



Implementasi Manajemen Kelas Berbasis Lingkungan Bermain dalam Mengoptimalisasi Kualitas Pembelajaran Anak Usia Dini: Studi Kasus di TK Negeri 2 Lingsar

Sukma Aprianti*¹⁾, Saiyidatul Wahdania*²⁾, Raodatul Janah*³⁾, Nurhasanah*⁴⁾

Universitas Mataram*^{1,2,3,4}

Alamat Email Penulis

sukmaaprianti5@gmail.com*¹⁾, sayidatulwahdania4@gmail.com*²⁾,
raudatuljanar@gmail.com*³⁾, nuhasanah@gmail.com*⁴⁾

Artikel Info

Received :

12 Desember 2025

Revised :

29 Desember 2025

Accepted :

30 Desember 2025

Kata Kunci:

Manajemen Kelas, lingkungan bermain, pendidikan anak usia dini

Keywords:

Classroom management, play environment, early childhood education.

ABSTRAK

Manajemen kelas berbasis lingkungan bermain merupakan pendekatan penting dalam pendidikan anak usia dini karena mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman, aman, dan menstimulasi perkembangan anak secara holistik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam implementasi manajemen kelas berbasis lingkungan bermain di TK Negeri 2 Lingsar, meliputi aspek perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus lapangan (studi lapangan). Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara, serta studi dokumentasi. Analisis data dilakukan secara tematik melalui tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan, dengan penerapan triangulasi untuk menjaga keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa manajemen kelas berbasis lingkungan bermain di TK Negeri 2 Lingsar telah diterapkan secara sistematis dan adaptif. Penataan ruang kelas dan area bermain dirancang sesuai kebutuhan perkembangan anak, didukung oleh penggunaan alat permainan edukatif yang beragam. Model pembelajaran berbasis bermain terbukti mendorong kemandirian, kreativitas, dan interaksi sosial anak. Namun keterbatasan fasilitas media audio visual masih menjadi kendala yang perlu mendapat perhatian untuk pengembangan pembelajaran yang lebih optimal.

ABSTRACT

Play-based classroom management is an important approach in early childhood education because it creates a comfortable, safe learning environment that stimulates children's holistic development. This study aims to describe and analyze in depth the implementation of play-based classroom management at Lingsar 2 Public Kindergarten, covering the aspects of planning, organizing, implementing, and evaluating learning. This study uses a qualitative approach with a field case study design (field study). Data was collected through direct observation, interviews, and documentation studies. Data analysis was conducted thematically through the stages of reduction, presentation, and conclusion drawing, with the application of triangulation to maintain data validity. The results of the study show that play-based classroom management at Lingsar 2 Public Kindergarten has been implemented systematically and adaptively. The classroom and play area layout is designed according to children's developmental needs, supported by the use of a variety of educational toys. The play-based learning model has been proven to encourage children's independence, creativity, and social interaction. However, the limited audio-visual facilities remain an obstacle that needs attention for more optimal learning development.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menempati posisi strategis sebagai tahapan awal dalam membangun perkembangan anak secara utuh, yang mencakup kemampuan berpikir, pengendalian emosi, interaksi sosial, bahasa, keterampilan motorik, serta daya cipta. Sejumlah kajian empiris menyatakan bahwa pembelajaran yang menempatkan bermain sebagai inti aktivitas belajar terbukti efektif dalam menunjang perkembangan tersebut. Hal ini disebabkan oleh karakteristik anak usia dini yang belajar secara alami melalui bermain, sekaligus memungkinkan anak terlibat aktif dalam proses belajar yang mendorong terbentuknya keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berkomunikasi, berpikir kreatif, dan memecahkan masalah (Amir et al., 2024).

