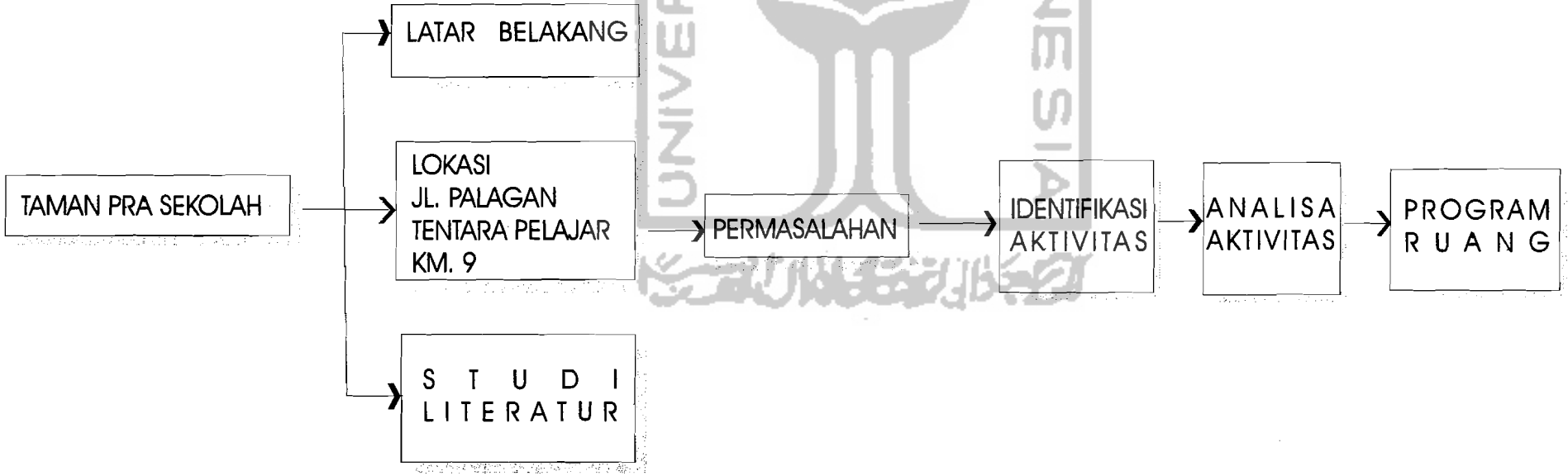
POLA PIKIR

JUDUL

TAMAN PRA SEKOLAH DI YOGYAKARTA



LATAR BELAKANG

1. ANAK USIA 0-6 TAHUN YANG MEMPEROLEH PENDIDIKAN MELALUI JALUR FORMAL KELEMBAGAAN PADU KELOMPOK BERMAIN, TAMAN PENITIPAN ANAK DAN TAMAN KANAK-KANAK SAAT INI BARU MENCAPAI 41,8% SISANYA BELUM MEMPEROLEH PENDIDIKAN YANG DIHARAPKAN YAITU 58,2% DEMIKIAN ANTARA LAIN SAMBUTAN KEPALA DINAS PENDIDIKAN PROPINSI DIY IR.SUHADI DIRUANG SIDANG SUBDIN DIKLUSEPORA JALAN CENDANA YOGYAKARTA DIKUAS DIY (JUMAT, 9 JANUARI 2004)
2. PEPATAH YANG MENGATAKAN "KESEMPATAN HANYA DATANG SATU KALI" ADALAH KATA YANG PALING TEPAT UNTUK MENEGASKAN PENTINGNYA MENGAMBIL KESEMPATAN UNTUK MENGEMBANGKAN SEGALA POTENSI KECERDASAN (MULTIPLE INTELLIGENCES) ANAK PADA SAAT USIA MEREKA MASIH DINI. KARENA PADA JANGKA WAKTU RENTANG USIA TERSEBUT SANGAT SINKAT, TETAPI DAMPAKNYA SANGAT PANJANG DAN CUKUP LUAS BAGI PERJALANAN HIDUP SESEORANG.
SUMBER : AU NUGRAHA DAN HENY RATNAWATI, "KIAT MERANGSANG KECERDASAN ANAK", JAKARTA, PUSPA SWARA, 2003

PERMASALAHAN KHUSUS

- BAGAIMANA MENCIPTAKAN BENTUK BANGUNAN DENGAN KARAKTERISTIK PADA BENTUK PERMAINAN ANAK



PERMAINAN MEMBERI BENTUK



KEGIATAN DESTRUKTIF → MEMBELAH, MEMPRETELI, MENEMPEL



MELALUI BENTUK BANGUNAN YANG DICABIK, DIBELAH DAN DITEMPEL DAPAT MERANGSANG KREATIVITAS ANAK TERHADAP BENTUK. LAMBAT LAUN ANAK BISA MEMBERIKAN BENTUK LEBIH KONTRUKTIF PADA MACAM-MACAM MATERI YANG DISEDIAKAN.

FORMULASI PERMASALAHAN !!

TAMAN

MENURUT KAMUS BESAR BAHASA INDONESIA

- TAMAN ADALAH : KEBUN YANG DITANAMI BUNGA-BUNGA
  (TEMPAT BERSENANG - SENANG)
- TAMAN ADALAH : TEMPAT (YANG MENYENANGKAN DAN SEBAGAINYA)

PRASEKOLAH

MENURUT KAMUS BESAR BAHASA INDONESIA

- PRASEKOLAH ADALAH : JENJANG (TINGKAT) SEKOLAH SEBELUM SEKOLAH DASAR ; TAMAN KANAK-KANAK

MENURUT DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL

- PENDIDIKAN PRASEKOLAH MERUPAKAN PENDIDIKAN UNTUK MEMBANT PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN JASMANI DAN ROHANI ANAK DIDIK DI LUAR LINGKUNGAN KELUARGA SEBELUM MEMASUKI PENDIDIKAN DASAR, YANG DISELENGGARAKAN DI JALUR PENDIDIKA SEKOLAH ATAU DI JALUR PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH

PENGERTIAN TAMAN PRASEKOLAH

ADALAH : TEMPAT YANG MENYENANGKAN UNTUK MEMBANTU PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN JASMANI DAN ROHANI ANAK SEBELUM MEMASUKI PENDIDIKAN DASAR"

1. HARAPAN MEMILIKI ANAK YANG SUKSES
2. ALASAN KESIBUKAN DAN KETERBATASAN WAKTU
3. KEMAMPUAN DAN PENGETAHUAN MENDIDIK ANAK TERBATAS
4. PENGETAHUAN TENTANG PERKEMBANGAN ANAK TERBATAS
5. KETERBATASAN SUMBER BELAJAR DI RUMAH.
6. PERASAAN KHAWATIR TERHADAP LINGKUNGAN ANAK
7. TUNTUTAN LEMBAGA PENDIDIKAN SETINGKAT DI ATASNYA
8. ALASAN-ALASAN LAIN YANG KURANG JELAS ARAHNYA, DIANTARANYA:
   - DARIPADA ANAK BERKELIARAN TIDAK KARUAN, LEBIH BAIK DISEKOLAHKAN
   - DARIPADA ANAK SENDIRIAN DI RUMAH, LEBIH BAIK DISEKOLAHKAN
   - KARENA KEBETULAN RUMAHNYA DEKAT DENGAN SEKOLAH MAKA ANAKNYA DIMASUKKAN SAJA KE SEKOLAH.
   - KARENA IKUT-IKUTAN MAKA ANAKNYA DISEKOLAHKAN.

ALASAN MEMASUKKAN ANAK KE PENDIDIKAN PRASEKOLAH

KATEGORI BERMAIN

BERMAIN AKTIF

Dalam bermain aktif, kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat. Anak-anak kurang melakukan kegiatan bermain secara aktif ketika mendekati masa remaja dan mempunyai tanggung jawab lebih besar di rumah dan di sekolah serta kurang bertenaga karena pertumbuhan pesat dan perubahan tubuh.

BERMAIN PASIF

Dalam bermain pasif atau "hiburan", kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Permainan menghabiskan sedikit energi. Anak yang menikmati temannya bermain, memandang orang atau hewan di televisi, menonton adegan lucu atau membaca buku adalah bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya ditempat olah raga atau tempat bermain.

BENTUK PERMAINAN

PERMAINAN GERAKAN

Pada mulanya bayi bermain-main sendirian, untuk "melatih" gerakan-gerakan badan dan anggota tubuh dengan melakukan macam-macam manipulasi. Pada usia 3-4 tahun timbul kebutuhan untuk bermain-main dengan kawan-kawan. Selanjutnya, anak melakukan kerjasama dengan teman sepermainannya dengan beraneka ragam gerak dan ulah tubuhnya.

PERMAINAN MEMBERI BENTUK

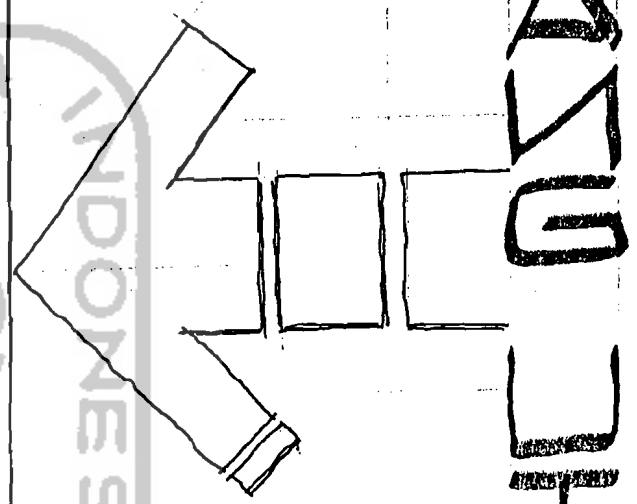
Alat permainan dan bahan permainan yang paling baik ialah: materi tanpa bentuk; misalnya lilin/malam, kertas, air, tanah liat, balok-balok kayu, pasir dan lain-lain. Dan tempat bermain yang paling ideal bagi anak ialah: pantai yang tenang dan teduh.

Kegiatan memberi bentuk ini pada fase permulaan berupa: kegiatan yang "destruktif", dengan jalan meremas-remas, mencabik-cabik, membelah-belah, "mempreteli", dan lain-lain. Lambat laun anak bisa memberikan bentuk lebih kontruktif pada macam-macam materi yang disediakan.

PERMAINAN ILUSI

Pada jenis permainan ini unsur fantasi memegang peranan yang paling menonjol. Misalnya sebuah sapu menjadi "kuda tunggangan"; kursi menjadi sebuah mobil atau kereta api. Juga permainan meniru dimasukkan dalam kategori permainan ini. Misalnya: bermain ibu-ibuan, dokter-dokteran, serdadu-serdaduan. Seorang anak menjadi "guru" dan adik-adiknya menjadi "murid-murid" yang manis; main "kusir-kusiran", dan lain-lain. Dalam permainan tersebut anak dengan semangat memasuki dunia ilisi yang dijadikan dunia sungguh-sungguhan oleh fantasi anak.

PERIODE PERKEMBANGAN YANG UTAMA



- PERIODE PRALAHIR (PEMBUAHAN SAMPAI LAHIR)

  Sebelum lahir, perkembangan berlangsung secara cepat, yang terutama terjadi secara fisiologis dan terdiri dari pertumbuhan seluruh struktur tubuh.

- MASA NEONATUS (LAHIR SAMPAI 10-14 HARI)

  Masa ini adalah peride bayi yang baru lagir atau neonate (berasal dari kata Yunani "neos" yang berarti "baru" dan kata kerja Latin "nascor" yang berarti "dilahirkan"). Selama waktu ini, bayi harus menyesuaikan diri dengan lingkungan yang seluruhnya baru di luar rahim ibu. Pertumbuhan untuk sementara terhenti.

- MASA BAYI (2 MINGGU SAMPAI 2 TAHUN)

  Pertama-tama bayi sama sekali tidak berdaya. Secara bertahap mereka belajar mengendalikan ototnya sehingga mereka secara berangsur dapat bergantung pada dirinya sendiri. Perubahan ini disertai timbulnya perasaan tidak suka dianggap seperti bayi dan keinginan untuk mendiri.

- MASA KANAK-KANAK (2 SAMPAI MASA REMAJA)

  Periode ini biasanya terdiri atas dua bagian:

  1. Masa kanak-kanak dini (2 sampai 6 tahun) adalah masa usia pra sekolah atau "prakelompok". Anak itu berusaha mengendalikan lingkungan dan mulai belajar menyesuaikan diri secara sosial.
  2. Akhir masa kanak-kanak (6 sampai 13 tahun pada anak perempuan dan 14 tahun pada anak laki-laki) adalah periode di mana terjadi kematangan seksual dan masa remaja dimulai. Perkembangan utama ialah sosialisasi. Ini merupakan usia sekolah atau "usia kelompok"

- MASA PUBER (11 SAMPAI 16 TAHUN)

  Merupakan periode yang saling tumpang tindih, kira-kira 2 tahun meliputi akhir masa kanak-kanak dan 2 tahun meliputi masa remaja. Masa puber berlangsung dari usia 11 sampai 15 tahun pada gadis dan dari 12 sampai 16 tahun pada jejaka. Tubuh anak sekarang berubah menjadi tubuh orang dewasa.

ELIZABETH B HURLOCK
PERKEMBANGAN ANAK

PENGARUH BERMAIN BAGI PERKEMBANGAN ANAK

PENYALURAN BAGI ENERGI EMOSIONAL YANG TERPENDAM

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketenagaan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.

PENYALURAN BAGI KEBUTUHAN DAN KEINGINAN

Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan cara bermain. Anak yang tidak mampu mencapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin akan memperoleh pemenuhan keinginan itu dengan menjadi pemimpin tentara mainan.

SUMBER BELAJAR

Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal – melalui buku, televisi, atau menjelajah lingkungan – yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau di sekolah.

RANGSANGAN BAGI KREATIVITAS

Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa dalam merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain.

PERKEMBANGAN WAWASAN DIRI

Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan temannya bermain. Ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan nyata.

BELAJAR BERMASYARAKAT

Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

STANDAR MORAL

Walaupun anak belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.

BELAJAR BERMAIN SESUAI DENGAN PERAN JENIS KELAMIN

Anak belajar di rumah dan di sekolah mengenai apa saja peran jenis kelamin yang disetujui. Akan tetapi, mereka segera menyadari bahwa mereka juga harus menerimanya bila ingin menjadi anggota kelompok bermain.

PERKEMBANGAN CIRI KEPRIBADIAN YANG DIINGINKAN

Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang.

PERKEMBANGAN FISIK

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah, dan mudah tersinggung.

DORONGAN KOMUNIKASI

Agar dapat bermain dengan baik bersama yang lain, anak harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain.

CIRI-CIRI ANAK USIA 3 TAHUN

Bahasa

Mereka belajar:

- menulis nama mereka sendiri (mungkin bisa menulis huruf pertama)
- pura-pura menulis (mencoret-coret
- duduk dan mendengarkan buku yang dibacakan dalam kelompok
- melihat-lihat buku
- bermain-pantun dan lagu-lagu berirama
- perbendaharaan kata baru
- bercerita untuk menyertai pekerjaan seni mereka
- menggambar orang (mungkin tanpa anatomi terperinci seperti jari-jari)

Fisik

Mereka mengambangkan:

- ketrampilan motorik kasar. Mereka dapat berlari, melompat, memanjat, mengendarai sepeda, naik tangga dengan satu kaki tiap langkah.
- ketrampilan motorik halus. Mereka dapat menggunakan kuas, krayon, spidol (dengan ujung besar); merangkai manik-manik, menyusun lego besar; membuka resleting; menggambar lingkaran.

Intelektual

Mereka belajar tentang:

- warna, bentuk
- benda-benda yang serupa dan yang berbeda
- hubungan spasial: atas/bawah, dekat/jauh
- dunia sekitarnya: musim, cuaca, binatang, tanaman
- menghitung dari satu sampai sepuluh

Sosial/Emosional

Mereka belajar tentang:

- jauh dari rumah
- membuat transisi terhadap lingkungan baru
- mereka sendiri, keluarga mereka, keluarga lain
- kalas sebagai komunitas
- berinteraksi dengan orang dewasa baru
- mengikuti rutinitas kelas (misalnya, waktu makan, berbenah)
- mengidentifikasi bagian tubuh, perasaan-perasaan (bahagia, sedih, marah), dan kebutuhan ("Saya ingin mengecat";"Saya mau jus lagi")
- kontrol diri ("gunakan kata-kata, bukan tanganmu"-meskipun mereka masih sulit mengingat peraturan)
- ketrampilan membantu diri sendiri (memakai jaket, mencuci tangan)
- mengikuti aturan langkah ("letakkan lap di setiap bangku")
- berbagai dan bekerja sama (meskipun jangan berharap mereka memberikan benda kesayangan

CIRI-CIRI ANAK USIA 4 TAHUN

a. Ciri-ciri fisik

- Spontan dan selalau aktif, tidak pernah berhenti bergerak
- Tidak mengetahui kiri-kanan
- Menunjukkan peningkatan yang cukup jelas dalam penggunaan alat manipulatif dan kontruktif
- Mulai membuat disain dan bentuk-bentuk huruf dalam lukisannya
- Bereksperimen dengan jari, tangan dan lengan
- Memungut benda dengan tangan yang bukan dominan dan memindahkannya ketangan yang dominan
- Dapat menyanyikan lagu yang sederhana
- Leri berjingkat dengan satu kaki
- Berdiri di atas satu kaki selama 4-8 detik
- Dapat mengikat tali sepatu

b. Ciri-ciri kehidupan emosi dan sosial anak usia empat tahun:

- Sangat antusias
- Lebih menyukai bekerja dengan 2 atau 3 teman yang dipilih sendiri
- Menyukai menggunakan baju orang tua atau kostum lain
- Dapat membereskan alat permainannya
- Tidak menyukai bila dipegang tangannya
- Penyesuaian diri dengan sekolah kurang baik, tergantung persiapan dari rumah
- Ada kecenderungan berlari lepas di halaman sekolah
- Ada keinginan untuk membawa pulang barang-barang milik sekolah
- Menyukai hasil pekerjaannya dan selalu ingin membawanya pulang

c. Ciri kemampuan mental anak usia empat tahun:

- Imajinasi aktif dan berpindah-pindah sewaktu melukis
- Makin meningkat kemampuan menerangkan gambar-gambar
- Minat tinggi untuk berdramatisasi
- Membuat lagu sambil bermain
- Dapat diajak berdiskusi
- Banyak mengajukan pertanyaan "Kenapa?"
- Menggambar orang dalam dua bagian: kepala dan kaki; kepala dan mata
- Menyukai warna hijau dan merah

d. Kebutuhan anak usia empat tahun:

- Memerlukan petunjuk yang jelas, ada keterbatasan, arahan, dan terkendali dengan sikap guru yang tegas dan halus
- Pengawasan untuk keamanan harus ketat dan peraturan diulang-ulang setiap hari
- Program dilaksanakan dengan ketat sesuai waktu dan materi
- Rutinitas yang sederhana dengan pilihan yang tidak terlalu banyak
- Situasi sosial yang memungkinkan ia menguji dirinya sendiri untuk bergaul dengan 2 atau 3 orang teman
- Belajar bergantian
- Latihan koordinasi motor: mata-tangan, arah, ruang dan laterality
- Sadar akan kenyataan melalui dramatisasi dan eksplorasi dengan pancaindera
- Mendapat kejelasan melalui pengalaman manipulatif sendiri tentang yang nyata dan tidak
- Dapat mengelompokkan atau mengklasifikasi dengan satu sifat
- Banyak melibatkan guru dalam kegiatan kreativitas

CIRI-CIRI ANAK USIA 5 TAHUN

a. Ciri-ciri fisik

- Gerakannya lebih tangkas; berjalan, dan melangkah lebih tegap
- Memungut alat tulis denngan tangan yang dominan
- Dapat menulis nama sendiri
- Menulis bilangan maupun huruf dengan ukuran besar
- Berdiri dengan satu kaki selama lebih dari delapan detik
- Melepas dan menggunakan baju tanpa bantuan
- Lari berjingkat dengan dua kaki bergantian
- Menatap dengan tak berkedip adalah gerakan mata pada usia ini
- Mampu menyanyi dengan suara yang jelas
- Menulis lambang bilangan dengan terbalik-balik
- Dapat mengikat tali sepatu

b. Ciri-ciri kehidupan emosi-sosial:

- Anak usia lima adalah anak yang "baik"
- Senang di rumah dekat ibu
- Ingin diberitahu tentang apa yang dikerjakan, ingin disuruh, penurut, suka membantu, dan berulang-ulang minta izin
- Senang pergi ke sekolah, tetapi ingin mendapat kepastian dan kepercayaan bahwa bila ia datang dari sekolah ibunya sudah ada dirumah
- Kelihatan gembira pergi dan pulang dari sekolah
- Kadang-kadang malu dan sukar untuk bicara
- Semua "mudah" meskipun belum dicoba
- Menyukai memakai pakaian orang dewasa
- Bermain dengan kelompok dua sampai lima orang teman
- Persahabatan makin erat
- Bekerjanya terpacu oleh kompetisi dengan anak lain
- Berminat dalam karyawisata
- Sering merasa kurang dalam menggambarkan suatu keadaan
- Berkeinginan membawa pulang pekerjaan yang ia hasilkan

- Dapat menghitung sampai 20; tahu bagian-bagian huruf
- Mulai sadar adanya kata-kata baru
- Ia pendengar yang baik dan dapat mendengarkan instruksi
- Mudah terganggu emosinya
- Menggambar orang dengan bagian-bagian tubuh, kaki, tangan, badan, mata, kepala, dan telinga
- Dapat mencontoh segitiga; segiempat dengan garis silangnya
- Mengeteui warna dan dapat menyebutkan nama warnanya
- Menyukai menggunting, menempel dan membuat proyek tertentu. Berminat untuk menyelesaikan pekerjaan meskipun membutuhkan waktu beberapa hari
- Berminat akan fungsi dan dari mana asal atau pembuatan benda-benda
- Dalam melukis ia mulai dengan suatu ide dan gambarnya mempunyai bentuk
- Gambarnya biasanya sederhana dengan beberapa hal yang lebih rinci
- Gambar yang dibuat biasanya berukuran besar
- Subjek gambarnya biasanya rumah, orang, binatang, perahu, mobil, dan pemandangan
- Benda yang diciptakan dari tanah liat mulai tampak bentuknya
- Dapat berdiskusi sebelum bermain balok dan bekerja sama
- Bisa dipastikan selalu mulai dengan "satu" dalam menghitung
- Dapat menunjukkan dan menghitung sampai sepuluh
- Dapat membedakan bagian depan dan belakang baju

d. Kebutuhan:

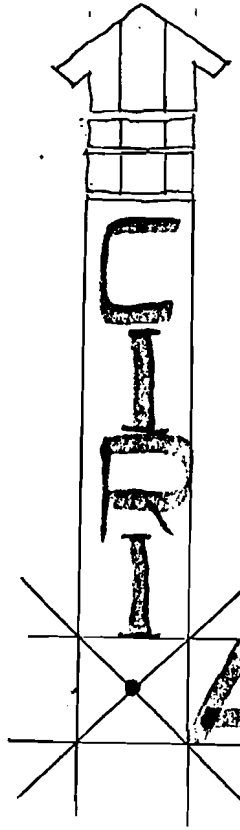
- Ia membutuhkan pengalaman dengan menggunakan gerakan motorik kasar yang bebas
- Tugas-tugas motorik yang menggunakan pancaindera dan mengembangkan ketrampilan arah, ruang, dan samping
- Pelatihan dengan menggunakan alat permainan dalam ruang
- Kesempatan dan kebebasan untuk menggunakan dan mengembangkan kekuatannya sendiri
- Kesempatan untuk bekerja sendiri, bersama satu teman maupun berkelompok
- Memberikan pengalaman nyata dengan berkaryawisata
- Pelatihan dasar untuk berbagi pekerjaan sebagai bagian dari kebiasaan bekerja

a. Ciri-ciri fisik:

- Waktu bekerja dengan kertas dan pensil, kepala bergerak dari kiri ke kanan. Tangan yang tidak dominan tidak terlalu kaku seperti ketika berusia lima tahun
- Lidah menjulur dan menyapu bibir dari kiri ke kanan
- Mata tidak lagi menatap kosong melinkan tampak lebih bebas
- Membuat lingkaran dengan gerakan yang berlawanan dengan arah jaru jam, mulai dari atas

b. Ciri-ciri kehidupan emosi dan sosial:

- Mulai melawan, menentang, memaksa, dan menuntut
- Mengerjakan begitu banyak dari hal yang sedikit
- Mempunyai kemauan untuk berdiri sendiri
- Mampu bicara dan bertanya bila diberi kesempatan
- Senang bekerja berpasangan
- Menyenangkan untuk mengajar



c. Ciri-ciri kemampuan mental

- Mulai melawan, tetapi lama kelamaan ia mampu mengerti dan manilai sesuatu dari beberapa sudut pandang
- Dengan intruksi sedikit ia sudah dapat melakukan tugasnya

d. Kebutuhan:

- Membutuhkan banyak latihan menggunting, menempel, memadukan, dan menjiplak
- Masa tugas yang pendek-pendek dengan kegiatan yang cukup bervariasi dan berganti
- Membutuhkan motivasi dari dalam dan kesempatan untuk mengadakan eksperimen
- Kesempatan untuk mengeluarkan pendapat dengan bebas; kesempatan untuk berkreasi; menemukan sendiri berbagai hal dengan berbagai media
- Mampu berkomunikasi verbal, menerima, dan mengekspresikan diri
- Belajar dengan porsi kecil-kecil, tetapi dengan ketepatan
- Membutuhkan pengelihatan dan pendengaran secara teratur
- Memperkaya lingkungan belajar dengan menarik akan mempercepat proses perkembangan mentalnya untuk berbagai persiapan
- Lebih cepat mengerti intruksi untuk tugas matematika daripada untuk membaca karena gerak matanya cenderung dari kanan ke kiri
- Pelajaran menulis sambung dapat diperkenalkan
- Pelatihan persepsi motorik dengan pancaindera dan kongkrit. Pengertian ruang, arah dan dari kiri-kanan

CIRI ANAK USIA $5\frac{1}{2}$ TH

a. Ciri-ciri fisik:

- Anak mengukur segala sesuatu dari dirinya dengan bahasa, tangan dan dengan cara menggambarkan sesuatu
- Sangat memperhatikan keseimbangan tubuh karena seringkali tidak seimbang
- Tangan dan kakinya bergerak-gerak dan labil
- Mudah jatuh disebabkan oleh kaki sendiri
- Membutuhkan istirahat karena menggunakan energi yang berlimpah
- Waktu menggambar atau menulis ia tidak mengubah kertasnya kearah tangan yang dominan, melinkan ia gerakkan kepalanya ke arah tangan yang non-dominan
- Tidak dapat duduk tenang di kursi, melinkan bersandar di atas dua kaki kursi dan seringkali jatuh
- Lidah sudah tidak keluar seperti usia lima tahun, melinkan ditekan pada bibir bawah atau pada pipinya
- Menggigit pensil atau bagian baju yang lepas
- Menekan pensil keras-keras sewaktu menulis sampai patah
- Menggunakan gerakan tangan pada waktu menjawab
- Gerakan mata menyapu dan sulit untuk memusatkan pada satu tempat
- Melompat tiga puluh sentimeter dan mendarat diatas jari kakinya
- Mampu mengikat tali sepatu
- Mengetahui kiri-kanan

b. Ciri-ciri kehidupan emosi dan sosial:

- Mulai lepas dari ibu
- Menjadi pusatnya sendiri
- Sangat mementingkan diri sendiri, mau yang paling besar, ingin selalu menang, dan selalu nomor satu
- Antusiasme yang implusif dan kegembiraan yang meluap menular ke teman
- Dapat menjadi faktor pengganggu di kelas
- Menarik perhatian teman dengan tingkahnya yang lucu
- Mengerjakan pekerjaan karena ingin dipuji.
- Pujian bagi anak usia 6 tahun bagaikan air dan matahari bagi tanaman

c. Ciri-ciri kemampuan mental:

- Senang balajar
- Dapat menggambar dengan baik
- Dapat mendengarkan cerita dan dengan spontan mendramatisasikan
- Dengan sepenuh hati mencurahkan perhatian pada pekerjaan yang bersifat intelektual
- Imajinasinya membumbung tinggi
- Dapat memberikan angka lima pada tangan Saturday mengurang dan menjumlah angka sampai dengan lima
- Membedakan siang dan malam
- Dapat menghitung sampai 30
- Jarang membuat kesalahan dalam menghitung benda hingga hitungan ke-13
- Binatang buas dan kebun binatang menjadi fokus pada usia ini

d. Kebutuhan:

- Membutuhkan kegiatan yang cukup untuk mengembangkan motorik kasar dan halusnya
- Letjutkan pelatihan persepsinya
- Memerlukan pelatihan untuk meningkatkan kreativitas tanpa suatu syarat kesempurnaan
- Banyak kesempatan untuk mengadakan pilihan dan pengambilan keputusan
- Situasi pembelajaran nyata yang melibatkan partisipasi aktif
- Ia membutuhkan bantuan untuk mengembangkan tata krama kebiasaan belajar yang baik
- Situasi sosial yang menciptakan kepemimpinan
- Teman dan sahabat pada akhir tahun
- Supervisi yang bijaksana dengan campur tangan sedikit mungkin

CIRI-CIRI ANAK USIA 6 TAHUN

KEGIATAN	KETERAMPILAN	RUANG
AKTIVITAS FISIK ▪ menyendok kerikil	-koordinasi mata dan tangan -keterampilan menggunakan jari-jemari	- bermain out door
▪ menyendok bola ▪ menyendok air ▪ menyendok kelereng ▪ menjepit dengan pinset	-koordinasi mata dan tangan	- bermain out door
▪ bermain adonan ▪ adonan dari tepung tapioka	-berfikir imajinatif -perkembangan motorik halus -kemampuan menggunakan jari-jemari -melakukan pengukura	- dapur kecil - ruang makan
▪ memindahkan air dengan spon ▪ baut dan mur ▪ meronce makaroni ▪ menyemir sepatu	-koordinasi mata dan tangan	- dapur kecil - ruang kreatifitas
▪ memasukkan benang ke jarum	-koordinasi mata dan tangan -keterampilan motorik halus	- ruang kreativitas
▪ melukis dengan jari	-keterampilan motorik halus -koordinasi mata dan tangan berfikir imajinatif	- ruang seni

KEGIATAN	KETERAMPILAN	RUANG
AKTIVITAS ILMU PENGETAHUAN ▪ mencari kayu yang lapuk	- membuat perkiraan - keterampilan bertanya - melakukan pengamatan - mengumpulkan dan mencatat data - membuat kesimpulan	-ruang bermain out door
▪ mengamati serangga	- keterampilan bertanya - melakukan pengamatan	- ruang bermain out door
▪ siklus hidup serangga	- keterampilan bertanya - melakukan pengamatan	- ruang bermain out door
▪ mengamati laba-laba	- melakukan pengamatan - koordinasi mata dan tangan	- ruang bermain out door
▪ membuat sarang laba-laba	- melakukan pengamatan - koordinasi mata dan tangan	- ruang kretifitas
▪ mengacat diluar rumah	- melakukan pengamatan - berfikir kritis - ketrampilan motorik halus	- ruang bermain out door
▪ mengamati tanah	- keterampilan bertanya - melakukan pengamatan - membuat hipotesis - melakukan eksperimen - membuat kesimpulan	- ruang bermain out door

KEGIATAN	KETERAMPILAN	RUANG
AKTIVITAS BAHASA ▪ foto keluarga	- menambah perbendaharaan kata - mereka-reka ejaan - mengurutkan	-kelas -perpustakaan
▪ huruf-huruf amplas	- mengenal abjad	-perpustakaan
▪ "mari membaca buku"	- berfikir imajinatif - berfikir kritis - pemahaman - pengenalan tulisan	-perpustakaan
▪ "nonton televisi yuk"	- berfikir kritis - keterampilan bahasa	-perpustakaan
▪ puzzle dari foto	- membedakan secara visual - keterampilan menggunakan jari-jemari	-kelas
▪ tulisan rahasia	- pengenalan tulisan - menggambar dan mewarnai	-kelas
▪ musik untuk melukis	- menggambar dan mewarnai - berfikir imajinatif	-ruang musik -ruang seni
▪ melukis dengan cotton bud	- berfikir imajinatif - menggambar dan mewarnai	-ruang seni
▪ menulis di pasir	- pengenalan abjad - pengenalan tulisan - ketrampilan menggunakan jari-jemari	-kotak pasir out door

KEGIATAN	KETERAMPILAN	RUANG
AKTIVITAS MATEMATIKA ▪ menyebut angka secara berurutan	-mengenal relasi bilangan -menghitung	- kelas
▪ bentuk simetris	-membuat pola -menggambar dan mewarnai	- ruang seni
▪ mencetak sidik jari	-mengenal pola -melakukan pengamatan -berfikir kritis	- ruang kretifitas
▪ membuat grafik pertumbuhan badan	-mengukur -membuat grafik perbandingan	- ruang kreatifitas
▪ membantu mencuci	-menyortir dan mengklasifikasi -menghitung	- ruang bermain outdoor

KURIKULUM
USIA 3 TAHUN

KEGIATAN	KETERAMPILAN	RUANG
AKTIVITAS MATEMATIKA ▪ mencetak tangan ▪ deretan kancing-kancing	- pengenalan angka - menghitung - mengurutkan - mengenal relasi bilangan	- ruang kreativitas
▪ menghitung tangkai es krim ▪ membuat kartu angka	- mengenal relasi bilangan - menghitung	- ruang kreativitas
▪ meronce manik-manik ▪ jiplakan krayon	- membuat pola - koordinasi mata dan tangan	- ruang kreativitas
▪ mencari bentuk simetris	- mengenal pola - melakukan pengamatan - berfikir kritis	- bermain out door
▪ merancang pola	- mengenal pola - pengenalan angka - pengenalan huruf	- ruang seni - ruang kreativitas
▪ membuat buku angka	- mengenal relasi bilangan - pengenalan angka - menghitung - menggambar dan mewarnai - koordinasi mata dan tangan	- kelas - perpustakaan
▪ menelusuri bentuk geometris ▪ mengidentifikasi bentuk ▪ mencetak dengan spons	- mengenal bentuk geometris - koordinasi mata dan tangan - menghitung - melakukan pengamatan - berfikir imajinatif	- bermain out door - ruang kreativitas

KEGIATAN	KETERAMPILAN	RUANG
AKTIVITAS IPA ▪ membuat laba-laba tiruan	- melakukan pengamatan - koordinasi mata dan tangan - menggambar dan mewarnai	- ruang kreativitas
▪ balap anak kucing	- melakukan pengamatan - membuat hipotesis - melakukan eksperimen - membuat kesimpulan	- bermain out door
▪ mencicipi madu	- melakukan pengamatan - keterampilan motorik halus	- dapur kecil - ruang makan
▪ cetakan hewan kecil	- melakukan pengamatan - mengumpulkan dan mencatat data - menggambar dan mewarnai	- ruang seni
▪ koleksi daun-daunan	- melakukan pengamatan - membuat perbandingan - menyortir dan mengklasifikasi	- ruang kreativitas - ruang seni
▪ membuat kebun sayur ▪ mengamati tunas ▪ memberi makan burung	- melakukan pengamatan - membuat hipotesis - melakukan eksperimen - membuat kesimpulan - keterampilan bertanya	- kebun
▪ menciptakan bunyi-bunyian	- melakukan eksperimen - membuat kesimpulan - membedakan bunyi	- bermain out door
▪ koleksi batu-batuan	- melakukan pengamatan - mengumpulkan dan mencatat data - menyortir dan mengklasifikasi - membuat perbandingan	- bermain out door
▪ mencampur warna	- keterampilan bertanya - melakukan pengamatan - membuat hipotesis - membuat eksperimen - membuat kesimpulan	- ruang seni

KURIKULUM
USIA 4 TAHUN

KEGIATAN	KETERAMPILAN	RUANG
AKTIVITAS BAHASA ▪ album foto abjad ▪ barisan foto abjad	- pengenalan abjad - menganal bunyi huruf - membedakan bunyi	- kelas - ruang kreativitas
▪ mencocokkan foto	- membedakan secara visual	- kelas
▪ pasangan foto dan huruf	- mengenal susunan huruf - mengenal bunyi huruf - membedakan bunyi	- kelas - perpustakaan
▪ membuat alas piring untuk setiap anggota keluarga	- pengenalan tulisan	- ruang kretivitas
▪ huruf minggu ini	- pengenalan abjad - mengenal bunyi huruf - pengenalan tulisan	- kelas
▪ biskuit berbentuk huruf	- mengenal abjad - pengenalan tulisan	- dapur kecil - ruang makan
▪ memberi tugas dengan tulisan sederhana	- pengenalan tulisan - membedakan secara visual	- kelas
▪ menempelkan gambar sederhana di kertas	- membedakan secara visual - berfikir kritis - keterampilan menggunakan jari-jemari	- ruang kreativitas
▪ mengarang	- berfikir imajinatif - keterampilan bahasa - menggambar - mereka-reka ejaan - menambah perbendaharaan kata	- kelas - perpustakaan
▪ membuat huruf warna-warni	- berfikir kritis - menyortir dan mengklasifikasi - keterampilan menggunakan jari-jemari	- ruang kreativitas
▪ sandiwara boneka ▪ bermain drama	- berfikir imajinatif - keterampilan bahasa - menggambar dan mewarnai - keretampilan motorik halus	- ruang seni
▪ mengingat abjad ▪ bermain puzzle ▪ garis dan lengkungan ▪ tulisan di belakang punggung	- pengenalan abjad - membedakan secara visual	- kelas
▪ mendisain t-shirt	- pengenalan tulisan - berfikir imajinatif - menggambar dan mewarnai	- ruang kreativitas
▪ rekaman pribadi	- keterampilan bahasa - pengenalan tulisan - berfikir kritis	- perpustakaan

