

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Umum

2.1.1 Pengertian Taman Kanak-Kanak (TK)

Taman kanak-kanak atau disingkat TK adalah jenjang pendidikan anak usia dini (yakni usia 6 tahun atau di bawahnya) dalam bentuk pendidikan formal. Kurikulum TK ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Lama masa belajar seorang murid di TK biasanya tergantung pada tingkat kecerdasannya yang dinilai dari rapor per semester. Secara umum untuk lulus dari tingkat program di TK selama 2 (dua) tahun, yaitu:

TK 0 (nol) Kecil (TK kecil) selama 1 (satu) tahun

TK 0 (nol) Besar (TK besar) selama 1 (satu) tahun

Umur rata-rata minimal kanak-kanak mula dapat belajar di sebuah taman kanak-kanak berkisar 4-5 tahun sedangkan umur rata-rata untuk lulus dari TK berkisar 6-7 tahun. Setelah lulus dari TK, atau pendidikan sekolah dan pendidikan luar sekolah lainnya yang sederajat, murid kemudian melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi di atasnya, yaitu Sekolah Dasar atau yang sederajat. Di Indonesia, seseorang tidak diwajibkan untuk menempuh pendidikan di TK.

2.1.2 Fungsi dan Tujuan

Fungsi Taman Kanak-Kanak

- a. Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak.
- b. Mengenalkan anak dengan dunia sekitar.
- c. Menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik.
- d. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi.

- e. Mengembangkan keterampilan, kreatifitas dan kemampuan yang dimiliki anak.
- f. Menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar.
Shvoong books. 06 Maret, 2011 . *Fungsi Taman Kanak-Kanak*. 19-Oktober-2013. <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2128426-fungsi-pendidikan-taman-kanak-kanak/#ixzz2i9L3R1Ay>

Tujuan Taman Kanak-Kanak

❖ Tujuan Secara Umum

Membantu anak didik agar dapat mengenal dirinya dan lingkungan terdekatnya sehingga dapat menyesuaikan diri melalui tahap peralihan dari kehidupan di rumah ke kehidupan di sekolah dan masyarakat sekitar anak. Dalam proses peralihan ini, anak perlu memiliki berbagai kemampuan agar anak dapat beradaptasi dan berkembang secara optimal ketika memasuki lingkungan sekolah atau masyarakat.

❖ Tujuan Secara Khusus

- a. Membantu anak lebih mengenal dirinya, kemampuannya, sifat-sifatnya, kebiasaannya dan kesenangannya. Setiap anak didik di taman kanak-kanak memiliki karakteristik masing-masing baik sifat, kemampuan, kebiasaan bahkan kesenangannya. Karakteristik setiap anak berbeda satu sama lain. Bimbingan di taman kanak-kanak berupaya membantu anak didik untuk mengenali berbagai karakteristik yang dimilikinya.
- b. Membantu anak mengembangkan potensi yang dimilikinya. Setiap anak didik di taman kanak-kanak memiliki berbagai potensi dan potensi ini perlu dikembangkan seoptimal mungkin. Bimbingan di taman kanak-kanak berupaya membantu anak mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya.

- c. Membantu anak mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapinya. Walaupun usia anak taman kanak-kanak masih tergolong relatif muda, tetapi tidak menutup kemungkinan anak di usia itu juga mengalami berbagai kesulitan, misalnya anak dikucilkan oleh teman-temannya, anak cepat marah dan sebagainya. Kesulitan yang dihadapi anak membuat anak tidak dapat mengembangkan diri dan bila dibiarkan begitu saja anak akan semakin mengalami kesulitan dalam memasuki lingkungan yang lebih luas.
- d. Membantu anak menyiapkan perkembangan mental dan sosial untuk masuk ke lembaga pendidikan selanjutnya. Taman kanak-kanak berfungsi sebagai peralihan dari lingkungan keluarga ke lingkungan sekolah dasar. Sekolah dasar adalah lingkungan yang baru bagi anak. Di sekolah dasar anak akan menemukan situasi yang berbeda dengan lingkungan rumah. Anak akan berhadapan dengan sejumlah anak lain yang berlatar belakang keluarga yang berbeda, berhadapan dengan guru dan berbagai aturan yang cenderung akan menuntut anak untuk mentaatinya. Bimbingan di taman kanak-kanak membantu kesiapan anak baik fisik, mental maupun sosial untuk dapat memasuki lingkungan sekolah yang lebih luas.
- e. Membantu orang tua agar mengerti, memahami dan menerima anak sebagai individu. Orang tua pada dasarnya adalah pendidik dan peletak dasar yang utama bagi anaknya, namun kadangkala orang tua kurang memahami karakteristik dan potensi yang dimiliki anak-anaknya, sehingga ada orang tua yang cenderung menuntut anaknya untuk memenuhi segala harapan orang tuanya atau orang tua bersikap tidak peduli dengan kondisi anaknya. Pemahaman orang tua dan sikap menerima anak apa adanya akan turut membantu proses perkembangan anak.

- f. Membantu orang tua mengatasi gangguan emosi anak yang ada hubungannya dengan situasi keluarga di rumah. Emosi adalah bagian dari kepribadian anak yang perlu dikembangkan secara wajar. Terhambatnya perkembangan emosi anak akan mewarnai perkembangan aspek kepribadian lainnya. Orang tua adalah orang yang kerap berhubungan dengan anak, karena waktu interaksi anak banyak berhubungan dengan orang tuanya. Iklim kehidupan yang diciptakan orang tua di rumah apakah menyenangkan atau tidak, akan mempengaruhi bagaimana sikap anak ketika belajar di taman kanak-kanak.
- g. Membantu orang tua mengambil keputusan memilih sekolah bagi anaknya yang sesuai dengan taraf kemampuan intelektual, fisik dan sosial emosionalnya. Memilih sekolah tidak semata-mata dilihat dari harapan orang tua untuk menyekolahkan anaknya di sekolah yang terbaik, tetapi pertimbangan pemilihan sekolah anak perlu disesuaikan dengan taraf kemampuan anak. Guru taman kanak-kanak dapat memberikan pertimbangan pemilihan sekolah bagi anak didiknya berdasarkan perkembangan kemampuan yang ditunjukkan anak selama belajar di taman kanak-kanak. Melanjutkan belajar di sekolah dasar tidak hanya memerlukan kesiapan kemampuan intelektual saja, kemampuan fisik-motorik, sosial dan emosionalnya perlu juga dipersiapkan supaya anak dapat mengikuti proses pembelajaran secara baik dan dapat terkembangkannya berbagai aspek kemampuan anak secara keseluruhan.
- h. Memberikan informasi pada orang tua untuk memecahkan masalah kesehatan anak. Kesehatan anak merupakan masalah penting yang harus diperhatikan baik oleh guru maupun orang tua. Kesehatan anak sangat menunjang proses tumbuh kembangnya anak. Anak yang sehat akan berkembang lebih baik dibandingkan dengan anak yang tidak sehat, karena

dengan badan yang sehat aktivitas dan kemampuan anak dapat berkembang secara baik. Guru taman kanak-kanak perlu memberikan berbagai informasi sekaitan dengan perkembangan kesehatan anak. Tugas guru dan orang tua untuk membantu memecahkan berbagai masalah kesehatan anak. Nacita. 23 Oktober 2011. *Konsep, Fungsi dan Prinsip Bimbingan Di Taman Kanak-Kanak*. 19-oktober-2013. <http://massofa.wordpress.com/2011/01/05/konsep-fungsi-dan-prinsip-bimbingan-di-taman-kanak-kanak/>

2.1.3 Tinjauan Perkembangan Psikologi Anak

1. Perkembangan Anak masa pra sekolah

Anak usia pra-sekolah merupakan fase perkembangan individu sekitar 3-6 tahun, ketika anak mulai memiliki kesadaran tentang dirinya. Pada tahap ini ada beberapa perkembangan anak seperti :

a. Perkembangan Fisik

Anak mengembangkan ketrampilan fisiknya dan dapat bereksplorasi terhadap lingkungan tanpa bantuan dari orangtuanya. Perkembangan fisik ditandai dengan berkembangnya kemampuan motorik, yang dideskripsikan sebagai berikut:

| Usia | Kemampuan Dasar Motorik | Kemampuan Motorik Khusus |
|-----------|--|--|
| 3-4 tahun | a. Naik turun tangga b. Meloncat dengan 2 kaki c. Melempar bola | a. Menggunakan krayon b. Menggunakan benda/alat c. Meniru bentuk/orang lain |
| 4-6 tahun | a. Meloncat b. Mengendarai sepeda anak c. Menangkap bola d. Bermain olah raga | a. Menggunakan pensil b. Menggambar c. Memotong dengan gunting d. Menulis huruf cetak |

Tabel 2.1 : Perkembangan Fisik Anak-Anak

b. Perkembangan Intelektual

Tahapannya adalah pra-operasional yaitu anak belum mampu menguasai mental secara logis. Anak mampu berimajinasi dan berfantasi mengenai berbagai hal, dapat menggunakan kata-kata, peristiwa dan benda untuk melambangkan hal lainnya.

c. Perkembangan emosional

Mengalami rasa takut, cemas, marah, cemburu, gembira, kasih sayang, phobia dan rasa ingin tahu.

d. Perkembangan bahasa

Usia 2,6-6 tahun, anak sudah menggunakan kalimat majemuk serta anak kalimatnya, tingkat berfikir sudah lebih maju (sering bertanya sebab- akibat).

e. Perkembangan sosial

Pada masa ini, anak sudah mulai mengetahui aturan, mulai dapat mematuhi peraturan tersebut, mulai menyadari hak dan kepentingan orang lain. Anak mulai bermain dengan anak –anak lainnya. Kematangan penyesuaian sosial anak akan semakin terbantu bila mendapatkan pendidikan pada fasilitas pendidikan pra sekolah. Pendidikan pra sekolah memberikan peluang terhadap anak untuk belajar memperluas pergaulan dan belajar berdisiplin.

f. Perkembangan Fantasi

Masa dongeng, dimana anak suka sekali mendengarkan cerita kehidupan yang lucu, cerita raja-raja dan lainnya. Fantasi dapat diperagakan sebagai hiburan, memudahkan anak dalam menerima pelajaran dan membentuk budi pekerti karena ia terdorong meniru dan berbuat seperti yang ia baca /dengar.

g. Perkembangan bermain

Usia pra sekolah dapat dikatakan sebagai masa bermain, karena setiap waktu luang anak diisi dengan kegiatan bermain.

h. Perkembangan kepribadian

Berkembangnya kesadaran dan kemampuan untuk memenuhi tuntutan dan tanggung jawab.

Perkembangan Anak Usia Dini :

| No | Perkembangan Anak | Keterangan |
|----|-----------------------|---|
| 1. | Perkembangan Moral | <ul style="list-style-type: none"> - Mampu merasakan kasih sayang - Meniru sikap, nilai dan perilaku orang tua - Menghargai, memberi dan menerima - Mencoba memahami arti orang dan lingkungan disekitarnya |
| 2. | Perkembangan Fisik | <ul style="list-style-type: none"> - Pertumbuhan fisik yang cukup pesat - Mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam perilaku motorik - Energik dan aktif - Membedakan perabaan - Masih memerlukan waktu tidur yang banyak - Tertarik pada makanan |
| 3. | Perkembangan Bahasa | <ul style="list-style-type: none"> - Menyatakan maksud dalam kalimat yang terdiri dari 4 sampai 10 kata - Mengetahui dan meniru suara-suara - Mengerti terhadap kalimat perintah - Mengajukan pertanyaan - Menyebutkan nama-nama benda & fungsi - Memecahkan masalah dengan berdialog |
| 4. | Perkembangan Kognitif | <ul style="list-style-type: none"> - Mengelompokkan benda-benda yang sejenis - Mengelompokkan bentuk - Membedakan rasa - Membedakan bau - Membedakan warna - Menyebutkan & mengenal bilangan (1-10) - Rasa ingin tahu yang tinggi - Imajinatif |
| 5. | Perkembangan Sosial & | <ul style="list-style-type: none"> - Mengenal aturan - Orientasi bermain |

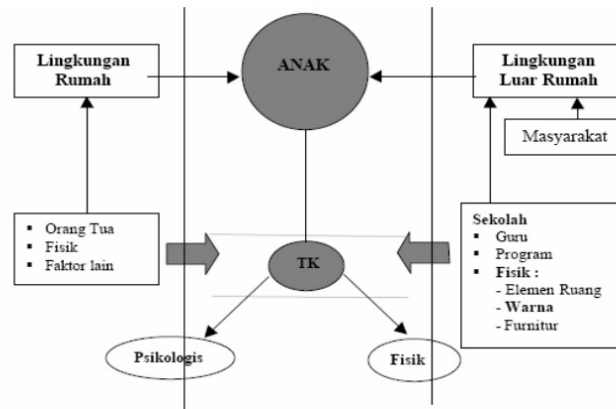
| | | |
|----|-------------------|---|
| | Emosi | <ul style="list-style-type: none"> - Egosentris - Belajar tentang kerja sama & berbagi - Belajar ke kamar mandi sendiri (<i>Toilet training</i>) - Selalu ingin mencoba sendiri - Menunjukkan ekspresi emosi - Responsif terhadap dorongan & Pujian - Mengembangkan konsep diri - Belajar menerima tanggung jawab pribadi & kemandirian |
| 6. | Perkembangan Seni | <ul style="list-style-type: none"> - Mendengarkan musik - Mengikuti irama - Bernyanyi - Menciptakan irama - menggambar |

Tabel 2.2 : perkembangan Anak Usia Dini

2. Perkembangan Anak dan Pengaruh Lingkungan

Perkembangan anak di bagi dalam beberapa periode, anak TK masuk dalam periode masa kanak-kanak dini (2 tahun sampai 6 tahun), usia prasekolah. Pada periode ini anak berusaha mengendalikan lingkungan dan mulai belajar menyesuaikan diri secara sosial. Selain belajar melalui tindakan, anak juga mulai dapat belajar dengan menggunakan pemikirannya (kemampuan abstraksi), misalnya anak mulai dapat mengingat simbol-simbol dan membayangkan benda-benda yang tidak nampak di hadapannya.