Di Berbagai satuan PAUD dalam konteks sosial pendidikan, kenyataan yang dijumpai menunjukkan bahwa pengelolaan kelas yang belum sepenuhnya menyesuaikan dengan kebutuhan bermain anak dapat berdampak pada menurunnya kualitas pembelajaran. Guru sering menghadapi keterbatasan dalam menciptakan suasana kelas yang nyaman dan merangsang eksplorasi anak, khususnya dalam pemanfaatan ruang dan alat bermain secara efektif. Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa sebagian lembaga masih menitikberatkan pengaturan fisik ruang semata, tanpa mengintegrasikan aktivitas bermain yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh (Riska Wulandari Sitorus et al., 2025; Sefriyanti et al., 2022).

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengungkap peran penting pengelolaan lingkungan bermain dalam meningkatkan kualitas layanan pendidikan anak usia dini. Namun demikian, sebagian besar kajian tersebut masih bersifat umum dan deskriptif, serta belum mengkaji secara mendalam keterkaitan antara manajemen kelas dan pengalaman belajar anak di lingkungan bermain secara holistik. Beberapa penelitian memang menunjukkan bahwa pengelolaan lingkungan bermain berkontribusi terhadap peningkatan layanan pendidikan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, tetapi praktik manajemen kelas berbasis lingkungan bermain di satuan PAUD masih jarang dikaji melalui pendekatan studi kasus empiris (Anita Yus et al., 2024; Mundiri et al., 2022).

Kondisi tersebut menunjukkan adanya celah penelitian yang menuntut kajian lebih mendalam mengenai bagaimana proses perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi manajemen kelas berbasis lingkungan bermain diterapkan dalam konteks nyata lembaga PAUD, seperti di TK Negeri 2 Lingsar. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus lapangan, yang memungkinkan peneliti menggali secara langsung pengalaman guru serta implementasi realitas manajemen kelas berbasis lingkungan bermain yang selama ini belum banyak terungkap dalam kajian pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan uraian fenomena tersebut, penelitian ini mengajukan hipotesis bahwa penerapan manajemen kelas berbasis lingkungan bermain yang dirancang sistematis dan sesuai dengan konteks sekolah akan menghasilkan lingkungan belajar yang lebih mendukung bagi perkembangan anak secara menyeluruh. Pendekatan ini diperkirakan lebih efektif dibandingkan praktik pengelolaan kelas yang hanya menitikberatkan pada penataan fisik ruang tanpa integrasi optimal antara perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan bermain.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus lapangan (*field study*) yang bertujuan untuk memahami secara mendalam implementasi manajemen kelas berbasis lingkungan bermain dalam konteks nyata pendidikan anak usia dini. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti menggali makna, pengalaman, serta praktik pengelolaan kelas sebagaimana dipahami dan dijalankan oleh subjek penelitian secara alamiah dan kontekstual (John W. Creswell & Cheryl N. Poth, 2018;

Merriam & Tisdell, 2016). Pemilihan subjek penelitian dilakukan melalui teknik purposive sampling, yaitu memilih informan yang dianggap memiliki pengetahuan dan keterlibatan langsung dalam pelaksanaan manajemen kelas berbasis lingkungan bermain. Subjek penelitian meliputi kepala sekolah, guru kelas, serta anak usia dini berusia 4–6 tahun di TK Negeri 2 Lingsar. Anak tidak dijadikan responden wawancara, melainkan sebagai subjek observasi dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi partisipatif dilakukan dengan melibatkan peneliti secara langsung dalam kegiatan pembelajaran untuk mengamati penataan lingkungan kelas, penggunaan alat permainan edukatif, serta interaksi antara guru dan anak. Wawancara mendalam dilakukan kepada kepala sekolah dan guru untuk memperoleh pemahaman mengenai perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi manajemen kelas berbasis lingkungan bermain. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), foto kegiatan, serta arsip sekolah yang relevan. Analisis data dilakukan secara interaktif dan tematik melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik, sehingga temuan penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Matthew B. Miles et al., 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tata Kelola Ruang Kelas sebagai Lingkungan Bermain Edukatif

Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa tata kelola ruang kelas di TK Negeri 2 Lingsar dirancang secara terencana dan sistematis dengan mempertimbangkan karakteristik serta kebutuhan perkembangan anak usia dini. Ruang kelas tidak diposisikan semata-mata sebagai tempat berlangsungnya pembelajaran formal, melainkan sebagai lingkungan belajar yang terintegrasi dengan aktivitas bermain. Setiap sudut kelas memiliki fungsi edukatif yang jelas, sehingga anak dapat belajar melalui pengalaman langsung yang bermakna. Kondisi ini memungkinkan anak untuk bergerak, bereksplorasi, dan berinteraksi secara alami tanpa merasa tertekan oleh suasana belajar yang kaku.

