

PERANCANGAN PLAYGROUP & TAMAN KANAK-KANAK 3 BAHASA DI BANDUNG DENGAN PENDEKATAN PERILAKU

Alvi Yunita¹, Irwan Sudarisman² dan Tri Haryotedjo³

^{1,2,3} *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buah Batu-Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
alviynt@student.telkomuniversity.ac.id, irwansudarisman@telkomuniversity.ac.id,
triharyotedjo@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Masa anak usia dini (0-6 tahun) adalah periode penting dalam perkembangan otak anak, di mana kemampuan intelektual anak berkembang pesat. Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran besar dalam mendukung perkembangan kognitif, motorik, sosial, emosional, dan bahasa anak. Salah satu bentuk PAUD nonformal, yaitu playgroup, dirancang untuk membantu perkembangan sosial dan motorik anak, terutama bagi usia 2-4 tahun. Meskipun beberapa tempat di Kota Bandung sudah memiliki taman kanak-kanak (PAUD) dengan kurikulum trilingual, kawasan Podomoro Park masih kekurangan fasilitas PAUD yang mendukung pembelajaran seperti itu. Perancangan playgroup dan taman kanak-kanak dengan pendekatan perilaku anak dalam belajar. Konsep desain yang diusulkan menekankan ruang yang fleksibel, warna yang cerah, pencahayaan yang baik, dan furnitur yang aman serta nyaman bagi anak-anak dan pengasuh. Dengan desain ini, diharapkan anak-anak bisa lebih semangat belajar, fokus, mandiri, dan percaya diri, terutama dalam pembelajaran trilingual. Selain itu, proyek ini juga bertujuan untuk memberikan solusi bagi kekurangan fasilitas PAUD di daerah tersebut dan memenuhi kebutuhan keluarga bekerja yang menginginkan PAUD yang inovatif dan mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh.

Kata kunci: Pendidikan anak usia dini, pembelajaran trilingual, Perilaku

Abstract : Early childhood (0-6 years) is a crucial period in brain development, during which children's intellectual abilities develop rapidly. Early childhood education (PAUD) plays a significant role in supporting children's cognitive, motor, social, emotional, and language development. One form of non-formal PAUD, playgroups, is designed to foster social and motor development in children aged 2-4 years. Although several locations in Bandung City already have kindergartens (PAUD) with a trilingual curriculum, the Podomoro Park area still lacks PAUD facilities that support such learning. The design of playgroups and kindergartens focuses on child behavior in learning. The proposed design concept emphasizes flexible spaces, bright colors, good lighting, and safe and comfortable furniture for children and caregivers. This design is expected to foster greater enthusiasm for learning, focus, independence, and confidence, especially in trilingual learning. Furthermore, this project aims to address the shortage of PAUD facilities in the area and meet the needs of working families who desire innovative PAUD that supports the holistic development of children.

Keywords: Early childhood education, trilingual learning, Behavior

PENDAHULUAN

Masa anak usia dini, dikenal sebagai golden age, dimana otak anak berkembang pesat dalam menyerap informasi dari usia 0-6 tahun (suyadi dalam El-Noor, 2020). Hasil survei dan wawancara di Kota Bandung, terdapat lembaga PAUD formal swasta, yaitu PG & Taman kanak-kanak tunas cemara yang menerapkan program trilingual dengan kurikulum merdeka dan berbagai ekstrakurikuler untuk anak usia 4-6 tahun, dengan 60 murid aktif. Selain itu di Bandung terdapat program serupa seperti TK pelita fajar school, harapan kasih dan sekolah terpadu sedaya bintang.

Namun, kawasan podomoro park belum memiliki playgroup dan TK yang menerapkan program trilingual. Padahal Sebagai hunian modern bagi keluarga bekerja, wilayah ini memerlukan PAUD inovatif yang dapat menstimulasi bahasa dan mendukung perkembangan anak secara holistik. Kurangnya fasilitas yang mendukung metode fun learning, fasilitas pembelajaran trilingual, serta tata letak furnitur yang optimal menjadi tantangan yang menghambat tumbuh kembang anak secara optimal. Oleh karena itu dibutuhkan PAUD dengan desain ruang yang menyesuaikan kebutuhan perilaku dan tahap perkembangan anak usia dini. Anak belajar melalui interaksi, bermain, dan stimulasi indera. Melalui pendekatan perilaku seperti zona aktivitas, sirkulasi interaktif, warna, bentuk dan elemen visual pendukung bahasa, desain interior dapat menjadi solusi kebutuhan tersebut

Penelitian ini merancang PG & taman kanak – kanak dengan pendekatan perilaku dalam desain lingkungan belajar agar membantu anak belajar dan berinteraksi lebih efektif. Konsep desain mengedepankan Tata ruang yang fleksibel, warna cerah, pencahayaan, dan furnitur yang dirancang baik sehingga aman dan nyaman bagi anak dan orang dewasa. Dengan pendekatan ini, lingkungan belajar yang tercipta diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar, fokus, kemandirian dan kepercayaan diri anak, terutama dalam pembelajaran trilingual.

