



E-ISSN : 2828-4186 (ONLINE)

JURNAL MULTIDISIPLINER BHARASUMBA

PENGELOLAAN DESAIN LINGKUNGAN KELOMPOK BERMAIN

Ambar Putri Ramdhani^a, Fuji Punjung Sari^b, Retno Wulandari^c

^{a,b,c} Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: ambarputriramadhani0@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received:

20 June 2022

Revised

23 June 2022

Accepted:

25 June 2022

Online available:

29 July 2022

Pengelolaan Desain
Lingkungan, Kelompok
Bermain

*Environmental Design
Management, Playgroup*

***Correspondence:**

Name : Ambar Putri

Ramdhani

E-mail: ambarputriramadhani0@gmail.com

Abstrak

Pengelolaan desain lingkungan PAUD adalah penataan tepatnya set plan tampilan indoor maupun outdoor PAUD. Desain lingkungan meliputi lingkungan diluar ruangan (outdoor) dan di dalam ruangan (indoor). 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. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menganalisis pengelolaan desain lingkungan di Kelompok Bermain. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu dimana mendeskripsikan tentang pengelolaan desain lingkungan di Kelompok Bermain. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan (Library Research) dimana studi kepustakaan adalah kegiatan mengumpulkan bahan-bahan yang berkaitan dengan penelitian yang berasal dari buku, jurnal ilmiah, literatur-literatur dan publikasi lain yang layak dijadikan sumber untuk penelitian yang akan diteliti penulis, dengan cara mendeskripsikan data tersebut melalui beberapa pendapat para ahli.

Abstract

The management of PAUD environmental design is the precise arrangement of the indoor and outdoor PAUD display set plans. Environmental design includes the environment outside (outdoor) and indoors (indoor). The indoor learning environment is a learning environment that has been provided by school management to be used for students as a learning resource or learning environment in the school. The purpose of this study was to analyze the management of environmental design in the Playgroup. This study uses a qualitative approach, which describes the management of environmental design in the Playgroup. The data collection technique used in this research is library research where library research is an activity to collect materials related to research from books, scientific journals, literatures and other publications that are worthy of being used as sources for research to be carried out. researched by the author, by describing the data through several expert opinions.

1. PENDAHULUAN

Lingkungan secara harfiah menurut kamus besar Bahasa Indonesia, lingkungan diartikan sebagai suatu tempat yang mempengaruhi pertumbuhan manusia, sedangkan menurut kamus Bahasa Inggris *environment* diartikan sebagai sesuatu yang berhubungan dengan lingkungan atau suasana. Jika dikombinasikan pengertian istilah lingkungan kedua dari kedua bahasa tersebut, maka lingkungan dapat diartikan sebagai tempat atau suasana (keadaan) yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan seseorang (Mariyana, dkk., 2010).

Mariyana, dkk (2010), mengemukakan bahwa manajemen berasal dari kata *to manage* yang berarti mengatur, melaksanakan, mengelola, mengendalikan dan memperlakukan. Manajemen di PAUD adalah suatu upaya mengelola, mengatur, dan atau mengarahkan proses interaksi edukatif antara anak didik dengan guru dan lingkungan secara teratur, terencana dan tersistematisasi untuk mencapai tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.

Manajemen desain lingkungan PAUD menurut Suyadi (2011) adalah penataan tepatnya set plan tampilan indoor maupun outdoor PAUD. Walaupun kegiatan mendesain penampilan indoor maupun outdoor PAUD bukan 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 kognitif, sosial, emosi, bahasa, seni, dan lain sebagainya Montessori, sama halnya dengan Piaget, menganggap lingkungan sebagai kunci utama pembelajaran spontan anak. Lingkungan di sini hendaknya yang menyenangkan bagi anak dan juga memberi kesempatan bagi perkembangan potensi masing-masing individu. Menurut Montessori, anak adalah an *active agent* (agen aktif) dalam lingkungannya, sementara guru merupakan fasilitator yang membantu pembelajaran dan perkembangan anak (Hidayatulloh, 2014).