Penataan ruang kelas juga memperlihatkan perhatian terhadap aspek estetika dan kenyamanan psikologis anak. Penggunaan warna-warna cerah, pencahayaan alami yang cukup, serta ventilasi yang baik menciptakan suasana ruang yang hangat dan menyenangkan. Selain itu, pembagian area bermain dan belajar dilakukan secara jelas dan konsisten, sehingga anak dapat memahami batasan ruang sekaligus merasa aman dalam beraktivitas. Tata ruang yang terstruktur ini membantu anak mengembangkan kemandirian, kemampuan mengatur diri, serta rasa tanggung jawab terhadap lingkungan belajar yang mereka gunakan setiap hari.

Temuan tersebut sejalan dengan teori *environmental learning* yang menegaskan bahwa lingkungan fisik memiliki peran penting dalam membentuk pengalaman belajar anak, termasuk keterlibatan, kenyamanan, dan regulasi emosi. Sejumlah penelitian mutakhir juga menguatkan bahwa ruang kelas yang tertata rapi, ramah anak, dan kaya stimulasi berkontribusi signifikan terhadap peningkatan fokus, partisipasi aktif, serta kesejahteraan emosional anak usia dini (Barrett et al., 2015; Kholidah et al., 2025). Dengan demikian, tata kelola ruang kelas di TK Negeri 2 Lingsar dapat dipahami sebagai bagian integral dari strategi pedagogis yang mendukung pembelajaran holistik dan berpusat pada anak.

B. Ketersediaan dan Pemanfaatan APE dalam Mendukung Perkembangan Holistik

Alat Permainan Edukatif (APE) di TK Negeri 2 Lingsar tersedia dalam jumlah dan ragam yang memadai serta dirancang untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini. APE yang digunakan mencakup permainan untuk pengembangan motorik halus dan kasar, kemampuan bahasa, kognitif, sosial-emosional, hingga kreativitas. Keragaman ini memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar yang seimbang dan holistik melalui

aktivitas bermain yang bermakna. Dengan dukungan APE yang beragam, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik awal, tetapi juga pada pembentukan keterampilan dasar yang menjadi fondasi perkembangan jangka panjang anak.



Gambar 1. Penerapan APE di TK Negeri 2 Lingsar

Penataan APE dilakukan secara terbuka dengan meletakkannya pada rak yang mudah dijangkau oleh anak. Strategi ini memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih alat bermain sesuai minat dan kebutuhannya, sehingga mendorong kemandirian, pengambilan keputusan, serta rasa tanggung jawab terhadap penggunaan dan pengembalian alat bermain. Anak dilatih untuk mengenali pilihan, merencanakan aktivitas bermain, serta menyelesaikan permainan secara mandiri maupun bersama teman sebaya. Praktik ini menunjukkan bahwa manajemen kelas tidak bersifat instruktif semata, tetapi memberi ruang bagi anak untuk menjadi pelaku utama dalam proses belajarnya.

Pendekatan tersebut sejalan dengan prinsip *play-based learning* yang menempatkan bermain sebagai medium utama pembelajaran anak usia dini, di mana anak belajar secara aktif melalui eksplorasi, interaksi, dan pengalaman langsung (Tulung & Wahyuningsih, 2025). Bermain tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreatif, tetapi sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir, regulasi emosi, serta keterampilan sosial anak. Dalam konteks ini, ketersediaan dan aksesibilitas APE menjadi faktor penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang responsif terhadap kebutuhan perkembangan anak.