METODE PENELITIAN

Bagian ini menjelaskan pendekatan penelitian yang dilakukan, fokus penelitian, profil responden/kasus studi, ukuran dan penentuan sampel, cara pengumpulan data dan cara analisis data.

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan baru Interior Perancangan Playgroup & Taman Kanak-Kanak 3 Bahasa Di Bandung ini dilakukan dengan beberapa tahapan pengumpulan data. Tahap pengumpulan data tersebut antara lain:

Pengumpulan Data :

Data Primer : Observasi di TK Telkom Buah Batu, PG & TK Tunas Cemara, dan PG & TK Pelita Fajar

Data Sekunder : Studi Pustaka, Studi Preseden, dan berbagai sumber, seperti buku, jurnal dan peraturan Pemerintah (PAUD).

Analisis Data : Data yang terkumpul dianalisis untuk mengidentifikasi masalah yang berhubungan dengan kenyamanan, keamanan, fungsi, ergonomi dan pencahayaan pada ruangan.

Sintesa (Programming) : Hasil analisis data digunakan untuk merencanakan interior ruang kelas dengan fungsi, kapasitas, elemen pencahayaan, layout dan material.

Pengembangan Desain : Hasil programming menghasilkan identifikasi masalah dan potensi untuk inovasi konsep desain. Konsep desain dibuat dengan menetapkan tema, konsep, dan moodboard. Lalu pengembangan desain dengan gambaran visual dan teknis secara lebih jelas.

HASIL DAN DISKUSI

Pendekatan Desain

Pendekatan Perilaku anak PAUD dengan metode pembelajaran Fun learning Berasal dari dua kata yaitu fun dan learning. Dalam bahasa indonesia “fun berarti

kesenangan. Sedangkan learning berarti pengetahuan, pembelajaran” sehingga secara bahasa artinya pembelajaran yang menyenangkan. Darmasyah (2011) menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan adalah strategi yang digunakan pengajar untuk menyampaikan materi sehingga mudah dipahami siswa dan menciptakan suasana hangat dan menyenangkan saat pembelajaran.

Menurut (Mull Pasongkem dalam Attamimi et al., 2021), metode Fun Learning merupakan cara belajar mengasyikkan dan menyenangkan yang berpusat pada kondisi psikologi siswa dan atmosfer lingkungan dalam melakukan proses belajar mengajar. Metode Fun learning mengarah pada suasana proses belajar dan mengajar yang sengaja diciptakan melalui desain pembelajaran yang terencana seperti strategi komunikasi dalam pembelajaran.

Deskripsi Proyek



Gambar 1. Site Lokasi

Sumber : Google Maps

Nama Proyek : Playgroup & Taman Kanak - Kanak 3 Bahasa Di Bandung Dengan Pendekatan Perilaku

Lokasi : Di Jl. Podomoro Boulevard Utara No.1, Lengkong, Bojongsoang, Bandung Regency, West Java 40354

Sifat Proyek : Fiktif (New Design)

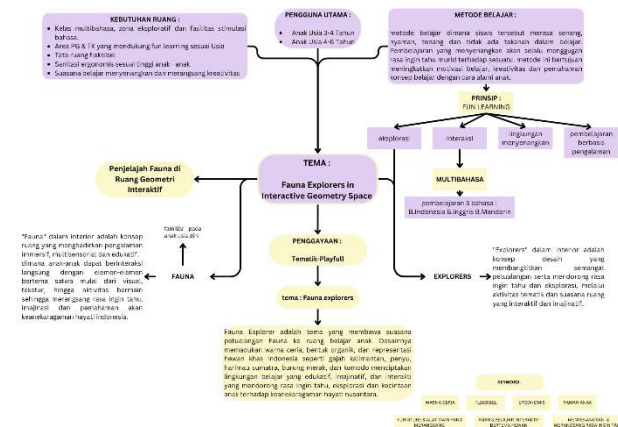
Luas Lahan : 2304 M2

-Lantai 1 & 2 : 1152 M2

Target Market : Murid Usia 2-6 Tahun, Orang Tua, Tenaga Pengajar, Dewasa.

