

RUANG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Prima Widia Wastuty

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lambung Mangkurat
Jl. A. Yani KM.35, Banjarbaru, Kalimantan Selatan, e-mail: primawidiawastuty@ulm.ac.id

Arini Zairina Putri

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lambung Mangkurat
Jl. A. Yani KM.35, Banjarbaru, Kalimantan Selatan, e-mail: arini.zairina@gmail.com

Naimatul Auфа

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lambung Mangkurat
Jl. A. Yani KM.35, Banjarbaru, Kalimantan Selatan, e-mail: naimatulauфа@ulm.ac.id

J. C. Heldiansyah

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lambung Mangkurat
Jl. A. Yani KM.35, Banjarbaru, Kalimantan Selatan, e-mail: jcheldiansyah@ulm.ac.id

Mohammad Ibnu Saud

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lambung Mangkurat
Jl. A. Yani KM.35, Banjarbaru, Kalimantan Selatan, e-mail: ibnusaud@ulm.ac.id

Abstract: Learning media is a tool for teachers to deliver material to students. Physical environment such as classrooms can be a good learning medium. So far, this space is only intended to accommodate learning activities and has not been directed to become a learning media. The fact shows that parts of space are often used as learning tools. Architecturally, the space element can be optimized as a learning media. The problem is how to treat the elements of space that can be used as learning media in the Early Childhood Education Institute. Elements are limited to walls, floors, ceilings, for learning needs of kindergarten. The study uses a rationalistic approach with content analysis method. The results of the study indicate that, to be a learning media the wall can be treated as a field for graffiti; projector screen; display place; mirror; measuring instrument; cover / barrier; sound source; etc. Floors as learning media can be treated as a measuring instrument; textured field; guide lane; stage; and so forth. Ceiling as a learning media can be treated as a field for graffiti; projector screen; and display place.

Keywords: Learning Media, Early Childhood Education, Kindergarten, Wall, Floor, Ceiling.

Abstrak: Media pembelajaran merupakan alat bantu bagi pengajar dalam menyampaikan materi ke peserta didik. Lingkungan fisik seperti ruang kelas dapat menjadi media belajar yang baik. Selama ini ruang tersebut hanya ditujukan untuk mawadahi kegiatan belajar dan belum diarahkan untuk menjadi media pembelajaran. Fakta menunjukkan bagian-bagian ruang seringkali digunakan sebagai alat pembelajaran. Secara arsitektural, elemen ruang dapat dioptimalkan fungsinya sebagai media pembelajaran. Permasalahannya adalah bagaimanakah perlakuan terhadap elemen ruang yang dapat digunakan media pembelajaran di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. Elemen dibatasi pada dinding, lantai, plafon, untuk kebutuhan belajar Taman Kanak-kanak. Penelitian menggunakan pendekatan rasionalistik dengan metode *content analysis*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, untuk menjadi media pembelajaran dinding dapat diperlakukan sebagai bidang untuk grafiti; layar proyektor; tempat *display*; cermin; alat ukur; penutup/penghalang; sumber suara; dan sebagainya. Lantai sebagai media pembelajaran dapat diperlakukan sebagai alat ukur; bidang bertekstur; jalur pemandu; panggung; dan lain sebagainya. Plafon sebagai media pembelajaran dapat diperlakukan sebagai bidang untuk grafiti; layar proyektor; dan tempat display.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, PAUD, Taman Kanak-kanak, Dinding, Lantai, Plafon

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan lembaga pendidikan untuk anak usia antara 0-6 tahun. PAUD dikelola oleh Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD). Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013. PAUD berupaya memberikan rangsangan untuk perkembangan motorik, kognitif, agama dan moral, seni, dan psikososial anak.

Stimulus di PAUD diberikan melalui berbagai media pembelajaran. Sebagian besar media pembelajaran yang digunakan merupakan alat peraga serta alat permainan edukasi. Selain media pembelajaran, ruang juga merupakan prasarana yang penting di PAUD. Ruang adalah wadah aktivitas kegiatan belajar mengajar yang juga menjadi tempat bagi berbagai media pembelajaran. Keberadaan ruang adalah mutlak dalam penyelenggaraan PAUD.

Fakta di lapangan menunjukkan bagian-bagian ruang seringkali digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Dinding kerap digunakan untuk tempat memajang hasil karya siswa, menjadi bidang lukisan dan tulisan siswa, bahkan menjadi latar bagi panggung pertunjukkan siswa. Demikian pula halnya dengan lantai dan plafon. Fakta ini mengindikasikan adanya potensi elemen penyusun ruang untuk menjadi alat bantu pendidikan.

Ruang terdiri atas elemen pembentuk ruang. Kemampuan ruang menjadi media pembelajaran tergantung dari elemen-elemen pembentuknya. Penelitian ini mengkaji hal-hal apa yang dapat menjadikan elemen pembentuk ruang untuk dapat berfungsi sebagai media pembelajaran.

Permasalahan yang diangkat adalah bagaimanakah perlakuan terhadap elemen-elemen pembentuk ruang yang dapat menjadikan ruang sebagai media pembelajaran di PAUD. Kajian dibatasi untuk PAUD dengan satuan pendidikan Taman Kanak-kanak. Elemen pembentuk ruang yang dikaji untuk menjadi media pembelajaran juga dibatasi pada dinding, lantai dan plafon.

