BAB II

TINJAUAN KID'S CLUB DI YOGYAKARTA

2.1.TINJAUAN KID'S CLUB DI YOGYAKARTA

2.1.1. Pengertian

Kid's Club ini merupakan fasilitas pelayanan pendidikan formal dan non-formal serta tempat penitipan anak yang bertujuan untuk memancing pertumbuhan dan perkembangan intelektual/ kecerdasan anak berupa bimbinan dan pengarahan potensi dan kreatifitas dengan tempat bermain sebagai sarana rekreatif dilengkapi dengan sarana olah raga dan kesehatan, fasilitas ini diperuntukkan bagi anak usia 3 – 6 tahun. Kid's Club ini adalah perpaduan antara playgroup dan TK.

2.1.2. Fungsi dan Tujuan

Sarana edukasi dan rekreasi dalam suatu wadah yang dapat merangsang kemajuan kreatifitas dan intelektual, baik bagi kecerdasan individu maupun dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

2.1.3. Pelaku dan Lingkup Kegiatan

2.1.3.1. Pelaku

Kegiatan dalam Children's Center ini melibatkan beberapa pelaku dalam aktivitas harian yang ada. Pelaku kegiatan dapat dikelompokkan sebagai berikut :

a. Anak-anak usia 3 – 6 tahun, sebagai pelaku utama.

b. Petugas Administrasi

ISLAM
UNIVERSITAS
INDONESIA

Melaksanakan urusan administrasi, kepegawaian, keuangan dan urusan rumah tangga.

c. Pembimbing dan guru/pelatih

Bertugas melayani pemenuhan kebutuhan pendidikan, pembimbingan, pengasuhan dan pengawasan anak.

d. Psikolog

Bertugas menyelenggarakan bimbingan dan konsultasi dalam rangka pemecahan masalah maupun peningkatan Ibu dalam pembinaan anak.

c. Dokter/Perawat

Bertugas untuk menyelenggarakan perawatan kesehatan anak.

f. Petugas Servis

Tenaga-tenaga yang ikut menunjang pelaksanaan pelayanan, seperti juru masak, tukang kebersihan, penjaga keamanan.

2.1.3.2. Lingkup Kegiatan

Jenis kegiatan yang diwadahi pada Kid's Club ini, yaitu :

1. Kegiatan Utama

   Dalam fasilitas ini kegiatan utama yang diwadahi adalah kegiatan pengasuhan, pendidikan, bermain, penggalian dan pembinaan potensi dan kreativitas anak.

2. Kegiatan Pendukung

   Selain kegiatan utama juga disediakan jenis kegiatan lain sebagai pendukung kegiatan utama. Kegiatan ini dilakukan dapat sebagai pendukung kegiatan utama, tetapi bisa juga terlepas dari kegiatan utama. Kegiatan-kegiata tersebut antara lain :

   a. Kegiatan kesehatan

b. Kegiata konsultasi perkembangan anak

c. Kegiatan olahraga

3. Kegiatan Pengelolaan dan Servis

Kegiatan ini dilakukan oleh pengelola untuk menunjang kelancaran berlangsungnya aktivitas dalam fasilitas ini. Antara lain kegiatan administrasi dan pelayanan. Kegiatan servis adalah kegiatan perawatan bangunan.

2.2.TINJAUAN KARAKTER ANAK

2.2.1. Karakter Psikologis Anak

Usia anak adalah masa kritis bagi perkemabgan kepribadian dan sikap anak. Sehingga usia tersebut disebut dengan "Golden Age". Pada dasarnya, anak-anak memiliki kreativitas alamiah yang perlu dikenali dan dirangsang sejak usia dini. Dibawah ini merupakan karakteristik anak yang dominan yang dirangkum dari beberapa buku yang berkaitan dengan psikologi anak.

a. **Bebas dan dinamis**. Jika anak terlalu diatur, sehingga hanya sedikit tersisi waktu bebas untuk berbuat sesuka hati, maka akan menghambat perkembangan daya pikir dan kreativitas. Namun, kebebasan ini perlu dikontrol, dijaga dan diarahkan. Kebebasan dapat mendorong timbulnya sifat emosi, sehingga perlu pembentukan batasan-batasan ruang yang mampu mengontrol ketidakterikatan tersebut.

b. **Aktif**, selalu ingin tahu. Pendapat Maw dan Piaget pada dasarnya adalah sama **yaitu** menerangkan tentang anak yang penuh keingintahuan dengan cara seperti berikut :

- Beraksi secara positif terhadap unsur-unsur yang baru, aneh, tak layak, atau misterius dalam lingkungannya dengan bergerak ke arah benda tersebut, memeriksanya, atau mempermainkannya.
- Memperlihatkan kebutuhan atau keinginan untuk mengetahui lebih banyak tentang dirinya sendiri dan atau lingkungannya.
- Mengamati lingkungannya untuk mencari pengalaman baru.
- Bertekun dalam memeriksakan dan atau menyelidiki rangsangan dengan maksud untuk lebih banyak mengetahui seluk beluk unsur-unsur tersebut.
- Anak cenderung bereaksi secara positif terhadap unsur-unsur yang baru, aneh, tidak layak, atau misterius.

c. **Bermain**.

Hal tersebut tampak dari tingkah laku anak yang cenderung bersifat untuk menghibur dirinya. Arti bermain di usia anak-anak mempunyai pengaruh besar bagi perkembangan anak. Dengan bermain, anak akan mendapatkan pengalaman yang menyenangkan, mengasah kekuatan dan keterampilan fisiknya.

2.2.2. Karakter Gerak Anak

Secara umum, anak bergerak secara **aktif**, **bebas**, dan **spontan**. Bergerak dengan bebas karena anak tidak suka diatur. Bergerak dengan spontan yaitu melakukan kegiatan yang dianggapnya menarik tanpa perlu diberi komando. Anak lebih suka melakukan kegiatan dengan berlari dan melompat-lompat daripada melakukan kegiatan dengan tenang. Selain tiu anak-anak lebih suka melakukan kegiatan-kegiatan dalam ruang di atas lantai, daripada harus duduk di kursi.

2.2.3. Karakter Fisik Anak

Karakter fisik anak dapat mempengaruhi dalam perancangan. Faktor yang mempengaruhi adalah tinggi badan anak dan ruang gerak anak. Tinggi badan dan ruang gerak akan berpengaruh pada penataan ruang serta kenyamanan gerak dan visual. Tinggi badan anak usia 2 – 6 tahun dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel II.1 Tinggi Badan Anak Usia 1 – 6 tahun (dalam cm)

	1	2	3	4	5	6
L	76	86,6	94,9	102,9	109,9	116,1
P	76	86,6	94,1	101,6	108,4	114,6

Sumber : Design Standards for Children's Environment Linda Cain Ruth, AIA

Tabel II.2. Ruang Gerak Bermain Di Luar Ruang

Usia	Tinggi	Ruang Gerak
2 – 4 tahun	0,95 m	1,20 m^2
4 – 7 tahun	1,10 m	1,80 m^2

Sumber : Osmond, 1974

Tabel II.3 Ruang Gerak Bermain Di Dalam Ruang

Usia	Tinggi	Ruang Gerak
2 – 4 tahun	0,95 m	0,71 m^2
4 – 7 tahun	1,10 m	0,95 m^2

Sumber : Osmond, 1974

2.2.4. Kebutuhan Anak

Anak membutuhkan ligkungan yang dapat memberikan rasa aman dan nyaman, bebas, hangat dan akrab, dan dapat merangsang perkembangan fisik dan motoriknya.

- **Adanya Rasa Aman dan Nyaman**

  Rasa aman, dengan cara menyediakan lingkungan fisik yang aman dan akrab, yang berarti lingkungan fisik yang memberikan kenyamanan serta keamanan gerak bagi anak untuk melakukan kegiatan dan mudah diawasi oleh orang dewasa sebagai pengawas dan sekaligus fasilitator jika terjadi sesuatu pada anak.

- **Adanya Rasa Bebas**

  Rasa bebas, agar anak dapat dengan bebas bergerak sesaui dengan keinginannya dan kebutuhannya, sebaiknya ruang-ruang yang disediakan dapat memberikan kebebasan untuk melakukan kegiatan.

- **Adanya Rasa Hangat dan Akrab**

  Dengan menciptakan suasana ruang yang akrab akan dapat membantu anak untuk merasa lebih nyaman.

- **Untuk Merangsang Perkembangan Fisik dan Motorik**

  Untuk merangsang perkembangan fisik dan motorik dilakukan dengan menyediakan ruang yang dinamis dan menarik bagi anak dengan sarana dan prasarana lebih nyaman.

Berdasarkan karakter anak dan kebutuhan di atas, maka dapat dikembangkan atau diarahkan kedalam bidang arsitektural dalam penciptaan ruang dan sirkulasi.

Dengan pendekatan karakter anak sebagai penciptaan ruang dan sirkulasi diharapkan mampu merangsang anak dan lebih meningkatkan perkembangan anak baik dari segi kecerdasan, emosi, potensi dan kreatifitasnya. Dengan demikian dapat meningkatkan minat anak beraktifitas dalam bangunan. Sehingga tercipta kelancaran aktifitas dan kegiatan dalam bangunan. Dengan karakter anak sebagai konsep perancangan sebagai penciptaan ruang dan sirkulasi ditransformasikan kedalam bidang arsitektural dalam bentuk gubahan masa, tata ruang, serta fasad bangunan sehingga tercipta bangunan sebagai perwujudan konsep bangunan.

