

## BAB II



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

Bab ini mengulas kajian yang berkaitan dan akan digunakan pada TK Alam di Nglemping Sari, Ngaglik Sleman. Kajian yang dibahas mencakup lingkup non arsitektural dan arsitektural, diantaranya kajian tentang taman kanak-kanak secara umum dan taman kanak-kanak alam, kajian tentang anak-anak, kajian tentang tata ruang, kajian tentang pemilihan site, kajian tentang unsur-unsur alam, dan studi kasus.

#### II.1 Kajian Taman Kanak-Kanak

##### II.1.1 Pengertian dan Tujuan Taman Kanak-Kanak

Taman kanak-kanak atau disingkat TK adalah lembaga pendidikan formal untuk anak usia dini yang berumur 4 – ≤6 tahun.<sup>5</sup> Tujuan taman kanak-kanak adalah meningkatkan dan memacu daya cipta anak untuk belajar mengenal berbagai macam ilmu pengetahuan melalui pendekatan nilai budi bahasa, agama, sosial emosional, fisik, motorik, kognitif, seni, dan kemandirian.<sup>6</sup> Taman kanak-kanak mengajarkan anak untuk belajar berkomunikasi, bermain, dan berinteraksi dengan orang lain guna mengembangkan daya pikir dan peranan anak dalam hidupnya. Dalam pasal 3 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 1990 disebutkan bahwa pendidikan ditujukan untuk membantu mengembangkan sikap, pengetahuan, dan daya cipta yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan anak agar dapat siap menghadapi pendidikan pada tahap selanjutnya.

##### II.1.2 Kurikulum Taman Kanak-Kanak

Kurikulum taman kanak-kanak ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

---

<sup>5</sup> Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

<sup>6</sup> [http://id.wikipedia.org/wiki/Taman\\_kanak-kanak](http://id.wikipedia.org/wiki/Taman_kanak-kanak)

perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Secara umum, taman kanak-kanak dihabiskan selama 2 (dua) tahun. Terbagi atas satu tahun untuk TK 0 (nol) Kecil (TK kecil), dan satu tahun untuk TK 0 (nol) Besar (TK besar).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 mengenai standar nasional pendidikan anak usia dini, terdapat delapan aspek penting dalam ruang lingkup kurikulum TK yaitu:

a. Bidang pengembangan

Bidang pengembangan ini meliputi bidang pengembangan pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar. Bidang ini mengajarkan anak mengenai kebiasaan-kebiasaan dasar seperti berbahasa, melatih fisik/motorik dan kognitif.

b. Pengembangan diri

Bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, bakat, minat peserta didik, dan kondisi sekolah.

c. Pengaturan beban belajar

Berisi tentang jumlah beban belajar per bidang pengembangan per minggu per semester dan per tahun pelajaran yang dilaksanakan di sekolah, sesuai dengan alokasi waktu yang tercantum dalam struktur kurikulum.

d. Pengelompokan anak didik

Pengelompokan anak didik disesuaikan dengan usia perkembangan anak didik yaitu kelompok TK A untuk usia 4 – 5 tahun, dan kelompok TK B untuk usia 5 – 6 tahun.

e. Perpindahan kelompok

Perpindahan kelompok dilaksanakan pada setiap akhir tahun pembelajaran, apabila anak sudah cukup umur (A ke B, B ke SD).

f. Pendidikan kecakapan hidup,

Contohnya: mandi sendiri, makan sendiri, gosok gigi sendiri, memakai sepatu sendiri, dll.

- g. Pendidikan berbasis keunggulan lokal dan global  
Contohnya: Pendidikan Bahasa Inggris, Bahasa Arab, keterampilan komputer, dll.
- h. Muatan lokal, yaitu kegiatan kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sesuai dengan ciri khas.

## **II.2 Kajian Taman Kanak-Kanak Alam**

### **II.2.1 Pengertian dan Tujuan Taman Kanak-Kanak Alam**

Taman kanak-kanak alam adalah lembaga pendidikan anak usia dini (usia 4 – ≤6 tahun) yang menggunakan alam sebagai bagian dari media pembelajaran anak. TK alam bertujuan sebagai lembaga pendidikan yang menyediakan fasilitas pendidikan dengan program pembelajaran dimana anak dapat belajar dan berinteraksi langsung dengan alam. Mengapa alam menjadi penting sebagai media pembelajaran adalah karena:

- a. Melalui alam anak-anak diajarkan berbagai ilmu pengetahuan meliputi budi bahasa, agama dan moral, sosial dan emosional, fisik serta motorik, kognitif, seni, kemandirian, cara berkomunikasi, dan berinteraksi berdasarkan pengalaman langsung.  
Berinteraksi langsung dengan alam mampu menstimulasi anak usia dini untuk mengekspresikan gagasannya melalui bahasa lisan yang secara tidak langsung mengasah kemampuan/cara berkomunikasi anak terhadap lawan bicaranya, menumbuhkan rasa cinta pada ciptaan Allah, memupuk dan melatih tingkat emosional anak dalam berinteraksi dengan alam dan teman sebayanya, melatih kekuatan fisik serta motorik dengan kegiatan/pengalaman langsung seperti bermain pasir, memanjat pohon, melompat, dan sebagainya.
- b. Melalui alam anak-anak dapat mengekspresikan gagasan serta menggali dan mengembangkan potensi dirinya yang tidak dapat difasilitasi di dalam kelas.

*Childhood is a special time, one devoted to learning and experiencing joy and discovery. Children need spaces that they can make wholly their own in which to play, learn, laugh, think, and*

*move. Providing well-designed outdoor spaces gives a child the freedom to explore life and develop into a healthy and unique individual.*<sup>7</sup>

Masa kanak-kanak adalah saat-saat yang istimewa, dimana salah satunya ditujukan untuk belajar dan merasakan pengalaman-pengalaman serta menemukan hal-hal baru yang menyenangkan. Anak-anak membutuhkan ruang dimana mereka dapat menciptakan dunianya sendiri untuk bermain, belajar, tertawa, dan bergerak. Menyediakan ruang luar dengan desain yang baik dan memadai akan memberikan anak kebebasan untuk mengeksplorasi kehidupan serta potensi yang ada di dalam dirinya dan berkembang menjadi individu yang sehat dan unik.

- c. Meningkatkan keterikatan batin antara anak-anak dengan lingkungan alami untuk mempersiapkan generasi sadar lingkungan yang bertanggungjawab.

## II.2.2 Kurikulum dan Model Pembelajaran Taman Kanak-Kanak Alam

Kurikulum yang diterapkan di taman kanak-kanak alam adalah kurikulum yang berdasar pada kurikulum Departemen Pendidikan Nasional yang dikombinasikan dengan program-program pengayaan yang bertujuan untuk membentuk karakter anak yang mandiri dan bertanggung jawab dengan model pembelajaran di dalam dan di luar kelas yang memanfaatkan alam sebagai sarana pembelajaran. Pokok-pokok bahasan yang menjadi fokus pembelajaran di taman kanak-kanak alam antara lain:

- a. Pendidikan agama Islam

Pendidikan agama Islam menekankan pada pengenalan dan menanamkan rasa cinta pada Allah dan ciptaannya melalui berbagai jenis makhluk hidup seperti hewan dan tumbuhan, serta mengenalkan dan mengajarkan tata cara ibadah meliputi shalat, membaca iqra'/juz'ama/Quran dan doa sehari-hari. Mengenalkan

---

<sup>7</sup> Lolly Tai, Mary T. Haque, Gina K. McLellan & Erin J. Knight dalam *Designing Outdoor Environments for Children*.

makhluk hidup secara dini kepada anak-anak mampu menumbuhkan rasa cinta dan memupuk kasih sayang terhadap sesama makhluk ciptaan Allah.

b. Sosial dan emosional

Pokok bahasan ini menekankan pada pengembangan kemampuan anak dalam berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungan disekitarnya sehingga anak diharapkan mampu untuk menggali dan mengenali karakternya seperti mampu mengendalikan emosi, menumbuhkan rasa percaya diri, melatih kemandirian, memupuk rasa tanggung jawab, saling menghargai dan mampu bekerja sama. Kegiatan yang berkaitan dengan alam seperti berkebun, bercocok tanam, bermain tanah, pasir dan air, serta membuat kerajinan tangan dari bahan-bahan yang berasal dari alam dapat merangsang perkembangan emosional anak yang tidak hanya memberikan inspirasi, sukacita, dan kegembiraan namun juga tantangan yang bersifat membangun dan menjadi motivasi yang sangat baik dalam proses belajar (Kellert, 2002).<sup>8</sup> Secara emosional, berinteraksi langsung dengan alam mampu menginspirasi daya kreativitas anak, bahkan meningkatkan tingkat kecerdasan.<sup>9</sup>

c. Bahasa

Menekankan pada melatih dan mengembangkan kemampuan anak dalam mendengar, berbicara, membaca, menulis, serta mampu mengungkapkan ekspresi dan simbol melalui lisan. Dengan mendengar suara burung berkicau, gemericik air, melihat ikan, kupu-kupu serta hewan-hewan lain bergerak kesana kemari menjadi stimulasi yang nyata yang mendorong anak untuk berekspresi melalui bahasa lisan.

d. Kognitif

Meliputi pengetahuan umum dan sains yang menekankan pada pengenalan lingkungan alam dan sekitarnya sehingga timbul rasa keingintahuan untuk bertanya, berekspresi dan mengungkapkan

---

<sup>8</sup> *Designing Outdoor Environments for Children*

<sup>9</sup> Erin Jordan Knight dalam *Designing Outdoor Environments for Children*.

gagasan serta menyimpulkan. Tingkat kecerdasan anak-anak akan terus berkembang dan meningkat apabila dikelilingi oleh lingkungan yang dinamis, seperti yang disediakan di alam.<sup>10</sup> Mengamati pertumbuhan tanaman, air yang mengalir, mengenal benda-benda langit yang bergerak seperti awan, matahari, angin, dan sebagainya adalah media pembelajaran alam yang bersifat dinamis.

e. Fisik

Fokus pembelajaran fisik meliputi motorik halus dan motorik kasar bertujuan untuk melatih kecakapan anak dalam bergerak agar tumbuh menjadi anak yang gesit, terampil dan tangkas.

f. Pengembangan diri dan kecakapan hidup

Bertujuan untuk melatih dan membiasakan anak dalam melakukan kebiasaan-kebiasaan seperti mencuci tangan sebelum makan, memakai sepatu sendiri, dan sebagainya, untuk menumbuhkan rasa kemandirian.

g. Muatan lokal

Muatan lokal difokuskan pada kegiatan yang berkaitan dengan eksplorasi alam, seperti kegiatan berkebun dan mengenal berbagai jenis vegetasi. Kegiatan berkebun dilakukan dengan mengenalkan anak seluruh proses menanam vegetasi hingga proses panen. Erin Jordan Knight dalam *Designing Outdoor Environments for Children* menyebutkan bahwa, penelitian membuktikan bahwa anak akan lebih tertarik untuk mengkonsumsi berbagai jenis sayuran dan buah-buahan saat mereka ikut berpartisipasi dalam proses penanaman.

