

MEJA KURSI BELAJAR DAN BERMAIN ANAK USIA 4-5 TAHUN DENGAN PERMAINAN BENTUK GEOMETRIS

Oleh : Ahmad Zainudin

Dosen Pembimbing : Drs. M. Zainudin Azis, M. Ds.

Basically, every child has the potential for creative, even though the level creativity different.

Creativity, as well as the potential of each other, need to be given the opportunity and environment by excitative to grow. The development of creativity children are not only influenced by the psychological environment, but also the physical environment has a big influence. The influence from the outside as a constructive form, the bright colors stimulate emotional and psychological child coupled with the type of games that stimulate their intellect compound. Learning facilities and infrastructure as one of the physical environment can act as a stimulus to develop the creativity of children, as external stimulus. Research with the observation method to obtain physical data and the subject obtained directly on the institution and play nursery - a child as a foothold to make the design of tables and chairs that match the child's development.

Furniture that has a learning function as a place to learn and play is adjusted with the psychological development of children stimulate creativity with the geometrical forms of the game that will maximize the potential of children. With the design criteria table chairs children learn with the appropriate activities and child development, namely: 1. The use of wood and finishing materials in a safe (non toxic) for children's activities. 2. Design and form of tables and chairs which are in accordance with the psychology of children pckembangan playful, bereksplorasi, berimajinasi and experiment with it - it's new and meet the needs of children. 3. Construction is strong and safe for children, children's activities, which tend to be free, where the physical and creative development of children more dominant than the logic or the ratio of children. 4. Color - the bright colors which are applied on the study table and chair children's playground have a good psychological effect for the emotional development of children. The process through which the early stages, preparation and selection of mahogany timber in accordance with the needs of the product, done by expert craftsman to get the perfect job and painted the finishing stage as final. Design furniture and learn to play to stimulate creativity children aged 4 - 5 years with the geometrical forms of the game will influence and provide a real contribution to the nursery children - a child in developing the potential of children have been born since.

A. Pendahuluan.

1. Latar Belakang

Fenomena yang terjadi dalam dunia pendidikan anak usia dini menjadi hal yang wajar karena anggapan bahwa meja kursi adalah sebagai tempat duduk saja, kenyamanan belajar anak tidak terlalu dipertimbangkan. Disamping itu pemberian sentuhan warna pada meja kursi belajar anak menggunakan bahan yang tidak aman bagi kesehatan anak. Kenyataan yang terlihat bahwa untuk poster tubuh anak usia 4 -5 tahun sekarang tampak lebih besar dibandingkan dengan anak terdahulu. Hal ini menunjukkan bahwa pertumbuhan tubuh anak usia sekolah sekarang meningkat seiring dengan kecukupan gizi yang baik. Dampak dari ketidakserasian antara kursi dengan ukuran tubuh anak sekolah merupakan salah satu kendala dalam upaya meningkatkan kenyamanan dalam belajar. Akibat dari meja kursi sekolah yang tidak sesuai dengan ukuran tubuh

anak sekolah antara lain dapat mengakibatkan anak cepat mengalami kelelahan.

Sikap dan perilaku dalam proses belajar mengajar tampak tidak nyaman dan kadang-kadang menafsir dilakukan sambil tiduran, atau menangis sebagai akibat dari meja kursi yang tidak ergonomis. Kondisi tersebut menyebabkan sikap duduk yang salah (tidak sehat/bengkok) serta cara menulis atau membaca yang dilakukan sendiri oleh anak mengikuti meja kursi yang ada. Karena meja kursi yang terlalu rendah atau tinggi menyebabkan anak sebentar-sebentar berdiri dan bergerak merubah posisi. Perasaan tidak nyaman (gelisah), kurang konsentrasi, mengantuk, dan lain sebagainya. Apabila kondisi tersebut berlangsung lama (selama masa sekolah), akibat lebih jauh akan menyebabkan perubahan sikap tubuh dan gangguan pertumbuhan. Secara keseluruhan akibatnya akan mengarah kepada gangguan dalam proses

belajar (*learning disability*).

2. Rumusan

Sesuai dengan perkembangan anak usia 4 - 5 tahun, mereka memiliki kebutuhan meja kursi yang sesuai dengan ukuran tubuh anak, maka alternatif pemecahannya adalah dengan penerapan kursi belajar yang sesuai (*ergonomic*) dengan postur tubuh anak yang memenuhi kebutuhan mereka, yaitu belajar dan bermain.

Karena masa kanak-kanak adalah masa bermain, bereksplorasi, berimajinasi, dan bereksperimen, maka bentuk, warna dan desain yang menarik akan mempengaruhi perkembangan anak.

Bagaimanakah membuat model kursi belajar anak yang sesuai (*ergonomic*) dengan ukuran tubuh anak usia 4-5 tahun, yang diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan belajar.

