

# INOVASI PENGELOLAAN KURIKULUM PADA KELOMPOK BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

La Ode Muhammad Arifin

Institut Teknologi dan Bisnis Muhammadiyah Wakatobi, Indonesia

Corresponding Author: [laodemuhammadarifin@itbm.wakatobi.ac.id](mailto:laodemuhammadarifin@itbm.wakatobi.ac.id)

*Received: 01/05/2026. Reviewed: 03/04/2026. Accepted: 03/05/2026. Publications: 30/06/2026*

**Abstrak:** Pengelolaan kurikulum kelompok bermain sangat penting untuk mendukung perkembangan anak usia dini secara optimal, meliputi aspek fisik, kognitif, sosial, dan emosional sebagai dasar kesiapan pendidikan selanjutnya. Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan pengelolaan kurikulum serta dampaknya terhadap proses dan hasil pembelajaran anak usia dini secara komprehensif. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif melalui wawancara mendalam dan observasi partisipatif terhadap pengelola dan pendidik di beberapa kelompok bermain. Analisis data dilakukan secara tematik untuk menemukan pola utama dalam pengelolaan kurikulum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kurikulum yang berbasis kebutuhan anak, fleksibel, dan terintegrasi nilai lokal mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Kolaborasi antara pengelola, pendidik, dan orang tua juga meningkatkan keterlibatan anak. Tantangan meliputi keterbatasan sumber daya, variasi kompetensi pendidik, serta perlunya evaluasi berkelanjutan agar kurikulum tetap relevan dan efektif dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

**Kata Kunci:** Pengelolaan, Desain Lingkungan, Kelompok Bermain

**Abstract:** *Playgroup curriculum management is essential to support optimal early childhood development, covering physical, cognitive, social, and emotional aspects as a foundation for future educational readiness. This study aims to analyze the implementation of curriculum management and its impact on learning processes and outcomes in early childhood education comprehensively. The method used is a qualitative approach through in-depth interviews and participatory observation involving managers and educators in several playgroups. Data were analyzed thematically to identify key patterns in curriculum management. The results show that a child-centered, flexible, and locally integrated curriculum creates meaningful and enjoyable learning experiences. Collaboration among managers, educators, and parents also enhances children's engagement. Challenges include limited resources, varying educator competencies, and the need for continuous evaluation to ensure the curriculum remains relevant and effective in daily learning practices.*

**Keywords:** *Management, Environmental Design, Playgroup.*

**How to Cite :** Arifin, L.O.M (2026). Inovasi Pengelolaan Kurikulum Pada Kelompok Bermain Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Anak Usia Dini. *IJOLLE: International Journal Of Language, Literature and Education*, Volume 1 (1), 1-15. <https://doi.org/XX.XXXXXX/IJOLLE.v1i1.51>

## INTRODUCTION

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar “. Selanjutnya pada Bab I ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (Yuliani, 2016:6). Pendidikan anak usia dini merupakan upaya strategis untuk menyiapkan generasi bangsa yang berkualitas dalam rangka memasuki era globalisasi yang penuh dengan berbagai tantangan. Dalam hal ini, sukses masa depan hanya dapat diciptakan dengan mempersiapkan generasi sekarang. Salah satu upaya kearah tersebut yaitu PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) yang terpadu dan berorientasi masa depan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini itu adalah upaya pembinaan anak sejak lahir sampai usia enam bulan dengan memberikan rangsangan pendidikan agar terpenuhi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar siap mengikuti pendidikan selanjutnya dan dapat lebih mudah dalam mensukseskan masa depan anak. Muhibbin Syah(2006:30) Pengelolaan berasal dari kata kelola yang mendapat imbuhan pe dan akhiran an yang mempunyai arti ketatalaksanaan, tata pimpinan, atau bisa disebut juga memene-jemen. Pengelolaan adalah pengadministrasian, pengaturan, atau penataan suatu kegiatan. Stoner dalam Sudjana (2000:17) mengemukakan bahwa: ‘management is the process of planning, organizing, leading and controlling the efforts of organizing member and using all other organizational resources to achieve stated organizational goals’.

Jadi pada pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi pengelolaan yaitu merencanakan, mengorganisasikan, memimpin, dan mengawasi. Keempat fungsi tersebut harus berjalan secara sinergis, agar tujuan dapat dicapai. Dalam pengelolaan pembelajaran, fungsi-fungsi tersebut dilakukan oleh seluruh unsur yang terlibat dalam proses pembelajaran. Konsep pengelolaan lingkungan belajar merupakan hal yang sangat penting untuk disiapkan. Pengelolaan secara harfiah adalah mengatur, melaksanakan, mengelola, mengendalikan dan memperlakukan. Sedangkan lingkungan secara harfiah diartikan suatu tempat yang mempengaruhi pertumbuhan manusia.