Model pembelajaran yang diterapkan di taman kanak-kanak alam adalah:

- a. Pembagian jam belajar yang berimbang antara belajar di dalam dan di luar kelas, namun tidak menutup kemungkinan untuk belajar di luar kelas saat memang dibutuhkan.

---

<sup>10</sup> Dannenmaier (1998) dalam *Designing Outdoor Environments for Children*.

b. Manipulasi

Anak tidak hanya diberikan pelajaran teori namun juga praktek-praktek langsung yang bertujuan mengasah kemampuan anak dalam mengeksplorasi gagasannya untuk memperdalam teori yang disampaikan oleh guru.

c. Bermain sambil belajar

Bermain sambil belajar adalah model pembelajaran yang paling mudah dan akrab karena anak tetap menikmati aktivitas bermain, namun tanpa disadari mereka menyerap pengetahuan dari lingkungan sekitar.

## II.3 Kajian Anak-Anak

### II.3.1 Gaya Belajar Anak

Gaya belajar anak adalah cara efektif anak dalam menyerap materi pelajaran. Menurut depdiknas dalam Ismail (2009:259), terdapat delapan gaya belajar efektif<sup>11</sup> yaitu:

- a. Belajar dengan kata-kata. Yaitu gaya belajar yang dimulai dengan bermain dengan bahasa, seperti bercerita, membaca, dan menulis.
- b. Belajar dengan pertanyaan. Gaya belajar ini dilakukan dengan memancing keingintahuan anak dengan berbagai pertanyaan.
- c. Belajar dengan gambar
- d. Belajar dengan musik
- e. Belajar dengan bergerak. Gaya belajar ini lebih menekankan kepada kebebasan anak menggunakan tubuh untuk mengekspresikan gagasan.
- f. Belajar dengan bersosialisasi. Gaya belajar ini mengajarkan anak untuk bergabung dan membaaur dengan temannya. Belajar dengan bersosialisasi adalah cara terbaik bagi anak untuk lebih mudah memahami materi pelajaran yang diperolehnya.
- g. Belajar dengan kesendirian. Anak-anak membutuhkan lingkungan dimana ia dapat mengenali potensi dirinya dengan menyendiri.

---

<sup>11</sup> Andang Ismail, 2009, *Education Games, Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh*.



Untuk sebagian anak yang menyukai belajar dengan cara menyendiri tempat yang tenang menjadi tempat yang paling mereka sukai.

h. Bermain sambil belajar

Bermain adalah kegiatan yang dapat memberikan kegembiraan serta kepuasan emosional tersendiri karena bermain merupakan kegiatan spontan dan kreatif, yang dengannya seseorang dapat menemukan ekspresi diri secara sepenuhnya (Ismail, 2009:20). Dengan cara bermain anak menjadi lebih akrab dan lebih mudah untuk mengingat hal-hal yang dialaminya. Ismail (2009) menyebutkan, terdapat enam aspek perkembangan anak yang dapat dicapai dengan cara bermain yaitu:

i. Aspek moral dan rasa keagamaan

Pendekatan bermain sambil belajar merupakan cara paling efektif untuk mengenalkan nilai-nilai religius kepada anak yaitu menikmati keagungan penciptaan Allah.

ii. Aspek sosial, emosi dan kemandirian

Dengan bermain secara tidak langsung anak belajar untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya yang meliputi teman sebaya, lingkungan bahkan orang-orang yang lebih dewasa. Melalui bermain anak dibina untuk dapat mengendalikan emosinya secara wajar guna memudahkan anak dalam berteman, belajar disiplin, mengenal lingkungan baru, sopan santun, membangun kepercayaan diri anak, serta memahami aturan-aturan baik di dalam maupun di luar rumah.

iii. Aspek fisik motorik

Bermain adalah cara paling efektif untuk mengenal kemampuan dan menggali potensi anak dalam melatih kemampuan motoriknya, baik motorik kasar maupun motorik halus. Motorik kasar melibatkan sebagian besar otot kasar tubuh, yang membutuhkan tenaga besar. Aktivasinya berupa merangkak, berjalan, berlari, melompat, naik dan turun tangga, dsb. Motorik halus melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu

yang tidak membutuhkan tenaga besar yang melibatkan otot besar. Misalnya menggenggam, menggambar, melipat, menggunting, menempel, dsb.

iv. Aspek kognisi

Bermain sambil belajar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif yaitu kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah pengetahuan yang didapatnya di sekolah/di luar sekolah.

v. Aspek bahasa

Bermain secara tidak langsung dapat menstimulasi anak untuk dapat mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat anak untuk dapat berbahasa Indonesia.

vi. Aspek seni

Bermain dapat menstimulasi anak untuk menciptakan sesuatu berdasarkan hasil imajinasinya, mengembangkan kepekaan, dan dapat mengapresiasi hasil karya kreatif.

**II.3.2 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak**

Pencapaian standar perkembangan anak pada usia tertentu sangat diperlukan anak untuk menentukan karakter gerak dan kecenderungan berkembang secara moral, fisik, kognitif, dan bahasa. Di dalam sebuah TK, terdapat pencapaian-pencapaian yang harus dipenuhi, guna mempersiapkan anak dalam menghadapi pendidikan yang lebih lanjut maupun dunia luar.

Tabel II.1. Tingkat Pencapaian Lingkup Agama dan Moral  
Usia 4 – ≤6 tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	
	Usia 4 – ≤5 tahun	Usia 5 – ≤6 tahun
Nilai-nilai Agama dan Moral	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya.</li> <li>2. Meniru gerakan beribadah.</li> <li>3. Mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan sesuatu.</li> <li>4. Mengenal perilaku baik/sopan dan buruk.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal agama yang dianut.</li> <li>2. Membiasakan diri beribadah.</li> <li>3. Memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb).</li> <li>4. Membedakan perilaku baik dan buruk.</li> </ol>

	5. Membiasakan diri berperilaku baik. 6. Mengucapkan salam dan membalas salam.	5. Mengetahui ritual dan hari besar agama. 6. Menghormati agama orang lain.
--	---	--

Sumber : Permendiknas Nomor 58 tahun 2009

Tabel II.2. Tingkat Pencapaian Lingkup Sosial Emosional Usia 4 – ≤6 tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	
	Usia 4 – ≤5 tahun	Usia 5 – ≤6 tahun
Sosial emosional	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan.</li> <li>2. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman.</li> <li>3. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif.</li> <li>4. Mengendalikan perasaan.</li> <li>5. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan.</li> <li>6. Menunjukkan rasa percaya diri.</li> <li>7. Menjaga diri sendiri dari lingkungannya.</li> <li>8. Menghargai orang lain.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bersikap kooperatif dengan teman.</li> <li>2. Menunjukkan sikap toleran.</li> <li>3. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih dsb).</li> <li>4. Mengetahui tata karma dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.</li> <li>5. Memahami peraturan dan disiplin.</li> <li>6. Menunjukkan rasa empati.</li> <li>7. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah).</li> <li>8. Bangga terhadap hasil karya sendiri.</li> <li>9. Menghargai keunggulan orang lain.</li> </ol>

Sumber : Permendiknas Nomor 58 tahun 2009

Tabel II.3. Tingkat Pencapaian Lingkup Fisik Usia 4 – ≤6 tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	
	Usia 4 – ≤5 tahun	Usia 5 – ≤6 tahun
Fisik		
A. Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut).</li> <li>2. Melakukan gerakan melompat dan berlari secara terkoordinasi.</li> <li>3. Melempar sesuatu secara terarah dan tepat.</li> <li>4. Menendang sesuatu secara terarah.</li> <li>5. Memanfaatkan alat permainan di luar kelas.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan.</li> <li>2. Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam.</li> <li>3. Melakukan permainan fisik dengan aturan.</li> <li>4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.</li> <li>5. Melakukan kegiatan kebersihan diri.</li> </ol>
B. Motorik Halus	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung, miring, dan lingkaran.</li> <li>2. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit.</li> <li>3. Mengekspresikan diri</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggambar sesuai gagasannya.</li> <li>2. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.</li> <li>3. Menggunakan alat tulis dengan benar.</li> <li>4. Mengekspresikan diri</li> </ol>

	dengan berkarya seni menggunakan berbagai media.	melalui gerakan menggambar secara detail.
--	--	---

Sumber : Permendiknas Nomor 58 tahun 2009

Tabel II.4. Tingkat Pencapaian Lingkup Kognitif Usia 4 – ≤6 tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	
	Usia 4 – ≤5 tahun	Usia 5 – ≤6 tahun
Kognitif A. Pengetahuan umum dan sains	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal benda berdasarkan fungsi</li> <li>2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil).</li> <li>3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (hujan, gelap, terang, dsb).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi.</li> <li>2. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik.</li> <li>3. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya.</li> <li>4. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan.</li> </ol>
B. Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran.</li> <li>2. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis.</li> <li>3. Mengurutkan benda berdasarkan 5 variasi ukuran atau warna.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengetahui perbedaan berdasarkan ukuran.</li> <li>2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.</li> <li>3. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok.</li> <li>4. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.</li> </ol>
C. Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengetahui konsep banyak dan sedikit.</li> <li>2. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh.</li> <li>3. Mengenal konsep dan lambang bilangan.</li> <li>4. Mengenal lambang huruf.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan lambang bilangan 1 – 10.</li> <li>2. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.</li> <li>3. Mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan.</li> </ol>

