

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Judul

Judul yang diangkat oleh peneliti yaitu Perancangan Fasilitas Edukasi Berbasis Permainan Tradisional di Surabaya Timur. Adapun mengenai pengertian judulnya adalah sebagai berikut :

- Perancangan
Proses, cara, perbuatan merancang: bangunan itu dilakukan oleh seorang ahli yang masih mudah.³
- Fasilitas
Sarana untuk melancarkan fungsi; kemudahan.⁴
- Edukasi
(perihal) pendidikan.⁵
- Berbasis
Mempunyai basis.⁶
- Permainan Tradisional
 - a. Permainan
Sesuatu yang digunakan untuk bermain.⁷
 - b. Tradisional
Sikap dan tata cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun.⁸
- Surabaya Timur
Wilayah di pemerintahan Kota Surabaya.

2.2 Studi Literatur

^{3, 4, 5, 6, 7, 8} Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Bahasa Indonesia (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008)

Studi Literatur merupakan aspek terkait dengan proyek dan elemen-elemen perancangannya. Hal ini berhubungan dengan bentuk kegiatan yang masih dilakukan oleh masyarakat terutama mengenai permainan tradisional.

a. Kampung Dolanan Yogyakarta

Lokasi Kampung berada di Jalan Tembus Pandes, Panggunharjo, Kota Yogyakarta. Letak desa ini dari kota Yogyakarta ke arah selatan. Daerah sekitar merupakan kawasan permukiman penduduk.



Gambar 2. 1 Peta Lokasi Kampung Dolanan Yogyakarta
Sumber : Maps.google.com

Dusun Pandes Sompokan merupakan dusun yang secara historis dikenal sebagai daerah penghasil dolanan anak-anak terbuat dari bambu dan kertas. Dari salah satu sumber sejarah lokal, disebutkan bahwa tradisi membuat dolanan anak-anak ini dilakukan sejak pemerintahan Hamengkubuwono VIII atau sekitar pertengahan abad XVIII. Sebagian masyarakat Pandes menggantungkan kehidupannya dari pembuatan dolanan anak-anak ini. Pada akhir tahun 2006 setelah bencana gempa bumi melanda daerah bantul dan sekitarnya, kesadaran kolektif tersebut muncul yang kemudian momentum tersebut digunakan untuk mengorganisir masyarakat dalam wadah Komunitas Pojok Budaya.⁸

Untuk turut memperjuangkan terciptanya masyarakat yang religius, demokratis, berdaya secara ekonomi serta yang berkesadaran ekologis dengan

melakukan serangkaian kegiatan pelestarian budaya dan seni tradisi serta kegiatan revitalisasi agar budaya dan seni tradisi tersebut memberi manfaat untuk kepentingan yang lebih luas. Kegiatan pelestarian dilakukan dengan menjadikan anak-anak sebagai titik masuknya, kegiatan yang pertama dilakukan adalah dengan melakukan kegiatan pendidikan berbasis masyarakat dimana masyarakat dijadikan subyek sekaligus obyek dari kegiatan pendidikan tersebut.⁹



Gambar 2. 2 Lokasi Kampung Dolanan Yogyakarta
Sumber : Maps.google.com



Gambar 2. 3 Papan Petunjuk Jalan Kampung Dolanan Yogyakarta
Sumber : Maps.google.com

Pojok Budaya aktif mengajari anak-anak cara membuat dolanan. Kegiatan Kunjungan door to door ke rumah para pengrajin, outbond, dan rangkaian acara permainan tradisional pembuatan film serta pelatihan komputer. Permainan tradisional seperti Angkre, othok-othok, wayang kertas, payung, kitiran, kandang, klontongan dan kepat merupakan dolanan khas yang dihasilkan di desa ini. Angkre merupakan sebuah permainan yang dibentuk dari pola kertas.¹⁰

Struktur kegiatan di kampung dolanan dilakukan oleh seorang bernama Wahyudi sekaligus pengagas komunitas Pojok Budaya di Kampung Dolanan yang dibantu oleh pengelola Kampung Dolanan. Pandes bukan hanya dusun yang melestarikan mainan tradisional, tapi juga para perajin yang membuat dolanan anak adalah kaum lanjut usia. Lahan yang

^{8,9,10} Kampoengdolanan.com

digunakan untuk perajin membuat permainan tradisional merupakan lahan milik warga setempat.

Visi Kampung Dolanan Dusun Pandes adalah melestarikan budaya melalui permainan tradisional. Sedangkan misinya revitalisasi permainan tradisional yang dikemas dalam wisata edukasi sehingga nilai-nilai luhur yang terkandung dalam aneka rupa permainan maupun dolanan anak-anak yang ada digali dan dimaknai kembali.

Kelebihan terhadap objek studi Kampung Dolanan yang berada di kota Yogyakarta yaitu :

- Asal mula gagasan mengenai pelestarian permainan tradisional melalui kampung dolanan dimulai dari daerah ini.
- Adanya fasilitas kegiatan Kunjungan door to door ke rumah para pengrajin, outbond, dan rangkaian acara permainan tradisional pembuatan film serta pelatihan komputer.
- Satu satunya dusun yang tidak hanya melestarikan permainan tradisional namun juga pembuatan permainan tradisional diproduksi di daerah ini.
- Kegiatan pendidikan berbasis masyarakat dimana masyarakat dijadikan subyek sekaligus obyek dari kegiatan pendidikan tersebut.

Kekurangan terhadap objek studi Kampung Dolanan yang berada di kota Yogyakarta yaitu :

- Akses menuju ke lokasi dari pusat kota Yogyakarta yang cukup jauh.
- Lokasi pembuatan permainan tradisional yang masih dilakukan di rumah-rumah warga.

2.2.1 Tipologi Fasilitas Edukasi

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 75 Tahun 2016 tentang Komite Sekolah menyatakan :

Sekolah adalah satuan pendidikan formal yang terdiri dari Taman Kanak-kanak (TK)/Taman Kanak-kanak Luar Biasa (TKLB), Sekolah Dasar (SD)/Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB), Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa (SMPLB), Sekolah Menengah Atas (SMA)/Sekolah Menengah Atas Luar Biasa (SMALB), Sekolah Menengah Kejuruan/ Sekolah Menengah Kejuruan Luar Biasa (SMKLB), dan Sekolah Luar Biasa (SLB).

a. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Standar Sarana dan Prasarana Pendidikan Anak Usia Dini berdasarkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2014 menyebutkan bahwa :

Prasarana layanan PAUD meliputi

- a. Memiliki area kegiatan/bermain baik di dalam maupun di luar ruangan yang dapat mengembangkan berbagai konsep pengetahuan.
- b. Ruang pendidik
- c. Ruang Adiminstrasi/Ruang Pimpinan/Kepala Sekolah/Pengelola
- d. Ruang Pemeriksaan Kesehatan (UKS)
- e. Kamar mandi anak dan dewasa
- f. Meubel
1. Prasarana pendukung meliputi
 - a. Dapur
 - b. Area ibadah
 - c. Ruang perpustakaan
 - d. Ruang konsultasi
 - e. Area parkir
 - f. Area cuci
 - g. Gudang
 - h. Jaringan telekomunikasi

i. Jaringan transportasi

Persyaratan pengelolaan prasarana di lembaga PAUD, terkait dengan lahan pendirian lembaga PAUD, antara lain memperhatikan hal-hal berikut:

- a. Lahan sesuai dengan peruntukan lokasi yang diatur dalam Rencana Umum Tata Ruang (RUTR) daerah setempat.
- b. Luas lahan disesuaikan dengan jenis layanan, jumlah anak, dan kelompok usia yang dilayani, minimal 3 m² per anak.
- c. Kondisi tanah harus stabil dan memiliki daya dukung yang cukup baik untuk menerima beban bangunan.
- d. Lokasi tidak berdekatan dengan pusat pencemaran lingkungan.

b. Pendidikan Dasar dan Menengah

Standar Sarana dan Prasarana Fasilitas Pendidikan berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2007 menyebutkan bahwa :

Standar sarana dan prasarana ini disusun untuk lingkup pendidikan formal, jenis pendidikan umum, jenjang pendidikan dasar dan menengah yaitu: Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), dan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA). Standar sarana dan prasarana ini mencakup:

1. Kriteria minimum sarana yang terdiri dari perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, teknologi informasi dan komunikasi, serta perlengkapan lain yang wajib dimiliki oleh setiap sekolah/ madrasah,
2. Kriteria minimum prasarana yang terdiri dari lahan, bangunan, ruang-ruang, dan instalasi daya dan jasa yang wajib dimiliki oleh setiap sekolah/ madrasah.

a. Sekolah Dasar (SD)

Standar sarana dan prasarana Sekolah Dasar (SD)

1. Satu SD/MI memiliki sarana dan prasarana yang dapat melayani minimum 6 rombongan belajar dan maksimum 24 rombongan belajar.
2. Satu SD/MI dengan enam rombongan belajar disediakan untuk 2000 penduduk, atau satu desa/kelurahan.
3. Pada wilayah berpenduduk lebih dari 2000 dapat dilakukan penambahan sarana dan prasarana untuk melayani tambahan rombongan belajar di SD/MI yang telah ada, atau disediakan SD/MI baru.
4. Pada satu kelompok permukiman permanen dan terpencil dengan banyak penduduk lebih dari 1000 jiwa terdapat satu SD/MI dalam jarak tempuh bagi peserta didik yang berjalan kaki maksimum 3 km melalui lintasan yang tidak membahayakan.

Ketentuan prasarana dan sarana Sekolah Dasar (SD)

1. Ruang kelas
2. Ruang perpustakaan
3. Ruang laboratorium IPA
4. Ruang pimpinan
5. Ruang guru
6. Tempat beribadah
7. Ruang UKS
8. Jamban
9. Gudang
10. Ruang sirkulasi
11. Tempat bermain/berolahraga

b. Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Standar sarana dan prasarana Sekolah Menengah Pertama (SMP)

1. Satu SMP/MTs memiliki sarana dan prasarana yang dapat melayani minimum 3 rombongan belajar dan maksimum 27 rombongan belajar.
2. Minimum satu SMP/MTs disediakan untuk satu kecamatan.
3. Seluruh SMP/MTs dalam setiap kecamatan menampung semua lulusan SD/MI di kecamatan tersebut.
4. Lokasi setiap SMP/MTs dapat ditempuh peserta didik yang berjalan kaki maksimum 6 km melalui lintasan yang tidak membahayakan.

Ketentuan sarana dan prasarana Sekolah Menengah Pertama (SMP)

1. Ruang kelas
2. Ruang perpustakaan
3. Ruang laboratorium IPA
4. Ruang pimpinan
5. Ruang guru
6. Ruang Tata Usaha
7. Tempat beribadah
8. Ruang Konseling
9. Ruang UKS
10. Ruang organisasi kesiswaan
11. Jamban
12. Gudang
13. Ruang sirkulasi
14. Tempat bermain/berolahraga

c. Sekolah Menengah Atas (SMA)

Standar sarana dan prasarana Sekolah Menengah Atas (SMA)

1. Satu SMA/MA memiliki sarana dan prasarana yang dapat melayani minimum 3 rombongan belajar dan maksimum 27 rombongan belajar.
2. Minimum satu SMA/MA disediakan untuk satu kecamatan.

Ketentuan sarana dan prasarana Sekolah Menengah Atas (SMA)

1. Ruang kelas
2. Ruang perpustakaan
3. Ruang laboratorium biologi
4. Ruang laboratorium fisika
5. Ruang laboratorium kimia
6. Ruang laboratorium komputer
7. Ruang laboratorium bahasa
8. Ruang pimpinan
9. Ruang guru
10. Ruang Tata Usaha
11. Tempat beribadah
12. Ruang Konseling
13. Ruang UKS
14. Ruang organisasi kesiswaan
15. Jamban
16. Gudang
17. Ruang sirkulasi
18. Tempat bermain/berolahraga

2.2.2 Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan suatu bentuk permainan anak di wariskan secara turun temurun yang mengandung nilai-nilai budaya. Kelompok umur menurut Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2016 terdiri dari:

- Neonatal dan bayi (0-1 tahun);

- Balita (1-5 tahun),
- Anak prasekolah 5-6 tahun;
- Anak 6-10 tahun;
- Remaja 10-19 tahun;
- Wanita Usia Subur/ Pasangan Usia Subur (WUS/PUS) (15-49 tahun) atau
- Dewasa 19-44 tahun sampai dengan pra lanjut usia 45-59 tahun, dan lanjut usia 60 tahun ke atas.

Adapun bentuk permainan tradisional yang ada pada masyarakat saat ini diantaranya yaitu:

a. Permainan Indoor dengan Alat Permainan

- Congklak (Dakon)

Congklak merupakan permainan tradisional berupa wadah terdiri dari cekungan setengah lingkaran berjumlah 14 buah. Dua buah cekungan besar terletak di ujung kanan dan kiri. Sisanya berjajar di antara 2 cekungan yang besar masing-masing 6 buah. Cara bermain setiap lubang di isi oleh 7 buah kuwuk, kecuali yang besar tidak di isi. Kedua pemain mulai mengambil kuwuk dari cekungan di hadapannya dan menebarkan ke setiap lubang satu per satu searah jarum jam, kecuali ke cekungan besar milik lawan. Jika kuwuk terakhir jatuh ke cekungan besar milik lawan maka ia dapat memulai lagi mengambil dan menebarkan kuwuk miliknya. Sebaliknya, jika kuwuk terakhir jatuh ke lubang kosong lawan maka akan gugur. Jika kuwuk terakhir jatuh ke cekungan kosong miliknya dan di seberangnya terdapat kuwuk milik lawan maka kuwuk milik lawan menjadi hak miliknya untuk disimpan di cekungan besar miliknya.

- Bekel

Permainan ini membutuhkan alat bermain berupa bola dan biji kuwuk. Saat bola dilempar, pemain mengambil kuwuk, lalu menangkap bola. Bola hanya boleh memantul di lantai satu kali. Jumlah kuwuk yang digunakan 10 buah. Kuwuk dapat diambil satu per satu sampai habis. Selanjutnya, dua-dua, tiga-tiga, sampai kesepuluhnya diambil sekaligus. Setelah itu, membalikkan kuwuk yang tertelungkup menjadi terlentang semua, lalu diambil satu-satu, dua-dua, dan seterusnya.

