

SELING

Jurnal Program Studi PGRA

ISSN (Print): 2540-8801; ISSN (Online):2528-083X

Volume XI Nomor 1 Januari 2025

P. 77-85

PERAN FASILITATOR DALAM MENCIPTAKAN LINGKUNGAN BELAJAR YANG MENYENANGKAN DI RUMAH BERMAIN INSAN MERDEKA SIDOARJO

Tungga Purnama Sari¹⁾, Asmaul Husnah²⁾

¹²⁾Institut Agama Islam Al Khoziny

Email; tunggapurnamasari0207@gmail.com¹, bu.asmaulhusnah1984@gmail.com²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran fasilitator dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi anak usia 2-7 tahun di Rumah Bermain Insan Merdeka Sidoarjo. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara induktif meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fasilitator berperan sebagai perancang lingkungan belajar yang responsif, pendamping yang menerapkan teknik *scaffolding*, serta pembangun keamanan emosional melalui komunikasi positif. Lingkungan belajar dikonstruksi sebagai ekosistem eksplorasi berbasis material terbuka (*loose parts*) yang menghargai otonomi anak. Sinergi antara fasilitas yang mengundang rasa ingin tahu dan kehadiran fasilitator yang empati terbukti menciptakan suasana belajar tanpa tekanan (*stress-free*) dan memfasilitasi interaksi sosial lintas usia secara harmonis. Kesimpulan penelitian ini menekankan bahwa kualitas kehadiran fasilitator merupakan kunci utama dalam mewujudkan konsep bermain yang bermakna dan membahagiakan bagi anak usia dini.

Kata Kunci : Peran Fasilitator, Lingkungan Belajar, *Joyful Learning*, Anak Usia Dini.

LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini merupakan fase krusial di mana dasar kepribadian, kemampuan kognitif, dan kecerdasan sosial dibentuk. Pada rentang usia 2–7 tahun, anak-anak berada dalam masa bermain yang merupakan cara alami mereka untuk belajar dan memahami dunia. Namun, tantangan besar yang sering muncul dalam dunia pendidikan

saat ini adalah kecenderungan pembelajaran yang terlalu kaku dan bersifat akademis-instruksional, yang justru dapat mematikan antusiasme alami anak.

Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) bukan sekadar menyediakan fasilitas yang lengkap, melainkan tentang membangun atmosfer yang aman, mendukung, dan memotivasi. Dalam konteks ini, figur pendidik atau fasilitator memegang peranan sentral. Sebagaimana dinyatakan oleh Mulyasa (2017), pendidik pada jenjang anak usia dini tidak lagi berperan sebagai sumber informasi utama, melainkan sebagai fasilitator yang harus mampu menciptakan iklim pembelajaran yang demokratis, nyaman, dan menggairahkan agar potensi kreatif anak dapat berkembang secara optimal.

Di Indonesia, konsep Merdeka Belajar yang digaungkan belakangan ini menekankan pentingnya kebahagiaan anak dalam belajar. Sujiono (2019) menegaskan bahwa lingkungan belajar yang efektif bagi anak usia dini adalah lingkungan yang memberikan kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi namun tetap dalam pengawasan dan bimbingan yang terarah. Fasilitator bertugas menjembatani antara rasa ingin tahu anak dengan materi edukasi melalui pengelolaan kelas yang fleksibel dan empatik.

Rumah Bermain Insan Merdeka Sidoarjo hadir sebagai lembaga yang berupaya mengimplementasikan konsep bermain yang bermakna bagi anak usia 2–7 tahun. Dengan karakteristik anak yang beragam pada rentang usia tersebut mulai dari masa *toddler* hingga transisi sekolah dasar peran fasilitator menjadi lebih kompleks. Fasilitator dituntut untuk tidak hanya mengawasi, tetapi juga menjadi perancang skenario bermain yang mampu mengakomodasi kebutuhan emosional dan motorik anak yang berbeda-beda.

