

PERANCANGAN TK DAN PAUD ISLAM TERPADU BINTANG PRAMUKA DI BANJARMASIN

Khozizah

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
1910812320002@mhs.ulm.ac.id

Anna Oktaviana

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
oktaviana@ulm.ac.id

ABSTRAK

Pada saat ini di Kota Banjarmasin jumlah anak-anak semakin meningkat. Sehingga diperlukannya pendidikan bagi anak dimulai dari anak usia dini, pada usia dini anak-anak lebih mudah diajarkan sesuatu hal karena keingintahuannya pada saat itu cukup besar. Pendidikan anak usia dini yang baik bukan hanya dilihat dari pola pengajaran, namun juga bangunan yang menjadi wadah atau tempat berlangsungnya pembelajaran, bangunan yang menarik dan aman akan membuat anak lebih bersemangat dalam mengikuti tahapan pendidikan. Tahapan pendidikan anak diberikan berdasarkan perkembangan usia dan keterampilan anak yang berbeda satu sama lain. Arsitektur Metafora menjadi salah satu metode perancangan yang di rasa sesuai dengan pemikiran anak-anak yang pada saat usia dini atau TK cenderung lebih sederhana dalam menilai sesuatu yang terlihat dipadukan dengan pendekatan *Deep Learning Joyful Learning* yang mana pendekatan ini mengacu pada pendidikan yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

Kata kunci: Pendidikan Anak Usia Dini, Arsitektur Metafora, *Deep Learning Joyful Learning*.

ABSTRACT

At this time in Banjarmasin City the number of children is increasing. So that the need for education for children starting from an early age, at an early age children are easier to teach something because their curiosity at that time is quite great. Good early childhood education is not only seen from the teaching pattern, but also the building that becomes a container or place where learning takes place, an interesting and safe building will make children more excited in following the stages of education. The stages of children's education are given based on age development and children's skills that are different from each other. Metaphoral

Architecture is one of the design methods that is felt to be in accordance with the thoughts of children who at an early age or kindergarten tend to be simpler in assessing something that is seen combined with the Deep Learning Joyful Learning approach which this approach refers to an interesting and fun education for children.

Keywords: Early Childhood Education, Architecture Metaphor, *Deep Learning joyful Learn*

PENDAHULUAN

Perancangan TK dan Paud IT Bintang Pramuka di Kota Banjarmasin berdasarkan beberapa pertimbangan yang didapatkan dari latar belakang objek dan latar belakang arsitektural yang mengacu sebagai landasan perancangan bangunan tersebut sebagai sarana tempat pendidikan bagi anak usia dini, berikut penjelasan tentang latar belakang objek dan arsitekturan pada perancangan kali ini.

Pendidikan adalah hak setiap anak yang harus diberikan orang tua sedini mungkin agar anak mampu mengetahui pengetahuan-pengetahuan sesuai dengan usianya. Berdasarkan pendidikan anak yang berusia 0 hingga 6 Tahun termasuk kedalam pendidikan untuk anak usia dini. Pada usia ini anak difokuskan dalam perkembangan motorik kasar dan motorik halus dengan berbagai macam aktivitas atau kegiatan yang dapat dilakukan. Hal ini dapat meningkatkan perkembangan anak secara signifikan. Dengan itu pemberian Nutrisi, Stimulasi dari lingkungan yang baik sangat diperlukan.

Pendidikan yang ada di Indonesia dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu pendidikan formal dan non-formal. Pendidikan formal

atau pendidikan yang wajib bagi anak didapatkan dari sekolah wajib, sedangkan pendidikan non-formal di dapatkan anak-anak dengan bimbingan belajar secara mandiri. Kedua jenis pendidikan tersebut memiliki beberapa tahapan yang disesuaikan dengan tingkat dan usia anak.