- **Tebak Gambar**

Permainan ini terdiri dari 2 grup. Masing-masing grup mendapatkan bagian 1 orang yang bertugas untuk menggambar, sedangkan temannya yang lain bertugas untuk menebak gambar. Soal gambar ditentukan oleh grup lawan, dapat berupa nama aktivitas, peribahasa, judul lagu, atau judul film. Misalkan, ada soal peribahasa ada udang dibalik batu. Penggambar dapat menuliskan 4 garis yang menunjukkan kalimat peribahasa itu terdiri dari 4 kata, Selanjutnya, penggambar dapat menggambar udang, yang terletak di balik batu. Jika penebak menyebutkan kata yang benar dalam kalimat maka penggambar dapat menuliskan kata tersebut di atas garis yang tersedia.

- **BINGO**

Pemain membuat kotak 5 x 5 dan setiap kotak di isi angka dari 1-25 secara acak. Masing-masing pemain menyebut satu angka. Misalnya, angka 9 maka angka 9 di kotak setiap pemain dicoret. Kemudian pemain lain menyebut angka yang belum pernah disebutkan dan melakukan hal yang sama yaitu mencoret angka yang disebut.

Bila 5 angka berurutan secara diagonal, vertikal, atau horizontal telah tercoret maka pemain mendapat "B" dari "BINGO". Bila ada lagi 5 angka yang tercoret berurutan maka pemain mendapat "I" dari "BINGO".

Begitulah seterusnya hingga pemain mengumpulkan kelima huruf dari "BINGO".

- Yoyo

Yoyo adalah mainan yang terbuat dari dua keping cakram yang direkatkan pada sumbu kecil ditengah. Sumbu tersebut dililitkan benang kasar dan pada bagian ujung benang lainnya diberi cincin dari kulit untuk dimasukkan ke jari tengah atau telunjuk.

Yoyo dimainkan dengan cara melempar badan yoyo dari telapak tangan sehingga tali sumbunya akan terulur dan badan yoyo berputar. Teknik dan cara bermain yoyo semakin berkembang dan dilombakan tidak hanya gerakan naik turun saja. Namun berbagai gerakan juga dimainkan.

- Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan yang membutuhkan dadu untuk menentukan jumlah langkah harus berjalan. Papan ularnya terdiri dari 10 kolom dan 10 baris sehingga berjumlah 100, serta bergambar ular dan tangga. Para pemain diundi untuk menentukan siapa yang jalan pertama kali dan seterusnya. Pemain yang pertama kali tiba di garis finish adalah pemenangnya.

b. Permainan Indoor tanpa Alat Permainan

- Do Mi Ka Do

Seluruh pemain membentuk lingkaran. Telapak tangan kanan di atas telapak tangan kiri temannya. Permainan dimulai dengan telapak tangan kanan menepuk telapak tangan kanan teman di sebelahnya sambung-

menyambung sambil menyanyikan lagu: Do Mi Ka Do.. Es Ka Es Ka Do... Do... Bea Bea... One! Two! Three! Four!

Orang yang telapak tangannya ditepuk ketika lagu berakhir harus keluar dari lingkaran dan selamat. Pemain diteruskan hingga tersisa hanya 2 orang. Untuk menentukan siapa yang kalah kedua pemain saling suit. Yang kalah suit berarti harus dihukum. Hukuman dapat berupa bernyanyi, membaca puisi, atau berakting.

- Pesan Berantai

Cara bermain yaitu dengan membuat sebuah kalimat, misalnya: "Lala pergi ke ladang menggembala dua sapi benggala". Kalimat tersebut dibisikkan ke pemain pertama dengan maksimal 2 kali pengulangan. Pemain pertama harus membisikkan kalimat yang serupa kepada pemain berikutnya hingga pesan sampai ke pemain terakhir. Pemain terakhir harus melaporkan pesan yang ia terima ke semua pemain. Jika tepat dengan pesan yang dimaksud maka mereka semua berhasil. Sebaliknya, jika isi pesan tidak sesuai maka harus dirunut untuk mengetahui yang pertama kali salah mengirim pesan. Pemain yang salah harus menerima hukuman sesuai kesepakatan.

- Kata Bersambung

Seluruh pemain dapat membentuk lingkaran. Pemain yang pertama kali mendapat giliran bermain harus menyebutkan satu kata, misalnya "meja". Pemain berikutnya meneruskan suku kata terakhir menjadi sebuah kata, dan seterusnya. Permainan akan menjadi sebagai berikut: Pemain 1 : Bu-ku. Pemain 2 : Kum-bang. Pemain 3 : Bang-ku. Pemain 4 : Ku-da

- Tebak Kata

Cara bermain tebak kata ini diawali dengan menebak huruf di dalam kata tersebut. Misalkan, kata "INDONESIA" yang terdiri dari 9 huruf maka pemain membuat 9 garis. Jika penebak menyebut huruf "A" maka pemain menuliskan huruf tersebut di atas garis. Jika huruf yang ditebak tidak ada, misalkan huruf "C" maka pemain akan kehilangan 1 nyawa. Setiap penebak hanya memiliki 5 nyawa dan setiap berhasil menebak kata yang dimaksud, nyawanya kembali utuh untuk menebak kata selanjutnya. Pemain yang berhasil menebak kata akan mendapat poin. Sebaliknya jika gagal menebak maka pemain tidak akan memperoleh poin. Pemain yang meraih poin terbanyak adalah pemenangnya dan diperbolehkan menghukum pemain yang kalah.

- Cingciripit

Satu orang yang kalah hompimpa menjadi penebak. Ia duduk telungkup seperti posisi bersujud. Teman-temannya yang lain duduk di sekelilingnya dengan kedua telapak tangan di atas punggungnya. Salah seorang pemain memegang batu kecil dan bertugas mengitari batu tersebut ke setiap telapak tangan teman-temannya sambil menyanyikan lagu Cingciripit hingga selesai.

Setelah lagu selesai, penebak harus menebak batu kecil yang diletakkan pada elapak tangan salah satu pemain. Jika tebakannya benar maka si pemegang batu gantian menjadi penebak. Jika tebakannya tersebut salah, penebak harus dihukum.

- Tebak Gerak

Pemain terdiri dari 2 grup. Dari setiap grup, ada 1 orang yang bertugas sebagai peraga. Teman satu grup lainnya bertugas menebak dalam waktu yang telah disepakati. Soal tebakkan dibuat oleh grup lawan berupa jenis pekerjaan, aktivitas, nama hewan, nama buah dan lain

sebagainya. Misalnya, burung hantu peraga harus dapat menirukan gerakan burung dan hantu kepada penebak. Setiap kali menjawab benar maka grup tersebut berhak mendapat poin berupa nilai. Grup yang mengumpulkan poin terbanyak adalah pemenangnya.