Area Perancangan : Ruang Kelas, UKS, Lobby, Toilet, Ruang Makan, Pantry, Ruang Tunggu, Ruang Kepala Sekolah, Ruang Guru, Ruang Tata Usaha, Ruang Karyawan, Ruang Perpustakaan, Ruang Musik, ruang mini teater bahasa, Ruang Gymnastic, Aula, Area Bermain Indoor & Outdoor, Gudang

Tema dan Konsep Perancangan :



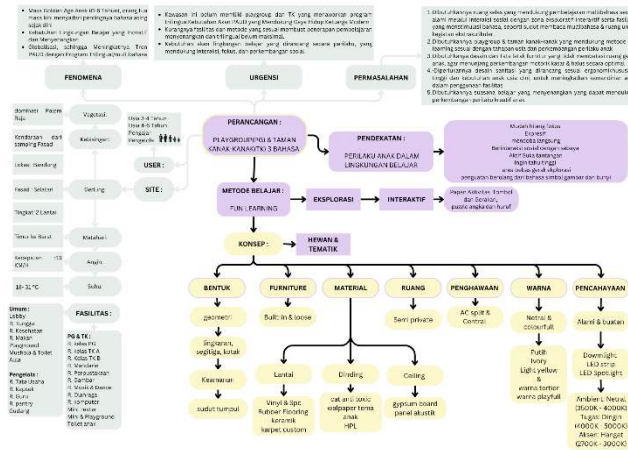
Gambar 2. Tema perancangan

Sumber : Olahan pribadi

Sekolah PAUD dan playgroup dengan metode pembelajaran fun learning untuk mengembangkan potensi diri melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, Interaktif dan merangsang kreativitas, dan rasa ingin tahu. Mengusung Tema "Fauna explorers" atau penjelajah Fauna, interior menghadirkan pengalaman immersif multisensorial dan edukatif, dimana anak-anak dapat berinteraksi dengan elemen-elemen bertema satwa mulai dari visual, tekstur, hingga aktivitas bermain. Desainnya memadukan warna ceria, bentuk organik, dan representasi hewan khas Indonesia seperti gajah kalimantan, penyu, harimau sumatra, burung merak, dan komodo.

Tema ini menghadirkan nuansa petualangan menanamkan semangat menjelajah fauna untuk mendukung eksplorasi dan pemahaman keanekaragaman hewan Indonesia. Gaya "Tematik dan Playfull" dengan pemilihan warna cerah dan lembut untuk menciptakan suasana ceria. Gaya ini menggunakan bentuk organik dan

garis melengkung, furnitur dinamis, serta elemen interaktif seperti dinding tekstur, papan interaktif. ilustrasi hewan nusantara yang dibuat sederhana dan ramah anak memperkuat tema “fauna explorers” menciptakan ruang yang menyenangkan dan mendukung eksplorasi serta imajinasi anak usia dini.



Gambar 3. Konsep Implementasi

Sumber : Olahan pribadi

Konsep implementasi “Fauna explorers in interactives geometry space” berarti penjelajahan fauna dalam ruang geometri yang interaktif. Untuk mendukung tema tersebut maka diterapkan konsep geometri yang ditarik dari teori oleh Parenteam Wyeth Nutrition (2021) bentuk geometri adalah salah satu bentuk awal stimulasi edukasi pada anak-anak yang dimulai dari usia 8-18 bulan, sehingga elemen ruang menggunakan lingkaran, segitiga, dan persegi dengan sudut tumpul demi keamanan anak. fauna memberikan benefit terhadap perkembangan emosional anak (Beetz et al., 2012) serta interaksi dengan hewan memengaruhi aspek perkembangan manusia berupa emosional, perilaku, kognitif, pendidikan, dan sosial (Purewal et al, 2017). Menurut Melson dalam Purewal et al (2017), fauna dapat merangsang pertumbuhan kognitif anak kecil melalui rasa ingin tahu sekaligus dukungan emosional dan penghargaan positif tanpa syarat.

Menurut Denissa (2022), mural flora dan fauna berwarna cerah tidak hanya nilai estetikanya, tetapi nilai edukasi dan psikologis, menciptakan imajinasi serta

memberi pengaruh positif bagi perkembangan mental anak. Sejalan dengan konsep fun learning, ruang dirancang sebagai stimulasi yang interaktif dan visual fauna yang menciptakan pengalaman multisensorik untuk pembelajaran aktif.