TINJAUAN PUSTAKA

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Pendidikan anak usia dini (PAUD) menurut UU RI No.20 tahun 2003 adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), raudatul athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan .

Satuan PAUD menurut Permendikbud RI No. 149 tahun 2014 adalah layanan di lembaga pendidikan dalam bentuk Taman Kanak-kanak (TK)/Raudatul Athfal (RA)/Bustanul Athfal (BA), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan Satuan PAUD Sejenis (SPS). Anak berusia 4 (empat) sampai dengan 6 (enam) tahun masuk ke dalam satuan Taman Kanak-kanak (TK)/Raudhatul Athfal (RA)/Bustanul Athfal (BA), dan yang sederajat.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) TK

Kurikulum PAUD adalah Kurikulum 2013 yang mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Kurikulum merupakan pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran di PAUD adalah proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dan pendidik dengan melibatkan orangtua serta sumber belajar pada suasana belajar dan bermain di satuan atau program PAUD.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) TK adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di TK. Program yang disusun untuk merencanakan pembelajaran TK meliputi:

- a. Perencanaan program semester, berisi daftar tema satu semester.
- b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), dikembangkan dari kegiatan semester, namun penyajiannya lebih lengkap dan lebih operasional.
- c. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) adalah unit perencanaan terkecil dibuat untuk digunakan dan memandu kegiatan dalam satu hari.

Perencanaan pembelajaran memuat tema dan sub tema yang memuat unsur-unsur:

- a. Nilai agama dan moral,
- b. Kemampuan berpikir (kognitif)
- c. Kemampuan berbahasa
- d. Kemampuan sosial-emosional,
- e. Kemampuan fisik-motorik,
- f. Apresiasi terhadap seni,

Pembelajaran Anak Usia Dini

Pembelajaran pada anak usia dini memiliki prinsip sebagai berikut:

1. Belajar melalui bermain dengan cara memberikan rangsangan pendidikan yang tepat.
2. Berorientasi pada perkembangan anak sesuai dengan tahapan usia anak.
3. Berorientasi pada kebutuhan anak dengan memberi rangsangan pendidikan atau stimulasi sesuai dengan kebutuhan anak.
4. Berpusat pada anak dengan cara menciptakan suasana yang bisa mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi, dan kemandirian sesuai dengan karakteristik, minat, potensi, tingkat perkembangan, dan kebutuhan anak.
5. Pembelajaran aktif dengan menciptakan suasana yang mendorong anak aktif mencari, menemukan, menentukan pilihan, mengemukakan pendapat, dan melakukan serta mengalami sendiri.
6. Berorientasi pada pengembangan nilai-nilai karakter dengan pemberian rangsangan yang diarahkan untuk mengembangkan nilai-nilai yang membentuk karakter yang positif pada anak.
7. Berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup dengan rangsangan pendidikan yang

diarahkan untuk mengembangkan kemandirian anak.

8. Didukung oleh lingkungan yang kondusif dengan menciptakan lingkungan pembelajaran sedemikian rupa agar menarik, menyenangkan, aman, dan nyaman bagi anak.
9. Berorientasi pada pembelajaran yang demokratis untuk mengembangkan rasa saling menghargai antara anak dengan pendidik, dan antara anak dengan anak lain.
10. Pemanfaatan media belajar, sumber belajar, dan narasumber yang ada di lingkungan TK bertujuan agar pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna.

Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mendukung proses penyampaian materi. Media belajar untuk PAUD tidak terbatas pada alat dan media hasil pabrikaan, tetapi dapat menggunakan berbagai bahan dan alat yang tersedia di lingkungan sepanjang tidak berbahaya bagi kesehatan anak.

Lingkungan merupakan sumber belajar yang sangat bermanfaat bagi anak. Lingkungan dapat dijadikan sebagai media belajar untuk mengenalkan banyak konsep; matematika, sains, sosial, bahasa, dan seni. Lingkungan dapat berupa lingkungan fisik berupa penataan ruangan, penataan alat main, benda-benda, dan lingkungan non fisik berupa kebiasaan orang-orang sekitar, suasana belajar. Setiap anak memiliki potensi kreativitas yang sangat tinggi, ketika diberi kesempatan untuk menggunakan berbagai bahan dalam kegiatan permainannya, maka anak akan dapat belajar tentang berbagai sifat dari bahan-bahan tersebut (Kemendikbud, 2013).

Ruang Sebagai Media Pembelajaran

Ruang merupakan salah satu kelengkapan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang harus tersedia. Ruang tersebut difungsikan untuk wadah kegiatan. Tinjauan terhadap elemen-elemen pembentuk ruang memungkinkan ruang dapat ditingkatkan fungsinya menjadi media pembelajaran. Ruang sebagai media pembelajaran merupakan ruang yang tidak hanya menjadi wadah edukasi namun juga dapat membantu pendidik dalam memberikan edukasi. Arahan desain ruang sebagai media

pembelajaran mengacu pada capaian yang termuat dalam kurikulum.

Elemen-Elemen Pembentuk Ruang Pembelajaran

Ruang dapat dibentuk oleh rangkaian bidang-bidang. Bidang-bidang ini dapat disusun secara horizontal maupun vertikal. Bidang vertikal umum disebut sebagai dinding. Bidang horizontal yang berada dibawah dikenal sebagai lantai, dan bidang horizontal atas sering disebut sebagai atap atau plafon.