Sumber : Permendiknas Nomor 58 tahun 2009

Tabel II.5. Tingkat Pencapaian Lingkup Bahasa Usia 4 – ≤6 tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	
	Usia 4 – ≤5 tahun	Usia 5 – ≤6 tahun
Bahasa A. Menerima Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyimak perkataan orang lain.</li> <li>2. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan.</li> <li>3. Memahami cerita yang dibacakan.</li> <li>4. Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan.</li> <li>2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks.</li> <li>3. Memahami aturan dalam suatu permainan.</li> </ol>
B. Mengungkapkan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengulang kalimat sederhana.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks.</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Menjawab pertanyaan sederhana.</li> <li>3. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat.</li> <li>4. Menyebutkan kata-kata yang dikenal.</li> <li>5. Mengutarakan pendapat kepada orang lain.</li> <li>6. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan.</li> <li>7. Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menuliskan dan berhitung.</li> <li>3. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan).</li> <li>4. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.</li> <li>5. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah didengarkan.</li> </ol>
C. Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal simbol-simbol.</li> <li>2. Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya.</li> <li>3. Membuat coretan yang bermakna.</li> <li>4. Meniru huruf.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.</li> <li>2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.</li> <li>3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.</li> <li>4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.</li> <li>5. Membaca nama sendiri.</li> <li>6. Menuliskan nama sendiri.</li> </ol>

Sumber : Permendiknas Nomor 58 tahun 2009

### II.3.3 Kegiatan Anak

Berbeda dengan lembaga pendidikan tingkat SD yang menerapkan sistem belajar serta kegiatan sekolah yang lebih terstruktur, kegiatan belajar di taman kanak-kanak menerapkan model pembelajaran yang ringan dan mudah dilakukan oleh anak-anak namun dengan mengedepankan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Pembelajaran yang berprinsip pada perkembangan anak yaitu pemenuhan kebutuhan dan kemampuan anak dalam berkomunikasi, bermain, dan berinteraksi guna mengembangkan intelegensi dan kemampuan anak dalam bidang sosial emosional, fisik, kognitif, bahasa, seni, moral dan agama secara optimal agar siap menghadapi pendidikan pada tahap selanjutnya (SD) dengan model pembelajaran yang ringan dan mudah dilakukan oleh anak-anak.

- b. Bermain sambil belajar. Bermain adalah metoda paling mudah bagi anak-anak usia 4 – ≤6 tahun dalam menyerap materi pembelajaran. Dengan bermain secara tidak langsung anak mendapatkan ilmu-ilmu
- c. Siklus belajar yang berulang karena materi pembelajaran tidak banyak dan berat.
- d. Interaksi sosial tidak hanya dengan teman sebaya namun juga dengan orang dewasa.
- e. Kondisi lingkungan kondusif meliputi pengajar dan lingkungan sekolah (fasilitas memadai di lingkungan dalam dan luar kelas).

### **Kegiatan Anak yang Berlangsung di Ruang Dalam<sup>12</sup>**

- a. Membaca dan menulis, kegiatan ini memerlukan:
  - i. Kursi dan meja dengan skala anak-anak
  - ii. Karpet atau penutup lantai
  - iii. Tempat menyimpan buku, kertas, huruf-huruf dan kebutuhan lainnya
  - iv. Papan buletin
  - v. Papan/tempat untuk memamerkan hasil karya anak-anak
- b. Seni dan keterampilan, kegiatan ini memerlukan:
  - i. Kursi dan meja dengan skala anak-anak untuk kegiatan keterampilan seperti bermain dengan tanah liat/lilin, melukis, bermain rancang bangun, dsb
  - ii. Tempat menyimpan bahan-bahan keterampilan (rak/lemari)
  - iii. Papan/tempat untuk memamerkan hasil karya anak-anak
  - iv. Akses ke *playground*
- c. Menghitung/matematika, kegiatan ini memerlukan:
  - i. Kursi dan meja dengan skala anak-anak
  - ii. Balok-balok kayu permainan angka dan media belajar hitung lainnya
  - iii. Alat ukur seperti penggaris
  - iv. Wadah untuk menyimpan alat permainan

---

<sup>12</sup> Rui, Anita, 2000 *Child Care Design Guid.*

### **Kegiatan Anak yang Berlangsung di Ruang Luar<sup>13</sup>**

- a. Bercocok tanam, kegiatan ini memerlukan:
  - i. Alat bercocok tanam (berkebun)
  - ii. Media untuk bercocok tanam (tanah, pot, lahan untuk berkebun)
  - iii. Rak untuk memamerkan tanaman-tanaman
  - iv. Pencahayaan alami
  - v. Meja untuk 4 – 6 anak dalam setiap kelompoknya
  - vi. Tempat untuk mencuci tangan
- b. Bermain air dan pasir, kegiatan ini memerlukan:
  - i. Toilet dan tempat untuk mencuci tangan untuk anak-anak
  - ii. Toilet dan tempat untuk mencuci tangan untuk orang dewasa
  - iii. Media bermain (boks pasir dan kolam) yang aman untuk anak-anak
- c. Permainan yang dapat melatih motorik anak (memanjat, berlari, dsb), kegiatan ini memerlukan:
  - i. Media permainan yang menunjang perkembangan motorik anak

## **II.4 Kajian Tata Ruang pada Bangunan Taman Kanak-Kanak**

### **II.4.1 Kajian Tata Ruang Dalam**

Kriteria yang perlu diperhatikan pada ruang dalam TK adalah:

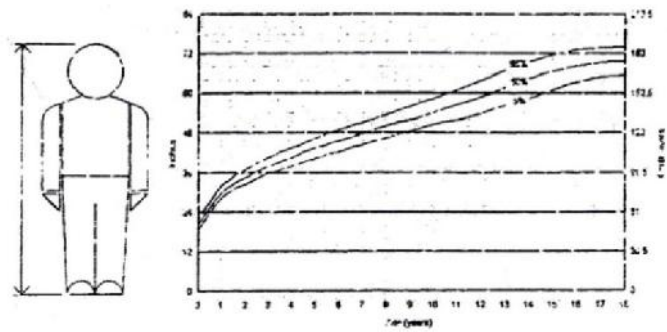
#### **a. Skala/ukuran**

Anak-anak adalah pengguna utama bangunan TK alam ini, oleh karena itu segala kebutuhan anak yang terkait dengan kegiatan belajar harus disesuaikan dengan ukuran anak-anak.

---

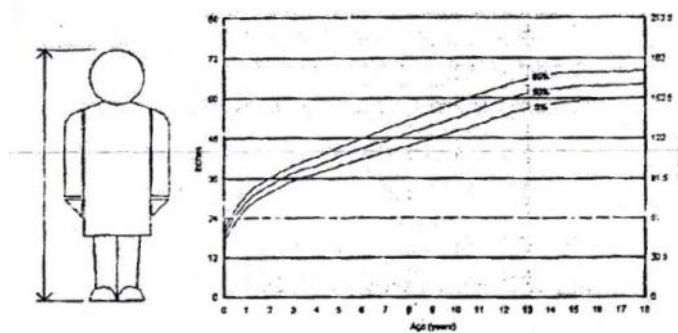
<sup>13</sup> Rui, Anita, 2000 *Child Care Design Guid.*

Tabel II.6. Tinggi Anak Laki-laki



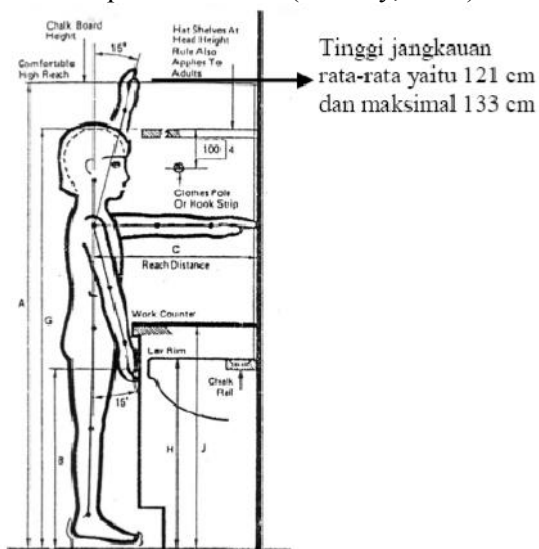
Sumber: *Design Standards for Children's Environments*  
 Keterangan: 5% ukuran badan dibawah rata-rata (*small*)  
 50% ukuran badan rata-rata  
 95% ukuran badan diatas rata-rata (*large*)

Tabel II.7. Tinggi Anak Perempuan



Sumber: *Design Standards for Children's Environments*  
 Keterangan: 5% ukuran badan dibawah rata-rata (*small*)  
 50% ukuran badan rata-rata  
 95% ukuran badan diatas rata-rata (*large*)

Gambar II.1. Tinggi jangkauan anak terhadap tinggi meja tempat buku cerita (Ramsey, 1994)



Sumber: Jurnal online. *Pengaruh Interior Ruang Belajar dan Bermain Terhadap Kognitif* oleh Wulan Astrini. Diunduh 26 April 2012.



Dengan mengetahui standar ukuran tinggi badan anak laki-laki dan anak perempuan, segala kebutuhan yang terkait kegiatan belajar anak juga disesuaikan dengan ukuran anak, diantaranya adalah:

i. Ketinggian langit-langit ruang

Untuk mendapatkan kenyamanan di dalam ruang, ketinggian langit-langit perlu diperhatikan. Ketinggian langit-langit disesuaikan dengan pengguna ruang-ruang dalam TK yaitu anak-anak dan pengajar (orang dewasa).

ii. Ketinggian furnitur berupa meja belajar dan lemari/rak/locker

Meja dan kursi disesuaikan dengan ukuran anak dengan pertimbangan kenyamanan saat belajar. Begitu pula dengan furnitur di dalam kelas disesuaikan dengan tinggi anak-anak agar mudah dijangkau oleh anak-anak. Menurut tabel 2.6 dan 2.7, ukuran badan rata-rata tinggi anak laki-laki dan perempuan usia 4 – 6 tahun saat berdiri hampir sama, yaitu 105 – 115 cm, dan tinggi jangkauan anak ke lemari/rak, rata-rata adalah 121cm dan maksimal 133cm.

