

Creative Design of Outdoor Play Environments: A Solution For Heterogeneity of Early Childhood Characteristics

Desain Kreatif Lingkungan Bermain Luar Ruangan: Sebuah Solusi Bagi Heterogenitas Karakteristik Anak Usia Dini

<https://doi.org/10.24036/pakar.v21i2.358>

Ade Cahya Ningsih^{1*}, Fauzi¹

¹Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri, Purwokerto, Indonesia

*E-mail: aozorayanin@gmail.com

Abstract

Early childhood outdoor play environments should be designed as creatively as possible to be accessible to all children with diverse individual characteristics. Many models of children's outdoor play environments designed in schools do not seem to fully consider the diverse characteristics of children, including special needs, cultural diversity, and differences in children's physical and cognitive abilities, so children cannot make the most of the play environment. This research aims to reveal the creative design of outdoor play environments that early childhood can access and utilize. The author uses a descriptive qualitative approach with a literature study research type. Documentation was conducted to collect data by collecting records from books or articles that correlate with the research topic. The data analysis process is carried out by taking several stages, namely, (1) describing the characteristics of early childhood, (2) describing the nature of the outdoor play environment, (3) analyzing the relevance of the nature of the outdoor play environment to the characteristics of early childhood, and (4) synthesizing the criteria for the creative design of early childhood outdoor play environments. The results revealed that the creative design of early childhood outdoor play environments has several criteria, namely (1) focusing on meeting children's needs, (2) flexibility of play equipment, (3) paying attention to children's safety, and (4) providing a feeling of pleasure for children. Every school should own these four criteria to encourage collaboration, creativity, and cognitive stimulation of children in the utilization of the play environment.

Keywords: *Creative Design, Play Environment, Characteristic Heterogeneity, Early Childhood*

Abstrak

Lingkungan bermain luar anak usia dini harus didesain sekreatif mungkin sehingga dapat diakses bagi semua anak dengan keanekaragaman karakteristik individu. Begitu banyak model lingkungan bermain luar anak yang didesain di sekolah rupanya belum sepenuhnya memperhatikan karakteristik anak yang beragam termasuk adanya kebutuhan khusus, keberagaman budaya, dan perbedaan kemampuan fisik serta kognitif anak, sehingga anak-anak tidak bisa memanfaatkan secara maksimal adanya lingkungan bermain tersebut. Tujuan penelitian ini yakni mengungkap desain kreatif lingkungan bermain luar ruangan yang dapat diakses dan dimanfaatkan oleh anak usia dini. Penulis menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif dengan jenis penelitian studi pustaka. Dokumentasi dilakukan dalam rangka menghimpun data yakni dengan cara mengumpulkan catatan berupa buku atau artikel yang memiliki korelasi dengan topik penelitian. Proses analisis data dilakukan dengan menempuh beberapa tahapan yaitu, (1) menguraikan karakteristik anak usia dini, (2) menguraikan hakikat lingkungan bermain luar ruangan, (3) menganalisis relevansi hakikat lingkungan bermain luar ruangan dengan karakteristik anak usia dini, dan (4) mensintesis kriteria desain kreatif lingkungan bermain luar ruangan anak usia dini. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa desain kreatif lingkungan bermain luar ruangan anak usia dini memiliki beberapa kriteria, yaitu (1) berfokus pada pemenuhan kebutuhan anak, (2) fleksibilitas peralatan bermain, (3) memperhatikan keselamatan anak, dan (4) memberikan perasaan senang bagi anak. Keempat kriteria tersebut sebaiknya dimiliki oleh setiap sekolah sehingga mendorong kolaborasi, kreativitas, dan stimulasi kognitif anak dalam pemanfaatan lingkungan bermain.

Kata Kunci: Desain Kreatif, Lingkungan Bermain, Heterogenitas Karakteristik, Anak Usia Dini

1. Pendahuluan

Hakikat anak usia dini sebagaimana disebutkan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah anak-anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun. Hal ini sedikit berbeda dengan pendapat United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO) yang mengungkapkan bahwa anak usia dini adalah anak-anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun (Ayuningtyas et al., 2019; Cahyani & Rasydah, 2020). Anak usia dini memiliki berbagai macam karakteristik yang membedakan dari jenjang usia manusia lainnya. Secara general, karakteristik anak usia dini dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis yaitu fisik dan psikis. Salah satu karakteristik fisik anak usia dini yang paling menonjol adalah daya tahan anak untuk bermain di mana saja dan kapan saja tanpa mengenal jam istirahat. Anak-anak seakan memiliki kekuatan super dalam dirinya (Sari, 2019; Wati, 2021). Mereka memiliki kecenderungan alamiah untuk mengekspresikan apa saja yang menarik perhatiannya melalui bermain. Sedangkan salah satu karakteristik psikis anak usia dini yang paling menonjol adalah inkonsistensi emosi atau perasaan anak dan sulitnya anak untuk berkonsentrasi penuh pada satu hal dalam kurun waktu tertentu (Jiu et al., 2021). Trelease (2022) mendefinisikan hal serupa sebagai keadaan ketika rentang perhatian anak usia dini dalam taraf rendah dan akan meningkat seiring dengan perkembangan usia dan stimulasi yang diberikan.

Hamzah (2020) dalam bukunya juga mengemukakan mengenai beberapa karakteristik anak usia dini yang membedakan dengan individu lainnya. Karakteristik tersebut yaitu, (1) sifat egosentris yang tinggi, (2) rasa keingintahuan yang besar dan dalam, (3) daya imajinasi dan fantasi yang tinggi, (4) kecenderungan anak menjadi pembelajar ulung, (5) memiliki emosi yang beragam, (6) memiliki rentang perhatian yang relatif pendek, serta (6) kecenderungan anak menjadi seorang penjelajah. Semua karakteristik tersebut tentu akan berbeda bagi tiap-tiap anak usia dini. Termasuk dalam hal ini adanya kebutuhan khusus, keberagaman budaya, dan perbedaan kemampuan fisik serta kognitif yang dimiliki anak (Mulyadi & Kresnawaty, 2020; Putri, 2022). Adanya heterogenitas karakteristik anak usia dini tersebut, memaksa lembaga pendidikan mau tidak mau mendesain lingkungan bermain anak sedemikian rupa agar sesuai dengan karakteristik masing-masing anak didiknya (Yennizar & Hikmah, 2020). Semakin banyak jenis permainan yang ada di luar ruangan maka semakin maksimal pula peran sekolah dalam memfasilitasi keanekaragaman anak tersebut. Ragam permainan yang diselenggarakan di lingkungan bermain luar ruangan tersebut pada akhirnya akan memupuk kecerdasan majemuk pada diri sang anak.

