dan menangkapnya dalam cangkir/lubang dengan mengikuti maze. Materi: kayu, besi dll.	 Cross Over
8.	VANISH	Menggunakan asas geometri yang meliputi pemotongan dan pemasangan kembali dari gambar atau bentuk. Materi:kertas atau karton.	 The Vanishing Egg
9.	FOLDING	Membayangi berjalan dipeta dengan potongan-potongan gambar yang berbeda disetiap kotak diantara bagian depan dan belakang lipatan. Kemudian kita dapat melipatnya seperti menghasilkan satu atau lebih gambar. Materi: kertas	 The Five Pigs
10.	IMPOSSIBLE OBJECT	Puzzle ini banyak dibilang sebagai trik menyulap. Puzzle ini hanya untuk menunjukan bagaimana mereka dibuat. Kita dapat menemukan benda yang sudah tersusun berbentuk kapal ada dalam sebuah botol. Materi: botol kaca, kayu dll.	 Apple Juice Bottle  Clef Hanger

Tabel 3.1 Pembagian Jenis-jenis Puzzle (sumber www.puzzlesworld.com)



• • • • • • • •

Dari bentuk beberapa Puzzle salah satu kategorinya memiliki bentuk-bentuk yang unik berupa bentuk-bentuk 3 dimensi yang berbeda-beda. Ada yang berupa kotak, cincin ataupun segitiga yang digabung menjadi satu secara mengaitkannya pada bagian dalam. Adapun beberapa contoh dari Interlocking Puzzle adalah:



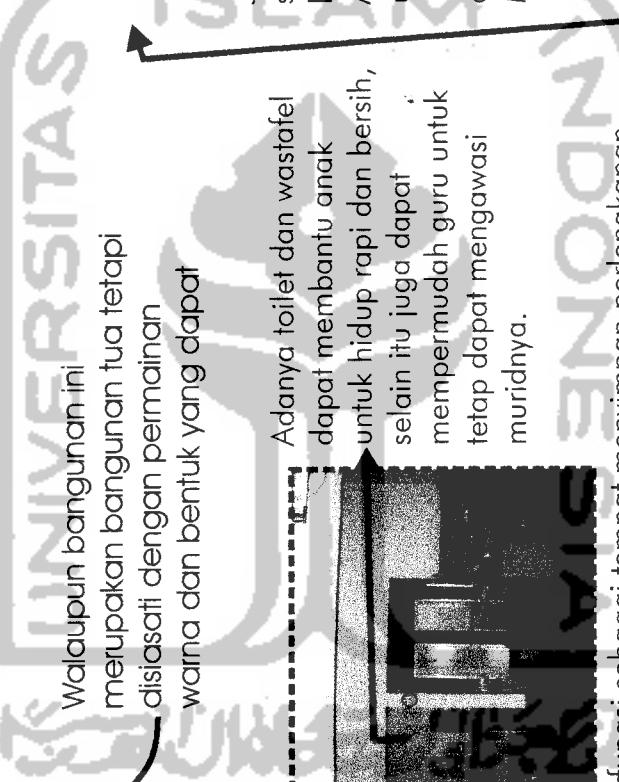
III. 2. Studi Kasus

THE SINGAPORE PIAGET ACADEMY. MIDAN .

Hall yang terletak di tengah bangunan juga merupakan sebagai tempat bermain anak dan berkreasi dalam acara



Walaupun bangunan ini merupakan bangunan tua tetapi disisati dengan permainan warna dan bentuk yang dapat



Adanya toilet dan wastafel dapat membantu anak untuk hidup rapi dan bersih, selain itu juga dapat mempermudah guru untuk tetap dapat mengawasi muridnya.



Rak berfungsi sebagai tempat menyimpan perlengkapan bermain dan beraktivitas. Selain itu juga mulai mengajarkan pada anak untuk hidup rapi dan teratur.

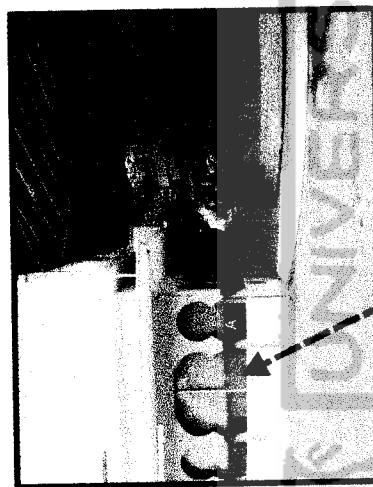
Lantai parket selain memberikan kesan bersih dan rapi juga tidak terlalu berbahaya bagi anak-anak yang suka berlari. Dilantai ini juga menjadi tempat bagi anak-anak untuk berkreasikan lebih ekspressif dan nyaman, sehingga kursi yang ada dapat digeser dan langsung duduk ataupun berbaring dilantai.