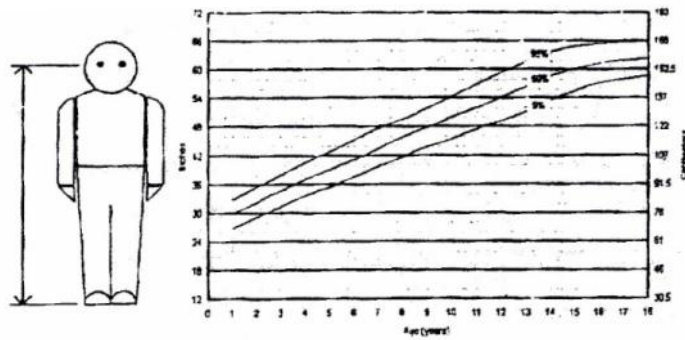
iii. Ketinggian media belajar seperti papan tulis, buletin, atau papan untuk memamerkan hasil karya anak.

Ketinggian posisi mata saat anak berdiri dan duduk (tabel 2.8 dan tabel 2.9) yang tepat memberikan kenyamanan anak untuk membaca apa yang ada di papan tulis.

iv. Letak Bukaannya

Bukaan didesain untuk memudahkan anak menikmati pemandangan dari dalam maupun luar kelas. Untuk ruang belajar, ketinggian bukaan didesain menyesuaikan ketinggian posisi mata saat anak berdiri agar proses belajar tidak terganggu.

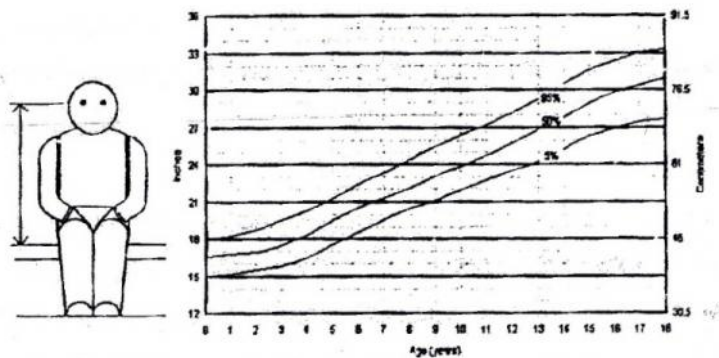
Tabel II.8. Standing Eye Level



Sumber: *Design Standards for Children's Environments*

Keterangan: 5% ukuran badan dibawah rata-rata (*small*)  
 50% ukuran badan rata-rata  
 95% ukuran badan diatas rata-rata (*large*)

Tabel II.9. Seated Eye Level



Sumber: *Design Standards for Children's Environments*

Keterangan: 5% ukuran badan dibawah rata-rata (*small*)  
 50% ukuran badan rata-rata  
 95% ukuran badan diatas rata-rata (*large*)

**b. Jumlah Anak yang Diwadahi**

Jumlah murid setiap sekolah pada lembaga pendidikan berupa taman kanak-kanak dengan usia murid 3 – 5 tahun adalah 60 – 120 (maksimal 150), dengan jumlah murid-murid setiap angkatannya 30 – 60 murid. Murid-murid dalam setiap grup pelajaran (kelas) minimal berisi 15 murid, maksimal 25 murid dan standar 20 murid.<sup>14</sup> Menurut *Child Care Design Guide* (dalam Dewi, 2008) perbandingan antara jumlah guru dan murid yang paling baik adalah 1 orang guru mengajar 7 – 10 orang anak.

<sup>14</sup> Data Arsitek, jilid 1

### c. Stimulasi Sensorik dan Manipulasi

Dalam menentukan elemen pembentuk ruang di sebuah taman kanak-kanak, ada baiknya elemen-elemen tersebut memiliki nilai edukatif yang mampu merangsang sensor anak dan memancingnya untuk mengetahui lebih dalam (manipulasi). Unsur dalam lingkup tata ruang dalam yang dapat menstimulasi sensorik anak diantaranya adalah warna dan tekstur.

#### Warna<sup>15</sup>

Warna memiliki pengaruh terhadap psikologis anak karena dapat menimbulkan keceriaan, dan suasana riang bagi anak. Setiap warna memiliki dampak psikologis yang berbeda-beda bagi anak.

Tabel II.10 Dampak Warna Terhadap Psikologis Anak

No.	Warna	Dampak Psikologis
1	Merah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merangsang dan menstimulasi anak</li> <li>• Menimbulkan semangat</li> <li>• Aktif</li> <li>• Hangat</li> <li>• Agresif</li> </ul> Efek negatif (penggunaan warna secara berlebihan): <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menimbulkan kemarahan, dendam</li> <li>• Mendorong kesan keributan</li> </ul>
2	Kuning	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penuh keceriaan dan energi</li> <li>• Hangat</li> </ul>
3	Biru	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nyaman</li> <li>• Menyenangkan</li> </ul> Efek negatif (penggunaan warna secara berlebihan): <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menimbulkan kesan lesu</li> </ul>
4	Hijau	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejuk</li> <li>• Santai</li> </ul> Efek negatif (penggunaan warna secara berlebihan): <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menimbulkan perasaan malas</li> </ul>
5	Oranye	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceria</li> <li>• Ramah</li> </ul>
6	Ungu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendorong imajinasi dan kreativitas anak</li> </ul> Efek negatif (penggunaan warna secara berlebihan): <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat anak memiliki keinginan untuk berkuasa</li> </ul>
7	Coklat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi kesan natural, stabil</li> <li>• Hangat</li> <li>• Menghadirkan kenyamanan</li> <li>• Anggun dan elegan</li> </ul> Efek negatif (penggunaan warna secara berlebihan): <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kaku dan berat</li> </ul>

<sup>15</sup> <http://www.edupaint.com/warna/pengaruh-warna/231-read-110405-warna-untuk-si-kecil.html>. Diunduh 25 April 2012

8	Putih	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kepolosan</li><li>• Ketentraman</li><li>• Kenyamanan dan refleksi</li></ul> Efek negatif (penggunaan warna secara berlebihan): Menimbulkan perasaan dingin, steril, kaku dan terisolir
9	Hitam	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kuat dan penuh percaya diri</li><li>• Lambang duka dan menimbulkan perasaan tertekan</li></ul>

Sumber: <http://www.edupaint.com/warna/pengaruh-warna/231-read-110405-warna-untuk-si-kecil.html>. Diunduh 25 April 2012

Dari tabel 2.10 diatas dapat ditarik kesimpulan, pemilihan warna yang sesuai untuk diterapkan pada ruang-ruang di TK adalah:

- i. Warna merah, kuning, biru, oranye dan ungu cocok untuk ruang belajar/ruang kelas.
- ii. Warna biru, hijau dan coklat cocok untuk ruang santai/istirahat.
- iii. Warna merah, kuning, dan ungu cocok untuk ruang seni dan keterampilan (kreativitas).
- iv. Warna hijau dan biru cocok untuk ruang perpustakaan.
- v. Menurut ketentuan Depdikbud (1992:9) dalam Astrini, bahwa perabot/furnitur untuk anak didik dicat dengan warna muda yang menarik atau pelitur biasa. Sehingga penggunaan warna untuk perabot yang sesuai (rak, lemari, meja belajar dan kursi) diantaranya kuning, merah muda, hijau muda, biru muda, ungu muda atau warna pelitur.

Pemilihan warna untuk ruang luar (eksterior) dapat disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekitar dan iklim.

### **Tekstur**

Tekstur menjadi hal yang pertama dilihat saat melihat permukaan benda. Permukaan benda dalam lingkup ruang TK sangat penting menyangkut keamanan bagi penggunanya yaitu anak-anak. Oleh karena itu, pemilihan tekstur dari lantai maupun dinding TK harus aman bagi anak-anak.

- a. Permukaan lantai ruang kelas harus aman dan memudahkan anak bergerak bebas. Penutup lantai pada ruang kelas menggunakan parket.
- b. Permukaan lantai pada selasar harus aman, tidak mudah licin bila terkena air karena merupakan sirkulasi yang sering dilewati oleh seluruh pengguna TK. Penutup lantai yang digunakan adalah rabat beton, dan balok-balok kayu dengan alur kayu ekspos.
- c. Permukaan dinding harus aman apabila disentuh anak-anak. Permukaan dinding menggunakan bata ekspos, batu alam ekspos dan dinding halus dengan cat yang disesuaikan dengan karakter ruang.

**d. Kenyamanan dan Keamanan**

Kenyamanan di dalam TK terdiri dari kenyamanan di dalam dan di luar ruang. Kenyamanan di dalam ruang akan tercipta apabila penerangan alami dan buatan cukup, memiliki bukaan yang tepat yang dapat menciptakan suasana ruang yang nyaman untuk belajar, serta luas area yang sesuai yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar. Untuk mendapatkan penerangan alami yang cukup, orientasi bukaan dimaksimalkan dengan ketinggian bukaan menyesuaikan ketinggian posisi mata anak saat berdiri. Seperti yang ditunjukkan pada tabel II.8, bukaan yang nyaman adalah bukaan yang sesuai posisi mata saat anak berdiri yaitu diatas 91,5cm. Apabila bukaan terletak dibawah 91,5cm dikhawatirkan akan mengganggu proses belajar di dalam kelas karena terganggu oleh objek dari luar kelas.

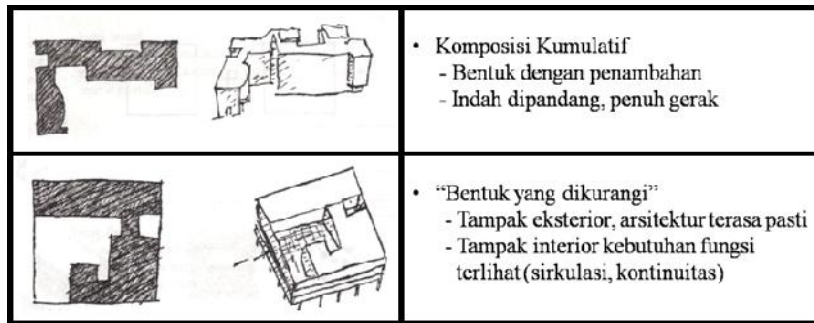
Keamanan dalam TK meliputi keamanan ruang untuk diakses dan digunakan oleh pengguna TK terutama anak-anak, diantaranya yaitu lantai tidak licin sehingga aman digunakan anak untuk beraktivitas, sirkulasi seperti selasar tidak licin apabila dilewati pengguna terutama anak-anak, adanya *railing* pada setiap sisi tangga, ketinggian anak tangga aman diakses anak-anak, area dari

dan keluar site tidak mudah diakses pihak-pihak yang tidak berkepentingan (dengan pengamanan berupa pagar), serta pembagian zona-zona ruangan yang berfungsi sebagai pembatas pihak-pihak yang boleh dan dilarang mengakses ke dalam bangunan lingkungan TK.