Kemudian belajar diartikan secara umum sebagai perubahan tingkah laku yang relatif menetap pada diri individu (Mariyana, dkk.2010)

Lingkungan belajar anak usia dini sebaiknya menyediakan fasilitas bermain anak yang menjadikan anak bebas untuk bergerak, berkreasi, menjelajah termasuk melakukan kegiatan manipulasi sehingga anak-anak mendapatkan beberapa perilaku baru dari aktivitasnya. Lingkungan belajar di dalam ruangan akan digunakan tempat belajar bagi anak untuk mengasah berbagai potensinya. Hal yang menjadi perhatian setidaknya meliputi ukuran ruangan, keadaan lantai, dinding kelas, atap langit-langit dan lain-lain yang di perlukan dalam pengelolaan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan. (Mariyana, dkk. 2009)

Jadi dapat disimpulkan bahwa konsep pengelolaan lingkungan belajar merupakan hal penting yang harus disiapkan, suasana atau lingkungan yang kondusif akan berpengaruh pada proses belajar mengajar siswa cenderung membuat anak belajar lebih tenang dan berkonsentrasi. pengelolaan lingkungan belajar juga dapat diartikan bahwa suatu proses mengkoordinasikan dan mengintegrasikan berbagai komponen lingkungan yang dapat mempengaruhi perubahan perilaku anak sehingga dapat terfasilitasi dengan baik. Dengan adanya pengelolaan lingkungan belajar anak yang baik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Tujuan kami membuat artikel ini adalah agar sekolah dan tenaga pendidik dapat memahami pentingnya pengelolaan desain lingkungan kelompok bermain ataupun PAUD sejenisnya. Manfaat dari artikel ini adalah, agar sekolah mengetahui bahwa suasana atau lingkungan yang kondusif akan berpengaruh pada proses belajar mengajar siswa cenderung membuat anak belajar lebih tenang dan berkonsentrasi.

## **METHOD**

Penulisan artikel ini menggunakan penelitian kepustakaan. Menurut Sugiyono (2012), *Libraryresearch* merupakan penelitian menggunakan kajian teoritis, literatur ilmiah, serta referensi lainnya yang berhubungan dengan nilai, norma, dan budaya yang berkembang sesuai situasi sosial penelitian. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif menurut Bogdan dan Taylor dalam Abdussamad (2021) menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mengeluarkan data deskriptif seperti kata-kata lisan atau tertulis dari orang-perilaku yang diamati dengan pendekatan secara holistik. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kepustakaan yang mengarah dan menjelaskan mengenai pembahasan judul

artikel ini. Adapun bentuk penelitian bertujuan hanya untuk menggambarkan keadaan desain lingkungan main indoor dan outdoor di lembaga KB Amalia.

Dalam artikel penelitian ini menggunakan sumber data primer dan juga sumber data sekunder. Sumber data primer adalah data yang utama dalam penelitian deskriptif yang ditulis oleh orang yang melakukannya Darmadi (2013: 44). Sedangkan sumber data sekunder adalah semua bahan literatur yang sesuai dengan judul penelitian, dalam artikel ini kami menggunakan petunjuk teknis penyelenggaraan Kelompok Bermain (KB).

Tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Jadi pengumpulan data adalah langkah yang paling strategis dalam penelitian, Pengumpulan data dapat dilaksanakan dalam berbagai berbagai cara, setiting, berbagai sumber (Sugiyono, 2011: 224). Adapun metode dokumentasi adalah jenis pengumpulan data yang digunakan. Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan teks-teks tertulis maupun *soft copy* seperti buku, artikel majalah, dll. Dokumentasi merupakan informasi catatan penting berupa pengambilan gambar oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian (Nurhadi, dkk. 2021) Dengan metode dokumentasi, peneliti bisa memperoleh data tentang desain sarana dan prasarana *indoor* dan *outdoor* serta optimalisasinya di KB Amalia.

Analisis data merupakan suatu proses untuk mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil dokumentasi, wawancara dan catatan lapangan yang dilakukan dengan cara mengorganisasikan data ke dalam unit-unit, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan menyusun ke dalam pola, serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain yang membacanya. Dalam menganalisa data artikel ini ditulis menggunakan analisis isi memberikan interpretasi terhadap data-data yang telah dikumpulkan.

## **RESULTS AND DISCUSSION**

### **Results**

Menurut kamus bahasa Indonesia, “Pengelolaan” memiliki akar kata “kelola”, ditambah awalan “pe” dan akhiran “an” yang artinya adalah ketatalaksanaan, tata pimpinan, pengelolaan. Manajemen atau pengelolaan adalah pengadministrasian, pengaturan atau penataan suatu kegiatan. Pengelolaan dapat diartikan semua kegiatan yang diselenggarakan oleh seseorang atau lebih dalam suatu kelompok atau organisasi/lembaga, untuk mencapai tujuan organisasi/lembaga yang telah ditetapkan.