- Perintah Terbalik

Permainan tradisional ini dapat melatih konsentrasi pemainnya. Seluruh pemain berkumpul dan satu orang akan memberikan perintah. Dalam permainan ini, pemain harus melakukan gerakan yang berlawanan dengan perintah yang disebutkan. Misalnya, ada perintah: "Berdiri!" maka seluruh pemain harus duduk. Jika saat itu ada pemain yang berdiri berarti ia melakukan kesalahan dan harus keluar dari permainan. Pemain yang dapat bertahan dan tersisa paling akhir adalah pemenangnya. Contoh perintah: 1. Acungkan tangan... kiri kanan!. 2. Angkat kaki... kiri kanan!. 3. Tengok... atas bawah!.

c. Permainan Outdoor dengan Alat Permainan

- Boy-boyan

Pemain terdiri dari 2 grup, yaitu grup main dan grup lawan. Tugas grup main adalah merobohkan susunan menara genting dengan menggunakan bola dari jarak tertentu. Selanjutnya, grup main harus menyusun kembali menara genting yang berserakan tersebut sambil menghindari tembakan bola dari grup lawan. Jika ada pemain yang terkena tembakan bola dari grup lawan maka ia gugur. Perjuangan tidak berhenti sampai di situ saja.

Sedangkan grup lawan harus saling bekerja sama menembakkan bola agar semua orang di grup main gugur dan gagal menyusun kembali menara genting. Bola tidak boleh dibawa lari, tetapi harus dioper ke

pemain lainnya. Agar lebih aman sebaiknya menghindari menembak ke arah bagian kepala dan bagian tubuh yang vital.

- Lompat Tali

Dua orang berada disisi kanan dan kiri memegang tali karet. Pemain yang lain harus meloncatinya. Tinggi karet lompatan mulai semata kaki, kemudian naik selutut, lalu sepaha, kemudian sepinggang hingga bagian ujung kepala. Pada ketinggian tersebut, setiap pemain harus mampu meloncatinya tanpa menyentuh tali karet. Pemain diperbolehkan menggunakan segala cara agar dapat melewati ketinggian tersebut asalkan tidak menggunakan alat bantu. Bila pemain tidak berhasil melompati karet dengan benar maka ia bertukar posisi menjadi pemegang karet.

- Sondah

Sondah merupakan permainan tradisional berupa kotak dan setiap pemain harus melompatinya berurutan. Pemain harus engklek atau melompat dengan satu kaki di dalam kotak-kotak sondah tersebut. Sebelum melompat, pemain harus melempar kepingan genting terlebih dahulu ke dalam kotak, lalu engklek melompati kotak demi kotak sondah.

Terdapat beberapa kotak yang pemainnya tidak boleh engklek dan di kotak tersebut, kedua kaki harus menginjak tanah. Begitu seterusnya hingga genting tuntas menempati setiap kotak. Pemain dinyatakan gugur dan harus berganti pemain jika menginjak atau keluar garis kotak, menginjak kotak yang di dalamnya terdapat pecahan genting, dan melempar genting keluar dari kotak.

- Egrang

Egrang merupakan permainan tradisional yang terbat dari bambu atau kayu yang berupa penopang kaki dengan ketinggian tertentu dan bagian

untuk berpegangan. Penopang kaki dipasang di ketinggian 30 atau 50 cm atau sesuai kebutuhan. Untuk menaiki egrang dapat menggunakan alat bantu ataupun tanpa menggunakan alat bantu. Bermain egrang dapat dikombinasikan dengan melalui berbagai rintangan seperti naik-turun tangga, melompati tali, menggiring bola atau rintangan lain yang kamu rancang bersama teman-teman.

- Gasingan

Gasing merupakan permainan tradisional berbentuk kerucut yang terbuat dari kayu. Saat ini bentuk dan bahan gasing sudah sangat bervariasi, tetapi umumnya memiliki bagian bawah yang runcing. Cara memainkannya adalah tangan kiri memegang badan gasing, sedangkan tangan kanan melilitkan tali pada gasing kemudian menariknya sehingga gasing terpelantak dan memutar di tanah. Pemain gasing dapat saling beradu dengan menabrakkannya dengan gasing lawan. Gasing yang tahan tabrakan dan tetap berputar adalah pemenangnya. Gasing yang paling lama berputar juga dapat menjadi pemenangnya.

- Layangan

Umumnya, layangan terbuat dari kertas yang dilekatkan pada dua batang lidi yang saling tegak lurus. Pada layangan tersebut diikat benang senar yang digulung pada kayu atau kaleng. Saat ini, bentuk layangan sangat bervariasi. Ada layangan raksasa yang berbentuk naga, kupu-kupu, burung, dan bentuk kreatif lainnya.

Semakin besar layangan maka benang yang digunakan pun semakin tebal. Layangan diterbangkan dengan cara menarik dan mengulur benang hingga layangan terbang membumbung tinggi. Bila ingin beradu layangan, salah satu teknik adalah membelit benang layangan lawan.

Benang yang dapat memutuskan benang lawan ketika beradu menjadi pemenang.

- Kelereng

Kelereng merupakan permainan tradisional yang mempunyai ukuran besar, sedang, dan kecil. Cara memainkannya adalah dengan menyentil kelereng yang dipegang dengan tangan kiri. Aturan mainnya adalah pemain membuat kotak atau lingkaran dengan kapur. Jika lapangannya bertanah maka cukup dengan menggores tanah dengan lidi. Selanjutnya, semua pemain menaruh kelereng taruhannya di dalam kotak tersebut. Para pemain berdiri di atas garis start yang jaraknya 5 langkah dari kotak. Selain itu pemain juga dapat menggunakan lubang kecil untuk bermain kelereng sesuai dengan kesepakatan.

- Kasti

Permainan ini terdiri dari 2 grup. Kayu yang digunakan sebagai pemukul tidak harus tongkat kasti, tapi dapat juga menggunakan potongan kayu. Base atau tempat singgah pemain juga disesuaikan dengan jumlah pemain. bisa berjumlah 1-4 base yang mengitari lapangan. Satu orang dari grup yang kalah menjadi pelempar bola, sedangkan lainnya tersebar menjaga tiap base. Pemain yang menang harus memukul bola yang dilempar oleh lawan. Jika berhasil maka ia harus segera berlari ke base 1 hingga base 4. Jika pemain berikutnya juga berhasil memukul bola, ia harus lari ke base 1, sedangkan pemain pertama yang berada di base 1 harus lari ke base 2. Demikian seterusnya, hingga seluruh pemain mengitari base dan kembali ke tempat semula.

- Hulahoop

Permainan yang dapat dilakukan sendiri maupun bersamaan dengan 2 orang atau lebih. Setiap pemain dapat memutar hula hoopnya di

badan. Hula hoop diputar sebatas perut, kemudian sepinggul, lalu sepeha, dan sebetis. Pemain yang paling lama memutar hula hoopnya maka dialah pemenangnya.

- Pate Lele (Benthik)

Pate lele atau benthik dikenal pula dengan sebutan gatrik. Benthik identik dengan permainan anak laki-laki karena anak laki-lakilah yang banyak memainkannya. Benthik adalah permainan kelompok. Jumlah anggota terdiri dari 4 hingga 6 anak atau lebih. Alat bermain berupa dua buah ranting kayu atau bambu sebesar ibu jari dengan ukuran panjang sekitar 45 cm sedangkan yang pendek berukuran sekitar 15 cm. Perbandingan panjang tongkat yang panjang dan pendek adalah 3:1.