KEGIATAN	KETERAMPILAN	RUANG
▪ menyortir gambar ▪ membuat koleksi gambar	- berfikir kritis - menyortir dan mengklasifikasi	- ruang seni
▪ mencari huruf yang sama	- pengenalan abjad - membedakan secara visual	- kelas
▪ permainan mengikuti petunjuk	- berfikir kritis	- bermain out door

KEGIATAN	KETERAMPILAN	RUANG
AKTIVITAS FISIK ▪ memukul kayu	- koordinasi mata dan tangan	- bermain out door
▪ membuat patung	- koordinasi mata dan tangan - berfikir imajinatif	- r. kreativitas
▪ membersihkan ruangan ▪ mengupas buah ▪ parutan krayon ▪ melukis dengan kelereng	- koordinasi mata dan tangan - keterampilan motorik halus	- dapur kecil - ruang makan - r. kreativitas - r. seni
▪ mengenal tekstur kain	- koordinasi mata dan tangan - membuat perbandingan - menyortir dan mengklasifikasi	- ruang seni - r. kreativitas
▪ koleksi bunga kering	- keterampilan motorik halus - berfikir imajinatif	- ruang kreativitas - ruang seni
▪ hiasan dari bunga kering ▪ cetakan kentang ▪ cerakan dari sayuran	- berfikir imajinatif - koordinasi mata dan tangan	- kebun - r. kretivitas - dapur kecil
▪ hiasan dari kerang	- berfikir imajinatif - koordinasi mata dan tangan - keterampilan motorik halus	- bermain out door - r. kreativitas - r. seni
▪ bermain musik	- berfikir imajinatif - koordinasi mata dan tangan - keterampilan motorik halus dan kasar	- bermain out door - dapur kecil - r. musik
▪ senam	- berfikir imajinatif - keterampilan motorik halus dan kasar	- r. olah raga indoor dan outdoor

PROSENTASE PENDUDUK DI KABUPATEN SLEMAN MENURUT GOLONGAN PENGELUARAN PERKAPITA ANTARA RP 200.000,- SAMPAI RP 500.000,- KEATAS BERJUMLAH 31.07%

JUMLAH ANAK USIA DINI 3-6 TAHUN DI KABUPATEN SLEMAN TAHUN 2003 ADA 67.611 ANAK

DIASUMSIKAN JUMLAH PENDUDUK SLEMAN DENGAN TINGKAT PEREKONOMIAN MENENGAH KEATAS ADALAH 67.611 X 31,07% = 21.006 ANAK

DIASUMSIKAN 0,65% ANAK AKAN DITAMPUNG DI TAMAN PRASEKOLAH INI

21.006 X 0,65% = 136 ANAK

KELOMPOK BERMAIN, ASUMSI 41% ➡ 41% X 136 = 56 ANAK

SENIN, RABU, JUM'AT = 2 KELAS (28 ANAK)

SELASA, KAMIS, SABTU = 2 KELAS (28 ANAK)

TAMAN KANAK-KANAK A, ASUMSI 29,5% ➡ 29,5% X 136 = 40 ANAK (2 KELAS)

TAMAN KANAK-KANAK B, ASUMSI 29,5% ➡ 29,5% X 136 = 40 ANAK (2 KELAS)

K A P A S I T A S
S I S W A

HARI	JAM	KEGIATAN	RUANG
Senin/ Selasa	08.00-08.15	Senam	Olah raga outdoor
	08.15-08.30	Doa belajar	Kelas
	08.30-09.30	Aktivitas matematika/ daya pikir	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	09.30-10.15	Bermain bebas	Bermain indoor dan outdoor
	10.15-10.40	Waktu makan kudapan	R. makan
	10.40-10.55	Istirahat	Bermain indoor dan outdoor
	10.55-11.30	Aktivitas bahasa	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	11.30-12.15	Makan siang	R. makan
	12.15-12.45	Sholat	Musholla
	12.45-13.00	Bersiap untuk tidur siang	Lavatory
	13.00-14.30	Tidur siang	R. tidur
	14.30-15.00	Bangun kegiatan tenang	Indoor dan outdoor
	15.00-15.15	Makan kudapan	R. makan
	15.15-15.45	Sholat	Musholla
	15.45-16.45	Bermain bebas	Indoor dan outdoor
	16.45-17.15	Mandi	Kamar mandi
	17.15	Pulang	
Rabu/ Kamis	08.00-08.15	Senam	Olah raga outdoor
	08.15-08.30	Doa belajar	Kelas
	08.30-09.30	Aktivitas ilmu pengetahuan alam	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	09.30-10.15	Bermain bebas	Bermain indoor dan outdoor
	10.15-10.40	Waktu makan kudapan	R. makan
	10.40-10.55	Istirahat	Bermain indoor dan out door
	10.55-11.30	Aktivitas matematika	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	11.30-12.15	Makan siang	R. makan
	12.15-12.45	Sholat	Musholla
	12.45-13.00	Bersiap untuk tidur siang	Lavatory
	13.00-14.30	Tidur siang	R. tidur
	14.30-15.00	Bangun kegiatan tenang	Indoor dan outdoor
	15.00-15.15	Makan kudapan	R. makan
	15.15-15.45	Sholat	Musholla
	15.45-16.45	Bermain bebas	Indoor dan outdoor
	16.45-17.15	Mandi	Kamar mandi
	17.15	Pulang	
Jum'at	08.00-08.15	Senam	Olah raga outdoor
	08.15-08.30	Doa belajar	Kelas
	08.30-09.30	Aktivitas fisik	Bermain indoor dan out door
	09.30-10.15	Bermain bebas	Bermain indoor dan outdoor
	10.15-10.40	Waktu makan kudapan	R. makan
	10.40-10.55	Istirahat	Bermain indoor dan out door
	10.55-11.30	Aktivitas bahasa	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	11.30-12.00	Makan siang	R. makan
	12.00-12.45	Sholat	Musholla
	12.45-13.00	Bersiap untuk tidur siang	Lavatory
	13.00-14.30	Tidur siang	R. tidur
	14.30-15.00	Bangun kegiatan tenang	Indoor dan outdoor
	15.00-15.15	Makan kudapan	R. makan
	15.15-15.45	Sholat	Musholla
	15.45-16.45	Ektrakurikuler	Indoor dan outdoor
	16.45-17.15	Mandi	Lavatory
	17.15	Pulang	
Sabtu	08.00-08.15	Senam	Olah raga outdoor
	08.15-08.30	Doa belajar	Kelas
	08.30-09.30	Aktivitas fisik	Bermain indoor dan outdoor
	09.30-10.15	Bermain bebas	Bermain indoor dan outdoor
	10.15-10.40	Waktu makan kudapan	R. makan
	10.40-10.55	Istirahat	Bermain indoor dan out door
	10.55-11.30	Aktivitas bahasa	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	11.30-12.15	Makan siang	R. makan
	12.15-12.45	Sholat	Musholla
	12.45-13.00	Bersiap untuk tidur siang	Lavatory
	13.00-14.30	Tidur siang	R. tidur
	14.30-15.00	Bangun kegiatan tenang	Indoor dan outdoor
	15.00-15.15	Makan kudapan	R. makan
	15.15-15.45	Sholat	Musholla
	15.45-16.45	Ektrakurikuler	Indoor dan outdoor

JADWAL KEGIATAN TAMAN BERMAIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA

JADWAL KEGIATAN
TAMAN KANAK - KANAK

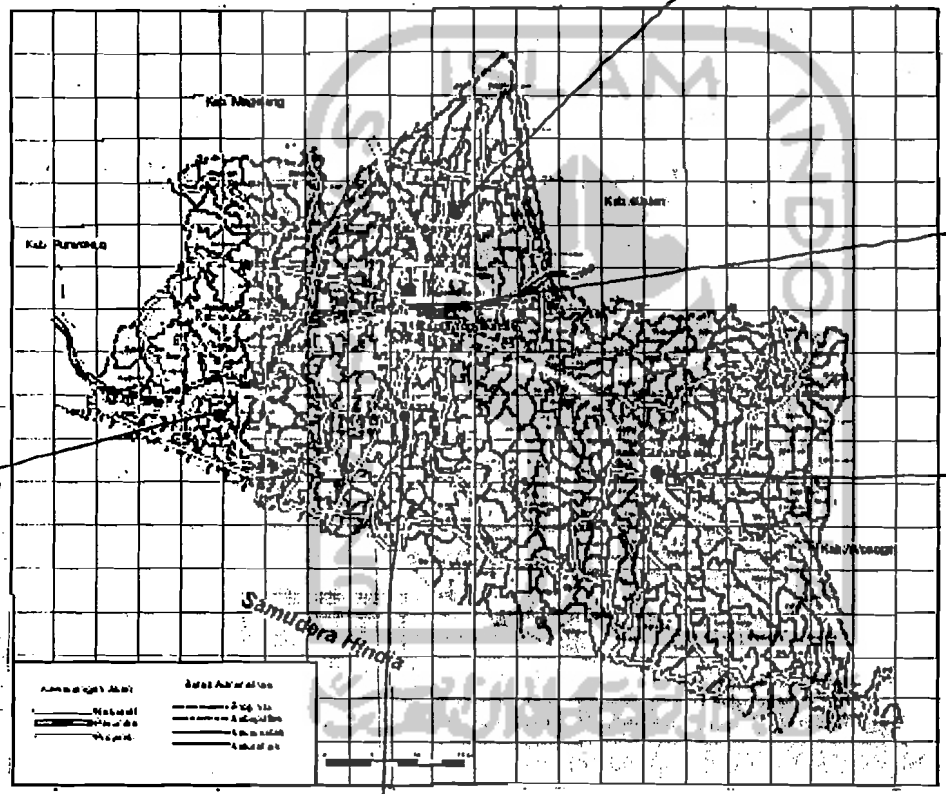
HARI	JAM	KEGIATAN	RUANG
Senin	08.00-08.15	Senam	Olah raga outdoor
	08.15-08.30	Doa belajar	Kelas
	08.30-09.30	Aktivitas bahasa	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	09.30-10.15	Bermain bebas	Bermain indoor dan outdoor
	10.15-10.40	Waktu makan kudapan	R. makan
	10.40-10.55	Istirahat	Bermain indoor dan outdoor
	10.55-11.30	Aktivitas matematika/ daya pikir	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	11.30-12.15	Makan siang	R. makan
	12.15-12.45	Sholat	Musholla
	12.45-13.00	Bersiap untuk tidur siang	Lavatory
	13.00-14.30	Tidur siang	R. tidur
	14.30-15.00	Bangun kegiatan tenang	Indoor dan outdoor
	15.00-15.15	Makan kudapan	R. makan
	15.15-15.45	Sholat	Musholla
	15.45-16.45	Bermain bebas	Indoor dan outdoor
	16.45-17.15	Mandi	Kamar mandi
	17.15	Pulang	
Selasa	08.00-08.15	Senam	Olah raga outdoor
	08.15-08.30	Doa belajar	Kelas
	08.30-09.30	Aktivitas bahasa	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	09.30-10.15	Bermain bebas	Bermain indoor dan outdoor
	10.15-10.40	Waktu makan kudapan	R. makan
	10.40-10.55	Istirahat	Bermain indoor dan out door
	10.55-11.30	Aktivitas matematika/ daya pikir	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	11.30-12.15	Makan siang	R. makan
	12.15-12.45	Sholat	Musholla
	12.45-13.00	Bersiap untuk tidur siang	Lavatory
	13.00-14.30	Tidur siang	R. tidur
	14.30-15.00	Bangun kegiatan tenang	Indoor dan outdoor
	15.00-15.15	Makan kudapan	R. makan
	15.15-15.45	Sholat	Musholla
	15.45-16.45	Bermain bebas	Indoor dan outdoor
	16.45-17.15	Mandi	Kamar mandi
	17.15	Pulang	
Rabu	08.00-08.15	Senam	Olah raga outdoor
	08.15-08.30	Doa belajar	Kelas
	08.30-09.30	Aktivitas matematika/ daya pikir	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	09.30-10.15	Bermain bebas	Bermain indoor dan outdoor
	10.15-10.40	Waktu makan kudapan	R. makan
	10.40-10.55	Istirahat	Bermain indoor dan out door
	10.55-11.30	Aktivitas ketrampilan	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	11.30-12.15	Makan siang	R. makan
	12.15-12.45	Sholat	Musholla
	12.45-13.00	Bersiap untuk tidur siang	Lavatory
	13.00-14.30	Tidur siang	R. tidur
	14.30-15.00	Bangun kegiatan tenang	Indoor dan outdoor
	15.00-15.15	Makan kudapan	R. makan
	15.15-15.45	Sholat	Musholla
	15.45-16.45	Bermain bebas	Indoor dan outdoor
	16.45-17.15	Mandi	Kamar mandi
	17.15	Pulang	
Kamis	08.00-08.15	Senam	Olah raga outdoor
	08.15-08.30	Doa belajar	Kelas
	08.30-09.30	Aktivitas jasmani	Bermain indoor dan outdoor
	09.30-10.15	Bermain bebas	Bermain indoor dan outdoor
	10.15-10.40	Waktu makan kudapan	R. makan
	10.40-10.55	Istirahat	Bermain indoor dan out door
	10.55-11.30	Aktivitas bahasa	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	11.30-12.15	Makan siang	R. makan
	12.15-12.45	Sholat	Musholla
	12.45-13.00	Bersiap untuk tidur siang	Lavatory
	13.00-14.30	Tidur siang	R. tidur
	14.30-15.00	Bangun kegiatan tenang	Indoor dan outdoor
	15.00-15.15	Makan kudapan	R. makan
	15.15-15.45	Sholat	Musholla
	15.45-16.45	Bermain bebas	Indoor dan outdoor
	16.45-17.15	Mandi	Kamar mandi
	17.15	Pulang	
Jum'at	08.00-08.15	Senam	Olah raga outdoor
	08.15-08.30	Doa belajar	Kelas
	08.30-09.30	Aktivitas jasmani	Bermain indoor dan outdoor
	09.30-10.15	Bermain bebas	Bermain indoor dan outdoor
	10.15-10.40	Waktu makan kudapan	R. makan
	10.40-10.55	Istirahat	Bermain indoor dan out door
	10.55-11.30	Aktivitas ketrampilan	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	11.30-12.00	Makan siang	R. makan
	12.00-12.45	Sholat	Musholla
	12.45-13.00	Bersiap untuk tidur siang	Lavatory
	13.00-14.30	Tidur siang	R. tidur
	14.30-15.00	Bangun kegiatan tenang	Indoor dan outdoor
	15.00-15.15	Makan kudapan	R. makan
	15.15-15.45	Sholat	Musholla
	15.45-16.45	Bermain bebas	Indoor dan outdoor
	16.45-17.15	Mandi	Kamar mandi
	17.15	Pulang	
Sabtu	08.00-10.30	Ekstrakurikuler I	Bermain indoor dan outdoor, kelas
	10.30-11.00	Istirahat	R. makan, lavatory
	11.00-13.30	Ekstrakurikuler II	Bermain indoor dan outdoor, kelas

SWPTN
STRUKTUR WILAYAH PENGEMBANGAN TINGKAT NASIONAL

ORDE II WILAYAH KABUPATEN SLEMAN

PENGEMBANGAN LAHAN :

A. PEMUKIMAN
B. ZONA HIJAU
C. KOMERSIAL



ORDE I KOTAMADYA YOGYAKARTA

PENGEMBANGAN LAHAN :

A. PEMUKIMAN
B. PRESERVASI BUDAYA

ORDE III
KABUPATEN KULON PROGO (WATES)

PENGEMBANGAN LAHAN :

A. ZONA HIJAU
B. PEMUKIMAN
C. INDUSTRI
D. KOMERSIAL

ORDE III KABUPATEN GUNUNG KIDUL (WONOSARI)

PENGEMBANGAN LAHAN :

A. ZONA HIJAU
B. INDUSTRI
C. KOMERSIAL
D. PEMUKIMAN

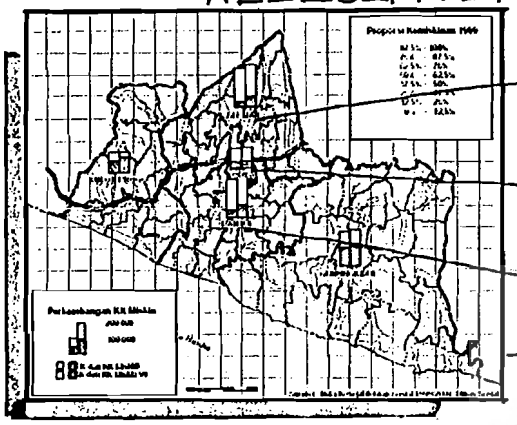
ORDE II KABUPATEN BANTUL

PENGEMBANGAN LAHAN :

A. ZONA HIJAU
B. PEMUKIMAN
C. INDUSTRI

PARAMETER LOKASI

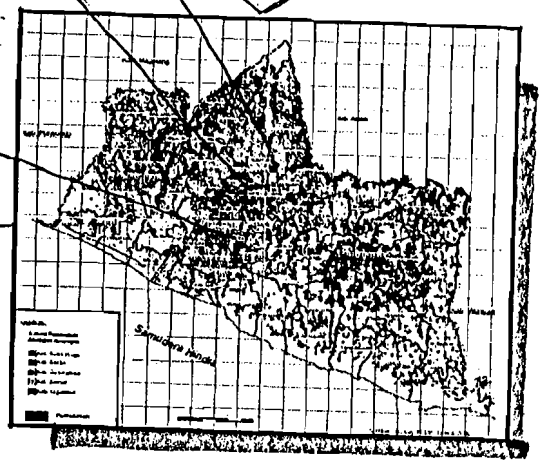
KESEJAHTERAAN



- SLEMAN : PROPORSI KEMISKINAN PALING RENDAH
- KODYA : KEMISKINAN CUKUP BESAR SEKITAR 31% KK
- BANTUL : KEMISKINAN MASIH TINGGI SEKITAR 25,24%