Penerapan desain interaktif meliputi puzzle bentuk dan fauna, area konstruksi magnet multibahasa, dinding yang dapat disentuh tekstur, area role play, dan papan tulis interaktif. Konsep ini berfokus pada penggunaan bentuk geometris yang playfull untuk mendorong aktif anak, menjadikan Ruang kelas sebagai tempat eksplorasi yang menyenangkan dan edukatif.

Konsep suasana interior yang diharapkan



Gambar 4. Konsep Suasana Interior

Sumber : Olahan pribadi

Konsep suasana interior perancangan ini ditujukan untuk menciptakan lingkungan yang playfull ceria, nyaman, dan mendorong anak untuk aktif mengeksplorasi, bermain dan belajar. Selain itu, ruang dirancang agar memberikan rasa tenang, sehingga anak lebih mudah berkonsentrasi saat mengikuti pembelajaran tanpa menjadi terlalu bersemangat.

Konsep alur aktivitas

Flow diagram aktivitas anak (alur aktivitas dari satu zona ke zona lain dikelas)



Gambar 5. Flow Aktivitas

Sumber : Hasil Olahan Pribadi

Berdasarkan teori tersebut perancangan ruang kelas mempertimbangkan aktivitas rutin seperti circle time, menari dan bernyanyi sebelum belajar, hingga kegiatan motorik dan multibahasa, maka dibuat area kelas yang luas dan fleksibel untuk menunjang pembelajaran fun learning sehingga perkembangan anak terfasilitasi secara optimal.

Pada ruang Bahasa mandarin dan ruang mini theater digunakan Bersama hanya saja waktu pemakaiannya bergantian setiap kelasnya



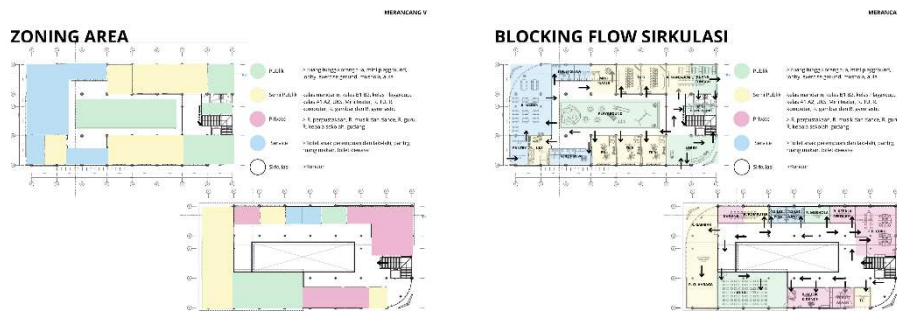
Gambar 6. Jalur Moving Class

Sumber : Hasil Olahan Pribadi

Saat melakukan moving class, anak – anak diarahkan untuk berbaris rapi di depan pintu kelas lalu berjalan secara disiplin menuju ruang bahasa mandarin atau ruang theater dengan mengikuti jalur stiker pada lantai sehingga anak-anak berperilaku kondusif.

Konsep Organisasi ruang

Konsep organisasi ruang dan sirkulasi yang digunakan secara keseluruhan dalam perancangan ini adalah konsep organisasi ruang linear. Di Mana Setiap Ruang Membentuk Pola Sejajar Dan Lurus yang berurutan untuk memudahkan anak-anak usia dini menemukan ruangan yang dituju.



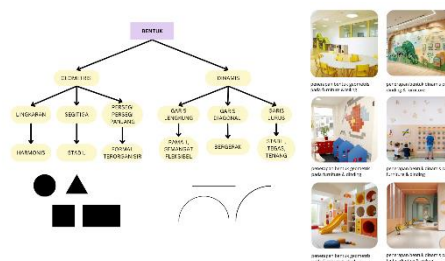
Gambar 7. Analisis Diagram Zoning *Blocking* lantai 1 & 2

Sumber : Olahan pribadi

Pada ruang kelas pembelajaran konsep ruangan dibuat dengan konsep semi private, dimana konsep ini merupakan konsep yang memiliki batasan akses namun tetap memungkinkan interaksi terbuka. Konsep semi private diterapkan pada area kelas karena ruang diperuntukan bagi anak satu kelas sehingga membutuhkan privasi dalam proses belajar dan beraktivitas namun tetap mendukung interaksi sosial, pengawasan guru, serta fleksibilitas dalam kegiatan belajar yang dinamis dan kolaboratif. Konsep ini mengikuti aspek pola linear yang menciptakan sirkulasi jelas, memudahkan anak memahami alur ruang dan mendukung aktivitas (Fisher 2006).