Pengelolaan adalah kemampuan atau keterampilan khusus untuk melakukan suatu kegiatan, baik bersama orang lain atau melalui orang lain dalam mencapai tujuan organisasi. Hersey dalam Sudjana (2000:17) mengemukakan: “Management as working with and through individuals and group to accomplish organizational goals efficiently”. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa pengelolaan adalah proses kerja dengan dan melalui orang lain untuk mencapai tujuan organisasi secara efisien.

Mulyasa (2005:20), manajemen atau pengelolaan merupakan komponen integral dan tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan secara keseluruhan. Alasannya, tanpa manajemen tidak mungkin tujuan pendidikan dapat diwujudkan secara optimal. Dalam hal inilah tumbuh kesadaran akan pentingnya manajemen dalam mengatur pendidikan dan pengajaran untuk membantu pelaksanaan pengajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Stoner dalam Sudjana (2000:17) mengemukakan bahwa: ‘management is the process of planning, organizing, leading and controlling the efforts of organizing member and using all other organizational resources to achieve stated organizational goals. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengelolaan yaitu suatu pengadministrasian, pengaturan atau penataan suatu kegiatan olahraga seseorang atau lebih dalam suatu kelompok atau organisasi/lembaga untuk mencapai tujuan yang diinginkan dengan baik untuk organisasi/lembaga tersebut.

### **Konsep Dari Pengertian Desain Lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini (KB)**

Noor Baiti (2020: 29) Desain lingkungan adalah penataan lingkungan fisik baik di dalam atau diluar ruangan. Penataan lingkungan termasuk seluruh asesoris yang digunakan didalam maupun diluar ruangan, seperti : bentuk dan ukuran, me-beulair, bentuk, warna, ukuran, jumlah, dan bahan berbagai alat main yang digunakan sesuai dengan perencanaan. Maka manajemen desain lingkungan PAUD (KB) adalah penataan tepatnya set plan tampilan indoor maupun outdoor PAUD. Walaupun kegiatan mendesain penampilan indoor maupun outdoor PAUD bukan suatu keahlian guru, tetapi setidaknya guru PAUD dapat mengenali karakter desain PAUD yang sesuai dengan dunia fantasi anak. Sebab dunia fantasi anak berpengaruh besar terhadap perkembangan 6 aspek yaitu fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, nilai agama dan moral, dan seni.

Suyadi (2011:210) Konsep desain lingkungan PAUD dengan landasan filosofis yang kuat akan sangat dibutuhkan, khususnya dalam penataan ruang, penataan fungsi lahan, tata letak bangunan dan lain sebagainya. Fasilitas indoor maupun outdoor PAUD

di desain sesuai dengan perkembangan anak didiknya. Baik aktifitas indoor maupun outdoor keduanya memiliki peran yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak didik. Pentingnya aktifitas outdoor dalam optimalisasi perkembangan anak adalah meliputi perkembangan fisik, perkembangan keterampilan sosial, pengetahuan budaya, perkembangan emosional dan perkembangan intelektual anak. Desain lingkungan PAUD dengan memikirkan filosofis memerlukan sejumlah prinsip artistik yang sesuai dengan ruang dan lahan yang ada serta kebutuhan penggunaan dalam pembelajaran.

Prinsip-prinsip yang dimaksud yaitu keserasian, keindahan, keseimbangan, tata artistik, keamanan, nilai ekonomis dan kesatupaduan. Dari Tujuh prinsip manajemen desain lingkungan PAUD diatas mempunyai tujuan untuk menciptakan lingkungan indoor maupun outdoor PAUD yang indah, asri, nyaman, ceria, dan menyenangkan, serta dapat dimanfaatkan secara optimal efektif dan efisien. Menurut Rita Mariyana (2010:80) secara spesifik menyebutkan prinsip umum penataan arena bermain outdoor, yakni :

1. Memenuhi aturan keamanan
2. Melindungi dan meningkatkan karakteristik alamiah anak
3. Desain lingkungan luar kelas harus didasarkan pada kebutuhan anak dan secara estetis harus menyenangkan.

### **Optimalisasi Pemanfaatan Lingkungan PAUD**

#### **1. Perpustakaan Anak.**

Perpustakaan selalu diperlukan disebut lembaga pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga pendidikan tinggi termasuk didalamnya adalah PAUD. Walaupun di PAUD mayoritas anak-anak belum bisa membaca tetapi keberadaan perpustakaan di lembaga ini sangatlah dibutuhkan. Tentu buku yang dikoleksi berbeda dengan buku yang dikoleksi pada jenjang pendidikan lebih tinggi . Buku-buku yang dikoleksi biasanya buku anak-anak yang full colour, warnanya cerah, banyak gambar dan sedikit tulisan, sehingga anak-anak senang ketika melihat gambar dalam buku tersebut. Dengan modal ketertarikan terhadap gambar di dalam buku inilah guru dapat menstimulasi atau menumbuhkan minat baca anak.