Berdasarkan observasi awal, keberhasilan Rumah Bermain Insan Merdeka dalam mempertahankan keceriaan anak saat belajar sangat bergantung pada bagaimana fasilitator membangun interaksi. Fenomena ini menarik untuk diteliti lebih dalam guna mendeskripsikan strategi dan peran nyata fasilitator dalam menciptakan lingkungan yang menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara kualitatif peran fasilitator di Rumah Bermain Insan Merdeka Sidoarjo sebagai upaya memberikan gambaran model pendampingan anak yang ideal dan humanis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Sejalan dengan pemikiran Moleong (2017), penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata pada suatu konteks khusus yang alamiah. Metode ini dipilih agar peneliti dapat mendeskripsikan secara rinci bagaimana peran fasilitator dalam membangun suasana belajar tanpa ada intervensi atau manipulasi variabel. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen kunci (*key instrument*). Hal ini sesuai dengan teori Sugiyono (2018) yang menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah orang yang membuka kunci untuk memahami fenomena di lapangan secara mendalam. Peneliti hadir di Rumah Bermain Insan Merdeka Sidoarjo untuk menangkap makna dari setiap gestur, ucapan, dan strategi yang diterapkan fasilitator.

Lokasi penelitian di Rumah Bermain Insan Merdeka, Sidoarjo. Objek dalam penelitian ini yaitu peran fasilitator dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Fokus ini merujuk pada konsep *Joyful Learning* menurut Mulyasa (2017), yang menekankan bahwa pendidik harus mampu menciptakan iklim pembelajaran yang demokratis dan menggairahkan agar potensi kreatif anak usia dini dapat berkembang optimal. Informan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Penentuan informan didasarkan pada kriteria tertentu yang memahami inti permasalahan secara mendalam (Sugiyono, 2018). Fasilitator sebagai praktisi yang menerapkan konsep *scaffolding* (dukungan belajar) sesuai teori Vygotsky, guna menjembatani kebutuhan perkembangan anak usia 2-7 tahun. Pengelola dan orang tua sebagai pihak yang memberikan perspektif pendukung mengenai efektivitas lingkungan belajar yang diciptakan. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana (2014), yang terdiri dari kondensasi Data, penyajian data, dan kesimpulan. Untuk memastikan data dapat dipertanggungjawabkan, peneliti menggunakan teknik triangulasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. PERAN FASILITATOR DALAM MENCIPTAKAN LINGKUNGAN BELAJAR YANG MENYENANGKAN DI RUMAH BERMAIN INSAN MERDEKA SIDOARJO

Peran fasilitator di Rumah Bermain Insan Merdeka Sidoarjo dimulai sebagai perancang lingkungan belajar yang responsif, di mana mereka tidak hanya menata ruang secara fisik, tetapi juga membangun atmosfer psikologis yang inklusif bagi anak usia 2-7 tahun. Fasilitator secara teliti mengkurasi alat permainan edukatif dan bahan alam (*loose parts*) yang diletakkan pada jangkauan pandangan anak untuk memicu rasa ingin tahu tanpa perlu memberikan instruksi yang kaku. Dengan menyediakan pilihan kegiatan yang beragam, fasilitator memberikan otonomi penuh kepada anak untuk menentukan arah permainannya sendiri. Hal ini sejalan dengan prinsip *child-led play*, di mana kebahagiaan anak muncul dari rasa berdaya atas pilihan mereka, sehingga lingkungan belajar berubah menjadi ruang eksplorasi yang tidak lagi terasa mengintimidasi bagi anak yang lebih kecil maupun membosankan bagi anak yang lebih besar.

