

## BAB IV

### LANDASAN TEORI

#### 4.1 Landasan Teori tentang Karakter dan Kreativitas Anak

##### 4.1.1 Karakteristik Anak

Menurut Guliford (1959) dalam Munandar (1999) menjelaskan perbedaan antara aptitude dan non aptitude yang berkaitan dengan kreativitas yaitu:

- a. Ciri-ciri *aptitude* dari kreativitas, seperti<sup>6</sup> :
- Keterampilan berpikir lancar (kelancaran)
  - Keterampilan berpikir luwes (fleksibel)
  - Keterampilan berpikir orisinal (orisinalitas)
  - Keterampilan memperinci (elaborasi)
  - Keterampilan menilai (evaluasi)
- b. Ciri –ciri *non aptitude*, seperti :
- Kepercayaan diri
  - Keuletan
  - Apresiasi estetik
  - Kemandirian

Jika dilihat dari ciri tersebut tentu saja pertumbuhan dan perkembangan anak berbeda dengan orang dewasa dalam pembentukan karakter. Menurut Kartin Kartono (1990 : 109) dalam Herta dkk menjelaskan tentang karakteristik anak antara lain (1) Memiliki sifat egosentris naif; (2) Memiliki relasi sosial dengan benda dan manusia yang

---

<sup>6</sup> Munandar, Utami. 1999. Kreativitas dan Keberbakatan : Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama. Hal. 12

bersifat sederhana dan primitif; (3) Antara Jasmani dan rohani sebagai satu totalitas yang tidak terpisahkan; (4) Sikap hidup yang fisiognomis, dimana setiap penghayatan anak secara langsung memberikan sifat material<sup>7</sup>.

Karakteristik anak dijelaskan secara rinci oleh Syamsuar Mochthar (1987:230) dalam Herta dkk, yaitu<sup>8</sup> :

a. Anak usia 4-5 tahun

Pada anak usia 4-5 tahun ini dijelaskan karakteristik anak sebagai berikut :

- 1) Bermain dengan kata dan merasa senang
- 2) Gerakan lebih terkoordinasi
- 3) Mulai dapat mengurus diri sendiri
- 4) Sudah dapat duduk diam serta menyelesaikan tugasnya dengan hati-hati
- 5) Sudah dapat membedakan satu dengan banyak

b. Anak usia 5-6 tahun

Untuk usia anak ini karakteristiknya sebagai berikut :

- 1) Bermain dan berkelompok
- 2) Mulai dapat berhitung 1-10
- 3) Peka terhadap situasi sosial
- 4) Pergerakan lebih terkontrol
- 5) Perkembangan bahasa sudah cukup baik
- 6) Sudah dapat mengetahui perbedaan kelamin dan status

---

<sup>7</sup> Herta, Melinda, dkk. Implementasi Permainan Konstruktif untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini.

<sup>8</sup> ibid

Dalam bermain terdapat pengelompokan yang menjelaskan bahwa dalam pengelompokan tersebut terdapat tingkatan perkembangan anak. Akan tetapi beberapa ahli mengemukakan kategori tersebut kurang jelas sehingga terdapat perbedaan dalam kategori permainan menurut para ahli, antaranya<sup>9</sup> :

a. *Jean Piaget*

1) Permainan Sensorik Motorik ( $\pm \frac{3}{4}$  bulan –  $\frac{1}{2}$  tahun)

Pada usia  $\pm \frac{3}{4}$  bulan –  $\frac{1}{2}$  tahun merupakan masa perkembangan kognitif sensori motor, yang belum dapat dikatakan sebagai kegiatan bermain. Hal ini dikarenakan pada kegiatan usia ini anak melanjutkan kenikmatan yang diperoleh secara jasmani (kegiatan makan atau mengganti). Yang biasanya disebut *reproductive assimilation*.