Pada saat ini, khususnya di kota Banjarmasin sendiri, sudah banyak terdapat Paud maupun TK yang berbasis Islam di setiap kecamatannya. Namun, dari seluruh Paud dan TK tersebut, masih banyak sekolah yang kurang akan fasilitas sebagai sarana pendukung sistem dan kegiatan pembelajaran. Fasilitas sendiri adalah sebuah sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran, yang mana semakin lengkap fasilitas yang diberikan semakin baik pula pendidikan yang dapat diajarkan. Bukan hanya itu saja, masih banyak sekolah yang mengalihkan fungsikan bangunan rumah sebagai bangunan sekolah dengan ruangan yang tidak memadai. Sehingga, anak-anak terbatas dalam bereksplorasi dengan baik dan mandiri dalam menggunakan fasilitas yang telah tersedia.

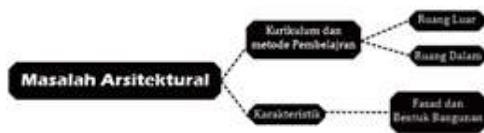
PERMASALAHAN

Berdasarkan Latar Belakang di atas, ditemukan permasalahan arsitektural yaitu, "Bagaimana merancang desain ruang dalam (Interior) pada bangunan yang dapat menunjang proses pembelajaran serta ruang luar dengan pengolahan fasad dan bentuk bangunan yang menarik?"

Tabel 1. 1 Data Paud dan TK di Banjarmasin

KECAMATAN	TK (PAUD)	ALAMAT
Banjarmasin Tengah	1. Paud dan TK Islam Pahlawan Sakti Muliadi	Jl. Jend. Sudirman No. 1, Antasan Baru
	2. Paud dan TK Terpadu Islam Iman Khatib	Jl. Ratu Pamei RT 11 No. 47 Antasan Baru
	3. Paud Terpadu Al-Taqwa Banjarmasin	Jl. Imam
	4. TK Islam Terpadu Tahir Anon	Gg. Jend. A. Yani No. 10 RT 11 No. 3 Klat Selatan Baru
	5. TK Lentera Islam Iman Terpadu	Kampung Lentera Pura, Jl. Kumpang
Banjarmasin Utara	6. TK Azzahra Al-Islamiyah RT 10 Banjarmasin	Jl. Pahl. Let. Gg. Hutanbaru, Antasan Baru
	7. TK Paud Islam Hidayatulloh Masjid	Jl. Jend. Hasan Basri
	8. TK Paud Terpadu Islam Baitul Ma'mur	Kampung Persegi No. 4
	9. TK Paud Khairul Ummah Banjarmasin	Jl. Persegi No. 10 Persegi Jember 1
	10. Paud Terpadu Al-Azhar (TK/PAUD)	Jl. Pahl. Kaya Kampung Dama Bakti Lentera No. 1, Gungur Antas
Banjarmasin Selatan	11. Paud Terpadu Al-Muhammadiyah	Jl. Klat No. 10 Klat Utara
	12. TK Islam Bakti 3	Jl. Jend. Sudirman No. 10
	13. TK Terpadu Darul Qur'an	Jl. Sultan Adam Kampung Andika No. 15 Sungai Baru
	14. TK Islam Madaniyah	Jl. Madani No. 1, Klat Utara
	15. TK Islam Plus Al-Hayat	Jl. Terpadu Persegi No. 54 RT 40 No. 40 Klat Utara
Banjarmasin Timur	16. Paud Terpadu Islam Al-Khatib	Jl. Veteran Gg. Duri Sempah No. 55 No. 51 Sungai Lela
	17. Paud IT Pahlawan	Jl. A. Yani Gg. Amang Klat 4.5 Persegi Baru
	18. Paud Islam Al-Firdaus	Jl. Dharma Bakti 2 No. 3 Persegi Luar
	19. TK Islam Nurul Bakti	Jl. Nurul Khatib No. 51 Klat Utara Kumpang
	20. Paud IT Bintang Pramuka	Jl. Terpadu Persegi No. 11 RT 20 Persegi Kumpang Lela
Banjarmasin Barat	21. Paud Terpadu Islam Internasional Al-Azhar	Jl. Tugu Tugu Duri, Jl. Sawang RT 05 No. 05
	22. TK Islam Al-Salam	Gg. Tugu Tugu Klat Kumpang Kumpang

Sumber : Survei Lapangan (2024)



Gambar 1. Kerangka Pikir

Sumber: Analisis Penulis (2024)

A. Tinjauan Umum

1. Tinjauan TK dan PAUD

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu program pendidikan yang ditujukan untuk anak usia 0 hingga 6 Tahun yang berfokus pada perkembangan anak. Program pendidikan ini dibagi 2 kategori yaitu, Taman kanak-kanak usia 5 hingga 6 Tahun dan Kelompok Bermain usia 0 hingga 4 Tahun.