Teritisan juga dapat digantti dengan tenda yang variatif ini dengan warna yang cocok dengan cat.

Jendela kaca hanya dijadikan sebagai aksesoris bangunan, karena ruangan sudah memiliki AC yang membuat sirkulasi udara buatan dan hanya ditutup tirai atau vertikal blind, sehingga diwaktu pagi hari anak-anak mendapat sinar matahari

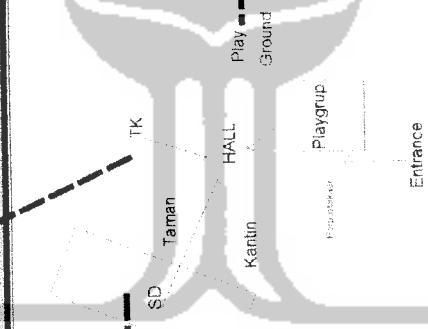
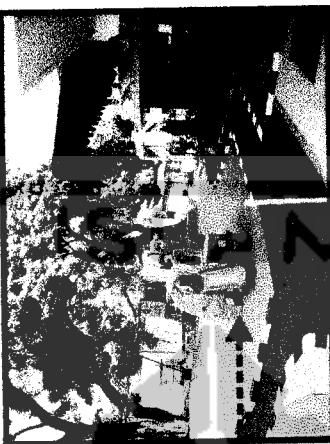
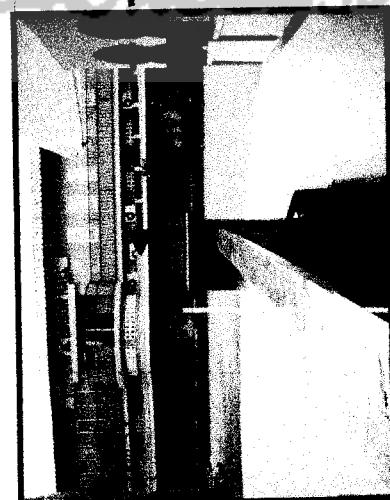


THE SINGAPORE PIAGET ACADEMY. MIDAN.



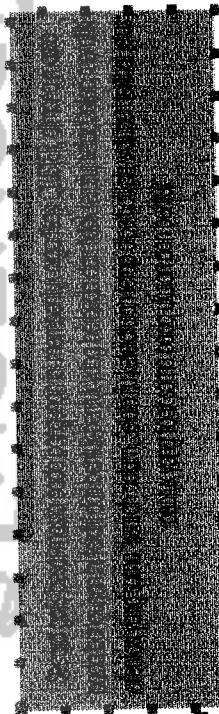
TK

- Bangunan ini berfungsi sebagai kelas untuk tingkat Kindergarten (TK).
- Terdiri dari 2 kelas untuk junior dan 2 kelas untuk senior. Terletak diluar bangunan utama namun dekat dengan hall dan playground
- Memiliki fasilitas dalam setiap ruangannya seperti AC, meja + kursi,



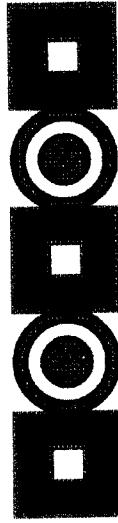
SD

- Terdiri dari 2 lantai
- Bangunan ini terdiri dari 3 kelas dan memiliki satu buah laboratorium komputer
- Pada bagian belakang bangunan terdapat kolam renang yang merupakan fasilitas dari sekolah