Konsep Bentuk

Perancangan menggunakan bentuk geometris (lingkaran, segitiga, persegi, & persegi panjang) & bentuk dinamis (garis lengkung, garis diagonal dan garis lurus) yang disederhanakan di intrepersentasikan sebagai bentuk-bentuk hewan dengan tujuan agar tetap familiar dan dipahami oleh anak usia balita.

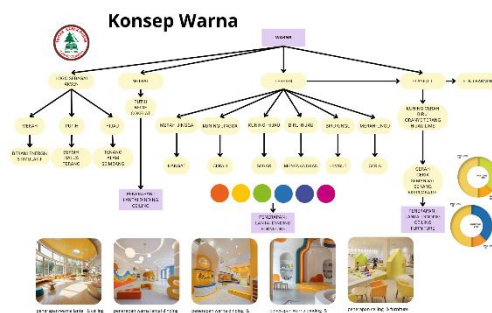


Gambar 8. Konsep bentuk

Sumber : Olahan pribadi

variasi bentuk mendorong anak belajar dan bereksplorasi sehingga lingkungan sekolah lebih menarik dan menyenangkan dimata mereka.

Konsep Warna



Gambar 9. Konsep warna

Sumber : Olahan pribadi

Konsep warna perancangan ini menggunakan warna – warna tersier berdasarkan Teori warna menurut Brewster sistem RYB (merah, kuning, biru), menghasilkan warna tersier dengan mencampur warna sekunder primer dan berdekatan dengan dikombinasikan dengan warna yang membuat suasana playfull (pemaknaan warna-warna playfull ini berdasarkan buku the complete color harmony) yang disesuaikan dengan metode belajar fun learning

Konsep Pencahayaan & Penghawaan

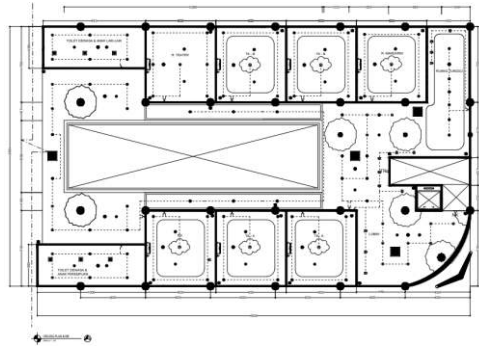
Pada perancangan ini Konsep pencahayaan alami menggunakan pencahayaan alami dari bukaan jendela yang diperoleh secara tidak langsung melalui skylight yang terletak di area samping koridor depan kelas.



Gambar 10. Konsep Pencahayaan & Penghawaan

Sumber : Olahan pribadi

Sementara itu, pencahayaan buatan untuk mendukung aktivitas belajar dengan menggunakan downlight, led strip, spotlight

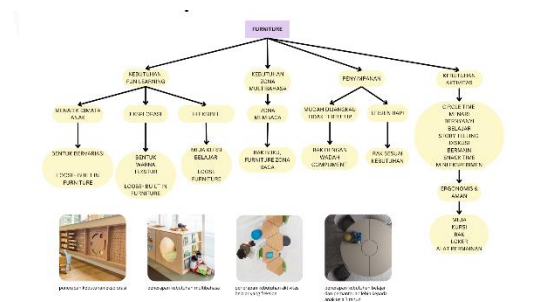


Gambar 11. Konsep Pencahayaan & Penghawaan

Sumber : Olahan pribadi

Konsep penghawaan alami dari bukaan jendela, sedangkan konsep penghawaan buatan menggunakan AC split central

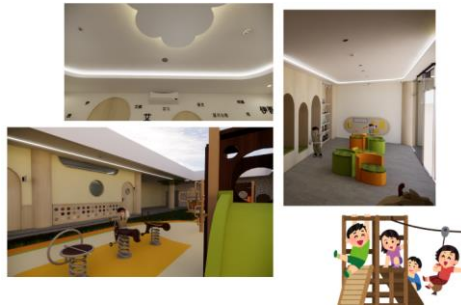
Konsep Furniture & Keamanan



Gambar 12. Konsep Furniture & Keamanan

Sumber : Olahan pribadi

Furniture yang digunakan pada perancangan ini tidak hanya fungsional tetapi juga mendukung perkembangan motorik, kognitif, dan sosial anak melalui desain yang interaktif, fleksibel, dan edukatif.