Berdasarkan Permendikbud Ristek No. 7 Tahun 2022 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini "Pendidikan Anak Usia Dini yang disingkat PAUD adalah salah satu upaya pembinaan untuk anak baru lahir hingga usia 6 Tahun. Dengan pemberian rangsangan untuk menunjang perkembangan agar anak siap untuk memasuki pendidikan lebih lanjut".

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.146 Tahun 2014 tentang Standar Nasional pendidikan Anak Usia Dini. Peraturan ini mengatur tentang standar Nasional untuk PAUD yang meliputi beberapa aspek diantaranya adalah Kurikulum, Tenaga Pendidik, Sarana dan Prasarana. Adapun poin penting dalam peraturan di atas adalah

- **Standar Kurikulum**

Kurikulum harus berorientasi pada pertumbuhan anak

- **Standar Tenaga Pendidik**

Tenaga pendidik harus memiliki kualifikasi dan kompetensi dalam perkembangan anak usia dini

- **Standar Sarana dan Prasarana**

Sarana dan prasarana Paud harus aman, sehat dan mendukung dalam kegiatan pembelajaran

2. Tinjauan Perkembangan Sosial dan Emosi Anak

Pada masa perkembangan anak ada beberapa aspek yang menjadi perhatian khusus dalam memberikan stimulasi untuk menunjang perkembangan, yaitu perkembangan sosial dan emosional anak. Menurut jurnal yang berjudul "Sosial dan Emosional Anak Usia 0-6 Tahun dan Stimulasinya Menurut Teori Perkembangan" berdasarkan *Elias, 1997* dalam artikel teori dan perkembangan, menjelaskan perkembangan sosial dan emosional pada anak berdasarkan usianya.

Tabel 2. Tahap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia 3 hingga 6 Tahun

USIA	SOMATIK	EMOSIONAL
3 Tahun	1. Bermain bersama 2. Lebih menikmati suasana bersama 3. Lebih bersikap tertib 4. Mengetahui jenis kelaminnya 5. Bermain bersama dalam waktu yang singkat 6. Lebih responsif kepada nasehat yang berbentuk verbal	1. Lebih suka <u>ditenangkan</u> 2. Memunculkan ekspresi <u>mengele</u> dan santai 3. Lebih tenang 4. Rasa memiliki suatu barang cenderung lebih besar 5. Suka menjajah 6. Mulai menghayati musik
4 Tahun	1. Mampu bekerjasama 2. Lebih bahagia jika ditemani teman 3. Lebih <u>berprilaku</u> sosial 4. Dapat mempermainkan permainan yang tidak rumit 5. Banyak bicara 6. Lebih terampil	1. Lebih percaya diri 2. Bertindak <u>dihuar kewajaran</u> 3. Kerap kali <u>berprilaku</u> kurang baik 4. Terkadang suka menentang 5. Suka mengetes diri sendiri 6. Lebih suka kebebasan
5 Tahun	1. Mampu bekerjasama dalam permainan yang lebih rumit 2. Memiliki sahabat karib 3. Lebih teratur 4. Lebih menikmati permainan yang berurutan	1. Kepercayaan diri lebih tinggi 2. Konsisten 3. Beradaptasi dengan baik 4. <u>Bersosialisasi</u> dengan ibu 5. Dapat mengerjakan tugas tertentu
	5. Sudah memulai pendidikan usia dini 6. Merasa lebih puas pada suatu kepemilikannya 7. Lebih bertanggung jawab	6. Kritis terhadap diri sendiri 7. Lebih bertanggung jawab 8. Senang bermain dan mengikuti aturan
6 Tahun	1. Bermain bersama 2. Menyukai permainan yang memiliki aturan 3. Bekerja kelompok selama kurang lebih 20 menit 4. Humoris 5. Suka <u>mengulang-ngulang</u> cerita 6. Mampu membedakan antara sekolah dan rumah 7. Mampu bermain sendiri dengan bahan mainan 8. Suka meniru karakter di TV atau <u>youtube</u> 9. Suka bersahabat dengan 1 atau 2 orang	1. Merasa gagal dan putus asa 2. Lebih mandiri 3. Membanggakan prestasinya dibandingkan orang lain 4. <u>Merespon</u> dengan sepenuh hati sesuatu <u>disekelilingnya</u>

Sumber : Ulya Ainur Rofi'a, dkk. (2022).