Pada anak usia prasekolah, persepsi visual menjadi lebih efektif dan anak dapat mempertahankan konsentrasi dalam jangka waktu yang lebih lama. Lingkungan awal yang berperan dalam perkembangan anak usia prasekolah menurut Bronfrenbrenner (1979) adalah lingkungan rumah dan lingkungan di luar rumah. Skema berikut menjelaskan lingkungan awal yang mempengaruhi perkembangan anak usia prasekolah.



Gambar 2.1 : Lingkungan yang mempengaruhi perkembangan Anak

Sumber : <http://eprints.uns.ac.id/8383/1/103231709200910491.pdf>

Dalam program kegiatan belajar taman kanak-kanak 1994 (PKB-TK 1994) dijelaskan bahwa ada tiga unsur pendidikan yang berperan besar terhadap perkembangan anak di TK yaitu ; guru, program kegiatan belajar yang berperan sebagai acuan dalam pelaksanaan proses bermain sambil belajar di TK dan lingkungan fisik yaitu lingkungan sekolah (luar kelas) dan ruang kelas. Ruang kelas dibuat untuk mewadahi kegiatan belajar anak di TK. Kelas tidak hanya merupakan tempat belajar bagi anak namun sebagai tempat mereka tumbuh dan berkembang baik secara fisik, intelektual maupun emosional. Lingkungan kelas mempunyai nilai tertentu bagi anak didik dalam konteks desain interior ruang secara psikologis dapat memotivasi dan merangsang anak untuk bermain sambil belajar sesuai dengan perkembangan mereka.

Sriti Mayang Sari, 1 juni 2004, *Peran Warna Interior terhadap Perkembangan Dan Pendidikan Anak Di Taman Kanak-Kanak*. 20-oktober-2013.

<http://eprints.uns.ac.id/8383/1/103231709200910491.pdf>

3. Memahami Kemampuan Anak melalui Inteligensi

Gambaran mengenai spektrum kecerdasan yang lebih luas telah membuka mata para orang tua dan guru tentang adanya wilayah-wilayah yang secara spontan (fitrah) akan diminati oleh anak-anak. Setiap anak akan menunjukkan kemampuannya (yang tinggi) dan

merasa pas dengan apa yang diminatinya sehingga menjadi sangat menguasainya dan menjadikannya ahli dalam bidang tersebut.

Berdasarkan konsep dari Howard Gardner (1993) intelegensi diartikan sebagai kemampuan memecahkan masalah, atau membentuk suatu produk, yang dihargai dalam satu atau berbagai suasana budaya atau masyarakat. Integensi jamak (multiple intelegences) meliputi unsur-unsur :

- a. Intelegensi matematika-logika : memuat kemampuan seseorang dalam berfikir secara induktif dan deduktif, berfikir menurut aturan logika, memahami dan menganalisis pola angka-angka serta memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan berfikir.
- b. Integensi berbahasa : memuat kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa dari kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan dalam bentuk yang berbeda untuk mengekspresikan gagasannya.
- c. Inteligensi visual-spasial (ruang) : memuat kemampuan seseorang untuk memahami secara lebih mendalam hubungan antara obyek dengan ruang.
- d. Inteligensi kinestik (badaniah): memuat kemampuan seseorang untuk secara aktif menggunakan bagian-bagian atau seluruh tubuhnya untuk berkomunikasi dan memecahkan berbagai masalah.
- e. Inteligensi antar-pribadi (inter-personal) : memuat kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan orang lain, mudah memahami dan berinteraksi dengan orang lain sehingga mudah bersosialisasi.
- f. Intelegensi intra pribadi : menunjukkan kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan dirinya sendiri, cenderung mampu mengenali kekuatan dan kelemahan diri.
- g. Inteligensi naturalis, yaitu kemampuan seseorang untuk peka terhadap lingkungan alam.

h. Inteligensi spiritual, adalah ekspresi pemikiran yang muncul dari dalam kalbu seseorang. Dapat mengilhami seseorang dan mendorongnya sebagai sumber motivasi yang memiliki kekuatan maha dahsyat, misalnya ditunjukkan dalam penemuan baru yang orisinal, kreatif dan ispiratif.

4. Karakteristik perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini (0 – 8 tahun) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itulah maka usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik. Secara lebih rinci akan diuraikan karakteristik anak usia dini sebagai berikut:

a. Usia 0-1 tahun

Pada masa bayi perkembangan fisik mengalami kecepatan luar biasa, paling cepat dibanding usia selanjutnya. Berbagai kemampuan dan ketrampilan dasar dipelajari anak pada usia ini. Beberapa karakteristik anak usia bayi dapat dijelaskan antara lain :

- Mempelajari ketrampilan motorik mulai dari berguling, merangkak, duduk, berdiri dan berjalan.
- Mempelajari ketrampilan menggunakan panca indera, seperti melihat atau mengamati, meraba, mendengar, mencium dan mengecap dengan memasukkan setiap benda ke mulutnya.
- Mempelajari komunikasi sosial. Bayi yang baru lahir telah siap melaksanakan kontrak sosial dengan lingkungannya. Komunikasi responsif dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respon verbal dan non verbal bayi.

Berbagai kemampuan dan ketrampilan dasar tersebut merupakan modal penting bagi anak untuk menjalani proses perkembangan selanjutnya.

b. Usia 2-3 tahun

Anak pada usia ini memiliki beberapa kesamaan karakteristik dengan masa sebelumnya. Secara fisik anak masih mengalami pertumbuhan yang pesat. Beberapa karakteristik khusus yang dilalui anak usia 2 – 3 tahun antara lain:

- Anak sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya. Ia memiliki kekuatan observasi yang tajam dan keinginan belajar yang luar biasa. Eksplorasi yang dilakukan oleh anak terhadap benda-benda apa saja yang ditemui merupakan proses belajar yang sangat efektif. Motivasi belajar anak pada usia tersebut menempati grafik tertinggi dibanding sepanjang usianya bila tidak ada hambatan dari lingkungan.
- Anak mulai mengembangkan kemampuan berbahasa. Diawali dengan berceloteh, kemudian satu dua kata dan kalimat yang belum jelas maknanya. Anak terus belajar dan berkomunikasi, memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati dan pikiran.
- Anak mulai belajar mengembangkan emosi. Perkembangan emosi anak didasarkan pada bagaimana lingkungan memperlakukan dia. Sebab emosi bukan ditemukan oleh bawaan namun lebih banyak pada lingkungan.
- Usia 4 – 6 tahun

c. Usia 4-6 tahun

- Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk mengembangkan otot-otot kecil maupun besar.
- Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.
- Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan

sekitar. Hal itu terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.

- Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial. Walaupun aktifitas bermain dilakukan anak secara bersama.

Ozone Station. 22-November-2010. Karakteristik Anak Usia

Dini. 27-oktober-2013.

<http://dachun91.wordpress.com/2010/11/22/karakteristik-anak-usia-dini/>

2.1.4 Prinsip, Metode dan model Pembelajaran Taman Kanak-Kanak

1. Prinsip

Pendekatan pembelajaran pada taman kanak-kanak (TK) hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut :

a. Berorientasi pada kebutuhan anak

Anak TK adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikis yang meliputi intelektual, bahasa, motorik, dan sosio emosional. Dengan demikian berbagai jenis kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan melalui analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan berbagai aspek perkembangan dan kemampuan pada masing-masing anak.

b. Bermain Sambil belajar atau belajar seraya bermain

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak-anak usia Taman Kanak-kanak. Untuk itu dalam memberikan pendidikan pada anak usia Taman Kanak-kanak harus dilakukan dalam situasi yang menyenangkan sehingga ia tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Selain menyenangkan, metode, materi dan media yang digunakan harus menarik perhatian serta mudah diikuti sehingga anak akan termotivasi untuk belajar. Melalui kegiatan bermain anak diajak

untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Bermain bagi anak juga merupakan suatu proses kreatif untuk bereksplorasi, mempelajari keterampilan yang baru dan dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunianya.

c. Kreatif dan Inovatif



Gambar 2.2 : Pembelajaran Kreatif dan Inovatif

Sumber : http://umisaamah.blogspot.com/2012/07/pendekatan-dan-metode-pembelajaran-di_07.html

Proses pembelajaran dilakukan melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu, memotivasi anak untuk berpikir kritis dan menemukan hal-hal baru. Pengelolaan pembelajaran hendaknya juga dilakukan secara dinamis. Artinya anak tidak hanya dijadikan sebagai objek, tetapi juga dijadikan subyek dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak dirancang untuk membentuk perilaku dan mengembangkan kemampuan dasar yang ada dalam diri anak usia Taman Kanak-kanak, tetapi dalam pelaksanaannya harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangannya. Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di Taman Kanak-kanak, seorang guru harus memahami dan menguasai metode pembelajaran yang digunakan. Dengan menguasai metode pembelajaran ini, diharapkan tujuan pendidikan yang di antaranya

untuk mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai- nilai agama dapat tercapai secara optimal.

2. Metode

Beberapa metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak TK menurut Moeslichatoen (1999) adalah :

a. Metode Bermain



Gambar 2.3 : Metode bermain anak-anak

Sumber : <http://raisaaryasheba.blogspot.com/2013/04/tugas-perkembangan-anak-tk-sd.html>

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Sudono, 2000:1). Menurut Sally (2008:17) bermain berarti anak itu sedang melakukan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi dirinya. Sedangkan menurut Hildebrand (1986:54), bermain berarti berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk menstransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.

Berdasarkan definisi bermain di atas, bermain merupakan suatu sarana bagi anak untuk berlatih, mengeksplorasi dan merekayasa yang dilakukan secara berulang-ulang dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat untuk memperoleh informasi,

kesenangan dan mengembangkan daya imajinasinya. Dengan demikian, aktivitas bermain tidak sama dengan aktivitas lain seperti belajar. Walaupun sebenarnya dengan bermain, anak juga telah melakukan aktivitas belajar.

b. Metode Karyawisata



Gambar 2.4 : Wisata anak sambil belajar

Sumber : http://rachmimaulanaputri.blogspot.com/2012/12/sumber-belajar-dan-alat-permainan-tk_14.html

Metode ini dilakukan dengan mengajak siswa mengunjungi suatu objek secara langsung untuk memberikan pengalaman belajar yang tidak diperolehnya di dalam kelas. Kunjungan ini bisa ke sekitar sekolah, pasar, bank, museum, kebun binatang, pantai dan sebagainya. Melalui kegiatan ini, anak dapat melihat, mengenal dan mengamati secara langsung objek-objek yang dikunjungi. Selain itu, dengan berkaryawisata anak Taman Kanak-kanak memperoleh kesempatan untuk menumbuhkan minat tentang sesuatu hal, meningkatkan perbendaharaan kata, menambah pengetahuan dan memperluas wawasannya. Contoh siswa diajak pergi ke kebun binatang untuk mengenal dan mengamati berbagai macam binatang yang ada di situ.

c. Metode Bercakap-cakap



Gambar 2.5 : Pembelajaran anak dengan percakapan dengan teman yang lain

Sumber : <http://history1978.wordpress.com/>

Bercakap-cakap merupakan salah satu bentuk berkomunikasi dengan orang lain. Dari pengertian tersebut, maka metode bercakap-cakap dapat diartikan sebagai suatu cara untuk menyampaikan pelajaran yang diajarkan melalui bercakap-cakap dalam bentuk tanya jawab antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa. Metode ini bermanfaat untuk meningkatkan keberanian anak dalam menyatakan perasaan, keinginan, kebutuhan secara lisan dan juga memperoleh pengetahuan dan wawasan mengenai tema yang telah diajarkan guru. Selain itu, dengan bercakap-cakap anak dapat menjalin hubungan sosial yang menyenangkan dengan anak lain atau guru. Contoh siswa diajak melakukan tanya jawab mengenai kegiatan yang dilakukan oleh tukang kayu sebelum membuat meja dan kursi atau kegiatan yang dilakukan oleh pedagang beras yang berjualan di pasar.

d. Metode Bercerita

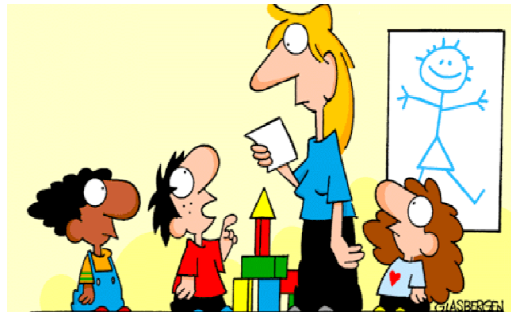


Gambar 2.6 : metode Bercerita untuk anak-anak

Sumber : <http://www.m-edukasi.web.id/2012/04/metode-mengajar-yang-tepat.html>

Metode bercerita merupakan salah satu bentuk pemberian pengalaman belajar bagi anak Taman Kanak-kanak dengan membawakan cerita secara lisan baik dengan membaca langsung dari buku maupun dengan menggunakan ilustrasi gambar. Melalui metode bercerita, anak dilatih untuk menjadi pendengar yang kritis dan kreatif. Pendengar yang kritis mampu menemukan kesesuaian antara yang telah didengar dengan yang telah dipahami. Sedangkan pendengar yang kreatif mampu menemukan pemikiran-pemikiran baru dari apa yang telah didengarnya. Manfaat lain yang dapat dirasakan dari metode ini adalah dapat melatih konsentrasi dan daya tangkap serta membantu perkembangan imajinasi anak. Contoh guru bercerita mengenai Putri Kemuning dan sekelompok orang kerdil yang sedang mengukur panjang kayu untuk membuat meja, kursi dan tempat tidur.

e. Metode Demonstrasi



Gambar 2.7 : Cara mengajar secara demonstrasi / peragaan untuk anak

Sumber : <http://www.m-edukasi.web.id/2012/01/desain-pembelajaran-paikem.html>

Metode demonstrasi merupakan suatu cara untuk menunjukkan dan menjelaskan cara-cara mengerjakan sesuatu. Metode ini bermanfaat untuk memberikan ilustrasi dalam menjelaskan suatu kejadian atau peristiwa kepada anak. Selain itu, juga dapat meningkatkan daya pikir anak Taman Kanak-kanak terutama

dalam meningkatkan kemampuan mengenal, mengingat dan berpikir baik kritis maupun kreatif.