3. Tujuan

Menciptakan produk desain meja kursi belajar dan bermain dengan permainan bentuk geometris disamping sebagai tempat belajar dan bermain yang sesuai dengan postur tubuh anak usia 4 - 5 tahun.

4. Metodologi

a. Metode pengumpulan data

Dalam penelitian ini memerlukan adanya data data yakni sebagai bahan yang akan distudi. Dan untuk mendapatkan diperlukan metode yang dipakai sebagai pendekatan. Penelitian disesuaikan dengan permasalahan dan kondisi yang ada, sehingga data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan kevaliditasannya. Maka metode pengumpulan data yang diperlukan dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah:

1) Metode observasi.

Metode observasi adalah metode pengambilan data yang dilakukan dengan cara pengamatan dengan menggunakan pencatatan secara sistematis, pengamatan dilakukan dengan cara ikut melibatkan diri dalam proses guna mendapatkan data-data tentang meja, gaya modern, standard, proporsi kaitan dalam kegiatan mendesain sebuah produk meja.

Arikunto (1993:112) menjelaskan pengertian observasi adalah: "Pengamatan langsung yang berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang mungkin timbul dan akan diamati dengan memberikan tanda pada kolom tempat-tempat peristiwa muncul, observasi melibatkan penyusun untuk berinteraksi secara langsung dengan subyek yang akan diteliti, secara terbuka dan terlibat didalamnya secara aktif dalam upaya memperoleh data. Penyusun dapat secara langsung melihat, mendengar, merasakan dan menganalisa suatu peristiwa melalui pengamatan.

Aspek-aspek yang diobservasi penyusun antara lain: (1) Fungsi produk meja, (2) Jenis-jenis gaya modern pada perabot, (3) Standardisasi dan proporsi (4) Bentuk meja, (5) Konstruksi, (6) serta Finishing dan Bahan pendukung.

Observasi yang dilakukan oleh penulis dengan melakukan pengambilan gambar dengan penggunaan kamera pada lembaga pendidikan prasekolah yang dijadikan obyek penelitian, yaitu :

a) Roudlatul Athfal Darul Hikmah, Menganti Kedung Jepara.

Lembaga pendidikan prasekolah yang didirikan sejak tahun 1990 untuk anak-anak usia TK. Meski lama sudah berdiri namun lembaga ini masih menggunakan tempat belajar berupa meja dan kursi yang umum dipakai, yaitu bentuk kotak dan menggunakan cat yang menggunakan thinner sebagai pengencer.

b) Playgroup dan TK Islam Terpadu DINADO.

Lembaga pendidikan milik Yayasan Keluarga Haji Djoepri, yang terletak di Jl. H.M. Sulchan No: 03 Kriyan Jepara, mempunyai misi untuk menyiapkan sumber daya manusia yang islami, cerdas, mandiri, serta sehat

jasmani dan rohani. Serta mengenalkan nilai-nilai islami kepada anak didiknya.

Sarana dan prasarana yang tersedia di lembaga pendidikan Dinado cukup memadai, disamping lingkungan belajar yang cukup luas juga lingkungan bermain.

2) Metode Interview

Metode interview yaitu metode pengumpulan data melalui percakapan secara langsung, dalam hal ini penyusun mengadakan interview, guru taman kanak-kanak, dan anak taman kanak-kanak sebagai referensi, berupa ide, jalan keluar pemecahan, dan lain-lainnya.

Wawancara yang dihimpun penulis, yaitu:

a) Ibu Falz, Pengajar TK Islam Terpadu Dinado Kriyan Kalinyamatan Jepara menjelaskan bahwa meja kursi yang ada di TK Dinado kurang nyaman untuk anak, kaki anak tidak menyentuh lantai, (jawa: *njinjit*). Dan kadang anak jenuh serta tidur di meja.

B) Michel Alif Zahir, siswa TK Islam Terpadu Dinado Kriyan Kalinyamatan Jepara, tentang kursi yang didudukinya, tidak enak katanya.

b. Metode Analisa Data

Metode deskriptif adalah prosedur pemecahan masalah yang diselidiki, dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan obyek penelitian pada saat sekarang, berdasarkan fakta-fakta yang tampak sebagaimana adanya (Hadari Nawawi dan Mimi Martini, 1993: 73).

Penulis menggunakan metode "Deskriptif Kuantitatif" untuk mengetahui kesesuaian antara tubuh anak dengan kursinya. ukuran antropometri adalah ukuran-ukuran alamiah dari tubuh manusia dan alat kerja yang berperan di dalam melakukan aktivitas, baik secara statis (ukuran sebenarnya) maupun secara

dinamis (disesuaikan dengan pekerjaan). Populasi yang dijadikan sampel adalah anak TK dan Playgroup) Dinado yang terletak di Kalinyamatan Jepara serta RA. Darul Hikmah Menganti Kedung Jepara. Hasil pengukuran antropometri kursi taman kanak-kanak serta antropometri tubuh anak dibandingkan untuk mengetahui kesesuaiannya. Berdasarkan hasil perbandingan itu terungkap adanya ketidaksesuaian (tidak ergonomis) kursi belajar dengan postur tubuh anak usia 4-5 tahun. Ketidaksesuaian yang jelas sekali terlihat adalah pada kursi sekolah (tinggi alas duduk) dan lebar alas duduk.

