

# Interior Ruang Kelas Sekolah Dasar dengan Pendekatan Konsep Permainan Tradisional pada Program *Full day School* di Malang

Gentha Fernanda, Damayanti Asikin, Triandi Laksmiwati

Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya Malang  
Alamat e-mail penulis: gentha.fernanda@gmail.com

## ABSTRAK

*Program Full day School* pada jenjang sekolah dasar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan penerapan waktu belajar dari pagi hingga sore hari. Namun hal ini berpotensi menyebabkan kebosanan pada diri anak yang dalam karakternya masih senang bermain. Melalui bermain, anak dapat belajar sekaligus merasakan suasana menyenangkan pada waktu bersamaan. Permainan yang memiliki nilai edukasi tinggi dan manfaat yang baik bagi anak adalah permainan tradisional. Sehingga konsep permainan tradisional inilah yang akan diterapkan pada ruang kelas. Metodologi yang digunakan adalah metode deskriptif, dengan pengumpulan data primer melalui observasi dan wawancara serta pengumpulan data sekunder berupa pustaka dan studi komparasi objek sejenis. Dari hasil analisis telah didapatkan konsep dari permainan tradisional yaitu konsentrasi dan cermat, kreatif dan terampil, interaksi sosial yang membentuk kriteria desain ruang kelas. Kriteria desain ruang kelas tersebut digabungkan dengan tema interior yang disesuaikan dengan tahapan usia anak pada masing-masing kelas yang menjadi dasar dalam merancang interior ruang kelas.

Kata kunci: interior, anak usia SD, *full day school*, permainan tradisional

## ABSTRACT

Full day school's program in elementary grade can increase the quality of education by applying learning time from the morning to the afternoon, but this condition is potential to make boredom for the children which character is like to play. Through playing games, children can learn and feel fun atmosphere simultaneously. This can be obtained from the traditional games which is giving high education values and good benefits for the children. So that the traditional games concept itself will be applied inside the full day school classroom. The methodology used is descriptive method, by collecting primary data through observation, interviews, and also by collecting secondary data from the literature and comparative study with other similar objects. The analyzing process results concentration and conscientious, creative and skillfull, and social interaction as the concepts of traditional games and creates classroom design criterias. The criterias will be combined with the interior themes and adjusted to the age stages of the children character in each classroom and will be the basic elements to design the interior.

Keywords: interior, elementary school students, *fullday school*, traditional games

## 1. Pendahuluan

Program pendidikan formal untuk anak di Indonesia semakin berkembang, misalnya pada tingkat Sekolah Dasar (SD) yang merupakan proses peralihan dari Taman Kanak-kanak (TK) sudah mulai menerapkan program *full day school*. *Full day school* adalah sekolah dengan proses belajar mengajar yang diberlakukan mulai pagi hingga sore hari, sehingga anak-anak akan lebih banyak belajar dari pada bermain. Secara

otomatis, mereka akan lebih banyak menghabiskan waktu di dalam ruang kelas, sehingga diperlukan suasana belajar yang menyenangkan agar anak-anak dapat menikmati waktu belajar mereka dan tidak menganggap bahwa ruang kelas adalah sebuah ruang yang membosankan. Pada akhirnya, lamanya waktu belajar tidak perlu dikhawatirkan akan menjadi beban bagi anak-anak.

Suasana pembelajaran yang menyenangkan, secara arsitektural dapat diwujudkan melalui rancangan interior ruang kelas. Interior ruang kelas pada *full day school* harus diperhatikan dan disesuaikan dengan karakter anak. Masa-masa Sekolah Dasar (SD) identik dengan masa bermain. Pada saat bermain, anak merasa senang dan mencurahkan seluruh minat dan perhatiannya pada permainan tersebut. Manfaat dan konsep permainan inilah yang akan diterapkan secara arsitektural pada interior ruang kelas agar anak dapat menyukai suasana belajar sekalipun berada di dalam ruang kelas dalam waktu yang lama.

Menurut Hurlock (1992: 325) pola permainan yang dapat mendukung perkembangan sosial anak adalah pola permainan yang bernuansa sosial yang melibatkan interaksi dengan teman-teman sebaya. Pola permainan tersebut dapat ditemukan dalam permainan tradisional, karena hampir semua permainan tradisional harus dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bertatap muka, sehingga keadaan ini memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya. Manfaat-manfaat edukatif yang ada pada permainan tradisional, misalnya melatih ketangkasan, kekuatan fisik (kemampuan motorik kasar), keberanian, kegesitan, keterampilan, kekompakan, kerja sama, kebersamaan dan masih banyak manfaat lainnya. Oleh sebab itu, pendekatan yang akan digunakan dalam merancang interior ruang kelas SD adalah konsep permainan tradisional yang akan diterapkan secara arsitektural.

Jika dilihat dari sebagian besar sekolah dasar yang ada saat ini, khususnya di kota Malang, interior ruang kelasnya cenderung formal dan monoton. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya kesamaan interior ruang kelas 1 sampai dengan 6 SD. Sebaiknya, desain interior ruang kelas berbeda dan sesuai dengan karakter anak dari masing-masing kelas. Oleh sebab itu parameter desain yang akan digunakan dalam merancang interior ruang kelas adalah kognitif, afektif dan psikomotorik karena selain sesuai dengan karakter anak, parameter tersebut juga sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah.

Pada program *full day school*, diharapkan tidak hanya menuntut anak-anak untuk belajar secara teori, tetapi juga sekaligus memperhatikan proses tumbuh kembang anak. Oleh sebab itu, melalui konsep permainan tradisional yang akan diterapkan secara arsitektural pada rancangan interior ruang kelas, diharapkan dapat menciptakan suasana ruang kelas yang menyenangkan sehingga membuat anak-anak dapat menikmati proses belajar-mengajar yang ada, sekaligus secara tidak langsung dapat membantu proses perkembangan anak-anak melalui penerapan manfaat-manfaat dari permainan tradisional.

## **2. Pustaka dan Metode**

### **2.1 Pustaka**

#### **2.1.1 Tinjauan tentang Full day School**

Menurut Kamus Lengkap (Inggris-Indonesia; Indonesia-Inggris), kata *full day school* adalah proses belajar mengajar yang diberlakukan mulai pagi hari sampai sore hari.