Contoh guru memperagakan di depan siswa cara mengukur dengan menggunakan jengkal, langkah, pita, lidi, sedotan dan penggaris buatan.

f. Metode Proyek

Metode proyek merupakan suatu cara pemberian pengalaman belajar dengan memberi anak permasalahan atau persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok. Manfaat dari metode ini adalah untuk meningkatkan keterampilan yang telah dimiliki dan memberikan peluang bagi anak untuk mewujudkan daya kreativitasnya. Contoh siswa dihadapkan pada suatu masalah bagaimana cara mengukur panjang kayu dan alat apa saja yang harus dipersiapkan.

g. Metode Pemberian tugas

Metode pemberian tugas merupakan suatu cara pemberian pengalaman belajar dengan memberikan tugas yang secara sengaja diberikan kepada anak Taman Kanak-kanak. Manfaat dari metode ini adalah untuk meningkatkan cara belajar yang lebih baik dan untuk memantapkan penguasaan perolehan hasil belajar. Contoh siswa diminta menghubungkan gambar benda dengan gambar alat yang sesuai untuk menimbang.

Saamah umi. 07 Juli 2012. Pendekatan dan Metode Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak. 19-oktober-2013.

http://umisaamah.blogspot.com/2012/07/pendekatan-dan-metode-pembelajaran-di_07.html

3. Beberapa model pembelajaran yang dilaksanakan di taman kanak-kanak :

a. Model pembelajaran klasikal

Model pembelajaran klasikal adalah pola pembelajaran dimana dalam waktu yang sama, kegiatan dilakukan oleh seluruh anak

sama dalam satu kelas. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang paling awal digunakan di TK, dengan sarana pembelajaran yang pada umumnya sangat terbatas, serta kurang memperhatikan minat individu anak. Seiring dengan perkembangan teori dan pengembangan model pembelajaran, model ini sudah banyak ditinggalkan.

b. Model pembelajaran kelompok

Model pembelajaran kelompok dengan pengaman adalah pola pembelajaran dimana anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok (biasanya menjadi tiga kelompok), masing-masing kelompok melakukan kegiatan yang berbeda. Dalam satu pertemuan, anak didorong harus mampu menyelesaikan 2 – 3 kegiatan dalam kelompok secara bergantian. Apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan tugasnya lebih cepat daripada temannya, maka anak tersebut dapat meneruskan kegiatan lain selama dalam kelompok lain masih ada tempat. Jika sudah tidak ada tempat, anak-anak tersebut dapat bermain pada tempat tertentu yang sudah disediakan oleh guru, dan tempat itulah yang disebut dengan kegiatan pengaman. Pada kegiatan pengaman sebaiknya disediakan alat-alat yang lebih bervariasi dan sering diganti sesuai dengan tema atau subtema yang dibahas.

c. Model pembelajaran berdasarkan sudut-sudut kegiatan

Model pembelajaran ini menyediakan sudut-sudut kegiatan yang menjadi pusat kegiatan pembelajaran berdasarkan minat anak. Alat-alat yang disediakan harus bervariasi mengingat minat anak yang beragam. Alat-alat tersebut juga harus sering diganti disesuaikan dengan tema dan subtema yang dibahas.

d. Model pembelajaran area

Model ini pada dasarnya hampir sama dengan model pembelajaran berdasarkan sudut-sudut kegiatan. Model ini lebih memberi kesempatan kepada anak didik untuk memilih kegiatan sendiri sesuai dengan minatnya. Pembelajarannya dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan spesifik anak dan menghormati keberagaman budaya. Kecuali itu juga menekankan pada pengalaman belajar bagi setiap anak, pilihan-pilihan kegiatan dan pusat-pusat kegiatan serta peran serta keluarga dalam proses pembelajaran.

e. Model pembelajaran berdasarkan sentra

Model pembelajaran berdasarkan sentra memiliki ciri utama pemberian pijakan (*scaffolding*) untuk membangun konsep, aturan, ide, dan pengetahuan anak serta konsep densitas serta intensitas bermain. Model pembelajaran ini berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra bermain dan pada saat anak berada dalam lingkaran. Pada umumnya pijakan/dukungan dalam model ini untuk mendukung perkembangan anak, yaitu pijakan sebelum bermain, pijakan selama bermain dan pijakan setelah bermain. Pijakan ini dimaksudkan untuk mendukung perkembangan anak lebih tinggi. Ada 3 jenis permainan yang disediakan dalam model ini yaitu; bermain sensorimotorik atau fingsional, bermain peran, dan bermain pembangunan (konstruktif, yaitu membangun pemikiran anak).

Kelompok bermain. 12 April 2013. *Paud terpadu "Anak ceria"*. 19-oktober-2013. <http://paudanakceria.wordpress.com/>

2.1.5 Klasifikasi Jenis Kegiatan

Kegiatan belajar di taman kanak-kanak dibagi menjadi 3, yaitu :

1. Kegiatan Awal

Yang dimaksud kegiatan awal adalah untuk memfokuskan perhatian, membangkitkan motivasi agar peserta didik siap mengikuti kegiatan pembelajaran.

Adapun beberapa kegiatan Awal yaitu :

❖ Menari

Dilaksanakan seminggu sekali yang diasuh oleh guru tari yang sudah berpengalaman. Banyak sudah prestasi yang telah diukir oleh anak TK Margie dalam kegiatan menari ini.

❖ Menyanyi

Kegiatan menyanyi yang diiringi oleh piano dan gitar yang dimainkan oleh guru seni musik dan diikuti oleh anak-anak dengan gembira.

2. Kegiatan inti

Merupakan proses untuk mencapai standar perkembangan secara interatif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan partisipatif, dan dilakukan melalui proses eksplorasi, eksperimen, elaborasi dan konfirmasi

Adapun beberapa kegiatan Inti yaitu :

❖ Di dalam kelas

Kegiatan di dalam kelas di orientasikan untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas anak di bidang bahasa, *social, science*, konstruksi, *role play*, dll.

❖ Ruang Bermain Indoor / ruang Aula

Kegiatan di dalam ruangan ini mengacu pada anak-anak untuk bermain bebas, senam bersama atau beraktivitas sosial bersama teman lainnya. Adapun juga kegiatan makan bersama yang bertujuan mengakrabkan antar anak-anak didik. Selain itu, aula juga berfungsi sebagai tempat pertemuan antara pengelola dan para orang tua untuk mengadakan kegiatan sharing seperti misalnya *parent's time dan parental coaching and sharing*.

❖ Perpustakaan dan ruang komputer

Kegiatan mengenal kepada anak-anak terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi.

❖ Aktifitas outdoor dan taman air

Mengenalkan anak terhadap alam dan lingkungan sekitar.

❖ Kamar mandi anak

Mengajarkan anak agar mandiri dalam pentingnya menjaga kebersihan dan merawat diri, salah satu contoh pembelajarannya, anak di didik secara mandiri dalam pengarahannya agar dapat bertindak sendiri dan memahami hal-hal yang perlu dilakukan dalam upaya merawat diri, misalnya gosok gigi, mandi, cuci kaki dan tangan, dll.

❖ Uks (Unit Kesehatan Anak) dan ruang psikologi anak

Kegiatan dalam ruangan ini mengupayakan kesehatan anak agar selalu optimal dalam mengikuti kegiatan belajar, terhadap juga program pengembangan mental anak lewat konsultasi psikiater anak.

❖ Administrasi

Administratif juga dapat di asumsikan sebagai bagian dari pengajar sehari-hari. Namun, di taman kanak-kanak yang besar, direktur biasanya akan memiliki sekretaris atau asisten untuk membantu beban kerja administrative. Administrator disebut sebagai direktur yaitu orang yang bertanggung jawab untuk mengelola, mengawasi staf pengajar, dan berkomunikasi dengan orang tua, dewan direksi dan karyawan.

❖ Guru / Pengajar

Guru / pengajar bertanggung jawab terhadap anak-anak di sekolah, termasuk menyapa mereka dan orang tua mereka ketika mereka tiba dan pulang dari sekolah. Guru juga memastikan bahwa individu yang berwenang yang dapat menjemput anak-anak saat sekolah usai.

Guru juga menyiapkan materi kurikulum dan proyek-proyek untuk anak-anak dan mengkomunikasikan dengan pihak orang tua murid.

3. Kegiatan Akhir

Kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktifitas pembelajaran berupa : menyimpulkan, sebagai umpan balik, sebagai tindak lanjut.

Wahyuti Journal. 15 juli 2010. Model Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak. 19-oktober-2013.

<http://wahyuti4tklarasati.blogspot.com/2010/07/model-pembelajaran-di-taman-kanak-kanak.html>

2.1.6 Klasifikasi Fasilitas

Kebutuhan Fasilitas pada pendidikan Taman kanak-kanak,yaitu :

1. Class Room

De Porter menjelaskan bahwa faktor penataan ruang kelas merupakan kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal. Pemilihan jenis perabotan, penataan, warna, pencahayaan, musik, visual, poster, gambar, temperatur, tanaman, kenyamanan, dan suasana hati secara umum merupakan kunci menciptakan lingkungan yang optimal, baik secara fisik maupun mental.

2. *Discovery area*

Area ini disebut pula sebagai area permainan pasir dan air. Tempat ini merupakan tempat dimana anak-anak bereksperimen dan mengembangkan kreativitas dengan bahan-bahan alam yang tersedia. Lantai dekat dengan bak pasir atau bak air, sebaiknya dipilih bahan yang kedap air dan bila memungkinkan disediakan floor drain sehingga dapat lebih mudah dibersihkan.

3. *Art area*

Pada area ini anak-anak dapat menggambar / melukis, melakukan kerajinan tanah liat dan lainnya. Area seni sebaiknya diletakkan dekat dengan discovery area dan harus memiliki lantai yang mudah dibersihkan. Dalam ruang ini juga harus menyediakan bak cuci tangan (sink) yang terbuat dari stainlesssteel. Bukan air (keran) pada bak cuci

tangan sebaiknya terletak pada ketinggian \pm 55-66 cm dari permukaan lantai, sehingga mudah dijangkau oleh Anak.

4. *Music area*

Pada ruang musik ini sebaiknya ada area untuk duduk dan mendengarkan musik, serta area untuk menari / bergerak bebas.

5. *Reading and listening area*

Merupakan tempat bagi anak untuk mengembangkan kemampuan membedakan suara, kemampuan berbicara, mengekspresikan diri dan mengembangkan kosa kata. Ruang ini harus diletakkan pada area yang tenang dan tidak berisik. Lantainya sebaiknya berkarpet atau memiliki tempat duduk yang nyaman.

6. *Block building area*

Merupakan area permainan dimana anak bermain membangun dan membuat sesuatu dari balok-balok. Ruang ini sebaiknya dekat dengan ruang permainan rumah tangga/ house area.

7. *Manipulatives area*

Ruang dimana anak bermain dengan puzzle, belajar mengenal bentuk, warna mengembangkan persepsi mengenai ukuran, bentuk dan lainnya. Dalam ruang ini minimal hendaknya disediakan rak tempat mainan dan meja –kursi.

8. *Math and computer area*

Ruang ini hendaknya menggunakan meja computer yang sesuai dengan ukuran anak.

9. Perpustakaan

Dalam ruang ini dapat menumbuhkan sikap gemar membaca sejak dini dengan fasilitas perpustakaan yang memadai.

10. *Office Room*

Ruang dimana tempat para pengajar menyiapkan konsep materi/ kurikulum/ proyek yang akan disampaikan kepada anak-anak.

11. Administrasi

Ruang ini untuk menyimpan barang-barang pribadi dan berkas-berkas.

12. Fasilitas pendukung lainnya

Kelompok bermain dan taman kanak-kanak juga memiliki standar fasilitas lain yang umum seperti mushola, toilet, washtafel, serta ruang UKS (Unit Kesehatan Sekolah).