B. Landasan

Kemampuan anak ibarat benih yang perlu dipelihara dari dipupuk agar tumbuh dengan baik. Kalau lingkungan tidak memberikan pemeliharaan dan perlindungan terhadap rangsangan yang berlebihan, maka potensi serta kemampuan - kemampuan tertentu tidak dapat terwujud.

Anak dilahirkan dengan 10 miliar neuron (sel syaraf) di otaknya, di mana miliaran sel *glia* terus bertambah untuk memupuk neuron. Sel-sel syaraf ini dapat membentuk ribuan sambungan antaneuron yang disebut *dendrite* yang mirip sarang laba-laba, dan axon yang berbentuk memanjang (Susan R. Johnson, M.D., dalam <http://freelists.org>).

Otak anak usia 4-5 tahun besarnya dua pertiga otak orang dewasa, tapi memiliki 5-7 kali lebih banyak sambungan antar neuron daripada otak orang dewasa. Otak mereka memang punya kemampuan besar untuk menyusun ribuan sambungan antaneuron (Susan R. Johnson, M.D., dalam <http://freelists.org>).

Perkembangan otak anak yang sedang tumbuh melalui tiga tahapan, mulai dari otak primitif (*action brain*), otak limbik (*feeling brain*) dan akhirnya ke *neocortex* (atau disebut juga *thought brain*, otak pikir).

Karena itu, anak yang sedang tumbuh dianjurkan menerima masukan dari lingkungannya sesuai dengan perkembangannya. Disamping itu, anak juga membutuhkan pengalaman yang merangsang pancaindera. Namun indera mereka perlu dilindungi dari rangsangan yang berlebihan karena anak-anak itu ibarat sepon. Mereka menyerap apa saja

yang dilihat, didengar, dicium, dirasakan, dan disentuh dari lingkungan mereka. Kemampuan otak mereka untuk memilah atau menyaring pengalaman rasa yang tidak menyenangkan dan berbahaya belum berkembang.

Kurangnya stimulasi, atau sebaliknya stimulasi yang berlebihan, ditambah lagi dengan gerakan motorik kasar dan halus yang tidak berkembang secara baik, bisa menyebabkan rusaknya perhatian terhadap lingkungan.

Ketika membaca, menulis, dan berbicara, belahan otak kiri yang dominan. Tugas utama otak kiri ialah berpikir secara analitis dan menyusun argumen logis langkah demi langkah, ia menganalisis suara dan makna bahasa.

Aktivitas motorik kasar seperti lompat tali, memanjat, lari, serta aktivitas motorik halus macam menggambar, merenda, membuat origami, dan bikin kue merupakan aktivitas penting bagi proses mielinasi *C. collosum*. Jalur ini memungkinkan kemampuan berpikir analitis (otak kiri) dan intuitif (otak kanan) untuk saling mempengaruhi.

Perkembangan ini mempengaruhi komunikasi efektif antara belahan otak kanan dan kiri. Diduga, inilah penyebab timbulnya kesulitan perhatian dan belajar pada anak. Membaca buku, berjalan-jalan di alam, atau bercakap dengan orang lain, di mana anak punya kesempatan untuk merenung dan berpikir jauh lebih mendalam.

Ketika otak anak dipapari rangsangan visual sekaligus suara, yang diserap hanyalah visualnya. Itulah pendapat dari *Susan R. Johnson M.D.*, Dokter spesialis anak asal San Francisco dan pernah mendalami ilmu kesehatan anak yang berkaitan dengan perilaku dan perkembangan.

Para ahli menyimpulkan bahwa warna-warna cerah menunjukkan tendensi emosional yang tinggi. Penggunaan warna biru dan hitam yang berulang-ulang mengindikasikan kontrol pribadi dan penahanan emosi. Ada kemungkinan bahwa warna memiliki nilai efektif tertinggi dan memperhatikan ungkapan yang tak tertahankan.

Warna merah memiliki efek emosional yang tajam dibandingkan dengan warna lainnya. Havelock Ellis pada artikelnya *Psychology of Red* dalam *Popular Science* mengatakan bahwa pada spektrum warna merah itu timbul paling bawah, tetapi munculnya pada mata

kita adalah paling cepat dan kuat.