**e. Gubahan Massa Bangunan**

Kajian mengenai gubahan massa yang sesuai dengan karakter TK yang dinamis diantaranya:

- i. Gubahan massa bangunan dengan bentuk-bentuk yang dikurangi dan ditambah. Gubahan massa ini memberikan kesan dinamis pada tampilan luar bangunan.



Gambar II.2. Sketsa "Empat Bentuk Rumah" oleh Le Corbusier  
 Sumber : Francis D.K. Ching, 2000

- ii. Gubahan massa bangunan dengan bentuk kelompok (cluster)  
 Massa bangunan dengan bentuk cluster ini terpisah (berpencar) tetapi tetap tergabung bersama-sama karena saling berdekatan atau saling memberikan kesamaan/memiliki kesamaan visual. Dengan gubahan massa cluster ini, dihasilkan variasi tampak.

**II.4.2 Kajian Tata Ruang Luar**

Kriteria yang perlu diperhatikan pada ruang luar TK adalah:

**a. Five sense**

Area *outdoor* harus menarik bagi seluruh panca indera, dan akan lebih baik lagi apabila benar-benar memasukkan kesan liar/se-alami mungkin<sup>16</sup>, hal ini bertujuan tidak hanya edukatif dan

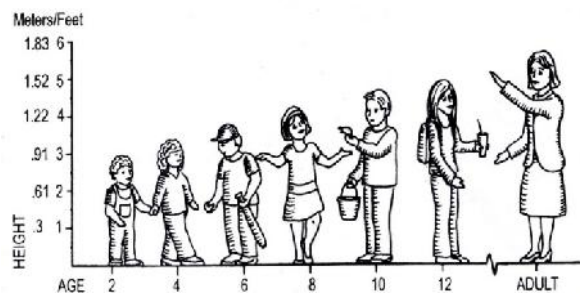
<sup>16</sup> (Moore, 1997) dalam *Designing Outdoor Environments for Children*

menyenangkan tetapi juga mampu menanamkan kecintaan dan kepekaan lingkungan pada anak-anak.

**b. Skala**

Kebutuhan area *outdoor* antara anak-anak dan orang dewasa berbeda. Dalam mendesain tata ruang luar sangat penting untuk memperhatikan ukuran dari sudut pandang anak-anak yaitu nyaman bagi mereka untuk berjalan, berlarian, memanjat, merangkak, dan hal lain yang dapat dilakukan di ruang luar.

Gambar II.3. Skala anak di ruang *outdoor*

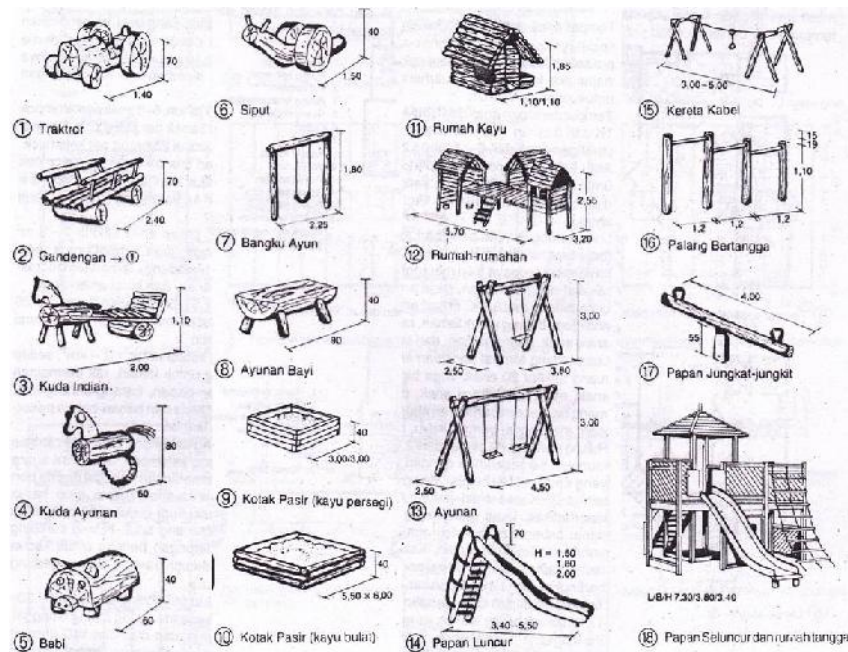


Sumber: *Designing Outdoor Environments for Children*

**c. Keragaman dan peluang**

Semakin beragam media belajar maupun permainan yang tersedia dalam lingkungan sekolah akan semakin memperkaya pengetahuan anak dan peluang anak untuk mencoba hal baru.

Gambar II.4. Keragaman alat bermain



Sumber: Data Arsitek jilid 1

Media belajar untuk *outdoor* tidak selalu berupa alat permainan, pemanfaatan lingkungan alami sekolah seperti memanfaatkan kebun dan kolam/sungai dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif.

**d. Play (aktif dan kreatif)**

Bermain adalah eksplorasi dunia yang masih segar menurut sudut pandang seorang anak.<sup>17</sup> Oleh karena itu, tata ruang luar harus mampu mewadahi kegiatan bermain untuk mendukung eksplorasi dunia anak secara optimal. Ruang luar tidak hanya dituntut untuk mampu menyediakan tempat untuk melatih kebutuhan motorik anak tetapi juga diharapkan mampu merangsang anak untuk mengembangkan dan memperluas proses berpikir anak (imajinatif dan kreatif).

**e. Vegetasi**

Pemilihan vegetasi untuk TK memerlukan pertimbangan yang cermat. Karena pengguna utama adalah anak-anak, vegetasi yang dipilih harus kuat, menarik bagi anak-anak, dan aman.<sup>18</sup> Terdapat dua hal penting yang harus dipertimbangkan saat memilih vegetasi yaitu vegetasi tidak beracun dan tidak memiliki bagian yang berbahaya (tajam, banyak duri, dsb). Sebagian vegetasi memiliki daya tarik tersendiri karena memiliki warna yang menarik (cerah), memiliki buah, bunga, atau pada bagian tertentu dapat dimanfaatkan secara kreatif untuk bermain dan bahkan kerajinan.

**f. Keamanan**

Keamanan tata ruang luar adalah area bermain, sirkulasi dan pemilihan segala jenis permainan aman digunakan oleh anak-anak. Selain itu lingkungan sekolah tidak mudah diakses oleh orang yang tidak berkepentingan kecuali dari akses yang telah disediakan. Pengamanan berupa pagar penting untuk membatasi wilayah mana saja yang boleh diakses oleh anak-anak. Pengamanan ini dapat berupa pagar alami yaitu pemanfaatan pohon-pohon eksisting yang

---

<sup>17</sup> (Joperd,1994) dalam *Designing Outdoor Environments for Children*

<sup>18</sup> (Dannenmaier,1998) dalam *Designing Outdoor Environments for Children*



rapat, kolam yang membatasi site sekolah dan bukan site sekolah, maupun pagar buatan seperti pagar dinding bata atau pagar besi.

**g. Kenyamanan**

Kenyamanan tata ruang luar akan tercipta apabila kriteria-kriteria yang telah disebutkan diatas dapat terpenuhi, yaitu kenyamanan dapat tercipta apabila tata ruang luar dapat dinikmati oleh kelima panca indera, sesuai dengan ukuran anak-anak usia 4 – ≤6 tahun, memiliki keragaman jenis permainan sehingga anak memiliki peluang untuk mengeksplorasi kemampuannya secara optimal, berpikir secara imajinatif dan kreatif. Semua itu diwadahi dalam suatu area *outdoor* dengan vegetasi yang mencukupi, serta ruang gerak/ruang bermain *outdoor* memadai.

## **II.5 Kajian Pemilihan Site**

Dalam menentukan lokasi bangunan prasekolah/TK diperlukan batasan-batasan yang menjadi pertimbangan mengapa lokasi itu layak untuk didirikan TK. Menurut Anita Rui (dalam Putri Kemala Dewi, 2008), dalam menentukan lokasi bangunan prasekolah terdapat lima kriteria, yaitu:

1. Lokasi site

Site terletak dekat dengan pemukiman dan kompleks perumahan dengan jumlah penduduk tinggi, dengan perekonomian yang baik. Fungsi bangunan sebagai fasilitas pendidikan untuk anak diharapkan dapat berfungsi maksimal dan tetap terus dibutuhkan.

2. Luas lahan

Luas tanah yang dibutuhkan untuk mendirikan TK minimal 1500m<sup>2</sup>.

3. Keamanan

Lokasi berada di lingkungan dengan lalu lintas yang aman untuk anak-anak.

4. Prasarana memadai

5. Penyebaran vegetasi

Vegetasi alami yang cukup sebagai peneduh.

## II.6 Kajian Unsur-unsur Alam

Kajian pustaka mengenai unsur-unsur alam sangatlah luas namun yang dibahas pada bab ini adalah unsur-unsur alam yang masuk ke dalam bangunan karena memiliki pertimbangan yang dapat menjawab permasalahan yang telah dikemukakan pada bab I diantaranya:

### a. Vegetasi

Vegetasi memiliki empat fungsi<sup>19</sup>, fungsi-fungsi vegetasi yang sesuai dengan permasalahan yang terdapat di lokasi yaitu:

#### i. Fungsi arsitektural

Fungsi arsitektural adalah fungsi vegetasi dalam kaitannya sebagai pembentuk ruang, yaitu berfungsi sebagai dinding pembatas ruang dan membentuk dasar ruang. Vegetasi sebagai pembentuk dasar ruang adalah sifat ruang yang muncul sebagai dampak dari sebaran vegetasi. Sifat ruang tersebut diantaranya:

1. *Open Space*, yaitu ruang yang terbuka ke segala arah, memiliki kesan ruang terasa lapang, terbuka terhadap sinar matahari dan langit, bersifat ruang publik.
2. *Semi Open Space*, yaitu ruang yang sebagian tertutup pada salah satu sisi dengan tanaman yang berfungsi sebagai dinding vertikal.