2) Permainan Simbolik ( $\pm 2-7$  tahun)

Saat anak memasuki usia  $\pm 2-7$  tahun merupakan masa pra operasional yang ditandai dengan berkhayal dan bermain peran. Masa ini anak akan lebih banyak bertanya dan menjawab serta mencoba segala hal yang berkaitan dengan angka, ruang kuantitas dan sebagainya. Terkadang anak tidak memperdulikan jawabannya dan cenderung akan bertanya lagi.

Pada masa ini anak menggunakan berbagai simbol untuk melakukan permainan seperti sapu yang disimbolkan sebagai kuda, kertas yang disimbolkan sebagai uang dan sebagainya.

Permainan ini berfungsi mengasimilasikan dan

---

<sup>9</sup> Herta, Melinda, dkk. Implementasi Permainan Konstruktif untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini.

mengkonsolidasikan pengalaman emosi anak. Hal yang membuat anak berkesan maka akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya.

3) Permainan Sosial yang Memiliki Aturan ( $\pm$  8-11 tahun)

Dalam masa tumbuh kembang anak usia 8-11 tahun ini, anak akan banyak melakukan permainan yang melibatkan peraturan didalamnya dimana nanti dalam permainan anak akan dikendalikan peraturan yang ada.

4) Permainan Olahraga dan memiliki aturan (11 tahun keatas)

Dalam permainan yang menggunakan peraturan tidak hanya permainan sederhana tetapi juga olahraga. Dimana anak menikmati dan merasa senang walaupun terdapat aturan yang lebih ketat dibandingkan dengan permainan seperti kartu atau kastil. Karena anak merasa senang terkadang akan mengulanginya dan memiliki target yang sebaik-baiknya.

b. *Hurlock*

Tak hanya menurut *Jean Piaget*, disini *Hurlock* menjelaskan tahapan dalam bermain diantaranya :

1) Tahapan Penjelajahan (*Exploratory stage*)

Hal pertama yang dilakukan adalah tahapan penjelajahan. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan mencoba mengenali dan menjangkau benda yang berada disekelilingnya kemudian mengamatinya. Selain itu saat anak sudah dapat merangka dan berjalan akan semakin luas jangkauannya sehingga anak akan lebih banyak mengamati benda yang dapat diraihinya.

## 2) Tahapan Mainan (Toy Stage)

Yang kedua adalah tahap mainan. Usia anak 2-3 tahun biasanya masih dalam tahap pengamatan media permainan saja. Sedangkan untuk tahap ini dapat dilakukan pada usia 5-6 tahun cenderung pada usia pra sekolah di Taman Kanak-kanak. Dimana pada tahap ini anak mulai bermain peran dan menggunakan media seperti boneka yang diajak untuk berbicara layaknya teman.

## 3) Tahap Bermain (play stage)

Pada tahap ini anak sudah masuk ke sekolah dasar, sehingga permainan anak juga mulai bertambah banyak dengan media bermain yang semakin berkembang menjadi games, olahraga dan permainan lainnya.

## 4) Tahap Melamun (Daydream stage)

Tahap terakhir adalah tahap melamun yang biasanya anak mendekati masa pubertasnya. Yang ditandai dengan anak mulai kurang berminat pada kegiatan bermain dan lebih banyak meluangkan waktunya untuk melamun dan berkhayal, yang berkaitan dengan ketidakadilan dari orang lain maupun merasa kurang dipahami oleh orang lain.

### 4.1.2 Komponen Pokok Kreativitas<sup>10</sup>

Menurut Suharnan (dikutip dari Nursitot, 1990) dalam Herta dkk menjelaskan kreativitas terdapat pokok - pokok komponen sebagai berikut :

---

<sup>10</sup> Herta, Melinda, dkk. Implementasi Permainan Konstruktif untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini. Makalah.

a. Aktivitas berpikir

Dalam berkreaitivitas seseorang akan melibatkan proses berpikir. Kegiatan ini tidak tampak oleh orang lain karena kegiatan ini merupakan proses mental, dan hanya dirasakan secara persepsi, atensi, ingatan, imajeri, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah (kemampuan kognitif).