Bermain dan alat-alat permainan memiliki fungsi terapeutik. Proses belajar anak justru sebaiknya dilakukan melalui metode bermain dan dengan alat-alat permainan. Namun hal ini hendaknya tidak disalah artikan dengan istilah "main-main". Proses belajar dapat merupakan proses yang sangat membosankan untuk dikerjakan oleh anak-anak, sedangkan anak-anak biasanya lebih tertarik dengan permainan. Karena, proses bermain dan alat-alat permainan merupakan perangkat komunikasi bagi anak-anak. Melalui bermain anak-anak belajar berkomunikasi dengan lingkungan hidupnya, lingkungan sosialnya serta dengan dirinya sendiri. (www.himpi.org).

Melalui bermain anak-anak belajar mengerti dan memahami lingkungan alam dan sekitarnya. Melalui bermain anak-anak belajar mengerti dan memahami interaksi sosial dengan orang-orang di sekitarnya. Melalui bermain anak-anak mengembangkan fantasi, daya imajinasi dan kreativitasnya. Bermain merupakan proses dinamis yang sesungguhnya tidak menghambat anak dalam proses belajar, sebaliknya justru menunjang proses belajar anak. Keberatan orang tua terhadap aktivitas bermain anak justru menghambat kemampuan kreativitas anak untuk mengenal dirinya sendiri serta lingkungan hidupnya. Hanya saja, proses bermain anak perlu diarahkan sesuai dengan kebutuhannya. Mereka yang kurang mampu untuk berkonsentrasi dapat diberikan berbagai jenis permainan yang lebih terarah pada pemusatan perhatian seperti mengkonstruksi suatu benda tertentu. Anak-anak yang kurang mampu untuk mengekspresikan diri secara verbal dapat dibina untuk mengembangkan bakat kreatifnya melalui media misalnya menggambar.

Perkembangan kreatif merupakan gabungan antara imajinasi dan perasaan. Unsur, fisik, kreatif dan rasio tersebut selalu bekerja secara bersamaan dalam diri manusia hanya kadarnya saja berbeda-beda tergantung pada usia sejak bayi hingga dewasa. Sebagai contoh, ketika bayi karena daya nalar dan kreativitasnya belum terlatih, maka fisik sangat dominan terlihat dengan gerak-geraknya atau tangisannya. Berbeda dengan masa kanak-kanak ketika kreativitasnya sudah muncul, akan tetapi nalarnya belum sepenuhnya hadir, maka yang dominan hadir pada diri anak adalah

fisik dan kreatifnya. Dan ketika telah dewasa, perkembangan fisik, kreatif, rasio tersebut diharapkan dengan pendidikan yang benar terjadi integrasi yang sinergis.

Pertumbuhan dan perkembangan manusia tidak akan lepas dari 3 potensi primer, yaitu: fisik, kreatif dan rasio dan 3 potensi sekunder, yaitu gerak, imajinasi dan perasaan (Tabrani, 1988).

Pemunculan aspek fisik, kreatif dan rasio tersebut seiring dengan permasalahan yang dihadapinya, misalnya ketika seorang sedang belajar matematika, ketiga unsur fisik, kreatif dan rasio bekerja, hanya saja pada saat itu unsur rasio lebih dominan bekerja dibandingkan kreatif dan fisiknya. Begitu pula ketika bermain sepak bola, fisik dan kreatif lebih dominan bekerja dibandingkan unsur rasio. Artinya tidak ada manusia yang hanya fisiknya saja berkembang 100%, rasionya atau kreatifnya yang 100%, akan tetapi ketiganya bersinergi menjadikan manusia sebagai manusia (Tabrani, 1988).

C. Pembahasan

1. Proses Desain Terpilih

Dari beberapa konsep yang telah disebutkan di bab III, penulis menggerakkan tangan untuk membuat sketsa awal meja kursi belajar dan bermain anak.

Meja kursi belajar dan bermain anak yang menekankan pada proses perkembangan kreativitas yang berkaitan dengan bentuk meja, permainan warna cerah terutama warna merah yang memiliki spektrum yang cepat ditangkap oleh mata anak. maka penulis merumuskan suatu pemecahan dan pengembangan desain sebagai berikut:

a. Kegiatan Meja (fungsi yang menonjol)

Meja disamping menjadi tempat menulis, menggambar dan berhitung dalam kelas, juga menjadi salah satu kegiatan meja, yaitu kegiatan konstruktif bermain bongkar pasang dengan bentuk geometris, yaitu: dengan memasang dan membongkar bentuk lingkaran, segitiga dan persegi. Anak didorong untuk berakifitas yaitu belajar dan bermain dalam satu meja. Tanpa harus meninggalkan meja tersebut.

b. Bentuk Meja Kursi

Bentuk meja tidak beraturan tapi memiliki unsur kepaduan

dengan bentuk bagian yang lain. Bentuk meja yang umum adalah bentuk persegi, sehingga tidak aman untuk anak, karena anak cenderung melakukan sesuatu tanpa tahu akibatnya.