Menurut jurnal yang berjudul "Fasilitas Pendidikan Dasar Program *Full day School* di Malang" (Prमितasari et.al, 2009) membahas mengenai Pembelajaran dan metode pendidikan *full day* dalam Skripsi FTSP UII sebagai berikut :

- Sistem pembelajaran yang digunakan:
  1. Sistem pembelajaran sekolah *full day* menggunakan kolaborasi kurikulum Pendidikan Nasional dan pengembangan kurikulum yang diolah oleh tim pengembang kurikulum yang handal dan profesional.
  2. Sistem pembelajaran *full day* dimulai (pukul 7.30-16.00).
  3. Lama pendidikan sekolah dasar ini selama 6 tahun. Seluruh mata pelajaran menggunakan pendekatan metode *learning by doing*, maksudnya adalah menggunakan metode pengajaran yang membuat siswa paham dan bukan hanya sekedar tahu/hafal, yaitu dengan cara siswa diajak untuk melakukan, melihat, mendengar, merasakan secara langsung objek yang sedang dipelajari, sehingga siswa dapat benar-benar memahaminya. Sarana penunjang untuk mengembangkan metode ini diantaranya adalah alat peraga, perpustakaan, laboratorium komputer, audio visual.
  4. Jumlah siswa dalam satu kelas maksimal 20 orang, karena semakin sedikit jumlah siswa maka semakin besar keaktifan siswa tersebut dan semakin mudah dalam hal pengawasan dan perhatian guru terhadap siswa.
  5. Setiap kelas ditangani oleh 2 orang guru.
- Metode pembelajaran  
Metode yang dipakai dalam *full day* ini adalah untuk meningkatkan interaksi sosialnya diantaranya :
  1. Metode diskusi
  2. Metode tanya jawab
  3. Metode kerja kelompok
  4. Metode karya wisata

### 2.1.2 Tinjauan tentang anak

Menurut Papalia et.al (2001: 3) masa perkembangan anak terbagi menjadi 5 tahap, yaitu:

1. Masa Parental, yaitu diawali dari masa konsepsi sampai lahir.
2. Masa Bayi dan Tatih, yaitu saat usia 18 bulan pertama kehidupan masa bayi, di atas 18 bulan sampai dengan tiga tahun merupakan masa tatih.
3. Masa Anak-anak Pertama, yaitu rentang usia 3-6 tahun.
4. Masa Anak-anak Kedua, yaitu 6-12 tahun, dikenal sebagai masa sekolah.

Usia siswa Sekolah Dasar berkisar antara 6-12 tahun. Masa ini merupakan "masa sekolah". Pada masa ini anak sudah matang untuk belajar atau sekolah. Disebut masa sekolah karena dia telah menyelesaikan tahap pra-sekolahnya yaitu taman kanak-kanak.

Masa keserasian sekolah dibagi ke dalam 2 fase, yaitu:

1. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar (kelas 1-3)
2. Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar (kelas 4-6)

Pada masing-masing fase tersebut memiliki karakteristiknya masing-masing. Masa-masa kelas rendah siswa dan masa kelas tinggi siswa memiliki sifat-sifat khas.

### 2.1.3 Tinjauan tentang kognitif, afektif dan psikomotorik

Pendapat tentang pengertian kognitif, afektif dan psikomotorik adalah sebagai berikut (Santrock, 2002):

- a. Kognitif. Perkembangan kognitif ini menyangkut tentang potensi subyek belajar dalam kecerdasan atau intelektualitasnya, seperti pengetahuan yang dikuasai maupun cara berpikir. Kognitif dibagi menjadi dua yaitu dalam hal pengetahuan dan ketrampilan intelektual. Pengetahuan mencakup penguasaan terhadap pengertian atau definisi sesuatu, prinsip dasar, pola urutan. Ketrampilan intelektual diperinci lagi menjadi beberapa ringkatak dari pemahaman, aplikasi, analisa, sintesa dan evaluasi.
- b. Afektif. Perkembangan ini mencakup aspek perasaan dan emosi. Pada perkembangan ini perasaan dan emosi anak ditentukan oleh lingkungan.
- c. Psikomotorik. Perkembangan ini menyangkut ketrampilan fisik dalam mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu, seperti ketrampilan dalam bidang olahraga.

### 2.1.4 Tinjauan tentang permainan tradisional

Menurut Hurlock (1992: 325) pola permainan yang dapat mendukung perkembangan sosial anak adalah pola permainan yang bernuansa sosial, yaitu pola permainan yang melibatkan interaksi dengan teman-teman sebaya. Suasana tersebut dapat ditemui dalam permainan tradisional. Salah satu ciri yang menonjol dari permainan tradisional adalah dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bertatap muka, keadaan ini memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya. Saat memainkan permainan tradisional, anak-anak diajak untuk berkumpul dan mengenal teman sepermainannya. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai dan berbagai kelebihan. Berikut adalah beberapa jenis permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak SD, yaitu *bekelan, congklak, bentengan, petak umpet, gobak sodor, lompat tali, engklek*.

### 2.1.5 Tinjauan tentang interior khusus untuk anak

Penyelesaian interior (*finishing*) berpengaruh sangat besar terhadap anak-anak daripada desain bangunan secara keseluruhan, karena bertumbuhnya seseorang dipengaruhi oleh lingkungan fisiknya (Olds, 2001:231). Lingkungan fisik tersebut berupa kondisi fisik hunian (bangunan) dan ruang (interior) beserta segala perabotnya (Laurens, 2004:1). Jika ruang kelas menjadi sangat nyaman untuk beraktivitas di dalamnya, maka dapat mempengaruhi pembentukan dan perkembangan perilaku anak. Anak-anak membutuhkan tempat dimana mereka bisa tumbuh berkembang dengan bebas, dan ungkapan perasaan seperti pengembangan daya kreativitas. Tuntutan tersebut terus tumbuh dan berkembang setiap hari, dari permainan baru yang bisa ditemukan pada dunia anak-anak itu sendiri (Suptandar 2003:85-86).