Dalam interaksi harian, fasilitator menjalankan peran sebagai pendamping yang empatik melalui teknik *scaffolding* yang sangat dinamis. Mereka tidak memosisikan diri sebagai pusat otoritas, melainkan sebagai mitra bermain yang hadir saat anak menemui tantangan yang melampaui kemampuan mandiri. Pada kelompok lintas usia ini, fasilitator menunjukkan keahlian dalam membedakan tingkat dukungan; mereka memberikan bimbingan sensorimotor yang intensif bagi anak usia 2-3 tahun, sementara bagi anak usia 6-7 tahun, mereka berperan sebagai provokator intelektual yang memberikan pertanyaan pemantik untuk memperdalam daya analisis anak. Kehadiran fasilitator yang tenang dan penggunaan bahasa positif menciptakan "keamanan emosional" (*emotional safety*), yang memungkinkan anak untuk berani melakukan kesalahan tanpa rasa takut, sebuah prasyarat utama terciptanya lingkungan belajar yang benar-benar menyenangkan.

Fasilitator berfungsi sebagai mediator sosial dan pengamat autentik yang memastikan dinamika antar-anak berjalan secara harmonis. Mengingat karakter anak usia 2-7 tahun yang bervariasi dari masa egosentris hingga kooperatif, fasilitator berperan penting dalam

memfasilitasi komunikasi lintas usia, mendorong terjadinya interaksi di mana anak yang lebih tua belajar berempati sementara anak yang lebih muda mendapatkan teladan perilaku. Secara simultan, fasilitator melakukan observasi berkelanjutan untuk merekam setiap momen perkembangan anak. Data observasi ini bukan sekadar catatan administratif, melainkan bahan evaluasi bagi fasilitator untuk menyesuaikan skenario bermain keesokan harinya agar tetap relevan dengan minat anak. Melalui sinergi peran sebagai perancang, pendamping, dan pengamat inilah, Rumah Bermain Insan Merdeka Sidoarjo berhasil menciptakan ekosistem pendidikan yang memanusiakan anak dan menjaga nyala api kegembiraan dalam belajar.

Selain aspek pendampingan kognitif, fasilitator juga memegang peranan vital sebagai pengelola konflik dan pelatih emosi (*emotion coach*) yang sangat sabar. Dalam lingkungan kelas yang heterogen, gesekan antar-anak mengenai perebutan mainan atau perbedaan pendapat dalam aturan main sering kali terjadi. Fasilitator di Rumah Bermain Insan Merdeka tidak segera melakukan intervensi dengan cara menghukum atau meleraikan secara otoriter, melainkan mengajak anak untuk melakukan validasi emosi dan berkomunikasi secara asertif. Fasilitator membimbing anak usia 2-7 tahun untuk mengenali perasaan mereka sendiri dan memahami perspektif teman lainnya. Pendekatan ini mengubah situasi konflik menjadi momen pembelajaran sosial yang bermakna, di mana anak merasa didengarkan dan didukung untuk mencari solusi damai, sehingga suasana kelas tetap kondusif dan kegembiraan bermain tidak terputus oleh ketegangan emosional.

Selanjutnya, fasilitator berperan sebagai penghubung antara materi belajar dengan realitas kehidupan melalui pemanfaatan kearifan lokal. Di Sidoarjo, fasilitator secara kreatif mengintegrasikan unsur-unsur lingkungan sekitar ke dalam aktivitas bermain, seperti menggunakan bahan sisa industri rumah tangga yang aman atau mengeksplorasi tema-tema yang dekat dengan keseharian anak di wilayah tersebut. Fasilitator memastikan bahwa setiap aktivitas memiliki relevansi budaya yang kuat, sehingga anak tidak hanya bermain dalam ruang hampa, tetapi juga membangun keterikatan dengan identitas sosialnya. Dengan membawa dunia luar ke dalam ruang kelas secara menyenangkan, fasilitator berhasil meningkatkan kebermaknaan belajar, di mana anak usia dini merasa bahwa apa yang mereka mainkan memiliki hubungan langsung dengan dunia nyata yang mereka tinggali.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa peran fasilitator di Rumah Bermain Insan Merdeka Sidoarjo merupakan sinergi antara kompetensi pedagogis, kecerdasan emosional, dan kreativitas dalam mengelola sumber daya. Keberhasilan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bukan terjadi secara kebetulan, melainkan hasil dari rancangan matang fasilitator yang memosisikan diri sebagai mitra tumbuh kembang anak. Dengan memberikan ruang bagi otonomi, memfasilitasi interaksi lintas usia secara bijak, serta mengelola emosi anak dengan pendekatan yang humanis, fasilitator tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga menanamkan kecintaan belajar yang mendalam pada anak usia 2-7 tahun sebagai bekal masa depan mereka.