Bentuk yang memainkan garis dan lingkaran sehingga kesan yang didapat sesuai dengan kebutuhan anak yang suka bereksplorasi bentuk.

c. Warna Finishing

Aktifitas anak yang selalu ingin tahu dan melakukan kegiatan tanpa tahu resiko yang terjadi, meja kursi ini menggunakan bahan finishing yang tidak mengandung racun (non toxic) dan aman untuk anak dan tidak mengakibatkan gangguan pemapasan karena sudah melewati uji mutu oleh Pihak Sucofindo. Dengan menggunakan pencer air yang ramah terhadap alam.

Warna yang diaplikasikan yaitu, merah, kuning, hijau dan biru untuk merangsang aktifitas psikologi anak, dengan melakukan kegiatan yang aktif dan konstruktif di meja, tanpa harus meninggalkan ruangan kelas.

d. Konstruksi yang kuat

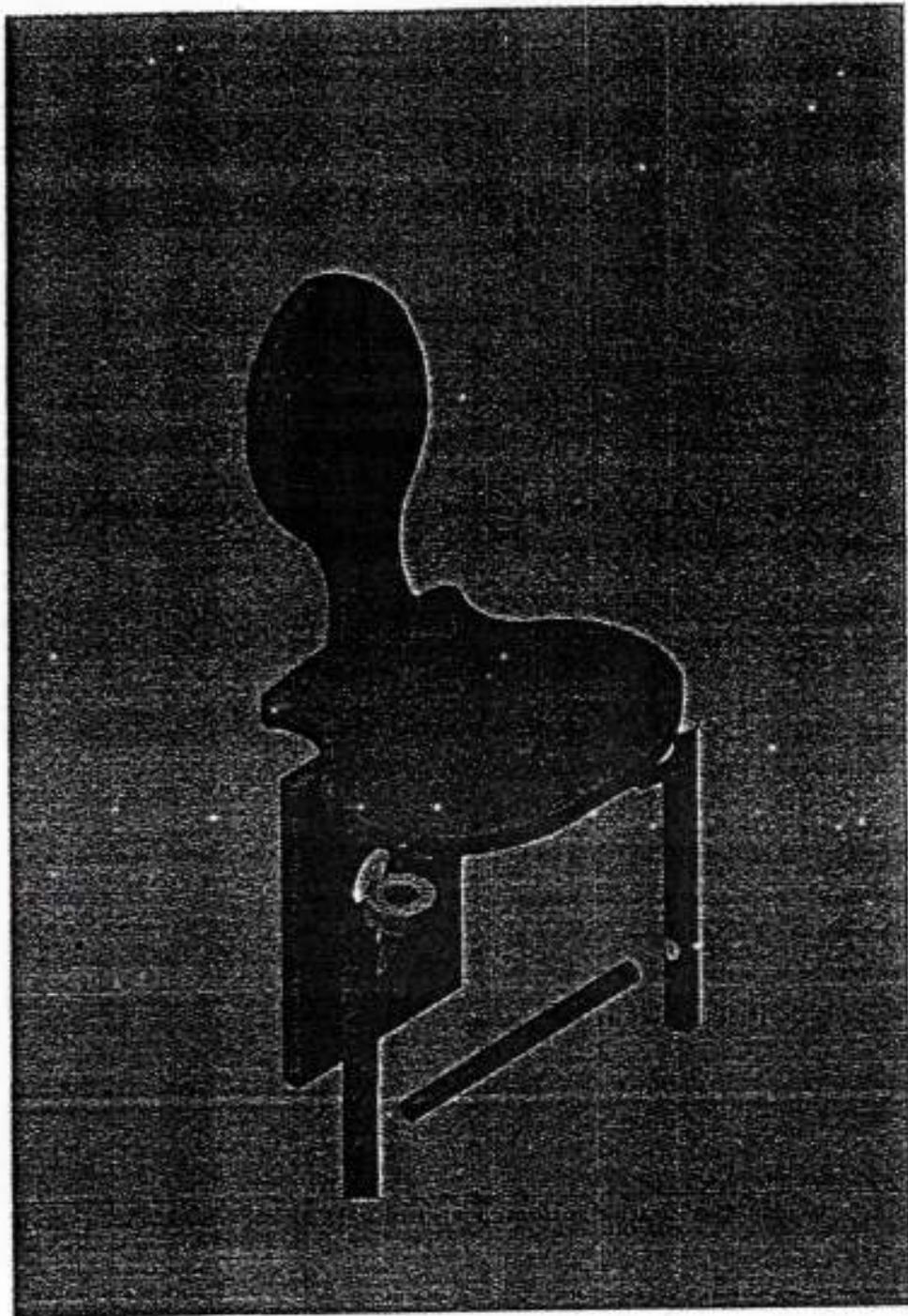
Proses produksi yang irit dengan bahan, yaitu penggunaan papan sisa potongan dari produksi yang lain, karena ukuran yang dibutuhkan paling panjang 75 cm dan ketebalan papan 2 cm serta sistem produksi yang cepat dan ringkas dengan konstruksi yang mudah. Dengan membuat inlai untuk kaki pada dudukan kursi dan diperkuat dengan sunduk lingkaran. untuk lebih menguatkan konstruksi kaki dan dudukan diberi lem dan skrup plus.