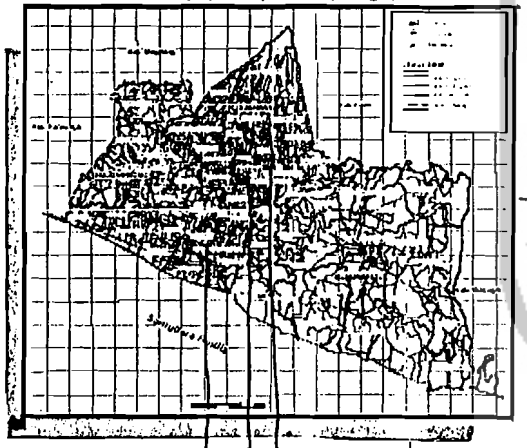
JUMLAH PERUMAHAN 30%

- KOTA YOGYAKARTA : TERSEDIA 200 UNIT RUMAH
- BANTUL : BANYAK UNIT RUMAH YG TIDAK DIHUNI



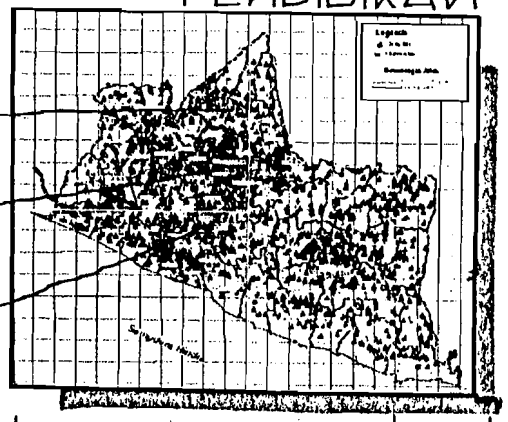
SLEMAN

TRANSPORTASI



- SLEMAN : SARANA JALAN DAN ANGKUTAN MEMADAI
- KODYA : SARANA JALAN DAN ANGKUTAN SANGAT MEMADAI
- BANTUL : MASIH ADA KONDISI JALAN YG BELUM MEMADAI

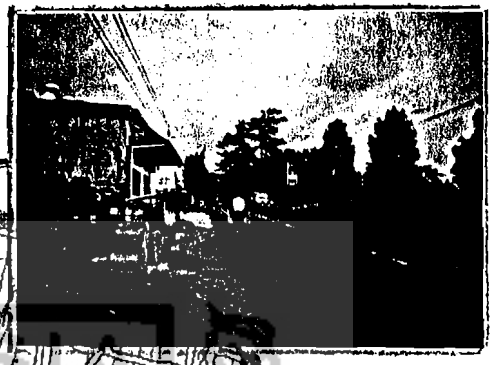
PENDIDIKAN



- SLEMAN : CUKUP MENDUKUNG
- KODYA : SANGAT MENDUKUNG
- BANTUL : BELUM MEMADAI



UNIVERSITAS AMP YKPN



JL. PALAGAN TENTARA PELAJAR

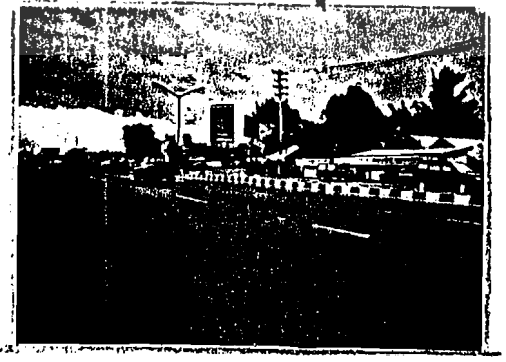




PERUMAHAN TAMAN PALAGAN



HOTEL HYATT



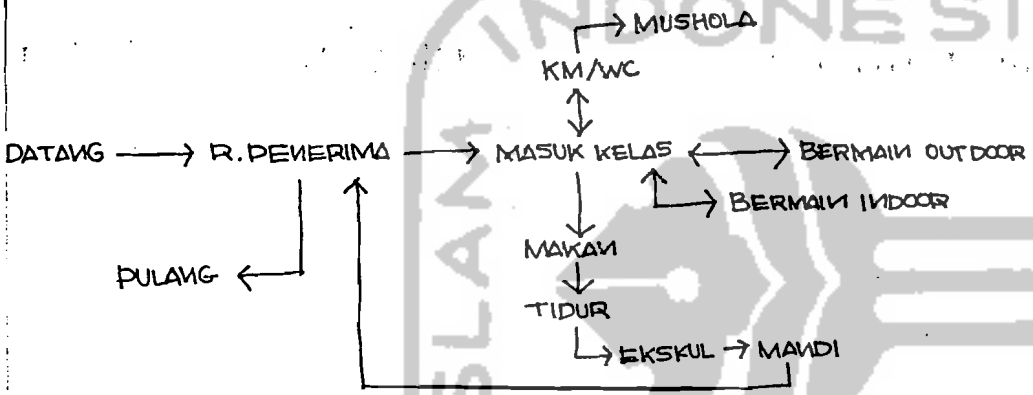
PEREMPATAN MONJALI
RING ROAD UTARA



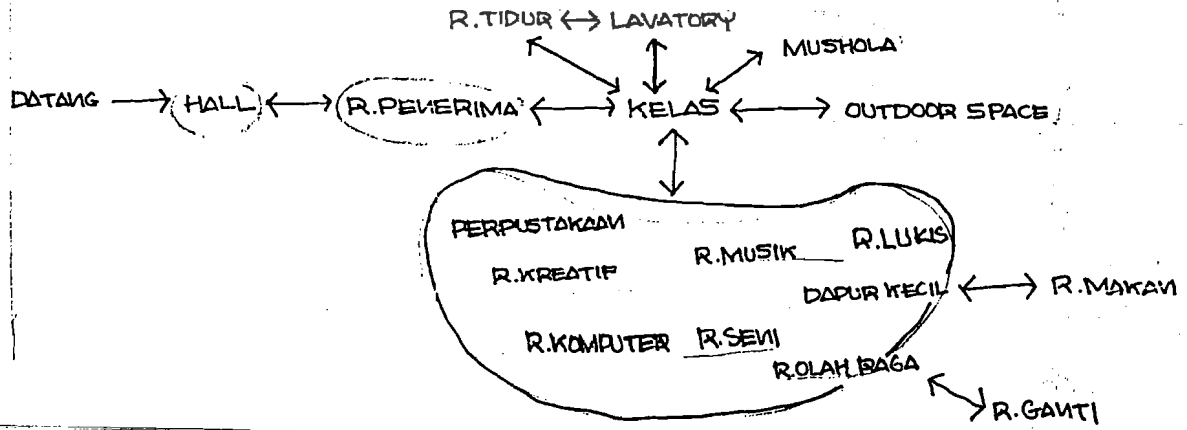
PERUMAHAN PERMATA MONJALI

VIEW KE BARAT
VIEW KE SELATAN
VIEW KE UTARA
VIEW KE TIMUR
Sarinanjo
Ndanggadi

POLA KEGIATAN



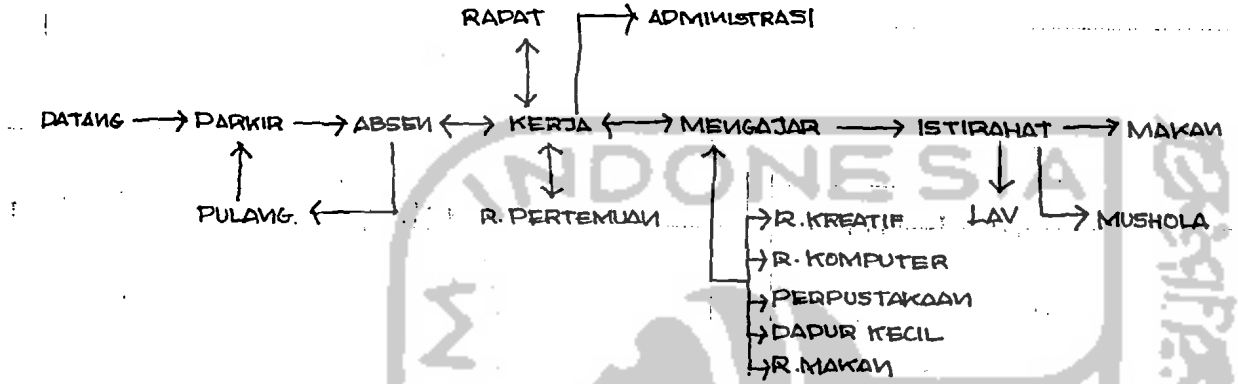
ORGANISASI RUANG



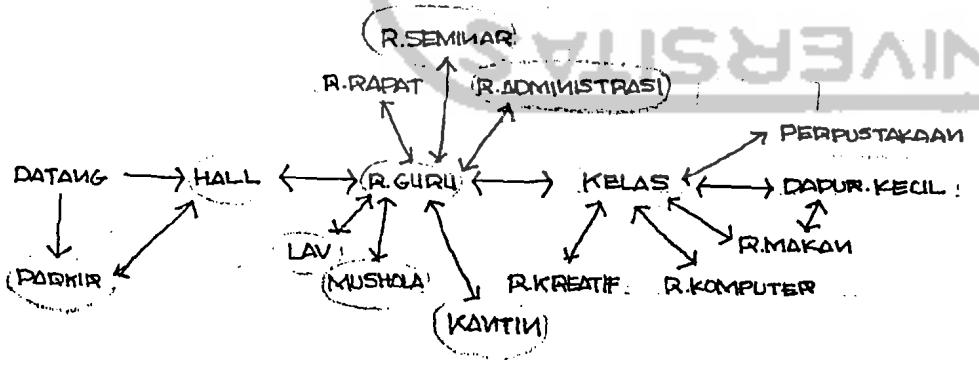
SITE

	PUBLIK
	SEMI PUBLIK
	SEMI PRIVAT
	PRIVAT

POLA KEGIATAN



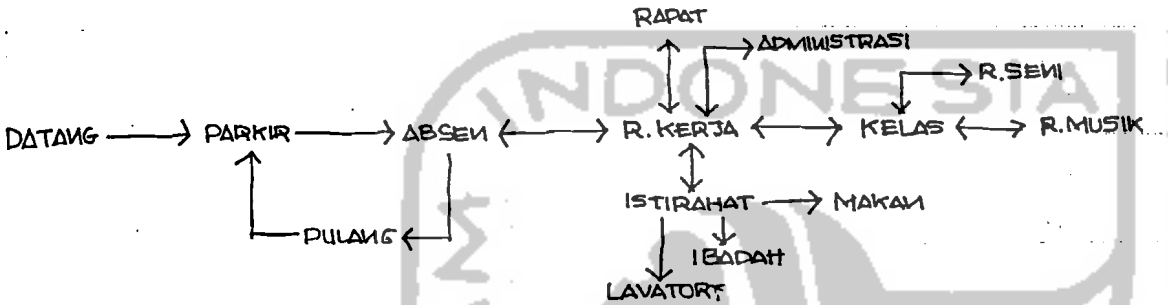
ORGANISASI RUANG



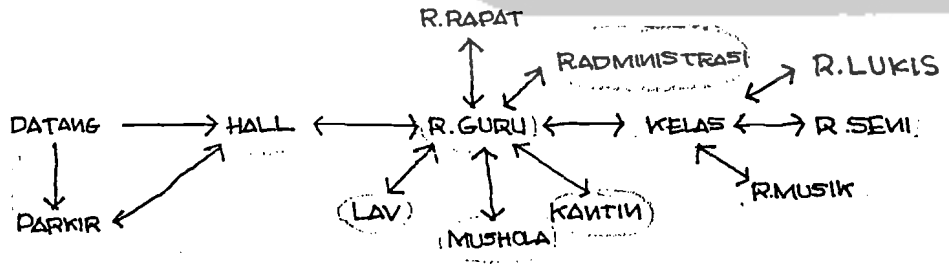
	PUBLIK
	SEMI PUBLIK
	SEMI PRIVAT
	PRIVAT