Suyadi (2011) menjelaskan bahwa menata atau mengelola penampilan indoor maupun outdoor PAUD tidak bisa dilakukan sembarang orang. Orang yang mampu mengerjakan hal ini adalah mereka yang berasal dari pendidikan seni atau pendidikan desain. Merekalah yang mampu memilih komposisi warna dan gurat-gurat corak serta khas lukisan yang dapat melejitkan dunia fantasi anak. Inilah sebabnya, mengapa guru PAUD sekalipun tidak berkompotensi di bidang ini. Sebab, proses pembuatan desain PAUD hampir melibatkan seluruh unsure seni artistik yang ada. Lebih dari itu, seni artistik yang dimaksud harus disesuaikan dengan dunia fantasi anak, sehingga setting indoor maupun outdoor pembelajaran dapat menambah suasana ceria anak.

Jika lingkungan PAUD didesain berdasarkan pemahaman terhadap semua unsur ke-PAUD-an (kurikulum, proses pembelajaran, tumbuh kembang anak, dan lain sebagainya) maka setiap jengkal lingkungan PAUD bisa menjadi cerminan program, tujuan, visi dan misi kelembagaan. Konsep desain lingkungan PAUD dengan landasan filosofis yang kuat sangat dibutuhkan,

khususnya dalam penataan ruang, pemetaan fungsi lahan, tata letak bangunan, dan lain sebagainya. Lebih dari itu, hiasan, khususnya lukisan sangat membutuhkan desain yang berdasarkan pemikiran filosofis yang mendalam. Mulai dari pemilihan komposisi warna, corak lukisan yang dipakai, objek yang akan dilukis, dan yang tidak kalah pentingnya adalah makna filosofis di balik lukisan tersebut (Suyadi, 2011: 212). Sama halnya dengan Piaget, Montessori menganggap bawa lingkungan adalah kunci utama pembelajaran spontan anak. Lingkungan disini harus menyenangkan bagi anak dan memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan potensinya.

Lingkungan menyenangkan, menurut perspektif Montessori yang dipaparkan oleh Hidayatulloh (2014) memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) *accessibility and availability* (mudah diakses dan tersedia). Kebanyakan anak menyukai area terbuka yang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas individu maupun kelompok. Montessori menganjurkan pula bahwa taman area terbuka hendaknya memiliki area tertutup juga, sehingga memungkinkan untuk digunakan anak dalam berbagai cuaca. Organisasi materi atau alat-alat, aktivitas, dan kesibukan lain juga merupakan aspek lingkungan menyenangkan yang menawarkan ketersediaan dan kemudahan akses. Secara umum, tiap-tiap aktivitas memiliki areanya yang mendukung anak untuk bebas memilih; (2) *freedom of movement and choice* (ada kebebasan bergerak dan memilih). Terkait dengan hal ini, guru hendaknya memiliki rasa percaya dan hormat kepada anak. Anak akan bisa menentukan pilihan yang “tepat” jika ia memiliki kesempatan untuk bergerak ke mana pun yang ia suka, dan menemukan apa yang ia butuhkan untuk memuaskan dirinya; (3) *personal responsibility* (penuh tanggung jawab personal). Pemberian kebebasan perlu didukung dengan pelatihan sikap bertanggung jawab kepada anak. Sikap ini bisa dibentuk misalnya dengan melatih seorang anak untuk mengembalikan mainan atau sarana belajar ke tempatnya semula; (4) *reality and nature* (nyata dan alami). Model nyata seperti benda 3D (tiga dimensi) dianggap lebih *representative* daripada 2D (dua dimensi).

Misalnya, penggunaan kerangka tubuh manusia berbentuk 3D akan lebih mudah dicerna oleh anak dibandingkan gambar 2D. Kesan alami akan tampak ketika anak diberikan kesempatan lebih untuk bereksplorasi melalui berkebun, kelas alam, dan segala aktivitas yang bersentuhan langsung dengan alam. Kelas indoor pun akan terlihat lebih alami ketika dihiasi dengan bunga atau tanaman yang asli, bukan buatan; (5) *beauty and harmony* (indah dan selaras). Aspek keindahan bisa diperoleh misalnya dari dekorasi ruangan yang sederhana, artinya tidak berlebihan dan tidak mengalihkan perhatian anak. Sedangkan kesan selaras bisa didapat dari ketepatan pengorganisasian ruang belajar. Montessori menyarankan agar ruang kelas tidak terlalu sunyi, tetapi juga tidak ramai atau semrawut. Sebagaimana yang ada di Casa Dei Bambini, ruang kelas bagi anak usia 3-6 tahun di sana dinilai menyenangkan, sehingga anak bisa santai dan merasa seperti di rumah sendiri.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan dan menguraikan tentang pengelolaan desain lingkungan di kelompok bermain. Cara yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menguraikan data tersebut adalah melalui beberapa pendapat para ahli. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan (Library Research) dimana studi kepustakaan adalah kegiatan mengumpulkan bahan-bahan yang berkaitan dengan penelitian yang berasal dari buku, jurnal-jurnal ilmiah, literatur-literatur dan publikasi-publikasi lain yang layak dijadikan sumber untuk penelitian yang akan diteliti penulis.