Sekolah yang ideal tidak hanya mendesain lingkungan bermain anak yang ada di dalam ruangan yang biasanya terintegrasi dalam kurikulum tertulis, melainkan juga lingkungan bermain luar ruangan yang tersembunyi dalam kurikulum tidak tertulis (Farida et al., 2023). Tetapi pada kenyataannya, masih banyak ditemukan sekolah-sekolah yang belum mendesain lingkungan bermain luar ruangan secara maksimal karena beragam kendala yang ditemukan. Setelah dilakukan penelusuran, kendala yang paling umum ditemui di sekolah adalah keterbatasan luas wilayah yang sangat menghambat sekolah dalam mengembangkan arena bermain anak (Hayati & Putro, 2021a). Semakin luas sebuah wilayah maka semakin mudah pula melakukan pengembangan lingkungan bermain. Kurangnya kreativitas guru dalam memodifikasi lingkungan bermain juga menjadi problematika yang serius (Roostin et al., 2022a). Hal ini ditandai dengan rendahnya kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran, tidak adanya pelatihan dan pengembangan bagi guru, serta kecenderungan guru untuk meniru hasil contoh penelitian yang sudah ada ketimbang membuat inovasi pembelajaran versinya sendiri (Erdiyanti & Syukri, 2021). Selain itu, problematika klise mengenai keterbatasan dana yang dimiliki sekolah juga sangat mempengaruhi dalam ketersediaan peralatan bermain (Jayanthi et al., 2022a).

Beragam problematika di atas berimplikasi pada terhambatnya pengembangan lingkungan bermain luar ruangan anak usia dini. Padahal lingkungan bermain luar ruangan justru menjadi unsur terpenting untuk diperhatikan mengingat karakteristik anak usia dini yang cenderung menyukai bermain (Rahmi & Hijriati, 2021). Aktivitas bermain anak usia dini tentu akan lebih leluasa jika dilaksanakan di luar ruangan, karena itulah desain lingkungan bermain luar ruangan anak usia dini harus dirancang sekreatif dan setraktif mungkin (Ratnasari, 2020). Desain kreatif lingkungan bermain luar ruangan anak usia dini adalah sebuah keharusan bagi setiap sekolah (Sutini et al., 2019a). Dengan kata lain, semua pihak yang bersangkutan dengan penyelenggaraan sekolah haruslah mampu menyikapi segala problematika tersebut secara kreatif. Kreativitas adalah kunci untuk merubah sebuah kekurangan menjadi kelebihan (Zhang et al., 2020). Peran dan tanggung jawab yang dimiliki masing-masing *stakeholders* sangat diperlukan (Musa et al., 2022a). Kepala sekolah memiliki peran dan tanggung jawab dalam ranah penentuan kebijakan dan pengelolaan segala aspek manajerial sekolah seperti memastikan ketersediaan sarana dan prasarana. Guru memiliki kewajiban dalam melakukan kreativitas dan pengembangan lingkungan bermain dengan cara memodifikasi peralatan bermain. Siswa memiliki peran sebagai pelaksana utama kurikulum bermain luar ruangan, serta bertanggung jawab dalam menjaga segenap peralatan bermain. Orang tua dan masyarakat memiliki peran dan tanggung jawab dalam mendukung program yang diadakan di sekolah dengan cara berpartisipasi aktif dalam kegiatan *parenting*, kontrol yang tepat pada anak, serta memberikan usulan dan saran membangun terkait pengembangan sekolah (Jaya, 2021; Musa et al., 2022b).

Pada penelitian ini, penulis membahas mengenai desain kreatif lingkungan bermain luar ruangan khususnya yang diselenggarakan dalam lingkup pendidikan anak usia dini. Kajian mengenai topik ini sangat menarik dilakukan dalam rangka memberikan jalan keluar dan memberikan panduan praktis bagi guru dan kepala sekolah yang masih kesulitan dalam mengembangkan lingkungan bermain luar ruangan yang kreatif dengan segala problematika yang dihadapi seperti keterbatasan lahan, keterbatasan dana, serta kurangnya kreativitas guru.

2. Tinjauan Pustaka

Lingkungan bermain luar ruangan merupakan aspek penting dalam mendukung perkembangan anak secara holistik (Khomaeny et al., 2020a; Lubis, 2019a). Lingkungan bermain luar ruangan adalah sebuah area khusus yang digunakan anak usia dini untuk melakukan aktivitas bermain yang diadakan di luar ruangan dan tidak terikat dengan keberadaan kelas atau gedung. Lingkungan bermain tersebut pada dasarnya merupakan bagian yang terintegrasi dan tidak bisa dipisahkan dengan pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Hal ini karena aktivitas bermain anak yang dilakukan di luar ruangan merupakan bentuk pengembangan dari aktivitas belajar yang diberikan guru di kelas (Mariyana & Setiasih, 2018). Pada dasarnya keberadaan lingkungan bermain luar ruangan adalah hal yang mutlak harus dimiliki oleh setiap lembaga pendidikan anak usia dini. Hal ini dikarenakan lingkungan bermain luar ruangan merupakan arena anak untuk mengekspresikan emosi dan konflik yang ada di dalam dirinya dengan tujuan memperoleh kepuasan (Suminar, 2019). Secara alami, anak senang bermain dan memiliki rasa ingin tahu yang besar. Oleh karena itu, keberadaan lingkungan bermain luar ruangan adalah salah satu upaya untuk memfasilitasi sifat alami tersebut (Amalia & Simatupang, 2022; Khomaeny et al., 2020b).

Menurut Piaget sebagaimana dikutip oleh Hayati dan Putro (Hayati & Putro, 2021b), mengemukakan bahwa bermain merupakan aktivitas yang jika dilakukan akan menimbulkan efek senang dan biasanya akan dilakukan secara berulang-ulang. Aktivitas bermain berbeda dengan

aktivitas umum lainnya yang dilakukan anak dalam kehidupan sehari-hari. Sudah menjadi rahasia umum bahwa anak-anak belajar melalui bermain. Walaupun orang dewasa seringkali memandang sebelah mata dan menganggap bermain adalah sesuatu yang sia-sia, kenyataannya aktivitas bermain memberikan dampak positif bagi perkembangan anak usia dini (Tawakal & Kurniati, 2022). Melalui bermain, anak akan senantiasa merasa gembira dengan aktivitas yang mereka lakukan. Perkembangan fisik motorik anak akan sangat terbantu dalam permainan anak yang dilaksanakan di luar ruangan (Fatmawati, 2020a; Kamelia, 2019). Selain itu, bermain di luar ruangan memberikan momen *refreshing* bagi anak untuk sejenak melupakan kepenatan yang menumpuk akibat kegiatan belajar mengajar yang monoton di kelas. Beberapa manfaat bermain sebagaimana dikemukakan oleh Mutiah dalam Lubis (Lubis, 2019b) yaitu membantu anak belajar organisasi dan kemampuan *problem solving*, meningkatkan kemampuan sosial anak, menjadi sarana anak untuk berekspresi sekaligus belajar mengontrol rasa takut, melatih anak dalam mengatasi konflik yang mungkin terjadi, serta menjadi sarana untuk mencari jati diri sang anak.