GURU KELAS

POLA KEGIATAN



ORGANISASI RUANG

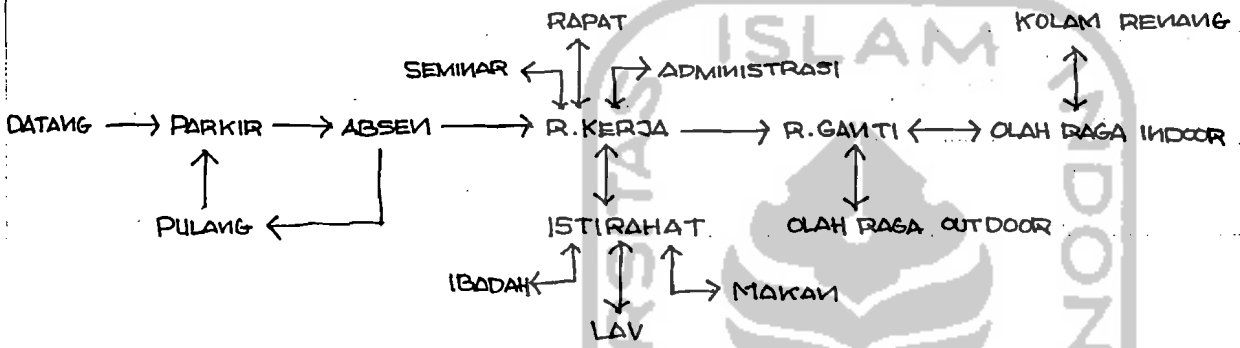


PUBLIK
SEMI PUBLIK
SEMI PRIVAT
PRIVAT

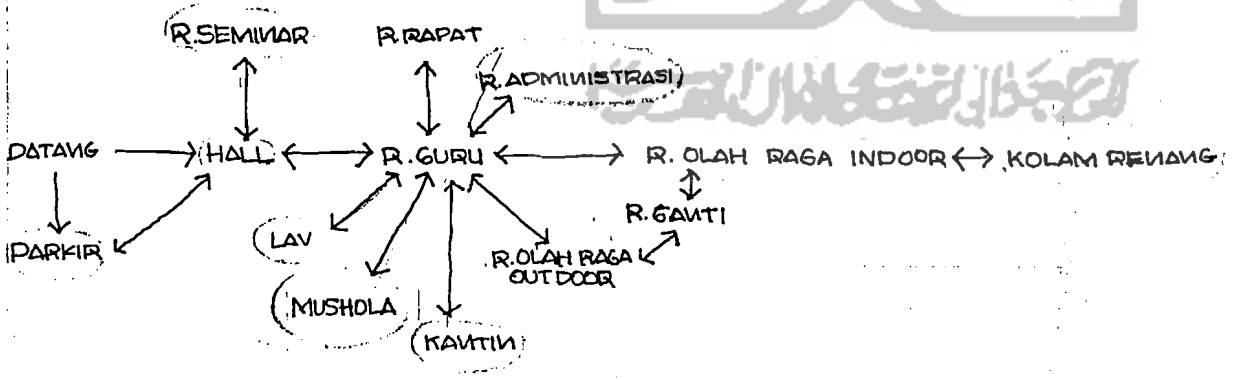
GBR SLN-1

GURU

POLA KEGIATAN



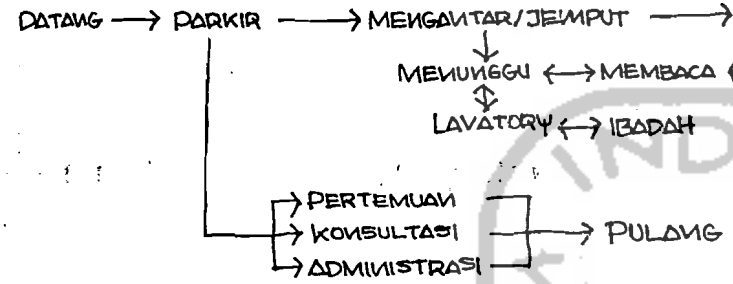
ORGANISASI RUANG

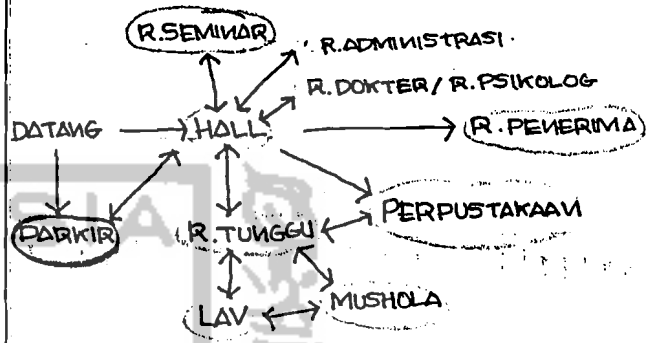


OLAH RAGA

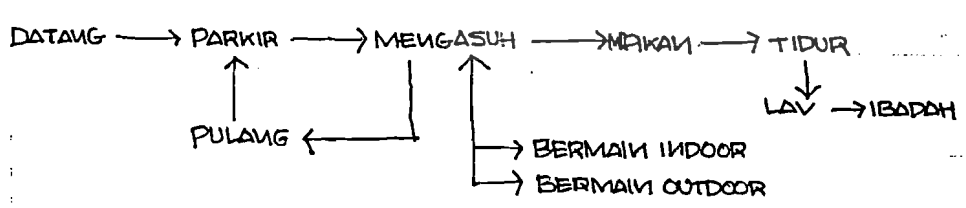
PUBLIK
SEMI PUBLIK
SEMI PRIVAT
PRIVAT

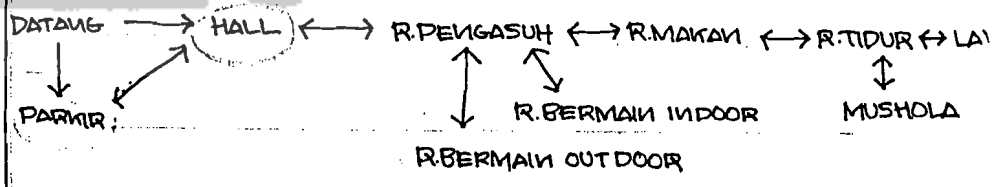
PENGANTAR

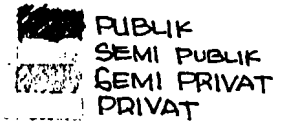




PENGASUH

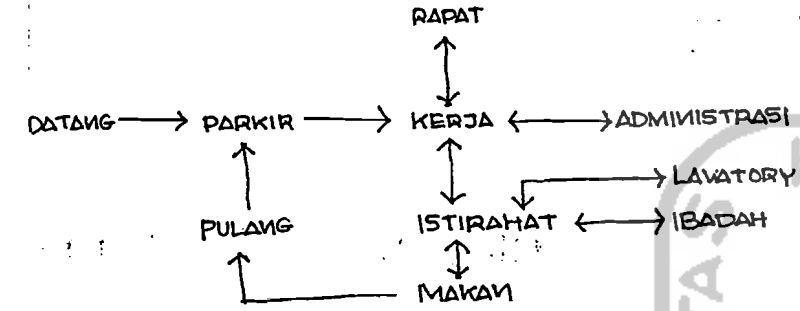




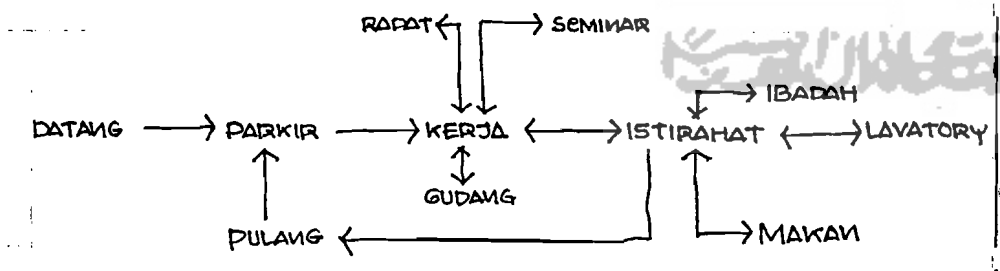


POLA KEGIATAN

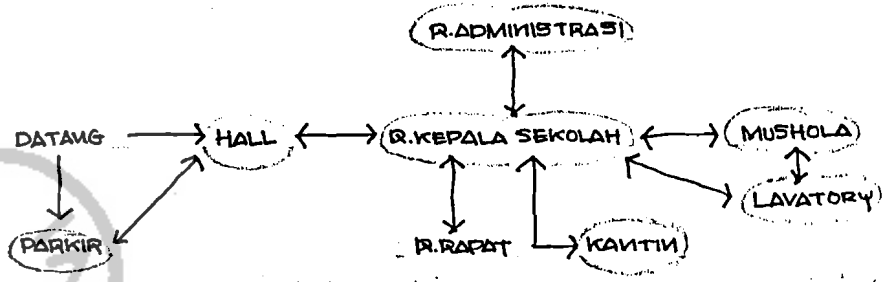
KEPALA SEKOLAH

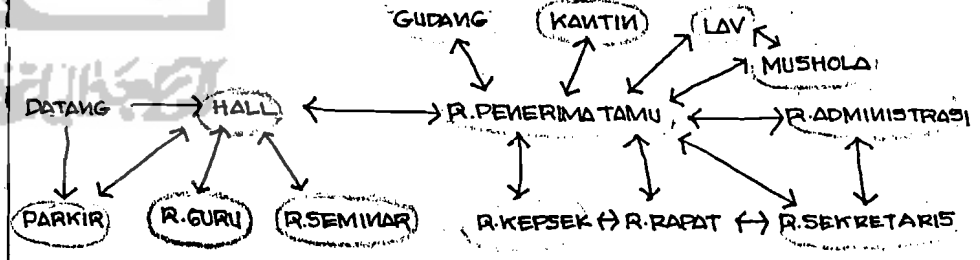


PENGELOLA



ORGANISASI RUANG





PUBLIK
SEMI PUBLIK
SEMI PRIVAT
PRIVAT

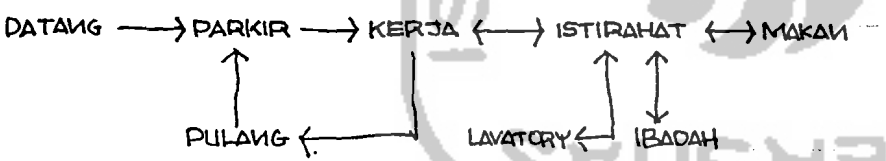
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

POLA KEGIATAN

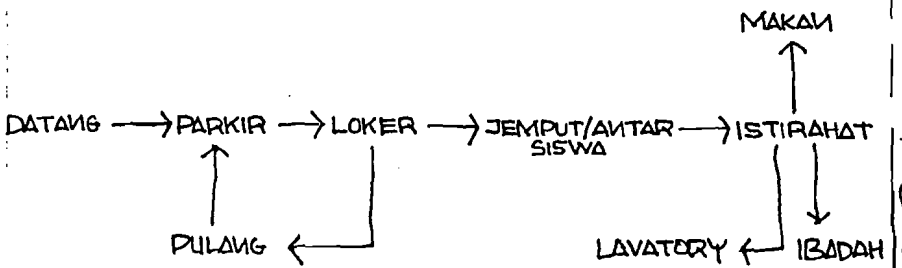
DOKTER



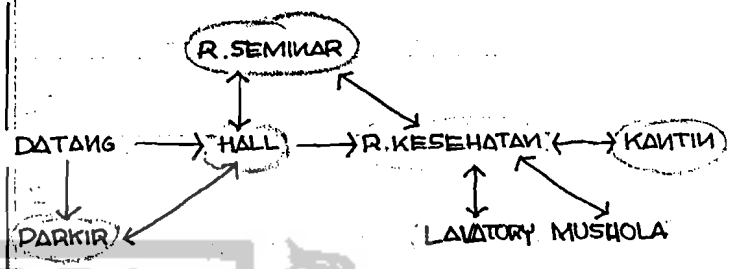
PSIKOLOG

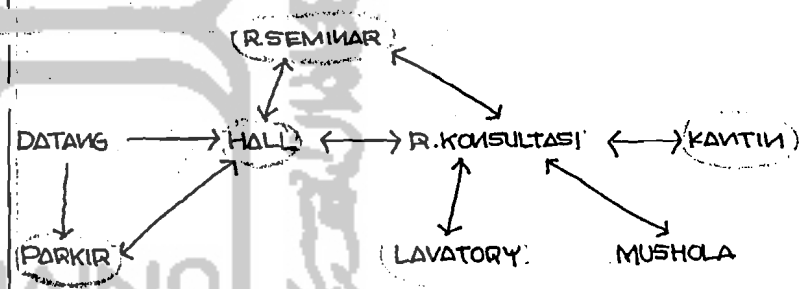


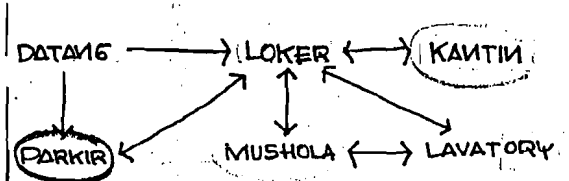
TRANSPORTASI

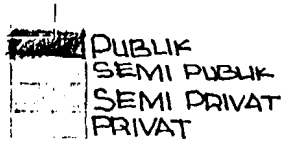


PROVISI RUANG



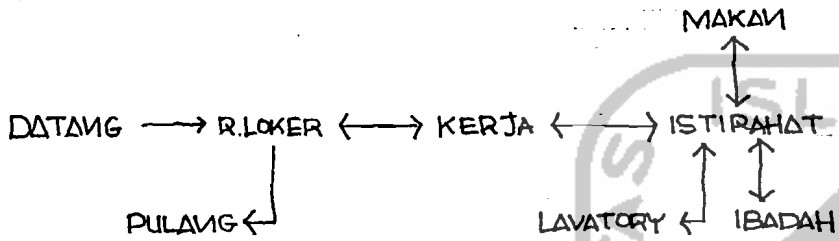




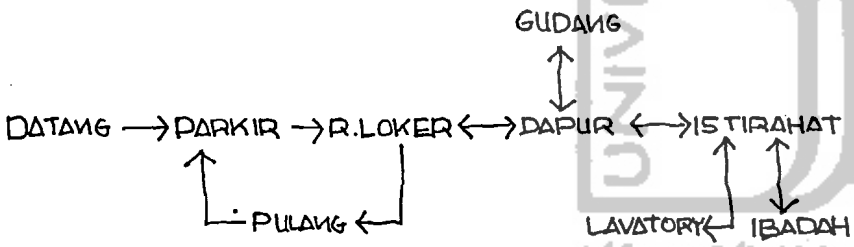


POLA KEGIATAN

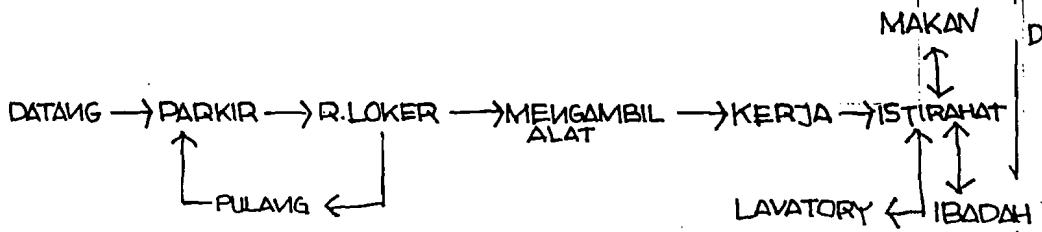
SATPAM



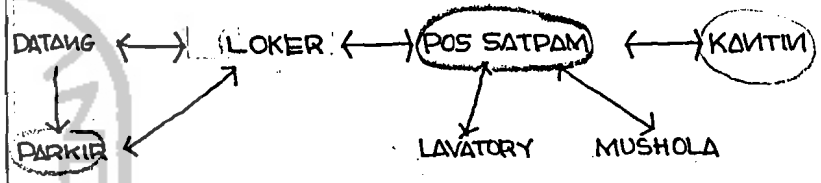
STAF DAPUR

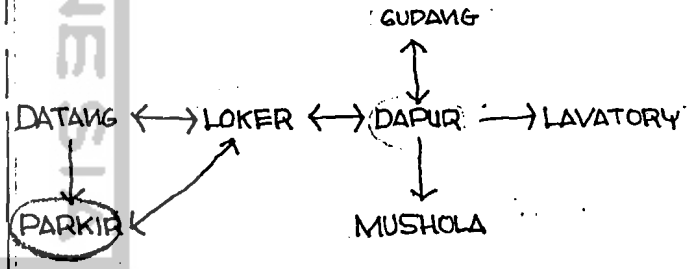


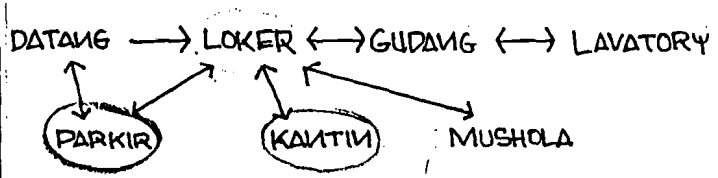
HOUSE KEEPING



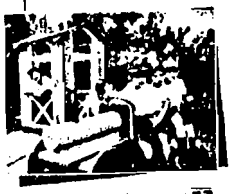
ORGANISASI RUANG







PUBLIK
SEMI PUBLIK
SEMI PRIVAT
PRIVAT



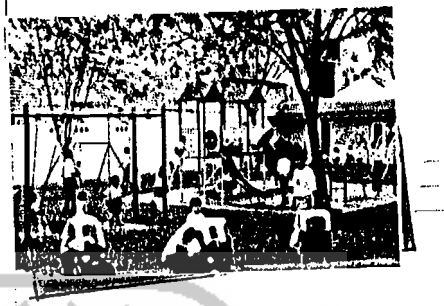
MAINAN ANAK



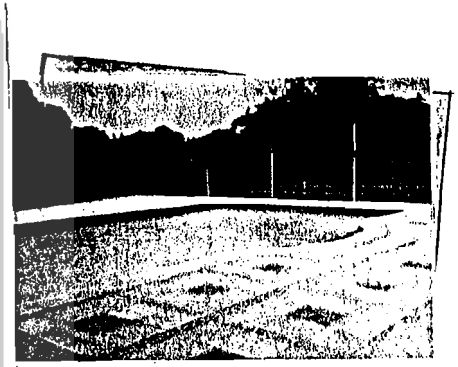
BERMAIN PASIR



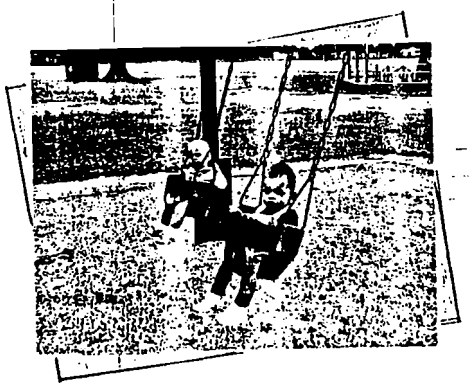
ARENA PANGGUNG



KEGIATAN OUT DOOR



KOLAM RENANG YANG DIBERI PAGAR PEMBATAS UNTUK KEAMANAN



AYUNAN KHUSUS BALITA



PEROSOTAN & ARENA MEMANJAT

OUT DOOR SPACE



KEGIATAN DI RUANG KELAS

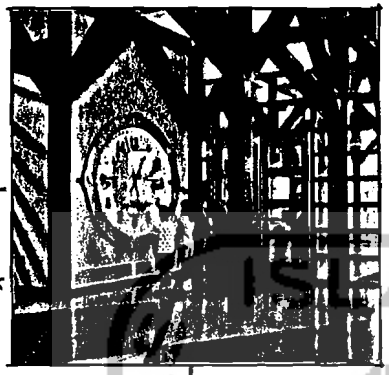


RUANG KREATIF

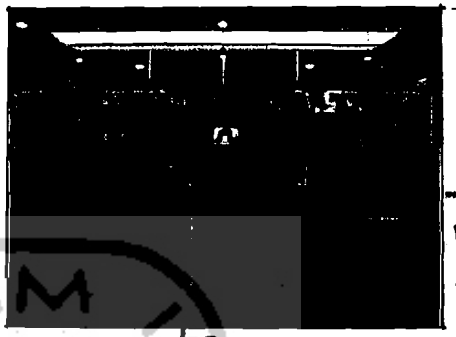


R.KOMPUTER

INDOOR...



PADA ENTRACE HALL DIBERI JAM DINDING RAKSASA UNTUK MENGENALKAN ANGKA DAN BUNYI ANGKA SEHINGGA DAPAT MEMAHAMI KONSEP BILANGAN.



PERPUSTAKAAN DAPAT MENDORONG KEMAHIRAN UNTUK BERKOMUNIKASI, MERANGSANG IMAJINASI DAN MENDORONG PENGEMBANGAN EMOSIONAL. BUKU MEMPERLUAS PENGETAHUANNYA MENGENAI DUNIA.



RUANG MAKAN SELAIN DAPAT DIGUNAKAN UNTUK AREA MAKAN, ANAK DAPAT BELAJAR UNTUK MENGAMBIL DAN MENGEMBALIKAN PIRINGNYA SENDIRI.



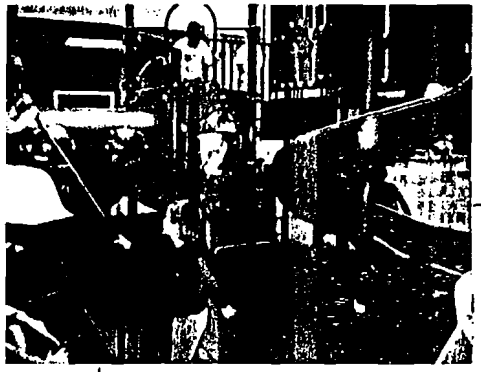
BALOK-BALOK YANG TERLETAK DIHALAMAN DENGAN BERBAGAI WARNA DAPAT MENDORONG ANAK UNTUK MENGENAL WARNA DAN MENINGKATKAN IMAJINASINYA.



KOLAM RENANG,

TERLETAK DI RUANG OLAH RAGA INDOOR.

KOLAM RENANG DIMANFAATKAN UNTUK MENGEMBANGKAN PERCAYA DIRI TERHADAP AIR.



ALAT LATIHAN RINTANGAN,

KEGIATAN INI UNTUK MENGEMBANGKAN OTOT-OTOT, MENINGKATKAN KEKUATAN, KESESITAN, DAN MEMPERBAIKI KOORDINASI, KESETIMBANGAN DAN RASA PENENTUAN WAKTU.



MEMBUAT MODEL DAN MEMBANGUN,

KEGIATAN INI BERSIFAT KETRAMPILAN MAUPUN KREATIP, DENGAN LINGKUP PENGKHAYALAN DAN MEMBENTUK PERCAYA DIRI..

STUDI KASUS

TK. TERPADU BUDI MULIA DUA



LOKER DENGAN UKURAN MINI DILETAKKAN DITIAP KELAS UNTUK MENYIMPAN BARANG PRIBADI SISWA SEPERTI TAS, SEPATU, DLL.



TIDAK TERDAPAT RUANG KHUSUS UNTUK TIDUR. SISWA TIDUR DIKELAS MASING-MASING DENGAN MEMAKAI KASUR TIPIS



PERLENGKAPAN MAKAN DAN MINUM JUGA DILETAKKAN DI DALAM KELAS YANG BERUKURAN $8 \times 8\ M^2$





DI RUANG KELAS DILETAKKAN BANGKU DAN MEJA WARNA-WARNI DENGAN UKURAN ANAK-ANAK. SEBAGIAN BESAR KEGIATAN DI LAKUKAN DI KELAS.

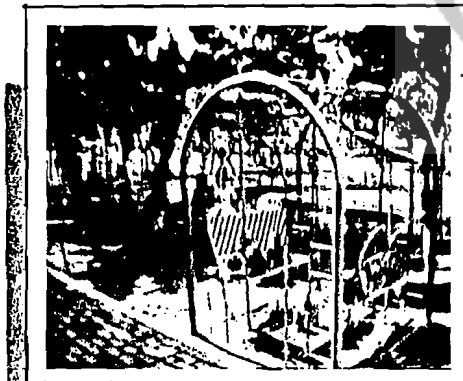
STUDI KASUS



KOLAM RENANG INDOOR DIGUNAKAN UNTUK MENGEMBANGKAN PERCAYA DIRI ANAK TERHADAP AIR .



TEMPAT WUDHU UNTUK MENGAJARKAN IBADAH SEJAK DINI . UKURAN TEMPAT WUDHU MENGGUNAKAN UKURAN DEWASA .