Selain itu vegetasi juga berfungsi sebagai pagar/pembatas antar ruang yang dihasilkan dari kumpulan pohon yang berjajar dengan tingkat kerapatan cukup tinggi.

#### ii. Fungsi estetika

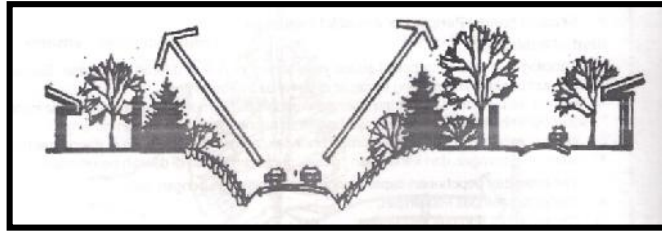
Vegetasi memberi daya tarik karena memiliki bentuk, warna, tekstur, karakter, serta keindahan yang berbeda antara satu dengan lainnya.

#### iii. Fungsi enjinering/rekayasa

Sebagai kontrol akustik lingkungan yaitu berfungsi sebagai kontrol kebisingan.

---

<sup>19</sup> Komunikasi Grafis Arsitektur & Lansekap, 2006



Pohon menahan suara kebisingan

Sumber : Komunikasi Grafis Arsitektur & Lansekap, 2006

iv. Fungsi pengontrol iklim

Fungsi vegetasi sebagai pengontrol iklim diantaranya berfungsi sebagai pengontrol radiasi sinar matahari dan sebagai pengontrol temperatur. Bagian dari vegetasi yang dapat berfungsi sebagai pengontrol radiasi sinar matahari dan pengontrol temperatur adalah tajuk pohon. Pemilihan jenis vegetasi tepat yang memiliki tajuk cukup lebar akan membentuk bayangan keteduhan di bawahnya dan menciptakan iklim yang nyaman.

**Karakter/Ciri Fisik Vegetasi**

Karakter fisik vegetasi adalah hal yang penting dalam suatu lingkungan sekolah karena pengguna utama bangunan adalah anak-anak. Segala objek yang bersifat edukatif menjadi stimulan yang baik bagi pertumbuhan afektif anak termasuk vegetasi. Karakter fisik vegetasi tersebut meliputi<sup>20</sup>:

a. Bentuk

Bentuk vegetasi adalah rupa dari vegetasi secara keseluruhan, yaitu bentuk oval (*ovoid*), bentuk memanjang (*columnar*), bentuk kerucut (*cone*), bentuk bujur sungsang (*obovoid*), bentuk menjuntai (*droopy*), bentuk bulat (*globular*), bentuk mendatar/mengembang/pepayung (*horizontal*), dan bentuk acak (*irregular*). Semakin banyak ragam bentuk dari vegetasi akan semakin memperkaya pengetahuan anak mengenai bentuk. Ragam bentuk tanaman memudahkan anak untuk mengingat karena biasanya anak akan menganalogikan bentuk

---

<sup>20</sup> Iftironi, Muhammad, 2010. *Karakter Fisik Tanaman*.

yang rumit menjadi bentuk yang mudah ia kenali/ingat. Contoh: Bentuk cemara kipas menyerupai kerucut/segitiga, glodogan menyerupai lilin, dsb.

b. Ukuran

Ukuran vegetasi dibagi berdasarkan perbedaan ketinggian.

Tabel II.11. Ukuran Vegetasi

Kategori	Ketinggian	Contoh
<b>Pohon Utama (<i>trees</i>)</b>		
• Pohon tinggi	>15 m	Jati
• Pohon sedang	10 – 15m	Kayu manis
• Pohon rendah	4 – 10m	Tapak kuda
<b>Perdu (<i>shrubs</i>)</b>		
• Perdu tinggi	1,5 – 4,0m	Kasia rimbun
• Perdu sedang	1,0 – 1,5m	Bunga sepatu
• Perdu rendah	0,5 – 1,0m	Siantan
<b>Penutup bumi (<i>groundcover</i>)</b>	<0,5m	Red ivy

Sumber: Karakter Fisik Tanaman, 2010

Dalam lingkup sederhana, ukuran vegetasi mengajarkan anak mengenai besar-kecil, tinggi-rendah, panjang-pendek, dsb.

c. Tekstur

Respon pertama dan paling sering dilakukan oleh anak-anak pada benda yang baru dikenalnya adalah menyentuh. Dengan menyentuh anak akan mengenal dan dapat membedakan mana yang halus/lembut/licin, kasar, dsb. Contoh: daun talas memiliki tekstur kesat pada sisi luar dan halus pada sisi dalamnya, dsb.

d. Daun

Bentuk daun sangat beragam, ada yang bulat, segitiga/berbentuk hati, memanjang, menjarum, dsb.

e. Bunga

Bunga memiliki ragam warna serta aroma yang berbeda-beda. Bunga menjadi stimulan yang baik bagi anak dalam mengasah kemampuannya mengenal dan membedakan aroma, serta mengenal berbagai jenis warna.

Selain karakter vegetasi, dalam pemilihan vegetasi terdapat pertimbangan-pertimbangan yang perlu diperhatikan karena menyangkut segi keamanan bagi anak-anak, yaitu vegetasi terpilih

harus kuat, menarik bagi anak-anak, dan aman (tidak beracun dan tidak memiliki bagian yang berbahaya).

**b. Air**

Air merupakan salah satu unsur alam yang penting untuk menghidupkan suasana eksterior serta memberikan kesan menyejukkan. Air merupakan elemen alam yang dapat berfungsi tunggal, yaitu sebagai dirinya sendiri berupa kolam, sungai, dsb, juga dapat berfungsi ganda, yaitu berfungsi estetis apabila dikombinasikan dengan elemen lain sebagai reflektor. Seperti tanaman, maupun objek lain seperti bangunan.

Macam-macam aplikasi unsur air antara lain<sup>21</sup>:

i. *Clear Pond* (kolam ikan)



Sumber:

[http://id.88db.com/id/Knowledge/Knowledge\\_Detail.page/Design/?kid=39403&lang=en-us](http://id.88db.com/id/Knowledge/Knowledge_Detail.page/Design/?kid=39403&lang=en-us). Diunduh pada 2012.

ii. Kolam dengan tanaman air

iii. Sungai

iv. Dinding kaca air terjun



Sumber:

[http://www.lifeofguangzhou.com/node\\_10/node\\_228/node\\_284/2007/09/30/119113636527918.shtml](http://www.lifeofguangzhou.com/node_10/node_228/node_284/2007/09/30/119113636527918.shtml). Diunduh pada 2012.

<sup>21</sup> Elemen Air Dalam Desain Taman, <http://mediahidup.blogspot.com/2011/01/elemen-air-dalam-desain-taman.html>. Diunduh 15 September 2011.

v. Air mancur/air terjun buatan



Sumber: <http://skynet-landscape.blogspot.com/p/air-mancur.html>.  
Diunduh pada 2012

Air adalah unsur alam yang paling disukai oleh anak-anak sebagai media bermain, namun paling jarang digunakan/diterapkan di dalam lingkungan sekolah karena memiliki resiko yang besar dari segi keamanan dan kebersihan. Pendekatan yang dapat dilakukan untuk meminimalisir resiko cedera diantaranya adalah:

- i. Mendesain kolam dengan volume air yang tidak terlalu banyak (masih dalam batas aman dan untuk menghindari keinginan anak untuk renang didalamnya).
- ii. Membangun pembatas disekitar pinggir kolam. Bisa berupa vegetasi, perbedaan level, dsb.

**c. Pasir, tanah, dan batu-batuan**

Pasir/*sandbox* adalah unsur alam yang paling sering dimanfaatkan sebagai media permainan maupun belajar di area *outdoor*.<sup>22</sup> Dari seluruh alat permainan *outdoor*, sampai saat ini *sandbox* adalah jenis permainan yang paling diminati anak-anak karena peluang untuk berkreasi dan bereksplorasi sangat tinggi. Bermain dengan menggunakan media pasir memberikan kesempatan anak untuk bermain dengan sekop, ember, saringan, menggali, menyaring pasir, dan membentuk bangunan/istana yang tidak dapat dilakukan dengan media lain. Untuk membuat *sandbox*, hal yang perlu diperhatikan adalah *sandbox* harus berada di tanah dengan kedalaman 7,87inch (20cm) dibawah permukaan tanah.

---

<sup>22</sup> *Designing Outdoor Environments for Children.*

dengan tepi miring (seperti kolam pasir) untuk menjaga keamanan saat digunakan anak-anak.<sup>23</sup>



Sumber: <http://www.thisoldhouse.com/toh/how-to/intro/0,,20176015,00.html>. Diunduh pada 2012.

Tanah dan batu-batuan merupakan unsur alam yang tidak dominan dalam media bermain/belajar namun tetap memiliki peran penting dalam mendukung tata ruang luar yaitu tanah sebagai perkerasan alami dan media tanam vegetasi. Sedangkan batu-batuan sering digunakan sebagai perkerasan, *barrier* berupa dinding/pagar dan elemen pelengkap lanskap. Penggunaan batu alam ke dalam bangunan bermacam-macam, ada yang digunakan secara utuh ada pula yang dikombinasikan dengan semen (dinding batu alam).