Studi kepustakaan ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang bersifat teoritis sehingga penulis mempunyai landasan teori yang kuat sebagai suatu hasil ilmiah. Data dalam penelitian ini berdasarkan jurnal yang relevan untuk diteliti oleh penulis. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis data kualitatif yang dimana dalam penelitian ini berupa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli mengenai pengelolaan desain lingkungan di kelompok bermain. Data-data tersebut digunakan sebagai dasar untuk memperkuat argumen penulis dalam menganalisis pengelolaan desain lingkungan di kelompok bermain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Dari Pengelolaan Desain Lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini

Desain lingkungan adalah penataan lingkungan fisik baik di dalam atau di luar ruangan. Penataan lingkungan termasuk seluruh aksesoris yang digunakan di dalam maupun di luar ruangan, seperti: bentuk dan ukuran ruang, pola pemasangan lantai, warna dan hiasan dinding, bahan dan ukuran, bentuk, warna, jumlah, dan bahan berbagai alat main yang digunakan sesuai dengan perencanaan pembelajaran anak.

Maka manajemen desain lingkungan PAUD adalah penataan tepatnya set plan tampilan indoor maupun outdoor PAUD. Walaupun kegiatan mendesain penampilan indoor maupun outdoor PAUD bukan keahlian seorang guru, tetapi setidaknya guru PAUD dapat mengenali karakter desain PAUD yang sesuai dengan dunia fantasi anak. Sebab dunia fantasi anak berpengaruh besar terhadap aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi, bahasa, seni, dan lain sebagainya. Pimpinan dalam lembaga PAUD mempunyai tugas mulia dalam mewujudkan desain lingkungan yang menyenangkan dan nyaman bagi anak didiknya, tentunya dengan bantuan dan kerjasama dengan beberapa pihak lainnya.

Desain memang lebih dekat kepada artistik atau seni sebuah benda. Tetapi konsep desain itu sendiri juga melibatkan pemikiran yang sangat mendalam dan filosofis. Jika lingkungan PAUD di desain berdasarkan pemahaman terhadap semua unsur kePAUDan (kurikulum, proses pembelajaran, tumbuh kembang anak, dan lain sebagainya) maka setiap jengkal

lingkungan PAUD bisa menjadi cerminan program, tujuan, visi dan misi kelembagaan.

Konsep desain lingkungan PAUD dengan landasan filosofis yang kuat sangat dibutuhkan, khususnya dalam penataan ruang, pemetaan fungsi lahan, tata letak bangunan, dan lain sebagainya. Lebih dari itu, hiasan, khususnya lukisan sangat membutuhkan desain yang berdasarkan pemikiran filosofis yang mendalam. Mulai dari pemilihan komposisi warna, corak lukisan yang dipakai dan objek yang akan dilukis. Fasilitas *indoor* maupun *outdoor* PAUD di desain sesuai dengan perkembangan anak didiknya. Baik aktivitas indoor maupun outdoor keduanya mempunyai peran penting dalam tumbuh kembang anak didiknya. Pentingnya aktivitas *outdoor* dalam optimalisasi perkembangan anak adalah meliputi perkembangan fisik, perkembangan keterampilan sosial dan pengetahuan budaya, perkembangan emosional, dan perkembangan intelektual.

Tujuan Pengelolaan Lingkungan Belajar di Kelompok Bermain

Secara Implisit (tersirat), pembahasan tentang tujuan pengelolaan lingkungan belajar TK sebetulnya sudah tergambarkan pada uraian diatas. Tetapi agar lebih jelas dan nyata serta dapat dicapai secara lebih terencana dan disadari sesuai dengan sasaran atau yang ditargetkan, maka uraian tentang tujuan dari pengelolaan lingkungan belajar perlu disajikan secara lebih jelas dan eksplisit (tersurat).