Sebelum permainan dimulai, terlebih dahulu dibuat lubang dengan kedalaman sekitar 7 cm dan panjang sekitar 20 cm. Selain itu, juga dibuat kesepakatan mengenai pencapaian nilai. Cara bermain adalah dengan menembakkan tongkat pendek yang diletakkan pada lubang dengan menggunakan tongkat yang panjang. Pemain terdiri dari grup main dan grup jaga.

Grup jaga nantinya harus melempar tongkat pendek yang telah ditembakkan oleh grup main pada tongkat panjang yang telah diletakkan oleh grup main pada tanah. Jika tongkat pendek yang terlempar ini tertangkap oleh pemain regu jaga, anak yang bermain dianggap kalah atau permainan dianggap mati dan dilanjutkan oleh pemain berikutnya dari regu yang sama. Sementara itu, regu jaga mendapatkan nilai 10 karena berhasil menangkap tongkat pendek.

Jika tongkat pendek tidak tertangkap, salah seorang pemain jaga melempar tongkat pendek tersebut ke arah tongkat panjang yang telah diletakkan di atas lubang. Jika tongkat pendek berhasil mengenai tongkat

panjang, anak yang bermain dianggap kalah dan permainan dilanjutkan oleh pemain berikutnya.

Jika tongkat pendek tidak mengenai tongkat panjang, pemain dapat meneruskan permainan ke tahap dua. Jika tongkat pendek tidak tertangkap pemain jaga, anak yang jaga harus melemparkan tongkat pendek ke arah lubang. Jika saat dilempar ke arah lubang tongkat pendek terpukul oleh anak yang bermain dan terlempar jauh kembali ke arah sebaliknya, regu yang bermain mendapat nilai yang makin banyak. Hal ini karena penghitungan nilai dilakukan dengan pengukuran menggunakan tongkat panjang. Diawali dari lubang ke arah jatuhnya tongkat pendek.

Jika tongkat pendek yang dilempar ke arah lubang tidak terpukul oleh pemain, penghitungan nilai dilakukan mulai dari lubang ke arah jatuhnya tongkat pendek yang lolos dari pukulan kedua. Namun, Jika lemparan tongkat pendek dari lawan masuk ke arah lubang nilai yang dikumpulkan oleh grup main dianggap hangus.

Jika pemain berhasil memukul lagi satu kali, dua kali, atau seterusnya, ia berhak untuk mengalikan hasil yang diperoleh. Misalnya, jika tongkat pendek terlempar sejauh 20 kali tongkat panjang dan terpukul 1 kali lagi, ia mendapatkan nilai 20. Jika berhasil memukul 2 kali sebelum tongkat pendek terlempar jauh, pemain berhak melipatkan nilai menjadi dua kali lipat. Jika pemain tidak dapat memukul tongkat pendek dari lubang hingga kedua kalinya, ia dianggap kalah atau mati dan permainan dilanjutkan pemain lainnya. Di akhir permainan Pate lele, regu yang menang biasanya mendapat hadiah berupa digendong oleh regu yang kalah.

d. Permainan Outdoor tanpa Alat Permainan

- Gobak Sodor (Galasin)

Permainan ini terdiri dari 2 grup, yaitu grup jaga dan grup lawan. Setiap pemain di grup jaga membuat penjagaan dengan cara berbaris ke belakang sambil merentangkan tangan agar tidak dapat dilalui oleh lawan. Satu orang penjaga lagi bertugas di garis tengah yang bergerak tegak lurus dari penjaga lainnya. Wilayah permainan dan garis jaga ditandai oleh kapur atau garis penanda. Selama permainan berlangsung, salah satu kaki penjaga harus tetap di atas garis jaga. Jika pemain lawan tersentuh oleh penjaga maka pemain pun gugur. Kemenangan akan diperoleh grup jaga jika berhasil mengenai seluruh pemain lawan. Agar pemain lawan menang mereka harus bekerja sama untuk melewati garis jaga tanpa tersentuh hingga minimal ada satu orang dari grup lawan yang kembali dengan selamat ke tempat semula. Dengan demikian, grup lawan akan menjadi pemenangnya.

- **Bebentengan**

Permainan ini terdiri dari 2 grup, setiap grup dapat memanfaatkan tiang sebagai bentengnya. Tugas setiap grup adalah merebut benteng musuh. Dalam permainan ini, benteng berfungsi sebagai pengisi kekuatan pemainnya. Orang yang berada di luar benteng, dapat ditangkap musuh yang baru keluar dari bentengnya. Untuk itu, setiap pemain diharuskan memperbarui kekuatannya dengan menyentuh tiang benteng agar bisa menangkap musuh yang berada lebih lama di luar bentengnya. Pemain yang tertangkap akan menjadi tawanan musuh dan "dipenjara" di sebelah benteng lawan. Ia bisa diselamatkan asal disentuh oleh teman satu grupnya.

- **Kethek Menek**

Kethek Menek berasal dari bahasa Jawa yang artinya kera memanjat. Nama permainan ini sama dengan cara bermainnya. Para pemain harus

naik ke tempat yang lebih tinggi. Bisa naik ke atas kursi, memanjat pagar, memanjat pohon, bahkan naik ke atas batu yang dipersiapkan sendiri. Hanya saja tidak boleh terlalu lama berada di tempat yang sama sehingga harus segera mencari tempat lebih tinggi lainnya. Selain itu, pemain tidak boleh naik ke tempat yang sudah pernah dinaiki sebelumnya. Si Ucing hanya bisa menangkap pemain lain yang tidak berada di tempat tinggi. Permainan menjadi lebih seru jika pemain kehabisan tempat tinggi untuk melindungi diri.

- Ular Naga

Pemain terdiri dari dua orang membentuk terowongan sedangkan pemain yang lain berbaris dan berpegangan pada pinggang teman di depannya. Sambil menyanyikan lagu barisan pemain masuk ke dalam terowongan tangan dan mengelilingi kedua penjaga terowongan secara bergantian. Jika lagu selesai, saat itu juga terowongan tangan akan turun dan menangkap pemain yang berada tepat di bawahnya. Pemain yang tertangkap harus memilih bergabung dengan penjaga terowongan sebelah kiri atau kanan dan membentuk barisan baru di belakang penjaga pilihannya. Jika seluruh pemain tertangkap terbagi menjadi dua, yaitu pemain di barisan kiri dan kanan. Barisan yang berjumlah sedikit harus mengejar dan menangkap pemain paling belakang dari barisan yang berjumlah banyak. Jika terlepas maka pemain harus bergabung dengan barisan musuhnya.

- Sedang Apa

Permainan terdiri dari 2 grup yang saling berhadapan berjajar kesamping. Grup pertama dapat bertanya pada grup kedua "Sedang apa?" Grup kedua harus menjawab. Misalnya, "Belajar". Setelah itu, grup kedua kembali bertanya pada grup pertama, "Belajar apa?" Grup pertama harus

meneruskan menjawab pertanyaan grup kedua. Misalnya, "belajar menulis." Lalu bertanya lagi kepada grup kedua, "menulis apa?" Begitulah seterusnya. Grup yang tidak bisa menjawab dinyatakan kalah.