Perhatikan bahwa di beberapa negara, fasilitas toilet yang terpisah diperlukan untuk anak-anak 48 bulan atau lebih. Ini adalah salah satu tanggung jawab desainer untuk memastikan kebutuhan.

Kelompok Bermain & Taman Kanak-Kanak. "n.d". Sarana & Prasarana Kelompok Bermain dan Taman Kanak-Kanak. 19-oktober-2013. <http://www.bintangmandirischool.sch.id/id/playgroup-taman-kanak-kanak/sarana-prasarana>.

Syarat Fasilitas Permainan dalam kegiatan belajar di taman kanak-kanak, yaitu :

- a. Bongkar pasang
Alat permainan sebaiknya yang mudah dibongkar pasang (*built in*)
- b. Mengembangkan daya fantasi
Alat permainan sebaiknya bersifat mudah di bentuk dan dirubah-ubah, karena sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasinya. Misalnya : bak pasir, tanah liat, kertas-gunting dan lainnya.
- c. Tidak berbahaya, baik dari bahan maupun bentuknya.
Bahan permainan setidaknya mengedepankan keamanan bagi para penggunanya, yaitu anak-anak. Pemilihan material dan finishing dan dimensinya disesuaikan dengan mengedepankan keamanan dan fungsi mainan tersebut.

2.1.7 Persyaratan Umum

A. Syarat Pendirian

1. Persyaratan pendirian TK pemerintah

Pendirian TK oleh pemerintah harus memenuhi persyaratan sebagai berikut :

- a. Memiliki kepala TK yang kualifikasi dan kompetensinya didasarkan pada peraturan menteri pendidikan nasional republik Indonesia Nomor 13 tahun 2007 tentang standar kepala sekolah/madrasah.
- b. Memiliki tenaga pendidik dan kependidikan sesuai dengan standar kompetensi.
- c. Melaksanakan program kegiatan belajar TK yang diatur oleh pemerintah
- d. Memiliki buku yang diperlukan untuk pelaksanaan program kegiatan belajar mengajar yang terdiri dari buku pedoman guru dan buku perpustakaan baik untuk guru maupun untuk peserta didik
- e. Tidak menempati atau menggunakan fasilitas gedung milik pemerintah dengan menyediakan :
 - ❖ Bangunan atau gedung untuk kegiatan belajar dan bermain yang memenuhi standar
 - ❖ Kantor dan ruang guru beserta perlengkapannya
 - ❖ Kamar mandi, kamar kecil dan air bersih
 - ❖ Halaman dengan alat bermain yang memadai, letak/lokasi tidak terlalu dekat dengan tempat ramai/kotor/sungai/yang tidak berpagar/daerah listrik tegangan tinggi/jalur terlarang
- f. Memiliki perabot, alat peraga dan atau alat permainan di dalam dan di luar kelas ruangan.
- g. Memiliki sumber dana yang tetap
- h. Memiliki akte dan struktur organisasi yayasan, atau badan hukum lainnya.
- i. Mempunyai program penyelenggaraan yang jelas, baik jangka pendek maupun jangka panjang
- j. Memiliki 1(satu) kelompok usis (usia4-5tahun atau 5-6tahun) dengan sekurang-kurangnya 10(sepuluh) orang anak didik
- k. Membuat pernyataan tertulis mentaati ketentuan/peraturan yang berlaku tentang lokasi pendirian dengan memperhatikan persyaratan lingkungan, yaitu faktor keamanan, kebersihan,

ketenagaan, dekat dengan pemukiman penduduk serta kemudahan transportasi dan jarak.

2. Syarat pendirian TK swasta

Pendirian TK oleh masyarakat, harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- a. Diselenggarakan oleh yayasan atau badan yang bersifat sosial dan memiliki akte dan struktur organisasi yayasan atau badan hukum lainnya.
- b. Penyelenggara harus mempunyai program yang jelas baik jangka pendek maupun jangka panjang
- c. Tidak menempati dan tidak menggunakan fasilitas TK negeri
- d. Memiliki kepala TK yang kualifikasi dan kompetensinya didasarkan pada peraturan menteri pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2007 tentang Standar Kepala sekolah/madrasah
- e. Memiliki 1(satu) kelompok usia dengan sekurang-kurangnya 10(sepuluh) orang peserta didik
- f. Memiliki seorang guru untuk setiap kelompok usia belajar (kelas) yang sesuai dengan standar kompetensi.
- g. Melaksanakan program kegiatan belajar TK yang diatur oleh pemerintah
- h. Memiliki buku yang diperlukan untuk pelaksanaan program kegiatan belajar mengajar yang terdiri dari buku pedoman guru dan buku perpustakaan baik untuk guru maupun untuk peserta didik.
- i. Tersedianya :
 - ❖ Bangunan atau gedung untuk kegiatan belajar dan bermain yang memenuhi standar
 - ❖ Kantor dan ruang guru beserta perlengkapannya
 - ❖ Kamar mandi, kamar kecil dan air bersih

- ❖ Halaman dengan alat bermain yang memadai, letak/lokasi tidak terlalu dekat dengan tempat ramai/kotot/sungai/yang tidak berpagar/daerah listrik tegangan tinggi/jalur terlarang
- j. Memiliki perabot, alat peraga dan atau alat permainan di dalam dan di luar kelas ruangan
- k. Memiliki sumber dana yang tetap

B. Persyaratan sarana dan Prasarana

1. Luas lahan/tanah minimal yang diperlukan 300m²
2. Lokasi pendirian hendaknya memperhatikan persyaratan lingkungan, yaitu faktor keamanan, kebersihan, ketenangan, dekat dengan pemukiman pendudukan serta kemudahan transportasi dan jarak.
 - ❖ Keamanan

Lokasi pendirian TK hendaknya tidak terlalu dekat dengan jalan raya utama, di tebing, pemakaman, sungai atau tempat-tempat yang dapat membahayakan bagi anak peserta didik
 - ❖ Kebersihan

Dalam mendirikan TK hendaknya tidak berdekatan dengan tempat pembuangan/penumpukan sampah, pabrik yang mengeluarkan polusi udara, limbah yang berakibat buruk bagi kesehatan.
 - ❖ Ketenangan/Kenyamanan

Taman kanak-kanak yang didirikan lokasi tidak berdekatan dengan pabrik, bengkel, pasar dan pusat keramaian yang aktifitasnya dapat mengeluarkan suara yang dapat mengganggu kegiatan TK.
 - ❖ Penduduk (usia taman kanak-kanak)

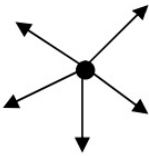
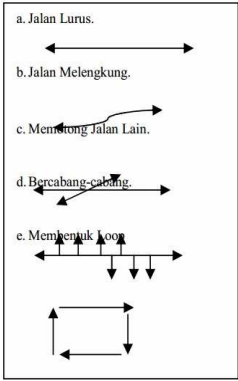
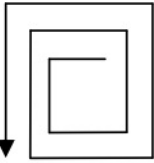
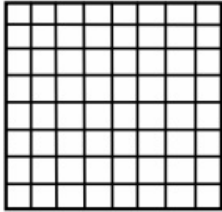
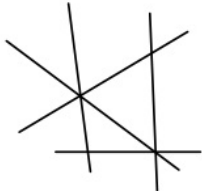
Lokasi pendirian TK dipilih dekat dengan pemukiman penduduk yang relatif banyak anak usia taman kanak-kanak.
 - ❖ Transportasi

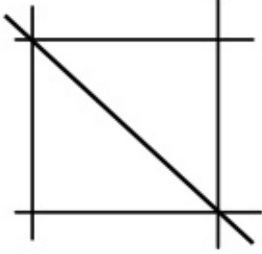
Transportasi mudah dijangkau, baik darat atau air sesuai dengan kondisi daerah.

Hamid Muhammad, Ph.D. (2011). *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-Kanak*. (Edisi 1). Jakarta: Direktorat pembinaan pendidikan anak usia dini.

C. Pola Sirkulasi

Sirkulasi ruang mengarah dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi dalam ruang. Sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang.

| Pola Sirkulasi | Gambar | Keterangan |
|----------------|---|--|
| Radial |  | Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat. |
| Linear |  | Semua jalan adalah linear. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir yang utama untuk satu deretan ruang-ruang. Jalan dapat melengkung atau terdiri dari segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang dan membentuk kisaran / loop. |
| Spiral |  | Pola bentuk spiral adalah suatu jalan yang menerus yang berasal dari titik pusat, berputar mengelilinginya dengan jarak yang dapat berubah. |
| Grid |  | Bentuk grid terdiri dari jalan-jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bejur sangkar atau kawasan-kawasan segi empat. □ |
| Network |  | Suatu bentuk jalan yang terdiri dari beberapa jalan yang menghubungkan |

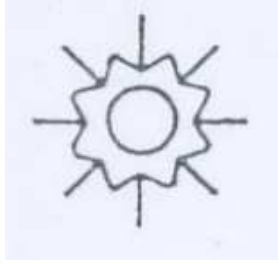
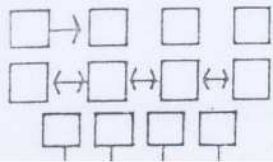
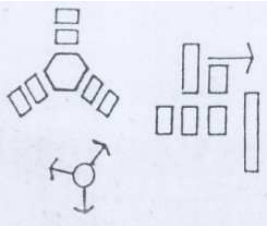
| | | |
|----------|---|---|
| | | titik-titik tertentu di dalam ruang. |
| Komposit |  | Suatu kombinasi alur jalan-jalan linear, radial, spiral, grid dan network. Untuk menghindari orientasi membingungkan, suatu susunan hirarkis diantara jalur-jalur jalan bisa dicapai dengan membedakan skala, bentuk dan panjangnya |

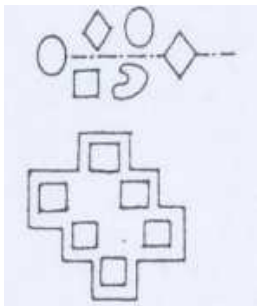
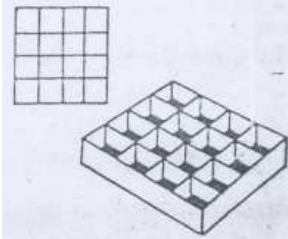
Tabel 2.3 : Pola-pola Sirkulasi

D. Organisasi Ruang

Ada beberapa jenis organisasi ruang yang penentuannya tergantung pada tuntutan program bangunan, dengan memperhatikan faktor-faktor berikut : pengelompokan fungsi ruang, hirarki ruang, kebutuhan pencapaian, pencahayaan dan arah pandangan.

Bentuk Organisasi ruang dapat dibedakan antara lain sebagai berikut :

| Organisasi Ruang | Gambar | Keterangan |
|------------------|---|--|
| Terpusat |  | <ol style="list-style-type: none"> Sebuah ruang besar dan dominan sebagai pusat ruang-ruang di sekitarnya. Ruang sekitar mempunyai bentuk, ukuran dan fungsi sama dengan ruang lain. Ruang sekitar berbeda satu dengan yang lain, baik bentuk, ukuran maupun fungsi. |
| Linear |  | <ol style="list-style-type: none"> Merupakan deretan ruang-ruang dan masing masing dihubungkan dengan ruang lain yang sifatnya memanjang. Masing-masing ruang berhubungan secara langsung. Ruang mempunyai bentuk dan ukuran berbeda, tapi yang berfungsi penting, diletakkan pada deretan ruang. □ |
| Radial |  | <ol style="list-style-type: none"> Kombinasi dari organisasi terpusat |

| | | |
|-----------------------|--|---|
| | | <p>dan linear.</p> <p>b. Lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.</p> <p>c. Organisasi ruang secara radial mengarah ke luar. □</p> |
| Cluster / Mengelompok |  | <p>a. Merupakan pengulangan bentuk fungsi yang sama, tetapi komposisinya dari ruang-ruang yang berbeda ukuran, bentuk dan fungsi.</p> <p>b. Pembuatan sumbu membantu susunan organisasi.</p> |
| Grid |  | <p>a. Terdiri dari beberapa ruang yang posisi ruangnya tersusun dengan pola grid (3 dimensi).</p> <p>b. Organisasi ruang membentuk hubungan antar ruang dari seluruh fungsi posisi dan sirkulasi.</p> |

Tabel 2.4: Organisasi Ruang

E. Aspek Lantai

Syarat perencanaan lantai dengan anak sebagai pengguna utama, adalah:

1. Seluruh permukaan lantai harus non slip (anti selip atau licin), hal ini berkaitan dengan kenyataan bahwa licin adalah penting karena bahaya secara psikologis. Hal ini berlaku untuk keseluruhan bagian ruangan.
2. Lantai harus tidak kasar, meskipun non slip (anti selip atau licin) lantai tidak boleh kasar.
3. Ambang pintu dan perubahan kecil dalam kenaikan lantai sebisa mungkin dihindari.

F. Aspek Dinding

Dinding berfungsi sebagai penyekat atau pembagi antar ruang serta sebagai unsur dekoratif. Persyaratan yang harus terpenuhi dinding pada ruangan-ruangan publik, antara lain : mudah perawatannya, finishing yang digunakan tidak mengandung bahan yang berbahaya dan tidak mudah rusak, tahan terhadap kelembaban, menunjang aspek dekoratif, dapat berfungsi sebagai bahan akustik dan mempunyai variasi bahan, warna dan tekstur.