### 2.1.6 Tinjauan tentang ruang kelas Sekolah Dasar

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan oleh guru dalam menata lingkungan fisik kelas menurut Loisel (dalam Winataputra, 2003:9.22) yaitu:

1. *Visibility* (Keleluasaan Pandangan)

*Visibility* artinya penempatan dan penataan barang-barang di dalam kelas tidak mengganggu pandangan siswa

2. *Accessibility* (mudah dicapai)

Penataan ruang harus dapat memudahkan siswa untuk meraih atau mengambil barang-barang yang dibutuhkan selama proses pembelajaran. *Accessibility* juga dapat termasuk sirkulasi. Sirkulasi merupakan pengarahan dan pembimbingan jalan yang terjadi dalam ruang. Sirkulasi dicapai dengan peletakan pintu, permainan lantai, dan permainan plafon (Laksmiwati, 2012).

3. Fleksibilitas ruang (Keluwesan)

Fleksibilitas ruang adalah dimana suatu ruang dapat digunakan untuk beberapa aktivitas yang berbeda karakter dan dapat dilakukan perubahan susunan ruang tanpa mengubah tatanan bangunan. Terdapat 3 konsep fleksibilitas, yaitu ekspansibilitas, konvertibilitas dan versatibilitas.

- a. Ekspansibilitas (Perluasan Ruang)
- b. Konvertibilitas (Perubahan Tata atur)
- c. Versatibilitas (Multi fungsi)

4. Kenyamanan

Kenyamanan disini berkenaan dengan penghawaan/temperatur ruangan, cahaya, suara dan kepadatan kelas.



5. Keindahan




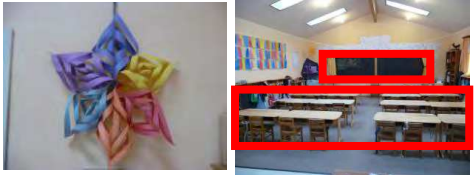




Prinsip keindahan ini berkenaan dengan usaha menata ruang kelas yang menyenangkan dan kondusif bagi kegiatan belajar. Ruang kelas yang indah dan menyenangkan dapat berpengaruh positif pada sikap dan tingkah laku siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

2.1.7 Tinjauan objek komparasi

Komparasi desain dilakukan dengan membandingkan dua ruang kelas berbeda sesuai tahapan usia anak dan memaparkan unsur-unsur serta prinsip-prinsip interior yang ada. Hasil dari perbandingan ini kemudian disimpulkan untuk menghasilkan tema ruang kelas yang akan menjadi masukan tema bagi perancangan interior ruang kelas ini.

**Tabel 1. Tabel Komparasi Ruang Kelas Sekolah Dasar**

Unsur- unsur dan Prinsip-prinsip Perancangan Interior	<p style="text-align: center;"><b>Ashwood Waldorf School, Rockport, ME Grade 4-6</b></p> 	<p style="text-align: center;"><b>Waldorf School Grade 1-3</b></p> 
<b>Garis</b>	Garis yang mendominasi adalah garis horisontal yang terbentuk dari papan tulis, penataan bangku siswa dan perabot dan kusen jendela. Terdapat garis lengkung pada lampu. Dominasi garis horisontal memeberikan kesan tenang.	Garis yang mendominasi adalah garis horisontal pada penataan perabot dan papan tulis. Namun dikombinasikan dengan garis diagonal yang terbentuk dari plafon, tirai dan beberapa aksesoris. Garis dominasi horisontal memberikan kesan akrab.

		
<p><b>Bentuk</b></p>	<p>Bentuk yang mendominasi adalah bentuk lurus, yaitu segi empat/ kubus pada bentuk ruang dalam dan dari bentukan perabot. Terdapat sedikit sentuhan bentuk lingkaran dari bentukan lampu. Bentuk dominasi segi empat memberikan kesan tenang.</p> 	<p>Bentuk yang mendominasi adalah bentuk lurus, yaitu segi empat/ kubus pada bentukan papan tulis dan bangku siswa. Pada beberapa aksesoris, terdapat bentukan bersudut. Bentuk dominasi lurus/ segi empat memberikan kesan akrab.</p> 
<p><b>Motif</b></p>	<p>Motif yang mendominasi adalah motif 2 Dimensi yang dicapai pada gambar-gambar para siswa yang ditempelkan di dinding ruang kelas. Sedangkan untuk motif 3 Dimensi yang dibentuk dari penataan bangku yang disusun berjajar menghasilkan garis horizontal dan bentuk segi empat. Motif dominasi 2dimensi memberikan kesan tenang.</p> 	<p>Motif yang mendominasi adalah motif 3 dimensi yang dicapai dari penataan bangku yang disusun berjajar, serta beberapa aksesoris yang di gantung di dalam ruangan . Motif 2 Dimensi dicapai pada gambar-gambar para siswa yang ditempelkan di dinding ruang kelas. Motif dominasi 3dimensi memberikan kesan dinamis.</p> 
<p><b>Tekstur</b></p>	<p>Tekstur yang mendominasi ruang kelas ini adalah tekstur halus, yang terdapat pada perabot bangku siswa, dinding dan lampu, sedangkan lantainya bertekstur kasar karena menggunakan motif kayu. Tekstur dominasi halus memberikan kesan tenang.</p> 	<p>Tekstur yang mendominasi ruang kelas ini adalah tekstur kasar, yang terbentuk dari aksesoris dan beberapa perabot. Sedangkan tekstur halus yang terbentuk dari lampu. Tekstur dominasi kasar memberikan kesan dinamis.</p> 
<p><b>Warna</b></p>	<p>Warna yang mendominasi adalah putih dan coklat krem. Warna coklat krem pada perabot dan lantai memberikan kesan tenang, tetapi juga memberikan kesan semangat, sehingga anak dapat lebih</p>	<p>Warna yang mendominasi adalah warna kuning yang terdapat pada tirai dan dinding.. Skema warna diasumsikan diarahkan pada skema warna triadik, yang dipadukan dengan warna-warna netral,</p>