3. Tinjauan Arsitektur Perilaku

Arsitektur perilaku anak atau Behavioral Architecture dengan fokus pada anak adalah sebuah pendekatan pada desain arsitektur yang memfokuskan pada hubungan antara lingkungan binaan dan perilaku, psikologi serta perkembangan anak. Arsitektur perilaku anak merancang ruang dan lingkungan yang dapat

- Memenuhi kebutuhan fisik dan psikologis spesifik anak
- Mempengaruhi perilaku anak secara positif
- Mendukung tumbuh kembang anak sesuai dengan tahap usia dan kemampuan kognitif mereka

Konsep utama dalam Arsitektur perilaku anak memperhatikan beberapa

elemen-elemen desain yang mempengaruhi anak, seperti

- Skala dan Proporsi

Penggunaan skala yang sesuai dengan ukuran tubuh anak (Antropometri) agar mereka merasa nyaman

- Organisasi Ruang dan Sirkulasi

Merancang tata letak yang fleksibel dan dinamis untuk menghindari kejenuhan dan memberikan kesempatan bagi berbagai kegiatan

- Warna dan Tekstur

Penggunaan warna warna yang dapat merangsang kemampuan anak serta memberikan penerapan tekstur yang beragam pada permukaan bangunan atau perabot untuk merangsang indra peraba pada anak

- Cahaya dan udara

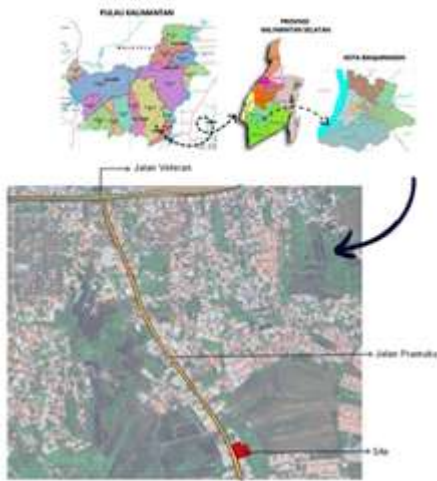
Memaksimalkan penggunaan cahaya alami dan ventilasi untuk meningkatkan suasana hati, konsentrasi dan kesehatan mata anak. Cahaya alami dapat mengurangi kecemasan dan mempromosikan emosi positif

- Keamanan dan Kenyamanan

Menyediakan zona-zona khusus untuk aktivitas sesuai dengan kebutuhan anak yang beragam

PEMBAHASAN

A. Lokasi



Gambar 2. Peta Lokasi Site
Sumber : Dinas PUPR Banjarmasin

Kualifikasi lokasi site tersebut antara lain adalah

- Dekat dengan Kawasan Permukiman
- Tapak merupakan lokasi strategis di pinggir jalan Tembus Pramuka dan 15 menit dari pusat Kota Banjarmasin
- Lahan Milik Paud IT Bintang Pramuka

Lokasi site berada di Jl. Tembus Pramuka No.10, RT.20/RW.02, Sungai Lulut, Kec. Banjarmasin Tim., Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70238 dengan titik koordinat di 3°19'44.8"S 114°37'41.1"E



Gambar 3. Ukuran Site
Sumber : Analisis (2024)

Bangunan termasuk ke dalam bangunan pendidikan dan ilmu pengetahuan yang memiliki peraturan dari pemerintah daerah Kota Banjarmasin sebagai berikut

KDB : 40%

GSB : 6 meter

KDH : 20% - 80%

Berdasarkan hasil survei lapangan yang dilakukan di lokasi perancangan, diperoleh batasan-batasan pada tapak yang terlihat pada gambar sebagai berikut:

Utara : Lahan Kosong

Timur : Gudang Rinnai

Barat : Cafe Jungle

Selatan : Pabrik Paving Blok

B. Konsep Rancangan

1. Konsep Programatik

Konsep Programatik pada perancangan Paud dan TK IT Bintang Pramuka di Banjarmasin bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan arsitektural “merancang ruang dalam (Interior) yang dapat menunjang proses pembelajaran serta mengolah fasad dan bentuk bangunan yang menarik ”



Gambar 4. Konsep Bangunan
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Konsep arsitektur Deep Learning pada bangunan terlihat dari Interior bangunan yang menunjang pembelajaran dengan mengaplikasikan ke dalam kegiatan bermain. Sehingga memberikan kesan yang menyenangkan pada anak-anak.



Gambar 5. Konsep Deep Learning
Dalam Ruang Sumber: Analisis Pribadi
(2025)

2. Analisis Internal

Ruang-ruang untuk sebuah sekolah sudah diatur di dalam peraturan pemerintah, yang mana ukuran-ukuran tersebut sudah dihitung dan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing individu dan aktivitasnya. Berdasarkan standar ukuran-ukuran yang ada didapatkan beberapa ukuran yang dapat diaplikasikan ke dalam perancangan kali ini, yaitu

Tabel 3. Analisis Kebutuhan Ruang Anak Paud Dan Tk

PILAR	SOSIAL	KEBUTUHAN RUANG	EMOSIONAL	KEBUTUHAN RUANG
Manfaat Paud	1. Bermain Berkreasi 2. Mengembangkan Kemampuan	1. Ruang Bermain 2. Toilet	1. Ruang Mengajar dan istirahat 2. Ruang Mengajar dan istirahat	1. Area Bermain outdoor 2. Ruang Kelas dengan Sirkulasi
Ruang TK	1. Ruang bermain 2. Ruang bermain 3. Ruang bermain 4. Ruang bermain	1. Ruang Kelas 2. Ruang Kelas 3. Ruang Kelas 4. Ruang Kelas	1. Ruang Mengajar dan istirahat 2. Ruang Mengajar dan istirahat 3. Ruang Mengajar dan istirahat 4. Ruang Mengajar dan istirahat	1. Ruang Kelas 2. Ruang Kelas 3. Ruang Kelas 4. Ruang Kelas

Sumber : [Penulis](#) (2024)

Tabel 4. Analisis Kebutuhan Ruang Pengguna

PILAR	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	FUNGSI RUANG
Kapala Sekolah	1. Beres-beres 2. Menunggu Tamu 3. Ruang Kelas	1. Ruang Kapala Sekolah 2. Toilet	Area beres-beres kapala sekolah
Staff Sekolah	1. Beres-beres 2. Menunggu Tamu 3. Ruang Kelas	1. Ruang Administrasi 2. Ruang Kelas	1. Ruang Administrasi 2. Ruang pengajaran data sekolah 3. Ruang pengajaran siswa baru 4. Ruang untuk menyimpan makanan dan minuman 5. Ruang untuk BAK dan BAB bagi siswa dan murid
Guru	1. Mengajar 2. Menunggu Murid 3. Menunggu Murid 4. Ruang Kelas	1. Ruang Kelas 2. Ruang Guru 3. Ruang Guru 4. Ruang Guru	1. Sebagai area belajar siswa 2. Sebagai pemberi tugas kelas siswa 3. Ruang untuk guru pengajar 4. Ruang untuk menyimpan makanan dan minuman 5. Ruang untuk BAK dan BAB bagi siswa dan murid
Tamu	1. Menunggu Kebutuhan 2. Ruang Kelas	1. Lobby 2. Ruang Kelas	1. Area Penjemputan Tamu 2. Ruang Kelas
Muti Murid	1. Menunggu Kebutuhan 2. Ruang Kelas	1. Lobby 2. Ruang Kelas	1. Area Penjemputan Tamu 2. Ruang Kelas
Menunggu Kebutuhan	1. Menunggu Kebutuhan 2. Ruang Kelas	1. Lobby 2. Ruang Kelas	1. Area Penjemputan Tamu 2. Ruang Kelas
Menunggu Kebutuhan	1. Menunggu Kebutuhan 2. Ruang Kelas	1. Lobby 2. Ruang Kelas	1. Area Penjemputan Tamu 2. Ruang Kelas
Menunggu Kebutuhan	1. Menunggu Kebutuhan 2. Ruang Kelas	1. Lobby 2. Ruang Kelas	1. Area Penjemputan Tamu 2. Ruang Kelas