Dalam memacu dan mengarahkan karakteristik anak yang memiliki kreativitas tinggi dan perkembangan kecerdasan yang tidak terlepas dari faktor interaksi sosial atau adanya hubungan timbal balik, perlu adanya keadaan atau ruang yang dinamis, bebas, akrab, tidak menakutkan dan membahayakan, serta

pembentukan dan pengorganisasian ruang yang tepat dan sesuai perkembangan jiwa anak, dan dapat mengarahkan menuju perilaku dan memacu kecerdasan anak menuju pembentukan moral.

2.2.5. Tingkatan Perkembangan Psikologi Anak

1. Usia 0/lahir – 1 tahun, merupakan masa pengenalan diri dengan lingkungan.
2. Usia 1 – 2 tahun, anak mulai aktif dalam gerak tubuh dan mencoba permainan motorik.
3. Usia 2 – 4 tahun, anak mulai melakukan permainan yang bersifat konstruktif, reseptif (menerima) dengan pengolahan daya fantasi dan fiksi, permainan berkelompok.

2.2.6. Karakteristik Kegiatan Anak/Pelaku Utama

Karakteristik kegiatan pelaku utama pada Kid's Club ini antara lain meliputi kegiatan :

1. Pendidikan, antara lain playgroup dan TK
2. Bimbingan, pengarahan dan pengasahan potensi dan kreatifitas anak antara lain seni musik, seni lukis, seni suara,seni tari dan ketrampilan.
3. Kegiatan permainan dikelompokkan berdasarkan pada karakter kegiatannya yaitu :

   Karakteristik Kegiatan Permainan Aktif

   a. Dinamis, banyak pergerakan, spontan. Tujuan utama adalah untuk melatih kemampuan motorik anak, perkembangan kognitif dan sosial.

b. Cenderung berinteraksi dengan alat-alat permainan yang dapat mengembangkan kreativitas.

c. Membutuhkan ruang yang leluasa untuk bergerak aktif, bebas dan dinamis.

d. Pembatasan bidang permainan bersifat tidak kaku dan tidak monoton.

Macam kegiatan aktif :

- Permainan gerak. Fungsi untuk melatih kemampuan fisik, misalnya : berlari, ayunan, jungkat-jungkit, luncuran, dan lain-lain.
- Permainan konstruktif. Fungsi untuk melatih daya pikir anak dalam mewujudkan sesuatu. Misalnya : menyusun balok, bermain pasir, melukis, dan lain-lain.
- Permainan Ilusi. Fungsi untuk melatih anak berfantasi seolah-olah sedang melakukan pekerjaan atau berperan menjadi seseorang (profesi), seperti : menjadi tentara, dokter, atau bermain dengan sculpture hewan, dan sebagainya.

Karakteristik Kegiatan Permainan Pasif

a. Tidak menuntut banyak pergerakan, baik dari alat permainan maupun pelaku.

b. Interaksi dengan alat permainan tidak selalu terjadi secara langsung. Lebih mengembangkan kemampuan kognitif anak, bisa lebih bersifat soliter.

c. Karena kegiatan membutuhkan konsentrasi, maka membutuhkan ruang yang tenang dan nyaman.

d. Batas bidang permainan jelas.

Macam kegiatan permainan pasif :

- Permainan Reseptif. Sifatnya menyaksikan atau mendengarkan suatu pertunjukkan atau cerita, misalnya menyaksikan sulap, tarian.

2.3.TINJAUAN TEORITIS TATA RUANG

2.3.1. Ruang Luar

Ruang luar merupakan suatu wadah yang tidak nyata, akan tetapi dapat dirasakan oleh manusia.[12] Pembatasan ruang luar terdiri dari :

1. **Lantai**

   Sebagai bidang alas besar pengaruhnya terhadap pembentukan ruag luar, karena bidang ini erat hubungannya dengan fungsi ruangnya. Permukaan lantai pada ruang dapat dddibedakan menjadi dua, yaitu :

   a. Bahan Keras. Misalnya adalah batu, kerikil, pasir, beton, aspal. Elemen ini dapat sebagai pembatas lingkungan alam dan juga penunjang keindahan pada pengolahan tanam.
   b. Bahan Lunak. Misalnya adalah rumput, tanah, pasir, dan sebagainya. Elemen ini dapat membuat kesan nyaman dan nonformal.

   Sebidang lantai yang mempuyai sifaat bahan berbeda dari permukaan lantai sekitarnya akan membuat kesan ruang tersendiri dan membedakan fungsi. Selain itu, perbedaan tinggi pada suatu lantai akan membentuk kesan dan fungsi ruang yang baru tanpa mengganggu hubungan visual antar ruang.

2. **Dinding**

   Dinding merupakan bidang vertikal berfungsi sebagai pembatas ruang luar, dapat dibedakan mejadi 3 macam, yaitu :

   a. Dinding Masif, adalah pembatas berupa bahan yang keras, misalnya pasangan batu bata, beton. Sifat dinding ini sangat kuat dalam pembentukan ruang.

[12] Hakim, Rustan : *Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap*. Bumi Aksara, 1993.

b. Dinding Transparan, terbentuk dari bahan yang transparan atau dari bahan masif yang tidak rapat, sehingga pandangan dapat menembusnya.

c. Dinding Semu, merupakan dinding yang dibentuk oleh perasaan pengamat setelah mengamati suatu obyek atau keadaan. Adapun dinding ini dapat dibentuk oleh garis-garis batas, misal : garis batas air sungai, ari laut, cakrawala.

3. Sirkulasi Ruang Luar

Hubungan jalus sirkulasi dengan ruang dapat dibedakan menjadi 3 macam :

a. Jalur melalui ruang

b. Jalur memotong ruang

c. Jalur berakhir pada ruang

Dalam perancangan ini penekanan pada sirkulasi sangat ditonjolkan. Pendekatan karakteristik anak untuk menciptakan sirkulasi bangunan. Karakter anak tersebut ditransformasiakan kedalam bentuk sirkulasi bangunan dan luar bangunan. Dengan menciptakan sirkulasi dari dasar konsep perencanaan diharapkan mampu meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan anak. Sehingga tercipta sarana dengan suasana edukatif tetapi rekreatif. Sehingga anak merasa aman, nyaman, tidak bosan, senang dan gembira berada dalam bangunan. Sirkulasi taman dibuat sehingga tidak monoton. Dengan pendekatan ini diharapkan mampu memancing kepekaan anak sehingga meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan motorik anak dan kecerdasan anak.

2.3.2. Ruang Dalam

Bentuk merupakan usur tiga dimensi dalam perbendaharaan perancangan arsitektur. Tiap-tiap bentuk tiga dimensi akan memberikan pengaruh terhadap area

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

yang dimilikinya pula. Ruang dalam menjadi faktor perancangan yang dominan selain sirkulasi. Pengolahan ruang dalam didasarkan pada konsep karakteristik anak. Sehingga ruang-ruang yang tercipta sesuai dengan karekter-karakter anak baik dari segi psikologisnya, karakter gerak, fisik dan kegiatan anak serta kebutuhan anak itu sendiri.

Ruang dalam bangunan erat hubungannya dengan interior ruang yang tidak terlepas dari warna. Susunan ruang, warna dan tekstur merupakan faktor penunjang yang sangat berpengaruh karena menurut penelitian dengan warna dan tekstur dan bentuk ruang yang sesuai dengan jenis kegiatan dapat memacu serta merangsang semangat belajar anak. Maka selain program kegiatan yang baik diperlukan juga susunan ruang dengan komposisi warna serta tekstur yang dapat meningkatkan anak untuk belajar.

Warna interior ruang adalah warna-warna yang disukai anak yaitu warna terang dan mencolok dalam perancangan ini khususnya menggunakan warna-warna dasar yaitu warna merah, kuning dan biru. Warna ini cocok untuk membangkitkan semangat anak untuk beraktifitas sehingga anak menjadi ceria dan energik, juga dipakai warna jingga, hijau atau lainnya.

Interior atau ruang dalam itu sendiri terdiri dari :

1. Lantai

Fungsinya adalah elemen dari dalam sebuah ruangan yang juga sekaligus sebagai elemen pendukung dalam kegiatan. Hal yang sangat penting yang harus diperhatikan adalah bahan penutup lantai yang tidak membahayakan bagi gerak anak, karena lantai adalah tempat berpijak dan bersinggungan langsung dengan anak, sehingga bahan penutup lantai terbuat dari bahan yang agak lunak seperti kayu atau karet. Karena masa kanak- kanak apalagi sebelum

umur 6 tahun anak masih sangat rawan terhadap benda- benda keras. Oleh karena itu hal ini harus diperhatikan sehubungan dengan pemilihan material yang tidak membahayakan. Bidang lantai dibedakan dibedakan menjadi 3 macam bentuk, yaitu :

1. Bidang yang datar
2. Bidang yang diangkat
3. Bidang yang direndahkan

2. Dinding

Elemen vertikal yang berfungsi sebagai pembatas, pembentuk ruang dan atau merupakan bagian dari struktur bangunan. Elemen vertikal ini dapat berupa dinding masif, dinding transparan, dan dinding berlubang. Perlu diperhatikan berkaitan dengan rawannya tingkat sensitifitas anak yaitu penutup dinding terbuat dari bahan yang tidak membahayakan untuk menjaga kenyamanan dan keselamatan anak, karena kadang anak bersinggungan langsung dengan dinding dengan aktifitas anak yang sangat tidak teratur, spontan tanpa memperhatikan lingkungannya seringkali terjadi hal yang tidak diinginkan berhubungan dengan sensitifitas anak, fasiitas anak yang ada sekarang ini belum mempertimbangkan bagaimana lekukan dinding yang aman bagi anak karena hal ini sangat penting dan erat kaitannya dengan keselamatan anak.