Batu alam jenis andesit (memiliki permukaan halus sehingga aman untuk anak-anak)

Sumber: [http://comfortablehomedesign.blogspot.com/2010\\_09\\_29\\_archive.html](http://comfortablehomedesign.blogspot.com/2010_09_29_archive.html). Diunduh pada 2012

Jenis batu alam sangat beragam. Namun yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran anak-anak adalah jenis batu yang memiliki bentuk yang beragam (bulat, kotak, asimetris), tahan gores, dan yang terpenting adalah merupakan jenis batu dengan

---

<sup>23</sup> *Designing Outdoor Environments for Children.*

permukaan halus sehingga aman apabila disentuh oleh anak-anak. Jenis batu yang memiliki karakter seperti ini diantaranya:

- i. Jenis batuan beku andesit. Andesit memiliki fisik yang keras, padat dan tahan gores dibandingkan dengan jenis batuan beku lainnya seperti basal, diorit, gabro, dan candi. Selain itu batu andesit adalah jenis batu yang paling luwes karena dapat diaplikasikan di pagar, dinding, pilar, lantai maupun kolam.<sup>24</sup>
- ii. Jenis batuan metamorf templek. Templek memiliki permukaan yang halus dan bentuk yang sangat beragam. dibandingkan batuan metamorf lainnya. Aplikasi batu templek adalah sebagai elemen lantai, dinding, pilar dan kolam.



Sumber:

<http://rencanarumah.com/batu-alam-sebagai-pilihan-tepat-finishing-dinding-exterior>. Diunduh pada 2012



Batu alam digunakan sebagai pembatas antara permukaan tanah dan kolam

Sumber: <http://kiosbukugema.wordpress.com/2012/01/15/material-keras-yang-membentuk-karakter/>. Diunduh pada 2012.

#### **d. Material olahan (material alami yang sudah diolah)**

##### **i. Kayu olahan**

- Dek-dek kayu sebagai material penutup tanah. Dek-dek kayu dengan tekstur alur kayu menciptakan kesan alami.

---

<sup>24</sup> Solehudin, 2011. Kreasi Unik Batu Alam





Sumber: [http://www.architizer.com/en\\_us/projects/view/savion-house/32427/](http://www.architizer.com/en_us/projects/view/savion-house/32427/). Diunduh 24 September 2011

- Potongan kayu melintang sebagai perkerasan.



Sumber: <http://fujikids.jp/about/>.  
Diunduh 3 Desember 2011

- Plywood sebagai material pelapis dinding.



Sumber: <http://www.kcgotwood.com/photos.php>. Diunduh 2012

- Parket sebagai material penutup lantai.



Sumber: <http://www.kcgotwood.com/photos.php>. Diunduh 2012

## ii. Bambu olahan

Potongan bambu yang melintang digunakan sebagai ventilasi.



Sumber: <http://www.archdaily.com/25748/soe-ker-tie-house-tyin-tegnestue/soe-ker-tie-house-noh-bo-tak-thailand-15/>.

Diunduh Agustus 2011

### iii. Bata

Terdapat empat jenis bata ekspos, yaitu:

- Bata press berlubang/bata hollow
- Bata buatan tangan (konvensional)
- Bata press (pabrikasi), menggunakan tanah liat yang dicampur dengan pasir sebagai bahan baku utamanya, kemudian dicetak dan dibakar dengan menggunakan mesin.
- Bata tempel. Berbentuk lempengan tipis seperti keramik.

Terdapat berbagai macam pola susunan bata, salah satunya adalah pola susunan bata miring (mamobrick, kreasi Adi Purnomo). Pada pola susunan ini, bata disusun dengan kemiringan sampai 45° dengan dua cara yang berbeda, yaitu mendatar dan tegak. Pola ini menghasilkan lubang-lubang yang dapat diisi pot tanaman.



Sumber: *Bata. Kuat, awet, indah & eksotis*. 2010

## II.7 Studi Kasus Tentang Aplikasi Unsur Alam ke dalam Bangunan

### 1. Ring Around a Tree Kindergarten School at Fuji Kindergarten di Jepang

Taman kanak-kanak Ring Around a Tree ini memanfaatkan potensi alami yang ada, yaitu dengan membiarkan vegetasi eksisting masuk sebagai unsur alam di dalam bangunan. Massa bangunan dibuat mengikuti pola vegetasi eksisting, yaitu bangunan yang berdiri mengelilingi pohon.

## TK Alam di Nglempong Sari, Ngaglik Sleman Yogyakarta

*Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Alam Sebagai Dasar Perencanaan Tata Ruang*



Sumber : <http://inhabitat.com/amazing-japanese-kindergarten-circles-around-a-mythic-tree>. Diunduh 10 Oktober 2011

Tabel II.12. Kombinasi unsur alami dan material olahan yang terdapat dalam TK Ring Around a Tree

No.	Elemen Alam dalam Bangunan	
1.		<p>Plywood sebagai material tangga.</p> <p>Pohon eksisting masuk ke dalam bangunan secara utuh sebagai media belajar anak.</p>
2.		<p>Lantai menggunakan parket yang merupakan material olahan dari kayu.</p>
3.		<p>Material penutup tanah berupa tanah yang dipadatkan.</p>
4.	<p>Potongan bangunan</p>	<p>Elemen alam berupa vegetasi alami dimasukkan secara utuh ke dalam bangunan.</p>

Sumber : <http://inhabitat.com/amazing-japanese-kindergarten-circles-around-a-mythic-tree>, dan modifikasi penulis, 2011

Penulis memilih Tree Kindergarten School sebagai studi kasus karena:

- a. Tree Kindergarten adalah contoh bangunan yang mengkombinasikan antara unsur alami dan material olahan ke dalam satu bangunan dengan menyatu. Material olahan tidak terlihat menonjol, begitu pula dengan unsur alami (pohon)/saling melengkapi.
- b. Material olahan tidak beragam namun menjadi daya tarik tersendiri dari bangunan ini.
- c. Unsur alami yang terdapat di dalam bangunan tidak hanya berfungsi estetis, namun berfungsi edukatif bagi anak-anak.

## **2. TK Yaa Bunayya**

TK Yaa Bunayya adalah TK yang berlokasi di jalan Palagan Tentara Pelajar Km. 14,5 Balong, Donoharjo, Ngaglik, Sleman. TK ini menempati lahan seluas 2.219 m<sup>2</sup>, terletak pada lahan pertanian yang masuk dalam wilayah pemerintahan Desa Donoharjo. TK Yaa Bunayya memiliki peserta didik untuk TK sebanyak 112 anak (TK A 55 anak, TK B 57 anak).

### **Fasilitas :**

- i. Kantor
- ii. Perpustakaan *outdoor*
- iii. Empat ruang kelas TK A, dan empat ruang kelas TK B yang masing-masing dilengkapi area wudhu di bagian luar kelas
- iv. Ruang UKS
- v. Aula pertemuan
- vi. Empat kamar mandi
- vii. Area bermain
- viii. *Outdoor area* berupa : bak pasir, area permainan, dan kebun.



Sumber : Observasi Lapangan, 19 Agustus 2011

**Kurikulum :**

Kurikulum yang diterapkan di TK Yaa Bunayya adalah perpaduan antara kurikulum Depdiknas dan kurikulum Yaa Bunayya dimana dalam proses belajarnya menerapkan sistem belajar area. TK ini memiliki ciri khas yaitu :

- a. Model Pembelajaran Integral (nilai-nilai tauhid sebagai acuan bagi proses belajar mengajar di sekolah).
- b. Membiasakan Penerapan Akhlak Karimah  
Menedepankan perhatian yang tinggi dalam menanamkan akhlak kepada anak dengan cara mengimplementasikan ayat-ayat Al Qur'an dan hadits rasul dalam perilaku sehari-hari di sekolah.
- c. Menedepankan Keteladanan Guru



Gambar II.5. Layout Tata Ruang Yaa Bunayya



Keterangan gambar :

- |                                    |                               |
|------------------------------------|-------------------------------|
| A : Ayunan                         | F : TK A                      |
| B : Prosotan                       | G : TK B                      |
| C : Bak Pasir                      | H : Lapangan berpasir         |
| D : Perpustakaan (gazebo)          | I : Permainan panjat tali     |
| E : Kantor dan TPA-KB Permata Ummi | J : Permainan panjat memanjat |
|                                    | K : Permainan jungkat-jungkit |

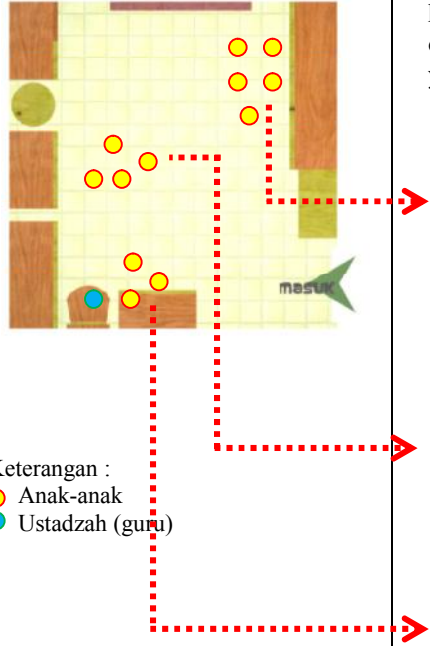



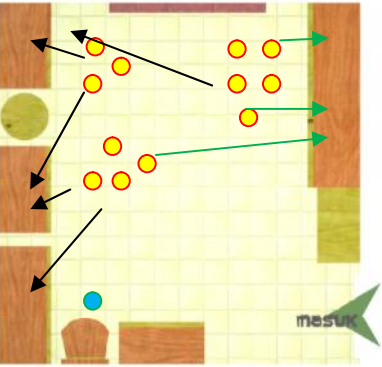
Sumber : Observasi lapangan dan modifikasi penulis. 19 Agustus 2011

**Perilaku anak-anak :**

Dari observasi yang dilakukan terkait perilaku anak saat berada di kelas maupun luar kelas/alam, didapatkan hasil sebagai berikut :

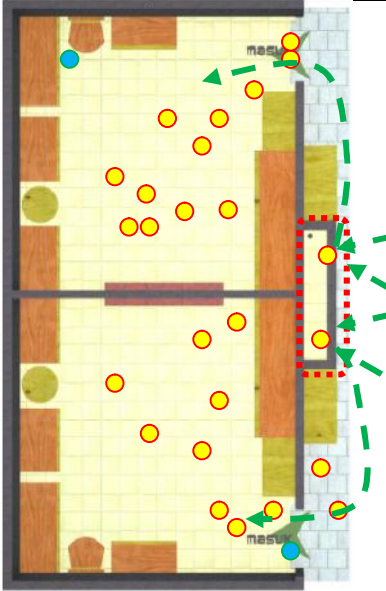
Tabel II.13. Perilaku anak TK A dan TK B di dalam kelas