	berkonsentrasi dalam belajar. Sedangkan warna putih pada dinding dan lampu memberikan kesan menggairahkan, dengan tujuan dapat membantu meningkatkan gairah belajar anak. Warna coklat yang dikombinasikan dengan warna putih terlihat lebih serasi. Selain itu terdapat warna kuning pada kusen dan beberapa perabot untuk memunculkan kesan ceria.	misalnya putih pada plafon, coklat pada perabot dan abu-abu pada karpet. Warna merah, biru, kuning juga terdapat pada gambar siswa. Dominasi warna kuning menciptakan kesan ceria, skema warna triadik menciptakan kesan ceria dan dinamis.
<b>Kesimpulan</b>	Garis yang mendominasi adalah garis horisontal. Bentuk yang mendominasi adalah bentuk segi empat. Motif yang mendominasi adalah 2D. Warna yang mendominasi adalah warna netral ( coklat/krem,putih) dan terdapat sedikit warna kuning. Tekstur yang mendominasi adalah tekstur halus. Keseimbangan formal.	Garis yang mendominasi adalah garis horisontal. Bentuk yang mendominasi adalah bentuk segi empat. Motif yang mendominasi adalah motif 3D. Warna yang mendominasi adalah kuning, skema warna mengarah pada triadik. Tekstur yang mendominasi adalah tekstur kasar. Keseimbangan informal
	<b>Tema Tenang dan ceria, dominasi tenang</b>	<b>Tema Dinamis, akrab dan ceria, dominasi dinamis</b>

(Sumber: Hasil analisis, 2014)

## 2.2 Metode

Metodologi yang digunakan adalah metode deskriptif, dengan pengumpulan data primer melalui observasi dan wawancara serta pengumpulan data sekunder berupa pustaka dan studi komparasi objek sejenis. Selanjutnya untuk analisis interior, data diolah dengan tahapan sebagai berikut:

- Analisis kriteria desain berdasarkan Konsep Permainan Tradisional. Analisis dilakukan dengan memaparkan manfaat-manfaat edukatif dari beberapa macam permainan tradisional (kognitif, afektif, psikomotorik) sampai menghasilkan kata kunci. Kata kunci tersebut akan dipadukan dengan karakter anak sesuai dengan penggolongan usia, sehingga menghasilkan kriteria desain ruang kelas.
- Analisis kriteria desain berdasarkan karakter ruang kelas. Analisis dilakukan dengan memaparkan karakter ruang kelas berdasarkan teori yang ada, lalu menganalisisnya sampai menghasilkan kriteria desain. Analisis karakter ruang kelas ini hanya sebagai parameter dalam merancang interior ruang kelas dengan pendekatan yang digunakan.
- Analisis karakter anak usia SD dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik akan menghasilkan tema ruang kelas yang sesuai dengan karakter anak.
- Analisis unsur dan prinsip interior sesuai tema ruang kelas. Hasil dari analisis ini adalah untuk mendapatkan unsur dan prinsip sesuai dengan tema yang dapat diaplikasikan ke dalam masing-masing ruang kelas.

Hasil dari keseluruhan analisis dan sintesa data dirumuskan menjadi kriteria desain yang akhirnya akan menjadi konsep desain untuk kemudian diterapkan secara arsitektural pada interior objek desain.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Perancangan interior ruang kelas SD kelas 1-3 dan 4-6 menghasilkan karakter desain interior yang berbeda karena perbedaan karakter anak pada usia 0-6 tahun, 6-9 tahun yang akan disesuaikan dengan konsep Permainan Tradisional (konsentrasi dan cermat, kreatif dan terampil, interaksi sosial).