Anak-anak memiliki karakteristik yang beragam. Karakteristik dalam bahasa Indonesia berasal dari kata karakter yang berarti akumulasi dari watak, sifat, dan kepribadian yang dimiliki sang anak. Menurut Doni Kusuma sebagaimana dikutip oleh Lestari, dkk. (2020a) karakter ialah sifat yang berbeda dan nyata yang ditunjukkan oleh seseorang dan dapat dilihat dari atribut atau tingkah laku yang dimiliki oleh orang tersebut. Soemarno Soedarsono mengungkapkan mengenai pengertian karakter secara lebih terperinci yaitu nilai-nilai yang dimiliki seseorang setelah melalui proses pengalaman, pendidikan, pengorbanan, percobaan, pengaruh lingkungan dan kemudian dikolaborasikan dengan sifat intrinsik atau bawaan yang dimiliki seseorang yang tercermin dari daya juang yang dilakukannya dan menjadi landasan sikap, perilaku, dan pemikiran orang tersebut (Lestari et al., 2020b). Himpunan dari karakter-karakter yang dimiliki oleh anak disebut karakteristik. Setiap anak normalnya akan memiliki beragam karakteristik yang berbeda satu sama lain. Beberapa karakteristik anak yang harus dipahami orang tua dan pendidik dalam praktik pendidikan yaitu (1) anak adalah subjek pendidikan, (2) anak adalah makhluk yang berkembang, (3) anak hidup dalam dunianya sendiri, (4) anak berasal dari latar belakang lingkungan dan budaya tertentu, (5) anak senantiasa bergantung pada orang dewasa, dan (6) anak memiliki potensi yang layak dikembangkan (Estari, 2020).

Karakteristik anak yang beragam termasuk dalam hal ini adalah adanya kebutuhan khusus pada anak-anak yang mengharuskan mereka mendapatkan sebuah fasilitas lingkungan bermain sesuai dengan kebutuhannya. Hal ini diilustrasikan dalam buku yang ditulis Catron dan Allen (1999a) melalui seorang anak bernama Martha yang merupakan calon peserta didik baru di sebuah sekolah. Martha adalah seorang anak berkebutuhan khusus yang harus memakai kursi roda kemanapun. Pada awal penerimaan siswa yang dilaksanakan di dalam kelas, Martha terlihat sangat ceria dan hiperaktif. Akan tetapi, hal yang sebaliknya terjadi ketika Martha dihadapkan pada lingkungan bermain luar ruangan. Anak itu tidak bisa menggerakkan kursi rodanya dan yang jelas arena bermain yang didesain tersebut tidak bisa ia gunakan. Hal serupa juga diungkapkan dalam tulisan Alfina dan Anwar (2020) bahwa terdapat siswa berkebutuhan khusus yang bersekolah di sebuah sekolah. Anak tersebut menemukan masalah ketika dihadapkan dengan kondisi lingkungan sekolah yang belum sepenuhnya memfasilitasi kebutuhannya, seperti tidak adanya jalur khusus menuju ke kelas, kamar mandi khusus, serta alat permainan yang representatif bagi anak tersebut.

Model lingkungan bermain anak harus didesain sekreatif mungkin dalam rangka menyikapi adanya heterogenitas karakteristik serta kebutuhan anak tersebut. Sebagaimana dikemukakan oleh Catron dan Allen (Catron & Allen, 1999b) bahwa indikator lingkungan bermain kreatif adalah

berusaha semaksimal mungkin dalam pengembangan potensi anak secara keseluruhan. Beberapa indikator pengembangan lingkungan yang harus dipenuhi yaitu, (1) pengembangan kesadaran diri anak, (2) pengembangan kesejahteraan emosional anak, (3) pengembangan sosial anak, (4) pengembangan komunikasi anak, (5) pengembangan kognitif anak, (6) serta pengembangan keterampilan motorik perseptual. Kreativitas guru sangat menentukan pengembangan kurikulum tersebut. Kreatif adalah tingkat pemikiran manusia yang paling tinggi. Sebagaimana dikemukakan oleh Anderson, dkk. (2001) yang menyempurnakan teori yang diangkat oleh Bloom tentang taksonomi tingkatan berpikir manusia. Menurut KBBI, kreatif berarti memiliki daya cipta atau memiliki kemampuan untuk menciptakan. Sedangkan kreativitas dapat diartikan sebagai hasil atau produk dari berpikir kreatif itu sendiri. Fase mencipta atau berpikir kreatif meliputi merumuskan hipotesis, merencanakan, dan diakhiri dengan proses produksi (Susilowati & Sumaji, 2021).

Setelah ditelusuri, terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan objek yang penulis teliti. Penelitian yang dilakukan oleh Baiti (2020a) mendeskripsikan mengenai desain lingkungan bermain luar ruangan kondusif yang aman dan nyaman oleh guru dalam rangka meningkatkan kemampuan bahasa pada anak. Oztruk & Ozer (2022) juga mendeskripsikan mengenai karakteristik pembelajaran luar ruangan anak usia dini yang ada di Turki yaitu (1) berfokus pada keterlibatan guru dan orang tua, (2) memperhatikan pada aspek pedagogis, sosiologis, dan ekologis, dan (3) perhatian pemenuhan fasilitas dan kualitas bermain anak. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Li, dkk. (2023) tetapi lebih memfokuskan pada penelitian mengenai skala komprehensif yang harus diberlakukan pada anak ketika bermain di luar ruangan. Penelitian-penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan objek kajian yang penulis teliti yaitu pada lingkungan bermain luar ruangan anak usia dini. Meskipun demikian, penulis berfokus pada pembahasan mengenai ciri desain kreatif lingkungan bermain luar ruangan yang harus dimiliki lembaga setiap lembaga pendidikan anak usia dini dalam rangka menyikapi adanya heterogenitas karakteristik anak usia dini.

Desain kreatif lingkungan bermain sangat penting dikaji dalam rangka memberikan pelayanan pembelajaran anak yang dapat mendukung aspek perkembangan anak secara holistik. Hal ini karena sekolah tidak dapat mengandalkan sepenuhnya hanya pada pengembangan pembelajaran yang diadakan di dalam ruangan terlebih setelah menyadari adanya keberagaman karakteristik yang dimiliki anak usia dini. Menyikapi hal tersebut, pengembangan kreatif pada lingkungan bermain luar ruangan menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi keterbatasan tersebut dan memberikan sarana terbaik bagi anak untuk berekspresi dan mengembangkan diri sesuai dengan karakteristiknya masing-masing.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang dijelaskan secara deskriptif. Metode penelitian kualitatif dipilih karena bersifat mengungkap sebuah realitas sosial yang terjadi di masyarakat, dalam hal ini adalah beragam karakteristik anak, tanpa sedikitpun mengurangi objek dan subjek penelitian yang diteliti (Moleong, 2016). Oleh sebab itu, penelitian kualitatif dapat memberikan gambaran secara utuh mengenai desain kreatif lingkungan bermain luar ruangan bagi anak usia dini yang bersifat dinamis dan kompleks. Jenis penelitian ini menggunakan studi pustaka yaitu mengkaji catatan-catatan terkait objek kajian penelitian guna memperoleh pemahaman yang utuh mengenai topik penelitian (Creswell, 2009). Subjek utama penelitian adalah buku karangan Catron dan Allen (Catron & Allen, 1999b) yang berjudul *Early Childhood Curriculum: A Creative Play Model*. Buku ini membahas mengenai teori-teori pendidikan anak

usia dini dan berbagai model kurikulum kreatif yang dapat diimplementasikan oleh lembaga pendidikan. Subjek pendukung pada penelitian ini adalah berbagai buku dan catatan penelitian relevan lainnya yang dapat mendukung pembahasan objek kajian penelitian. Proses studi pustaka melibatkan kolaborasi pemaknaan konsep dari buku karangan Catron dan Allen (Catron & Allen, 1999b) sebagai subjek utama dan subjek pendukung berupa beragam artikel jurnal yang diperoleh dari berbagai *e-resources* bereputasi nasional maupun internasional. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi yaitu mengumpulkan berbagai catatan penelitian berupa buku dan artikel yang berhubungan dengan objek kajian yang penulis teliti (Sugiyono, 2019).