Dinding

Dinding merupakan bidang vertikal yang dapat dibentuk dengan suatu bidang datar atau kolom-kolom yang disusun berderet sehingga membentuk bidang. Pada dinding biasanya terdapat bukaan-bukaan yang menghubungkan antar ruang. Desain dinding perlu mempertimbangkan fungsi, penempatan, bentuk, tekstur, material dan warna. Bentuk dinding tidak selalu datar dan polos, namun dapat dibuat melengkung, miring, bergelombang, penuh bukaan, dan sebagainya. Dinding menyediakan latar belakang bagi perlengkapan dan penghuni suatu ruangan. Dinding dapat dibuat tebal untuk menempatkan ruang di dalam ketebalannya. Dinding-dinding partisi bersifat lebih fleksibel dalam membentuk dan menutup ruang.

Lantai

Lantai merupakan bidang horizontal bawah suatu ruang yang digunakan untuk mendukung aktivitas penggunaannya. Lantai dapat dibentuk dengan suatu bidang datar dan biasanya terdapat beberapa perbedaan ketinggian. Desain sebuah lantai perlu memperhatikan aspek fungsional dan estetika. Aspek fungsional berkaitan dengan fungsi lantai terhadap ruang tersebut, seperti aman untuk kondisi licin, menyerap atau memantulkan suara, menyerap atau memantulkan cahaya, dll. kebutuhan untuk fungsi tertentu dapat membuat lantai ditinggikan atau direndahkan. Aspek estetika berkaitan dengan pengolahan lantai melalui warna, pola dan tekstur untuk membentuk karakter ruang.

Plafon

Atap atau plafon dapat berupa bidang horizontal atau bidang datar yang dimiringkan atau dilengkungkan dan sebagainya, yang

tugasnya menaungi ruang yang ada dibawahnya. Pada ruang interior atap tertutup oleh plafon atau langit-langit, sehingga bentuk ruang tergantung pada bentuk langit-langit. Plafon meskipun berada di luar batas jangkauan tangan dan tidak digunakan seperti lantai dan dinding, namun memainkan peran visual penting dalam pembentukan ruang dan dimensi vertikalnya. Plafon untuk kebutuhan fungsi dan estetika tertentu dapat dimainkan tinggi rendahnya, bentuknya, serta warna dan teksturnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan paradigma rasionalistik dengan pendekatan deduktif – kualitatif, berupa penelaahan tulisan maupun gambar untuk memahami pesan yang terkandung di dalamnya yang dianalisis dengan metode *Content Analysis* (Analisis isi). Bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah tulisan, gambar dan foto-foto dari buku, artikel majalah dan jurnal cetak maupun internet. Bahan-bahan yang dikumpulkan dalam pengolahan data penelitian ini berkaitan dengan dua hal. Pertama adalah semua hal tentang penyelenggaraan lembaga pendidikan usia dini secara umum, dan penyelenggaraan Taman Kanak-kanak secara khusus. Data diperoleh dari Undang-undang, peraturan pemerintah, peraturan menteri dan petunjuk teknis tentang Pendidikan Usia Dini yang sumbernya dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat. Beberapa data yang terkait dengan penerapan kurikulum pada Taman Kanak-kanak dan turunannya diambil dari contoh milik TK Paud Jateng Terpadu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rencana Kegiatan Pembelajaran

Rencana Kegiatan diambil dari RPPM TK PAUD terpadu untuk TK A dan TK B. RPPM ini merupakan contoh yang dapat digunakan oleh TK lainnya setelah disesuaikan dengan kebutuhan dan muatan lokal TK setempat. RPPM merupakan penjabaran proses yang juga penjabaran dari kurikulum 2013 untuk Taman Kanak-kanak.

RPPM dikembangkan melalui tema-tema yang memuat kompetensi inti dan kompetensi dasar. Kompetensi Inti merupakan

gambaran pencapaian standar tingkat pencapaian perkembangan anak pada akhir layanan yang dirumuskan secara terpadu dalam bentuk:

- a. Kompetensi Inti Sikap Spiritual (KI-1)
- b. Kompetensi Inti Sikap Sosial (KI-2)
- c. Kompetensi Inti Pengetahuan (KI-3)
- d. Kompetensi Inti Keterampilan (KI-4)

Kompetensi Dasar merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran, tema pembelajaran, dan pengalaman belajar yang mengacu pada Kompetensi Inti. Kompetensi Dasar (KD) merupakan penjabaran dari Kompetensi Inti dan terdiri atas:

- a. Kompetensi Dasar sikap spiritual
- b. Kompetensi Dasar sikap sosial
- c. Kompetensi Dasar pengetahuan
- d. Kompetensi Dasar keterampilan

Tema dan sub tema yang dikembangkan dalam RPPM memuat unsur-unsur nilai agama dan moral, kemampuan berpikir (kognitif), kemampuan berbahasa, kemampuan sosial-emosional, kemampuan fisik-motorik, serta apresiasi terhadap seni.