3. Langit-langit

Elemen horisontal yang dapat melindungi dari cuaca dan dapat memberikan kesan yang meruang.

Skala

Skala bertitik tolak bagaimana kita memandang besarnya unsur sebuah bangunan atau ruang secara relatif terhadap bentuk-bentuk disekitarnya. Didalam Arsitektur, kita mengenal dua unsur skala, yaitu :

a. Skala Umum : ukuran relatif sebuah bangunan terhadap bentuk-bentuk lain didalam lingkupnya.
b. Skala Manusia : ukuran relatif sebuah unsur bangunan atau ruang terhadap dimensi dan proporsi tubuh manusia.

Bentuk/Konfigurasi

Pembentukan ruang meliputi bentuk :

a. Persegi, memberi kesan formal dan kaku
b. Lingkaran, memberi kesan fleksibel dan santai
c. Tidak beraturan, memberikan kesan atraktif dan nonformal

2.4. STUDI KASUS

2.4.1. TK Terpadu Budi Mulia 11

Lokasi : Jl. Seturan no 15, Yogyakarta

Fasilitas : TK Terpadu Budi Mulia memiliki fasilitas yang lengkap antara lain:

Ruang edukatif terdiri dari ruang :

- Ruang Kelas, ruang audio fisual, dan ruang ketrampilan menjadi satu.
- Ruang kesenian
- Ruang Perpustakaan

Fasilitas Non Edukatif

- Halaman Bermain
- Kolam Renang


UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Ruang Dalam :

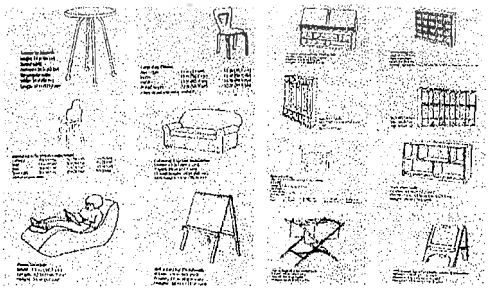
- Ruang- ruang kelas digunakan sebagai ruang multifungsi. Karena pada ruang kelas ini selain digunakan untuk aktifitas belajar – mengajar, juga dapat digunakan untuk bermain dan tidur
- Pola sirkulasi pada ruang dalam berupa koridor sangat monoto dan tudak bervariasi.
- Ruang menjadi satu dengan fungsi kegiatan yang berbeda. Belum tersedianya ruang tidur untuk anak secara khusus.

Ruang Luar :

- Terdapat open space yang cukup, tetapi belum ada taman.
- Disekeliling halaman bermain terdapat bangku – bangku duduk yang selain berfungsi menjadi penegas dari bentuk dan jalur sirkulasi dari taman itu sendiri, juga menjadi ruang kontrol untuk mengawasi kegiatan anak belajar dan bermain pada ruang luar.

2.5.Furniture

Pemilihan bentuk dan bahan furniture harus mempertimbangkan segi keamanan. Karena anak masih sangat rawan terhadap benda- benda keras dan runcing. Antara lain



Gambar II.1 Furniture

Metode Pendidikan

Metode Pengajaran untuk Playgroup/ Pra-teka dan TK

- Bermain
- Fieldtrip : Anak akan memperoleh kesempatan untuk mengobservasi, memperoleh informasi, atau mengkaji segala sesuatu secara langsung
- Bercakap-cakap : Anak belajar berkomunikasi ekspresif dan komunikatif
- Bercerita
- Demonstrasi
- Proyek : Melatih kemampuan anak memecahkan masalah
- Tugas perseorangan atau kelompok
- Mengembangkan komunikasi asertif, kemampuan kognitif, perhatian dan kemauan kerja sampai tuntas

Metode yang digunakan dalam mengantarakan materi kegiatan di atas adalah metode "Happy Learning". Dengan metode ini diharapkan para guru berusaha menciptakan suasana proses belajar mengajar yang menarik dan dapat memberi tantangan serta motivasi pada anak untuk aktif, mempunyai rasa ingin tahu dan kreatif. Secara demikian diharapkan anak dapat memahami satu konsep sehingga mampu memecahkan masalah. Program-program pembelajaran dilaksanakan melalui interaksi aktif.

Jam Sekolah

Senin – Jum'at : 08.00 – 15.00 WIB

Sabtu : Libur

Kegiatan Harian Pra-Teka dan TK

Setiap hari Senin sampai dengan Jum'at anak-anak mengikuti rangkaian kegiatan sebagai berikut :

Pukul 08.00 s/d 08.30 WIB	Aktivitas I
Pukul 08.3 s/d 08.45 WIB	Istirahat
Pukul 08.45 s/d 09.45 WIB	Snack Pagi
Pukul 09.15 s/d 09.45 WIB	Aktivitas II
Pukul 09.45 s/d 10.00 WIB	Istirahat
Pukul 10.00 s/d 10.30 WIB	Wudhu dan Ganti Pakaian
Pukul 10.30 s/d 11.00 WIB	Kegiatan agama (shalat berjamaah)
Pukul 11.00 s/d 12.00 WIB	Makan siang
Pukul 12.00 s/d 12.30 WIB	Istirahat dan minum susu (bagi yang membawa)
Pukul 12.30 s/d 13.30 WIB	Tidur Siang
Pukul 13.30 s/d 14.00 WIB	Istirahat
Pukul 14.00 s/d 14.30 WIB	Mandi
Pukul 14.30 s/d 15.00 WIB	Snack sore dan doa pulang

Catatan : Kegiatan ekstrakurikuler dimasukkan pada aktivitas II (teater, lukis, renang, tari)

Dengan pola full day school yang memadukan antara kelas reguler dari pukul 07.30 – 10.00 dan pengasuhan (penitipan) anak dari pukul 10.00 – 15.00. Pada jam kelas reguler, para siswa berada di dalam kelas untuk menerima pelajaran. Sedangkan pada jam-jam setelah itu terdapat kelas bermain, makan siang, tidur siang, shalat dzuhur bersama, mandi dan sebagainya.

Tujuan Pendidikan TK

- Berkembang menjadi pribadi yang mandiri
- Belajar memberi, berbagi dan memperoleh kasih sayang

- Belajar bergaul dengan anak lain dan lingkungan sekitarnya
- Mengembangkan pengendalian diri
- Belajar bermacam-macam peran dalam masyarakat
- Belajar untuk mengenal tubuh masing-masing, fungsi dan pemeliharaannya
- Belajar menguasai keterampilan motorik kasar dan halus
- Belajar mengenal lingkungan fisik
- Belajar menguasai kata-kata baru untuk memahami orang lain
- Belajar tentang dasar-dasar agama Islam
- Belajar tentang konsep dasar berhitung
- Belajar untuk suka membaca
- Bermain
- Fieldtrip : Anak akan memperoleh kesempatan untuk mengobservasi, memperoleh informasi, atau mengkaji segala sesuatu secara langsung
- Bercakap-cakap : Anak belajar berkomunikasi ekspresif dan komunikatif
- Bercerita
- Demonstrasi
- Proyek : Melatih kemampuan anak memecahkan masalah
- Tugas perseorangan atau kelompok
- Mengembangkan komunikasi asertif, kemampuan kognitif, perhatian dan kemauan kerja

Program-program kegiatan TK

Bahasa

Ketika seorang anak bersosialisasi dengan lingkungan sekitaranya, mereka dituntut untuk dapt berkomunikasi dengan baik. Salah satu cara berkomunikasi adalah melalui

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

bahasa verbal. Pembelajaran bahasa mengarahkan siswa agar memiliki kemampuan mendengar yang baik, sehingga mereka mampu memahami instruksi yang diberikan, berani mengungkapkan pendapat dan mengekspresikan perasaan melalui kata-kata. Pelajaran bahasa diberikan melalui aktivitas harian, seperti mendengarkan, berbicara, pelafalan, bermain memori, lagu-lagu, buku bacaan, serta melalui kegiatan bermain. Kegiatan bahasa memperkenalkan dua bahasa asing yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Arab.

Bahasa Inggris

Bahasa Inggris diberikan agar anak mengenal salah satu bahasa asing dan disampaikan melalui metode yang bervariasi melalui mendengar, melafalkan, lagu, syaiR, permainan dan cerita sehingga anak merasa senang.

Bahasa Arab

Kegiatan bahasa Arab mengenalkan kepada anak kosakata-kosakata Bahasa Arab yang praktis dan sederhana melalui metode yang riang seperti lagu dan bernyanyi, agar anak terbiasa mendengarkan kata-kata asing tersebut.

Keterampilan

Keterampilan merupakan salah satu kegiatan yang menarik bagi anak. Selain mengasah motorik halus anak untuk lebih peka, kegiatan keterampilan juga merangsang anak untuk lebih kreatif. Disamping itu kegiatan ini juga memupuk ketelatenan, estetika atau keindahan, rasa percaya diri, semangat dan kemauan yang tinggi serta keberanian untuk mencoba hal-hal yang baru.