Proses analisis data dilakukan dengan melalui teknik analisis konsep dengan melalui beberapa tahapan yaitu, (1) menyeleksi data penelitian yang relevan terkait topik penelitian, (2) membaca dan mengekstrak informasi penting terkait topik penelitian, (3) mensintesis dan menganalisis berbagai informasi penting yang telah didapat, (4) menyimpulkan hasil analisis dan mengembangkan data yang telah diperoleh (Gusti et al., 2023). Seleksi data dilakukan dengan cara menghimpun data berupa teori atau penelitian relevan baik yang berasal dari buku atau jurnal. Penulis melakukan filtrasi data-data tersebut dengan cara membaca teori dan penelitian yang telah terhimpun. Selanjutnya, proses sintesis atau menarik poin penting pembahasan dari uraian data yang diperoleh. Terakhir adalah simpulan dari poin-poin penting yang telah terhimpun tersebut.

Analisis konsep merupakan sebuah kegiatan menginterpretasi mengenai konsep tertentu dalam rangka memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Konsep yang menjadi bahasan utama pada penelitian ini adalah mengenai desain kreatif luar ruangan lembaga pendidikan anak usia dini yang terdapat dalam buku karangan Catron dan Allen (Catron & Allen, 1999b). Penulis kemudian melakukan triangulasi sumber data dengan cara mengkorelasikan konsep tersebut dengan sumber pendukung lainnya dalam rangka memperoleh pemahaman konsep yang utuh. Triangulasi tersebut dilakukan dalam rangka memvalidasi data yang diperoleh dan meminimalisir bias data yang dihasilkan.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Hasil Penelitian

4.1.1. Kurikulum *Outdoor*

Kurikulum yang diimplementasikan khusus di luar ruangan (*outdoor curriculum*) merupakan sebuah aspek yang sangat penting diperhatikan. Catron dan Allen (Catron & Allen, 1999b) mendefinisikan kurikulum *outdoor* sebagai sebuah kurikulum yang direncanakan dalam rangka meningkatkan rasa kesejahteraan anak, menumbuhkan kesadaran tentang kondisi tubuh anak, memfasilitasi interaksi sosial anak, melatih kemampuan pemecahan masalah anak, memperkaya perolehan kosa kata dan bahasa anak, mengembangkan keterampilan motorik anak, menumbuhkan kesadaran dan rasa cinta anak pada alam, dan memfasilitasi anak untuk senantiasa berekspresi sekreatif mungkin. Dahlan (2019) memaparkan bahwa permainan *outdoor* memiliki dua fungsi utama bagi anak, yaitu (1) memperluas kesempatan bagi pengembangan berbagai kemampuan fisik motorik anak, dan (2) mendapatkan pengembangan sosial emosional anak baik secara sengaja maupun tidak disengaja. Hal ini sesuai dengan pendapat Whitehurst dalam Catron dan Allen (Catron & Allen, 1999b) yang mengemukakan bahwa bagi anak-anak, bergerak berarti kehidupan bagi mereka. Dengan kata lain, hal terpenting yang harus dimiliki dalam sebuah kurikulum adalah kebebasan dalam melakukan mobilitas bagi anak didiknya, salah satunya dengan pengimplementasian kurikulum *outdoor* (Fatmawati, 2020b; Suryadi et al., 2022).

Kurikulum *outdoor* dapat diartikan juga sebagai wujud implementasi dari pendidikan alamiah (*nature education*) bagi anak usia dini. Sebagai contoh, Ashifa (2019a) memaparkan mengenai sebuah implementasi sentra bermain peran dalam rangka pengembangan motorik kasar anak usia dini. Pengadaan sentra bermain peran tersebut didesain oleh guru sedemikian rupa sehingga menghasilkan arena bermain yang representatif dan kebebasan anak dalam pengaplikasian peran. Nizrina, dkk. (2019) juga menyajikan sebuah data kuantitatif mengenai pengaruh alat permainan *outdoor* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Data yang terungkap menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan ($21,12 \geq 1, 658$) antara pemanfaatan alat bermain *outdoor* dengan perkembangan motorik kasar anak. Pengaruh adanya desain bermain dan alat bermain luar ruangan (kurikulum *outdoor*) sangat mendukung perkembangan mobilitas dan motorik kasar anak sebagai wujud pendidikan alamiah anak.

Cornell sebagaimana dikutip oleh Catron dan Allen (Catron & Allen, 1999b) menyarankan lima pedoman dalam kesuksesan penyelenggaraan pendidikan alamiah bagi anak yaitu, (1) kurangi pengajaran searah dan perbanyak aktivitas berbagi atau *sharing*, (2) terima ide-ide anak, (3) fokuskan pada perhatian anak, (4) utamakan lihat saksama dan cari pengalaman sebelum berbicara, dan (5) berikan sensasi kegembiraan bagi anak ketika bermain di luar ruangan. Kurikulum *outdoor* dapat diintegrasikan pada keseluruhan kurikulum pembelajaran dengan cara merencanakan setiap aktivitas dan pengalaman dengan tujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak secara keseluruhan (Istifadah, 2020a; Utami et al., 2023a).

4.1.2. Perkembangan Lingkungan Bermain



Gambar 1. Perkembangan Lingkungan Bermain

Pertama, lingkungan bermain tradisional sebagaimana dikemukakan oleh Datner dalam buku Catron dan Allen (Catron & Allen, 1999b) merupakan sebuah desain lingkungan main anak yang memiliki ciri-ciri pada penggunaan peralatan main statis dan tidak dapat dipindahkan, serta biasanya peralatan tersebut terbuat dari besi. Contoh dari bentuk lingkungan bermain tradisional adalah ayunan, komidi putar, perosotan, *wooden-climbing*, dan lain-lain yang dipasang secara permanen. Kelebihan dengan adanya alat permainan tradisional tersebut adalah biasanya lebih bertahan lama dan kuat karena terbuat dari bahan besi, sedangkan kelemahannya yaitu tidak fleksibel. Alat permainan tradisional cenderung sulit atau bahkan tidak dapat dipindahkan sama sekali ke tempat lain sehingga penempatan awalnya harus sangat diperhitungkan dan tidak boleh salah.

Kedua, lingkungan bermain pola aktual dapat disebut sebagai lingkungan bermain *adventure* atau sebuah lingkungan bermain yang sengaja didesain dalam rangka meningkatkan ketangkasan dan kemampuan serta keahlian lainnya pada anak usia dini. Fokusnya adalah pada pengembangan potensi yang dimiliki sang anak. Pola aktual merupakan kebalikan dari lingkungan bermain tradisional yang memiliki ciri tidak dapat dipindahkan. Lingkungan bermain pola aktual

memiliki ciri pada alat bermain yang dapat dipindahkan dan cenderung lebih fleksibel daripada alat bermain tradisional. *Ketiga*, lingkungan bermain kreatif yang mengkolaborasikan unsur formal, tradisional, dan informal pada penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Model ini adalah bentuk pengembangan dari lingkungan bermain pola aktual. Model lingkungan bermain kreatif menyajikan peralatan main yang integratif mulai dari *non-movable* hingga *movable*, serta memiliki beragam fungsi dalam rangka mendukung aspek perkembangan anak yang beragam. Menurut Henninger sebagaimana dikutip dalam buku karangan Catron dan Allen (Catron & Allen, 1999b), mendeskripsikan bahwa terdapat empat karakteristik utama dalam lingkungan bermain kreatif, yakni (1) anak harus memiliki kesempatan dalam pengambilan risiko secara sehat, (2) terdapat tantangan-tantangan yang bertingkat bagi anak, (3) memberikan variasi permainan bagi anak, (4) memberikan peluang pada anak memodifikasi alat permainan sekreatif mungkin.