Konstruksi baru yang digunakan yaitu mempertemukan bagian bawah kaki dan sandaran atas.

2. Gambar Kerja

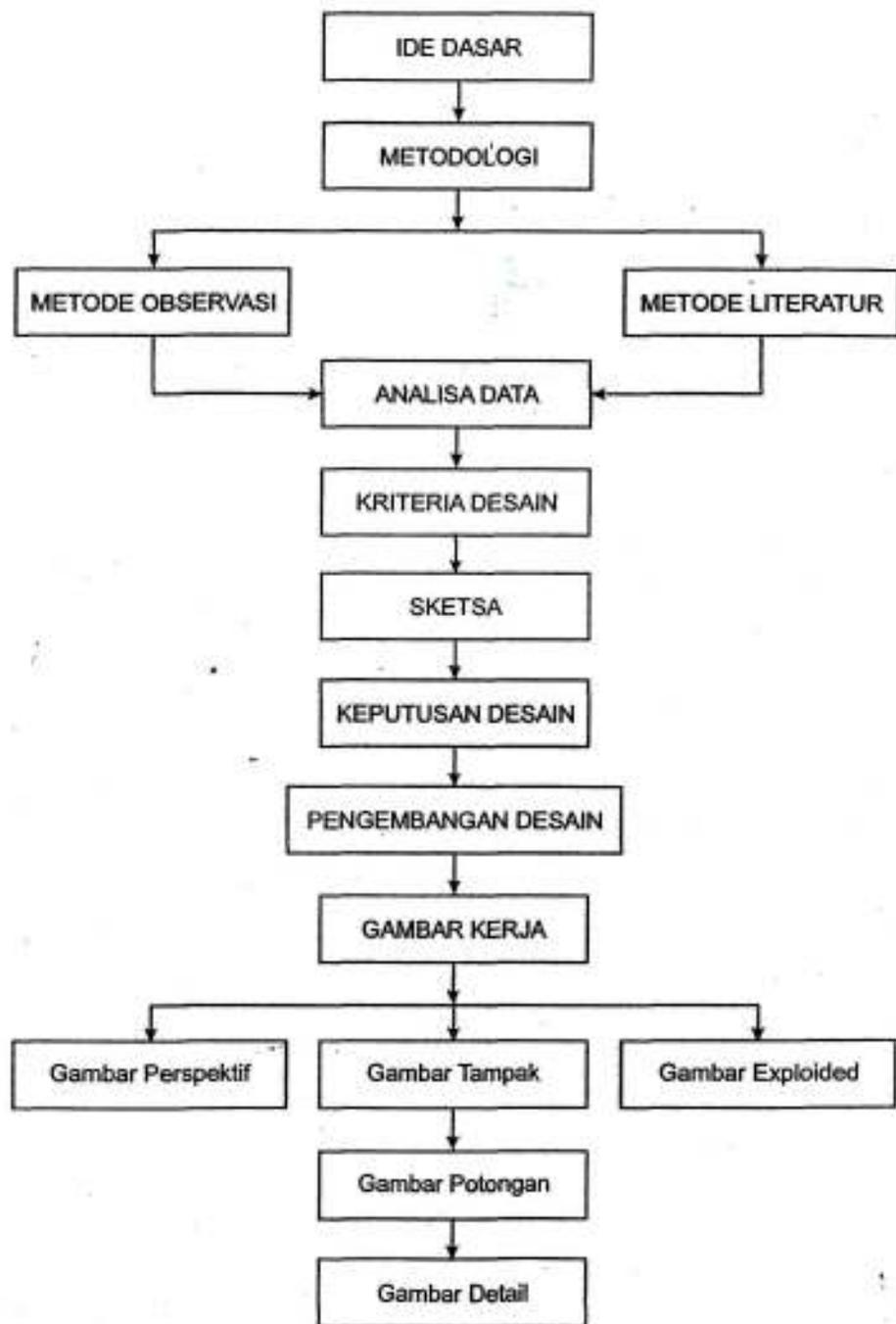
Selanjutnya membuat gambar kerja hasil rumusan sketsa di atas. Gambar kerja merupakan uraian dari benda kerja yang meliputi: gambar proyeksi, gambar perspektif, gambar eksplodid, serta gambar detail-detail dan konstruksi. Gambar kerja ini dibuat dengan skala 1:10, dalam hal ini penulis membuat putusan sebagai

gambar terpilih dan kemudian gambar tersebut siap untuk diproduksi.