Sumber : [Penulis](#) (2024)

Tabel 6. Analisis Kebutuhan Ruang Belajar

METODE PEMBELAJARAN	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
Exploring Class	1. Bermain menyusun balok 2. Bermain angka dan huruf 3. Mengenal tumbuhan dan hewan	1. Ruang kelas 2. Taman 3. Ruang Baca
Thinking Smart	1. Bermain mengelompokkan warna	1. Ruang kelas
Thinking Excellent	1. Berceca 2. Belajar menghubungkan garis 3. Bermain rintang didalam kelas	1. Ruang kelas
Thinking Brilliant	1. Menggambar 2. Membuat menara	1. Ruang kelas
Favorite Champion Class	1. Berceca 2. Bermain rintang 3. Balancing Turtle	1. Ruang kelas 2. Taman
Adventure Class	1. Berceca 2. Bermain bis imajinasi keliling sekolah 3. Mengenal tanaman	1. Ruang Kelas 2. Taman dan halaman sekolah

Sumber : [Penulis](#) (2024)

Tabel 7. Analisis Standar Ukuran Ruang

Nama Ruang	Ukuran	Kapasitas	JMLH	LUAS	Sumber
Privat					
Ruang Kepala Sekolah	 Dimensi meja dan kursi : 150 x 160 cm = 2.4 m Dimensi Lemari 100 x 40 cm = 0.4 m Dimensi sofa 150 x 70 cm 1.05 m Sirkulasi = 2.4 m + 0.4 m + 1.05 m x 30% = 5 meter Diperluas 3 x 3 meter (berdasarkan peraturan)	1 orang	1	9 M2	Perkemdikbud 2017
Ruang Guru	 Dimensi Meja kursi = 10 (120 x 150 cm) = 18m Dimensi Rak = 2 (100 x 40 cm) = 0.8 m Sirkulasi = 18 m + 0.8 m x 30% = 24.44 m Diperbesar = 4 x 7 m = 28 m (berdasarkan peraturan)	10 orang	1	28 M2	NPSK 2018 Tentang Sarana Prasarana TK
Ruang Administrasi	Dimensi Meja Kursi = 4 (120 x 150 cm) = 7.2 m Dimensi Rak = 4 (100 x 40 cm) = 1.6 m Sirkulasi = 7.2 + 0.8 m x 30% = 11.4 m	4 orang	1	16 M2	NPSK 2018 Tentang Sarana Prasarana TK

	Diperbesar 4 x 4 m = 16 m (berdasarkan peraturan)				
Ruang Kelas	Dimensi Manusia 15 x 2 = 30 m Dimensi Meja lipat 60 x 40 cm = 0.24 m Meja lipat asumsi 1 tingkat 5 Tingkat 1 0.24 (20 cm x 5) = 0.24 m jumlah 0.24 x 5 = 1.2 m Dimensi Rak = 2 (100 x 40 cm) = 0.8 m Sirkulasi 30 m + 1.2 m + 0.8 m x 40% = 40.28 m	15 orang	6	40 M2	Perkemdiknas 58/2009, Standar Paud
Daycare	Dimensi kasur lipat 10 (70 x 190 cm) = 13.3 m Dimensi meja makan anak 2 (80 x 150 cm) = 2.4 m Dimensi Rak = 2 (100 x 40 cm) = 0.8 m Sirkulasi 13.3 m + 2.4 m + 0.8 m x 30% = 21.45 m	10 orang	1	21.5 M2	Asumsi
Semi Publik					
Ruang Baca	 Dimensi Rak Buku = 10 (30 x 60 cm) = 1.8 m  Dimensi meja baca anak	20 anak	1	19 M2	Peraturan Kemdikbud