Gambar 13. Konsep Furniture & Keamanan

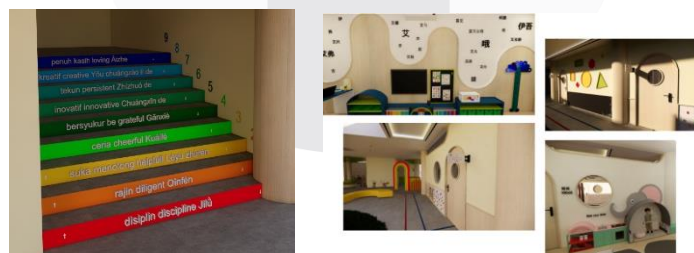
Sumber : Olahan pribadi

Konsep keamanan pada perancangan ini menggunakan APAR, springkler, smoke detector, CCTV, signage, rubber floor, rumput sintetis mendukung aktivitas eksploratif dan perkembangan motorik anak usia dini yang disesuaikan dengan perilaku anak yang aktif dan suka berpindah

- Bentuk tumpul untuk menghindari sudut tajam
- Material yang digunakan ramah anak seperti cat anti toxic, furnitur dengan material ringan
- Instalasi listrik diluar jangkauan anak

Konsep Signage

Signage yang digunakan untuk media belajar dengan visual yang menyenangkan.

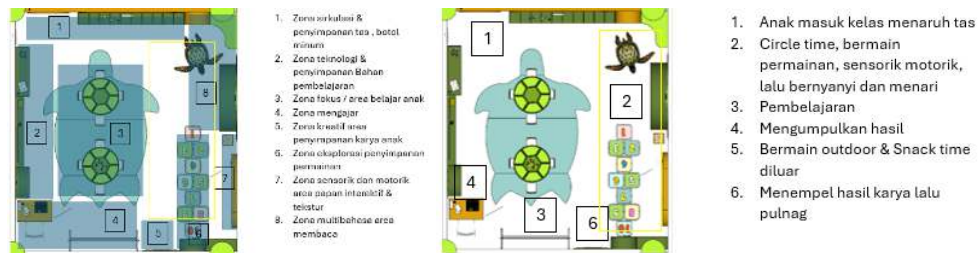


Gambar 14. Konsep Signage

Sumber : Olahan pribadi

Untuk signage yang diterapkan pada ruang kelas adalah simbol perasaan/emotikon simbol jenis hewan, kendaraan, buah-buahan, simbol alfabet dan angka (A–Z, 1–10).

Konsep Ruang Playgroup Fauna penyu



Gambar 15. Konsep Zona Aktivitas Playgroup Fauna penyu

Sumber : Olahan pribadi

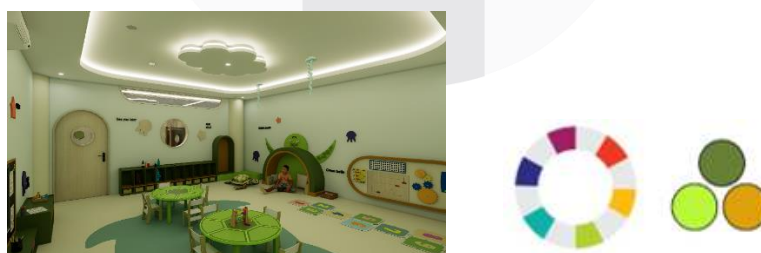
Ruang kelas PG Penyu dirancang untuk anak usia 3 tahun dengan pembagian zona fleksibel sesuai kebutuhan aktivitas bermain, belajar, istirahat dan kegiatan sensorik juga motorik, mengacu pada literatur zero to three (2016) tentang pentingnya pengaturan ruang untuk perkembangan sosial emosional.



Gambar 16. Konsep Jalur Moving Class

Sumber : Olahan pribadi

Pembelajaran PG & TK mendukung fun learning, sistem moving class di mana anak berpindah ke ruang bahasa mandarin dan mini theater sesuai jadwalnya.



Gambar 17. Konsep Warna

Sumber : Olahan pribadi

Layout meja lingkaran memfasilitasi interaksi dan pengawasan, dengan elemen bertema habitat penyu, lantai vinyl anti slip dan karpet motif penyu, dinding interaktif yang

mendorong anak eksplorasi, penggunaan plafon akustik serta furnitur sesuai ergonomi anak usia dini.

Penggunaan Skema warna tersier (kuning-hijau, kuning-orange, biru-hijau) dan bentuk geometri pada ventilasi dan penggunaan ac split yang dapat diatur secara fleksibel untuk menciptakan kenyamanan saat proses pembelajaran.

Konsep ruang kelas TK A Fauna Gajah

Perancangan ruang kelas untuk anak 4-5 tahun dibagi dalam beberapa zona aktivitas seperti :



Gambar 18. Konsep Zona ruang kelas TK A Fauna Gajah

Sumber : Olahan pribadi

Layout meja berbentuk segitiga disusun melingkar, mendorong interaksi dua arah dan memudahkan tanya jawab dan pemantauan perilaku secara langsung.