Gambar 33 : Desain Kursi Tampak Exploded

Skema 1 : Proses Desain



3. Pengerjaan Karya

a. Persiapan bahan baku

- 1) Bahan utama
- 2) Bahan Pendukung

b. Persiapan Alat

- 1) Peralatan Masinal
 - a) Mesin ketam
 - b) Mesin pembuat lubang purus
 - c) Gergaji lingkaran (*Circle saw*)
 - d) Gergaji pita (*Scrool band saw*)
 - e) Mesin bor
 - f) Mesin gerinda
- 2) Peralatan Manual
 - 1) Gergaji tangan
 - 2) Ketam
 - 3) Pahat tusuk
 - 4) Klam
 - 5) Batu asah
- 3) Alat bantu
 - a) Penggaris
 - b) Siku
 - c) Pensil kayu / bolpoint
 - d) Meteran
 - e) Obeng
 - f) Palu
 - g) Jangka, untuk membentuk geometris, lingkaran.

c. Teknik Pengerjaan

- 1) Pengukuran dan pembuatan mal.

Pembuatan mal adalah proses yang paling awal dalam pembuatan sebuah karya yang dibuat dengan skala 1:1 dengan menggunakan lembaran triplek dengan ukuran tebal 3 mm.

- 2) Pemotongan bidang kerja.

Setelah proses pengemalan pada papan selesai dilakukan maka langkah selanjutnya adalah untuk pembuatan bidang lurus bisa menggunakan gergaji *circle*, atau menggunakan gergaji potong kemudian untuk pembuatan lubang pada papan menggunakan mesin bobok.

- 3) Pembentukan bentuk geometri

Pembuatan bentuk geometris dilakukan dengan menggunakan gergaji bobok dan router. Sehingga dihasilkan bentuk bentuk geometris yang rapi.

- 4) Penghalusan pada

permukaan komponen.

Setelah komponen tersedia sesuai dengan kebutuhan kemudian dilakukan proses perataan dan penghalusan dengan menggunakan mesin ketam, untuk hasil perataan yang lebih halus digunakan ketam manual.

- 5) Konstruksi sambungan.

Untuk pembuatan produk Kursi Belajar Anak ini konstruksi yang digunakan penulis adalah sebagai berikut:

- a) Sambungan purus.
- b) Sambungan pen.
- c) Sambungan Tail Bird (ekor burung)

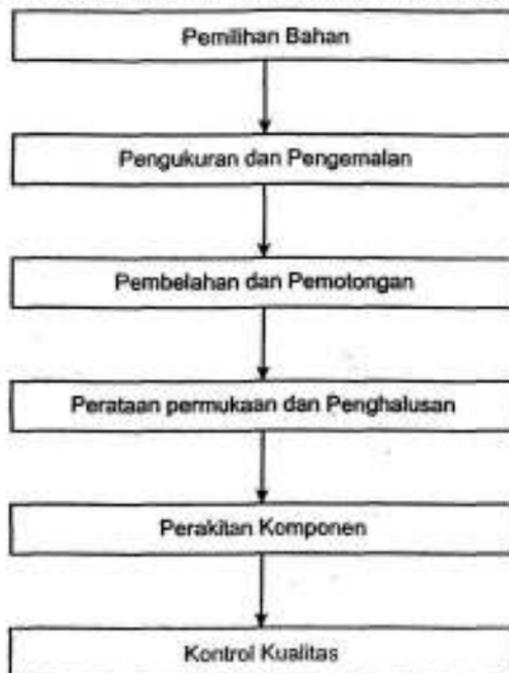
- 6) Perakitan komponen.

Setelah semua tahapan dalam proses pembuatan karya, langkah selanjutnya adalah proses perakitan komponen, dimana komponen-komponen yang tadi telah dipersiapkan dirakit dan disetel sesuai dengan gambar kerja dengan menggunakan lem perekat.

- 7) Kontrol kualitas.

Setelah semua proses dilakukan secara seksama langkah selanjutnya adalah kontrol kualitas hal ini dilakukan dengan tujuan apakah produk yang dibuat sudah sesuai dengan kelayakan produk yang ditentukan apa belum sehingga kemungkinan - kemungkinan yang tidak diinginkan tidak terjadi. Pengontrolan kualitas ini diarahkan pada perwujudan produk yang meliputi : keselarasan antara sambungan, kekokohan konstruksi, keseimbangan, proporsi dan lain sebagainya.