B. HASIL INSTRUMEN

Hasil instrumen penelitian menunjukkan bahwa peran fasilitator di Rumah Bermain Insan Merdeka Sidoarjo terimplementasi secara nyata melalui tiga dimensi utama yang saling terintegrasi. Berdasarkan instrumen observasi terstruktur, ditemukan bahwa fasilitator secara konsisten menerapkan teknik "invitasi" dalam penataan lingkungan belajar, di mana alat permainan edukatif dan bahan *loose parts* ditata secara estetis di atas meja atau alas lantai sebelum anak-anak datang. Data observasi mencatat bahwa lebih dari 90% area bermain dirancang pada ketinggian yang mudah dijangkau oleh anak usia 2 tahun, yang secara langsung mendorong tumbuhnya kemandirian dan rasa percaya diri anak dalam bereksplorasi. Selain itu, aspek komunikasi non-verbal menjadi temuan krusial, di mana fasilitator senantiasa melakukan *eye-level communication* atau menyamakan posisi tubuh agar sejajar dengan tinggi anak saat berinteraksi. Hal ini terbukti efektif dalam meminimalkan jarak antara orang dewasa dan anak, sehingga tercipta suasana psikologis yang aman, setara, dan bebas dari intimidasi.

Melalui instrumen wawancara mendalam, terungkap bahwa para fasilitator memiliki landasan filosofis yang kuat dalam memaknai konsep belajar yang menyenangkan. Bagi mereka, indikator utama keberhasilan kelas bermain bukanlah pada hasil karya fisik atau ketercapaian target kognitif yang kaku, melainkan pada durasi konsentrasi dan keterlibatan aktif (*flow state*) anak dalam aktivitas yang mereka pilih. Dalam menghadapi tantangan kelompok lintas usia (2-7 tahun), fasilitator menggunakan strategi "Tugas Bertingkat", di mana satu jenis media bermain yang sama diberikan kepada semua anak, namun dengan tingkat tantangan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan masing-masing. Fasilitator juga menekankan pentingnya refleksi harian untuk mengevaluasi interaksi mereka dengan anak, guna memastikan tidak ada pola asuh atau komunikasi yang secara tidak sengaja dapat menekan antusiasme alami anak dalam belajar.

Data dari instrumen dokumentasi memperkuat temuan lapangan dengan menunjukkan adanya fleksibilitas kurikulum yang tinggi dalam operasional harian. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) di Rumah Bermain Insan Merdeka tidak bersifat mengikat; fasilitator memiliki otoritas untuk menggeser jadwal kegiatan apabila melihat minat anak sedang memuncak pada satu jenis permainan tertentu. Catatan anekdot harian juga mendokumentasikan perkembangan emosional anak yang signifikan, terutama dalam aspek regulasi emosi dan kemampuan negosiasi saat terjadi konflik perebutan mainan. Secara kolektif, hasil instrumen ini menyimpulkan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan di lembaga ini bersumber dari kualitas kehadiran fasilitator yang berperan sebagai "penyedia panggung", yang mampu memberikan kebebasan dalam bingkai pengawasan yang hangat, serta mengutamakan proses eksplorasi di atas pencapaian hasil akhir yang seragam.