#### **2. Perlengkapan Musik Outdoor.**

Penyediaan fasilitas musik outdoor dan pemutarannya disela-sela aktifitas bermain anak menjadi media yang baik dalam menumbuhkan intelegensi musikalini. Maka penyediaan fasilitas musik outdoor ini mutlak diperlukan pada PAUD

### 3. Laboratorium IT Untuk Anak.

Laboratorium IT pada PAUD bisa diisi dengan beberapa software atau video yang edukatif. Diantara dampak positif video games yang edukatif. Diantara dampak positif video games edukatif adalah menuntut anak bereaksi sangat cepat melalui koordinasi mata dan tangan sehingga menghasilkan reaksi berupa menekan tombol. Namun jika berlama-lama asyik bermain game di komputer juga dapat berdampak kurang baik terhadap anak. Biasanya anak cenderung menjadi individualis dan pasif, karena kurang berinteraksi dengan teman-teman di lingkungannya.

### 4. Membahas Tentang Ruang Lingkup Pengelolaan.

Lingkungan belajar ditaman kanak-kanak/KB sesungguhnya menjangkau pembahasan yang cukup luas. Beberapa ahli yang menelusuri tentang jangkauan wilayah pengelolaan lingkungan belajar pada level KB atau prasekolah ini. Diantara pembagian yang paling populer adalah pembagian lingkungan belajar kedalam dua kelompok besar, yaitu lingkungan belajar dalam kelas sering disebut juga dengan lingkungan indoor dan lingkungan di luar kelas yang sering disebut dengan outdoor.

### **Pengelolaan Lingkungan Belajar *indoor* di KB**

Lingkungan belajar *indoor* adalah lingkungan belajar yang memang sudah disediakan oleh manajemen sekolah agar digunakan untuk para siswanya sebagai sumber belajar atau lingkungan belajar yang ada didalam sekolah tersebut. Lingkungan belajar ini bisa berupa perpustakaan, laboratorium, auditorium dan utamanya adalah ruang kelas.

Pengelolaan lingkungan belajar *indoor* adalah pengaturan atau penataan waktu, tempat dan suasana belajar di dalam gedung atau kelas. Lingkungan belajar *indoor* adalah lingkungan belajar yang memang sudah disediakan oleh manajemen sekolah agar digunakan untuk para siswanya sebagai sumber belajar atau lingkungan belajar yang ada didalam sekolah tersebut (Noor Baiti, 2020: 32). Jadi dapat dipahami bahwa lingkungan belajar *indoor* di KB adalah suatu penataan waktu, tempat dan susana untuk anak bermain dan belajar di dalam ruangan kelas guna tercapainya tujuan pembelajaran kelas yang efektif sehingga kelas tampak terlihat aktif, kreatif dan menyenangkan. Penataan ruangan memperhatikan kebebasan anak bergerak, dengan memperhatikan (Ritata Mariyana dkk, 2010:100-105) :

1. Kelompok usia anak (bayi, batita, atau prasekolah)

2. Jumlah anak yang akan dilayani, kebutuhan gerak setiap anak main di luar yang terpakai loker, dan perabotan lainnya
3. Lamanya anak dilayani di lembaga PAUD
4. Dapat digunakan oleh berbagai kegiatan
5. Antar ruang kegiatan dibatasi oleh loker setinggi anak saat berdiri agar dapat diobservasi oleh guru secara menyeluruh
6. Penataan ruangan memfasilitasi anak bermain sendiri, kelompok kecil, dan kelompok besar
7. Aman, bersih, nyaman, dan mudah diakses oleh anak yang berkebutuhan khusus
8. Mudah untuk dikontrol (dapat dipantau secara keseluruhan)
9. Sentra balok dan sentra main peran saling berdekatan
10. Sentra seni dengan sentra main bahan alam berdekatan
11. Buku ditempatkan di setiap sentra atau di tempat tertentu yang mudah dijangkau semua anak
12. Sentra musik dan geraklagu di tempat pijakan sebelum main tempat semua anak berkumpul.
13. Sentra disusun lebih fleksibel agar dapat diubah sesuai dengan kebutuhan
14. Cahaya, sirkulasi udara, sanitari, lantakarpet bebas dari kutu, jamur, dan debu.
15. Penggunaan cat tembok dan kayu tidak mudah luntur saat dipegang anak.
16. Lantai tidak berbahan licin dan harusnya mudah dibersihkan.
17. Stop kontak tidak mudah dijangkau anak.
18. Pegangan pintu setinggi jangkauan anak, kecuali pintu pagar setinggi jangkauan orang dewasa.
19. Dinding sebaiknya tidak dilukis permanen. Warna perabot dan dinding menggunakan warna natural.
20. Bebas dari asap rokok, bahan pestisida, dan toxin.
21. Bebas dari bahan yang mudah terbakar atau rapuh.