G. Aspek Ceiling

Ceiling adalah sebuah bidang (permukaan) yang terletak di atas garis pandang normal manusia, berfungsi sebagai pelindung atap sekaligus sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang ada di bawahnya.

1. Gypsumboard

Merupakan bahan yang mudah dipasang, mempunyai bobot yang ringan dan kemampuan menyerap suara dan mudah dibersihkan. Lembaran gypsum memiliki ukuran standar 1200 mm × 2400 mm. Bahan ini dapat dipasang dengan rangka yang terbuat dari kayu ataupun metal.

2. Multipleks

Multipleks yang digunakan untuk ceiling biasanya dengan ketebalan 4mm. Ukuran standar multipleks adalah 1200mm × 2400mm.

H. Aspek Furniture dan Antropometri Pengguna

1. Syarat Furniture untuk Anak.

- a. Memenuhi tuntutan ergonomis anak kecil
- b. Memiliki bentuk yang tidak membahayakan seperti bentuk lengkung dan sudut tumpul dan mempunyai variasi bentuk dan warna.
- c. Menggunakan bahan yang tidak mengandung racun, tahan lama dan ringan, mudah dipindahkan. Bila memungkinkan dapat digunakan sebagai media permainan (multifungsi).

2. Dimensional Anak

a. Tinggi badan anak usia dini (3-5 tahun)

| Usia | Tinggi (cm) |
|---------|-------------|
| 3 Tahun | 96,0 |
| 4 Tahun | 103,5 |
| 5 Tahun | 109,0 |

Tabel 2.5: Tinggi badan usia 3-5 tahun

Sumber : <http://eprints.uns.ac.id/8383/1/103231709200910491.pdf>

b. Tinggi badan anak usia dini (5-6 tahun)

| Usia | Tinggi (cm) |
|---------|-------------|
| 5 Tahun | 111,8 |
| 6 Tahun | 116,8 |

Tabel 2.6: Tinggi badan usia 5-6 tahun

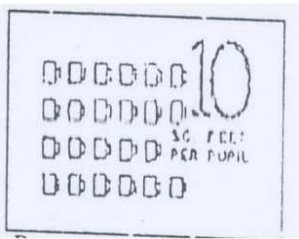
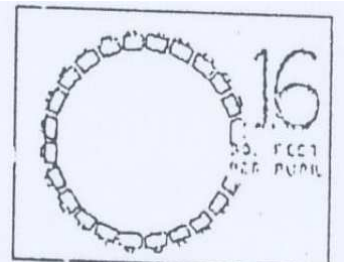
Sumber : <http://eprints.uns.ac.id/8383/1/103231709200910491.pdf>

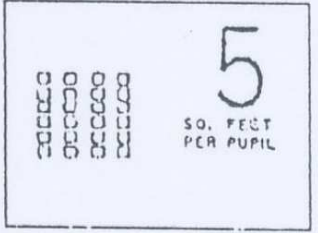
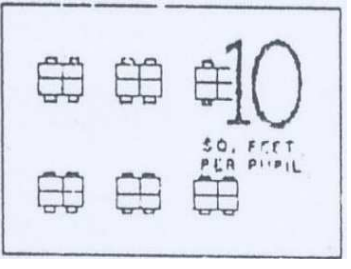
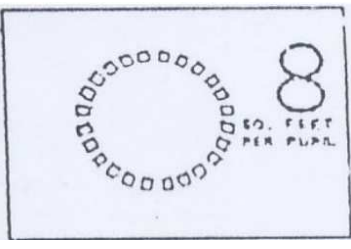
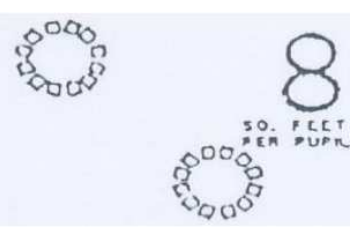
c. Tinggi posisi duduk, tinggi permukaan meja dan jangkauan anak pada usia dini. Ernst Neufert. (1993). *Data Arsitektur*. (Edisi 2). Jakarta : Erlangga

3. Layout Furniture

Penataan furniture yang tepat akan menimbulkan perasaan nyaman bagi murid yang melakukan aktivitas belajar dalam suatu ruangan. B. Perkins & Walter D. Cocking. (1957). *School Progressive Architectur Library*. (Edisi 1). Jakarta : Erlangga

Terdapat beberapa alternatif penataan furniture pada ruang kelas :

| Layout Furniture | Keterangan |
|---|--|
|  | Penataan dengan bentuk berderet-deret rapi dari depan ke belakang dan samping membutuhkan area 1 m ² per murid. □ |
|  | Penataan dengan bentuk lingkaran dan tertutup, sehingga murid yang satu melihat murid yang lain. |

| | |
|---|--|
| | <p>Penataan bentuk ini membutuhkan area sekitar $1,5 \text{ m}^2$ per murid.</p> |
|  | <p>Penataan kursi berderet rapi ke arah belakang dan samping dengan menggunakan meja yang langsung menempel pada kursi. Penataan ini membutuhkan $\pm 0.5 \text{ m}^2$ per murid.</p> |
|  | <p>Penataan meja dan kursi belajar saling digabungkan membentuk suatu meja baru yang lebih besar dengan 4 kursi yang saling berhadapan. Model ini membutuhkan area 1 m^2 per murid.</p> |
|  | <p>Penataan kursi secara melingkar dengan memberi jarak antara kursi satu dengan lainnya. Sifatnya terbuka dan memerlukan area $\pm 0,75 \text{ m}^2$ per murid.</p> |
|  | <p>Penataan kursi berbentuk lingkaran dengan radius yang lebih kecil dan dalam 1 ruang terdiri dari beberapa kelompok kursi berbentuk lingkaran. Model ini membutuhkan area $\pm 0.75 \text{ m}^2$ per murid.</p> |

Tabel 2.7: Penataan Furniture

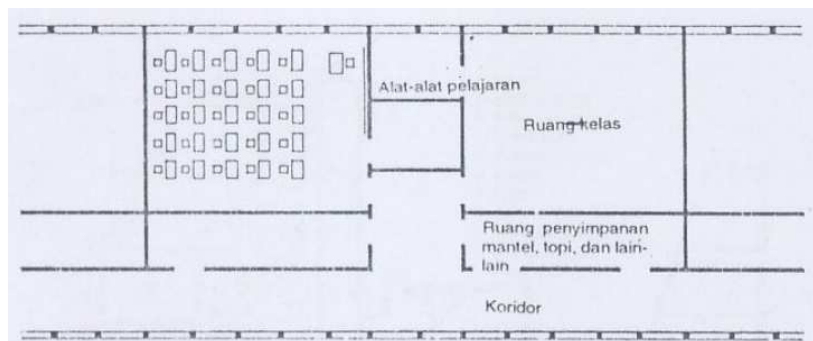
4. Layout

Penataan pengaturan letak ruang-ruang kelas harus diperhatikan agar fungsi dari masing-masing kelas tidak saling

mengganggu. Ernst Neufert. (1996). *Data Arsitek*. (Edisi 1). Jakarta : Erlangga

beberapa alternatif penataan atau peletakan ruang kelas sebagai berikut :

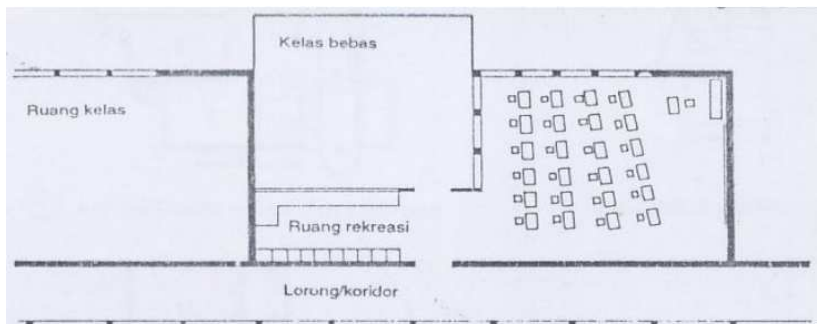
- a. Ruang kelas melewati ruang penyimpanan mantel, topi dan lain-lain dan koridor dengan dua jalan masuk cahaya dan udara, koridor antara dua ruang kelas adalah ruang alat-alat pelajaran.



Gambar 2.8: Layout 1

(Sumber : Data Arsitek)

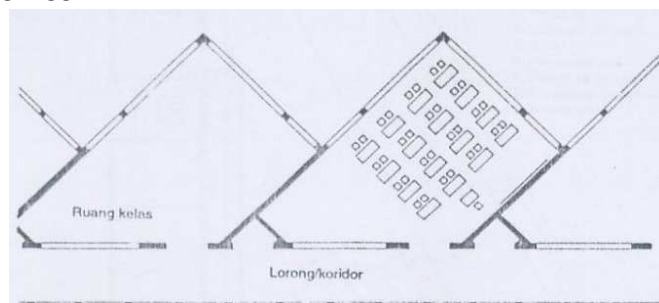
- b. Gabungan dari kelas-kelas, kelas bebas dan ruang rekreasi, anjuran bentuk.



Gambar 2.9: Layout 2

(Sumber : Data Arsitek)

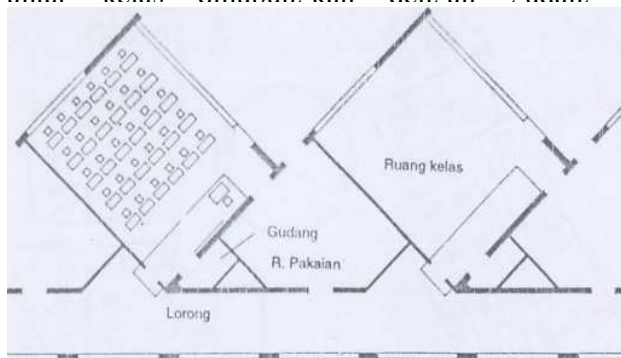
- c. Pembentukan kerangka yang mirip mata gergaji, bahaya gangguan timbal balik.



Gambar 2.10: Layout 3

(Sumber : Data Arsitek)

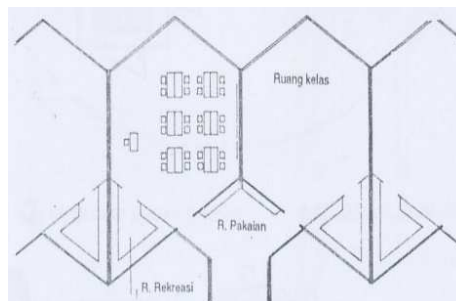
- d. Ruang kelas dilengkapi dengan jendela yang letaknya tinggi, tanpa memperhatikan jalan masuk udara dari bagian belakang, antar kelas dihubungkan dengan gudang dan ruang



Gambar 2.11: Layout 4

(Sumber : Data Arsitek)

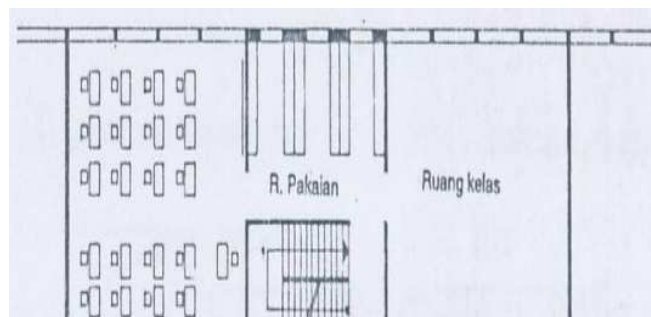
- e. Ruang kelas berbentuk segi enam dengan ruang rekreasi berbentuk segi tiga yang tertutup.



Gambar 2.12: Layout 5

(Sumber : Data Arsitek)

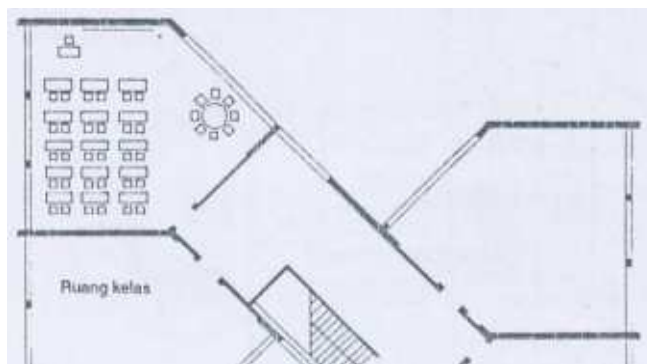
- f. Setiap dua kelas terdapat dekat suatu tangga, dua jalan masuk udara dalam gedung bertingkat.



Gambar 2.13: Layout 6

(Sumber : Data Arsitek)

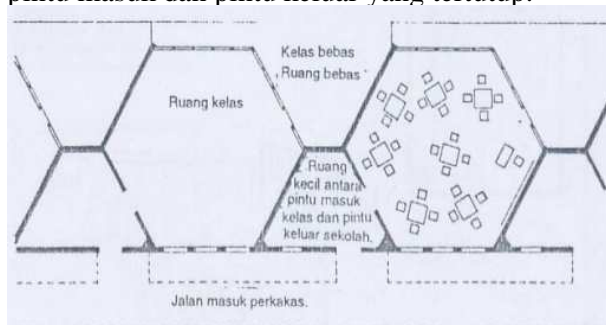
- g. Empat ruang kelas di setiap lantai dengan dua jalan masuk udara, pelebaran ke samping untuk pelajaran kelompok.