4.1.3. Kriteria Lingkungan Bermain

Kriteria utama lingkungan bermain adalah menyediakan beragam alat permainan yang sesuai dengan kebutuhan anak (Baiti, 2020b; Utami et al., 2023b). Alat bermain adalah media yang digunakan anak ketika bermain. Dalam dunia pendidikan anak usia dini, alat bermain disebut juga sebagai alat permainan edukatif (APE). Hal ini karena keberadaan alat bermain selain sebagai sarana bermain anak juga harus bertujuan untuk mengedukasi anak tersebut dan dapat digunakan sebagai alat untuk mengembangkan potensi anak secara keseluruhan. Karena itulah pemilihan alat bermain harus dilakukan dengan memperhatikan beberapa kriteria yang tepat, yaitu berfokus pada kebutuhan anak, fleksibilitas, kesesuaian dengan usia perkembangan anak, ketahanan dan tingkat ekonomis, serta kemudahan pemeliharaan. Catron dan Allen (Catron & Allen, 1999b) menyebutkan tiga kriteria pertanyaan yang harus dijawab untuk menilai keamanan dan kesesuaian lingkungan bermain, sebagaimana tercantum pada gambar di bawah ini:



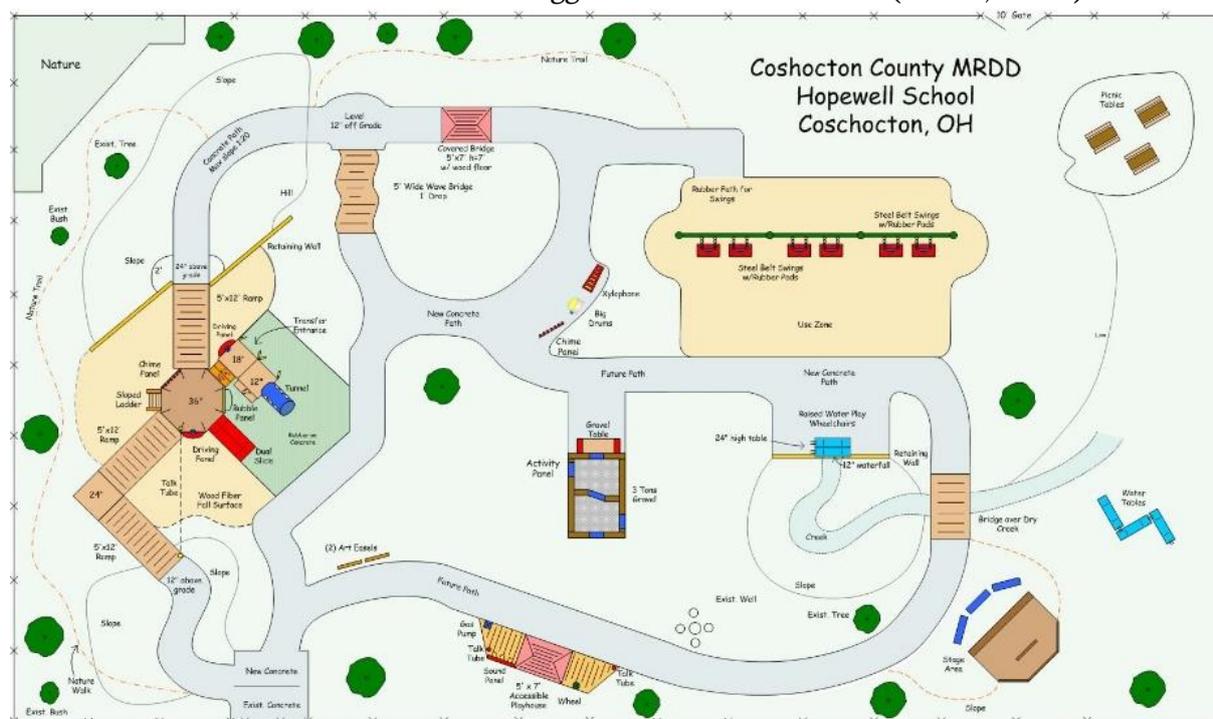
Gambar 2. Kriteria Keamanan dan Kesesuaian Lingkungan Bermain

Pertama, penentuan unsur apa saja yang harus ada di lingkungan bermain. Unsur ini di antaranya meliputi tekstur permukaan medan bermain yang keras, area bermain pasir, area bermain air, alat bermain peran, ketersediaan ruang pembelajaran, pohon dan lingkungan alam, zona bermain ketangkasan, modifikasi area bermain dengan barang bekas dan bahan lainnya, alat untuk bermain aktif, lapangan, rumah bermain, gerbang, hewan peliharaan jika memungkinkan, serta beragam unsur lainnya. *Kedua*, kondisi dan keamanan lingkungan bermain. Hal ini meliputi lokasi lingkungan bermain, kondisi gerbang yang aman, kesesuaian ketinggian dan ukuran peralatan bermain, bebas dari area yang berbahaya seperti tegangan listrik dan asap rokok, keutuhan alat bermain (tidak cacat), alat permainan bukan merupakan benda tajam, beracun, atau mudah pecah, serta keamanan lainnya. *Ketiga*, memastikan lingkungan bermain sudah berfungsi sebagaimana mestinya. Fungsi lingkungan bermain diantaranya mendorong anak untuk bermain dengan fleksibel, menstimulasi perasaan anak, meningkatkan rasa ingin tahu anak, mendukung

keterampilan dasar sosial dan kebutuhan fisik, memungkinkan interaksi anak dengan sumber belajar, memungkinkan interaksi anak dengan anak lainnya termasuk interaksi pada orang dewasa, merangsang kemampuan kognitif anak, mengembangkan kemampuan sosial dan intelektual, dan lain-lain (Catron & Allen, 1999b).

4.1.4. Desain Lingkungan Bermain

Lingkungan bermain yang baik memiliki desain yang terpisah untuk tiap-tiap usia perkembangan yang terdiri atas bayi, *toddler*, dan pra-sekolah (Istifadah, 2020b; Sutini et al., 2019b). Meskipun area bermain ketiganya terpisah, lingkungan bermain tersebut juga tidak boleh berjauhan dan memungkinkan anak untuk berinteraksi dan saling belajar satu sama lain. Desain lingkungan bermain harus terdiri atas peralatan bermain yang ditunjukkan bagi anak dengan berbagai karakteristik pasif maupun aktif, individual maupun kelompok. Catron dan Alley (Catron & Allen, 1999b) mengklasifikasikan mengenai peralatan bermain menjadi tiga bagian, yakni (1) peralatan yang merangsang sensorik anak, (2) peralatan yang merangsang kemampuan anak bermain peran, dan (3) peralatan yang merangsang motorik kasar anak. Peralatan yang merangsang sensorik anak misalnya area bermain air, area bermain pasir, berkebun, dan aktivitas berbasis alam lainnya. Peralatan yang merangsang kemampuan anak bermain peran misalnya panggung, rumah bermain, dan seni kreatif. Serta peralatan yang merangsang sensorik anak misalnya papan panjatan, ayunan, area bermain kendaraan bergerak, dan alat untuk melatih keseimbangan. Meskipun demikian, terdapat perbedaan dalam mendesain lingkungan bermain khusus anak yang berkebutuhan khusus. Struktur bermain otomatis disesuaikan dengan kondisi anak dan memudahkan mereka dalam menggunakan fasilitas bermain (Ashifa, 2019b).