Dengan memperhatikan seluruh hal-hal tersebut maka lingkungan bermain dan belajar anak akan lebih tertata dengan baik dan juga dapat meminimalisir terjadinya kecelakaan saat belajar di ruang kelas. Dengan penataan ruang kelas yang baik pula dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses belajar sambil bermain di ruang kelas.

### **Desain Penataan Ruang *Indoor* Berdasarkan Usia**

a. Model Ruang Anak Usia 0-2 tahun

1. Model Penataan Ruang Bermain

Model penataan ruang anak pada rentang usia 0-2 tahun berada pada tahap perkembangan sensori motorik dan imitatif, dimana aktivitas yang dominan adalah aktivitas yang melibatkan gerak untuk mengenal lingkungan sekitar dalam jangkauan yang terbatas (eksplorasi) dan stimulasi indrawi. Oleh karenanya model penataan ruang bermain memiliki karakteristik sebagai berikut :

- a) Prasarana dalam ruang bermain, seperti rak/furniture ditata secara menarik dan menyenangkan bagi anak, multi fungsi, terbuat dari bahan yang ringan namun kuat, tahan lama, mudah dibersihkan, memiliki desain bagus sesuai fungsi, berkualitas, aman bagi anak, tidak tajam, tumpul/tidakruncing dan halus bagian permukaannya, sehingga tidak menimbulkan luka kecil dan luka parah akibat terbentur serta lebih ekonomis.
- b) Tersedia bantal dan karpet yang nyaman dari bahan lembut, benang tidak mudah terlepas dan terkelupas, dan tidak berbulu.
- c) Warna-warna dasar furnitur sebaiknya dipilih warna natural kayu atau satu warna,
- d) Memberikan keleluasaan gerak bagi anak: 1) Leluasa bagi anak untuk bergerak (merangkak, berjalan, berlari kecil); 2) Lalu lintas untuk anak bergerak berpapasan selebar 1,5 - 2 meter; 3) Ruang gerak anak tidak terhalang oleh benda tertentu yang dapat beresiko terhadap keamanan anak; 4) Terpantau (dapat terlihat oleh pengasuh atau pendidik), terbuka dan transparan

2. Area Ruang Bermain

- a) Area Motorik Area bermain motorik (motorik kasar dan motorik halus) harus leluasa digunakan oleh anak untuk melakukan berbagai aktivitas gerak. Alat dan bahan yang digunakan di area motorik disarankan terbuat dari plastik, spon tebal, karet yang aman, dan sesuai dengan ukuran tubuh anak 0-2 tahun.
- b) Area lainnya: 1) Area bermain lainnya untuk anak usia 0-2 tahun berbeda dengan area motorik, dimana penataannya harus dapat memberikan keleluasan bagi anak untuk bereksplorasi dengan berbagai APE yang tersedia; 2) Di area ini perlu disediakan tempat untuk istirahat anak; 3) Khusus untuk anak usia 0-1 tahun sebaiknya disediakan tempat tidur terpisah dengan ruang bermain.

3. Penataan Lingkungan Ruang Bermain Lingkungan ruang bermain bagi anak 0-2 tahun:

- a) Memaksimalkan kontak fisik dan emosional dengan pendidik dan pengasuh.
  - b) Kontak fisik antara anak dengan pendidik/pengasuh diperlukan untuk mengembangkan kemampuan mengenali orang-orang disekitarnya melalui interaksi langsung. Kontak fisik diperlukan untuk meningkatkan kepekaan sensoris, persepsi dan kesadaran anak terhadap apa yang ada di lingkungan sekitarnya. Selain itu dengan kontak fisik maka anak akan terlatih untuk aktif bergerak dan mengenali respon dari orang lain
  - c) Memfasilitasi aktivitas bermain yang melibatkan pengasuh (pengasuh berada dekat dengan anak)
  - d) Lingkungan ruang bermain memberikan keleluasaan bagi anak untuk beraktivitas dengan pengasuhnya tanpa terhalang oleh benda/obyek yang lain.
  - e) Perlu disediakan karpet/alas yang nyaman bagi anak untuk bermain dilantai dengan didampingi sepenuhnya oleh pengasuh. Pengasuh terlibat secara langsung dalam aktivitas bersama anak dan anak mendapatkan respon langsung dari pengasuhnya.
  - f) Memberikan beragam aktivitas yang memungkinkan anak untuk mengenali obyek-obyek disekitarnya Anak usia 0-2 tahun membutuhkan stimulasi yang mengaktifkan fungsi indrawi, sensori dan motoriknya. Oleh karenanya ia memerlukan aktivitas yang beragam sesuai dengan kondisi fisik dan mentalnya. Alat permainan disediakan sedemikian rupa agar anak dapat menjangkau dan menggunakannya secara leluasa didampingi oleh pengasuh.
  - g) Mendorong anak untuk bergerak agar anak terlatih dan mampu menguasai keterampilan fisik yang baru.
  - h) Penataan fasilitas dan jarak area bermain harus memungkinkan anak untuk bergerak dan melakukan aktivitas fisik yang beragam.
- b. Desain Penataan Ruang Bermain Usia 3-6 Tahun