Gambar 2.14: Layout 7

(Sumber : Data Arsitek)

- h. Kelas berbentuk segi enam tanpa koridor melalui tempat penyimpanan topi, mantel dan lainnya = ruang kecil antara pintu masuk dan pintu keluar yang tertutup.



Gambar 2.15: Layout 8

(Sumber : Data Arsitek)

2.1.8 Persyaratan Fasilitas

Menurut kementerian Pendidikan Nasional Kelompok bermain dan Taman Kanak-kanak memiliki beberapa minimal persyaratan, yaitu:

1. Memiliki ruang kelas, ruang kantor/kepala TK, ruang dapur, gudang, kamar mandi/WC guru dan kamar mandi/WC anak.

- a. Bangunan Gedung

| No | Jenis Ruang | Jumlah Ruang | Ukuran Ruang | Luas Seluruhnya |
|----|-------------------------------|--------------|--------------------|-------------------|
| 1. | Ruang Kelas | 1 | 8x8 m ² | 64 m ² |
| 2. | Ruang kantor/ kepala TK | 1 | 3x4 m ² | 12 m ² |
| 3. | Ruang dapur | 1 | 3x3 m ² | 9 m ² |
| 4. | Gudang | 1 | 3x3 m ² | 9 m ² |
| 5. | Kamar mandi/ WC guru | 1 | 2x2 m ² | 4 m ² |
| 6. | Kamar mandi/ WC anak | 1 | 2x2 m ² | 4 m ² |
| 7. | Ruang guru | 1 | 4x4 m ² | 16 m ² |
| 8. | Dapur | 1 | 3x3 m ² | 9 m ² |
| 9. | UKS (Usaha kesehatan Sekolah) | 1 | 3x3 m ² | 9 m ² |

Tabel 2.8: Persyaratan Fasilitas Bangunan gedung

- b. Halaman

TK tersebut sedapat mungkin mempunyai halaman/tempat bermain dan mempunyai ruang bermain terbuka

2. Memiliki perabot, alat peraga dan alat permainan di luar dan di dalam ruangan.

Hamid Muhammad, Ph.D. (2011). *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-Kanak*. (Edisi 1). Jakarta: Direktorat pembinaan pendidikan anak usia dini.

2.2 Tinjauan Khusus

Bukanlah rahasia umum, lingkungan sekitar merupakan salah satu indikator penunjang seorang anak dalam mengstimulasi edukasinya. Selain kurikulum yang

baik, lingkungan tempat pembelajaran seorang anak dalam bermain maupun belajar pada taman kanak-kanak sangatlah penting di perhatikan demi menunjang motoric halus dan kasarnya seorang anak. Sangatlah sulit, mengajarkan seorang anak dengan kurikulum yang baik namun di tempat yang tidak kondusif untuk belajar maupun bermain. begitu juga sebaliknya. Dapat kita lihat, bahwa hal ini tidaklah hanya pada anak-anak bahkan untuk orang dewasa saja, ketika mereka harus bekerja di suatu tempat dengan kondisi desain lingkungan kantor yang buruk akan dapat di pastikan kinerja atau performa yang di berikannya pada perusahaan tersebut tidak akan baik karna di katakan oleh Nitisemito (2000:183) pada bukunya yaitu “Lingkungan kerja adalah segala sesuatu yang ada disekitar para pekerja yang dapat mempengaruhi dirinya dalam menjalankan tugas-tugas yang diembankan”. Itulah mengapa perusahaan seperti google, pixar, facebook, dan perusahaan besar lainnya rela mengeluarkan sejumlah dana yang sangat besar demi mendesain kantornya menjadi tempat nyaman mungkin dan seefisien mungkin, untuk di nikmati setiap desain interior di setiap ruangnya oleh pegawainya. Dikatakan di berbagai media bahwa hal ini di lakukan demi menunjang, menstimulasi, mengexplore dan memaksimalkan daya kreatifitas setiap pegawai yang bekerja di dalamnya, desainnya sengaja di buat tidak kaku seperti halnya perkantoran pada umumnya. Hal ini juga agar pegawai-pegawai di dalamnya tidak tertekan dengan lingkungan kerjanya namun bahkan justru menyukai kantornya.

“Thanks to corporate giants like Google and Pixar that have demonstrated tremendous success despite their unconventional workplaces, more people are embracing the idea that creative work environment helps stimulate minds and inspire innovation..” (Dainis: filed inspiration at hongkiat website) Dari fakta di atas saja, sudah dapat di pahami bahwa jangankan terhadap orang dewasa di butuhkan lingkungan dan desain yang dapat menunjang produktifitas mereka apalagi anak-anak yang berada pada usia dini, jelas sekali urgensi kebutuhan desain interior pada tempat bermain dan belajarnya sangatlah di butuhkan, untuk mendukung kurikulum yang taman kanak-kanak tersebut berikan. Baik itu kurikulum berbasis internasional, dikbud maupun berbasis Islami.

Dalam perspektif Islam, menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi ummatnya. Sebagaimana di katakana pada hadis Nabi SAW:

“مُسْلِمَةٌ وَ مُسْلِمٌ كُلٌّ عَلَى فَرِيضَةٍ الْعِلْمِ طَلَبُ ((ربل ا دبع نبا هاور))

Artinya :

Mencari ilmu itu hukumnya wajib bagi muslimin dan muslimat”(HR. Ibnu Abdil Bari)

Kewajiban ini bahkan di berikan balasan yang mulia oleh Allah SWT. Ummat Islam yang menuntut ilmu akan di tinggikan derajatnya. Hal ini di jelaskan dalam Kitab Al-Quránul Kareem bahwa:

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmupengetahuan beberapa derajat” (Q.s. al-Mujadalah : 11)

Dalam Ilmu Fiqih Imam Syafií di jelaskan bahwa, ketika suatu amalan di wajibkan dalam Islam untuk di laksanakan maka amalan tersebut merupakan Ibadah, dan melakukannya akan mendapatkan ganjaran pahala. Sehingga ketika seorang penganut agama Islam menuntut ilmu, tidaklah hanya ilmu yang akan di dapatnya namun pahala dari Tuhannya juga di naikkan derajatnya, tidak peduli berapapun usia muslim yang menuntut ilmu tersebut.

Sehingga paradigma orang tua yang beragama Islam, ketika menyekolahkan anaknya untuk menuntut Ilmu di taman kanak-kanak maupun sekolah, apa lagi dengan kurikulum yang menerapkan nilai-nilai Ilmu dasar agamanya itu sendiri, secara tidak langsung tujuan yang ingin di raih orang tua tersebut terhadap suatu institusi pendidikan tidak hanya untuk memperkaya ilmu anak-anaknya saja namun juga mengibadahkan anak-anaknya atau lebih spesifiknya dapat di katakan mengajarkan anak-anaknya beribadah kepada pencipta-Nya.

Sehingga jika segala fasilitas pada taman kanak-kanak (dimana desain interior pada ruangan termasuk di dalam lingkup fasilitas) mampu menunjang atau membantu terwujudnya harapan orang tua dalam ‘mengibadahkan’anak-anaknya, akan sangat menjadi daya jual atau keunggulan tersendiri bagi TK-TK tersebut

kedepannya. Kurikulum berbasis Islam tidak di rasakan hanya sebagai materi pendidikan namun pengimplementasiannya langsung dapat di rasakan bahkan dari desain interior sentra-sentra pada taman kanak-kanak.

2.2.1 Pentingnya Pendidikan Agama Bagi Kehidupan

a. Agama merupakan sumber moral

Moral adalah mustika hidup yang membedakan manusia dari hewan.

b. Agama merupakan petunjuk kebenaran

Salah satu hal yang ingin diketahui oleh manusia ialah apa yang bernama kebenaran. Masalah ini masalah besar, dan menjadi tanda tanya besar bagi manusia sejak zaman dahulu kala. Apa kebenaran itu, dan dimana dapat diperoleh manusia dengan akal, dengan ilmu dan dengan filsafatnya ingin mengetahui dan mencapainya dan yang menjadi tujuan ilmu dan filsafat tidak lain juga untuk mencari jawaban atas tanda tanya besar itu, yaitu masalah kebenaran.

c. Agama merupakan sumber informasi tentang masalah metafisika

Menurut ahli sejarah Inggris kenamaan ini tabir rahasia alam semesta juga ingin di singkap oleh manusia. Dalam bukunya “An Historian’s Aproach to religion” dituliskan, “ Tidak ada satu jiwapun akan melalui hidup ini tanpa mendapat tantantangan-rangsangan untuk memikirkan rahasia alam semesta”.

d. Agama memberikan bimbingan rohani bagi manusia, baik dikala suka maupun dikala duka.

Hidup manusia di dunia yang pana ini kadang-kadang suka tapi kadang-kadang juga duka. Maklumlah dunia bukanlah surga, tetapi juga bukan neraka. Jika dunia itu surga, tentulah hanya kegembiraan yang ada, dan jika dunia itu neraka tentulah hanya penderitaan yang terjadi. Kenyataan yang menunjukkan bahwa kehidupan dunia adalah rangkaian dari suka dan duka yang silih berganti.

Sarjanaku. n.d. *Pendidikan Agama Islam > pengertian, tujuan, ruang lingkup*. 20-oktober-2013.

<http://www.sarjanaku.com/2011/09/pendidikan-agama-islam-pengertian.html>.

2.2.2 Psikologi Agama Islam

Psikologi agam adalah ilmu yang meneliti pengaruh agama pada sikap dan tingkah laku seseorang, yang menyangkut cara berpikir, bersikap, berkreasi dan bertingkah laku, yang tidak dapat terlepas dari keyakinan agamanya, karena keyakinannya tersebut terkonstruksi dalam kepribadiannya.

Namun ada pula istilah lain, yaitu psikologi Islam (tanpa “agama” ditengahnya). Psikologi Islam adalah ilmu *nafs* (dalam bahasa arab berarti “Jiwa”) adalah salah satu ilmu kajian kejiwaan yang berkembang pada zaman keemasan Islam, yang mempunyai kemiripan dengan psikologi modern.

Psikologi agama Islam juga berdasarkan kepada kitab suci al-Qur’an dan kajian sunnah Nabi SAW. Dengan demikian, psikologi Islam tak hanya berdimensi ilmu jiwa secara psikologis, tetapi juga ilmu jiwa dalam hubungannya dengan Allah SWT.

- Faktor Psikologi agama yang memengaruhi lingkungan sosial:
 - a. Faktor sosial, yakni segala tindakan dan hubungan sosial yang berpengaruh terhadap sugesti seseorang mengenai bagaimana hubungan agama dapat berpengaruh terhadap pemikiran dan tindakan seseorang.
 - b. Faktor religi alamiah, yakni pengalaman mengenai keindahan, keharmonisan, dan kebaikan yang dapat dirasakan dalam kehidupan seseorang sehingga bisa membentuk suatu sikap keagamaan. Pengalaman tersebut bisa berupa pengalaman emosional, konflik moral, dan lain sebagainya.
 - c. Faktor kebutuhan, yakni kebutuhan seseorang akan keselamatan, cinta, penghargaan (harga diri), dan kebutuhan lain yang dirasakan oleh seluruh manusia.

- d. Faktor pemikiran verbal, yakni faktor yang berpengaruh terhadap pembentukan asumsi atau persepsi seseorang mengenai keagamaan.

Anne Ahira. N.d Pengertian dan Perkembangan psikologi Agama Islam. 31-Oktober-2013. <http://www.anneahira.com/psikologi-agama-islam.htm>

2.2.3 Seni Dalam Islam

1. Kesenian Islam adalah kesinambungan daripada kesenian pada zaman silam yang telah berkembang dan dicorakkan oleh konsep tauhid yang tinggi kepada Allah S.w.t. kesenian islam memiliki khazanah sejarahnya yang tersendiri dan unik. Kesenian Islam terus berkembang di dalam bentuk dan falsafahnya yang berorientasikan sumber Islam yang menitikberatkan kesejajaran dengan tuntutan tauhid dan syara'. Dalam jiwa, perasaan, nurani, dan keinginan manusia tertanamnya rasa sukakan keindahan dan keindahan itu adalah seni. Sebenarnya, kesedaran mengenai keindahan adalah satu faktor yang amat penting dalam Islam. Antara faktor yang penting dalam seni ialah hakikat, ketulenan/kesucian, kejujuran dan semua ini terjalin dalam jiwa orang-orang Islam. Seni menjadi bahan perantaraan yang menghubungkan satu jiwa pencipta dengan satu jiwa lain, iaitu pengamat.

Dr. Mashitah Ibrahim. n.d. Konsep Seni Menurut Perspektif Islam. 31-oktober-2013.

http://www.dakwah.com.my/v1/index.php?option=com_content&view=article&id=243:konsep-seni-menurut-perspektif-islam&catid=107:seni-dan-budaya&Itemid=347

2. Seni Rupa Islam

Seni rupa Islam adalah seni rupa yang berkembang pada masa lahir hingga akhir masa keemasan Islam. Rentang ini bisa

didefinisikan meliputi Jazirah Arab, Afrika Utara, Timur Tengah, dan Eropa sejak mulai munculnya Islam pada 571 M hingga mulai mundurnya kekuasaan Turki Ottoman. Walaupun sebenarnya Islam dan keseniannya tersebar jauh lebih luas daripada itu dan tetap bertahan hingga sekarang. Seni rupa Islam adalah suatu bahasan yang khas dengan prinsip seni rupa yang memiliki ke khususan jika dibandingkan dengan seni rupa yang dikenal pada masa ini. Tetapi perannya sendiri cukup besar di dalam perkembangan seni rupa modern. Antara lain dalam pemunculan unsur kontemporer seperti abstraksi dan filsafat keindahan. Seni rupa Islam juga memunculkan inspirasi pengolahan kaligrafi menjadi motif hias. Dekorasi di seni rupa Islam lebih banyak untuk menutupi sifat asli medium arsitektur daripada yang banyak ditemukan pada masa ini, perabotan. Dekorasi ini dikenal dengan istilah arabesque. Peninggalan seni rupa Islam banyak berbentuk masjid, istana, ilustrasi buku, dan permadani.