Gambar 3. Contoh Lay-out Lingkungan Bermain Anak Usia Dini

4.2. Pembahasan

Teori mengenai desain lingkungan bermain luar ruangan sebagaimana diuraikan di atas, pada kenyataannya tidak selalu sesuai dengan kondisi lapangan yang diimplementasikan. Terdapat sebuah pertimbangan praktis yang seringkali terjadi dalam mengembangkan kurikulum

bermain yakni adanya keterbatasan lahan, keterbatasan dana, hingga kurangnya kreativitas guru yang seringkali menjadi problematika sehingga lembaga mengalami kendala dalam pengembangan potensi anak (Hayati & Putro, 2021b; Jayanthi et al., 2022b; Roostin et al., 2022b). Dalam mengatasi hal ini, diperlukan adanya kerja sama antara guru, kepala sekolah, siswa dan orang tua atau masyarakat secara berkesinambungan. Tugas dan fungsi masing-masing bagian harus selalu diperhatikan dan diupayakan secara maksimal.

Pertama, guru memiliki tugas dan fungsi sebagai desainer utama lingkungan bermain anak sekaligus mendampingi proses perkembangan anak selama berada dalam lingkungan bermain tersebut. Kurangnya kreativitas guru dapat diminalisir dengan ikut serta dalam pelatihan atau program khusus misalnya guru penggerak, *workshop* kreativitas guru, serta studi banding ke sekolah lain. Dalam program tersebut guru dapat belajar dalam mendesain lingkungan bermain kreatif, yaitu dengan melakukan modifikasi pada setiap jenis peralatan bermain anak yang terdiri atas (1) peralatan yang merangsang sensorik anak, (2) peralatan yang merangsang kemampuan anak bermain peran, dan (3) peralatan yang merangsang motorik kasar anak (Catron & Allen, 1999b). Pada dasarnya modifikasi dilakukan dengan tujuan memenuhi hak anak untuk mengembangkan potensinya tetapi dengan peralatan seekonomis mungkin. Hal ini dapat menjadi solusi ketika sekolah mengalami keterbatasan dana dan lahan bermain yang minim.

Contoh hasil modifikasi peralatan yang merangsang sensorik anak dapat dilakukan dengan cara menyediakan kolam air yang dapat dipindahkan seperti ember besar atau baskom. Ini berlaku apabila sekolah tidak memiliki kolam air yang permanen. Selain menggunakan ember atau baskom, dapat juga menggunakan penyiram air untuk pengganti air mancur. Sementara area bermain pasir dapat dimodifikasi dengan menggunakan ban bekas yang diisi pasir. Selanjutnya pada modifikasi peralatan yang merangsang anak bermain peran. Jika sebuah lembaga tidak memiliki rumah bermain atau panggung pertunjukan maka guru dapat memodifikasinya dengan membuat bilik buatan di luar ruangan menggunakan meja atau kursi yang disusun sedemikian rupa kemudian dilapisi menggunakan plastik atau kain sehingga menyerupai rumah bermain atau panggung pertunjukan. Pada modifikasi peralatan yang merangsang motorik kasar anak dapat dilakukan dengan cara membawa alat main ke luar ruangan misalnya balok-balok keseimbangan yang dapat dipindahkan, *hoola hoops*, bola, dan lompat tali. Selanjutnya guru dapat menyelenggarakan permainan dengan peralatan tersebut baik secara tim maupun individu yang dilakukan di luar ruangan.

Hasil modifikasi di atas adalah sebagai contoh sekilas mengenai kreativitas yang dapat dilakukan oleh guru dalam menyikapi problematika pemenuhan peralatan bermain anak. Pada intinya modifikasi tersebut harus dilandasi dengan kesadaran akan pentingnya pengembangan potensi anak secara keseluruhan, terlebih setelah menyadari banyaknya karakteristik yang dimiliki masing-masing anak. Desain kreatif lingkungan bermain luar ruangan jelas sangat diperlukan dalam rangka mendukung hal tersebut. Beberapa prinsip yang harus diperhatikan ketiga seorang guru mengkreasi desain lingkungan bermain sebagaimana disampaikan oleh Cornell dalam Catron dan Allen (Catron & Allen, 1999b) yakni (1) berfokus pada pemenuhan kebutuhan anak, (2) fleksibilitas peralatan bermain, (3) memperhatikan keselamatan anak, dan (4) memberikan perasaan senang bagi anak.

Kedua, kepala sekolah memiliki tugas dan fungsi dalam pengelolaan segala aspek manajerial sekolah. Aspek manajerial termasuk dalam hal ini perencanaan lingkungan bermain, pengorganisasian pada masing-masing bagian, pengadaan sarana dan prasarana yang menunjang, hingga pemeliharaan sarana dan prasarana (Bagus et al., 2023). Aspek manajerial adalah aspek yang krusial dan kompleks sehingga pada praktiknya seorang kepala sekolah membutuhkan

keterlibatan pihak-pihak lain. Pada perencanaan, kepala sekolah sebaiknya melakukan survey terhadap kebutuhan lingkungan bermain yang sesuai dengan kondisi anak. Survey dilakukan ketika anak pertama kali mendaftar sebagai peserta didik. Selain itu, anak juga diberikan kesempatan untuk mengemukakan ide mengenai desain lingkungan bermain seperti apa yang mereka harapkan. Kesempatan ini dapat dimunculkan selama proses pembelajaran dengan bantuan seorang guru. Pada pengorganisasian, tahap ini bertujuan memetakan peran dan fungsi masing-masing bagian yang terlibat dalam pengelolaan lingkungan bermain. Kepala sekolah yang baik, seharusnya memberikan gambaran yang jelas mengenai tugas, pokok, dan fungsi sejak sebelum proses rekrutmen guru atau staf yang akan dipekerjakan. Sementara ketika sudah mendapat bagian tugas, adakan *briefing* secara simultan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai agar dapat menegaskan kembali mengenai tugas dan fungsi masing-masing.

Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan atau pengadaan lingkungan bermain. Tahap ini merupakan inti dari tugas dan fungsi yang dimiliki kepala sekolah. Walaupun keterbatasan dana dan lahan dapat diminimalisir dengan adanya kreativitas dan modifikasi yang dilakukan oleh guru, kepala sekolah juga harus mengerahkan semaksimal mungkin dalam upaya pengadaan sarana prasarana yang memadai. Jika sekolah ada di bawah naungan kementerian, maka ajukan dana secara rutin sesuai dengan prosedur yang ditetapkan. Jika sekolah di bawah naungan swasta maka kepala sekolah sebaiknya berkolaborasi dengan kepala yayasan dalam mencari donatur tetap guna mendapatkan stabilitas pendanaan. Pada tahap pemeliharaan, kepala sekolah berkolaborasi dengan guru, tukang kebun, dan penjaga sekolah dalam memelihara lingkungan bermain. Pemeliharaan dilakukan dengan adanya inventarisasi, pengecekan secara periodik, serta pembaruan alat bermain yang sudah tidak layak.