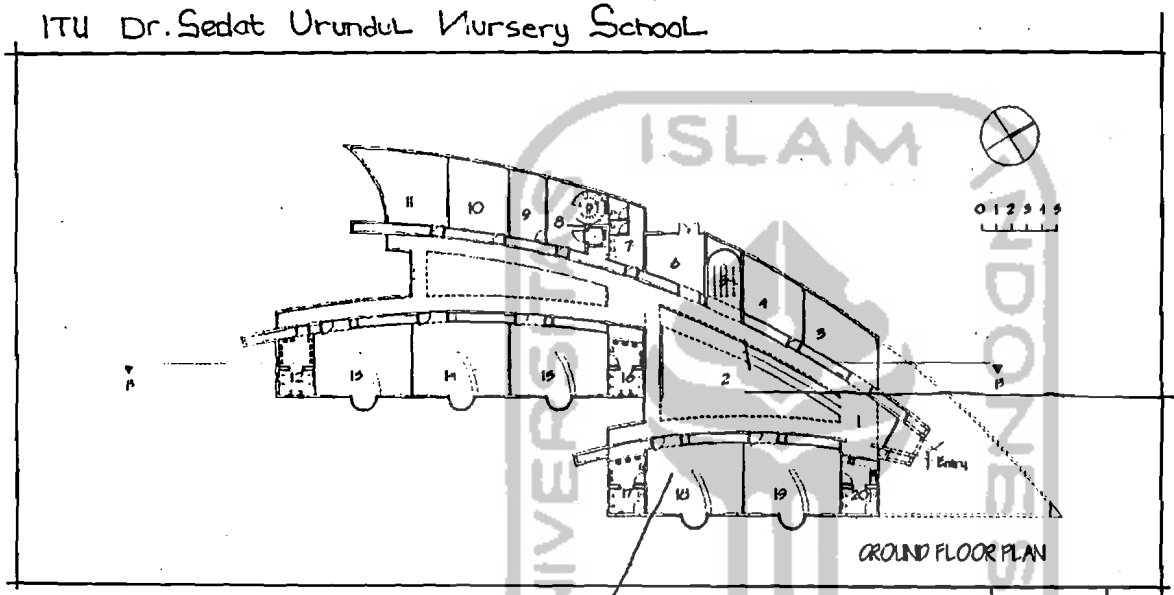


ALAT BERMAIN OUTDOOR CUKUP LENGKAP , SELAIN ITU JUGA TERDAPAT BAK PASIR .

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

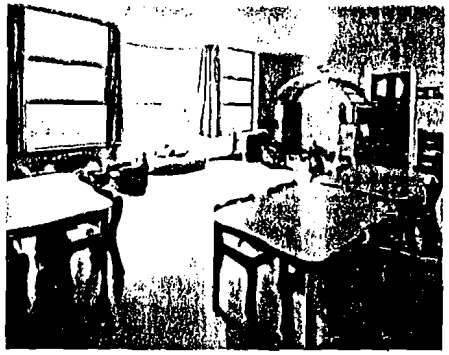
STUDI KASUS

ITU Dr. Sedat Urundul Nursery School





ATRIUM

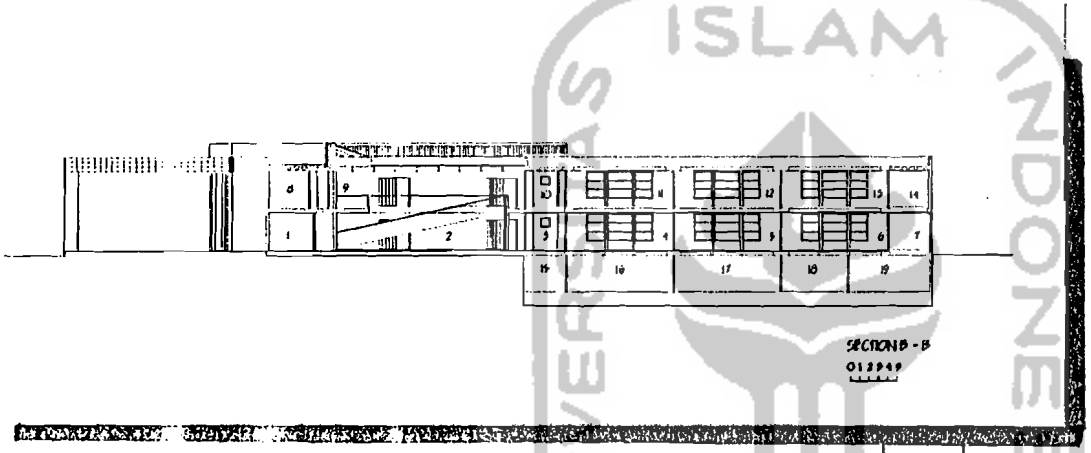


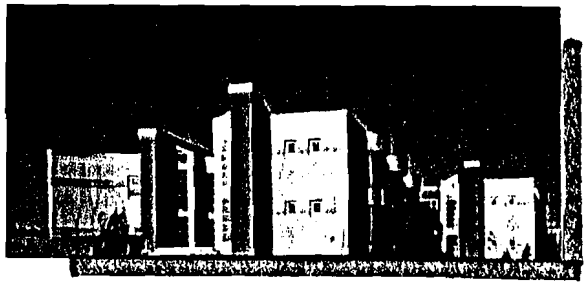
RUANG KELAS USIA 4-5 TAHUN

1. ENTRANCE HALL
2. ATRIUM
3. DRESSING ROOM
4. SECRETARY
5. STARCASE HALL
6. STAFF ENTRANCE
7. STAFF WC
8. SERVICE HALL
9. SERVICE ROOM
10. TEACHERS ROOM
11. ART ACTIVITIES ROOM
12. WC (3-4 YEARS OLD)
13. GROUP ROOMS (3-4 YEARS OLD)
14. GROUP ROOMS (3-4 YEARS OLD)
15. GROUP ROOMS (3-4 YEARS OLD)
16. WC (3-4 YEARS OLD)
17. WC (4-5 YEARS OLD)
18. GROUP ROOMS (4-5 YEARS OLD)
19. GROUP ROOMS (4-5 YEARS OLD)
20. WC (4-5 YEARS OLD)

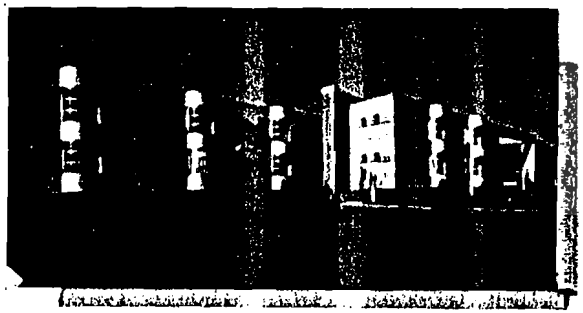
SUMBER: WWW. DESIGNSHARE. COM .

POTONGAN





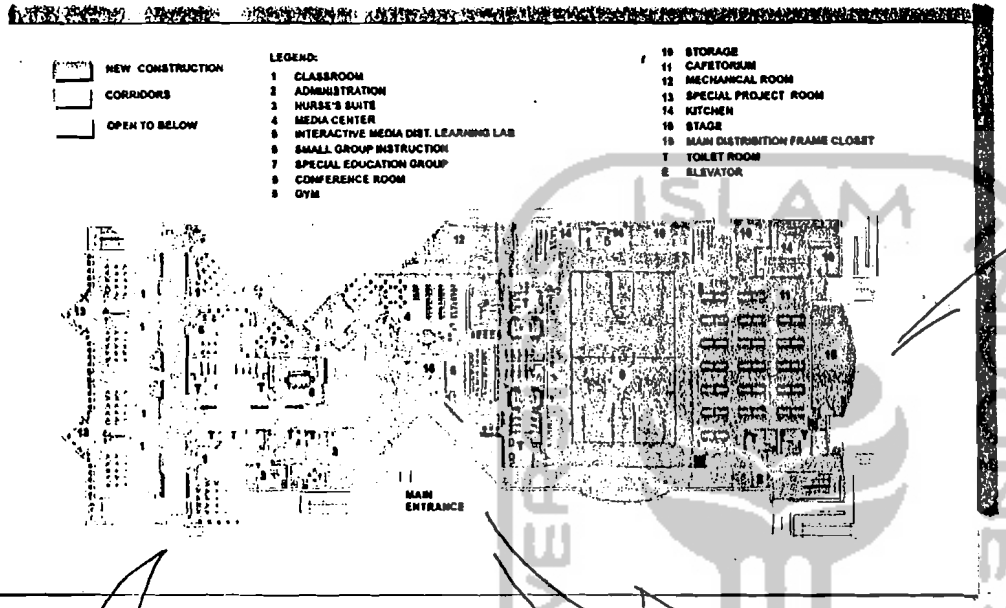
TAMPAK SELATAN

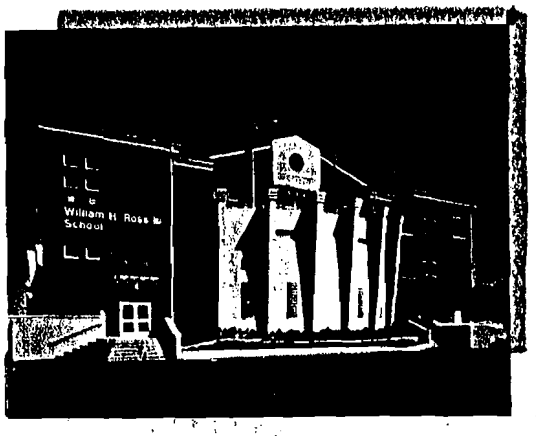


TAMPAK TIMUR

1	DRESSING ROOM	11	GROUP ROOMS (5-6 YEARS OLD)
2	ATRIUM	12	GROUP ROOMS (5-6 YEARS OLD)
3	WC (3-4 YEARS OLD)	13	GROUP ROOMS (5-6 YEARS OLD)
4	GROUP ROOMS (3-4 YEARS OLD)	14	WC (5-6 YEARS OLD)
5	GROUP ROOMS (3-4 YEARS OLD)	15	GUARDS ROOMS
6	GROUP ROOMS (3-4 YEARS OLD)	16	LAUNDRY
7	WC (3-4 YEARS OLD)	17	STORAGE
8	MEDICAL CARE	18	STAFF DINING HALL
9	BRIDE	19	MACHINE ROOM
10	WC (5-6 YEARS OLD)		

