

# **SARANA DAN PRASARANA TK**

Tadkiroatun Musfiroh  
(PAUD Lemlit-UNY, PBSI FBS-UNY, PGTK FIP-UNY)

## **A. Pendahuluan**

Sarana pendidikan adalah seluruh perangkat alat, bahan, dan perabot yang secara langsung digunakan dalam proses pendidikan. Meja dan kursi anak, papan tulis, alat peraga, almari, buku-buku, media pendidikan (jika diperlukan merupakan contoh sarana pendidikan. Di antara sarana tersebut, alat peraga dan sumber belajarlah yang perlu memperoleh perhatian pendidik di Taman Kanak-kanak.

Ada dua fenomena yang riil terjadi di TK saat ini. Pertama, pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang cenderung akademik mengakibatkan alat peraga dan sumber belajar pun beralih orientasi, bukan sebagai sarana yang secara langsung dimanfaatkan oleh anak didik ke dalam proses belajar, tetapi sebagai sarana bagi guru untuk mengajar. Pertanyaan yang muncul adalah, apakah anak belajar dengan alat tersebut selama guru mengajar? Apabila tidak, maka alat dan sumber gagal mencapai sasaran.

Kedua, banyak alat peraga yang tersimpan rapi di almari guru, tetapi sebagian tidak dimanfaatkan secara optimal dalam proses pendidikan. Sebagian TK memberikan kesempatan kepada anak untuk memanfaatkan "sendiri" alat tersebut, sehingga proses "penanganan" menjadi kurang optimal.

Permasalahan lain yang muncul adalah sarana pendidikan yang berfungsi sebagai sumber belajar. Orientasi akademik membatasi keberadaan sumber belajar. Learning through playing, berubah menjadi "Learning through listening", sehingga guru menduduki posisi sentral. Padahal yang demikian tidak akan pernah mewujudkan kegiatan "learning", karena konteks dan nuansa yang dimunculkan adalah "studying". Padahal yang demikian itu, sekali lagi, tidak akan mampu dipikul otak dan fisik anak.

Catatan : Makalah ini diorientasikan penuh pada proses pendidikan, bukan administrasi sarana.

## **B. Sarana Dalam-Ruang**

Sarana dalam-ruang muncul karena proses belajar anak dapat dilaksanakan di dalam ruang, dan pendidik memiliki keterbatasan untuk memfasilitasi proses belajar anak melalui sumber langsung. Meskipun demikian, keberadaan dan pengusahaan sarana dalam-ruang diseyogyakan memenuhi persyaratan tertentu.

Disajikan di hadapan KKG TK Gugus Catur Tunggal II Depok  
Di LPM-UNY, Rabu, 5 Januari 2005

Sarana dalam ruangan meliputi semua benda yang dimanfaatkan dalam proses pendidikan, dalam proses membelajarkan anak sesuai dengan tingkat perkembangan dan gaya mereka. Beberapa sarana dalam-ruang yang berhasil diinventarisasi adalah sebagai berikut.

### **1. Perabot kelas**

Perabot kelas, seperti meja dan kursi anak, papan tulis, loker anak tempat minum, dan meja guru dirancang aman, terjangkau anak, tidak tajam, dan bebas dari bahan berbahaya.

### **2. Sarana sudut**

Di Taman Kanak-kanak, sesuai dengan tuntutan kurikulum dan orientasi pendidikan dewasa ini, mulai mengembangkan sudut-sudut kegiatan : sudut ketuhanan, sudut keluarga, sudut kebudayaan, sudut pembangunan, dan sudut alam sekitar. Sarana sudut meliputi seluruh perabot dan alat-alat yang diperlukan, termasuk alat permainan edukatif tradisional (APET) maupun alat permainan edukatif modern (APEM).

Sudut agama hendaklah dilengkapi dengan meja, karpet, maket (jika memungkinkan), perlengkapan ibadah, dan gambar-gambar tempat ibadah. Sudut keluarga dilengkapi dengan meja dan kursi tamu, tempat tidur, almari, peralatan dapur, boneka, dan benda-benda rumah tangga lain. Kesemuanya disediakan dalam bentuk tiruan mini.

Sudut kebudayaan/seni berisi alat-alat musik yang dapat dimainkan anak-anak (angklung, pianika, harmonika, rebana), papan/kertas lukis, meja lukis, panggung boneka, dan mozaik. Peralatan disesuaikan dengan kemampuan lembaga.

Sudut pembangunan berisi mobil-mobilan, rambu-rambuan, berbagai bentuk dan ukuran balok untuk menyusun bangunan tiruan, alat pertukangan (dengan memperhatikan faktor keamanan), dan benda-benda lain yang berkaitan dengan bangunan dan dianggap perlu.

Sudut alam meliputi minitoys (binatang dan tumbuhan). Jika memungkinkan, sudut ini dapat diletakkan di luar ruangan dengan binatang dan tumbuhan tertentu seperti ayam, burung, kelinci, ikan (dalam akuarium) batu-batuan, karang laut.

### **3. Alat peraga, Sumber Belajar**

Alat peraga berfungsi sebagai sumber belajar bagi anak, yakni benda-benda yang dimanfaatkan langsung oleh anak dalam proses belajar (dan direncanakan guru dalam proses penyusunan program). Alat-alat peraga yang dimaksud dapat berupa gambar-gambar, kalender, papan absensi (atau dibuat dalam bentuk lain), APE (APET dan APEM), dan buku-buku bergambar dengan sedikit tulisan.