#### 1. Model Penataan Ruang Bermain

Pada rentang usia 3-6 tahun, anak berada pada tahap perkembangan pra operasional yang bercirikan dengan perkembangan mengenali simbol-simbol bahasa, bermain peran, perkembangan sosial, kognitif dan emosional yang semakin kompleks. Oleh karenanya ruang bermain yang diperlukan oleh anak untuk beraktivitas harus mengakomodasi kebutuhan sesuai dengan tahap perkembangannya dengan karakteristik sebagai berikut:

- a) Prasarana dalam ruang bermain harus ditata secara menarik dan menyenangkan bagi anak, multi fungsi, terbuat dari bahan yang ringan namun kuat, tahan lama, mudah dibersihkan, memiliki desain bagus, berkualitas, aman bagi anak, tidak tajam, tumpul/tidak runcing dan halus bagian permukaannya. Tujuannya agar tidak menimbulkan luka kecil dan luka parah akibat terbentur, lebih ekonomis, serta mudah diubah-ubah bentuk penggunaannya.
- b) Furnitur perabotan serba mini, ergonomis (benar ukurannya untuk anak dan nyaman bagi anak untuk melakukan aktivitas), fungsional, sederhana, aman dan nyaman bagi anak
- c) Warna-warna dasar furnitur sebaiknya dipilih warna natural kayu atau satu warna. Berikut ini tips pemilihan furnitur: 1) Pilihlah warna furnitur yang natural/satu warna agar APE (alat permainan edukatif) dan lain-lain lebih menonjol dan terlihat dengan mudah oleh anak (tidak mengacaukan penglihatan anak dengan berbagai warnawarni yang mendominasi seluruh ruangan); 2) Warna-warna primer (merah, kuning biru) dan hijau, coklat, jingga (warna campuran) dapat digunakan untuk memberikan aksen pada furniture; 3) Hindari warna-warna dan finishing yang dapat menyilaukan mata anak; 4) Penataan furnitur dapat memberikan keleluasaan bagi anak untuk bergerak; 5) Sebaiknya lalu lintas untuk anak bergerak berpapasan selebar 1.5-2 meter; 6) Ruang gerak anak tidak terhalang oleh benda tertentu yang dapat beresiko terhadap keamanan anak; 7) Terpantau (dapat terlihat oleh pendidik atau pengasuh), terbuka dan transparan
- d) Memiliki area yang lebih beragam, yaitu area bermain fisik/motorik, area bermain seni, area bermain peran, area keaksaraan/ perpustakaan, area sains dan multimedia, area bermain air/pasir, area kebersihan diri dan area tempat penyimpanan barang-barang pribadi anak (Farida Yusuf, dkk, 2018: 27-31).

### **Pengelolaan Lingkungan Belajar *outdoor* di KB**

Kegiatan diluar ruangan adalah hal yang tidak dapat terpisahkan program pengembangan dan belajar anak. Untuk itu agar lingkungan belajar *outdoor* bermanfaat dan secara efektif dapat membantu perkembangan dan belajar anak, maka hal tersebut harus menjadi bagian yang dikelola secara serius oleh pihak sekolah atau-pun guru (Novan Ardy Wiyan, 2017: 36). Ruang luar merupakan lingkungan belajar yang sangat

menyenangkan bagi anak. Di ruang luar anak lebih bebas bergerak karena seharusnya ruang luar memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak.