Sejumlah penelitian terkini juga menunjukkan bahwa akses bebas anak terhadap APE berkontribusi positif terhadap meningkatnya inisiatif belajar, kemampuan pemecahan masalah, serta kualitas interaksi sosial antar anak (Granone & Pollarolo, 2024; Iffah Istiqomah Tauhid & Ismail, 2025). Anak yang diberi kesempatan memilih dan menggunakan alat bermain secara mandiri cenderung lebih percaya diri, aktif bertanya, dan mampu bekerja sama dengan teman sebayanya. Dengan demikian, manajemen kelas berbasis lingkungan bermain di TK Negeri 2 Lingsar tidak hanya berorientasi pada penyediaan sarana fisik, tetapi juga pada pemberdayaan anak sebagai subjek aktif pembelajaran yang berperan langsung dalam membangun pengetahuan dan pengalamannya sendiri.

C. Pojok Baca dan Penguatan Budaya Literasi Dini

Keberadaan pojok baca yang dirancang secara menarik dengan dekorasi visual yang ramah anak serta koleksi buku yang sesuai dengan tahap perkembangan menjadi salah satu temuan penting dalam penelitian ini. Pojok baca di TK Negeri 2 Lingsar ditata dengan warna-warna cerah, ilustrasi yang komunikatif, serta penempatan buku yang mudah dijangkau anak, sehingga menciptakan suasana yang nyaman dan mengundang rasa ingin

tahu. Penataan ini menunjukkan bahwa pojok baca tidak sekadar menjadi pelengkap ruang kelas, melainkan bagian integral dari strategi manajemen kelas berbasis lingkungan bermain yang berorientasi pada penguatan literasi awal anak usia dini.



Gambar 2. Pojok Baca Ramah Anak di TK Negeri 2 Lingsar

Hasil observasi menunjukkan bahwa pojok baca dimanfaatkan secara aktif oleh anak, baik pada saat bermain bebas maupun pada masa transisi antar kegiatan pembelajaran. Anak terlihat memilih buku secara mandiri, melihat gambar, serta menceritakan kembali isi buku dengan bahasa sederhana kepada teman sebaya atau guru. Aktivitas ini berlangsung secara alami tanpa paksaan, sehingga membentuk kebiasaan literasi yang menyenangkan dan kontekstual. Kondisi tersebut memperkuat pandangan bahwa literasi pada anak usia dini lebih efektif ditanamkan melalui pengalaman langsung dan interaksi yang bermakna, bukan melalui pendekatan instruksional yang kaku.

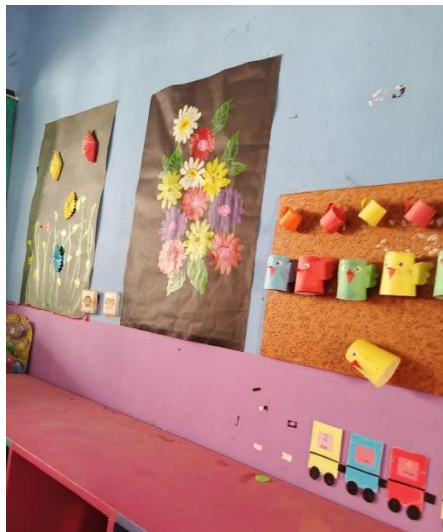
Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Jaenetta et al. (Jaenetta Marie Bhary Raja et al., 2023) serta Yum et al. (2021) yang menyatakan bahwa lingkungan literasi yang kaya secara visual dan emosional berkontribusi signifikan terhadap peningkatan minat baca, perkembangan bahasa, serta kesiapan literasi anak usia dini. Dalam konteks manajemen kelas, pojok baca berfungsi sebagai ruang belajar alternatif yang mendukung diferensiasi gaya belajar anak, khususnya bagi anak yang cenderung reflektif dan visual. Dengan demikian, keberadaan pojok baca tidak hanya memperkaya lingkungan belajar, tetapi juga memperkuat peran kelas sebagai ruang bermain-edukatif yang menstimulasi perkembangan kognitif dan bahasa anak secara berkelanjutan.