Implementasi Rencana Kegiatan Pembelajaran ke Elemen Pembentuk Ruang sebagai Media Pembelajaran

Implementasi rencana kegiatan pembelajaran ke elemen pembentuk ruang dilakukan dengan merangkum semua rencana kegiatan untuk TK A dan TK B di semester gasal maupun semester genap. Hasil rangkuman menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dijabarkan dalam aktifitas yang hampir serupa pada setiap RPPM, namun berbeda secara tema atau sub tema. Penjabaran kegiatan pembelajaran memuat unsur-unsur nilai agama dan moral, kemampuan kognitif, kemampuan berbahasa, kemampuan sosial-emosional, kemampuan fisik-motorik, serta apresiasi terhadap seni. Tema-tema yang digunakan seperti diriku, lingkunganku, kebutuhanku, binatang, tanaman, rekreasi, kendaraan, pekerjaan, air, udara, api, alat komunikasi, negaraku, dan alam semesta.

Rangkuman rencana kegiatan mengelompokkan lima jenis kelompok aktifitas pada RPPM. Kelompok aktifitas ini memerlukan materi dan media untuk menyampaikan atau membantu pembelajaran. Elemen pembentuk ruang yang dijadikan sebagai media pembelajaran berupa dinding, lantai dan plafon. Tabel berikut ini memperlihatkan hal apa saja yang dapat diperlakukan pada elemen pembentuk ruang untuk dapat menjadi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan rencana pembelajaran.

Tabel 3. Perlakuan Terhadap Elemen Pembentuk Ruang Berdasarkan Rencana Kegiatan dan tema

NO	RENCANA KEGIATAN	TEMA	MATERI PENDUKUNG KEGIATAN	ELEMEN PEMBENTUK RUANG DAN PERLAKUANNYA
1	Berdiskusi	tentang ciptaan Tuhan, hobi, menjaga kebersihan diri., benda – benda langit, dll	Ilustrasi tentang ciptaan Tuhan, hobi, menjaga kebersihan diri., benda – benda langit, dll	<p style="text-align: center;">DINDING:</p> <ul style="list-style-type: none">) Sebagai bidang untuk grafiti) Sebagai layar proyektor) Sebagai tempat display) Sebagai bidang dengan cermin) Sebagai alat ukur) Sebagai bidang penutup) Sebagai sumber suara) Sebagai bidang dengan berbagai tekstur dan warna) Sebagai bidang untuk corat coret, menulis, menggambar dan mewarna) Sebagai tempat
2	Menyebutkan	bagian-bagian rumah, anggota keluarga, konsep waktu, posisi benda, huruf awal nama –nama, urutan cara mandi, cara mencuci baju, tata tertib dalam keluarga, identitas diri dengan lengkap, dll	Ilustrasi bagian-bagian rumah, anggota keluarga, konsep waktu, posisi benda, huruf-huruf, urutan cara mandi, cara mencuci baju, tata tertib dalam keluarga, identitas diri dengan lengkap, dll	
3	Menunjukkan	anggota tubuh anak, orang yang sedang senang, sedih, marah, alat-alat kebersihan badan, huruf awal yang sama dengan nama anak, perbuatan benar dan salah, dll	Ilustrasi anggota tubuh, berbagai ekspresi wajah, alat-alat kebersihan badan, huruf-huruf, perbuatan benar dan salah, dll	
4	Menghitung	Jumlah panca indra, jari tangan dan jari kaki, gambar makanan kesukaan, dll	Ilustrasi berbagai macam benda untuk dihitung. Gambar angka-angka.	

NO	RENCANA KEGIATAN	TEMA	MATERI PENDUKUNG KEGIATAN	ELEMEN PEMBENTUK RUANG DAN PERLAKUANNYA
5	Bercerita	tentang tanaman, tentang cara menggosok gigi, tentang tata tertib berkendara, tentang balon udara, angin puting beliung, tentang mengapa balon udara bisa terbang, dll	Ilustrasi tentang buah-buahan, Ilustrasi tentang cara menggosok gigi Ilustrasi tentang tata tertib berkendara Ilustrasi tentang Kebakaran Ilustrasi tentang balon udara, angin puting beliung dll	<p>memanjat, bergantung dan berayun) Sebagai bidang berlubang) Sebagai sasaran) Sebagai bermagnet</p>
6	Melipat/memotong/membuat/menggunting/memercik/mengisi pola/montase/menganyam/membuat bentuk/menempel	Melipat kertas menjadi berbagai bentuk. Menggunting dan menempel kertas. Mengisi berbagai pola. Menganyam dengan daunkelapa/bilah-bilah bambu.	Ilustrasi cara melipat berbagai bentuk Gambar-gambar berbagai pola. Ilustrasi cara menganyam. Contoh benda-benda hasil karya.	<p>LANTAI:</p> <p>) Sebagai alat ukur) Sebagai bidang dengan berbagai tekstur) Sebagai bidang dengan jalur pemandu) Sebagai panggung) Sebagai bidang untuk grafiti</p>
7	Memperagakan	cara bicara sopan dengan ayah/ibu, cara makan yang tertib dan sopan, cara berwudhu, cara menyisir rambut sendiri, cara mengucapkan terimakasih, cara meminta ijin orang tua sebelum berangkat sekolah, cara menjaga kebersihan diri, dll	Ilustrasi berbagai cara bertindak/berperilaku	<p>) Sebagai bidang dengan jejak binatang/barang) Sebagai sumber bunyi) Sebagai bidang berundak</p>
8	Mengucapkan/menghafalkan	doa sebelum dan sesudah makan, doa sebelum bepergian, syukur atas nikmat Tuhan, doa sebelum dan sesudah makan/minum, dll	Ilustrasi berbagai macam kondisi saat berdoa	<p>PLAFOND:</p> <p>) Sebagai layar proyektor) Sebagai bidang untuk grafiti) Sebagai tempat display</p>
9	Percobaan	Membuat percobaan gunung meletus, hujan, proses terjadinya banjir, mengukur panjang kabel, dll	Ilustrasi cara membuat berbagai macam percobaan. Alat ukur	
10	Membedakan/menirukan	Suara laki-laki dan perempuan, berbagai suara, ukuran tubuh, tekstur berdasarkan kasar-halus, warna, dll	Contoh berbagai suara Ilustrasi berbagai ukuran tubuh. Contoh berbagai warna dan tekstur.	
11	Menebali/Membuat garis/Membuat coretan/Menjiplak/Meneruskan pola/Menggambar/Meniru gambar/Mewarnai/Menulis/	Menebali angka, Membuat garis, Menjiplak jari – jari tangan, Meneruskan pola, Menggambar bebas; Meniru gambar, dll	Gambar berbagai pola yang akan ditebali. Gambar berbagai benda yang dapat dicontoh, diwarnai. Benda-benda yang digunakan untuk menjiplak	
12	Mengelompokkan/mengurutkan/memasangkan/menyusun/menghubungkan	Mengelompokkan benda, Mengurutkan bilangan Memasangkan gambar sesuai pasangannya, Menyusun kepingan geometri Menghubungkan gambar anggota tubuh dengan tulisan, dll	Gambar-gambar pendukung yang dapat dilepas dan ditempel	