b. Kemampuan dalam mengubungkan dua gagasan atau lebih yang pada awalnya tidak terhubung yang nantinya akan menemukan atau menciptakan sesuatu. Selain itu kemampuan dalam mengubah pandangan yang telah ada dan digantikan dengan pandangan baru, dan menciptakan sesuatu yang baru dari hasil kombinasi terdahulu. Kegiatan ini melibatkan proses imajinasi dengan kemampuan memanipulasi objek ataupun situasi pada pikiran sebelum sesuatu yang baru tersebut muncul.

c. Kreativitas pada umumnya dilihat dari produk yang dihasilkan dimana merupakan sesuatu hal yang baru dan belum pernah ada, bersifat luar biasa, dan masyarakat dapat menikmatinya. Menurut Feldman (dalam Semiawan dkk, 1984) dalam Herta dkk menjelaskan ciri dari sifat baru oleh kreativitas, sebagai berikut :

- 1) Produk yang sama sekali belum pernah ada sebelumnya
- 2) Produk yang mengkombinasi dari sebelumnya dan menghasilkan yang baru.
- 3) Produk yang berasal dari hasil inovasi dan evolusi dari hal sebelumnya.

d. Memiliki nilai guna yang dihasilkan dari proses kreatif dimana memiliki kegunaan tertentu seperti praktis dipakai, memperlancar, mendidik,

mendorong, memecahkan masalah, dan menghasilkan sesuatu yang lebih baik dimasa mendatang.

Dari uraian tersebut, komponen pokok kreativitas dapat dirangkum sebagai berikut (1) Aktivitas berpikir, yang berkaitan dengan mental dan hanya dapat dirasakan oleh orang yang bersangkutan; (2) Menciptakan hal yang baru; (3) karya yang dihasilkan bersifat baru bisa dari orisinil, kombinasi maupun inovasi serta evolusi; dan (4) bernilai guna pada masa mendatang.

#### 4.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Anak<sup>11</sup>

Tabel 4.1 Lingkungan yang Mempengaruhi Kreativitas

Sumber : Stephanus Turibius Rahmat & Theresia Alviani Sum. 2017.

Mengembangkan Kreativitas Anak. Jurnal. Jurusan PG-PAUT STKPI Santu Paulus.

JENIS LINGKUNGAN YANG TERLIBAT	LINGKUNGAN YANG MENUNJANG	LINGKUNGAN YANG MENGHAMBAT
Sarana Prasarana	Kelas bersifat fleksibel dengan penataan fisik dari ruangan	Kelas memiliki suasana yang kaku
Orang dewasa (Kepala Sekolah dan pihak pengajar)	Sesering mungkin menanyakan pendapat terhadap suatu hal	Selalu mengajukan pertanyaan tertutup
Program pembelajaran	Aktivitas yang dilakukan sesuai dengan karakter dan usia anak	Aktivitas yang menyulitkan dan tidak sesuai dengan karakter anak
Orang dewasa	Memiliki peran	Berperan sebagai

<sup>11</sup> Stephanus Turibius Rahmat & Theresia Alviani Sum. 2017. Mengembangkan Kreativitas Anak. Jurnal. Jurusan PG-PAUT STKPI Santu Paulus. Hal 102-103

	mendorong anak untuk belajar mandiri dan memfasilitasi serta sebagai inspirator	instruksi dan cenderung membantu/melayani
Program pembelajaran	Pembelajaran menekankan pada proses belajar dan anak ikut berpartisipasi didalamnya	Mementingkan hasil belajar dan keterlibatan anak bersifat pasif
Orang dewasa	Berperan sebagai teman belajar dan menghindari mengarahkan pemikiran anak	Memberikan sumber informasi secara rinci dan mengarahkan anak

#### 4.1.4 Klasifikasi Perkembangan Anak

Menurut Suryabrata, 1984 dalam Setyaningsih (2004) menjelaskan klasifikasi tahapan perkembangan anak secara biologis, psikologis dan pendidikan diberikan pada anak saat usia tertentu (didaktris). Berikut klasifikasinya<sup>12</sup> :