Matematika/berhitung

Tujuan belajar matematika/berhitung adalah untuk menumbuhkan kemampuan memecahkan masalah (problem solving) serta berfikir logis dan sistematis.

Agama

Pelajaran agama berpedoman pada kurikulum Diknas dan Depag. Kegiatan agama dilaksanakan dengan metode, seperti permainan, bercerita, demonstrasi ataupun drama (bermain peran). Praktik langsung dilaksanakan dengan menitikberatkan penanaman budi pekerti, hafalan surat-surat pendek, iqra, kegiatan wudhu, shalat berjamaah dan doa sehari-hari.

Olah raga

Kegiatan olah raga dilakukan anak setiap hari berupa permainan penduluan/pemanasan dan setiap hari Jum'at dengan senam pagi bersama. Kegiatan olah raga diberikan dalam berbagai variasi dengan menggunakan alat-alat olah raga yang sesuai guna membantu anak mengembangkan motorik kasar, meningkatkan fungsi keseimbangan, koordinasi gerak mata, tangan dan kaki serta meningkatkan kemampuan anak terhadap bentuk ruang.

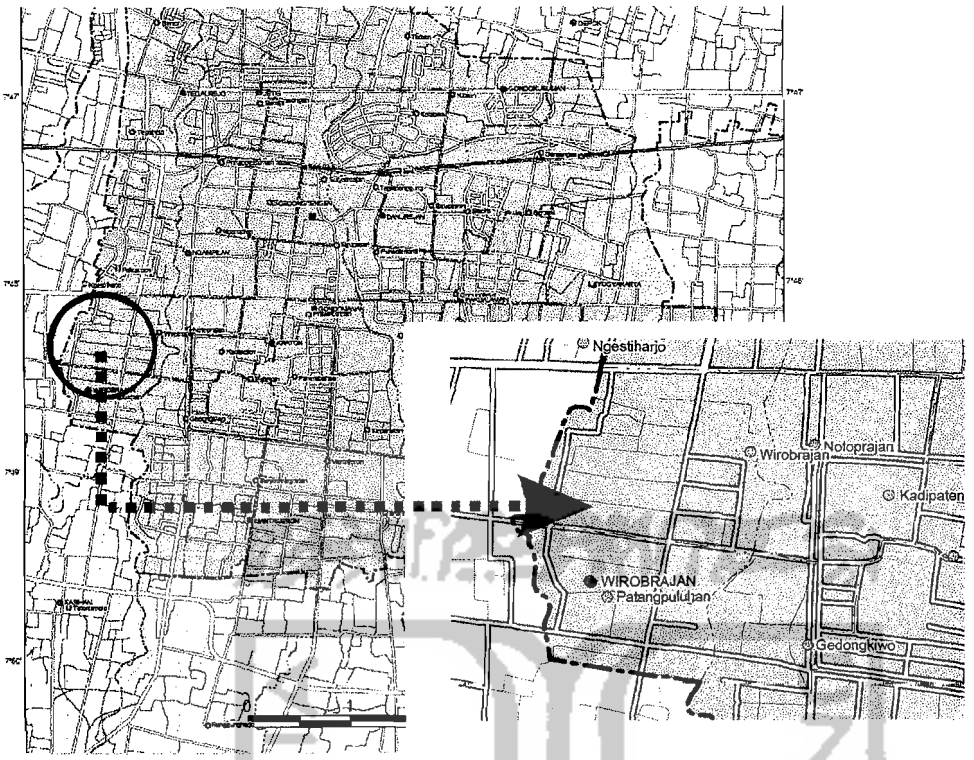
Permainan Tradisional

Memperkenalkan berbagai macam permainan tradisional supaya anak mengenal permainan daerah yang ada di negara Indonesia. Mengenal permainan tradisional diharapkan dapat menumbuhkan semangat kebersamaan pada diri anak di samping untuk melestarikan budaya Indonesia.

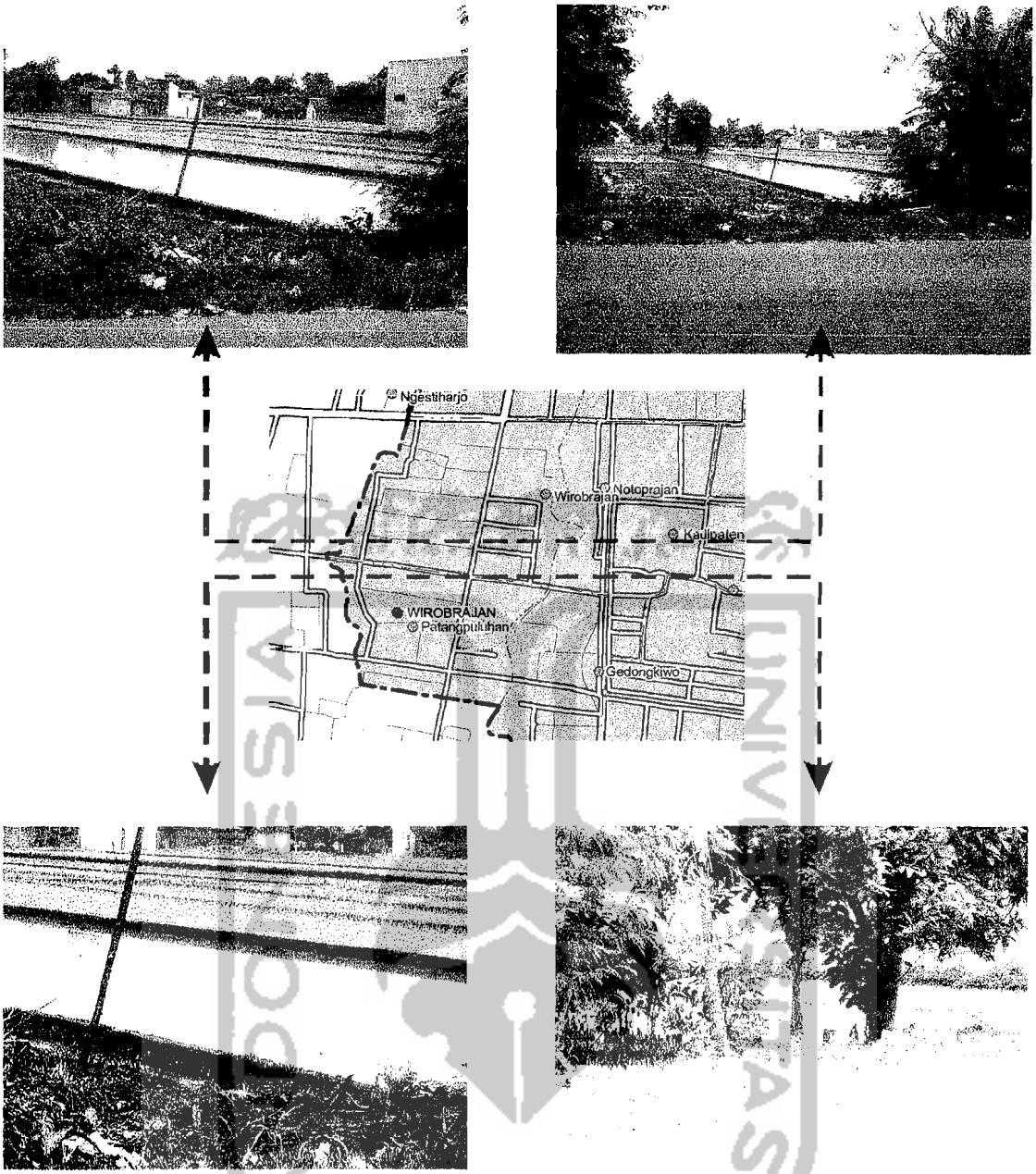
Membaca dan Menulis

Kegiatan membaca dan menulis diperkenalkan kepada anak sejak dini dengan tujuan untuk membimbing anak agar bisa membaca dan menulis sebagai motorik halus serta membiasakan anak supaya gemar membaca.