**Tabel 2. Tabel Kesimpulan Kriteria Desain Ruang Kelas 1-3 SD dan 4-6 SD**

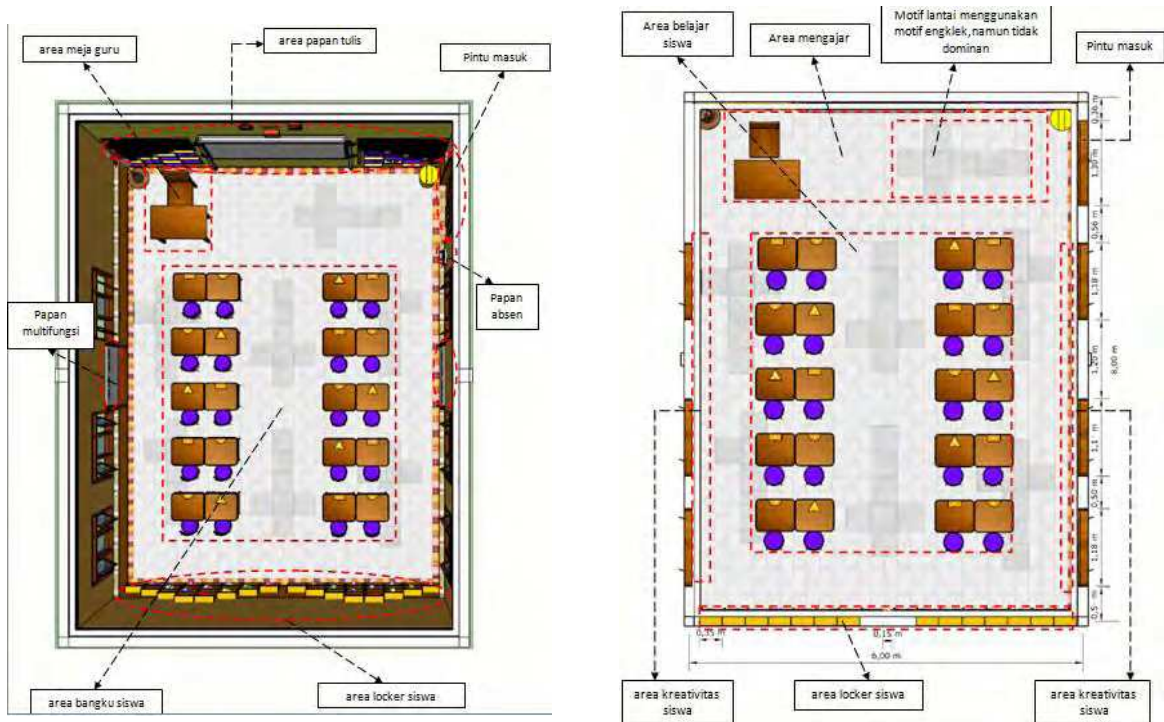
Ruang Kelas (Usia)	Kriteria Desain Ruang Kelas	Kriteria Desain Perabot
<p><b>1-3 SD (6-9 tahun)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luasan ruang kelas untuk kapasitas 20 siswa yang bergerak aktif</li> <li>• Tema/ suasana ruang kelas 1-3 SD adalah ceria, akrab, dinamis dominasi dinamis</li> <li>• Sirkulasi dalam ruangan dapat dicapai dengan peletakan pintu, permainan lantai dan penataan perabot</li> <li>• Ruang kelas memiliki bukaan-bukaan, seperti pintu, jendela, ventilasi yang mendukung penghawaan dan pencahayaan alami</li> <li>• Dinding ruang kelas didesain untuk menciptakan keindahan ruang, sekaligus sebagai media kreativitas dan ketrampilan siswa</li> <li>• Tinggi pintu dan jendela disesuaikan dengan antropometri mata anak saat duduk (<math>\pm 1</math> m) dari lantai.</li> <li>• Desain pintu dan jendela memperhatikan bidang yang transparan, buram maupun masif</li> <li>• Stop kontak dan saklar lampu diletakkan pada ketinggian melebihi jangkauan anak dan menggunakan pengaman stop kontak</li> <li>• Pola lantai dapat mendukung fleksibilitas ruang, menjadi sarana untuk meningkatkan kreativitas anak, motif tidak terlalu ramai, menggunakan material yang aman dan nyaman bagi gerak anak (tidak licin, mudah dibersihkan dan lain-lain)</li> <li>• Material yang digunakan dalam ruangan harus aman bagi anak (tidak bersudut tajam, tidak licin, tidak mudah pecah, permukaan halus, mudah dibersihkan, dan ringan)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perabot didesain sesuai dengan antropometri tubuh anak</li> <li>• Perabot yang akan menjadi titik pusat perhatian, misalnya papan tulis akan didesain dengan ukuran yang cukup besar dan peletakannya disesuaikan dengan mata anak</li> <li>• Desain perabot sederhana, aman bagi anak, ringan, mudah dipindah(fleksibel), dan didesain dengan warna dan bentuk yang menarik dan dapat merangsang kreativitas dan ketrampilan anak</li> <li>• Peletakan perabot yang lain tidak menghalangi keleluasaan pandangan siswa.</li> <li>• Penataan dan jarak antar bangku disesuaikan dengan antropometri siswa, sehingga memudahkan siswa dalam bergerak.</li> <li>• Media pembelajaran seperti papan tulis, papan absen, locker serta LCD juga dapat menjadi media interaksi dalam ruang kelas</li> <li>• Penataan perabot tidak menghalangi bukaan-bukaan, sehingga tidak mengganggu sirkulasi udara.</li> <li>• Perabot menggunakan bahan yang sekaligus dapat menjadi peredam kebisingan, misalnya kayu, kain, fiber, dan lain-lain</li> </ul>
<p><b>4-6 SD (9-12 tahun)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luas ruang kelas disesuaikan dengan kapasitas 20 siswa yang bergerak aktif</li> <li>• Tema ruang kelas 4-6 SD adalah ceria, tenang dominasi tenang</li> <li>• Akses visual ke luar ruangan diminimalkan</li> <li>• Posisi anak dengan posisi mengajar guru harus memiliki level ketinggian yang sama.</li> <li>• Sirkulasi dapat dicapai dengan peletakan pintu, permainan lantai, dan penataan perabot</li> <li>• Ruang kelas memiliki bukaan-bukaan, seperti pintu, jendela, ventilasi yang mendukung penghawaan dan pencahayaan alami.</li> <li>• Dinding ruang kelas didesain untuk menciptakan keindahan ruang, sekaligus sebagai media kreativitas dan ketrampilan bagi siswa, namun sudah mulai terarah dan teratur</li> <li>• Selain memberi <i>space</i>/ ruang untuk berkreas, juga memberi ruang untuk mewedahi hasil karya anak</li> <li>• Stop kontak dan saklar lampu diletakkan pada ketinggian melebihi jangkauan anak dan menggunakan pengaman stop kontak.</li> <li>• Tinggi pintu dan jendela disesuaikan dengan antropometri mata anak saat duduk (<math>\pm 1</math> m) dari lantai.</li> <li>• Desain pintu dan jendela hampir menyerupai ruang kelas 1-3 untuk keselarasan tampilan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain perabot yang tidak mengganggu konsentrasi anak, namun tidak monoton</li> <li>• Penataan bangku dibuat individu per anak, karena pada usia ini lebih dibutuhkan ketenangan untuk lebih berkonsentrasi</li> <li>• Desain dan peletakan perabot yang menjadi titik pusat perhatian harus jelas perbedaannya, misalnya papan tulis yang menjadi pusat perhatian, maka perabot yang lain tidak boleh mendominasi</li> <li>• Perabot didesain dengan warna dan bentuk yang menarik dan dapat merangsang kreativitas dan ketrampilan anak (ringan, sederhana, mudah dipindahkan, aman)</li> <li>• Perabot yang tidak menghalangi pandangan siswa ke siswa lain dan guru, maupun sebaliknya</li> <li>• Media pembelajaran seperti papan tulis, papan absen, locker serta LCD juga dapat menjadi media interaksi dalam ruang kelas</li> <li>• Peletakan papan tulis, papan absen, <i>locker</i>/almari dan perabot lainnya disesuaikan dengan tinggi dan</li> </ul>



	<p>bangunan dan memperhatikan bidang yang transparan, buram maupun masif</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pola lantai dapat menjadi sarana kreativitas anak, namun pola dan warna lantai tidak boleh ramai dan mencolok agar tidak mengganggu konsentrasi anak</li> <li>• Plafon menggunakan <i>acoustic tile</i> untuk meredam kebisingan dan dilengkapi dengan penerangan buatan secara <i>general lighting</i></li> <li>• Material yang digunakan dalam ruangan harus aman bagi anak (tidak bersudut tajam, tidak licin, tidak mudah pecah, permukaan halus, mudah dibersihkan, dan ringan)</li> </ul>	<p>jangkauan anak.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penataan dan jarak antar bangku disesuaikan dengan anthropometri siswa, sehingga memudahkan siswa dalam bergerak.</li> <li>• Penataan perabot tidak menghalangi bukaan-bukaan, sehingga tidak mengganggu sirkulasi udara.</li> <li>• Perabot menggunakan bahan yang sekaligus dapat menjadi peredam kebisingan, misalnya kayu, kain, fiber, dan lain-lain</li> <li>• Keindahan pada desain perabot dapat dicapai dari segi bentuk, warna, ukuran sehingga dapat menarik perhatian anak-anak, namun harus tetap aman dan fungsional.</li> </ul>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