Masa bayi : 0-2 tahun

Masa anak pra sekolah : 3-5 tahun

Masa anak sekolah : 6-12 tahun

Berikut adalah tabel hubungan antara usia anak dengan tahap perkembangan menurut Sumardi Suryabrata dalam Psikologi Perkembangan Anak (dikutip Setyaningsih (2004)):

<sup>12</sup> Setyaningsih, Wahyu. 2004. Children Center di Solo Baru Sebagai Pusat Pengembangan Kreatifitas Anak. Tugas Akhir. Jurusan Arsitektur Univeritas Sebelas Maret. Hal 40-41



Tabel 4.2 Hubungan usia anak dengan tahap perkembangan

Sumber : Setyaningsih, Wahyu. 2004. Children Center di Solo Baru Sebagai Pusat Pengembangan Kreatifitas Anak. Tugas Akhir. Jurusan Arsitektur Univeritas Sebelas Maret.

Klasifikasi	Tahap Perkembangan		
	Psikologis	Biologis	Didaktris
Masa Bayi (0-2 tahun)	Ketergantungan dengan orang lain	Intatik (masa menyusui)	Mutlak dibawah asuhan orang tua
Masa pra sekolah (3-5 tahun)	Pengenalan dunia luar dengan panca indera	Latent (perkembangan awal)	Permulaan pendidikan jasmani dan latihan panca indera
Masa Sekolah (6-12 tahun)	Penemuan diri dan kepekaan sosial	Latent – Pra pubertas (kematangan biologis)	Memulai pembentukan watak dan mental

Selain itu dalam perbedaan usia anak terdapat perbedaan perkembangan yang dipengaruhi oleh beberapa aspek diantaranya aspek perkembangan motorik, pengamatan, fantasi cara berpikir, dan rasa sosial. Berikut adalah uraiannya<sup>13</sup> :

a. Perkembangan motorik

Segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan tubuh. Unsur yang menentukan dalam perkembangan motorik adalah otot, syaraf dan otak.

<sup>13</sup> Ibid. Hal. 42 - 44

## b. Perkembangan Pengamatan

Mengamati sering diartikan melihat tetapi dalam psikologi adalah kegiatan menggunakan panca indera yaitu pendengaran, penglihatan, penciuman, pengecapan.

- Tipe pelihat warna

Pada perkembangan ini anak akan lebih cepat tanggap terhadap warna.

- Tipe pelihat bentuk

Seperti warna, pada tipe ini anak akan cepat tanggap terhadap bentuk dan belum merasa puas apabila belum menggambar seupa dengan aslinya.

## c. Perkembangan fantasi

Anak yang memiliki fantasi sangat luas diartikan mampu membuat gambaran khayalan yang luar biasa. Perkembangan fantasi dibedakan menjadi dua yaitu :

- Masa dongeng 4 sampai dengan 8 tahun : perkembangan mulai mengarah ke kenyataan. Anak suka sekali mendengarkan cerita kehidupan seperti anak raja dan sebagainya
- Masa Robinson Crusoe 8 sampai dengan 12 tahun : pada masa ini anak mengalami realisme naif (diterima tanpa kritik). Dimana lebih menyukai sesuatu yang masuk akal.

Perkembangan Gambar menurut Sumardi Suryabrata dalam Psikologi Perkembangan Anak (dikutip Setyaningsih (2004))<sup>14</sup>:

---

<sup>14</sup> Setyaningsih, Wahyu. 2004. Children Center di Solo Baru Sebagai Pusat Pengembangan Kreatifitas Anak. Tugas Akhir. Jurusan Arsitektur Univeritas Sebelas Maret. Hal. 43

Tabel 4.3 Perkembangan gambar berdasar usia anak

Sumber : Setyaningsih, Wahyu. 2004. Children Center di Solo Baru Sebagai Pusat Pengembangan Kreativitas Anak. Tugas Akhir. Jurusan Arsitektur Univeritas Sebelas Maret.