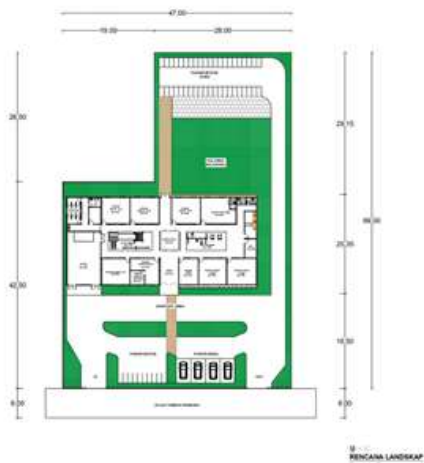
	5 (120 x 65 cm) = 3.9 m Area lesehan Kapasitas 10 anak 10 x 0.5 cm = 8 m Sirkulasi 1.8 + 3.9 m + 8 m x 40% = 18.81 m (19 m)				
UKS	Dimensi tilam 2 (90 x 190 cm) = 3.42 m Dimensi rak 100 x 0.4 cm = 0.4 m Dimensi meja kecil 2 (60 x 60 cm) = 0.72 Sirkulasi 3.42 m + 0.4 m + 0.72 m x 30% = 5.9 m (6 m)	2 orang	1	6 M2	Permen No.24 tahun 2007
Publik					
Lobby	5 x 5	-	1	25 M2	Data Prasarana Sekolah
Ruang Bermain Indoor	78 m2	-	1	78 M2	Kemdikbud
Playground outdoor	180 m2	-	1	180 M2	NPSK 2018 tentang sarana prasarana TK
Servis					
Toilet wanita	 Dimensi toilet 2 x 150 cm = 3 m Dimensi wastafel mini 2 (400 x 280 cm) = 0.224 m Sirkulasi 3 m + 0.224 m x 30% = 4 m	2 orang	1	4 M2	Data arsitek

Toilet pria	 Dimensi toilet 2 x 150 cm = 3 m Dimensi wastafel mini 2 (400 x 280 cm) = 0.224 m Sirkulasi 3 m + 0.224 m x 30% = 4 m	2 orang	1	4 M2	Data arsitek
Toilet Daycare	Dimensi toilet 2 m Wastafel 0.112 m Sirkulasi 2 m + 0.112 m x 30% = 2.7 m (3 m)			3 M2	Asumsi
Dapur	3 x 3	-	1	9 M2	NPSK 2018 tentang sarana prasarana TK
Godang	3 x 3	-	1	9 M2	NPSK 2018 tentang sarana prasarana TK
Pos satpam	2x 2	1 orang	1	4 M2	Data Arsitek
Total Luas		436.5 m2			
Sirkulasi 30%		167.3 m2			

HASIL



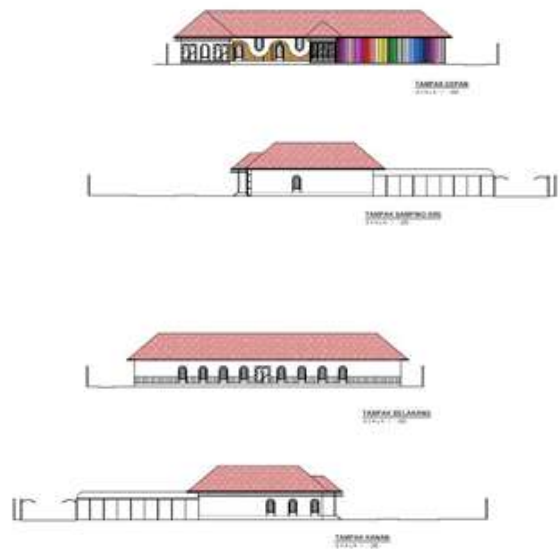
Gambar 6. Perspektif Eksterior
Sumber: Penulis (2025)



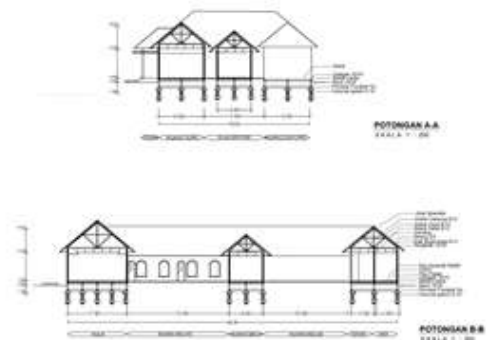
Gambar 7. Site Plan
Sumber: Penulis (2025)