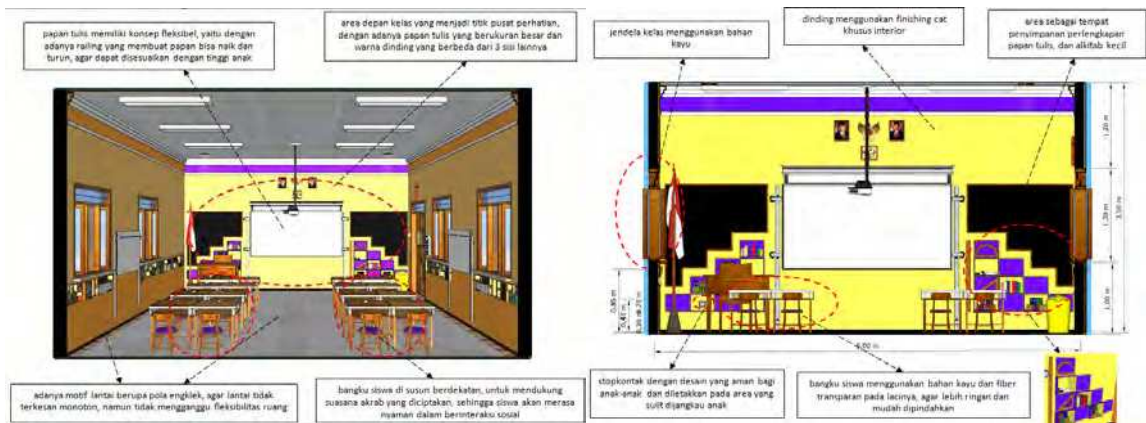
(Sumber: Hasil analisis, 2014)

Desain interior tidak dapat berdiri sendiri tanpa adanya tema ruang yang disesuaikan dengan karakter anak. Oleh karena itu, untuk kelas 1-3 SD diterapkan tema ruang Ceria, Akrab, Dinamis dominasi Dinamis. Untuk kelas 4-6 SD diterapkan tema Ceria, Tenang dominasi Tenang. Tema penyatu ruangan adalah ceria karena disesuaikan dengan karakter anak-anak secara umum. Berikut adalah hasil perancangan interior ruang kelas SD dengan pendekatan konsep Permainan Tradisional yang sesuai dengan karakter anak.