Perkembangan Gambar	Usia
Masa coret-coret	3-5 tahun
Masa bagan dan skema	5-7 tahun
Masa bentuk dan garis	7-9 tahun
Masa Siluet	9-10 tahun
Masa Perspektif	10-14 tahun

d. Perkembangan Berpikir

Perkembangan pikiran berangsur – angsur hingga usia 12 tahun ingatan mereka menjadi sangat kuat.

e. Perkembangan Rasa Sosial

Kisaran usia 3 tahu, anak sudah mulai berkelompok yang terdiri dari dua hingga 3 orang anak untuk bermain bersama.

Sumardi Suryabrata dalam Psikologi Perkembangan Anak (dikutip Setyaningsih (2004)) menjelaskan tentang karakteristik perkembangan anak berdasarkan sejauh mana aspek-aspek perkembangan yang dikuasai oleh anak dalam periode usia tertentu<sup>15</sup> :

Tabel 4.4 Karakteristik Perkembangan Anak

Sumber : Setyaningsih, Wahyu. 2004. Children Center di Solo Baru Sebagai Pusat Pengembangan Kreativitas Anak. Tugas Akhir. Jurusan Arsitektur Univeritas Sebelas Maret.

Aspek Perkembangan	Masa Bayi ( 0 – 2 tahun )	Masa Pra Sekolah ( 3 – 5 tahun )	Masa Sekolah ( 6 – 12 tahun )
Motorik	Penguasaan gerak terbatas	Kecakapan motorik mulai berkembang,	Kecakapan motorik sudah mencapai

<sup>15</sup> Setyaningsih, Wahyu. 2004. Children Center di Solo Baru Sebagai Pusat Pengembangan Kreativitas Anak. Tugas Akhir. Jurusan Arsitektur Univeritas Sebelas Maret. Hal 45-47

	mutlak tergantung pada orang lain	anak berusaha untuk mengenal sifat benda dan mengenal kemampuan motorik dirinya	kematangan, dimana mereka mulai melepaskan ketergantungannya dengan orang lain
Pengamatan	Mulai berfungsinya alat-alat indera melalui gerakan refleks	Pengamatan / penginderaan mengalami perkembangan	Anak mampu membedakan sifat benda dan mengenal bagian-bagiannya
Fantasi	Belum terlihat	Fantasinya sangat luas, sangat tertarik dengan cerita / dongeng di luar alam nyata	Fantasinya mulai berkurang dan mengarah ke hal yang masuk akal atau nyata
Gambar	Belum terlihat	Pengenalan masa menggambar anak mulai membuat coretan-coretan untuk menyatakan sesuatu yang ada dalam dirinya	Dorongan menggambar / berkreasi mulai berkembang untuk mengungkapkan apa yang ada dalam pikirannya dan apa yang telah diserap dari lingkungan sekitarnya
Berpikir	Masih terbatas melalui pengalaman sensori-motor	Pematangan fungsi berpikir dan mulai bisa berkomunikasi	Intelegensinya berkembang pesan (logika), selalu ingin tahu mencoba dan menyelidiki (berpikir kritis)
Rasa Sosial	Kontak dengan dunia luar terbatas	Perasaan sosial mulai berkembang dan mulai bergaul dengan teman sebaya	Perkembangan rasa sosial sangat tampak dan lingkungan sosial semakin luas mulai membentuk kelompok bermain

## 4.2 Arsitektur Perilaku<sup>16</sup>

Arsitektur perilaku adalah arsitektur dalam menerapkan perancangan selalu menyertakan pertimbangan-pertimbangan perilaku. Menurut Snyder James (1989) dalam Zulfa (2016) menjelaskan faktor dalam prinsip arsitektur perilaku, sebagai berikut :