D. Pembiasaan Hidup Bersih dan Apresiasi Karya Anak

Fasilitas kebersihan berupa wastafel yang mudah diakses anak menjadi bagian integral dari penerapan manajemen kelas berbasis lingkungan bermain di TK Negeri 2 Lingsar. Penempatan wastafel pada area yang strategis dan sesuai dengan tinggi badan anak memungkinkan mereka melakukan aktivitas mencuci tangan secara mandiri tanpa bergantung sepenuhnya pada bantuan guru. Praktik mencuci tangan setelah kegiatan Makan Bergizi (MBG) dan sebelum melanjutkan aktivitas pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai upaya preventif kesehatan, tetapi juga menjadi sarana pembiasaan perilaku hidup bersih dan sehat yang ditanamkan sejak dini melalui rutinitas yang konsisten. Dari hasil observasi, rutinitas kebersihan ini secara tidak langsung melatih kemandirian, disiplin, serta kesadaran diri anak terhadap pentingnya menjaga kebersihan tubuh. Anak belajar memahami urutan kegiatan, bertanggung jawab terhadap diri sendiri, dan mematuhi aturan kelas dalam suasana yang menyenangkan dan tidak represif. Temuan ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran

berbasis pembiasaan (*habit formation*), yang menekankan bahwa nilai dan perilaku positif pada anak usia dini lebih efektif dibangun melalui pengalaman konkret dan pengulangan dalam konteks sehari-hari dibandingkan melalui instruksi verbal semata.

Selain fasilitas kebersihan, pajangan hasil karya anak pada dinding kelas juga menjadi strategi pedagogis yang bermakna dalam manajemen kelas. Karya anak, baik berupa gambar, kolase, maupun hasil aktivitas kreatif lainnya, dipajang secara proporsional dan estetis sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha dan proses belajar mereka. Praktik ini memberikan pesan simbolik bahwa setiap anak dihargai, sehingga mampu meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi intrinsik untuk terus berkarya. Temuan ini mendukung teori *self-determination* yang menekankan pentingnya pemenuhan kebutuhan akan kompetensi dan pengakuan dalam membangun motivasi belajar anak (Ryan & Deci, 2020).



Gambar 3. Pajangan Karya Anak sebagai Bentuk Apresiasi dan Penguatan Motivasi Belajar

Lebih lanjut, penelitian empiris terbaru menunjukkan bahwa apresiasi visual terhadap hasil karya anak dapat meningkatkan *sense of belonging*, keterikatan emosional, serta partisipasi aktif anak dalam lingkungan kelas PAUD (Vartiainen et al., 2024). Dengan demikian, fasilitas kebersihan dan pajangan karya anak tidak hanya berfungsi sebagai elemen pendukung fisik ruang kelas, tetapi menjadi bagian dari strategi manajemen kelas yang berorientasi pada pembentukan karakter, kemandirian, dan kesejahteraan emosional anak usia dini secara holistik.

E. Manajemen Kelas *Indoor–Outdoor* dan Tantangan Implementasi

Manajemen kelas berbasis lingkungan bermain di TK Negeri 2 Lingsar diterapkan melalui pembagian area belajar ke dalam dua konteks utama, yaitu lingkungan *indoor* dan *outdoor*, yang masing-masing memiliki fungsi pedagogis yang saling melengkapi. Lingkungan *indoor* dikelola dengan pendekatan klasikal terkendali yang menekankan pembiasaan disiplin, keteraturan, serta kepatuhan terhadap aturan kelas. Dalam konteks ini, guru secara konsisten membimbing anak untuk mengantre, merapikan alat bermain, serta mengikuti alur kegiatan secara tertib. Penggunaan media pembelajaran yang variatif, seperti APE tematik, media visual, dan alat manipulatif, membantu menjaga fokus anak sekaligus menstimulasi berbagai aspek perkembangan dalam suasana belajar yang terstruktur namun tetap menyenangkan.