- Maling vs Polisi

Setiap anak melakukan suit untuk menentukan pemain menjadi maling atau polisi. Pemain yang menjadi maling diberi waktu untuk berlari dalam waktu 10 hitungan. Sedangkan tugas polisi mengejar dan memasukkannya ke dalam pagar rumah yang berfungsi sebagai sel tahanan. Ketika semua maling telah tertangkap, para polisi kelelahan dan tertidur. Maling dapat kembali kabur. Ketika para polisi terbangun mereka bertugas mencari dan mengejar para maling tersebut.

- Kotak Pos

Pemain dapat membentuk lingkaran. Tangan kanan pemain diletakkan di atas tangan kiri pemain sebelah kanannya. Permainan pun dimulai dengan menepuk tangan kanan salah seorang pemain dan dilanjutkan oleh pemain berikutnya secara berantai sambil menyanyikan lagu: Kotak pos belum diisi Mari kita isi dengan misi-misian Pak Satpam minta huruf apa Dan jawabannya adalah.... Pemain yang terkena tepuk misalnya bernama Andi akan langsung menyebut salah satu huruf, Misalnya "M" Mereka pun melanjutkan permainan sambil meneruskan bernyanyi: Si Andi minta huruf "M" lama-lama menjadi... Pemain yang terkena tepuk saat itu misalnya Devi akan menyebutkan nama hewan yang memiliki huruf depan dari "M", misalnya Musang. Selanjutnya, ia keluar dari lingkaran dengan nama baru, yaitu Musang dan menunggu teman-temannya yang lain selesai. Jadi, pemain yang keluar belum tentu si Andi karena tergantung giliran ketika lagu berikutnya berakhir.

- Petak Umpet

Petak Umpet merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat populer di berbagai wilayah di Indonesia. Petak umpet juga sangat digemari oleh anak-anak di berbagai negara. Dalam bahasa Inggris, petak umpet disebut hide and seek. Petak umpet sangat mudah dimainkan. Pada prinsipnya, permainan ini adalah menemukan teman yang bersembunyi. Makin banyak anak yang ikut bermain, permainan petak umpet akan terasa semakin mengasyikkan.

Cara bermain petak umpet adalah para pemain melakukan hompimpa hingga terdapat salah satu anak yang kalah. Anak yang kalah diharuskan menutup mata pada sebuah tiang. Pemain yang kalah dapat melakukan hitungan dari 1-10 dan menunggu pemain yang lain bersembunyi. Tugas pemain yang bersembunyi adalah menepuk tiang tanpa diketahui. Sedangkan tugas pemain yang kalah adalah menemukan anak-anak yang bersembunyi. Dan berlari ketiang dengan menyebutkan nama anak yang bersembunyi tersebut. Jika anak-anak yang bersembunyi telah ditemukan semua, permainan dilanjutkan. Yang mendapat giliran sebagai pencari atau yang jaga adalah anak yang pertama ditemukan oleh anak yang jaga sebelumnya.

Cara lain untuk menentukan siapa yang mendapat giliran jaga, yaitu anak yang jaga sebelumnya memejamkan mata dan menghadap benteng. Teman-temannya berdiri berurutan di belakangnya. Kemudian, menyebut nomor urut anak yang berdiri di belakangnya. Anak yang berdiri di urutan yang angkanya disebut oleh anak yang jaga mendapat giliran menggantikan temannya yang jaga.

e. Permainan Rakyat

- Balap Karung

Balap karung merupakan perlombaan antar grup yang terdiri dari 3 orang atau lebih. Permainan ini dapat pula dilombakan perorangan. Alat

bermain berupa karung goni yang akan digunakan bergantian dalam satu grup. Jika aba-aba telah dibunyikan maka para pemain berlari secepat mungkin kemudian berbalik kembali ke garis start. Setibanya di garis start, pemain bertukar karung goni dengan temannya, kemudian yang lain dapat melakukan hal yang sama dengan pemain sebelumnya. Pemain terakhir yang berhasil kembali ke garis start lebih awal maka grupnyalah yang menang. Perlombaan ini juga dapat dilakukan perorangan. Caranya sama dan pemain yang paling cepat kembali ke garis start, dialah pemenangnya.

- Balap Bakiak

Masing-masing grup terdiri dari 2-3 orang sesuai dengan kapasitas bakiaknya. Bakiak adalah sandal yang terbuat dari kayu memanjang terdiri dari beberapa selop. Setiap pemain dalam grup menaiki bakiak bersamaan di garis start. Setelah aba-aba, setiap grup yang telah memakai bakiak saling berlomba-lomba tiba di garis yang telah ditentukan dan kembali lagi ke garis start. Supaya tetap kompak, para pemain sepakat mulai melangkah dengan kaki kanan atau kiri dulu. Grup yang pertama kali tiba di garis start adalah pemenangnya.

- Tarik Tambang

Masing-masing grup terdiri dari 3 orang atau lebih. Semakin banyak anggotanya, akan semakin seru. Masing-masing grup memegang ujung-ujung tambang. Di tengah-tengah antar pemain diberi garis tengah. Ketika aba-aba dimulai, setiap grup harus menarik tambang tersebut sekuat tenaga sehingga grup musuh terseret dan melewati garis tengah. Grup yang menarik tambang lawannya hingga garis tengah yang menjadi pemenang. Atau jika grup lawan melepas talinya maka grup dialah pemenangnya.

2.3 Aspek Legal

Kebijakan pemerintah kota atau daerah yang mendasari penentuan judul atau topik penelitian. Sebagaimana yang dijelaskan pada Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 12 Tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surabaya tahun 2014-2034. Pada Bab IV Rencana Struktur Ruang Wilayah Kota Surabaya disebutkan bahwa :

- a. Pusat lingkungan pada Unit Pengembangan II Kertajaya, meliputi wilayah Kecamatan Mulyorejo dan Kecamatan Sukolilo dengan pusat unit pengembangan di kawasan Kertajaya Indah-Dharmahusada Indah.
- b. Fungsi kegiatan utama pusat lingkungan pada Unit Pengembangan II Kertajaya meliputi permukiman, perdagangan, pendidikan, dan lindung terhadap alam.

Sedangkan pada Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 10 Tahun 2016 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Kota Surabaya Tahun 2016-2021 beberapa program pemerintah meliputi :

1. Program Wajib Belajar Pendidikan Dasar Sembilan Tahun (2016).
2. Program Pendidikan Menengah (2016).
3. Program Pengadaan, Peningkatan dan Perbaikan Sarana dan Prasarana Pendidikan (2017-2021).

Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kurikulum sebagai proses:

- Action Oriented, mewakili pandangan praktis.
- Tidak pernah digunakan di Indonesia.
- Dipicu oleh kebutuhan individual siswa yang tidak dapat diseragamkan.
- Berkembang dari Finlandia (sejak 1990an).