1. Hal yang harus diperhatikan dengan ruang luar.
  - a. Luas area bermain sebagaimana standar internasional menetapkan 7 m per anak
  - b. Ruang bermain outdoor dipastikan tidak terdapat binatang yang menyengat.
  - c. Bak pasir harus ditutup bila tidak digunakan dan dipastikan dalam kondisi kering agar tidak menjadi tempat berkembang biak binatang kecil.
  - d. Area basah ditempatkan di luar, dekat dengan sumber air, lantai yang tidak licin, Sanitasi terjaga baik agar air tidak menggenang.
2. Mainan di ruang luar:
  - a. Bebas dari bahan yang berbahaya.
  - b. Penataan sarana cukup luas bagi anak bergerak bebas, tidak perlu berdesakan.
  - c. Ketinggian mainan sebaiknya tidak lebih dari 1.5 meter dan tingkat kemiringannya sekitar 40.
  - d. Dasar seluncuran cukup lembut.
  - e. Dipastikan tidak mudah patah atau putus
  - f. Dikontrol dan diperbaiki secara reguler. Sebaiknya tidak terkena langsung terik matahari.
  - g. Seluncuran, ayunan, jungkitan, dan sarana bermain outdoor dalam kondisi baik dan catnya tidak mengandung toxin. Jika bahan menggunakan kayu, dipastikan permukaan kayu licin untuk mencegah anak tertusuk serpihannya (Ritata Mariyana dkk, 2010: 80-85).
3. Jenis Permainan dan Perlengkapan Aktivitas di luar kelas Pada arena outdoor diharapkan ada tempat yang menantang bagi anak untuk bereksplorasi dan mengembangkan anak secara total. Ada empat tipe pengalaman bermain di luar ruangan menurut Johson, Christie dan Yawkey 1992 dalam bukunya Rita, *Pengelolaan Lingkungan Belajar* yaitu:
  - a. Permainan atau latihan fungsional yang melibatkan praktik dan pengulangan aktivitas motorik kasar
  - b. Permainan konstruktif yang melibatkan penggunaan materi-materi seperti cat atau pasir untuk diciptakan atau dibentuk
  - c. Permainan drama atau permainan pura-pura yang sering kali dilaksanakan dalam tempat tertutup

- d. Permainan kelompok atau permainan yang melibatkan lebih dari satu orang anak misalnya: jungkat-jungkit, permainan yang memiliki aturan.

Sedangkan Howard 1992 membahas sembilan area aktivitas di tempat bermain outdoor, yaitu: Area penggalian, Area permainan air, Area permainan drama, Area memanjat, Area mendorong menarik atau mengendarai, Area konstruksi, Area lari bebas, Area berkebun dan Area diam

Dalam setiap pusat kegiatan dapat dipadukan lebih dari satu tipe permainan. Misalnya pusat permainan penggalian dapat juga menjadi pusat aktivitas konstruktif dan dramatik. Adapun alat-alat permainan yang dipergunakan pada tiap-tiap area adalah sebagai berikut (Rita Mariyana dkk, 2010):

- a. Area Memanjat. Peratalan memanjat dapat digunakan oleh anak dari segala tingkat usia. Di bawah tempat memanjat perlu di sediakan bahan-bahan lembut, seperti busa, matras, pasir. Kegunaannya adalah untuk menghindari kemungkinan anak jatuh dan mendapat cedera. Hal-hal yang perlu diperhatikan pada waktu anak memanjat adalah:
- 1) Anak tidak dibiarkan memanjat sementara tangannya memegang suatu benda;
  - 2) Anak secara bergantian dalam melakukan kegiatan ini;
  - 3) Anak tidak dibiarkan memanjat selain pada area yang diperbolehkan untuk memanjat.
- b. Area Bermain Pasir dan Air. Sejak balita, anak-anak menikmati kegiatan bergairahan bermain dengan pasir dan air. Pada awalnya mereka bereksplorasi tanpa menggunakan alat yang banyak, lama-kelamaan mereka biasa bermain dengan alat yang lebih rumit. Alat-alat yang dapat digunakan di area ini, antara lain bak air, bak pasir, sekop, botol, literan, cangkir, mobil-mobilan, binatang, segelas berbagai ukuran, busa, berbagai cetakan plastik beraneka bentuk dan sebagainya.
- c. Area Melempar dan Menangkap. Untuk kegiatan melempar dan menangkap dapat digunakan berbagai jenis bola. Bola lainnya perlu disediakan dalam jumlah yang memadai sehingga dapat digunakan anak secara bebas. Alat-alat yang digunakan di area ini, antara lain bola kaki, bola basket, bola kasti, kontong biji, dan sebagainya.
- d. Area Olahraga/Jasmani. Aktivitas di area ini dilakukan dengan membentuk pos-pos kegiatan untuk menghindari antrian anak yang terlalu panjang, sementara peralatan yang dimiliki terbatas. Alat-alat yang digunakan di area ini, antara lain simpai, papan titian, karet, kardus bekas, tali, rantai, dan bekas, dan sebagainya. Selain itu masih ada beberapa alat bermain lain yang biasanya juga ada di luar kelas yaitu:

ayunan, papan luncur, jungkitan, jembatan goyang, jala panjang, kebun/tanaman, kandang dan binatang peliharaan, kolam ikan, tamanlalu lintas, terowongan yang terbuat dari gorong-gorong, dan sebagainya. Pengaturan lingkungan belajar dan bermain erat hubungannya dengan penataan ruangan. Perencanaan pengorganisasian kelas juga tidak lepas dari kemampuan yang diinginkan dicapai serta disesuaikan dengan kebutuhan dan minat anak didik.