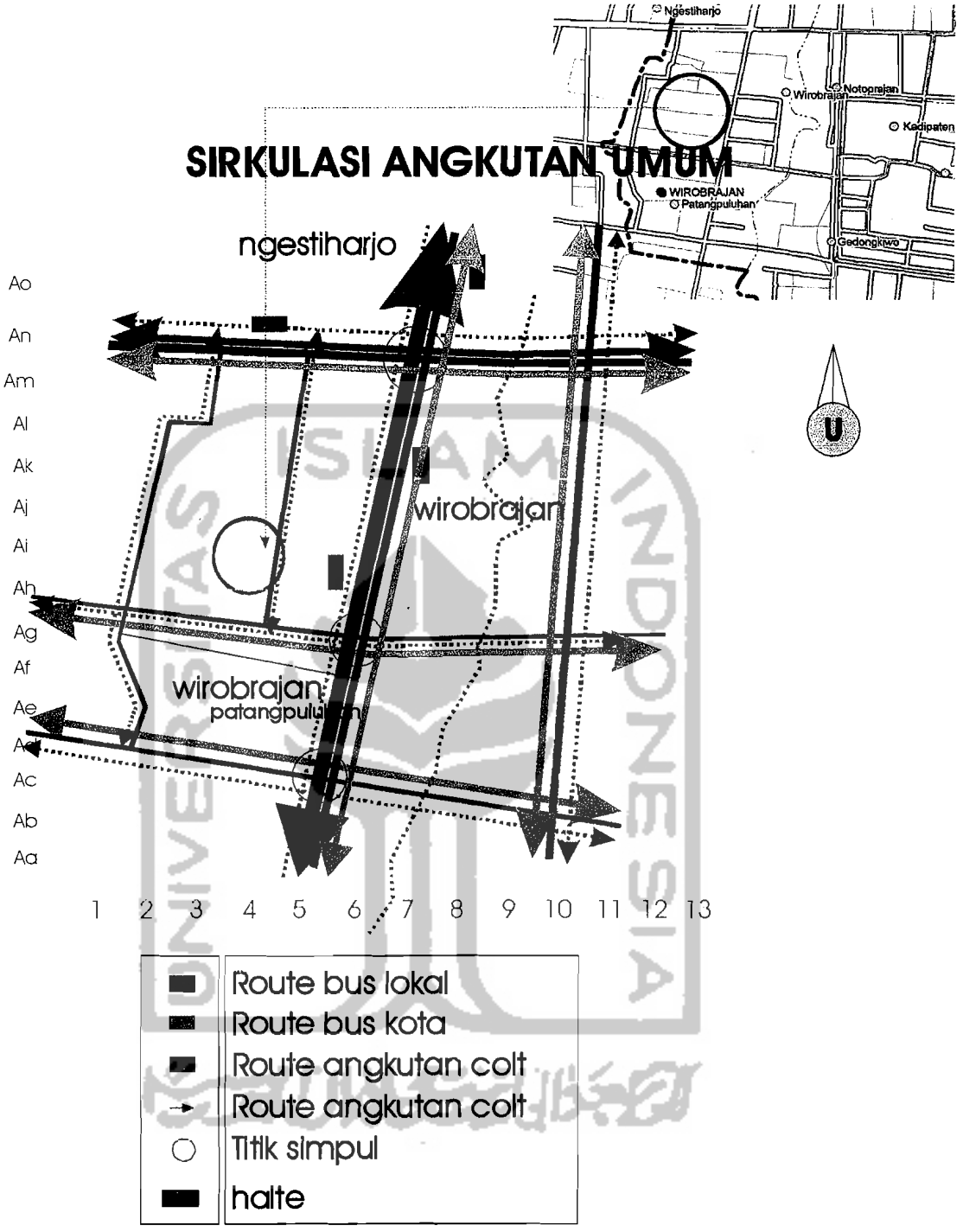
2.6.Lokasi dan Kondisi existing site



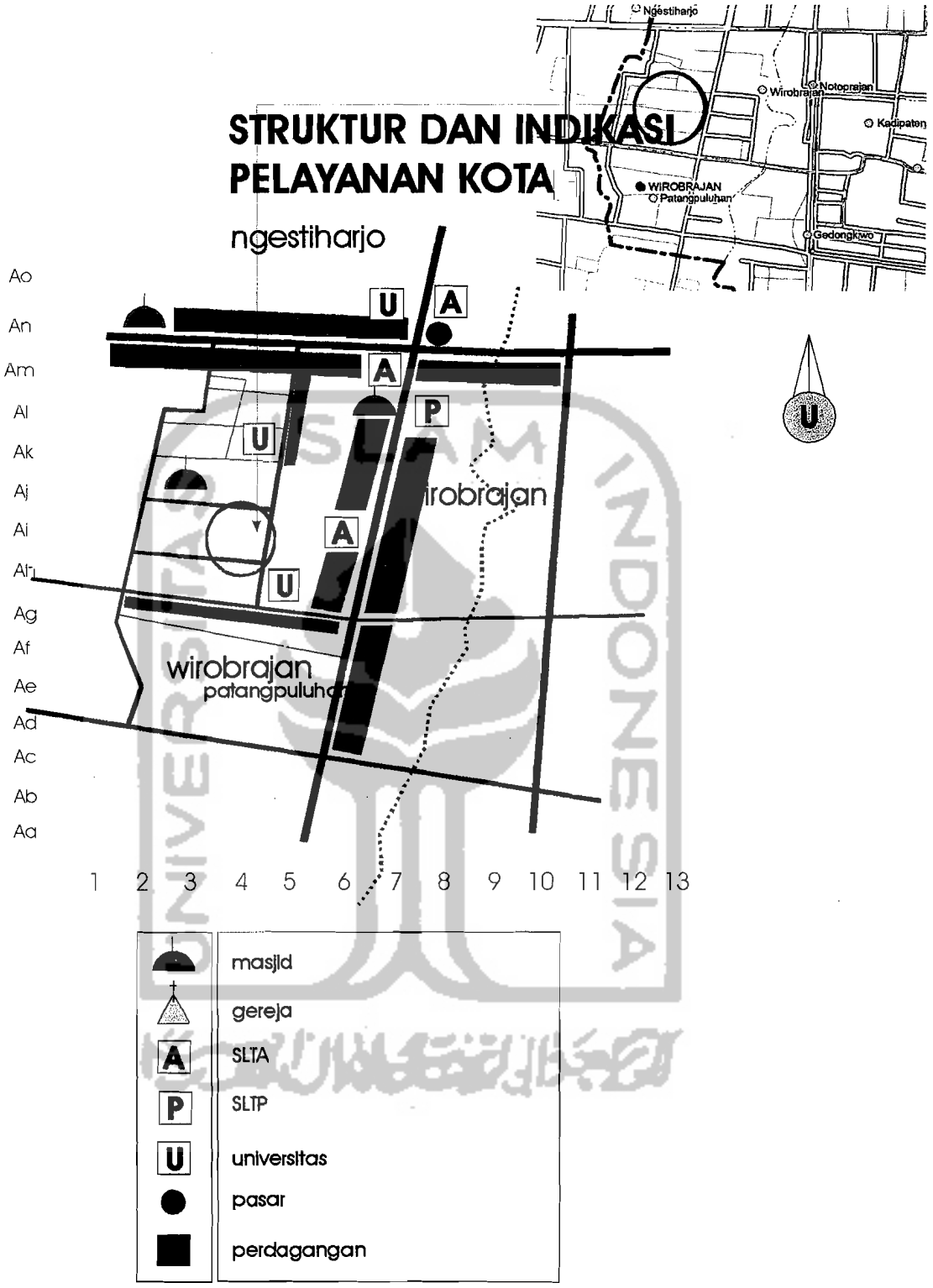
Gambar II.2 Lokasi Site



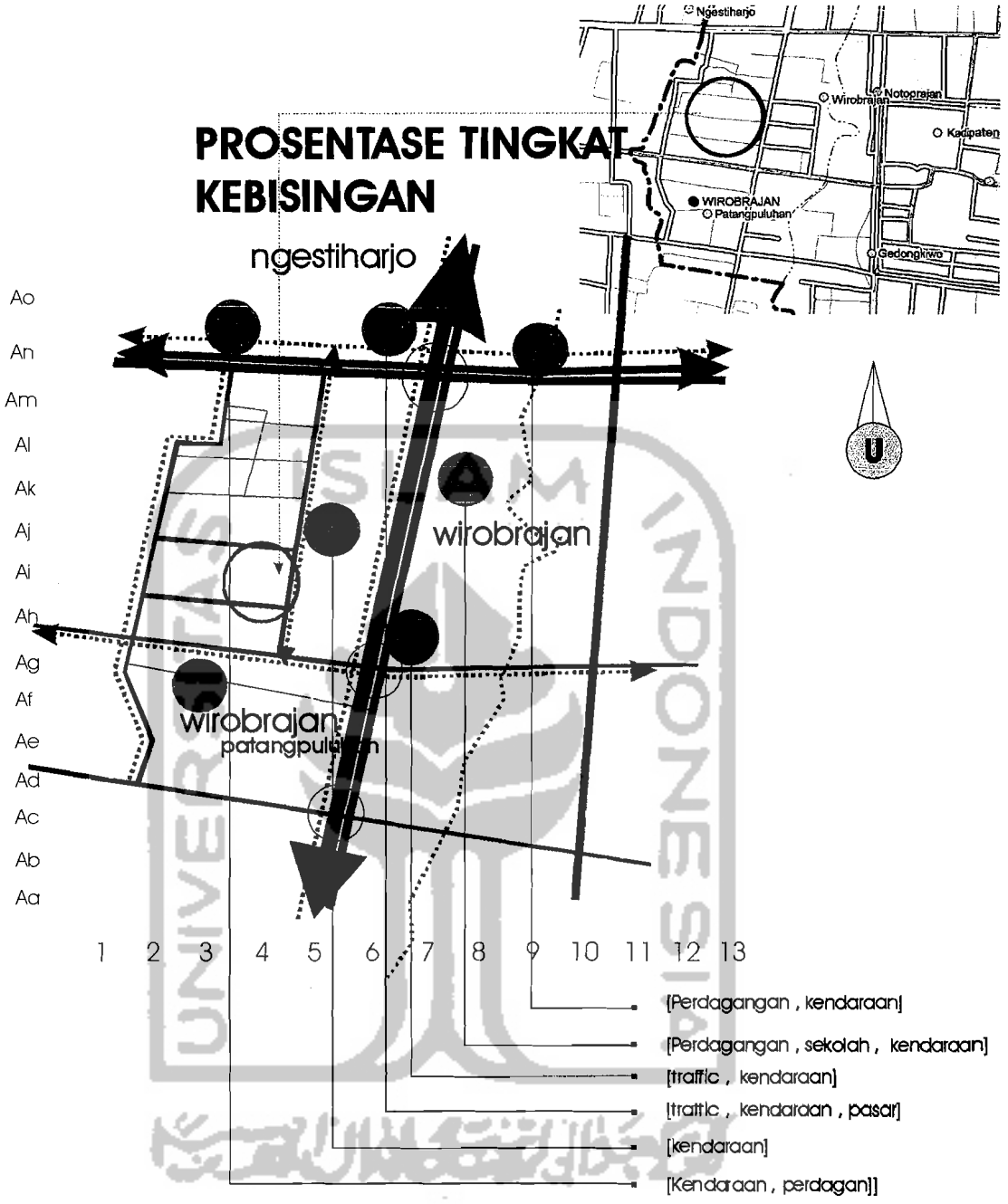