Proses Produksi Meja Kursi Belajar Bermain dan Belajar Anak



4. Finishing

Finishing merupakan proses pengerjaan tahap akhir pada sebuah produk dan merupakan proses yang paling penting karena sangat berpengaruh terhadap nilai produk tersebut. Dengan kata lain finishing merupakan polesan yang harus dilakukan untuk menghasilkan produk yang diinginkan.

a. Pengamplasan

Menggunakan mesin amplas dengan amplas No : 80 sebagai amplasan dasar yang dilakukan menyeluruh terhadap permukaan produk, selanjutnya dengan amplas No : 180, No : 240, dengan menggunakan tenaga amplas.

b. Pengcatan

Proses pengamplasan selesai proses selanjutnya adalah penyemprotan (spraying) sesuai warna cat yang dipilih untuk meja kursi belajar dan bermain anak dengan pengencer air perbandingan 1:3

c. Pelapisan akhir

Pelapisan ini merupakan tahap akhir dimana pelapisan dilakukan menggunakan aqua

lacquer dari dari impra untuk menguatkan dan memperhalus lapisan cat.

d. Waxing

Setelah itu dilakukan proses penyemiran dengan wax, yang terbuat dari bahan alami, untuk mendapatkan hasil yang memuaskan.

5. Simulasi





D. Penutup

1. Kesimpulan

Dari pembahasan keseluruhan bab, maka penyusun dapat mengambil kesimpulan dan saran-saran sebagai berikut:

- a. Sarana dan prasarana yang merupakan bagian lingkungan eksternal anak dalam pendidikan prasekolah sangat mempengaruhi psikologi dan kreativitas anak, disamping faktor internal anak.
- b. Meja kursi belajar dan bermain anak usia 4-5 tahun perlu dipertimbangkan sebagai kebutuhan primer anak, karena mereka memiliki kebutuhan untuk belajar dan bermain.
- c. Ukuran meja kursi belajar dan bermain disesuaikan dengan anatomi tubuh anak, sehingga tidak terjadi kesulitan dalam menggunakannya serta anak mendapatkan kenyamanan dalam proses belajar dan bermain.
- d. Bentuk Geometris, segitiga, lingkaran dan persegi sebagai permainan bongkar pasang pada meja belajar dan bermain dengan warna-warna yang cerah untuk merangsang kreativitas anak.
- e. Dengan penggunaan bahan non toxic, konstruksi yang kuat, warna-warna yang cerah pada sarana belajar dan bermain anak, akan

mendorong aktifitas bermain dan belajar.

2. Saran-saran

- a. Dalam Pendidikan Prasekolah tidak hanya keberhasilan akademik anak yang dikejar tanpa mempertimbangkan prasarana dan sarana yang sesuai dengan kondisi anak.
- b. Anak memiliki dunia sendiri, dan seharusnya anak memiliki apa yang diperlukan di dunia anak.
- c. Meja kursi yang ergonomis bagi anak, perlu diterapkan pada semua pendidikan prasekolah untuk menghasilkan generasi yang senang belajar dan bermain dalam kegiatan meja.
- d. Permainan bentuk dan warna yang diaplikasikan dalam meja kursi belajar dan bermain anak sebaiknya terus dikembangkan untuk membantu merangsang perkembangan kreativitas anak.
- e. Sebagai desainer yang memiliki tanggung jawab terhadap generasi penerus dan kebudayaan, penggunaan bahan yang aman dan sesuai dengan kondisi dan perkembangan anak harus ditindaklanjuti pada bentuk sarana dan prasarana lingkungan pendidikan prasekolah yang lainnya.

E. Daftar Pustaka

1. ATIKA, 2004, *Buku Pedoman Penulisan Tugas Akhir*, Jepara.
2. Nawawi Hadari dan Mimi Martini, 1996. *Penelitian terpadu*, Yogyakarta, Gajahmada University press.
3. Arikunto Suharsimi, 1982, *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
4. Agus Sunaryo, 1997 : *Reka Oles Mebel Kayu*, Yogyakarta : Kanisius5.
5. Tim Elspat, 1997 : *Pengawetan Kayu*, Jakarta : Penebar Swadaya 6.
6. Marizar. S. Supriatna, 2005, *Designing Furniture*, Yogyakarta: Kanisius .
7. Majalah Seri Ayahbunda, 2006, *80 plus Permainan yang mencerdaskan anak usia 2 - 5 tahun*.
8. Majalah Rumah Ide, 2007, *Furnitur anak*, edisi 4/11,
9. Kristianto M Gani, 1983, *Tehnik mendesain perabot yang benar* , PIKA, Yogyakarta : Kanisius.
10. Aitsah Sipahaleut Petrussumadi, 1991, *Dasar Dasar Desain*, Jakarta : Debdikbud.
11. Tabrani Primadi, 2006, *humanitas dan kreativitas*, Yogyakarta : Jalsutra
12. Sachari Agus, 2005, *Metodologi Penelitian Budaya Rupa*, Jakarta : Erlangga