3. Gambaran keseluruhan

Seni Islam bukanlah seni yang berfokus pada agama saja tetapi juga merangkumi kebudayaan Islam yang kaya dan berbagai macam. Ia seringnya menggunakan unsur sekular serta juga unsur yang tidak disukai oleh ahli teologi Islam, walau jika tidak diharamkan. Seni Islam berkembang daripada banyak sumber, dengan gaya-gaya seni Roma, seni Kristen awal, dan seni Romawi Timur diserap ke dalam seni dan seni bina Islam yang awal, khususnya seni Sassanid Persia pra-Islam. Gaya Asia Tengah juga diserap menerusi serangan mendadak oleh berbagai pengembara. Seni Cina juga merupakan salah satu pengaruh yang penting dalam lukisan, tembikar, dan tekstil Islam. Lukisan Islam mengandungi unsur-unsur berulang, misalnya penggunaan reka bentuk geometri berbunga-bunga atau bersayur-sayuran dalam gaya ulangan yang dikenali sebagai arabes. Arabes dalam lukisan Islam sering dipergunakan untuk melambangkan sifat Allah yang unggul, tidak terbahagi, dan tidak terbatas. Kesilapan

pengulangan dalam lukisan Islam mungkin disengajakan sebagai penampilan rendah hati oleh pelukisnya yang mempercayai bahawa hanya Allah dapat menghasilkan kesempurnaan. Walau bagaimanapun, teori ini telah dipertikaikan. Kebanyakan penganut Islam Sunni dan penganut Islam Syiah mempercayai bahawa penggambaran makhluk umumnya adalah haram. Bagaimanapun, lukisan yang berkenaan manusia boleh didapati pada seluruh zaman seni Islam. Perlambangan manusia bagi tujuan penyembuhan berhalal di haramkan oleh hukum Islam yang dikenali sebagai Syariat. Meskipun begitu, terdapat banyak penggambaran Muhammad, Nabi utama Islam, dalam seni Islam sejarah. Wikipedia. 14-April-2013. *Seni Rupa Islam*. 31-Oktober-2013. http://id.wikipedia.org/wiki/Seni_rupa_Islam

4. Seni ruang dan Arsitektur

Menurut Ismail Raji Al-Faruqi, arsitektur termasuk di dalam seni ruang dalam esensi seni menurut Islam, hal ini dikarenakan arsitektur merupakan seni visual yang mendukung kemajuan peradaban Islam (Al-Faruqi, 1999: 158). Di dalam seni ruang, terdapat cabang lain yang termasuk mendukung di dalamnya yaitu seni rupa. Keberadaan seni ruang yang di dalamnya terdapat bidang arsitektur merupakan satu hal yang cukup penting. Hal ini juga didasarkan pada seni dalam pandangan al-Qur'an, sehingga pembangunan fisik peradaban ini senantiasa selalu berlandaskan nilai-nilai Islam dalam al-Qur'an, yang juga berfungsi sebagai landasan pembangunan peradaban yang berupa akhlaq dan perilaku. Hal ini sangatlah penting untuk mewujudkan kembali nilai-nilai Islam ke dalam tatanan pembangunan peradaban di dunia, yang tidak hanya membangun peradaban secara fisik, tetapi juga secara mental, pola pikir, semangat, akhlaq dan pola perilaku yang berlandaskan ajaran Islam yang bersumber pada al-Qur'an. Semangat untuk kembali pada pandangan dan konsep pembangunan dan keindahan berdasarkan al-Qur'an inilah yang terdapat dalam arsitektur Islam. Setiap karya dalam bidang arsitektur yang merupakan

perwujudan fisik dari suatu peradaban, tidak hanya dipandang indah dan megah dari segi material atau fisik saja, melainkan bagaimana esensi keindahan tersebut dapat muncul dari suatu kebersahajaan atau kesederhanaan, atau dapat saja keindahan tersebut memang berasal dari suatu yang megah yang terinspirasi dari keindahan surgawi. Hal yang tidak kalah penting adalah, bagaimana berbagai versi keindahan itu dapat mengingatkan kita akan KemahaBesar Allah, bahwa Allah adalah Dzat Maha Agung yang patut kita sembah dan menyadarkan esensi kita sebagai hamba Allah. Pengembangan seni ruang, termasuk di dalamnya arsitektur, berdasar pada nilai-nilai yang terdapat dalam al-Qur'an, apabila diterjemahkan secara fisik, memiliki beberapa ciri utama. Menurut Ismail Raji Al-Faruqi, ciri utama yang digolongkan dalam empat kategori tersebut didasarkan pada ciri-ciri utama yang dimiliki semua seni Islam (Al-Faruqi, 1999:158), yaitu sebagai berikut:

- a. Unit-unit isi
- b. Arsitektur atau struktur dengan ruang interior
- c. Lanskap (hortikultura maupun akuakultura)
- d. Desain kota dan desa

Aulia Yahya. 04 November 2008. *Seni Ruan Dalam Peradaban Islam*. 31-Oktober-2013.

<http://auliyahya.wordpress.com/2008/11/04/arsitektur-islam-seni-ruang-dalam-peradaban-islam/>

5. Pengaruh Islam di bidang Arsitektur dan Kesenian

Masjid adalah tempat ibadah umat Islam. Masjid-masjid awal yang dibangun pasca penetrasi Islam ke nusantara cukup berbeda dengan yang berkembang di Timur Tengah. Salah satunya tidak terdapatnya kubah di puncak bangunan. Kubah digantikan semacam meru, susunan limas tiga atau lima tingkat, serupa dengan arsitektur Hindu. Masjid Banten memiliki meru lima tingkat, sementara masjid Kudus dan Demak tiga tingkat. Namun, bentuk bangunan dinding yang bujur sangkar sama dengan budaya induknya. Perbedaan lain, menara masjid

awalnya tidak dibangun di Indonesia. Menara dimaksudkan sebagai tempat mengumandakan adzan, seruan penanda shalat. Peran menara digantikan bedug atau tabuh sebagai penanda masuknya waktu shalat. Setelah bedug atau tabuh dibunyikan, mulailah adzan dilakukan. Namun, ada pula menara yang dibangun semisal di masjid Kudus dan Demak. Uniknya, bentuk menara di kedua masjid mirip bangunan candi Hindu. Meskipun di masa kini telah dilengkapi menara, bangunan-bangunan masjid jauh di masa sebelumnya masih mempertahankan bentuk lokalnya, terutama meru dan limas bertingkat tiga.

Seni Ukir, Ajaran Islam melarang kreasi makhluk bernyawa ke dalam seni. Larangan dipegang para penyebar Islam dan orang-orang Islam Indonesia. Sebagai pengganti kreativitas, mereka aktif membuat kaligrafi serta ukiran tersamar. Misalnya bentuk dedaunan, bunga, bukit-bukit karang, pemandangan, serta garis-garis geometris. Termasuk ke dalamnya pembuatan kaligrafi huruf Arab. Ukiran misalnya terdapat di Masjid Mantingan dekat Jepara, daerah Indonesia yang terkenal karena seni ukirnya.

Seni Sastra, Seperti India, Islam pun memberi pengaruh terhadap sastra nusantara. Sastra bermuatan Islam terutama berkembang di sekitar Selat Malaka dan Jawa. Di sekitar Selat Malaka merupakan perkembangan baru, sementara di Jawa merupakan kembangan sastra Hindu-Buddha. Sastrawan Islam melakukan gubahan baru atas Mahabarata, Ramayana, dan Pancatantra. Hasil gubahan misalnya Hikayat Pandawa Lima, Hikayat Perang Pandawa Jaya, Hikayat Seri Rama, Hikayat Maharaja Rawana, Hikayat Panjatanderaan. Di Jawa, muncul sastra-sastra lama yang diberi muatan Islam semisal Bratayuda, Serat Rama, atau Arjuna Sasrabahu. Di Melayu berkembang Sya'ir, terutama yang digubah Hamzah Fansuri berupa suluk (kitab yang membentangkan persoalan tasawuf). Suluk gubahan Fansuri misalnya Sya'ir Perahu, Sya'ir Si Burung Pingai, Asrar al-Arifin, dan Syarab al-Asyiqin.

Seta Basri. n.d Penyebaran Islam dan Pengaruh Islam atas kebudayaan Indonesia. 31-Oktober-2013.

<http://setabasri01.blogspot.com/2012/04/penyebaran-budaya-islam-di-indonesia.html>

2.2.4 Ornamen dalam Islam

Ornamentasi islam meliputi dekorasi objek portable yang terbuat dari bulu domba, kain wall, logam, keramik, kain atau material lain dan dekorasi arsitektural. Terlepas dari material atau teknik yang digunakan, ornamentasi islam memperlihatkan segi utilitas yang mencolok dalam fungsi dan artinya, maupun dalam struktur formal yang menjadi dasarnya.

1. Sifat Ornamen

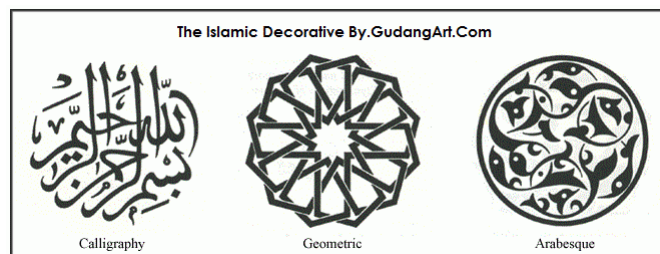
- Pasif

Ornamen tersebut hanya berfungsi menghias, tidak ada kaitanya dengan hal lain seperti ikut mendukung konstruksi atau kekuatan suatu benda.

- Aktif

Selain untuk menghias suatu benda juga mendukung hal lain pada benda tersebut misalnya ikut menentukan kekuatannya (kaki kursi motif belalai gajah/motif kaki elang).

2. Decoratif Ornamen dalam islam :



Gambar 2.16: Ornamen dalam Islam

(Sumber : <http://blog.rumah.com/8204/mengenal-ornamen-dalam-arsitektur-islam.html>)

Ajaran Islam melarang penggambaran figuratif manusia dan hewan. Peralpnya, hal itu dikhawatirkan dapat mengarah pada penyembahan berhala. Akan tetapi pelarangan itu tidak membuat para perupa muslim kehabisan akal untuk menghias rumah dan masjid. Mereka pun mengekspresikan seni rupa dalam bentuk-bentuk ornamen khas seperti

kaligrafi, geometris, dan arabesk yang tak kalah indah. (Anto Erawan. 17-juli-2013.

Mengenal Ornamen dalam Arsitektur Islam. 22-oktober-2013.

<http://blog.rumah.com/8204/mengenal-ornamen-dalam-arsitektur-islam.html>.

b. Kaligrafi

Kaligrafi Islam atau kaligrafi Arab merupakan seni tulisan tangan indah yang berkembang di negara-negara dengan warisan budaya Islam. Tulisan-tulisan yang dibuat dalam kaligrafi umumnya menyalin ayat-ayat Al-Quran dan dijadikan salah satu sarana untuk melestarikan Al-Quran. Kaligrafi Islam memiliki beberapa gaya (khat) yang mempunyai bentuk yang khas, antara lain Khat Naskh, Khufii, Tsuluts, Diwani, Farisi, dan Riq'ah. Selain dipakai menghias dinding dan langit-langit masjid, kaligrafi juga digunakan sebagai penghias halaman-halaman buku.

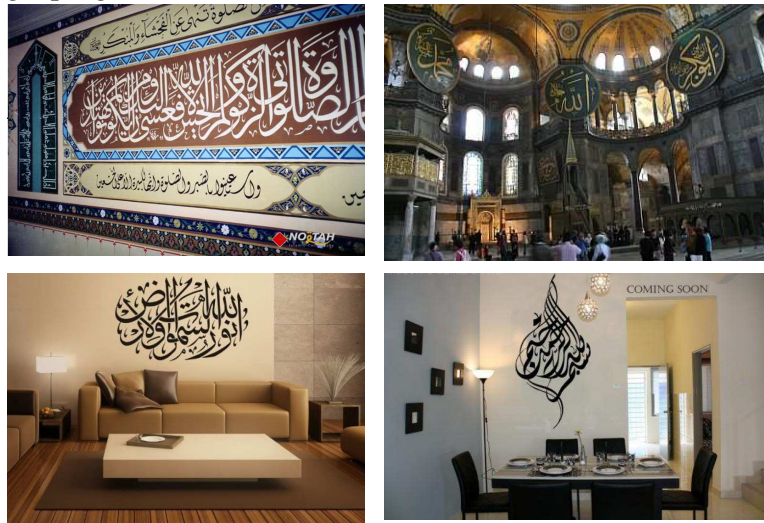


Foto 2.1: Penerapan kaligrafi dalam Interior Ruang

Sumber : Google Image

c. Hiasan Geometris

Motif yang tertua dari ornamen adalah bentuk geometris. Motif ini lebih banyak memanfaatkan unsur-unsur dalam ilmu ukur seperti garis-garis lengkung dan lurus, lingkaran, segitiga, segiempat, bentukmeander, swastika, dan bentuk pilin, bermacam pepatan,

patra mesir “L” atau “T” dan lain-lain. Ragam hias ini pada mulanya dibuat dengan guratan-guratan mengikuti bentuk benda yang dihias, dalam perkembangannya motif ini bisa diterapkan pada berbagai tempat dan berbagai teknik yang bisa digambar atau dipahat atau pun dicetak.