Ketiga, anak memiliki peran sebagai pelaksana utama kurikulum bermain luar ruangan, serta turut menjaga segenap peralatan bermain yang digunakan. anak berhak memberikan gagasan berkenaan dengan pengembangan lingkungan bermain. Misalnya dalam penentuan tinggi tangga bermain, lebar pijakan, serta jarak antara satu alat permainan dengan yang lainnya. Selain itu, anak harus memiliki kesadaran bahwa semua alat bermain yang digunakan adalah sebuah fasilitas yang harus dijaga seperti harus merapikan kembali peralatan bermain setelah digunakan dan memanfaatkan alat bermain sebagaimana mestinya.

Keempat, orang tua dan masyarakat memiliki peran dan tanggung jawab dalam mendukung program yang diadakan di sekolah dengan cara berpartisipasi aktif dalam kegiatan parenting, kontrol yang tepat pada anak, serta memberikan usulan dan saran membangun terkait pengembangan sekolah yang bersangkutan. Waktu terbanyak anak dihabiskan bersama kedua orang tua maupun masyarakat sekitar ketika tidak berada di sekolah. Hal ini membuat keduanya berperan penting dalam memberikan arahan, nasihat, dan dorongan pada anak dalam pengembangan potensi yang dimiliki. Orang tua dapat membuat lingkungan bermain khusus bagi anak di rumah, jika hal ini belum memungkinkan maka ketersediaan alat bermain yang *movable* dan dapat dimodifikasi harus diupayakan, misalnya permainan lego, *puzzle*, dan plastisin.

5. Kesimpulan

Desain kreatif lingkungan bermain luar ruangan yang didesain secara kolaboratif oleh guru, kepala sekolah, siswa, dan orang tua atau masyarakat dapat dijadikan sebuah solusi dalam menyikapi adanya problematika keterbatasan lahan, keterbatasan dana, kurangnya kreativitas, sekaligus mendukung pengembangan ragam potensi dan karakteristik yang dimiliki anak usia dini. Guru berperan dalam memodifikasi peralatan bermain sedemikian rupa dengan mengacu pada empat prinsip yaitu (1) berfokus pada pemenuhan kebutuhan anak, (2) fleksibilitas peralatan

bermain, (3) memperhatikan keselamatan anak, dan (4) memberikan perasaan senang bagi anak. Kepala sekolah berperan dalam aspek manajerial dalam mendukung pengembangan lingkungan bermain yang meliputi tahap perencanaan, pengorganisasian, pengadaan, hingga pemeliharaan alat bermain. Siswa sebagai objek utama dalam pembelajaran berhak memberikan preferensi mengenai desain lingkungan bermain yang relevan dan bertanggung jawab dalam memelihara lingkungan bermain tersebut. Orang tua atau masyarakat juga memiliki peran dan tanggung jawab dalam mendukung program yang diadakan di sekolah dengan cara berpartisipasi aktif dalam kegiatan *parenting*, kontrol yang tepat pada anak, serta memberikan usulan dan saran membangun terkait pengembangan sekolah. Penulis merekomendasikan kepada para guru, kepala sekolah, siswa, dan orang tua atau masyarakat untuk memaksimalkan implementasi tugas dan fungsi masing-masing sebagaimana telah dijelaskan sehingga dapat mendukung proses kreativitas pengembangan desain lingkungan bermain.

6. Daftar Pustaka

- Alfina, A., & Anwar, R. N. (2020). Manajemen Sekolah Ramah Anak Paud Inklusi. *AL-TANZIM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 36–47. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v4i1.975>
- Amalia, R., & Simatupang, N. D. (2022). Penyelenggaraan Program Paud Holistik Integratif Layanan Pendidikan Era Pandemi Covid-19 Di Tk Insan Cendekia. *Jurnal PAUD Teratai*, 11(1), 19–26.
- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pitrich, P. R., Raths, J., & Wittrock, M. C. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing, A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Addison Wesley Longman, Inc.
- Ashifa, N. (2019a). Implementasi Outdoor Learning Sentra Bermain Peran Dalam Mengembangkan Motorik Kasar. *JEA: Jurnal Edukasi AUD*, 5(1), 27–41.
- Ashifa, N. (2019b). Implementasi Outdoor Learning Sentra Bermain Peran Dalam Mengembangkan Motorik Kasar. *JEA: Jurnal Edukasi AUD*, 5(1), 27–41.
- Ayuningtyas, F., Hartati, S., & Sumadi, T. (2019). The Impact of Academic Press and Student Teacher Relationship on Childrens Emotional Adjustment. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 91. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.148>
- Bagus, M. I., Fortuna, A., Ilham, M., Nura, M. H., & Padang, U. N. (2023). Performance Analysis of Student Activity Units in Human Resource Development : A Case Study of the Center for Scientific Development and Student Research. *PAKAR Pendidikan*, 21(1), 90–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/pakar.v21i1.304>
- Baiti, N. (2020a). Desain pengelolaan lingkungan bermain dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 98–106.
- Baiti, N. (2020b). Desain pengelolaan lingkungan bermain dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 98–106.
- Cahyani, A. D. N., & Rasydah, A. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Membaca Anak Usia 4-5 Tahun Yang Berkorelasi Dengan Tri Pusat Pendidikan. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 110–116. <https://doi.org/10.17509/cd.v11i2.21927>

- Catron, & Allen, J. (1999a). *Early Childhood Curriculum: A Creative Play Model*. Prentice Hall.
- Catron, & Allen, J. (1999b). *Early Childhood Curriculum: A Creative Play Model*. Prentice Hall.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches*. SAGE Publications.
- Dahlan, D. N. A. (2019). Identifikasi dan Optimalisasi Permainan Outdoor dalam Pembelajaran pada Taman Kanak-Kanak di Desa Bakungan Kecamatan Loa Janan. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 1(2), 99–110. <https://doi.org/10.21093/sajie.v1i2.1488>
- Erdiyanti, E., & Syukri, S. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru PAUD Non PG-PAUD Melalui Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Di Kecamatan Konda. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 68–79. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i1.34>
- Estari, A. W. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series*, 3(3), 1439–1444.
- Farida, A., Rois, S., & Ahmad, E. S. (2023). *Sekolah yang Menyenangkan: Metode Kreatif Mengajar dan Pengembangan Karakter Siswa*. Nuansa Cendekia.
- Fatmawati, F. A. (2020a). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.
- Fatmawati, F. A. (2020b). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.
- Gusti, U. A., Akbar, H., Rismawati, R., Putri, A. R., & Sintya, D. (2023). Development of Student Moral Learning Applications as an Effort to Strengthen Character Education for Elementary School Students. *PAKAR Pendidikan*, 21(1), 28–36. <https://doi.org/10.24036/pakar.v21i1.285>
- Hamzah, N. (2020). *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. IAIN Pontianak Press.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021a). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021b). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64.
- Istifadah, I. (2020a). Desain Ruang Pembelajaran Outdoor Bagi Kelompok Belajar (KB) PAUD Terpadu Al-Furqan Jember. *Genius*, 1(2), 173–188. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i2.17>
- Istifadah, I. (2020b). Desain Ruang Pembelajaran Outdoor Bagi Kelompok Belajar (KB) PAUD Terpadu Al-Furqan Jember. *Genius*, 1(2), 173–188. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i2.17>
- Jaya, W. S. (2021). Kinerja Guru Ditinjau dari Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah dan Motivasi Kerja. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1286–1294. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1738>
- Jayanthi, I. A. M., Jayadiningrat, M. G., & Suardika, I. K. (2022a). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Bahan Alam. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 21–32.
- Jayanthi, I. A. M., Jayadiningrat, M. G., & Suardika, I. K. (2022b). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Bahan Alam. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 21–32.