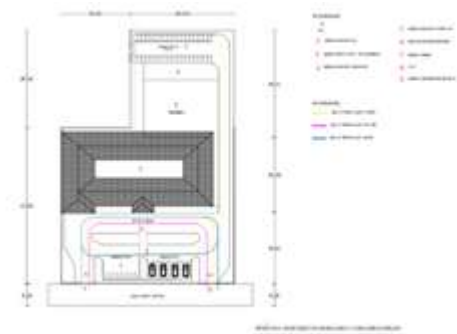
Gambar 8. Denah
Sumber: Penulis (2025)



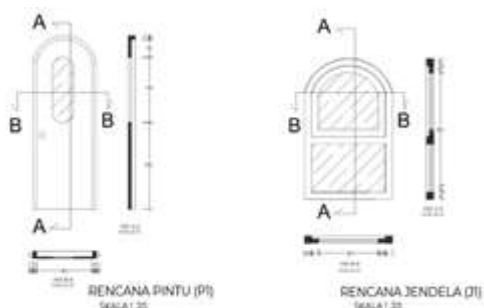
Gambar 9. Tampak Bangunan
Sumber: Penulis (2025)



Gambar 10. Potongan Bangunan
Sumber: Penulis (2025)



Gambar 11. Rencana Aksesibilitas
Sumber: Penulis(2025)



Gambar 12. Detail Pintu dan jendela
Sumber: Penulis (2025)



Gambar 13. Perspektif Interior Ruang
Kelas
Sumber: Penulis (2025)



Gambar 14 Perspektif Eksterior
Playground
Sumber: Penulis (2025)



*Gambar 15 Perspektif Eksterior
Bangunan
Sumber: Penulis (2025)*

KESIMPULAN

Perancangan TK dan Paud IT Bintang Pramuka di Banjarmasin adalah salah satu sarana Pendidikan anak usia dini yang berbasis islam di kota Banjarmasin. Sekolah ini menekankan pada Pendidikan agama islam kepada anak-anak dengan memberikan pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga anak-anak merasa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Perancangan TK dan Paud IT Bintang Pramuka diharapkan mampu memenuhi kebutuhan Pendidikan anak usia dini dengan memberikan sarana fasilitas yang cukup untuk menunjang pembelajaran, fasilitas belajar di dalam ruang, di luar ruangan maupun fasilitas bermain yang dirasa dapat meningkatkan kemampuan motorik anak.

Perancangan ini menggunakan konsep pendekatan deep learning. Konsep deep learning memiliki 3 unsur yaitu, mindful learning , meaningful learning dan joyful learning. Perancangan kali ini mengambil unsur joyful learning. Joyful learning adalah pembelajaran secara mendalam namun bersifat ceria atau menyenangkan, sehingga konsep ini dirasa sesuai dengan kebutuhan anak-anak dalam menunjang pembelajaran. Konsep joyful learning di aplikasikan ke dalam interior bangunan yang menyenangkan bagi anak dengan memberikan desain ornamen yang memiliki ciri khas lucu dan ceria.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashfarina, Indah Noer, Soedjarwo Soedjarwo, and Dewie Tri Wijayati W. 2023. "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4(2):1355–64. doi: 10.62775/edukasia.v4i2.442.
- Badan Pusat Statistik. 2024. "Luas Daerah Dan Jumlah Pulau Menurut Provinsi, 2023." Retrieved (Luas Daerah dan Jumlah Pulau Menurut Provinsi, 2023).
- darawee.ac.th. 2016. "Joyful Learning Environment." *Joyful Learning Environment* 1–23.
- Dinas PUPR Kota Banjarmasin. n.d. "RDTRK&PZ Banjarmasin Timur (Finalisasi)." *Diskominfotik*.
- Hasbi, Muhammad. 2021. "Area Bermain Dalam Ruang." *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset,*