Sebaliknya, pengelolaan lingkungan *outdoor* difokuskan pada pemberian pengalaman belajar langsung melalui aktivitas eksploratif yang menstimulasi perkembangan motorik

kasar, keberanian, serta interaksi sosial anak. Anak diberi ruang untuk berlari, melompat, memanjat, dan bermain peran di lingkungan terbuka, sehingga mereka dapat belajar melalui pengalaman konkret dan kontekstual. Meskipun suasana bermain bersifat lebih bebas, guru tetap menerapkan batasan perilaku yang jelas serta pengawasan ketat guna memastikan keselamatan anak. Pendekatan ini memungkinkan anak belajar tentang tanggung jawab, pengendalian diri, serta pemahaman terhadap aturan sosial dalam konteks bermain yang autentik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan manajemen kelas berbasis lingkungan bermain ini berdampak positif terhadap kemandirian, disiplin, dan kesiapan belajar anak. Namun demikian, ditemukan pula sejumlah kendala, antara lain keterbatasan alat peraga bermain, fluktuasi minat anak yang dipengaruhi oleh kondisi emosi dan cuaca, serta potensi konflik atau kecelakaan ringan saat bermain bersama. Untuk mengatasi tantangan tersebut, guru menunjukkan adaptasi profesional yang kontekstual dengan memanfaatkan bahan bekas sebagai media pembelajaran alternatif, mengembangkan variasi permainan tradisional yang relevan dengan tujuan pembelajaran, serta mengatur rasio guru dan anak agar pengawasan dapat berjalan optimal. Strategi ini mencerminkan kompetensi pedagogis guru dalam merespons dinamika kelas secara fleksibel dan kreatif.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Smedsrud et al. (2024) yang menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis *outdoor learning* sangat ditentukan oleh kesiapan lingkungan fisik dan kreativitas guru dalam merancang aktivitas bermain yang aman dan bermakna. Studi internasional juga menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran luar ruang bergantung pada kompetensi guru, sistem pengawasan yang memadai, serta keseimbangan antara kebebasan bermain dan regulasi perilaku anak (Holst, 2020; Wen Wang et al., 2023). Dengan demikian, manajemen kelas berbasis lingkungan bermain di TK Negeri 2 Lingsar dapat dipahami sebagai praktik pedagogis yang adaptif dan kontekstual, yang mampu menjawab kebutuhan perkembangan anak usia dini sekaligus tantangan pembelajaran di era modern.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa manajemen kelas berbasis lingkungan bermain di TK Negeri 2 Lingsar telah direncanakan dan diimplementasikan secara sistematis serta selaras dengan prinsip perkembangan anak usia dini. Pengelolaan ruang kelas yang mengintegrasikan lingkungan *indoor* dan *outdoor*, didukung oleh penataan ruang yang estetik, ketersediaan Alat Permainan Edukatif (APE) yang variatif, pojok baca yang ramah anak, serta fasilitas pendukung seperti sarana kebersihan dan pajangan karya anak, mampu menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan kaya stimulasi. Praktik ini mendorong keterlibatan aktif, kemandirian, disiplin, serta kesiapan belajar anak secara holistik. Meskipun masih dihadapkan pada keterbatasan sarana dan dinamika perilaku anak, adaptasi profesional guru melalui kreativitas media, variasi permainan, dan pengawasan yang kontekstual menunjukkan bahwa manajemen kelas berbasis lingkungan bermain memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAUD. Dengan demikian, model ini relevan untuk dikembangkan sebagai strategi pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan anak usia dini di tengah tantangan pendidikan masa kini.