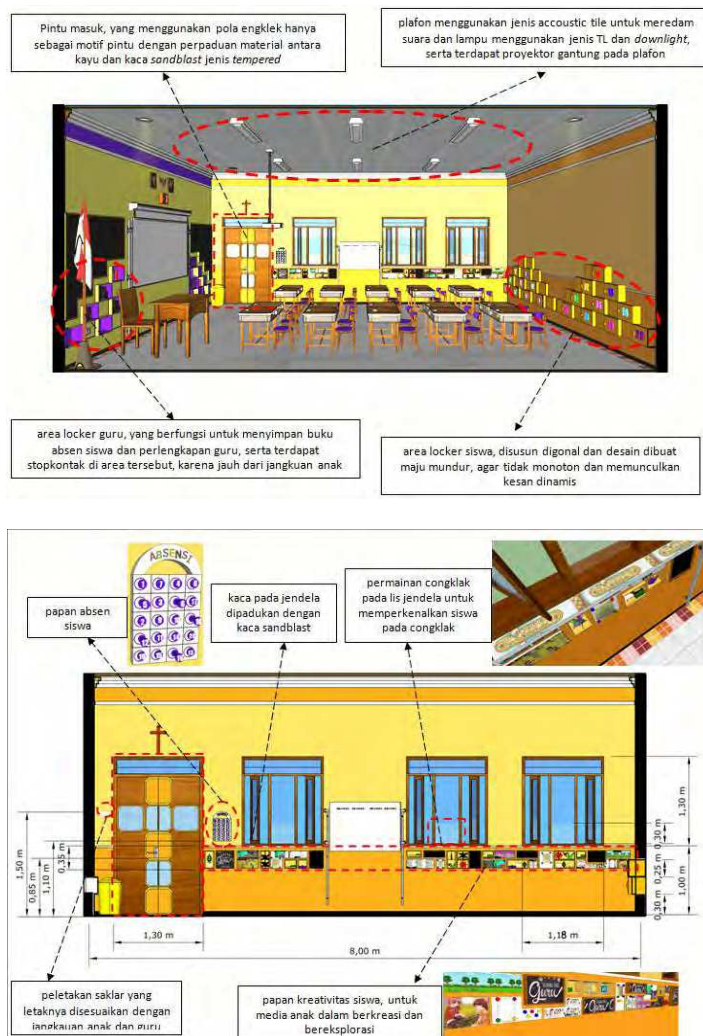


**Gambar 1. Denah dan Denah Orthogonal Ruang Kelas 1-3 SD**

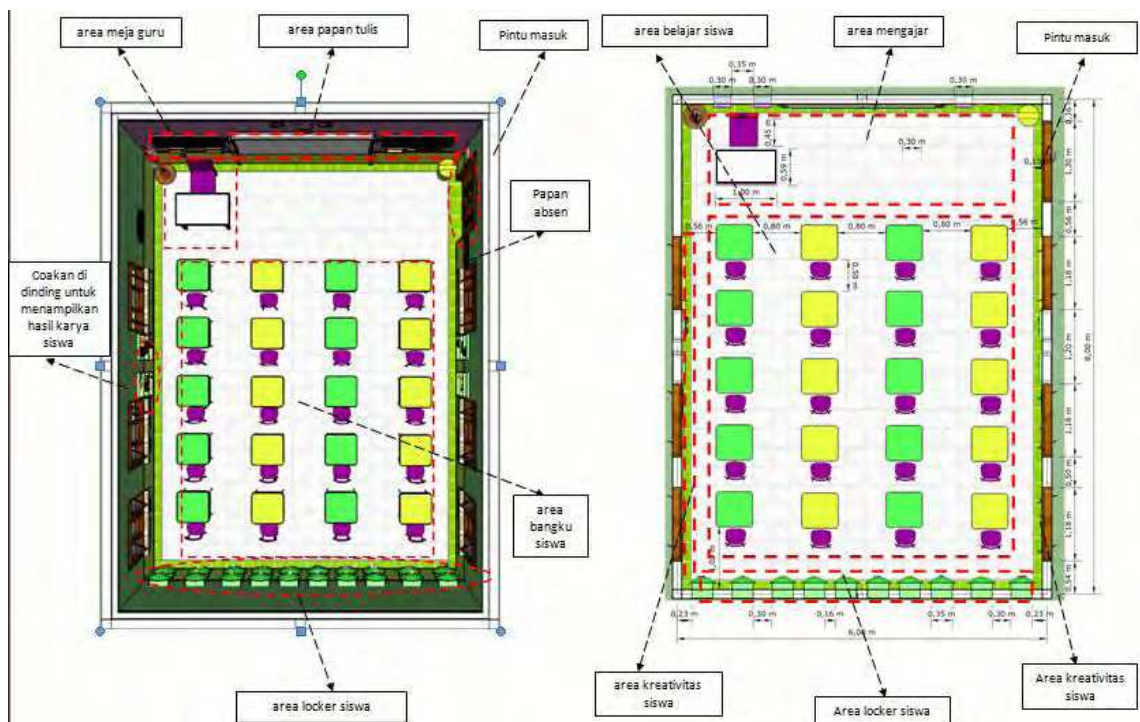
(Sumber: Hasil Rancangan, 2014)



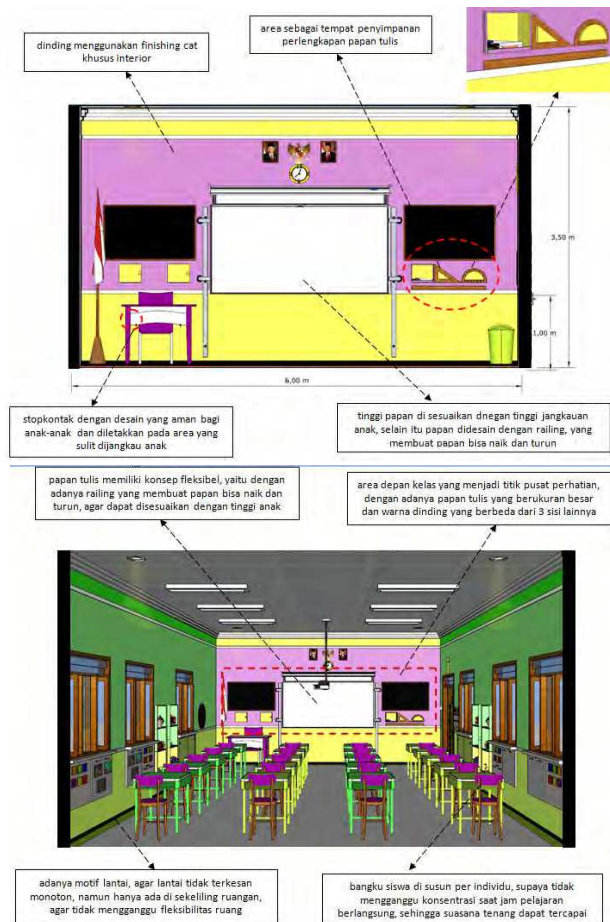
**Gambar 2. Potongan dan Potongan Orthogonal Ruang Kelas 1-3 SD**  
(Sumber: Hasil Rancangan, 2014)