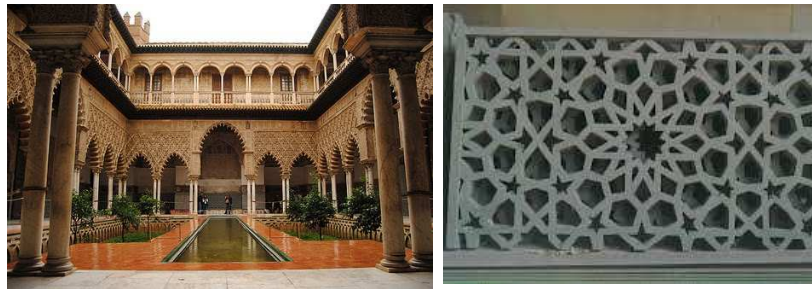


Foto 2.2: Penerapan Hiasan Geometris dalam Interior Ruang

Sumber : Google Image

d. Arabesk

Arabesk (arabesque) adalah gambar atau ukiran yang bermotifkan sulur, daun, cabang, atau pohon. Bentuk ornamen tumbuhan yang geometris dan terukur ini terlihat menarik dengan nuansa modern kontemporer. Seniman muslim mengembangkan seni arabesk dari budaya era Bizantium. Dalam penerapannya, bentuk arabesk bisa dikombinasikan dengan kaligrafi dan ornamen geometris.

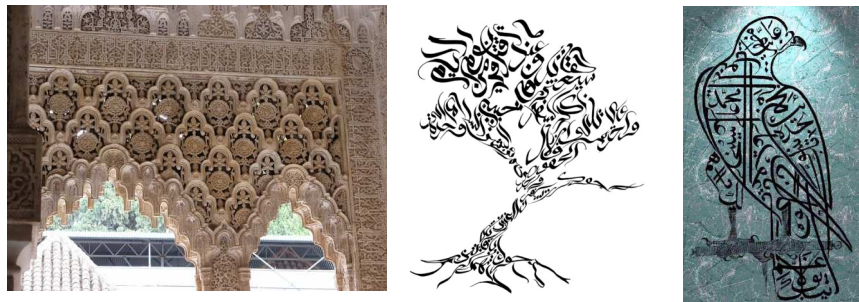


Foto 2.3: Penerapan Arabesk dalam Interior Ruang

Sumber : Google Image

e. Bentuk-Bentuk Stalistik

Penggambaran makhluk hidup tidak dianggap pantas bagi konteks spritual hiasan masjid atau dekorasi Al-Qur'an, namun dekorasi Stilistik tumbuhan dan bunga selalu diizinkan. Banyak tema figur diadaptasi dari model zaman iran-pra-Islam ataupun Bizantium

klasik akhir, dan sejak setidaknya abad ke-13, ada tradisi kuat untuk menghiasi karya-karya besar sejarah, puisi, dan ilmu pengetahuan dengan lukisan-manuskrip yang indah. Penggambaran figur manusia sebagai objek seni, misalnya pada ubin, tekstil, dan peralatan makan untuk konteks non- agama, mengalami pasang-surut tren. Joanna Lorenz. (2010). Ornamen. Roy P. Sitepu. Ensiklopedia Seni dan Arsitektur Islam. (Pp. 39). Jakarta : Erlangga

f. Motif China

Para pengrajin Islam meminjam banyak motif china, terutama setelah serbuan mongol pada abad ke-13, ketika banyak sekali porselin biru dan putih diimpor dari Tiongkok. Motif yang paling umum adalah floral (bunga). Bunga peoni dan teratai sangat populer, digunakan dalam desain gerabah, kriya logam mamluk, dan manuskrip berhiasan. Selera oriental terhadap makhluk-makhluk khayali juga berdampak, dan naga stilistik mulai bermunculan di ubin, sementara *simurgh*, burung dalam mitos Iran, berubah menjadi burung hong (*phoenix*) china.

Joanna Lorenz. (2010). Ornamen. Roy P. Sitepu. Ensiklopedia Seni dan Arsitektur Islam. (PP. 39). Jakarta : Erlangga



Gambar 2.17: Motif islam dalam pengaruh budaya China

Sumber : Google.com

3. Perwujudan penggambaran Ornamen

Beberapa cara atau gaya yang dijadikan konsep dalam pembuatan karya ornamen adalah sebagai berikut :

a. Realis atau naturalis

Pembuatan motif ornamen yang berusaha mendekati atau mengikuti bentuk-bentuk secara alami tanpa melalui suatu gubahan, bentuk-bentuk alami yang dimaksud berupa bentuk binatang, tumbuhan, manusia dan benda-benda alam lainnya.

b. Stilirisasi atau gubahan

Pembuatan motif ornamen dengan cara melakukan gubahan atau merubah bentuk tertentu, dengan tidak meninggalkan identitas atau ciri khas dari bentuk yang digubah/distilirisasi, atau dengan menggayakan bentuk tertentu menjadi karya seni ornamen. Bentuk-bentuk yang dijadikan inspirasi adalah binatang, tumbuhan, manusia, dan benda alam lainnya.

c. Kombinasi atau kreasi

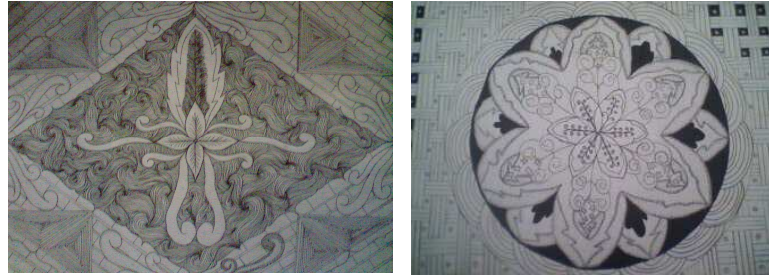
motif yang dibuat dengan mengkombinasikan beberapa bentuk atau motif, yang merupakan hasil kreasi dari senimannya. Motif yang tercipta dengan cara ini biasanya mewakili karakter atau identitas individu penciptanya (idealisme).

4. Corak seni Ornamen

Berdasarkan periode dan ciri-ciri yang ditampilkan, karya seni ornamen memiliki beberapa corak yaitu:

a. Ornamen primitive

Karya seni ornamen yang diciptakan pada zaman purba atau zaman primitif. Ciri-ciri umum dari seni ornamen primitif adalah sederhana, tegas, kaku, cenderung bermotif geometris, goresan spontan, biasanya mengandung makna simbolik tertentu. Sedangkan komposisi yang diterapkan biasanya berderet, sepotong-sepotong, berulang, berselang-seling, dan sering juga dijumpai penyusunan secara terpadu. Karya seni primitif memberi gambaran kesederhanaan dan gambaran perilaku masyarakat pada zaman itu. Seni primitif bersifat universal karena ciri-ciri umumnya adalah sama diseluruh dunia.

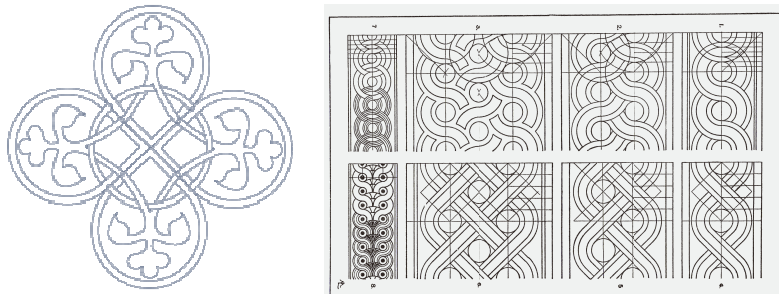


Gambar 2.18: Ornamen Primitive

Sumber : Google.com

b. Ornamen klasik

Hasil karya seni ornamen yang telah mencapai pada puncak-puncak perkembangannya atau telah mencapai tataran estetis tertinggi, sehingga sulit dikembangkan lebih lanjut. Ia telah mempunyai bentuk dan pakem yang standard, struktur motif dan pola yang tetap, memiliki susunan, irama yang telah baku dan sulit untuk dirobah dalam bentuk yang lain, dan yang terpenting telah diterima eksistensinya tanpa mengalami perubahan lagi. Contohnya ornamen Majapahit, Pajajaran, Jepara, Bali, Surakarta, Madura, mataram dan lain-lain. Seni klasik bersifat kedaerahan karenanya masing-masing daerah memiliki ragam hias klasik dengan corak dan ciri-ciri tersendiri.



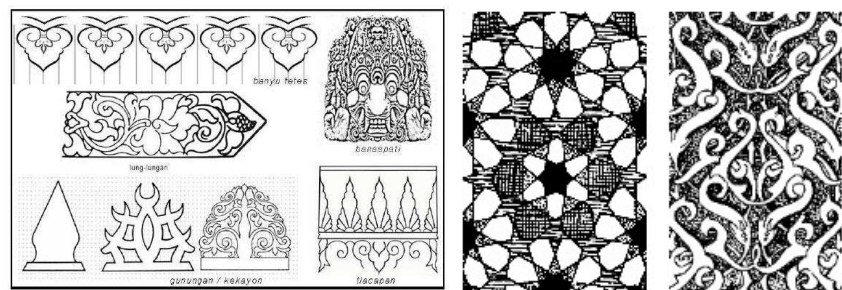
Gambar 2.19: Ornamen Klasik

Sumber : Google.com

c. Ornamen Tradisional

Hasil ragam hias yang berkembang ditengah-tengah masyarakat secara turun-temurun, dan tetap digemari dan dilestarikan sebagai sesuatu yang dapat memberi manfaat (keindahan) bagi kehidupan,

dari masa ke masa. Ornamen tradisional mungkin berasal dari seni klasik atau seni primitif, namun setelah mendapat pengolahan-pengolahan tertentu, dilestarikan kemanfaatannya demi memenuhi kebutuhan, khususnya dalam hal kebutuhan estetis. Oleh sebab itu corak seni ornamen tradisional merupakan pembauran dari seni klasik dan primitif. Hasil atau wujud dari pembauran tersebut tergantung dari sumber mana yang lebih kuat yang akan memberi kesan/corak yang lebih dominan. Misalnya motif tradisional Majapahit, Bali, Jogjakarta, Pekalongan beberapa daerah lainnya lebih dominan bersumber pada corak motif klasik, sedangkan motif tradisional Irian jaya, toraja, motif suku dayak dan motif Kalimantan corak primitifnya lebih menonjol. Ornamen tradisional bersifat kolektif.



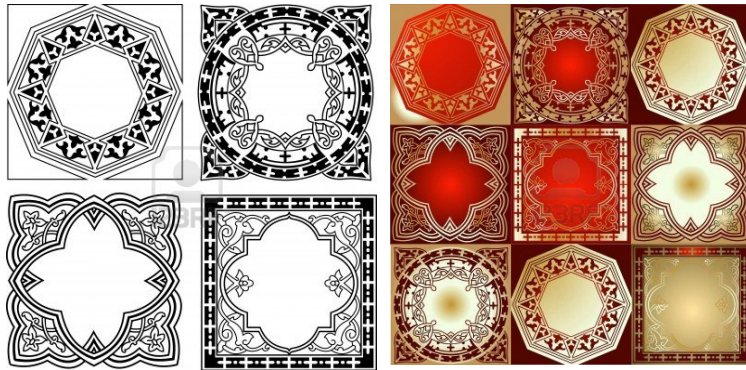
Gambar 2.20: Ornamen Tradisional

Sumber : <http://zulfikri.files.wordpress.com/2008/11/ornamen1.jpg>

d. Ornamen Modern atau Kontemporer

Karya seni ornamen yang merupakan hasil kreasi atau ciptaan seniman yang baru dan lepas dari kaidah-kaidah tradisi, klasik atau primitif. Ornamen ini bersifat individu. Poses dan terciptanya seni ornamen modern terkadang bertolak atau mengambil inspirasi dari seni primitif atau tradisional atau merupakan hasil inovasi atau kreativitas seniman secara pribadi, sehingga karya yang tercipta merupakan cerminan pribadi senimannya. Adanya berbagai corak dalam seni ornamen bukan berarti antara corak yang satu dengan yang lainnya mempunyai nilai estetis atau nilai kegunaan lebih tinggi atau lebih rendah, karena masing-masing corak memiliki

keunggulan karakter, ciri, dan nilai estetika tersendiri, perbedaan corak tersebut hanya berdasarkan pada periode perkembangan, tampilan fisik, dan sifat penciptaannya. Sedangkan menyangkut kegunaan dan nilai estetis pada dasarnya adalah sama. Adanya anggapan bahwa suatu corak lebih baik dari corak lainnya semata-mata karena selera individu.



Gambar 2.21: Ornamen modern dan kontemporer

Sumber : Google.com