Pada dasarnya tujuan pengelolaan lingkungan belajar ini ada dua yaitu :

- 1) Performance (Tampilan)
- 2) Contents (Isi)

Dari aspek Performance yang ditekankan lebih ke arah tampilan yang dapat menampilkan lingkungan yang mampu mengundang atau merangsang anak untuk tertarik beraktivitas didalam lingkungan belajar yang telah disediakan. Sedangkan aspek Contents atau isi terdapat dua hal yang mendasar yang harus dicapai dalam pengelolaan lingkungan belajar anak TK, yaitu kemampuan lingkungan belajar tersebut dalam memfasilitasi multisensori anak serta kemampuan lingkungan belajar dalam memberi kesempatan pada anak untuk beraktivitas dan berkreasi secara efektif dan efisien.

Prinsip-Prinsip Desain Lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini

Desain lingkungan PAUD dengan pemikiran filosofis memerlukan beberapa prinsip artistik yang sesuai dengan ruang dan lahan yang ada serta kebutuhan penggunaan dalam pembelajaran. Prinsip-prinsip yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Keserasian
2. Keindahan
3. Keseimbangan
4. Tata artistik
5. Keamanan

6. Nilai Ekonomis
7. Kesatupaduan.

Ketujuh prinsip manajemen desain lingkungan PAUD di atas mempunyai tujuan untuk menciptakan lingkungan indoor maupun outdoor PAUD yang indah, nyaman, ceria, dan menyenangkan, serta dapat dimanfaatkan secara optimal, efektif dan efisien. Selain ketujuh prinsip di atas, Rita Mariyana secara spesifik menyebutkan prinsip umum penataan area bermain outdoor yaitu sebagai berikut :

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.

Jenis-jenis Lingkungan Belajar

Membahas tentang ruang lingkup pengelolaan lingkungan belajar di Kelompok Bermain sesungguhnya menjangkau pembahasan yang cukup luas. Banyak 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 diluar kelas yang sering disebut dengan Outdoor.

Lingkungan Permainan Indoor dan outdoor merupakan bentuk permainan yang biasa digunakan di lembaga PAUD, permainan indoor dimaknai sebagai tehnik permainan yang dilaksanakan oleh anak usia dini di dalam ruangan kelas, sementara permainan outdoor adalah permainan yang dimainkan di luar ruangan atau di luar kelas. Permainan indoor tidak begitu melelahkan karena tidak banyak menggunakan aktivitas fisik tetapi lebih kepada aktivitas keterampilan motorik halus yang lebih mengembangkan kreativitas pada diri anak yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Permainan indoor juga lebih mengedepankan penggunaan alat pengajaran yang dilakukan, seperti alat peraga, gambar tema dan lain sebagainya. Sedangkan Permainan Outdoor. Berbeda dengan permainan indoor, permainan outdoor lebih menekankan pada aktivitas fisik dan motorik kasar anak. Motorik kasar anak berfungsi melatih keterampilan, keseimbangan dan semua gerakan tersebut terkordinasi dengan otak sehingga pelaksanaan aktivitas motorik kasar anak juga mampu untuk melatih otot fisik anak.

Lingkungan Belajar Outdoor

Kegiatan diluar ruangan atau outdoor adalah hal yang tidak dapat terpisahkan antara 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 ataupun guru. Setiap anak memiliki pemikiran yang berbeda dengan anak usia dini lainnya. Gagasan atau ide yang dimiliki setiap anak akan mampu membuatnya bersaing di masa depan. Menggambar dapat menyatakan tentang apa yang sedang dirasakan seperti yang diungkapkan oleh Vygotsky bahwa menggambar adalah satu cara manusia mengekspresikan pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya sehingga dengan menggambar, perasaan, gagasan, ide-ide akan terkomunikasikan kepada manusia lainnya.

Lingkungan belajar luar kelas (*out-door playground*) yang terpadu yang juga merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk mendorong kegiatan anak dalam keingintahuan, penyelidikan dan eksplorasi, memiliki sejumlah pengalaman sensual bagi anak-anak untuk mendorong anak menggunakan semua indra mereka, yang aman.