**Gambar 3. Potongan dan Potongan Orthogonal Ruang Kelas 1-3 SD**  
(Sumber: Hasil Rancangan, 2014)

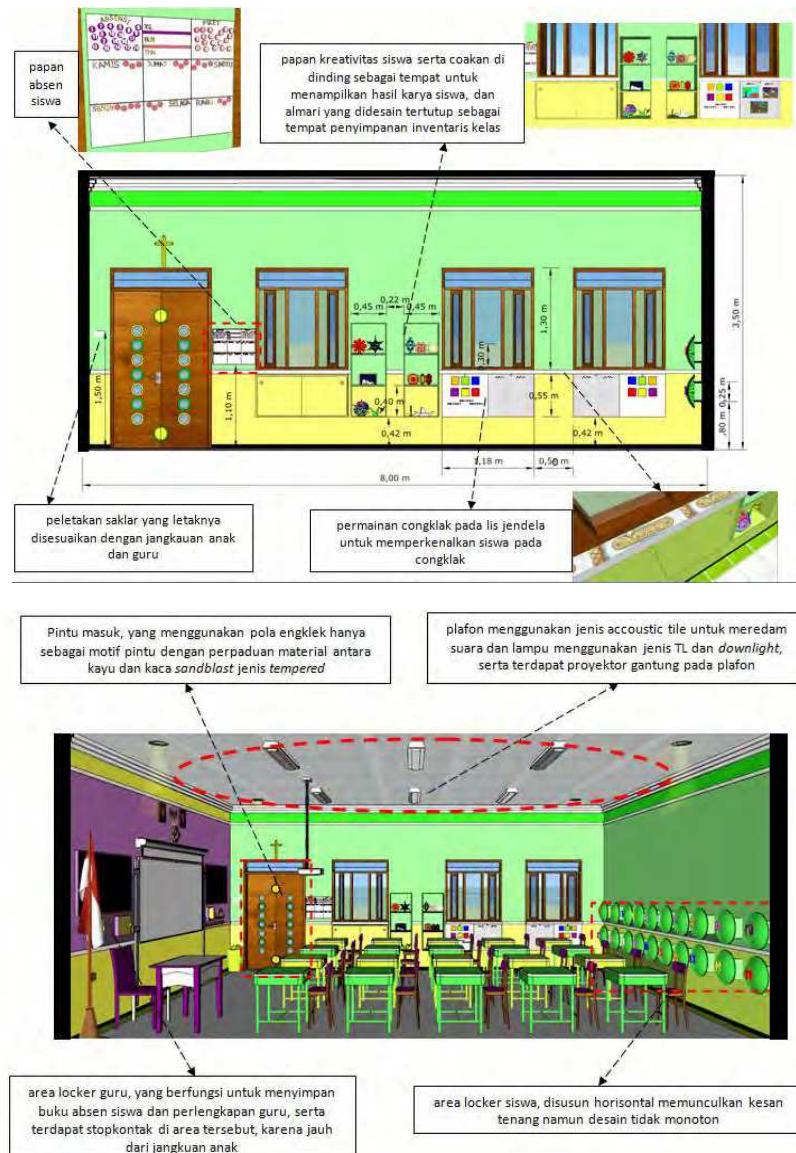


**Gambar 4. Denah dan Denah Orthogonal Ruang Kelas 4-6 SD**  
(Sumber: Hasil Rancangan, 2014)



**Gambar 5. Potongan dan Potongan Orthogonal Ruang Kelas 4-6 SD**  
(Sumber: Hasil Rancangan, 2014)





**Gambar 6. Potongan dan Potongan Orthogonal Ruang Kelas 4-6 SD**  
(Sumber: Hasil Rancangan, 2014)

#### 4. Kesimpulan

Rancangan interior ruang kelas SD dengan pendekatan konsep permainan tradisional dibedakan menjadi 2, yaitu interior ruang kelas kelas 1-3 SD dan interior ruang kelas 4-6 SD, karena disesuaikan dengan karakter anak usia SD (6-12 tahun). Penerapan konsep permainan tradisional pada rancangan interior ruang kelas melalui manfaat dan konsep permainan tradisional yang akan diterapkan secara arsitektural pada interior ruang kelas sehingga anak dapat menyukai suasana belajar sekalipun berada di dalam ruang kelas dalam waktu yang lama.

Kesimpulan yang didapatkan untuk menghasilkan rancangan "Interior Ruang Kelas Sekolah Dasar dengan Pendekatan Konsep Permainan Tradisional pada Program *Full Day School* di Malang" ini adalah rancangan yang:

1. Mengutamakan aspek perkembangan anak baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik melalui pendekatan konsep permainan tradisional, sehingga didapatkan beberapa kata kunci yang menjadi dasar dalam menentukan kriteria desain, adalah sebagai berikut:

- Konsentrasi dan Cermat, dalam aplikasi secara arsitektural mengutamakan desain yang menarik perhatian, adanya titik pusat perhatian untuk meningkatkan konsentrasi anak, sederhana dan mudah dipahami oleh anak, tetap bersifat fungsional serta disesuaikan dengan antropometri anak.
  - Kreatif dan Terampil terkait dengan kondisi jasmani/ antropometri, kesehatan, gerakan tubuh anak. Dalam aplikasi secara arsitektural, aspek fisik mengutamakan desain yang sesuai dengan antropometri anak, memudahkan ruang gerak anak, dan pemilihan desain/material yang aman bagi anak agar anak dapat berkreasi dan bereksplorasi dengan bebas sehingga anak tidak merasa dibatasi dalam mengembangkan kemampuannya. Selain memberi *space/* ruang untuk berkreasi, juga memberi ruang untuk mewartakan hasil karya anak sehingga anak merasa dihargai.
  - Interaksi sosial, dalam aplikasi secara arsitektural mengutamakan desain yang dapat menstimulasi terjadinya interaksi antara anak dengan temannya dan menjadi media untuk saling berbagi, berkarya, dan mengekspresikan diri. Selain itu desain harus fleksibel untuk dapat mendukung interaksi anak dan metode pembelajaran, serta adanya penerapan tema/suasana ruang kelas yang sesuai dengan karakter anak, sehingga anak-anak juga dapat merasa nyaman dalam melakukan interaksi sosial.
2. Tema ruang kelas untuk kelas 1-3 SD (anak usia 6-9 tahun) adalah Ceria, Akrab, Dinamis dominasi Dinamis. Untuk kelas 4-6 SD (anak usia 9-12 tahun) bertema Ceria, Tenang dominasi Tenang.
  3. Karakter ruang kelas sesuai tahapan usia adalah:
    - 6-9 tahun: ruang kelas yang fleksibel, luasan ruang kelas yang sesuai kapasitas, memiliki ruang gerak yang luasa, sesuai antropometri anak, memiliki bukaan-bukaan, menggunakan desain dan material yang aman, menjadi lingkungan untuk anak berani berkarya/berkreasi dan mengekspresikan diri, memiliki keluasaan pandangan.
    - 9-12 tahun: ruang kelas yang fleksibel, memiliki ruang gerak yang luasa, sesuai antropometri anak, menggunakan desain dan material yang aman, tidak terlalu ramai/ tenang namun tidak monoton, teratur, terdapat sarana yang baik untuk meningkatkan kreativitas dan ketrampilan anak, adanya titik pusat perhatian yang meningkatkan konsentrasi anak.
  4. Meskipun menggunakan pendekatan konsep permainan tradisional, tidak boleh dilupakan fungsi ruang kelas sebagai tempat belajar. Oleh sebab itu perancangan interior ruang kelas juga tetap disesuaikan dengan standar dan metode pembelajaran.

## Daftar Pustaka

- Hurlock, Elizabeth B. 1992. *Perkembangan Anak Jilid 2* (terjemahan Meitasari Tjandrasa). Jakarta: Erlangga.
- Laksmiwati, Triandi. 2012. *Unsur-Unsur & Prinsip-Prinsip Dasar Desain Interior*. Malang: Bargie Media.
- Laurens, Joyce Marcella. 2004. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Olds, Anita Rui. 2001. *Child Care Design Guide*. New York: The Mc Graw-Hill Companies, Inc.
- Papalia, D E., Olds, S. W., & Feldman, Ruth D. (2001). *Human Development* (8th ed.). Boston: McGraw-Hill.

- Pramitasari, P.H., Santosa, H & Nugroho, A. M. 2009. Fasilitas Pendidikan Dasar Program *Full day School* di Malang. Malang: Universitas Brawijaya.
- Santrock, J.W. 2002. *Adolescence* (8th ed.). North America: McGraw-Hill.
- Suptandar, P. J. 2003. *Perancangan Tata Ruang Dalam (Disain Interior)*. Jakarta: Penerbit Universitas Trisakti.
- Winataputra, Udin S. 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.