Penggunaan warna pastel dengan konsep playfull menggunakan warna hijau menciptakan kesan segar dan menenangkan sedangkan pink pastel memberikan kesan lembut selain itu warna orange pada rak memberikan penekanan dan sekaligus memudahkan anak membedakan tempat penyimpanan.



Gambar 19. Konsep Warna

Sumber : Olahan pribadi

Ketiga warna ini dikombinasikan dengan warna netral seperti ivory yang menciptakan keseimbangan lingkungan belajar sehingga nyaman, dan selaras dengan pendekatan

pendidikan anak usia dini yang menekankan pada *fun learning* melalui visual serta material ramah anak sesuai standar keamanan AAP (2020) dan regulasi PUPR/BSN.



Gambar 20. Konsep Furniture

Sumber : Olahan pribadi

konsep bentuk furnitur menggunakan bentuk geometri seperti rak dari bentuk persegi panjang dengan lengkungan yang terinspirasi dari tubuh gajah, visual ini mendukung metode pembelajaran *fun learning*.

Material lantai dibedakan antara area sirkulasi dan belajar menggunakan vinyl motif kayu dan karpet custom berpola paw gajah. Penggunaan Plafon akustik yang dapat meredam kebisingan saat bernyanyi dan loose furniture pada alat penunjang pembelajaran agar fleksibel dan mudah dibersihkan.



Gambar 21. Konsep Simbol Huruf Mandarin Pada TK A Gajah

Sumber : Olahan Pribadi

pada kelas ini signage yang digunakan meliputi ikon gajah, serta simbol huruf dan angka dalam tiga bahasa: Bahasa Indonesia, Bahasa Mandarin, dan Bahasa Inggris untuk mendukung program pembelajaran multibahasa

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari studi lapangan, studi banding, studi preseden, serta kajian literatur, ditemukan beberapa permasalahan yang memengaruhi perilaku anak dalam Playgroup & Taman Kanak-Kanak. Permasalahan tersebut yaitu dibutuhkan ruang kelas yang mendukung pembelajaran multibahasa secara alami melalui interaksi sosial dengan zona eksploratif interaktif serta fasilitas sudut membaca multibahasa dan ruang ekstrakurikuler, dibutuhkan PG & Taman Kanak-Kanak yang mendukung metode fun learning sesuai tahapan usia, dibutuhkan desain dan tata letak furnitur yang tidak membatasi gerak anak, dibutuhkan desain sanitasi yang sesuai ergonomi anak, dan dibutuhkan suasana belajar yang menyenangkan yang dapat mendukung perkembangan perilaku kreatif anak. Maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Menyediakan playgroup & taman kanak-kanak yang dapat memenuhi kebutuhan pendidikan anak usia dini di kawasan podomoro park dengan fasilitas ruang kelas dengan adanya zona multibahasa, area bermain yang aman, fasilitas penunjang ruang bahasa, ruang mini theater untuk pengetahuan umum juga ruang aktivitas ekstrakurikuler yang mendukung pengembangan bakat dan kreativitas anak.
2. Merancang layout kelas yang sesuai dengan tahapan usianya agar dapat sesuai dengan usia minat dan kebutuhan anak serta meningkatkan kemampuan anak dalam berbagai aspek seperti kemampuan sosial, emosional, dan kognitif
3. Merancang furnitur ruang yang fleksibel dan dapat mengakomodasi berbagai kebutuhan fun learning dengan mengoptimalkan suasana ruang yang mendukung perasaan menyenangkan bagi anak
4. Menyediakan desain fasilitas sanitasi dengan mempertimbangkan ergonomi dan antropometri anak
5. Menyediakan area bermain indoor dan outdoor yang seimbang untuk mendukung eksplorasi dan aktivitas fisik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aidil, S. (2018). Aidil Saputra: Pendidikan Anak pada Usia Dini | . *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 209. <https://core.ac.uk/download/pdf/228822655.pdf>
- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). Definisi Bermain, Bermain & Permainan Anak Usia Dini. In *Adjie Media Nusantara* (p. 90).
- Burr, A. (2015). Practitioner Researcher Supporting children ' s social and emotional development through pets in the ECE context Why use animals as a pedagogical tool ? Benefits of children - animal interactions. *He Kupu*, 5–11.
- Cardiah, T., & Sudarisman, I. (2019, July). Full Day School Education Concept as Forming Characteristics of Interior Space. In *5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)* (pp. 552-559). Atlantis Press.
- Cardiah, T., Firmansyah, R., & Sudarisman, I. (2019). The Application of Standard Anthropometry and Furniture Ergonomics Through Sub-District Office Interiors Design in Dayeuhkolot-Bandung District [The Application of Standard Anthropometry and Furniture Ergonomics Through Sub-District Office Interiors Design in Dayeuhkolot-Bandung District]. *Proceeding of Community Development*, 2, 467-476.
- Denissa, L., Manurung, R. T., Pattipawaej, O. C., Effendi, I. Z., & Budiman, I. (2022). Visual Impact of Color on Children's Excitement Development, Making Exterior Wall Mural at Taruna Bakti Kindergarten Bandung. *Journal of Innovation and Community Engagement*, 3(2), 82–96. <https://doi.org/10.28932/ice.v3i2.4238>
- Dhieni, N., Yuliantina, I., Soendjojo, R., Yuswanto, D. T., Nurjannah, Riany, Y. E., & Rosmalia, R. (2020). Panduan penegerian satuan pendidikan anak usia dini. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*, 42.
- El-Noor, M. S. H. (2020). *Desain Interior TK Agripina Berkonsep Pendidikan Sikap Dengan Pendekatan Interaktif Guna Memaksimalkan Play-based Learning*.
- Firmansyah, R., Cardiah, T., Golda, N., Asif, N., & Utaberta, N. (2024). Aligning Educational Facilities with Curriculum Demands: Insights from Integrated Islamic Primary Schools in West Java. *Islamic Research*, 7(2), 237-248.
- Hikmah. (2019). Pembelajaran 2. Perkembangan dan Belajar Anak Usia Dini. *Modul 2 PPG Bagi Guru PAUD Tahun 201 9*, 41–70. https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/TKPAUD/Pembelajaran 2/Modul Bahan Belajar_P3K-TK_2021 - Pembelajaran 2.pdf
- KEMENDIKBUDRISTEK. (2023). *Permendikbud No. 22 Tahun 2023 Standart Sarana dan Prasarana Pendidikan*. 226. <https://www.peraturan.go.id>
- Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, D. (2014). *Pedoman Prasarana Pendidikan Anak*