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 seorang guru ketika belajar diluar ruangan antara lain:
 - 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 yang ada diluar ruang yang harus diperhatikan oleh guru antara lain:
 - 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 mengandungtoxin.
 - h. Jika bahan menggunakan kayu, di-pastikan permukaan kayu licin untuk mencegah anak tertusuk serpihannya.
3. Jenis Permainan dan Perlengkapan Aktivitas di luar kelas

Pada area outdoor diharapkan ada tempat yang menantang bagi anak untuk bereksplorasi dan mengembangkan anak secara total. Ada 4 tipe pengalaman bermain di luar ruangan menurut Johson, Christie dan Yawkey 1992 dalam bukunya Rita, Pengelolaan Lingkungan Belajar yaitu sebagai berikut :

- 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 permainan jungkat-jungkit dan permainan yang memiliki aturan.
- e. Sedangkan Howard 1992 membahas 9 area aktivitas di tempat bermain outdoor, yaitu:
 - 1) Area penggalian
 - 2) Area permainan air
 - 3) Area permainan drama
 - 4) Area memanjat
 - 5) Area mendorong menarik atau mengendarai
 - 6) Area konstruksi
 - 7) Area lari bebas
 - 8) Area berkebun
 - 9) 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. Pelaksanaannya terdapat beberapa perbedaan teknis di area kegiatan outdoor dengan kegiatan indoor. Kegiatan **outdoors** sering kali kurang terstruktur dan pembagian kegiatan di setiap area kurang jelas. Misalnya "aktivitas mencuci" hal ini melibatkan permainan air, permainan drama, permainan dorong tarik serta naik kendaraan. Kegiatan di luar ruangan memiliki peluang dan kebebasan yang lebih banyak untuk bergerak. Alat-alat bermain di luar kelas yang disajikan hendaknya dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan anak guna memupuk perkembangan jasmani, intelektual, emosional, dan sosial.

Tugas guru adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh berbagai pengalaman bermain dengan menggunakan berbagaimacam alat bermain dan memberi bantuan serta bimbingan pada saat-saat diperlukan. Penempatan alat-alat bermain di luar kelas hendaknya diatur sedemikian rupa sehingga memberi kebebasan gerak kepada anak ketika bermain dan jugamempertimbangkan segi keamanan mereka.

Adapun alat-alat permainan yang dipergunakan pada tiap-tiap area adalah sebagai berikut:

a. Area Memanjat

Peralatan memanjat dapat digunakan oleh anak dari segala tingkat usia. Di bawah tempat memanjat perlu disediakan 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, kantong biji, dan lain 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 sebagainya. Selain itu masih ada beberapa alat bermain lain yang biasanya juga ada di luar kelas yaitu: ayunan, papan luncur, jungkitan, jembatan goyang, jala panjat, kebun/tanaman, kandang dan binatang peliharaan, kolam ikan, taman lalu 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 ingin dicapai serta disesuaikan dengan kebutuhan dan minat anak didik.

Kelebihan dan kelemahan Pembelajaran Outdoor yaitu :

a. Kelebihan

- 1) Meningkatkan kekebalan tubuh

- 2) Mengoptimalkan pertumbuhan syaraf otak
- 3) Mengembangkan Kemampuan Imajinasi
- 4) Kemampuan Mengatasi Masalah
- 5) Mengembangkan Kecakapan Sosial
- 6) Peka terhadap Lingkungan
- 7) Melengkapi Pengetahuan Anak
- 8) Meningkatkan Hasrat Belajar Anak

b. Kelemahan

- 1) Anak kurang fokus
- 2) Pengelolaan anak menjadi lebih sulit
- 3) Waktu lebih banyak tersita
- 4) Munculnya minat siswa yang semu
- 5) Guru yang membimbing harus lebih intensif dalam membimbing
- 6) Pembelajaran akan terpecah jika ada kelompok lain atau siswa lain yang belajar di lokasi tersebut

Lingkungan Belajar *Indoor*

Sesuai dengan karakteristiknya, masa usia dini disebut masa peka. Pada masa ini anak sangat sensitif atau sangat peka terhadap sesuatu di sekitarnya sehingga pada masa ini merupakan saat yang paling tepat bagi anak untuk menerima respons atau rangsangan yang diberikan oleh lingkungannya. Dengan demikian, lingkungan sebagai unsur yang menyediakan sejumlah rangsangan perlu mendapat perhatian dan perlu diciptakan sedemikian rupa, agar menyediakan objek-objek yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Untuk itu, dibutuhkan perencanaan yang matang. Ketepatan lingkungan belajar secara langsung maupun tidak langsung akan sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar yang akan dicapai anak.