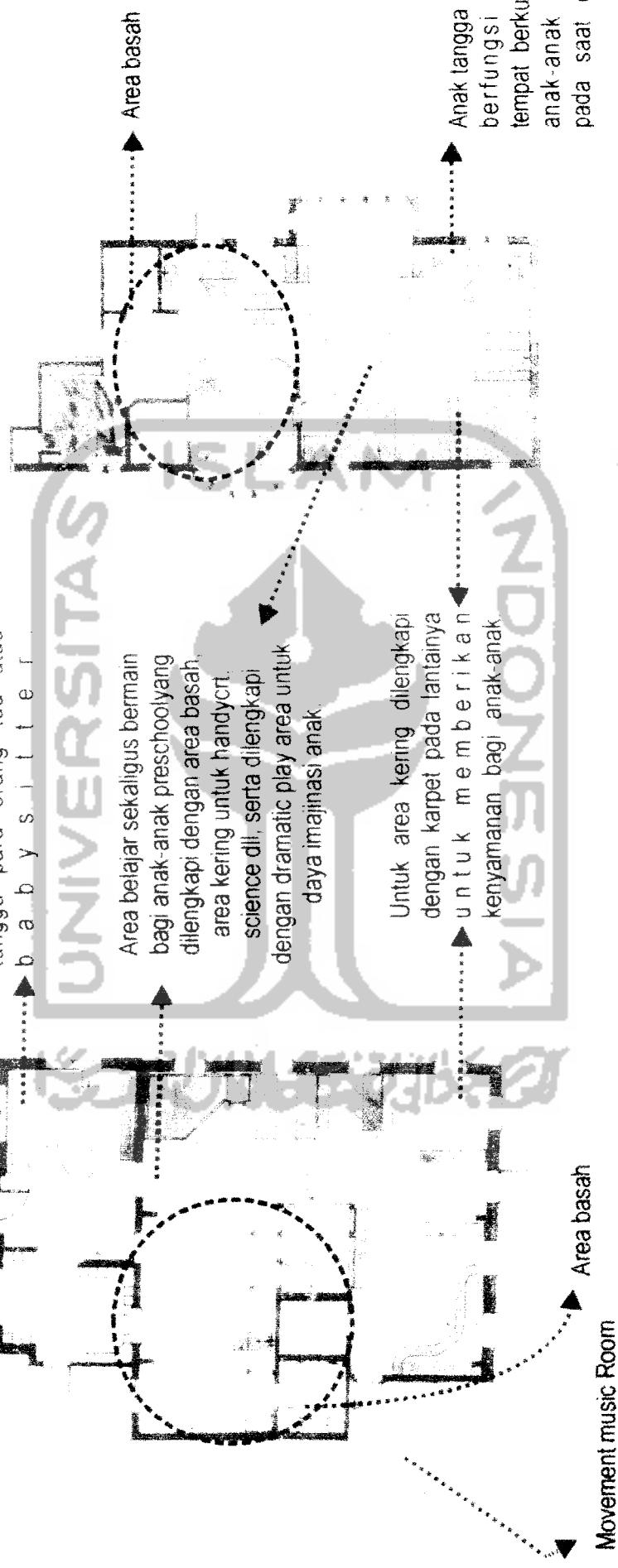
PLAYGROUND

Merupakan area yang terletak diluar bangunan dan digunakan untuk bermain bagi anak-anak. Walaupun terletak diluar, lahan ini masih terlihat asri dengan adanya pohon tetapi untuk lantainya menggunakan karpet tebal untuk menghindari cedera pada anak



ART SPACE

Family room merupakan area yang ditujukan untuk diskusi dan dapat juga berfungsi sebagai ruang tunggu para orang tua atau baba y siste r



Gambar Spaces for preschooler and kindergarten, Child Care Design Guide Anita Rui Oids

PLAYGROUND

Suasana area bermin anak dengan lahan yang luas serta tidak membatasi ruang gerak anak

Selain area untuk bermain anak-anak juga memerlukan suatu area yang dapat digunakan untuk bermain dan santai.



Sumber: Architecture for Learning

Sumber: architecture for learning



Massa yang menggantung memberikan kesan artistik pada bangunan. Selain itu bagian bawah memberikan keleluasaan bagi dan keteduhan courtyard yang terletak dibawahnya.



Dilengkapi dengan tanaman dan rumput untuk menambah suasana yang teduh dan asri

Suasana pada Eating Area outdoor dan terkesan natural Selain itu juga dapat digunakan aktivitas outdoor lainnya sambil menikmati keindahan alam. Furnitur yang digunakan dapat dibuat lebih ergonomis untuk anak-anak



Sumber: Architecture for Learning

Masih terikat tidak jauh dari bangunan utama dan massa yang disekitarnya dapat berfungsi sebagai peneduh