C. PEMBAHASAN HASIL OBSERVASI LINGKUNGAN BELAJAR DI RUMAH BERMAIN INSAN MERDEKA SIDOARJO

Rumah Bermain Insan Merdeka Sidoarjo memiliki lingkungan belajar yang menyenangkan dengan desain yang disengaja (*intentional design*) oleh para fasilitator. Fokus utama dalam pembahasan ini adalah bagaimana lingkungan fisik dan sosial berkolaborasi untuk mendukung anak usia 2-7 tahun dalam mengeksplorasi potensi mereka tanpa rasa takut. Berdasarkan pengamatan, lingkungan fisik di Rumah Bermain ini menerapkan prinsip *Open-Ended Material* dan *Loose Parts*. Fasilitator tidak menyediakan mainan jadi yang fungsinya terbatas, melainkan menyediakan bahan-bahan alam dan material lepasan yang memicu imajinasi. Penataan media di atas meja atau alas lantai (invitasi) dirancang sedemikian rupa sehingga menarik perhatian anak secara visual. Hal ini selaras dengan teori lingkungan sebagai "Guru Ketiga", di mana ruang belajar yang tertata secara estetis dan fungsional mampu mengarahkan perilaku anak untuk menjadi lebih fokus, tenang, dan antusias. Kebebasan anak usia 2-7 tahun untuk memilih sendiri area mainnya (seperti sudut sensori atau sudut konstruksi) merupakan bentuk penghormatan terhadap otonomi anak yang menjadi akar dari perasaan senang dalam belajar.

Hal unik yang teramati adalah bagaimana fasilitator mengelola lingkungan sosial dalam kelompok usia yang beragam. Lingkungan belajar diatur agar anak usia 7 tahun dapat berperan sebagai "kakak" bagi anak usia 2 tahun. Pembahasan observasi menunjukkan bahwa fasilitator berperan sebagai moderator interaksi, bukan polisi kelas. Saat terjadi konflik sosial, fasilitator menggunakan teknik dialog untuk membantu anak melakukan regulasi diri. Lingkungan sosial yang heterogen ini memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar empati dan kerja sama secara alami. Perasaan senang timbul ketika anak merasa menjadi bagian dari komunitas yang saling mendukung, bukan kompetisi yang saling menjatuhkan.

Observasi mendalam terhadap perilaku fasilitator menunjukkan bahwa mereka bertindak sebagai "penjaga gawang" emosi di dalam kelas. Penggunaan nada suara yang rendah, apresiasi terhadap proses (bukan sekadar hasil), dan ketiadaan hukuman fisik maupun verbal menciptakan *emotional safety* (keamanan emosional). Dalam lingkungan yang aman secara emosional, otak anak berada dalam kondisi paling optimal untuk belajar (*brain-friendly learning*). Fasilitator di Rumah Bermain Insan Merdeka Sidoarjo berhasil membuktikan bahwa lingkungan yang menyenangkan adalah lingkungan di mana kesalahan dianggap sebagai bagian dari pembelajaran, sehingga anak-anak usia dini berani bereksperimen dan mencoba hal baru tanpa tekanan.

Pembahasan observasi juga menyoroti manajemen waktu yang tidak kaku. Lingkungan belajar yang menyenangkan sangat bergantung pada "ritme" anak, bukan jam dinding semata. Fasilitator mengamati tingkat keterlibatan (*engagement*) anak; jika anak-anak terlihat sangat asyik dalam suatu proyek, fasilitator akan

memperpanjang waktu bermain tersebut. Fleksibilitas ini memungkinkan anak mencapai kondisi *flow*, yaitu keadaan di mana anak sangat terabsorpsi dalam kegiatannya hingga lupa waktu. Kondisi *flow* inilah yang dalam literatur PAUD diidentifikasi sebagai puncak dari pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

D. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan sejak peneliti terjun ke lapangan hingga seluruh data terkumpul, dengan menggunakan model analisis interaktif yang terdiri dari empat tahapan utama. Tahap pertama adalah pengumpulan data, di mana peneliti menghimpun seluruh catatan lapangan dari hasil observasi aktivitas bermain anak usia 2-7 tahun, transkrip wawancara dengan para fasilitator, serta dokumentasi berupa foto dan kurikulum di Rumah Bermain Insan Merdeka Sidoarjo. Data yang terkumpul bersifat sangat luas dan bervariasi, mencakup interaksi verbal, bahasa tubuh fasilitator, hingga penataan material *loose parts* di area kelas.