Gambar II.3 Kondisi Existing



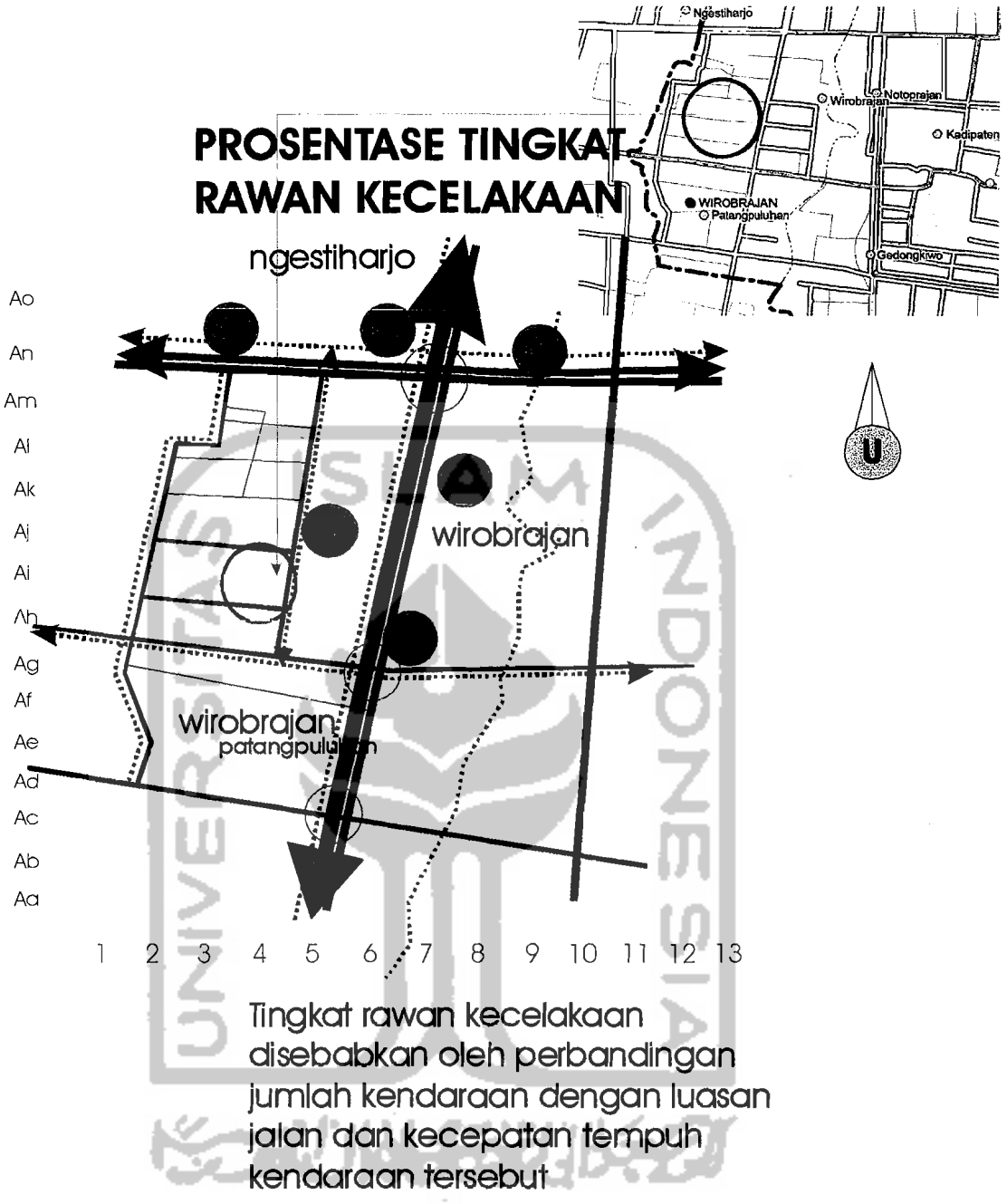
Gambar II.4 sirkulasi angkutan umum



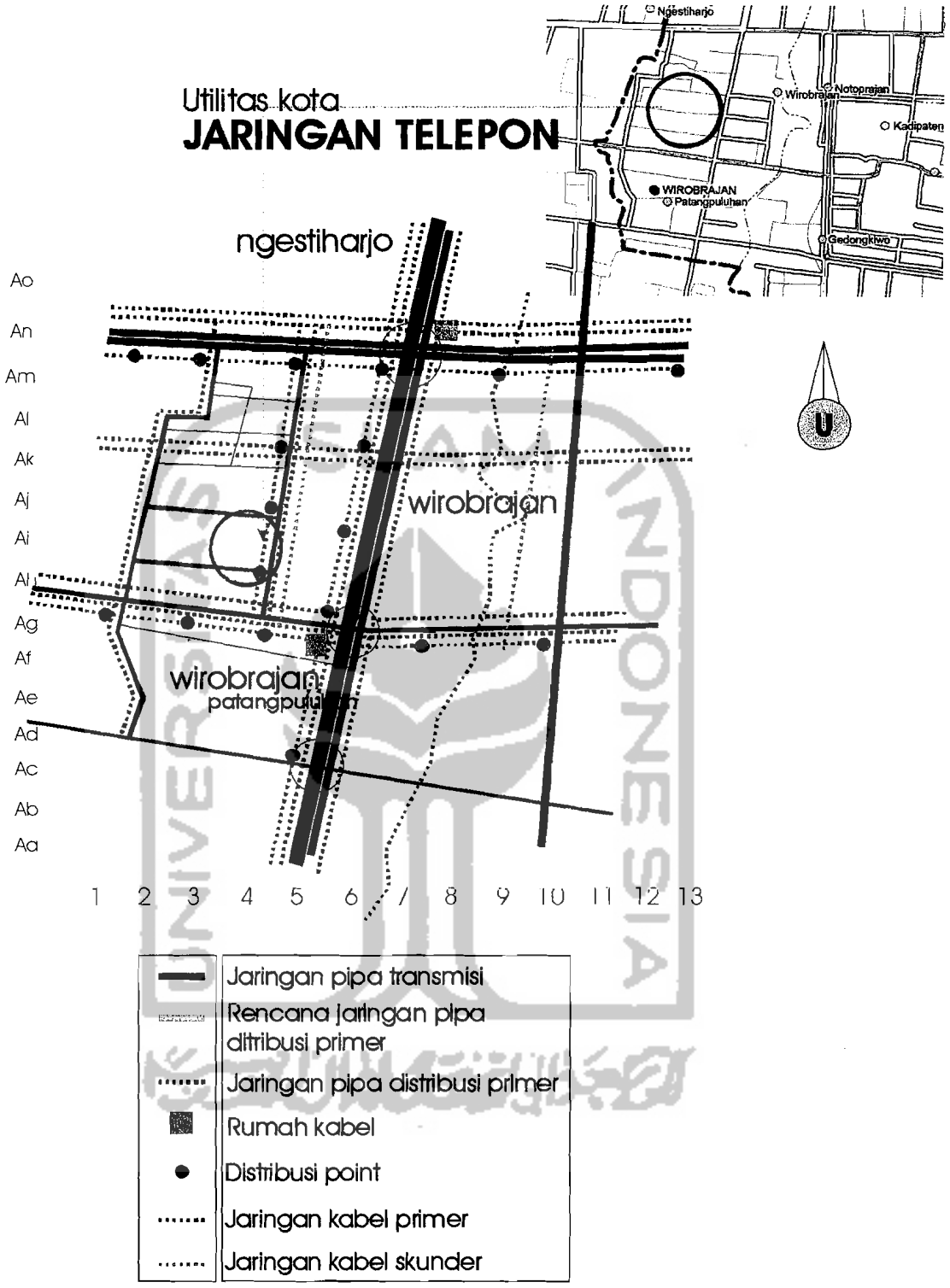
Gambar II.5 Struktur Dan Indikasi Pelayanan Kota