- Penekanan pada berfikir kritis yang diwujudkan dalam tindakan nyata dengan membangun kolaborasi antar pelaku pendidikan (guru, siswa, pengelola).
- Mengevaluasi proses secara terus menerus melalui pemantauan proses dan capaiannya secara ketat.
- Penilaian berdasarkan kemajuan siswa dalam pembelajaran (relatif terhadap dirinya pada periode sebelumnya).
- Hasil akhir dapat berbeda bagi tiap siswa sesuai dengan bakat dan minatnya.

2.4 Studi Banding

Obyek yang menjadi studi banding meliputi kegiatan utama dan penunjang suasana yang dominan serta lokasi yang ideal dengan penekanan pembahasan sesuai dengan permasalahan yang akan diselesaikan.

2.4.1 Kampung Dolanan Surabaya

Lokasi berada di Jalan Kenjeran IV/ C, Simokerto, Kota Surabaya. Bagian Utara dan Barat berbatasan dengan lahan PT KAI sedangkan bagian Timur dan Selatan merupakan permukiman Simokerto. Terdiri dari enam RT dan satu RW. Kampung Dolanan berada di RT IV RW II.



Gambar 2. 4 Peta Lokasi Kampung Dolanan Surabaya
Sumber : Maps.google.com

Berdiri sejak Desember 2016. Didirikan oleh Mustofa Sam. Latar belakang berdiri berasal dari cerita yang disampaikan oleh teman pendiri

kampung dolanan. Pendiri kampung dolanan merasa perihatin terhadap etika dan tata krama yang dilakukan oleh anak-anak saat ini. Secara tidak langsung dengan adanya Kampung Dolanan mengingatkan pada anak-anak tersebut, mengajarkan etika dan tata krama terhadap orang yang lebih tua melalui permainan tradisional. Metode pembelajaran yang diterapkan di Kampung Dolanan kedepan adalah pendidikan ala Ki Hajar Dewantara dan Ki Hadi Soekatno.



Gambar 2. 5 Lokasi Kampung Dolanan Surabaya
Sumber : Dok. Penulis

Tujuan didirikannya kampung dolanan adalah mengajarkan anak-anak dalam hal etika dan tata krama terhadap orang yang lebih tua melalui permainan tradisional. Sasaran kegiatan di Kampung Dolanan adalah anak-anak dengan melibatkan peran orang tua.



Gambar 2. 6 Kegiatan Komunitas Kampung Dolanan
Sumber : Dok. Penulis

Kegiatan lebih banyak di ruang luar dan menyatu dengan alam. Memanfaatkan fasilitas yang ada dan tidak membutuhkan fasilitas tertentu. Belum tersedianya fasilitas yang mampu menunjang kegiatan yang dilakukan oleh pengurus Kampung Dolanan. Jumlah data permainan yang sudah terkumpul sekitar 100 permainan. Permainan yang sering dimainkan hingga sekarang diantaranya Tarik Tambang, Ular Tangga, Balap Karung, Ongsrotan, Dakon, Bola Bekel, Engklek, dan permainan tanpa alat.



Gambar 2. 7 Lokasi Kegiatan di Kampung Dolanan Surabaya
Sumber: Dok. Penulis

Jumlah anggota 20-30 orang. Struktur kegiatan bertumpu pada pengurus kampung dolanan dan karang taruna serta relawan yang bersedia membantu kegiatan belajar mengajar yang diadakan di ruang terbuka. Luas lahan yang digunakan untuk kegiatan belajar berukuran 4x6 m di dekat rel kereta api. Luas lahan yang digunakan dihitung berdasarkan pada satu RT. Legalitas lahan yang digunakan untuk kegiatan di kampung dolanan hingga saat ini adalah milik PT KAI.

Kelebihan terhadap objek studi Kampung Dolanan yang berada di kota Surabaya yaitu :

- Lokasi berada kota Surabaya.
- Kegiatan berfokus untuk melestarikan dan mengajak anak untuk bermain dengan permainan tradisional.
- Mengedukasi kepada masyarakat mengenai permainan tradisional.

- Kegiatan tidak hanya dilakukan di kampung dolanan tetapi pengurus aktif memperkenalkan kepada masyarakat melalui kegiatan di berbagai daerah.

Kekurangan terhadap objek studi Kampung Dolanan yang berada di kota Surabaya yaitu :

- Akses menuju ke lokasi terbatas dan hanya dapat di lalui oleh pejalan kaki dan kendaraan beroda dua.
- Tidak ada sign/ tanda identitas yang menunjukkan lokasi tersebut.
- Belum memiliki fasilitas atau wadah yang digunakan untuk kegiatan ataupun meletakkan permainan tradisional.
- Kepemilikan lahan yang digunakan untuk kegiatan di kampung dolanan adalah milik PT Kereta Api Indonesia.
- Sistem struktur organisasi yang masih sederhana diatur oleh perorangan.
- Lokasi masih berada dekat dengan permukiman warga, tidak ada pemisah yang jelas antar keduanya.

2.4.2 Taman Dolan Malang

Lokasi berada di Jalan Raya Pandanrejo No. 308, Bumiaji, Batu, Malang. Lokasi merupakan tempat wisata edukasi daerah sekitar berupa rumah warga dan tempat-tempat wisata.



Gambar 2. 8 Peta Lokasi Taman Dolan Malang
Sumber: Maps.google.com

Budaya gaya hidup bangsa yang ramah dan saling menghargai, di Indonesia mulai tergeser oleh budaya asing dan teknologi. Anak-anak tidak lagi mengenal permainan tradisional. Walaupun globalisasi teknologi tidak bisa di hindari. Hal tersebut yang menjadi alasan Bapak M. Mifta Hadi Kusuma selaku pendiri Taman Dolan untuk menciptakan konsep tempat pariwisata yang memperkenalkan dan mengingatkan kembali akan permainan tradisional.



Gambar 2. 9 Lokasi Taman Dolan Malang
Sumber: Dok. Penulis

Memperkenalkan dan mengingatkan kembali akan permainan tradisional bangsa Indonesia, akan nuansa pedesaan di Indonesia. Sasaran kegiatan di Taman Dolanan adalah masyarakat secara umum, instansi, sekolah ataupun kelompok kegiatan dalam masyarakat.

Kegiatan yang dilakukan di lingkungan dan alam terbuka memanfaatkan keunggulan alam. Fasilitas yang dibangun merupakan perpaduan antara karya seni dan taman. Bangunan untuk tempat penginapan berupa homestay. Permainan yang masih dimainkan berupa egrang, hulahop, klompen, gangsing, dan balap karung. Permainan tersebut dimainkan di lahan terbuka yang alami dan menyatu dengan alam.



Gambar 2. 10 Area Bermain
Taman Dolan
Sumber: Dok. Penulis



Gambar 2. 11 Identitas Homestay
Sumber: Dok. Penulis



Gambar 2. 12 Homestay 1 Bed
Sumber: Dok. Penulis



Gambar 2. 13 Homestay
Sumber: Dok. Penulis



Gambar 2. 14 Homestay 10 Bed
Sumber: Dok. Penulis



Gambar 2. 15 Gubug
Sumber: Dok. Penulis

Struktur kegiatan bertumpu pada pengurus Taman Dolan. Terdiri dari pemilik selaku pimpinan, marketing, instruktur kegiatan dan pengelola Taman Dolan. Lahan yang digunakan merupakan lahan milik Taman Dolan yang memiliki hak atas kepemilikan tanah secara resmi.