## CONCLUSION

Dari pemaparan materi di atas dapat disimpulkan bahwa pengelolaan desain lingkungan kelompok bermain sangatlah diperlukan dalam menunjang proses belajar sambil bermain di Kelompok Bermain. Fungsi pengelolaan tersendiri yaitu untuk merencanakan, mengorganisasikan, memimpin, dan mengawasi. Dalam pengelolaan pembelajaran, fungsi-fungsi tersebut dilakukan oleh seluruh unsur yang terlibat dalam proses pembelajaran. Pengelolaan desain lingkungan belajar di bagi menjadi dua bagian yakni, lingkungan *indoor* dan *outdoor*. Secara umum prinsip penataan arena bermain *outdoor*, yakni : Memenuhi aturan keamanan; Melindungi dan meningkatkan karakteristik alamiah anak; Desain lingkungan luar kelas harus didasarkan pada kebutuhan anak dan secara estetis harus menyenangkan. Sedangkan pada lingkungan belajar *indoor* penataan ruang kelas harus di sesuaikan dengan usia anak dengan memperhatikan kenyamanan, keindahan, kebersihan, dan keselamatan. Penerapan permainan *indoor* di KB Amalia Sekip dilakukan melalui sentra atau sudut dan anak dapat bermain sesuai sudut yang telah ditentukan terkadang bermain bebas terkadang dipandu guru *outdoor* pada saat anak bermain pada saat istirahat atau sebelum masuk sekolah. Terdapat ekskul menari penerapannya 1 bulan sekali anak berlatih menari namun jika dalam waktu dekat terdapat kegiatan perpisahan ataupun ingin mengikuti lomba latihannya akan lebih ditingkatkan lagi yakni satu minggu sekali untuk supervisi dilakukan oleh diknasterkait yaitu penilik selama 6 bulan sekali sedangkan kepek supervisi akademi satu tahun tiga kali.

## REFERENCES

- Abdussamad, zuchri. (2021), METODE PENELITIAN KUALITATIF. CV. Syakir Media Press.
- Anggi Sirka Rinta dkk (2022). PROGRAM PARENTING : KELAS PERTEMUAN ORANGTUA (KPO) DAN KETERLIBATAN ORANG TUA DALAM KEL

- OMPOK/ KELAS ANAK (KOK). Jurnal Multidisipliner Kapalamada, 1(02 Juni), 269–274.
- Baiti, Noor. (2020), KONSEP PENGELOLAAN DESAIN LINGKUNGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Banjarmasin Jl. Gubernur Sarkawi Lingkar Utara Kabupaten Barito Kuala, Kalimantan Selatan, IAIS Sambas Vol. III No.1.
- Darmadi, Hamid. (2013). METODE PENELITIAN PENDIDIKAN DAN SOSIAL. Bandung: Alfabeta,
- Febra Mayora Choirun'nisa, Nurjihana Rohadatul Aisy, Riduan, & Retno Wulandari. (2022). PENGELOLAAN MANAJEMEN KURIKULUM ANAK USIA DINI DI KELOMPOK BERMAIN BUNDA ROSA DESA LANGKAN 1 BANYUASIN III. Jurnal Multidisipliner Bharasumba, 1(01 April), 164–174.
- Izzatil Anisa, Widuri Monicha, & Retno Wulandari. (2022). PENGELOLAAN PEMBELAJARAN DI KELOMPOK BERMAIN (KB). Jurnal Multidisipliner Bharasumba, 1(01 April), 175–187.
- Nurhadi, dkk. (2021). METODE PENELITIAN EKONOMI ISLAM. Bandung: CV. Media sains Indonesia.
- Rita, M. (2010).PENGELOLAAN LINGKUNGAN BELAJAR, Jakarta : Rajawalipress
- Silpa Nurjanah, Selly Anggraini, & Retno Wulandari. (2022). MANAJEMEN KELOMPOK BERMAIN (KB) DI KB NURUL FADILLAH MUARA SUGIH . Jurnal Multidisipliner Kapalamada, 1(02 Juni), 261–268.
- Sugiyono, (2011). METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2010) MANAGEMENT PAUD (TPA.KB.TK/RA) MENDIRIKAN, MENGELOLA & MENGEMBANGKAN PENDIDIKAN AUD. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Wiyani, Novan Ardy, (2017). MANAJEMEN PAUD BERDAYA SAING, Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Yusuf ,Farida, dkk. (2018). PEDOMAN PENGELOLAAN KELAS PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, DIREKTORAT PEMBINAAN ANAK USIA DINI, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.