NO	RENCANA KEGIATAN	TEMA	MATERI PENDUKUNG KEGIATAN	ELEMEN PEMBENTUK RUANG DAN PERLAKUANNYA
13	Berjalan/melompat/ Memanjat/ bergantung/ berayun	Melompat dari ketinggian 10 - 40 cm, memanjat, bergantung dan berayun, berjalan maju pada garis lurus, berjalan dg satu kaki, berjalan di atas jalur sempit, dll	Tempat untuk melompat-lompat Tempat untuk memanjat Jalur dengan garis pemandu	
14	Bermain	Menyusun balok, Memasukkan balok sesuai bentuknya, Bermain bola, memasukkan ke dalam keranjang, Bermain tebak-tebakan (kata), bisik berantai, petak umpet, Bermain ular naga, dll	Balok dan tempat memasukkan balok. Bola dan tempat memasukkan bola, Jalur untuk menggelinding bola Contoh kata, Tempat sembunyi Pola-pola permainan Jejak binatang	
15	Menyanyi/menari/ senam/ baca puisi	Menyanyikan lagu, senam irama, menari, bermain peran, gerak lagu, menirukan sajak sederhana, membaca cerita bergambar, dll	Musik, cerita bergambar, layar, panggung pentas.	

Elemen Pembentuk Ruang sebagai Media Pembelajaran

Dinding

Dinding menjadi elemen pembentuk ruang yang paling mudah untuk diperlakukan sebagai media pembelajaran. Dinding dapat diperlakukan sebagai berikut:

Dinding sebagai Bidang untuk Grafiti

Dinding grafiti adalah dinding bergambar yang memuat ilustrasi suatu objek, kondisi, kegiatan, pesan, dll. Gambar-gambar yang dilukis pada dinding dapat berupa ilustrasi dari tema-tema pembelajaran. Guru dan siswa dapat berdiskusi dan bercerita melalui ilustrasi yang terkandung dalam grafiti tersebut.

Dinding grafiti sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan pada ukuran bidang yang cenderung luas. Grafiti pada bidang ini dapat dilihat dengan baik meskipun jumlah siswa banyak, sehingga guru lebih mudah menyampaikan materinya. Ilustrasi pada dinding grafiti cenderung tetap, tidak bergerak dan bertahan lama, sehingga cocok untuk menyampaikan pengetahuan-pengetahuan dasar/pokok yang wajib dimiliki untuk siswa.

Dinding sebagai Layar Proyektor

Dinding sebagai layar proyektor memiliki fungsi yang lebih fleksibel dibandingkan dinding grafiti. Ilustrasi yang

disorotkan oleh proyektor ke dinding layar dapat berganti-ganti, sehingga cocok untuk pengayaan pengetahuan bagi siswa. Ilustrasi yang disajikan dapat berupa gambar diam maupun gambar bergerak (video). Ilustrasi juga dapat dilengkapi dengan suara. Media ini cukup atraktif untuk membantu kegiatan pembelajaran dengan berdiskusi atau bercerita. Kelemahannya, tanpa bantuan proyektor dinding ini kurang berfungsi sebagai media pembelajaran.

Dinding sebagai Tempat Display

Kegiatan pembelajaran siswa memerlukan contoh berupa hasil karya dari kegiatan pembelajaran tersebut. Contoh-contoh ini perlu dipajang agar mudah dilihat, diamati, dipegang, dirasakan untuk selanjutnya dicontoh oleh siswa. Dinding dapat menjadi tempat pajangan baik untuk objek dua dimensi maupun tiga dimensi. Pajangan untuk objek dua dimensi dapat dilakukan dengan cara ditempel atau digantung ke dinding. Pajangan untuk objek tiga dimensi dapat menggunakan bidang horizontal yang melekat ke dinding untuk meletakkannya. Dinding pajangan juga menjadi tempat bagi siswa untuk memajang hasil karyanya, sehingga siswa belajar menghargai hasil karyanya sendiri.