- a. **Kebutuhan Dasar** : dalam Kehidupan manusia tidak dapat dipungkiri bahwa membutuhkan sesuatu dalam melanjutkan kehidupan. Dan ada kebutuhan dasar yang wajib dipenuhi manusia, antara lain :
  - Manusia memerlukan kebutuhan yang berhubungan dengan faktor fisik (*Physiological need*)
  - Membutuhkan rasa aman dalam lingkungan bersifat fisik maupun psikis (*Safety need*)
  - Manusia pasti membutuhkan untuk melakukan sosialisasi, berinteraksi dan berhubungan dengan orang lain sebagai sarana mengekspresikan diri (*Affiliation need*)
  - Untuk dapat membentuk pola perilaku manusia maka dibutuhkan melakukan kreasi, berkembang, berpikir dan menambah pengetahuan tentang keindahan (*Cognitive/Aesthetic need*)
- b. **Jenis Kelamin** : kebutuhan ruang berbeda antara wanita dan pria.
- c. **Usia**

Perilaku menurut usia manusia pasti berebeda sehingga berpengaruh terhadap perancangan, berikut adalah perbedaannya :

---

<sup>16</sup> Zulfa, Nur Emiliya. 2016. Sekolah Alam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak di Demak. Projek Akhir Arstektur. Jurusan Arsitektur Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Hal. V-2 – V-5

- Balita : mengenali perilaku-perilaku sekitar dan belum mengenali perilakunya sendiri.
  - Anak-anak : memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kecenderungan kreatif
  - Remaja dan Dewasa : pada usia ini manusia memiliki kepribadian yang stabil dan matang
  - Manula : kemampuan fisik pada usia ini mengalami pengurangan.
- d. Kemampuan Fisik : manusia memiliki kemampuan fisik yang berbeda setiap individunya karena terdapat faktor usia, jenis kelamin, dan kondisi dari kesehatan tubuh yang mempengaruhinya sehingga perlu penanganan desain dan perancangan bahan yang akan digunakan.
- e. Kelompok Pengguna : dapat dipertimbangkan dalam perancangan desain tentang perbedaan kelompok pengguna, karena ruangan atau bangunan yang diperlukan akan berbeda sesuai fungsi dan pola kegiatannya.
- f. Antropometrik : berkaitan dengan dimensi, proporsi tubuh manusia, karakteristik fisiologi dan kesanggupan relatif berbeda dalam bergerak. Serta pengaruh mikro lingkungan yang berbeda-beda

#### 4.3 Landasan Teori Keamanan<sup>17</sup>

Definisi dari keamanan menurut Tarwoto dan Wartonah (2010) dalam Rosary (2017) merupakan suatu keadaan yang aman dan tentram. Dimana definisi tersebut diartikan dalam sebuah permainan yang dilakukan itu aman dari segala bentuk cedera serta kecelakaan.

<sup>17</sup> Rosary, Monica. 2017. Standar Keamanan dan Kenyamanan Ruang Bermain Anak. Laporan Akhir Seminar. Jurusan Arsitektur Universitas Katolik Soegijapranata. Hal. 5-6

Menurut Fatmawati (2009) dalam Rosary (2014) keamanan merupakan suatu kebutuhan keamanan fisik dalam melindungi diri dari bahaya yang mengancam secara fisik.

Pada pembahasan tentang teori keamanan akan menjelaskan dan berfokus tentang bagaimana memberikan lingkungan yang aman untuk anak. Sebagai berikut :

a. Klasifikasi keamanan

- 1) Keamanan secara fisik : berkaitan dengan tubuh atau kehidupan. Terkadang keamanan fisik mengambil prioritas lebih dahulu dibandingkan dengan pemenuhan kebutuhan fisiologi. Keamanan fisik ini berupa bahaya di lingkungan, kecelakaan dan penyakit.
- 2) Keamanan secara psikologis : berkaitan dengan bagaimana keadaan psikis dari dalam diri seseorang.