Kelebihan terhadap objek studi Taman Dolan yang berada di kota Malang yaitu :

- Kegiatan berfokus untuk mengedukasi anak dengan permainan tradisional.
 - Mengedukasi kepada masyarakat mengenai permainan tradisional.
 - Berada di dataran tinggi sehingga disuguhkan dengan keindahan alam.
 - Terdapat dua kolam renang yang tidak menggunakan bahan buatan dan masih menggunakan air mata alami dari sumber mata air kijang.
- Kekurangan terhadap objek studi Taman Dolan yang berada di kota

Malang yaitu :

- Lahan parkir masih terlalu sempit dan hanya dapat menampung beberapa kendaraan.
- Akses menuju lokasi cukup jauh dari pusat kota.

2.4.3 Sekolah Alam Insan Mulia Surabaya

Lokasi berada di Jalan Raya Medokan Semampir Indah No. 99-101 Surabaya. Batas Utara merupakan lahan pertanian, bagian Barat berbatasan dengan rumah sakit sedangkan bagian Timur berbatasan dengan sekolah dan Selatan dengan Sungai. Status sekolah adalah swasta dengan waktu penyelenggaraan pagi untuk setiap jenjang pendidikan selama 6 hari.



Gambar 2. 16 Peta lokasi Sekolah Alam Insan Mulia Surabaya
Sumber: Maps.google.com

Sekolah Alam Insan Mulia Surabaya “SAIM”, berdiri pada tahun 2000. Merupakan sekolah dengan tema alam, menciptakan proses yang menyenangkan dengan proyek individu dan kelompok, serta proses belajar yang dilakukan secara integratif. Tidak hanya kecerdasan kognitif, tetapi kecerdasan spiritual telah menjadi bagian dari setiap proses pembelajaran dalam semua kompetensi. Memberikan pengalaman secara nyata dan mengajak setiap siswa untuk merasakan pengalaman sesungguhnya kehidupan yang sedang mereka jalani, dan berdiskusi tentang tantangan masa depan.



Gambar 2. 17 Lokasi SAIM
Sumber: Dok. Penulis

Menciptakan lingkungan belajar menyenangkan, kreatif, dan aplikatif dengan memerhatikan perkembangan dan potensi yang dimiliki siswa. Sasaran kegiatan anak-anak yang ingin menempuh pendidikan pada jenjang PAUD, TK, SD, SMP dan SMA.



Gambar 2. 18 Ruang ABK
Sumber: Dok.Penulis



Gambar 2. 19 Interior Ruang ABK
Sumber: Dok. Penulis

Kelompok Bermain (KB) terdiri dari 6 ruang kelas, 1 perpustakaan dan 2 sanitasi siswa dengan jumlah pengajar 6 orang. Sekolah Dasar (SD) terdiri dari 20 ruang kelas, 3 laboratorium, 1 perpustakaan dan 1 sanitasi siswa dengan jumlah pengajar 39 pada 20 rombongan belajar. Sekolah Menengah Pertama (SMP) terdiri dari 6 ruang kelas, 1 laboratorium, 1 perpustakaan dan 2 sanitasi siswa dengan jumlah pengajar 12 pada 6 rombongan belajar. Sekolah Menengah Atas (SMA) terdiri dari 6 ruang kelas, 1 laboratorium, 1 perpustakaan dan 2 sanitasi siswa dengan jumlah pengajar 12 pada 6 rombongan belajar.



Gambar 2. 20 Bangunan TK
Sumber: Dok. Penulis



Gambar 2. 21 Interior TK
Dok. Penulis



Gambar 2. 22 Bangunan SD Kelas
Kecil
Sumber: Dok. Penulis



Gambar 2. 23 Interior SD Kelas
Kecil
Sumber: Dok. Penulis



Gambar 2. 24 Bangunan SD Kelas
Besar
Sumber: Dok. Penulis



Gambar 2. 25 Interior SD Kelas
Besar
Sumber: Dok. Penulis



Gambar 2. 26 Bangunan SMP dan
SMA
Sumber: Dok. Penulis



Gambar 2. 27 Interior SMP dan
SMA
Sumber: Dok. Penulis

Fasilitas lain berupa lapangan sepak bola dan lapangan basket. Beberapa ruang yang tersedia untuk bermain yaitu lapangan untuk bermain permainan tradisional seperti engklek.



Gambar 2. 28 Auditorium Olahraga
Sumber: Dok. Penulis



Gambar 2. 29 Parkir dan
Pengolahan Limbah
Sumber: Dok. Penulis



Gambar 2. 30 Masjid
Sumber: Dok. Penulis



Gambar 2. 31 Area Makan
Bersama
Sumber: Dok. Penulis



Gambar 2. 32 Area Bermain
Sumber: Dok. Penulis



Gambar 2. 33 Area Bermain
Tradisional
Sumber: Dok. Penulis

Organisasi kegiatan SAIM terdiri dari Direktur Pendidikan, Kepala Sekolah pada masing-masing jenjang pendidikan, Guru, Pengelola Kegiatan, dan Peserta didik. Luas lahan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran

jenjang pendidikan SD, SMP dan SMA 11.000 m² dan seluas 250 m² untuk kegiatan KB.

Kegiatan yang masih dilakukan hingga sekarang yaitu mengembangkan pendidikan di SAIM dengan menjalin kerjasama baik di dalam maupun di luar negeri. Selain itu aktif melakukan kegiatan kunjungan ke beberapa daerah dan luar negeri. Bentuk permainan tradisional diajarkan kepada peserta didik melalui pembelajaran motorik kasar.

Kelebihan terhadap objek studi Sekolah Alam Insan Mulia yang berada di kota Surabaya yaitu :

- Lokasi mudah diakses karena berada di kota Surabaya.
- Sekolah yang menumbuhkan nilai islami.
- Sekolah yang tidak membebani siswa.
- Sekolah sebagai proses magang.
- Sekolah yang menumbuhkan kebhinekaan.
- Sekolah yang mengasah keterampilan mengolah informasi dan mengkomunikasikannya.
- Setiap jenjang pendidikan memiliki kepala sekolah sehingga terstruktur.
- Material bangunan sebagian besar menggunakan material kayu dan warna coklat sehingga terkesan alami.

Kekurangan terhadap objek studi Sekolah Alam Insan Mulia yang berada di kota Surabaya yaitu :

- Lahan parkir kendaraan masih terlalu sempit sehingga sering menyebabkan kemacetan di jalan.
- Anak-anak dapat bermain dan belajar secara bebas sehingga tidak ada batas antara area service atau parkir dengan kegiatan belajar diluar ruang sehingga dapat mengganggu sirkulasi keluar dan masuk kendaraan.

2.5 Karakter Objek

“Sinergisme Belajar yang menyenangkan”

Fasilitas edukasi yang menyediakan sarana pembelajaran berupa ruang atau rumah untuk kegiatan belajar ditunjang dengan fasilitas bermain berupa permainan tradisional baik yang memanfaatkan alat-alat tertentu sebagai media bermain maupun tidak membutuhkan alat-alat tertentu sebagai media bermain.