Gambar II.6 Prosentase Tingkat Kebisingan

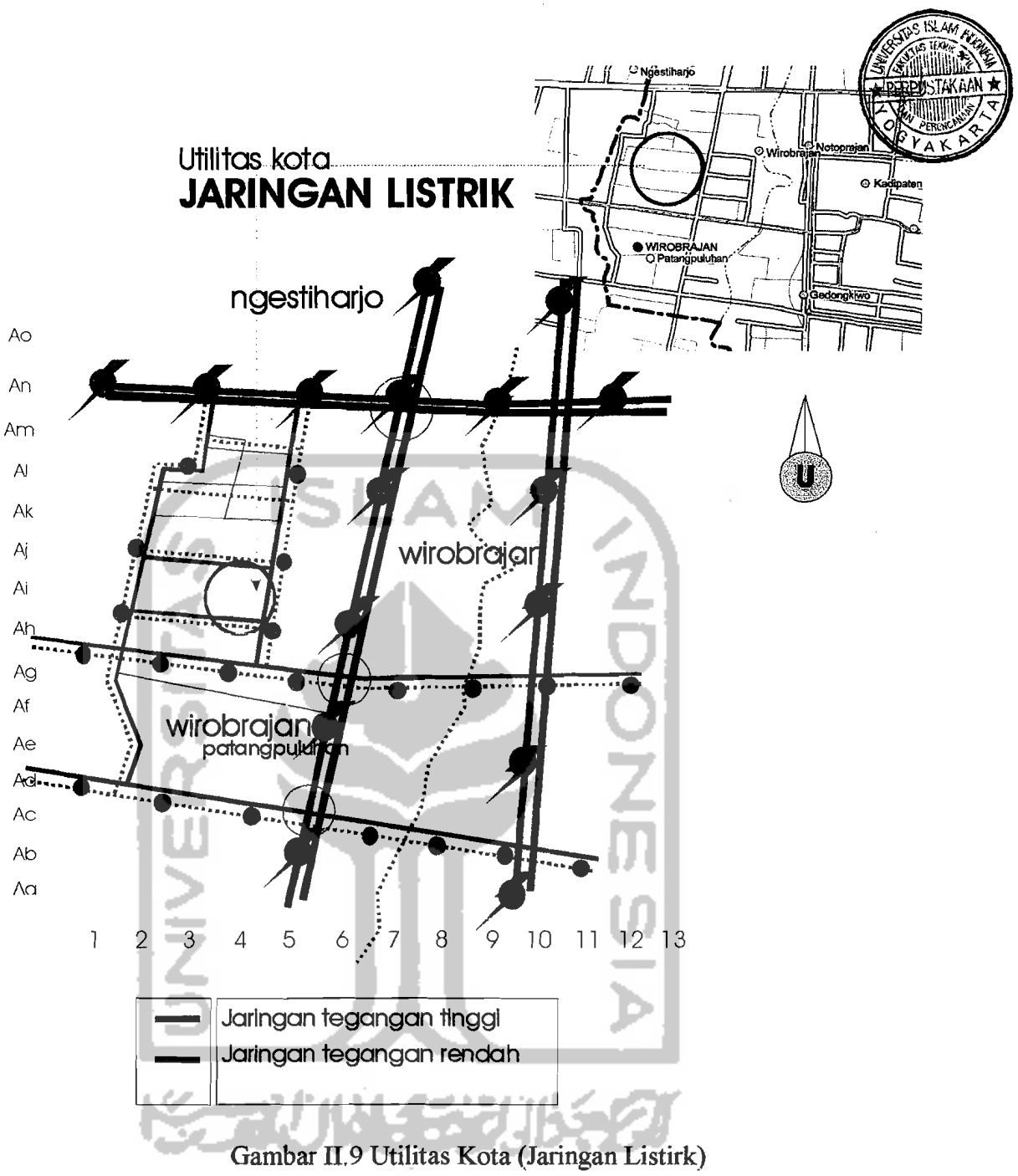


Gambar II.7 Prosentase Tingkat Rawan Kecelakaan

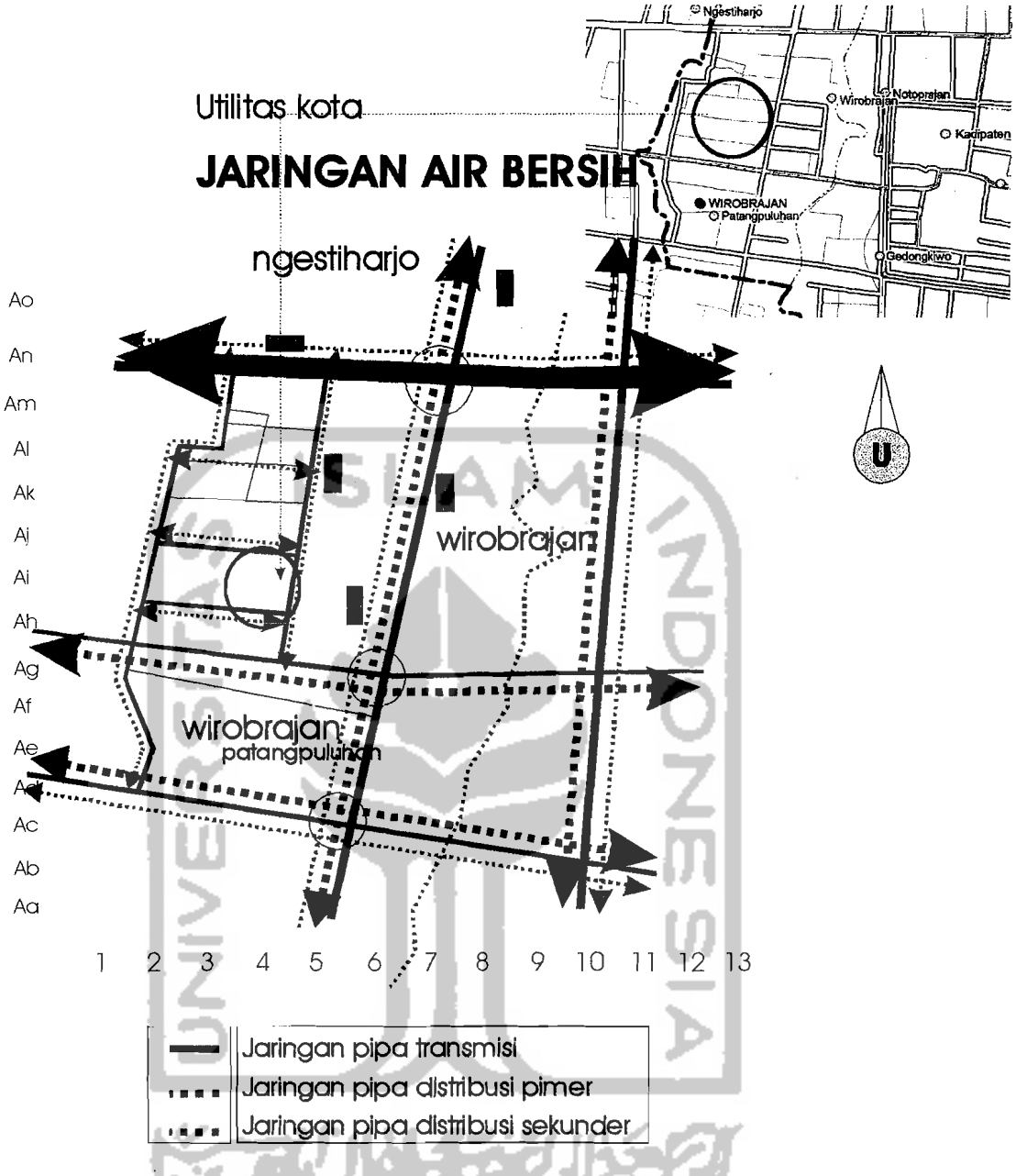


Gambar II.8 Utilitas Kota (Jaringan Telepon)

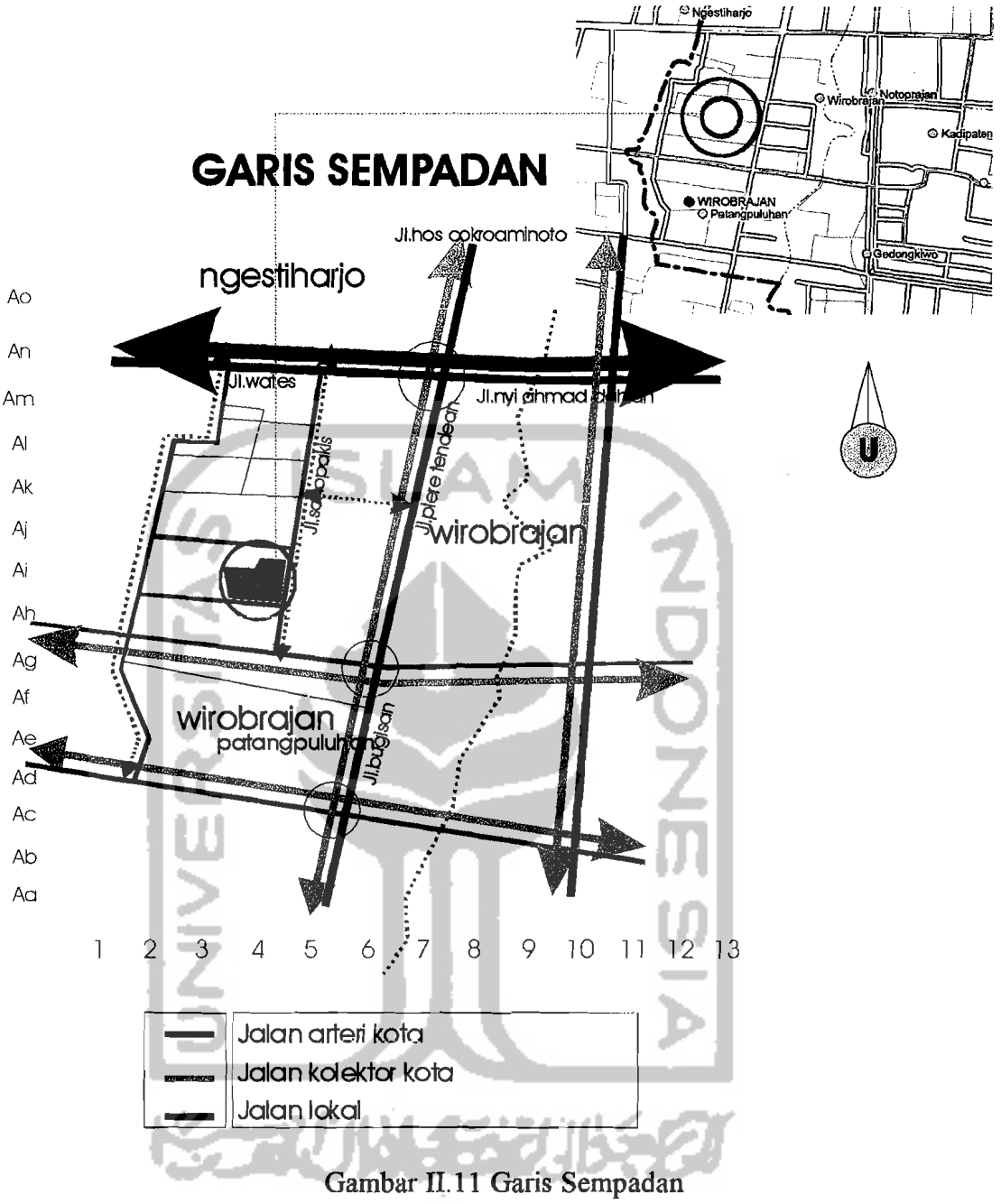
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
FAKULTAS TEKNIK
PERPUSTAKAAN
JURUSAN PERENCANAAN
YOGYAKARTA