Gambar 1. Dinding sebagai tempat display

Dinding sebagai Bidang dengan Cermin

Cermin membantu siswa untuk mengamati dan lebih mengenali dirinya sendiri secara fisik. Dinding cermin dapat digunakan untuk melihat perbedaan antara diri siswa dan teman-temannya atau gurunya. Cermin juga dapat membantu siswa melihat dan menilai ekspresi atau tampilan dirinya.

Dinding sebagai Alat Ukur

Dinding dapat menjadi alat ukur panjang dan pendek. Dinding bisa diberi berbagai ukuran seperti centimeter atau meter atau ukuran hewan. Siswa dapat membandingkan ukuran dirinya dengan ukuran binatang sebenarnya. Kegiatan mengukur melalui dinding ini dapat menjadi aktifitas yang menarik bagi siswa.



Gambar 2. Dinding sebagai alat ukur

Dinding sebagai bidang Penutup atau penghalang penghalang

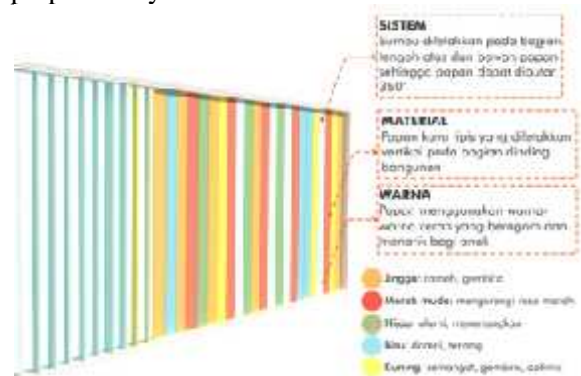
Dinding pada dasarnya berfungsi sebagai penutup atau penghalang. Fungsi dinding ini dapat digunakan untuk kegiatan bermain sembunyi-sembunyian, menebak suara orang, melompat-lompat sambil menengok ke ruang sebelah dinding.

Dinding sebagai Sumber Suara

Dinding dapat menjadi sumber suara dengan penggunaan berbagai material yang berbeda. Dinding dapat mengeluarkan suara dengan cara ditepuk-tepuk atau dipukul dengan benda lain. Material dinding yang beragam akan mengeluarkan suara yang berbeda. Media ini membantu siswa mengenal berbagai macam suara, dan bahkan dapat membuat nada atau musik.

Dinding sebagai bidang Bertekstur dan Berwarna

Dinding umumnya memiliki tekstur dan warna sebagai akibat dari penggunaan material pembentuk dinding. Untuk keperluan tertentu tekstur dan warna dapat diaplikasikan sesuai kebutuhan pembelajaran. Dinding bertekstur dapat membantu siswa mengasah kemampuan taktilnya. Dinding berwarna dapat membantu siswa mengenali berbagai macam warna dan perpaduannya.



Gambar 3. Dinding sebagai bidang berwarna

Dinding sebagai Bidang untuk Coret-coret, Menulis, Menggambar dan Mewarna

Anak-anak sangat menyukai mencoret-coret dinding. Bidang yang luas memungkinkan anak mencoret-coret sambil bergerak ke sana ke mari. Dinding coret-coret sebagai media pembelajaran dapat menggunakan material yang mudah untuk dibersihkan sehingga dapat dicoret-coret lagi. Dinding juga dapat diberi pola-pola gambar yang bisa di tebakkan garisnya oleh siswa, atau diberi warna. Bidang yang luas memungkinkan siswa dapat menggambar, mewarna, dan menulis bersama-sama.



Gambar 4. Dinding sebagai bidang menulis, menggambar, mewarnai, corat-coret.

Dinding sebagai Tempat Memanjat, Bergantung dan Berayun

Dinding dapat menjadi media pembelajaran yang melatih kemampuan motorik kasar siswa. Dinding dengan cengkaman dan pijakan dapat digunakan siswa untuk memanjat. Dinding yang diberi pegangan dapat digunakan untuk bergantung bahkan berayun.

Dinding sebagai tempat bermain balok dan puzzle

Dinding berlubang atau berceruk berbentuk geometri dapat digunakan siswa untuk mencocokkan geometri tertentu yang sesuai dengan bentuk lubangnya. Siswa juga dapat merangkai kepingan geometri atau puzzle dalam cerukan dinding. Media ini melatih pengetahuan mengenai geometri, mencocokkan bentuk, dan merangkai bentuk dengan pola tertentu.



Gambar 5. Dinding sebagai bidang permainan balok dan puzzle

Dinding sebagai Sasaran

Dinding dengan lubang-lubang dapat menjadi sasaran untuk melempar atau menendang bola. Media ini melatih kekuatan dan keakuratan siswa. Dinding dengan pola-pola lingkaran yang mengecil ke pusat juga dapat menjadi sasaran

dalam permainan *dart*. Untuk keamanan *dart* dapat menggunakan magnet atau perekat.

Dinding Bidang Bermagnet

Dinding magnet sangat banyak manfaatnya sebagai media pembelajaran. Media ini dapat digunakan siswa dalam menyusun, menggolongkan, mengurutkan, memasangkan, dan merangkai benda. Fleksibilitas penggunaannya tinggi, yang perlu disediakan adalah benda logam berupa huruf, angka, bilah-bilah, berbagai geometri, suku-susku kata, kata-kata, gambar buah-buahan, sayuran, dan lain-lain yang dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran.