- Usia Dini. *Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8.
- Purewal, R., Christley, R., Kordas, K., Joinson, C., Meints, K., Gee, N., & Westgarth, C. (2017). Companion animals and child/adolescent development: A systematic review of the evidence. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 14(3). <https://doi.org/10.3390/ijerph14030234>
- Puspita, W. A. (2010). Pendidik Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Sebagai Model Perilaku Anak Usia Dini. *Jiv*, 5(2), 209–215. <https://doi.org/10.21009/jiv.0502.9>
- Putri, A. W., & Hanum, I. (n.d.). *PERANCANGAN TAMAN KANAK-KANAK DAN KELOMPOK BERMAIN AN-NAHL JAKARTA TIMUR DENGAN PENDEKATAN PERILAKU ANAK*.
- Putri, F. L. (2017). *Desain Interior TK dan Daycare Sepuluh Nopember dengan Konsep Permainan Tradisional Anak*. 136. <http://repository.its.ac.id/47068/>
- Putri, R. P., Firmansyah, R., & Widyaevan, D. A. (2018). Redesain Interior Sekolah Alam Tanah Tingal, Kota Tangerang Selatan. *eProceedings of Art & Design*, 5(1).
- Rappang, B. S., & Selatan, P. S. (2020). *Bupati sidenreng rappang provinsi sulawesi selatan*. 2014, 1–17.
- Review, L., The, O. F., Of, E., & Interaction, A. (2018). *Social & Behavioural Sciences ERD 2017 Education , Reflection , Development , Fifth Edition NATURE-ORIENTED ACTIVITIES IN KINDERGARTEN: LITERATURE REVIEW OF THE EFFECTS OF CHILDREN- ANIMAL INTERACTION*.
- Taba, H., & Spalding, W. B. (1962). *Curriculum development: Theory and practice* (Vol. 37). New York: Harcourt, Brace & World.
- Trihanondo, D., Haryotedjo, T., & Wiguna, I. P. (2017, October). Psikologi Ruangan pada Program Studi Intermedia dalam Mendukung Atmosfer Akademik. In *Seminar Nasional Seni dan Desain 2017* (pp. 486-490). State University of Surabaya.
- Trenggonowati, D. L., & Kulsum, K. (2018). Analisis Faktor Optimalisasi Golden Age Anak Usia Dini Studi Kasus Di Kota Cilegon. *Journal Industrial Servicess*, 4(1). <https://doi.org/10.36055/jiss.v4i1.4088>