BAB I
PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

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

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

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

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

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

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

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

- Sarana

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

- ❖ Lingkungan Yang Merangsang

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Realis

  Mencerminkan kenyataan, bersikap apa adanya (pencerminan sikap secara jujur).

- Idealis

  Berusaha mewujudkan harapan dengan motifasi dan optimis melakukan perbuatan yang benar dan baik.

- Fleksibel

  Dapat menyesuaikan diri dengan keadaan yang terus berkembang.

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

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

1. TK Islam Terpadu Bina Anak Sholeh Giwangan

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

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

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

2. TK Islam Terpadu Muadz Bin Jabal Kotagede

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

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

samasekali. Sehingga ruang dalam kelas terkesan seperti rumah sakit.

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

3. TK Islam Terpadu Nurul Islam Nogotirto.

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

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

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

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

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

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

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