b. Faktor yang Mempengaruhi Keamanan Ruang untuk Anak<sup>18</sup>

Keselamatan pengguna merupakan hal terpenting dalam sistem bangunan. Sehingga perlu keamanan yang menjamin untuk keselamatan pengguna terutama ruang bermain bagi anak. Maka terdapat faktor yang mempengaruhi keamanan ruang bermain adalah sebagai berikut :

1) Penataan ruang dan perabot

Pola pergerakan anak tidak dapat ditebak sehingga ruang yang tidak dapat diawasi secara langsung maupun tak langsung oleh orang yang dewasa dapat menimbulkan bahaya. Maka sebuah ruang dapat dikategorikan sesuai dengan usia, sebagai berikut :

A. Anak usia 1 hingga 3 tahun

---

<sup>18</sup> Ibid. Hal. 6-9

Usia ini anak mulai belajar serta memahami keadaan disekitarnya, biasanya permainan yang bagus dan dianjurkan untuk anak usia 1-3 tahun ini adalah permainan penyusunan bentuk karena anak sudah mulai mengenal macam warna dan bentuk.

B. Usia anak 3-5 tahun

Di usia 3-5 tahun anak sudah mulai aktif dalam bergerak serta memiliki daya imajinasi yang tinggi. Disini anak lebih mengikuti peran yang dilakukan disekitarnya (bermain peran) serta acak dengan menggunakan media yang ada seperti meja dan kursi.

C. Usia di atas 5 tahun

Pada usia ini anak mulai berkelompok dalam bermain. Permainan yang diterapkan berkaitan dengan aturan, giliran, kerjasama dan strategi. Permainan yang berkaitan dengan hal tersebut berupa bergelantungan, panjat-memanjat, dan sebagainya. Dan juga dapat bermain secara kreatif menggunakan media air, pasir maupun tanah liat.

- 2) Menurut Dirjen PAUD yang dikutip dari Diyanti dkk (2014) dalam Rosary (2017) mengatakan bahwa pencapaian merupakan salah satu yang mempengaruhi terhadap keselamatan pengguna dan sebaiknya jauhkan dari lalu lintas yang padat untuk menjaga keselamatan (Dirjen PAUD dikutip dari Diyanti dkk, 2014)
- 3) Dalam bermain anak cenderung tidak terkontrol dengan pergerakan bebasnya. Dan secara fisik, perabot memiliki permukaan material pada bagian tepinya runcing dan *finishingnya* masih kasar sehingga sangat berbahaya bagi anak. Oleh karena itu perlu diperhatikan untuk



permukaan material perabot. Material yang berbahaya bagi anak seperti besi dan alumunium sebaiknya dilapisi oleh bahan yang berbahan karet sehingga aman untuk anak dan hindarkan dari paparan matahari langsung karena dapat menyebabkan anak terluka saat menyentuhnya.

4) Penutup tanah atau penutup lantai

Kecelakaan yang dialami oleh anak – anak dikarenakan pergerakan yang tidak ditebak dan tidak terkontrol dalam bermain sehingga material penutup merupakan salah satu hal terpenting untuk keamanan anak. Menurut Chalmer (1996) dalam Rosary (2017) membandingkan material penutup yaitu aspal, beton, pasir dan rumput. Dari keempat material tersebut material paling berbahaya adalah aspal dan beton dimana 6 kali lipat berbahaya dari pasir. Sedangkan untuk permukaan tanah yang tertutup rumput berbahaya 1,7 kali dari pasir. Dari perbandingan tersebut dapat diketahui bahwa pasir merupakan material yang dapat meminimalisir cedera walau tidak sepenuhnya mengurangi terjadinya cedera.

- 5) Jika berkaitan dengan dimensi dalam bangunan maka ditetapkan menjadi dua yaitu dimensi elemen tetap yang berupa bangunan itu sendiri dan elemen tidak tetap berupa perabot dalam ruangan. Akan tetapi keingintahuan anak yang cukup tinggi memungkinkan anak mengeksplorasi berbagai hal tanpa bantuan orang dewasa, sehingga dimensi tersebut disesuaikan dengan kebutuhan anak serta tidak berbahaya.