REFERENSI

- Amir, I., Rohmadheny, P. S., Purnama, S., Rosada, U. D., & Maharani, E. A. (2024). Play-based learning in practice: An exploration of early childhood education teacher's experiences in Yogyakarta. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 7(2), 77–95. <https://doi.org/10.26555/jecce.v7i2.10948>
- Anita Yus, Handayani, P. H., & Artha Mahindra Diputera. (2024). Perspektif Guru Taman

- Kanak-kanak Terhadap Pembelajaran Proyek Berbasis Bermain Dengan Pendekatan Playworld. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(3), 514–524. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i3.67043>
- Barrett, P., Davies, F., Zhang, Y., & Barrett, L. (2015). The impact of classroom design on pupils' learning: Final results of a holistic, multi-level analysis. *Building and Environment*, 89, 118–133. <https://doi.org/10.1016/j.buildenv.2015.02.013>
- Granone, F., & Pollarolo, E. (2024). Facilitating children's communication in problem-solving activities with a coding toy: teachers' semiotic mediation in early childhood education and care. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1426165>
- Holst, J. (2020). Increasing Rural Recruitment and Retention through Rural Exposure during Undergraduate Training: An Integrative Review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(17), 6423. <https://doi.org/10.3390/ijerph17176423>
- Iffah Istiqomah Tauhid, & Ismail. (2025). Efektivitas penggunaan alat permainan Edukatif (APE) dalam meningkatkan kemampuan Kognitif anak usia 5-6 tahun di BA Aisyiyah Baleharjo Pacitan. *AL-ATHFAL STAI MUHAMMADIYAH PROBOLINGGO*, 6(2), 135–143. <https://jurnal.staim-probolinggo.ac.id/Al-Athfal/article/view/960>
- Jaenetta Marie Bhary Raja, Fahik, M. P., & I Putu Yudha Negara. (2023). Pentingnya Edukasi Literasi Anak Usia Dini. *Prosiding SINAPTEK*, 6(1), 127–134.
- John W. Creswell, & Cheryl N. Poth. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (Fourth Edition). SAGE Publications.
- Kholidah, D., Fatimah, N., & Adelita Febrianti Purnamasari, D. (2025). Relasi Antara Kondisi Lingkungan Sekolah dan Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 6(3), 605–612. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v6i3.2421>
- Matthew B. Miles, A Michael Huberman, & Johnny Saldana. (2014). *Qualitative Data Analysis (A Methods Sourcebook)* (3rd Edition). SAGE Publications.
- Merriam, S. B. ., & Tisdell, E. J. . (2016). *Qualitative research : a guide to design and implementation*. John Wiley & Sons.
- Mundiri, A., Baharun, H., Soniya, S., & Hamimah, S. (2022). Childhood Behavior Management Strategy based on Fun Learning Environment. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2583–2595. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2063>
- Riska Wulandari Sitorus, Siregar, K., & Sari, R. (2025). The Role of Play Based Learning in Early Childhood Development. *Educia Journal*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.71435/610424>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sefriyanti, Munastiwi, E., & Uminar, A. N. (2022). Effective playing environment management improving the quality of services for daycare. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1–12. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal>
- Smedsrud, T. M., Kleppe, R., Lenes, R., & Moser, T. (2024). Early Childhood Teachers' Support of Children's Play in Nature-Based Outdoor Spaces—A Systematic Review. *Education Sciences*, 14(13), 2–16. <https://doi.org/10.3390/educsci14010013>
- Tulung, C. R., & Wahyuningsih, M. B. R. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Bermain Terhadap Keterampilan Membaca dan Berhitung Siswa Usia 5-6 Tahun di Sekolah XYZ, Jakarta Selatan. *Jurnal Sosial Teknologi*, 5(9), 3777–3787.

<https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v5i9.32422>

- Vartiainen, J., Sormunen, K., & Kangas, J. (2024). Relationality of play and playfulness in early childhood sustainability education. *Learning and Instruction, 93*(June), 101963. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101963>
- Wen Wang, Tracy L. Spinrad, & Nancy Eisenberg. (2023). The development and prediction of young children's behavioral mastery motivation. *Early Childhood Research Quarterly, 62*(1), 239–250.
- Yum, Y. N., Cohn, N., & Lau, W. K.-W. (2021). Effects of picture-word integration on reading visual narratives in L1 and L2. *Learning and Instruction, 71*, 101397. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2020.101397>