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. Lingkungan belajar penataan ruangan memperhatikan kebebasan anak untuk bergerak, dengan memperhatikan sebagai berikut :

1. Kelompok usia anak (bayi, batita, atau prasekolah)
2. Jumlah anak yang akan dilayani, kebutuhan gerak setiap anak, alat 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 ditempat pijakan sebelum main tempat semua anak berkumpul.
13. Sentra disusun lebih fleksibel agar dapat diubah sesuai dengan kebutuhan
14. Cahaya, sirkulasi udara, seni tari, lantai karpet 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.

Kekurangan dalam pembelajaran *indoor* adalah jika selalu digunakan dapat membuat bosan dan menuntut guru selalu kreatif dalam mengelola kelas. Sedangkan kelebihan adalah guru mudah menguasai kelas dan mengkondisikan anak dan mudah mengorganisasikan tempat duduk atau kelasnya. Di dalam pelaksanaannya guru dapat menggunakan beberapa metode di dalam kelas.

Tahapan Pengelolaan Lingkungan Belajar di Kelompok Bermain

Pengelolaan pada area bermain outdoor perlu diperhatikan guna untuk perkembangan anak. Ada beberapa fungsi yang dilakukan dalam kegiatan manajemen. Masing-masing pakar manajemen memiliki pendapat yang berbeda mengenai fungsi-fungsi dalam kegiatan manajemen. Fayol (1916) misalnya, ia mengemukakan bahwa ada lima fungsi dalam kegiatan manajemen, antara lain:

1. Merencanakan (*planning*). Pada kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), rencana diartikan sebagai rancangan atau rangka sesuatu yang akan dikerjakan. Sedangkan perencanaan adalah proses, cara, atau perbuatan

menentukan apa yang akan dilaksanakan. Perencanaan dapat dirumuskan sebagai langkah persiapan yang diarahkan kepada tujuan organisasi sebagai landasan dalam melakukan suatu tindakan. Perencanaan secara sederhana dapat diartikan sebagai upaya merumuskan apa yang hendak dilakukan dalam rangka mencapai tujuan organisasi.

2. Pengorganisasian (organizing). Kata kerjanya adalah mengorganisasi yang berarti mengatur dan menyusun bagian (orang dan sebagainya) sehingga seluruhnya menjadi suatu kesatuan yang teratur. Sedangkan pengorganisasian adalah proses, cara, perbuatan untuk mengorganisasi. Pengorganisasian adalah proses perancangan dan pengembangan suatu organisasi yang akan dapat membawa hal-hal tersebut ke arah tujuan.
3. Memimpin (Commanding) Memimpin atau pergerakan dalam pengertiannya ada banyak pakar yang memberikan beberapa pengertian istilah pergerakan sebagai berikut :
 - a. Pergerakan adalah upaya menggerakkan orang-orang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien.
 - b. Pergerakan merupakan kemampuan seseorang untuk memberikan kegairahan, kegiatan, dan pengertian sehingga orang lain mau mendukung dan bekerja dengan sukarela untuk mencapai tujuan organisasi sesuai dengan tugas yang diberikan kepadanya.
 - c. Pergerakan adalah upaya pimpinan untuk menggerakkan seseorang atau kelompok yang dipimpin dengan menumbuhkan dorongan atau motif dalam dirinya untuk melaksanakan tugas dan kegiatan yang diberikan padanya sesuai dengan rencana dalam rangka mencapai tujuan.
4. Evaluasi (Evaluating)

Evaluasi adalah fungsi terakhir yang dilaksanakan dalam kegiatan manajemen setelah memimpin, namun begitu bukan berarti setelah evaluasi dilakukan tidak ada tindak lanjutnya. Hasil dari evaluasi nantinya akan dijadikan sebagai data ataupun bahan pertimbangan dalam menyusun perencanaan. Evaluasi secara bahasa sama dengan istilah penilaian. Evaluasi dalam bahasa Inggris yaitu *evaluation* berasal dari kata *value* yang berarti nilai. Evaluasi dapat diartikan sebagai proses menilai yang dilakukan untuk mengetahui hasil dari suatu proses kerja yang dilakukan.