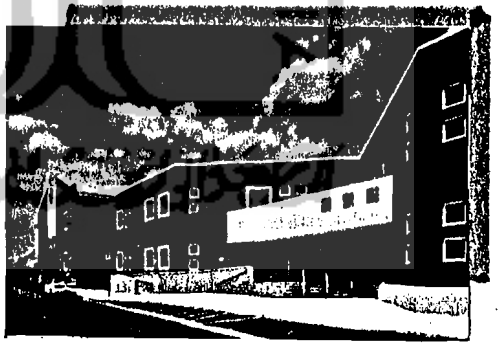
WILLIAM H.ROSS III SCHOOL





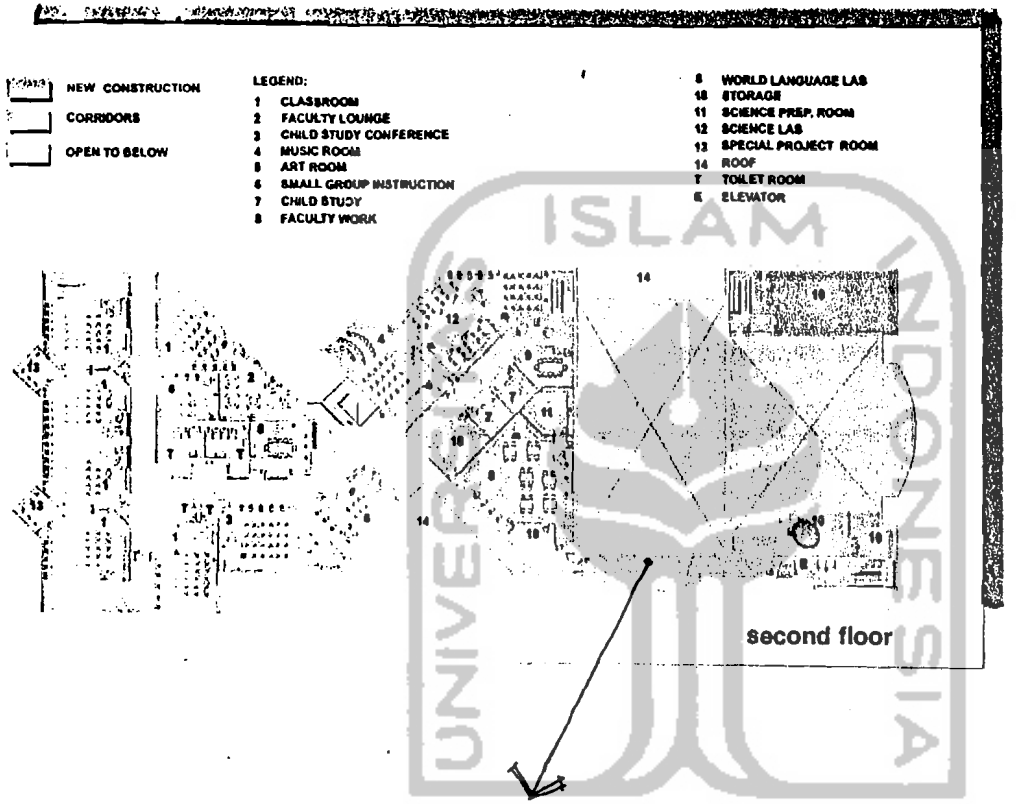
TAMPAK DEPAN DARI RUANG CAFETORIUM





MAIN ENTRANCE

SUMBER : www.designstore.com



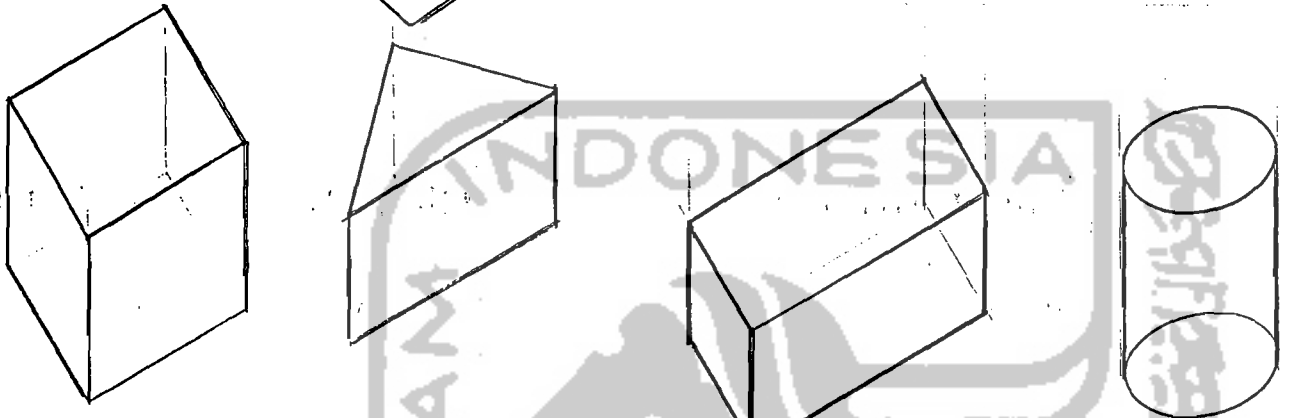
← LANTAI 2



KORIDOR MENUJU KERUANG UTAMA

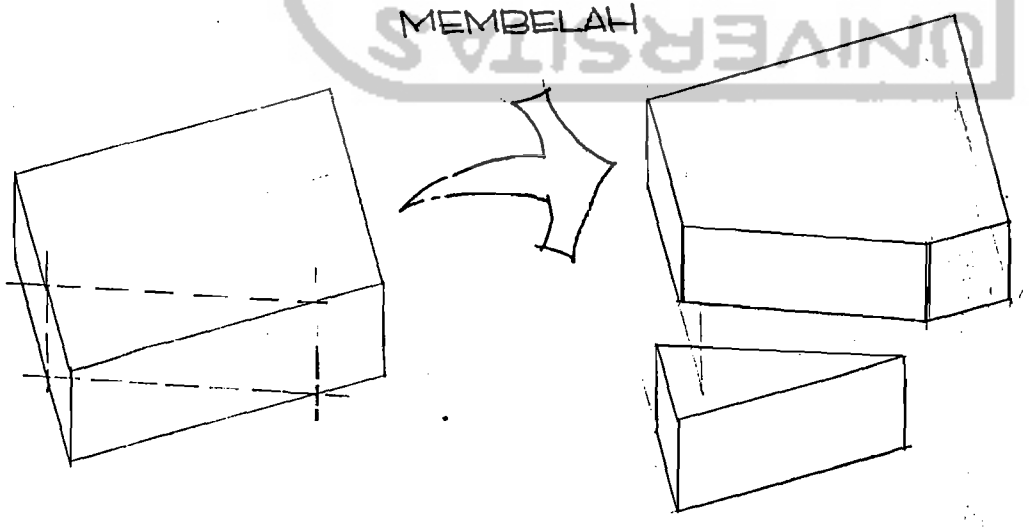
CLASSROOMS

BENTUK DASAR



PERMAINAN MEMBERI BENTUK

MEMBELAH



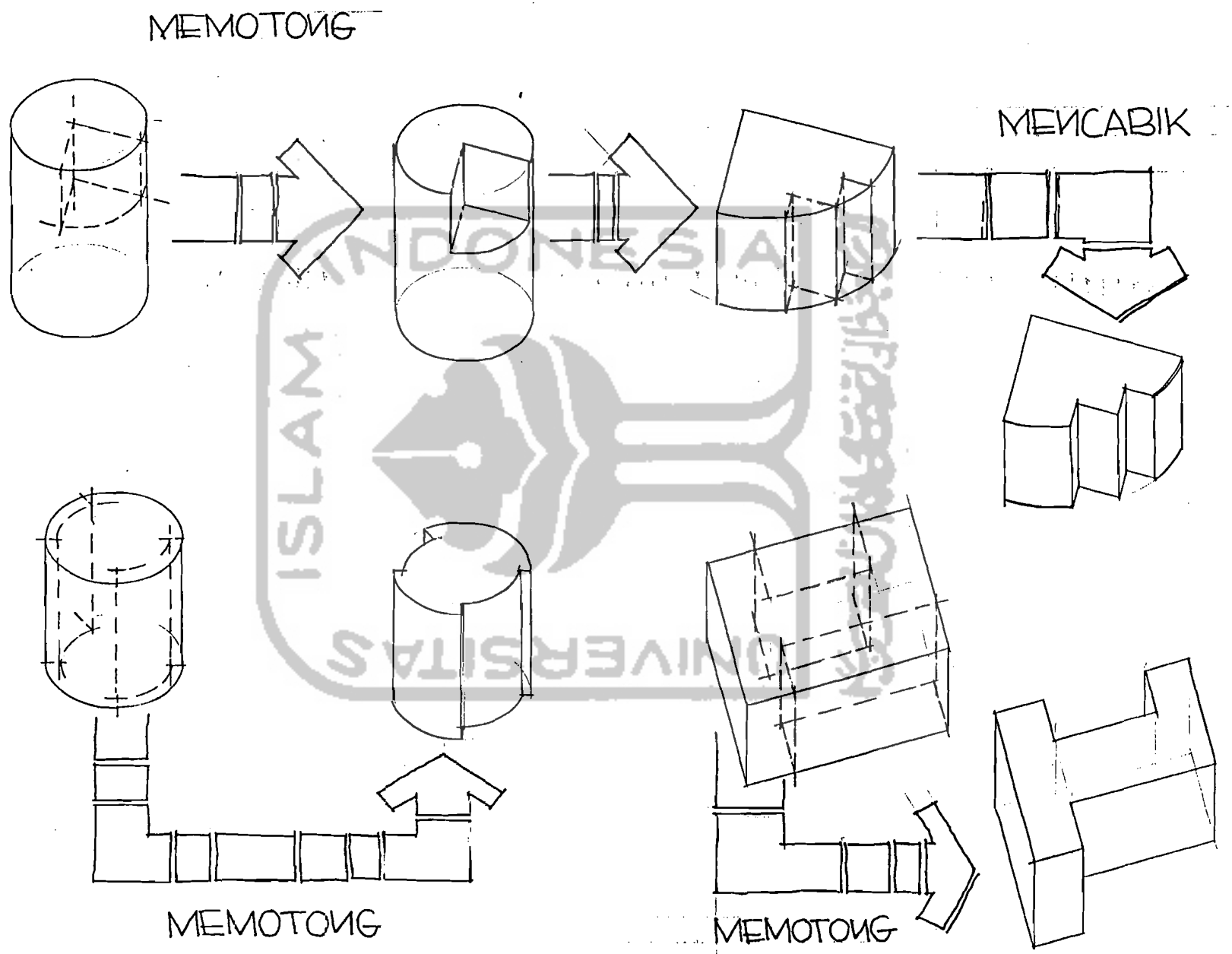
KONSEP DISAIN

- MEMBELAH
- MENCABIK
- MENEMPEL

Memotong

Memempel

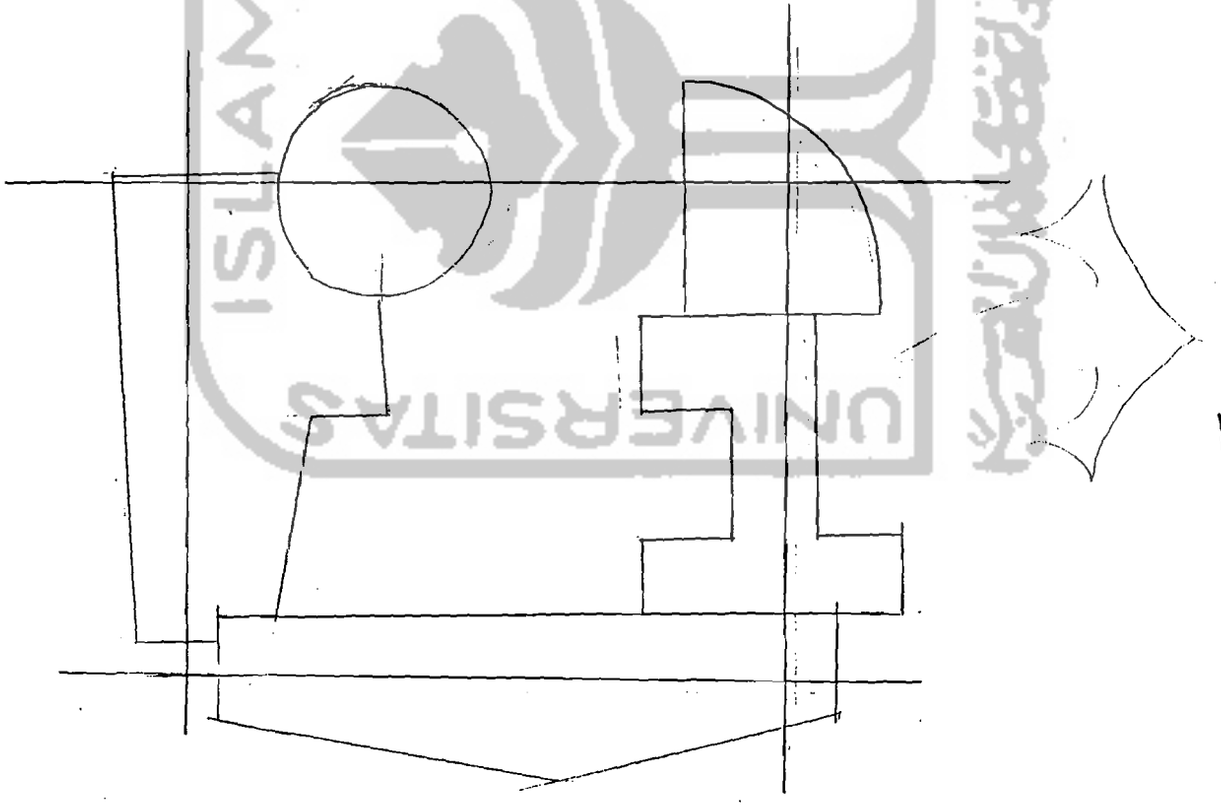
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA


MEMOTONG
MENCABIK
MEMOTONG
MEMOTONG



SUASANA TERTUTUP

EMPAT BUAH BIDANG DAPAT MEMBENTUK SUATU KAWASAN RUANG DAN KAWASAN VISUAL



RUANG-RUANG PENGORGANISIR SECARA UMUM DAPAT DITANDAI DENGAN ADANYA PEMUSATAN DALAM ORGANISASI BANGUNAN, KEJELASAN BATAS-BATAS, KETERATURAN BENTUK DAN UKURAN YANG DOMINAN.

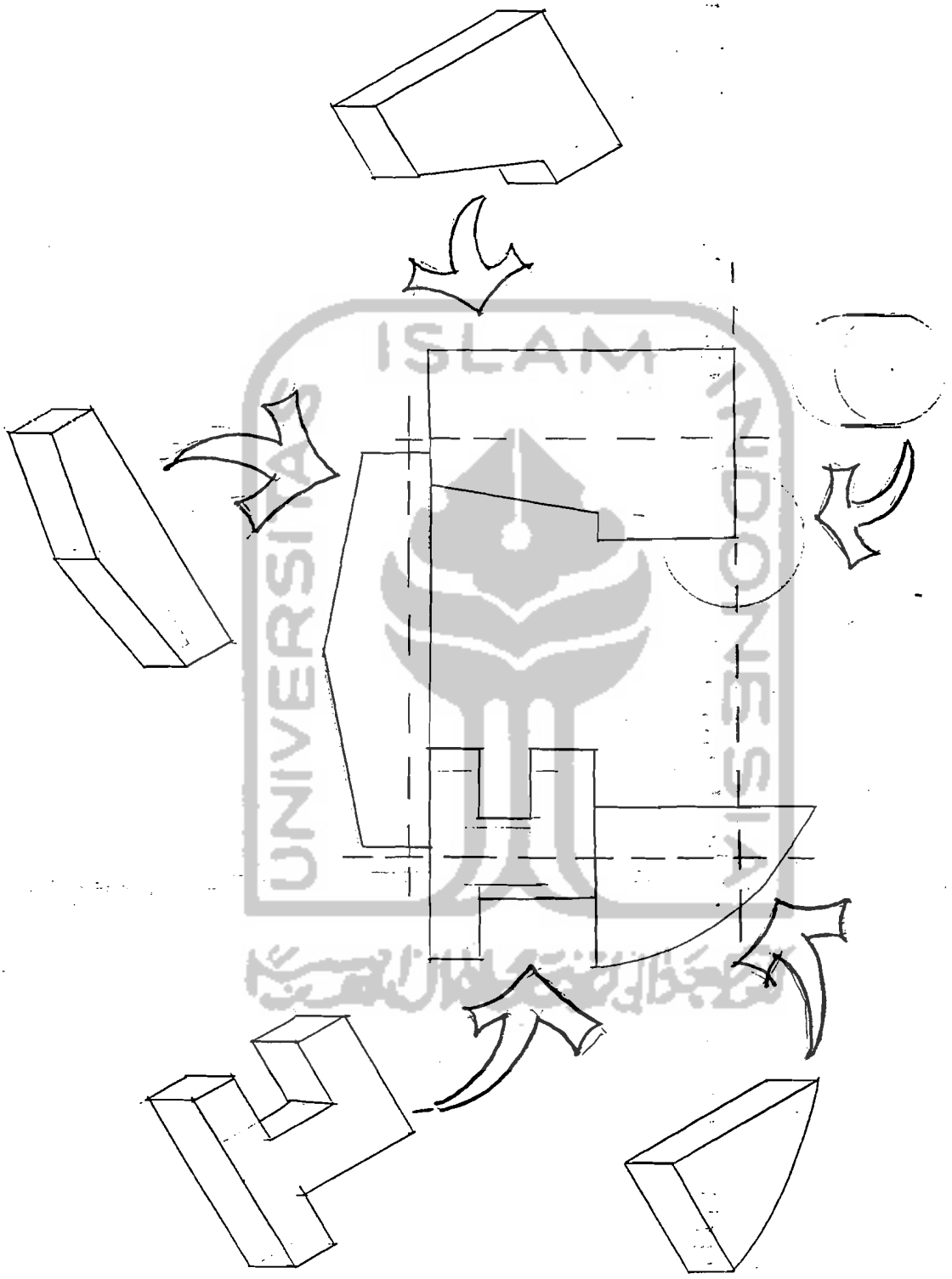
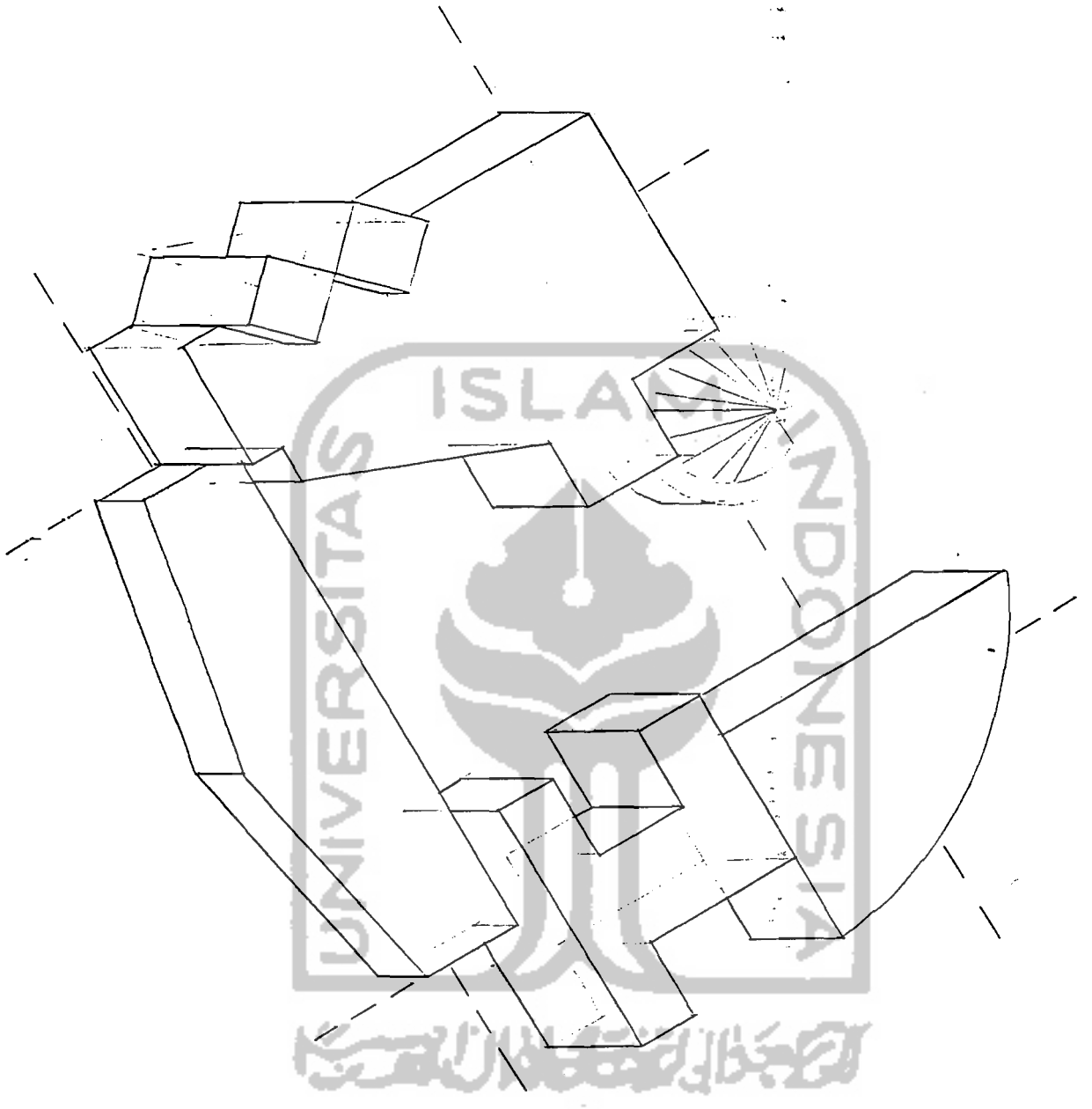
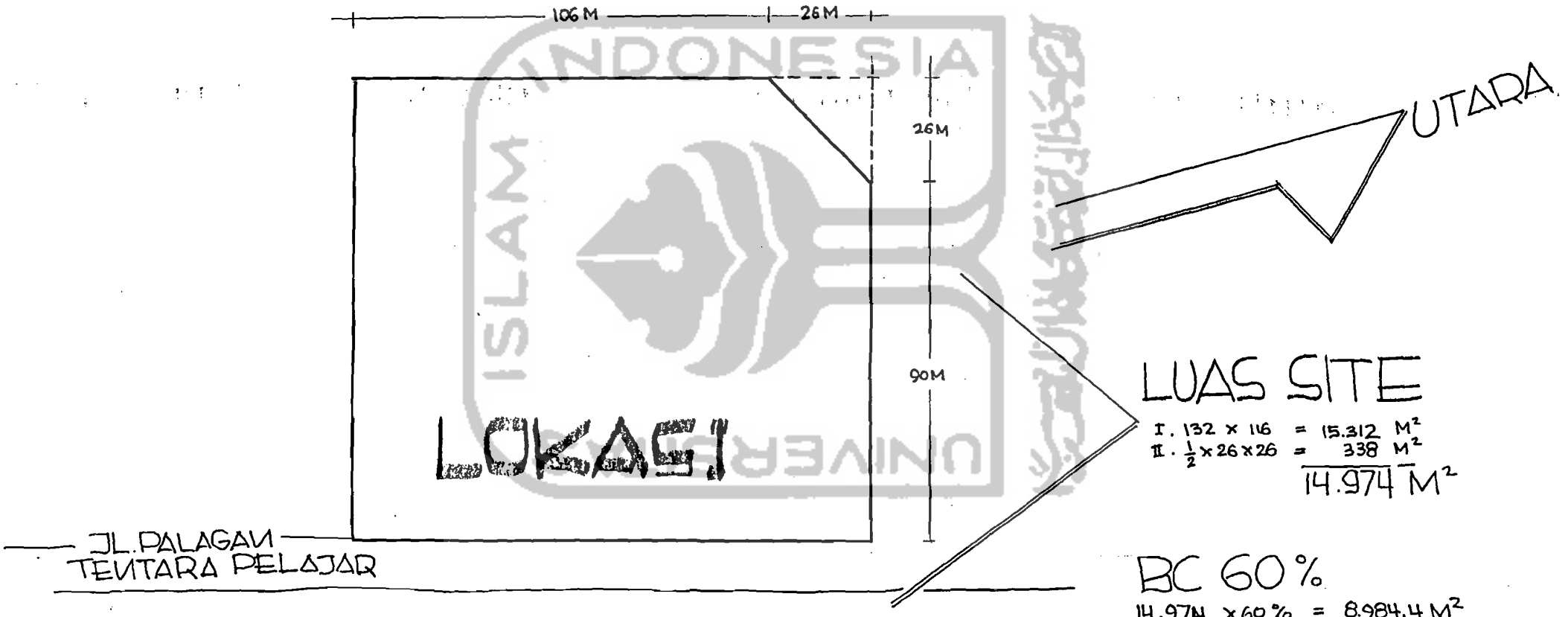