- Jiu, C. K., Hartono, H., Amelia, L., Surtikanti, S., Gusmiah, T., Wuriyani, W., Usman, U., Pratama, K., & Jhoni Putra, G. (2021). Perilaku Tantrum pada Anak Usia Dini di Sekolah. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 262–267. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1317>
- Kamelia, N. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) STPPA Tercapai di RA Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 112. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.9064>
- Khomaeny, E. F. F., Ulfah, M., & Hamzah, N. (2020a). Pengaruh Aktivitas Fisik Dan Lingkungan Alamiah Bagi Daya Tahan Tubuh Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 234. <https://doi.org/10.24235/awlady.v6i2.6206>
- Khomaeny, E. F. F., Ulfah, M., & Hamzah, N. (2020b). Pengaruh Aktivitas Fisik Dan Lingkungan Alamiah Bagi Daya Tahan Tubuh Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 234. <https://doi.org/10.24235/awlady.v6i2.6206>
- Lestari, F., Maylita, F., Hidayah, N., & Junitawati, P. D. (2020a). *Memahami Karakteristik Anak*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Lestari, F., Maylita, F., Hidayah, N., & Junitawati, P. D. (2020b). *Memahami Karakteristik Anak*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Li, S., Jiang, Q., & Deng, C. (2023). *The Development and Validation of an Outdoor Free Play Scale for Preschool Children*.
- Lubis, M. Y. (2019a). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Generasi Emas*, 2(1), 47. [https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3301](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3301)
- Lubis, M. Y. (2019b). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Generasi Emas*, 2(1), 47. [https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3301](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3301)
- Mariyana, R., & Setiasih, O. (2018). Penataan Lingkungan Belajar Terpadu Untuk Meningkatkan Potensi Kecerdasan Jamak Anak. *Pedagogia*, 15(3), 241. <https://doi.org/10.17509/pgia.v15i3.11020>
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Remaja Rosdakarya.
- Mulyadi, S., & Kresnawaty, A. (2020). *Manajemen Pembelajaran Inklusi Pada Anak Usia Dini*. Ksatria Siliwangi.
- Musa, S., Nurhayati, S., Jabar, R., Sulaimawan, D., & Fauziddin, M. (2022a). Upaya dan Tantangan Kepala Sekolah PAUD dalam Mengembangkan Lembaga dan Memotivasi Guru untuk Mengikuti Program Sekolah Penggerak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4239–4254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2624>
- Musa, S., Nurhayati, S., Jabar, R., Sulaimawan, D., & Fauziddin, M. (2022b). Upaya dan Tantangan Kepala Sekolah PAUD dalam Mengembangkan Lembaga dan Memotivasi Guru untuk Mengikuti Program Sekolah Penggerak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4239–4254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2624>
- Nizrina, E. H., Rosidah, L., & Maryani, K. (2019). Outdoor Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal JPP PAUD FKIP Untirta*, 6(1), 41–50.

- Ozturk, Y., & Ozer, Z. (2022). Outdoor play activities and outdoor environment of early childhood education in Turkey: a qualitative meta-synthesis. *Early Child Development and Care*, 192(11), 1752–1767. <https://doi.org/10.1080/03004430.2021.1932865>
- Putri, N. L. (2022). *Pendidikan Inklusif Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus*. MNC Publishing.
- Rahmi, P., & Hijriati. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>
- Ratnasari, E. M. (2020). Outdoor Learning Terhadap Literasi Numerasi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 182. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i2.8003>
- Roostin, E., Aprilianti, R., & Martini, A. (2022a). Pelatihan Media Permainan Tradisional Dakuca Terhadap Guru Raudathul Athfal Kabupaten Sumedang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5154–5164. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1890>
- Roostin, E., Aprilianti, R., & Martini, A. (2022b). Pelatihan Media Permainan Tradisional Dakuca Terhadap Guru Raudathul Athfal Kabupaten Sumedang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5154–5164. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1890>
- Sari, R. P. (2019). Kreativitas Bermain Anak Usia Dini. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 10–23.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In *Bandung: Alfabeta* (p. 84).
- Suminar, D. R. (2019). *Psikologi Bermain: Bermain & Permainan bagi Perkembangan Anak*. Airlangga University Press.
- Suryadi, Y., Puspitasari, D., & Widodo, H. (2022). Pemanfaatan Areal Bermain Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Dan Sensorik Anak Tk Pertiwi Dusun Semaya, Karanglewas. *Jurnal Abdi Insani*, 9(2), 438–447. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v9i2.551>
- Susilowati, Y., & Sumaji, S. (2021). Interseksi Berpikir Kritis Dengan High Order Thinking Skill (Hots) Berdasarkan Taksonomi Bloom. *JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 5(2), 62. <https://doi.org/10.24269/silogisme.v5i2.2850>
- Sutini, A., Halimah, L., & Ismail, M. H. (2019a). Model Pendidikan Karakter Berbasis Literacy Gardens Di Paud. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 11–18. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.14457>
- Sutini, A., Halimah, L., & Ismail, M. H. (2019b). Model Pendidikan Karakter Berbasis Literacy Gardens Di Paud. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 11–18. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.14457>
- Tawakal, I., & Kurniati, E. (2022). Peran Orang Tua Dalam Kegiatan Bermain untuk Anak Usia Dini di Lingkungan Keluarga. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(1), 171–178. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i1.2505>
- Trelease, J. (2022). *The Read Aloud Handbook* (7th ed.). Noura Books.

- Utami, R. D., Novalinda, & Utami, P. (2023a). *Komparasi Manajemen Desain Lingkungan Bermain Pendidikan Anak Usia Dini Pada RA Babussalam dan RA Raudhatul Hasanah Kelurahan Sunggal Kecamatan Medan Sunggal Kota Medan*. 8(2).
- Utami, R. D., Novalinda, & Utami, P. (2023b). *Komparasi Manajemen Desain Lingkungan Bermain Pendidikan Anak Usia Dini Pada RA Babussalam dan RA Raudhatul Hasanah Kelurahan Sunggal Kecamatan Medan Sunggal Kota Medan*. 8(2).
- Wati, Y. S. (2021). *Implementasi Merdeka Belajar di PAUD*. Gava Media.
- Yennizar, N., & Hikmah, M. (2020). Implementasi Pijakan Lingkungan Main pada Pembelajaran Sentra Persiapan di Taman Kanak- Kanak Mamba ' ul Ulum Bajubang Kabupaten Batang Hari Jambi. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 128–135.
- Zhang, W., Sjoerds, Z., & Hommel, B. (2020). Metacognition of human creativity: The neurocognitive mechanisms of convergent and divergent thinking. *NeuroImage*, 210(August 2019), 116572. <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2020.116572>