4. KESIMPULAN

Jadi pengelolaan desain lingkungan itu adalah penataan tepatnya set plan tampilan indoor maupun outdoor di Kelompok Bermain. Konsep desain lingkungan PAUD dengan landasan filosofis yang kuat sangat dibutuhkan, khususnya dalam penataan ruang, pemetaan fungsi lahan, tata letak bangunan, dan lain sebagainya. Lebih dari itu, hiasan, khususnya lukisan sangat membutuhkan desain yang berdasarkan pemikiran filosofis yang mendalam. Mulai dari pemilihan komposisi warna, corak lukisan yang dipakai dan objek yang akan dilukis. Fasilitas *indoor* maupun *outdoor* PAUD di desain sesuai

dengan perkembangan anakdidiknya. Baik aktivitas indoor maupun outdoor keduanya mempunyai peran pentingdalam tumbuh kembang anak didiknya. Pentingnya aktivitas *outdoordalam* optimalisasi perkembangan anak adalah meliputi perkembangan fisik, perkembangan keterampilan sosial dan pengetahuan budaya, perkembangan emosional, dan perkembangan intelektual.

Lingkungan belajar indoor dalam penataan di dalam ruangan harus memperhatikan kebebasan anak bergerak dan lingkungan belajar outdoor 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.

Desain lingkungan PAUD dengan pemikiran filosofis memerlukan beberapa prinsip artistik yang sesuai dengan ruang dan lahan yang ada serta kebutuhan penggunaan dalam pembelajaran. Prinsip tersebut yaitu Keserasian, Keindahan, Keseimbangan, tata artistik, keamanan, nilai ekonomis dan kesatupaduan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anggi Sirka Rinta, Merliya, Putri Farah Salsabila, Nurjannah, & Yecha Febrienitha Putri. (2022). PROGRAM PARENTING : KELAS PERTEMUAN ORANGTUA (KPO) DAN KETERLIBATAN ORANG TUA DALAM KELOMPOK/ KELAS ANAK (KOK). *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 1(02 Juni), 269–274. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/Kapalamada/article/view/183>
- Hanif Fahrudin Ahmad.2018. Implementasi Model Pembelajaran Indoor Outdoor Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MI MA'ARIF AAT-TAQWA. *Jurnal Studi Islam Vol12 No 2*
- Hidayatulloh, M. Agung. (2014). *Lingkungan Menyenangkan dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Pemikiran Montessori*. Nadwa Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 8 Nomor 1
- Kurnia Rita, 2012. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Pekanbaru : Cendikia Insani.
- Mariyana, R., Nugraha, A., & Rachmawati, Y. (2010). Pengelolaan Lingkungan Belajar. Jakarta: Kencana.
- Mariyana, Rita & Setiasih, Ocih. (2018). *Penataan Lingkungan Belajar Terpadu Untuk Meningkatkan Potensi Kecerdasan Jamak Anak*. Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan
- Munif Chatib, 2012. *Orangtuanya Manusia Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak* . Bandung : Kaifa, PT Mizan Pustaka.
- Nanaeke. 2018. *Manajemen Desain Lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini di Pusat Tumbuh Kembang Anak Pendidikan Islam Anak Usia*

- Dini ALAUDDIN MAKASSAR*. Journal of Early Childhood Education. Vol 1. No 1
- Noor Baiti. 2020. *Konsep Pengelolaan Desain Lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Primarily. Vol 3. No 1.
- Novan Ardy Wiyani, 2017. *Manajemen PAUD berdaya saing*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Nurhasanah, Windi Miranti, & Retno Wulandari. (2022). PENGELOLAAN KEUANGAN LEMBAGA KELOMPOK BERMAIN KB AMALIA. *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, 1(01 Juni), 58–67. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/JIMR/article/view/208>
- Puput Anggraini, Eka Robiul Khasanah, Putri Pratiwi, Alya Zakia, & Yecha Febrieanitha Putri. (2022). PARENTING ISLAMI DAN KEDUDUKAN ANAK DALAM ISLAM. *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 1(02 Juni), 175–186. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/Kapalamada/article/view/169>
- Raihana Alucyana, dkk. 2020. Peningkatan Pemahaman Program Bermain Anak Indoor dan Outdoor Di Desa Koto Tuo Kecamatan Batang Peranap. *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI* Vol 4 No 1
- Ritata Mariyana, dkk. 2010. *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jakarta: Rajawali Press
- Vesi Tri Septiani, Retno wulandari, Esi Maharani, & Alya Zakia. (2022). PENGELOLAAN PENDIRIAN KELOMPOK BERMAIN (KB). *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, 1(01 Juni), 46–57. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/JIMR/article/view/207>