PLATE 11

ALTERNATIF



HITUNGAN SITE

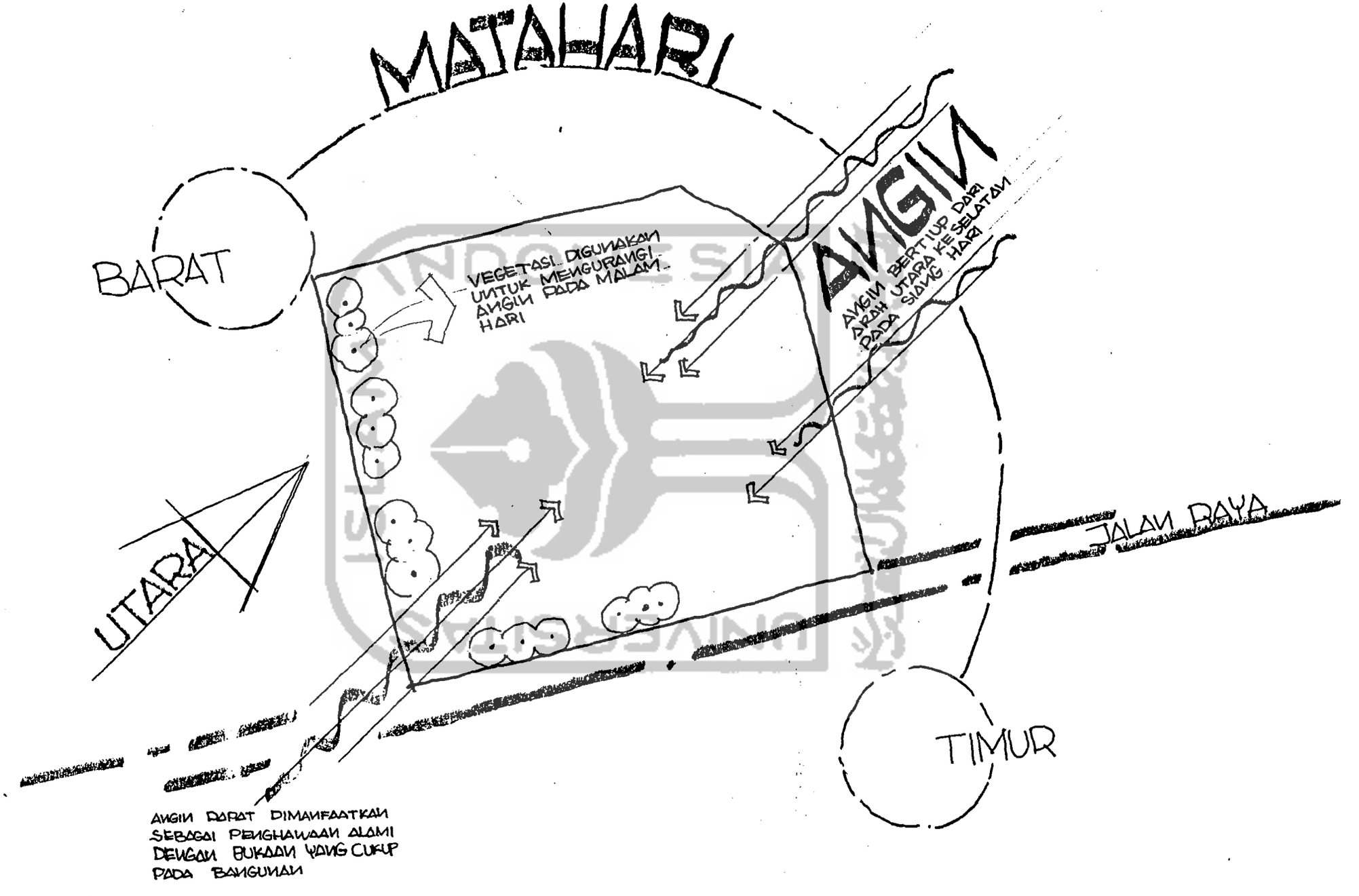


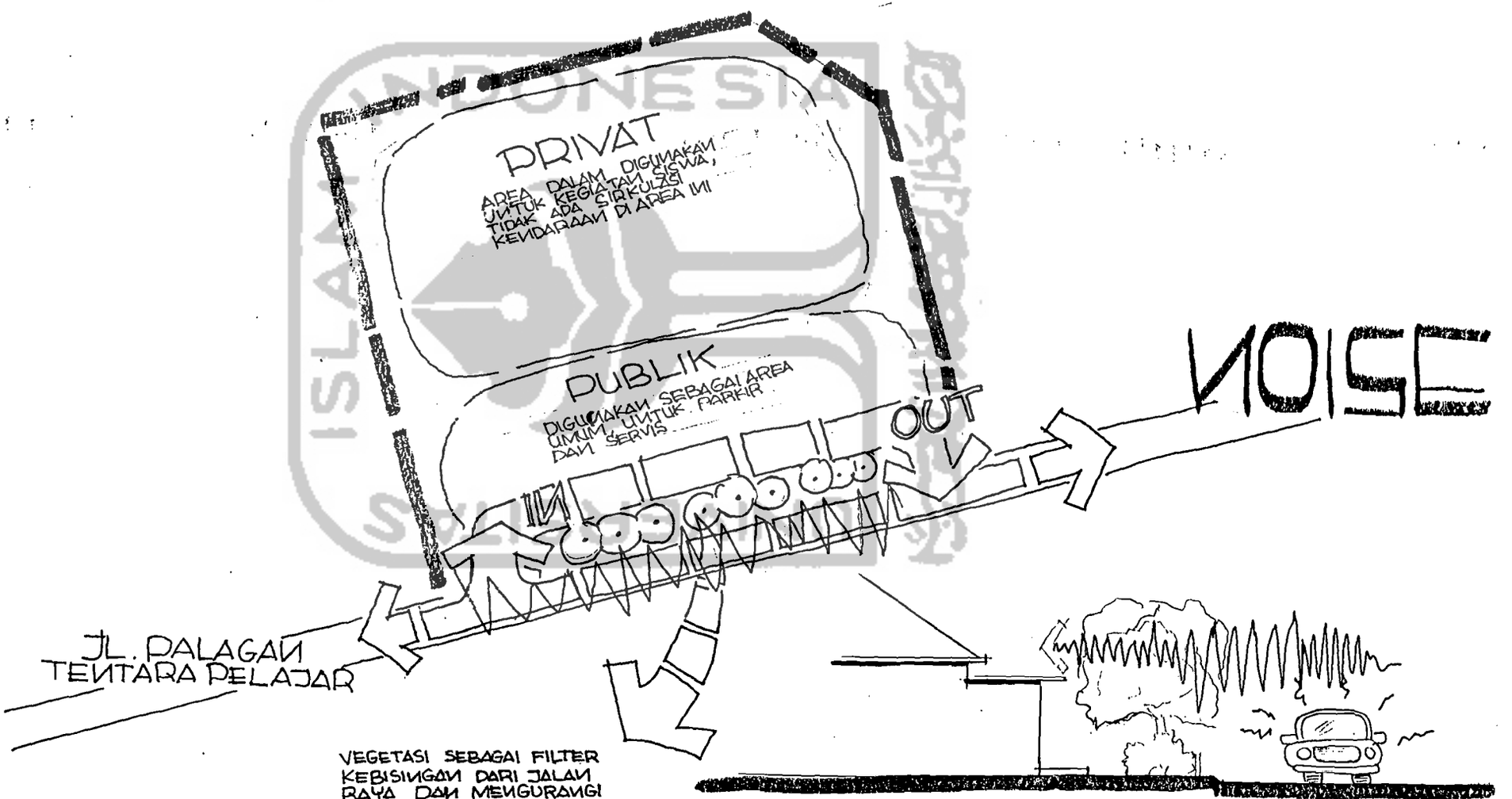
LUAS SITE

I. 132 × 116 = 15.312 M^2
II. $\frac{1}{2}$ × 26 × 26 = 338 M^2
14.974 M^2

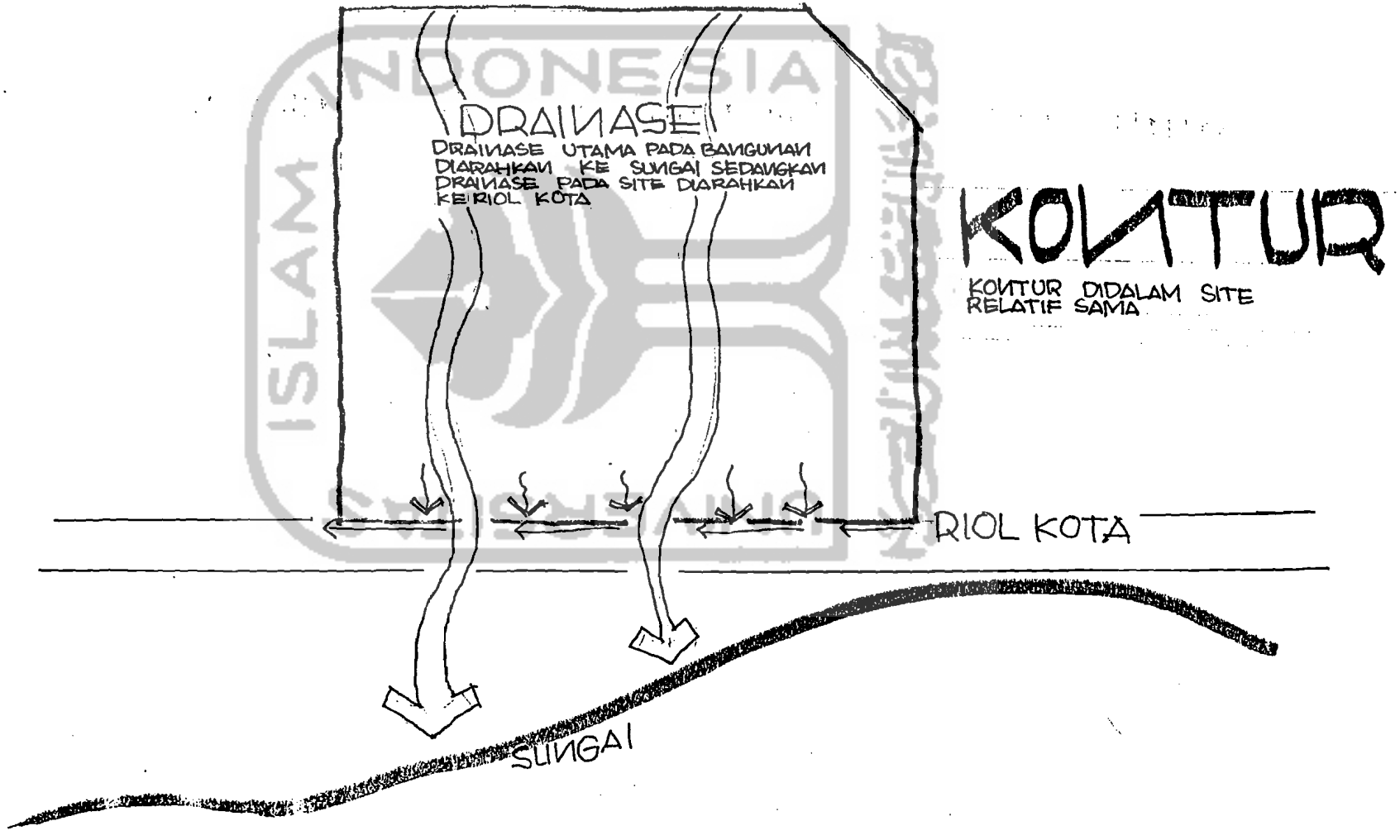
BC 60 %

14.974 × 60 % = 8.984,4 M^2


MATAHARI
BARAT
VEGETASI DIGUNAKAN UNTUK MENGURANGI ANGIN PADA MALAM HARI
ANGIN
ANGIN BERTIUP DARI ARAH UTARA KE SELATAN PADA SIANG HARI
UTARA
JALAN RAYA
TIMUR
ANGIN BARAT DIMANFAATKAN SEBAGAI PENGHAWAAN ALAMI DENGAN BUKAAN YANG CUKUP PADA BANGUNAN

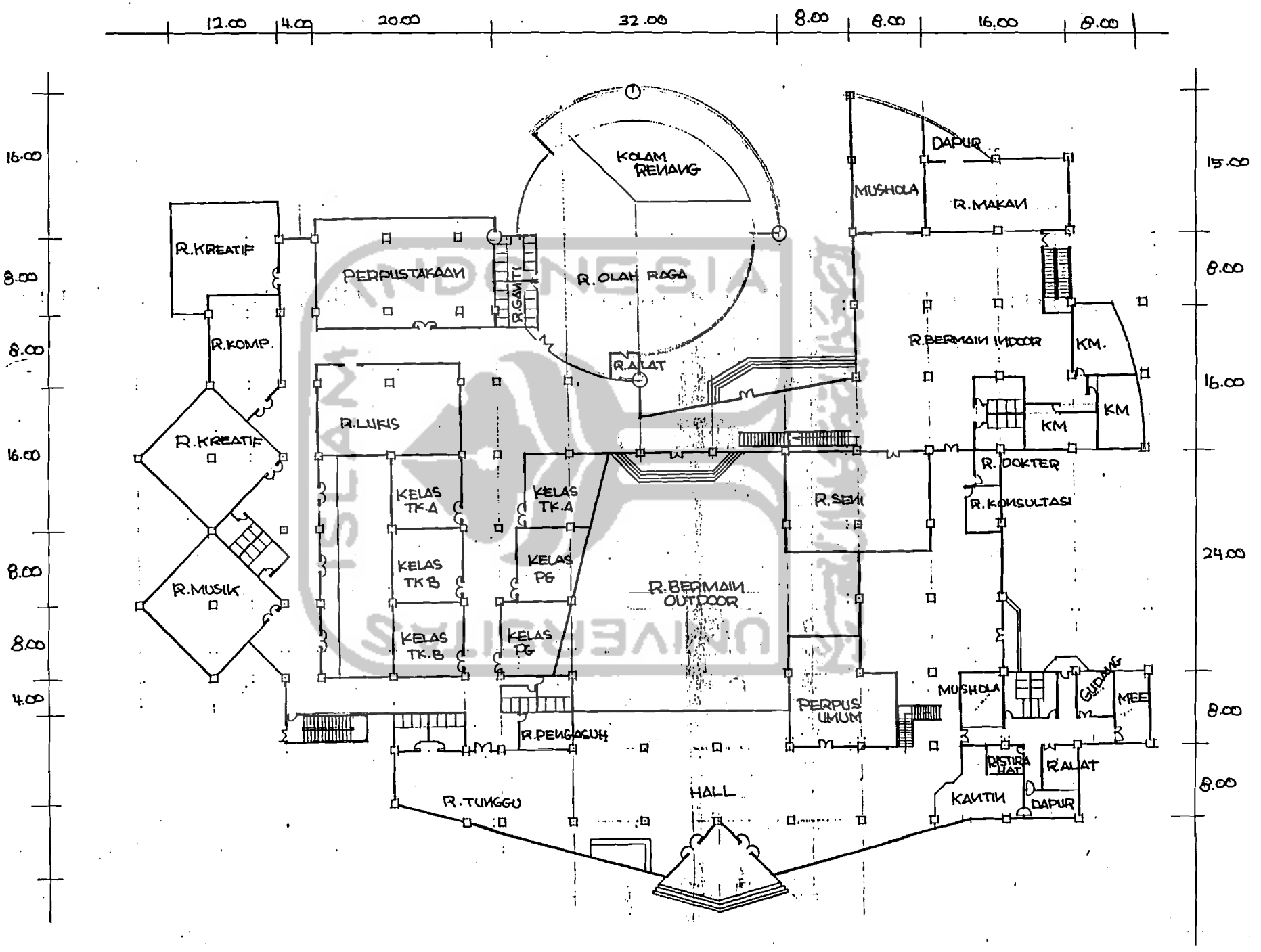

PRIVAT
AREA DALAM DIGUNAKAN UNTUK KEGIATAN SISWA, TIDAK ADA SIRKULASI KENDARAAN DI AREA INI
PUBLIK
DIGUNAKAN SEBAGAI AREA UMUM, UNTUK PARKIR DAN SERVIS
IN
OUT
NOISE
JL. PALAGAN TENTARA PELAJAR
VEGETASI SEBAGAI FILTER KEBISINGAN DARI JALAN RAYA DAN MENGURANGI POLUSI , SERTA SEBAGAI PENEDUH .

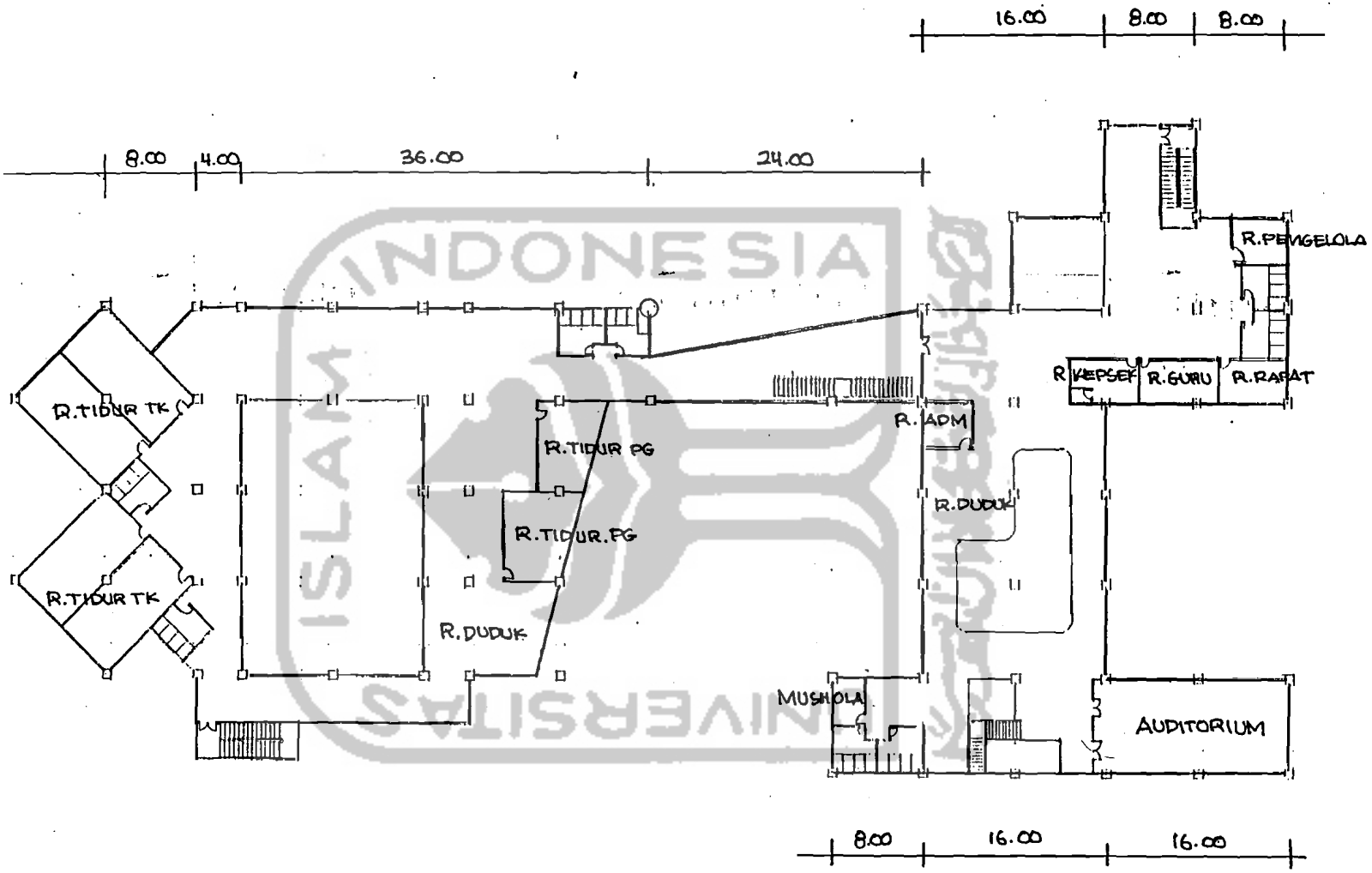
DRAINASE



KONTUR

KONTUR DIDALAM SITE RELATIF SAMA


12.00
4.00
20.00
32.00
8.00
8.00
16.00
8.00
16.00
8.00
8.00
16.00
8.00
8.00
4.00
15.00
8.00
16.00
24.00
8.00
KOLAM RENANG
R.KREATIF
PERPUSTAKAAN
R.GANTI
R.OLAH RAGA
R.KOMP
R.KREATIF
R.LUKIS
R.ALAT
R.MUSIK
KELAS TK.A
KELAS TK.B
KELAS TK.A
KELAS PG
KELAS TK.B
KELAS PG
R.BERMAIN OUTDOOR
R.PENGASUH
R.TUNGGU
HALL
PERPUS UMUM
DAPUR
MUSHOLA
R.MAKAN
R.BERMAIN INDOOR
KM.
KM
KM
R.DOKTER
R.KONSULTASI
R.SENI
MUSHOLA
GUDANG
MEE
R.ISTIRAHAT
R.ALAT
KANTIN
DAPUR


16.00
8.00
8.00
8.00
4.00
36.00
24.00
R.PENGELOLA
R.KEPSEK
R.GURU
R.RAPAT
R.ADM
R.TIDUR TK
R.TIDUR PG
R.TIDUR.PG
R.DUDUK
R.TIDUR TK
R.DUDUK
MUSHOLA
AUDITORIUM
8.00
16.00
16.00