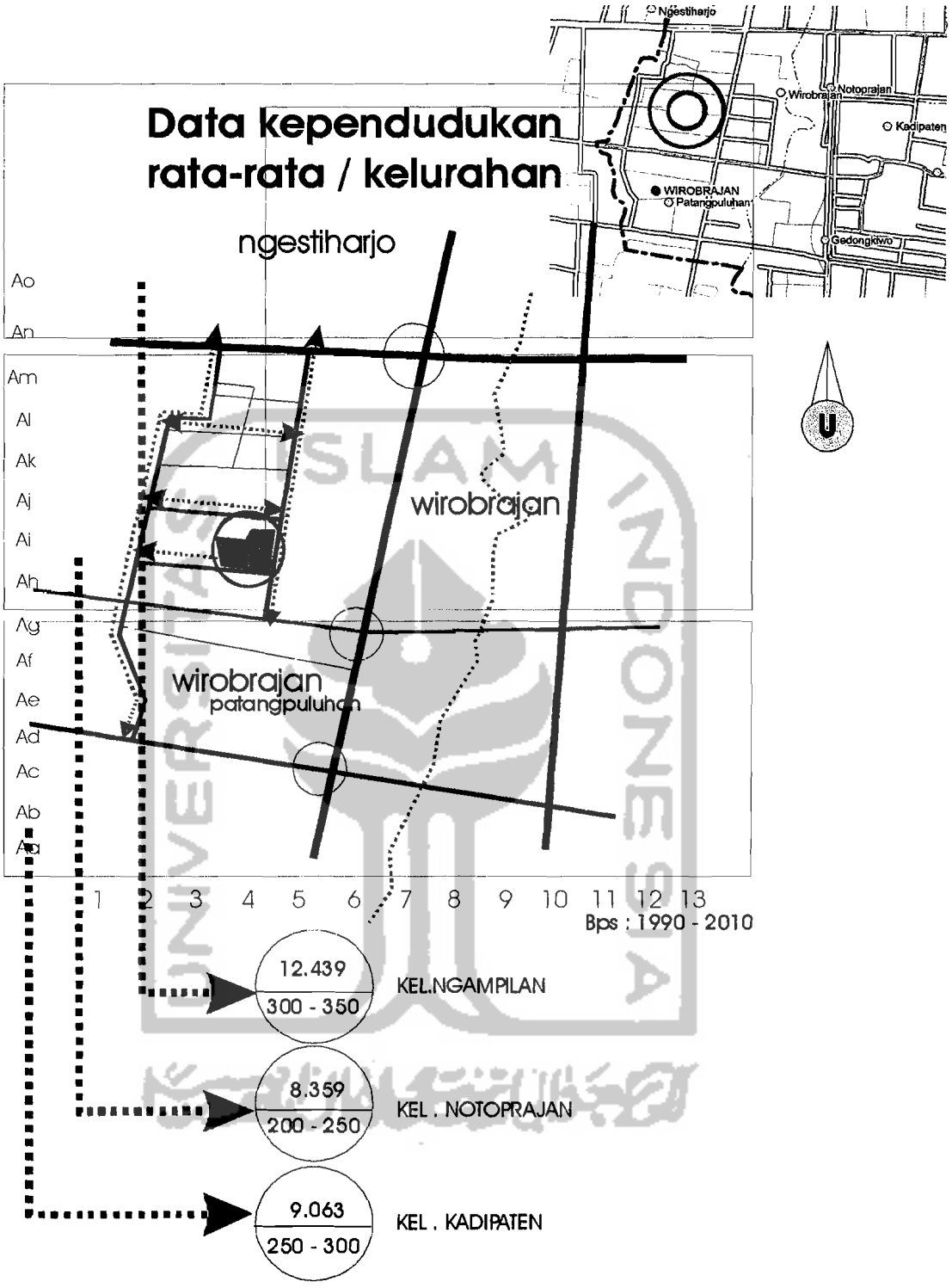
Gambar II.9 Utilitas Kota (Jaringan Listirk)



Gambar II.10 Utilitas Kota (Jaringan Air Bersih)

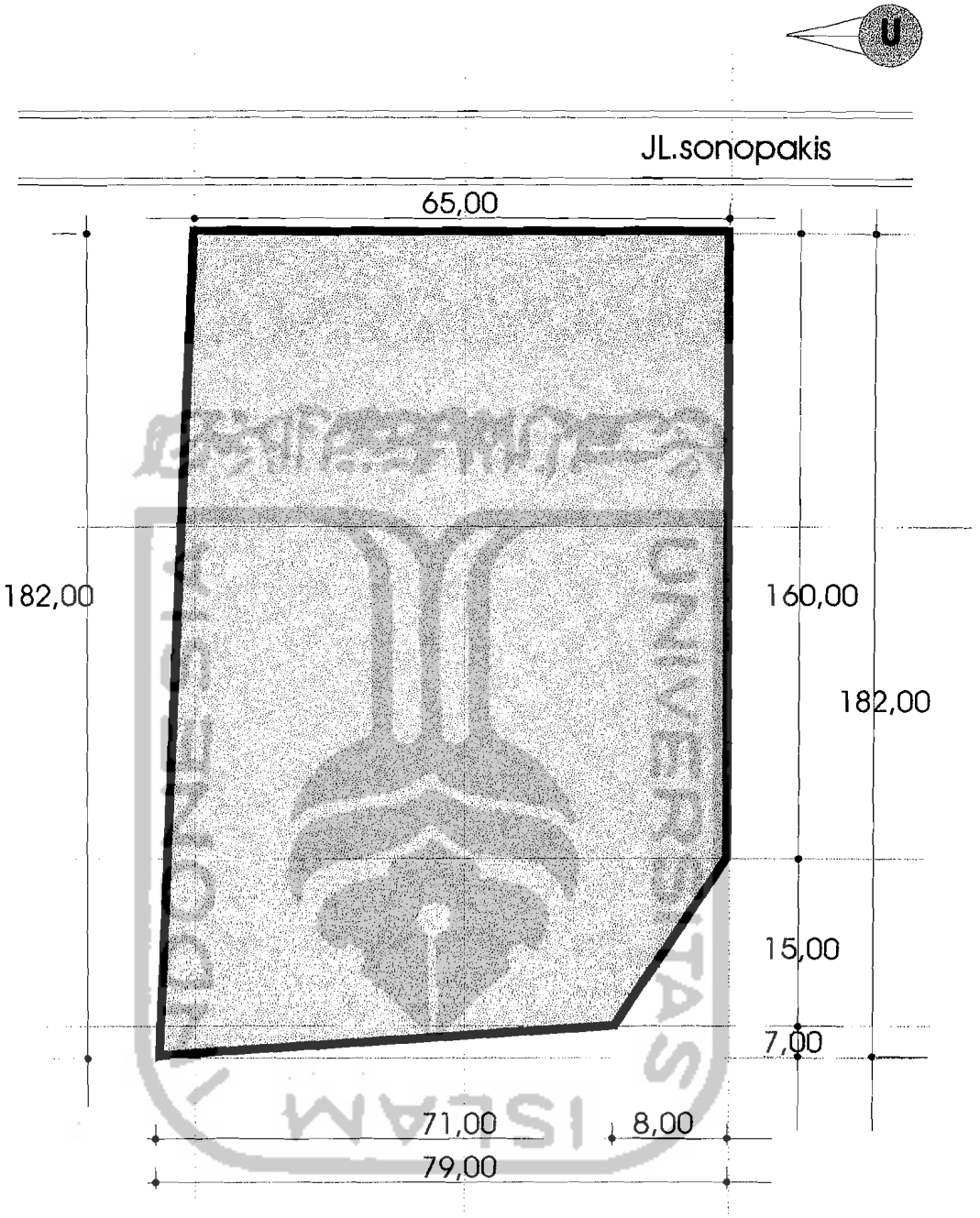


Gambar II.11 Garis Sempadan



Gambar II.12 Data Kependudukan

DIMENSI SITE



Luas lahan : 10010 m^2

Gambar II.13 Dimensi Site