Lantai

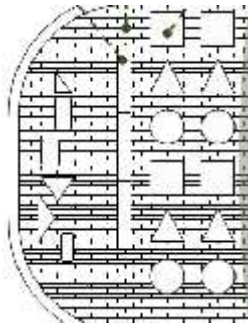
Lantai merupakan elemen pembentuk ruang yang paling banyak di akses untuk beraktifitas. Lantai sebagai media pembelajaran dapat diperlakukan sebagai berikut:

Lantai sebagai Alat Ukur

Lantai dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur. Hal yang bisa diukur dengan lantai seperti panjang langkah kaki, panjang telapak kaki, lebar dan panjang ruang, dan lain-lain. Lantai dapat diberi jenis ukuran yang bervariasi, seperti dengan satuan ukur yang umum digunakan yaitu meter. Alat ukur ini juga dapat divisualisasikan dengan objek berukuran nyata, sehingga siswa dapat membandingkan ukuran dirinya dengan objek tersebut.

Lantai sebagai Bidang Bertekstur dan Berwarna

Lantai sebagaimana dinding dapat menjadi media pembelajaran tentang tekstur dan warna. Tekstur pada lantai selain memberikan pengetahuan mengenai berbagai macam tektur, juga dapat membatu siswa mengasah taktil kaki mereka. Kepekaan siswa terhadap tekstur pada lantai dapat memberikan pengetahuan mengenai mana lantai yang boleh menggunakan alas kaki, mana yang harus melepas alas kaki. Lantai berwarna selain menginformasikan tentang jenis-jenis warna, juga dapat menginformasikan tentang zona. Warna lantai yang berbeda mengindikasikan peruntukan ruang aktifitas yang berbeda pula.



Gambar 6. Lantai sebagai bidang bertekstur

Lantai sebagai Pemandu

Penanda pada lantai dapat digunakan untuk memandu siswa dalam beraktifitas. Contohnya seperti garis tebal pada lantai dapat memandu siswa untuk berjalan mengikuti garis tersebut, yang dapat berupa garis lurus, melingkar, atau berkelok-kelok. Titik-titik berjarak pada lantai dapat digunakan siswa untuk melangkah mengikuti titik-titik tersebut.

Lantai sebagai Panggung

Kegiatan siswa dikelas diantaranya adalah bernyanyi, menari, bersajak, meniru gerak, dan sebagainya. Lantai dapat menjadi panggung bagi kegiatan tersebut. Media pembelajaran ini membantu siswa untuk berani tampil dengan percaya diri. Panggung juga membantu siswa fokus pada kegiatan yang disajikan di atas panggung. Panggung dapat dibuat dengan memberikan perbedaan ketinggian lantai, atau dengan perbedaan material penutup lantai. Panggung dapat diperkuat keberadaannya dengan dinding yang didesain sebagai latarbelakangnya.



Gambar 7. Lantai sebagai bidang panggung

Lantai sebagai Bidang Grafiti

Grafiti pada lantai dapat digunakan untuk aktifitas bermain sambil belajar bagi siswa. Grafiti berupa pola permainan ular tangga dan papan catur membuat siswa memainkan permainan tersebut dengan cara bergerak langsung. Rambu-rambu yang digrafiti ke lantai

seperti tanda berhenti, dilarang masuk, dilarang memakai alas kaki, dapat mengajarkan siswa untuk mengenal dan memahami maksud dari rambu tersebut.

Lantai sebagai Arena Mencari Jejak

Lantai merupakan bidang yang banyak memiliki bekas jejak kaki atau jejak benda yang berada di atasnya. Berbagai macam jejak dapat di aplikasikan ke lantai baik berupa jejak kaki manusia, binatang, roda kendaraan, dan sebagainya. Media ini selain dapat digunakan untuk pengetahuan mengenai jejak, juga dapat digunakan untuk permainan mencari jejak dari benda tertentu.

Lantai sebagai Sumber Bunyi

Penggunaan material penutup lantai yang berbeda dapat memunculkan bunyi yang berbeda. Lantai dapat dibunyikan dengan cara menghentakkan dan, menggesekkan kaki. Desain khusus untuk lantai yang mengeluarkan nada juga bisa dilakukan. Media ini dapat digunakan untuk siswa mempelajari tentang bunyi keras dan pelan, yang mengganggu dan yang nyaman didengar.

Lantai Berundak

Lantai berundak dengan ketinggian yang bertingkat dapat digunakan siswa untuk berlatih melangkah atau melompat. Media ini melatih motorik kasar siswa. Undakan pada lantai dapat dibuat dengan perbedaan ketinggian yang bervariasi, mulai dari rendah, sedang, hingga tinggi, namun masih dalam ukuran yang nyaman untuk siswa TK.

Plafon

Plafon merupakan elemen pembentuk ruang yang jarang diakses untuk berkegiatan karena posisinya yang berada di luar jangkauan manusia. Plafon sebagai media pembelajaran dapat diperlakukan sebagai berikut:

Plafon sebagai Bidang untuk Grafiti

Plafon sebagai bidang bagian atas dari suatu ruang dapat digunakan menjadi media grafiti. Sesuai dengan posisinya yang berada di atas kepala, grafiti yang diaplikasikan di plafon dapat mengilustrasikan hal-hal yang berada jauh di atas kepala atau di langit. Ilustrasinya bisa berupa pemandangan langit di siang hari atau di malam hari, dan ilustrasi tentang luar angkasa. Sifat grafiti yang diam, tetap, dan bertahan lama

membuat siswa dapat melihatnya setiap hari sehingga memudahkan siswa untuk mengingatnya. Grafiti ini juga memudahkan guru untuk bercerita mengenai hal-hal yang terkait dengan tema pembelajaran yang sesuai dengan ilustrasi tersebut.