#### **Catatan :**

a. Gambar dapat menjadi sumber belajar utama bagi anak apabila sumber asli

tidak mungkin diperoleh, seperti gambar presiden dan wakil presiden, gambar jembatan gantung, gambar candi atau bangunan kuno, gambar binatang, dan tumbuhan. Gambar memiliki satu komponen, yakni visual.

Gambar yang dilengkapi dengan tulisan dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar melalui bermain (yang telah diprogram guru).

- b. Buku-buku bergambar dapat menjadi sumber belajar bagi anak untuk mengetahui berbagai informasi secara visual. Demikian pula buku-buku cerita dengan sedikit tulisan dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran membaca bagi anak.

- c. miniatur, maket, dan minitoy

Miniatur, maket, dan minitoy memiliki kelebihan karena bersifat tiga dimensi. Sarana ini dapat dimanfaatkan sebagai alat peraga sekaligus sumber belajar bagi anak. Minitoy binatang, misalnya, dapat dimanfaatkan untuk membuat anak belajar tentang berbagai kehidupan binatang.

Sebagai sumber belajar, miniatur dan minitoy dapat dilengkapi dengan sumber belajar berupa buku tentang perikehidupan yang dipenuhi gambar-gambar. Guru berfungsi sebagai fasilitator.

- d. film

film atau program audio-visual-gerak adalah sumber belajar, yang berisi berbagai pengetahuan bagi anak. Film memiliki keunggulan karena mengandung tiga ciri yakni visual, audial, dan gerak. Membelajarkan anak tentang moral dan nilai-nilai kemanusiaan dapat dilakukan melalui film. Film memiliki serangkaian sarana terkait, yakni media televisi, VCD/DVD/Video player.

Catatan : Sekali dalam 2 minggu anak-anak perlu belajar melalui film (dalam kemasan apa pun)

#### **4. Media pembelajaran**

Oleh karena pembelajaran di Taman Kanak-kanak memiliki orientasi informal (bukan akademik), maka media pembelajaran diarahkan pada alat-alat perantara dalam proses belajar anak demi mempertinggi efektivitas dan efisiensi tujuan pendidikan. Media yang dimaksud adalah televisi, tape recorder, dan komputer.

#### **C. Sarana Luar-Ruang**

Sarana luar-ruang di TK memiliki fungsi dan peran yang esensial bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Jungkat-jungkit, papan titian, papan peluncur, jala panjatan, globe besi, bak pasir, ban bekas, bola (keranjang dan sepak), taman lalu lintas, binatang piaraan (jika ada dan memungkinkan), area air, dan ayunan. Sarana luar-ruang di TK, selama ini, masih dimanfaatkan sebagai sarana bermain bebas, belum sarana bermain sambil belajar.

Sarana luar-ruangan dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar bagi anak, seperti menghitung ayunan, konsentrasi dalam papan titian, menghitung bola keranjang, memperhatikan perikehidupan binatang, berlatih berani dan mengatur keseimbangan melalui papan titian, jala panjatan, dan globe besi. Semua sarana luar-ruang tidak dipatri dalam beton atau keramik, tetapi berdiri di atas pasir atau rumput guna menghindarkan anak dari luka serius saat pemakaian.

Jumlah sarana luar-ruang disesuaikan dengan jumlah anak, luas prasarana halaman, kebutuhan dalam program, dan syarat keamanan fasilitas bermain anak.

#### **D. APE**

APE atau alat permainan edukatif merupakan alat-alat yang dimanfaatkan anak untuk bermain. APE bersifat mendidik dan memungkinkan anak bereksplorasi, aktif, dan kreatif. Sekarang ini, bahkan, APE merambah ke wilayah penggalian budaya sehingga lahirlah kembali APE Tradisional.

##### **1. APET**

APET (alat permainan edukatif tradisional) adalah alat-alat permainan tradisional (telah dipergunakan berpuluh tahun lalu di beberapa daerah). Yang termasuk dalam APET adalah dakon, mobil-mobilan dari kulit jeruk, egrang tempurung, baling-baling bambu/kertas, angklung, dan bakiak jantung/mancung.

APET memiliki fungsi utama sebagai alat permainan bagi anak. Meskipun demikian, APET dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran, seperti pembelajaran berhitung melalui permainan dakon, pembelajaran konstruksi melalui mobil kulit jeruk dan bakiak jantung/mancung, keseimbangan fisik dengan egrang tempurung, musik melalui angklung, dan pengenalan warna melalui baling-baling kertas.

##### **2. APEM**

Banyak variasi APE Modern yang terpampang di toko-toko. Berbagai Bricks dan lego, merupakan contoh APEM yang berorientasi pada pengembangan kecakapan visual dan konstruksi spasial (bangunan). APEM jenis ini merangsang wilayah kreatif secara intensif. Anak-anak, baik sendiri maupun kelompok memiliki kesempatan untuk mencipta dan mengembangkan daya imajinasinya.

Berbagai benda dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menciptakan APE (APET dan APEM), sekaligus memanfaatkannya sebagai sumber belajar. Mobil-mobilan (baik dari kulit jeruk maupun dari bambu) apabila anak memperhatikan konstruksi dan membuat dugaan-dugaan, membongkar, kemudian memperbaiki kembali dapat dikategorikan sebagai sumber belajar.

APE memiliki persyaratan sebagai berikut :

- a. konstruktif membangun
- b. mengandung nilai-nilai pendidikan
- c. aman, tidak beracun, tidak tajam, dan tidak berbahaya bagi anak.
- d. menarik, mudah digunakan
- e. memiliki ukuran sesuai anak.

...### ...