No.	Tempat Perilaku	Perilaku anak
1.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karena menggunakan sistem belajar area, maka dalam satu kelas terdapat dua ustadzah, dimana sebagian murid belajar pelajaran wajib, dan sebagian lagi belajar mengaji.</li> <li>• Pada pagi hari, anak-anak praktek shalat Dhuha yang dilakukan di dalam kelas.</li> </ul>

<p>2.</p>	 <p>Keterangan :          ● Anak-anak          ● Ustadzah (guru)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak-anak diberikan kesempatan untuk bermain sambil belajar. Ada yang mewarnai, menggambar, menyusun balok-balok kayu, hingga bermain lompat tali. Anak-anak dibebaskan untuk memilih permainan yang mereka sukai.</li> <li>• Di dalam kelas, kelompok-kelompok terbagi secara otomatis sesuai dengan kegiatan yang digemarinya.              Menggambar dan mewarnai</li> </ul>  <p>Bermain lompat tali</p>  <p>Menyusun balok kayu</p> 
<p>3.</p>	 <p>Keterangan :          ● Anak-anak          ● Ustadzah (guru)          → Anak-anak mengambil dan mengembalikan mainan          → Anak-anak menyimpan dan mengambil tas serta perlengkapan sekolah masing-masing anak, pada loker masing-masing</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak-anak diajarkan cara bertanggung jawab terhadap apa yang dilakukannya. Ini tercermin dari setiap permainan yang diambil, anak-anak bertanggung jawab untuk mengembalikan mainan tersebut di tempat semula.</li> <li>• Anak-anak tidak hanya bertanggung jawab pada objek permainan yang digunakan, tetapi juga terhadap barang-barang pribadi mereka (tas dan buku) dengan menyimpannya ke dalam loker masing-masing.</li> </ul>

Sumber : Observasi penulis, 2011.

Tabel II.14. Perilaku anak TK A dan TK B di dalam dan di luar kelas

No.	Tempat Perilaku	Perilaku anak
1.	 <p>Keterangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: yellow;">●</span> Anak-anak</li> <li><span style="color: blue;">●</span> Ustadzah (guru)</li> <li><span style="border: 1px dashed red; display: inline-block; width: 10px; height: 10px;"></span> Tempat wudhu anak-anak</li> <li><span style="color: green;">➤</span> Setelah beraktivitas di luar ruangan, sebelum kembali masuk kelas anak-anak mencuci tangan dan kaki terlebih dahulu</li> </ul>	<p>Pada saat jam istirahat, anak-anak diberi kebebasan oleh ustadzah untuk memilih menghabiskan waktu istirahat di dalam kelas atau di luar kelas.</p> <p>Untuk yang menghabiskan waktu di dalam kelas, diisi dengan kegiatan seperti yang telah disebutkan pada kegiatan nomer 2 pada tabel II.13 diatas.</p> <p>Sedangkan anak yang menghabiskan waktu istirahat untuk bermain di luar, sebelum masuk kembali ke dalam kelas, membiasakan mencuci tangan dan kakinya di tempat wudhu yang berada di luar kelas, baru kemudian masuk ke dalam kelas.</p>

Sumber : Observasi penulis, 2011.



Tabel II.15. Perilaku anak TK A di luar kelas (masih dalam lingkungan/pagar sekolah)

No.	Tempat Perilaku	Perilaku/kegiatan anak
1.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada jam istirahat, anak-anak TK A lebih memilih jenis permainan yang menurut mereka aman. Seperti kegiatan bermain pasir, tetap berada di dalam kelas bersama guru, dan bermain ayunan.</li> <li>• Anak TK A lebih memilih untuk bermain di dalam lingkungan sekolah. Bermain pasir</li> </ul> 






## TK Alam di Nglempong Sari, Ngaglik Sleman Yogyakarta

*Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Alam Sebagai Dasar Perencanaan Tata Ruang*

<p>Keterangan :  <span style="color: red;">●</span> Anak-anak TK A</p>	<p style="text-align: center;">Bermain di dalam kelas</p>  <p style="text-align: center;">Bermain ayunan</p>  <p>Anak-anak TK A cenderung memilih jenis permainan yang aman dibandingkan dengan anak-anak TK B.</p>
--	---

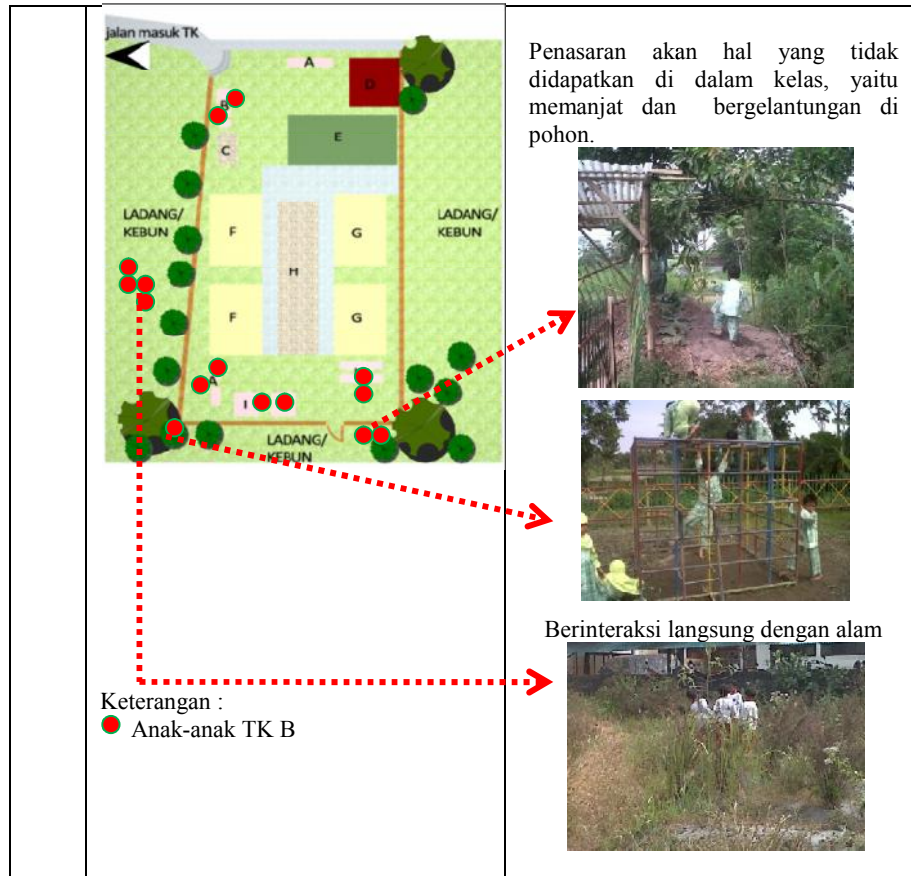
Sumber : Observasi penulis, 2011.

Tabel II.16. Perilaku anak TK B di luar lingkungan sekolah

No.	Tempat Perilaku	Perilaku anak
1.		<ul style="list-style-type: none"> <li>Pada waktu istirahat, anak-anak TK B cenderung memilih permainan di luar kelas.</li> <li>Hampir keseluruhan anak TK B memilih jenis permainan yang menantang. Beberapa anak memilih untuk bermain dengan alam. Yaitu bermain di kebun di luar pagar sekolah.</li> <li>Rasa ingin tahu anak TK B lebih tinggi dibandingkan anak TK A. Ini terlihat dari hampir semua jenis permainan dimainkan dengan cara yang ekstrim (lebih eksploratif).</li> </ul> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">     </div>

## TK Alam di Nglempong Sari, Ngaglik Sleman Yogyakarta

Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Alam Sebagai Dasar Perencanaan Tata Ruang



Sumber : Observasi penulis, 2011.

Selain kegiatan belajar yang dilakukan di dalam lingkungan sekolah, setiap satu bulan sekali TK Yaa Bunayya melakukan kegiatan yang dilakukan di *outdoor*. Misalnya bermain di sawah, dan mengunjungi pabrik susu.



Gambar II.6. Kegiatan *outdoor* di TK Yaa Bunayya

Sumber : [www.tk-yaabunayya-jogja.com](http://www.tk-yaabunayya-jogja.com),

diunduh pada 20 Agustus 2011

Penulis memilih TK Yaa Bunayya sebagai studi kasus karena :

- a. TK Yaa Bunayya mengenalkan alam sedari dini kepada anak-anak sebagai metode belajar.
- b. Menurut penulis, seluruh kegiatan yang dilakukan di TK Yaa Bunayya sudah memenuhi kriteria lembaga pendidikan untuk kelompok usia 4 – ≤6 tahun (Permendiknas Nomor 58 tahun 2009), yaitu dengan dilakukannya kegiatan-kegiatan yang mengajarkan anak sedari dini mengenai :
  - i. Nilai-nilai agama dan moral.
  - ii. Kegiatan fisik yang mengasah motorik kasar dan motorik halus.
  - iii. Mengajarkan konsep bentuk, warna, ukuran dan pola yang tidak hanya di implementasikan dalam kegiatan belajar di dalam kelas, namun juga kegiatan di kelas yang dilakukan anak dengan dengan cara bermain.
  - iv. Mengajarkan konsep bilangan, lambang, huruf, dan bahasa yang mayoritas kegiatannya dilakukan di dalam kelas.
  - v. Mengajarkan anak mengenai sosial emosional. Yaitu mengajarkan anak cara mandiri (dengan bermain di alam/kebun dengan pengawasan oleh guru), bertanggung jawab menjaga diri sendiri, teman serta lingkungannya, mengenal tata karma dan menaati peraturan dan disiplin, dsb.
  - vi. Mengajarkan anak mengenai pendidikan kecakapan hidup tentang kebersihan seperti mencuci tangan sebelum masuk kelas, merapihkan perlengkapan sekolah milik pribadi, dsb.
- c. Dari bangunan ini dapat dipelajari hubungan gubahan massa bangunan dan tata ruang luar dalam penciptaan suasana terbuka.
- d. Dari segi material bangunan, *unfinished material* menciptakan kesan bangunan natural/alami.
- e. Aplikasi material alami seperti bamboo yang digunakan sebagai tralis jendela.