Plafon sebagai Layar Proyektor

Plafon sebagaimana halnya dinding juga dapat digunakan sebagai layar proyektor. Ilustrasi yang disorotkan ke plafon dapat di kontekskan dengan hal-hal yang berada di langit. Ilustrasi tersebut dapat berupa pengetahuan tentang benda-benda di langit, atau tentang luar angkasa. Sifatnya yang tidak tetap membuat media pembelajaran ini cocok untuk menyajikan ilustrasi yang beragam, bergerak dan disertai dengan audio. Kelemahannya, media ini tergantung pada proyektor untuk menyorotkan ilustrasinya.

Plafon sebagai Bidang Display

Plafon dapat digunakan sebagai bidang display suatu objek dengan cara digantung atau di tempel. Benda-benda yang didisplay tersebut dapat disesuaikan dengan karakternya seperti objek yang punya sifat melayang atau yang berada di udara. Objek yang digantung atau di tempel bisa berupa burung dari kertas, bentukan awan, bintang, matahari, dan pesawat. Media pembelajaran ini dapat memberikan pengetahuan kepada siswa mengenai benda-benda inilah yang bisa kita lihat saat menengok ke atas. Benda-benda tersebut juga dapat menjadi contoh dalam membuat prakarya.

Aplikasi Elemen Pembentuk Ruang sebagai Media Pembelajaran ke dalam Ruang Belajar

Aplikasi elemen pembentuk ruang berupa dinding, lantai dan plafon ke dalam ruang belajar dapat divariasikan atau dikombinasikan. Contohnya seperti dinding magnet di satu sisi, dinding cermin di satu sisi, dinding display di satu sisi, dinding layar proyektor di satu sisi, lantai panggung, lantai grafiti dan plafon grafiti. Tidak semua perlakuan terhadap elemen ruang dapat diaplikasikan sekaligus, namun dapat dipilih mana yang paling bermanfaat sebagai media pembelajaran. Perlakuan terhadap elemen ruang juga dapat dikombinasikan, seperti dinding magnet sekaligus dinding coret-coret. Penerapan elemen ruang sebagai media pembelajaran tidak hanya diaplikasikan di ruang dalam, namun juga di luar ruang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Perlakuan terhadap elemen pembentuk ruang sebagai media pembelajaran dirumuskan berdasarkan rencana kegiatan pembelajaran mingguan dari TK A dan TK B di semester gasal dan genap. Elemen pembentuk ruang yang digunakan adalah dinding, lantai dan plafon.

Dinding dapat diperlakukan sebagai bidang untuk grafiti; layar proyektor; tempat display; cermin; alat ukur; penutup/penghalang; sumber suara; bidang bertekstur dan berwarna; bidang untuk corat coret, menulis, menggambar dan mewarna; tempat memanjat, bergantung dan berayun; sebagai tempat bermain balok dan puzzle; sebagai sasaran; dan sebagai bidang bermagnet.

Lantai sebagai media pembelajaran dapat diperlakukan sebagai alat ukur; bidang bertekstur; jalur pemandu; panggung; untuk grafiti; mencari jejak binatang atau barang; sumber bunyi, berundak. Plafon sebagai media pembelajaran dapat diperlakukan sebagai bidang untuk grafiti; layar proyektor; dan tempat display. Aplikasi dinding, lantai dan plafon sebagai media pembelajaran ke dalam ruang belajar dapat divariasikan, begitu pula perlakuan terhadap elemen pembentuk ruang juga bisa di kombinasikan.

Saran

1. Penelitian dapat dikembangkan dengan objek penelitian pada satuan PAUD lainnya.
2. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis isi, dimana semua data berasal dari teks, sehingga hasil penelitian terbatas pada teks yang digunakan. Hasil yang lebih luas dapat diperoleh dengan menghimpun data dari lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis D.K. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Depdikbud (2014). *Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdikbud (2014). *Permendikbud RI Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdikbud.

- Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah (2013). *Modul Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Semarang: Dinas Pendidikan Provinsi Jateng
- Kemendikbud, Dirjen PAUD, Nonformal Dan Informal Direktorat Pembinaan PAUD (2013). *Norma, Standar, Prosedur, Dan Kriteria; Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan PAUD
- Kemendikbud RI (2014). *Buku Panduan Pendidik, Kurikulum 2013 PAUD, anak usia 5-6 tahun*. Jakarta: Kemendikbud
- Wicaksono, Andie A. dan Endah Tisnawati (2014). *Teori Interior*. Jakarta: Griya Kreasi
- Yayasan Pengelola Pendidikan Bermain TK Paud Jateng Terpadu. (2016). *Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, Tk-A (Usia 4 – 5 Tahun) TK Paud Jateng Terpadu*. Semarang
- Yayasan Pengelola Pendidikan Bermain TK Paud Jateng Terpadu. (2016). *Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, Tk-B (Usia 5 – 6 Tahun), TK Paud Jateng Terpadu*. Semarang