Tahap kedua adalah kondensasi data (*data condensation*), yaitu proses menyeleksi, menyederhanakan, dan mengklasifikasikan data yang relevan dengan fokus penelitian. Pada tahap ini, peneliti memilah data yang berkaitan langsung dengan peran fasilitator dalam menciptakan suasana menyenangkan, sementara data yang tidak relevan (seperti urusan administratif lembaga yang tidak terkait pembelajaran) disisihkan. Peneliti memberikan kode-kode tertentu pada data, misalnya kode "PF-AP" untuk Peran Fasilitator dalam Apresiasi Positif atau "LB-LP" untuk Lingkungan Belajar berbasis *Loose Parts*. Proses ini membantu peneliti memfokuskan analisis pada pola-pola yang muncul terkait bagaimana kebahagiaan anak dikonstruksi melalui pendampingan fasilitator.

Tahap ketiga adalah penyajian data (*data display*), di mana data yang telah disederhanakan disusun ke dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel ringkasan. Penyajian data ini dirancang untuk memperlihatkan hubungan antara strategi yang digunakan fasilitator dengan respon emosional anak usia 2-7 tahun. Melalui penyajian ini, peneliti dapat melihat secara jelas bahwa teknik *scaffolding* yang tepat dan komunikasi sejajar mata (*eye-level*) secara konsisten muncul sebagai faktor utama terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan.

Tahapan terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, di mana peneliti merumuskan makna dari temuan lapangan dan melakukan kroscek ulang terhadap data asli untuk memastikan bahwa kesimpulan yang diambil benar-benar representatif terhadap kondisi nyata di Rumah Bermain Insan Merdeka Sidoarjo.

1. Analisis Peran Fasilitator sebagai Stimulator dan Pendamping

Berdasarkan hasil kondensasi data, peran fasilitator dianalisis melalui pola interaksi yang terjadi selama kegiatan bermain lintas usia (2–7 tahun). Data menunjukkan bahwa fasilitator tidak berperan sebagai instruktur tunggal, melainkan sebagai stimulator yang bekerja dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD) anak. Analisis terhadap transkrip wawancara dan catatan lapangan mengungkapkan bahwa fasilitator secara konsisten melakukan teknik *scaffolding* yang dinamis: mereka

memberikan bantuan fisik dan emosional yang intensif pada anak usia 2–3 tahun untuk membangun rasa aman, sementara pada anak usia 6–7 tahun, fasilitator lebih banyak berperan sebagai provokator belajar melalui pertanyaan terbuka yang menantang daya nalar. Keberhasilan peran ini terlihat dari data observasi yang menunjukkan bahwa kehadiran fasilitator yang hangat dan tidak menghakimi mampu menurunkan tingkat kecemasan anak, sehingga anak-anak lebih berani bereksresi dan mengambil risiko dalam aktivitas bermain mereka.

2. Analisis Lingkungan Belajar yang Menyenangkan sebagai Ekosistem Eksplorasi

Analisis pada poin ini difokuskan pada bagaimana lingkungan fisik dan psikologis dikonstruksi menjadi sebuah ekosistem yang membahagiakan bagi anak. Data penyajian menunjukkan bahwa elemen "menyenangkan" bersumber dari otonomi yang diberikan oleh lingkungan tersebut. Lingkungan belajar dianalisis bukan hanya sebagai tempat, tetapi sebagai "guru ketiga" yang mampu berkomunikasi dengan anak melalui penataan media *loose parts* yang mengundang (*invitation to play*). Hasil analisis dokumen dan observasi lingkungan membuktikan bahwa ketiadaan struktur yang kaku dan ketersediaan berbagai pilihan kegiatan memungkinkan setiap anak menemukan minatnya masing-masing. Lingkungan ini dikategorikan menyenangkan karena berhasil mengakomodasi kebutuhan sensorik anak usia dini sekaligus kebutuhan imajinatif anak usia transisi sekolah dasar. Secara psikologis, lingkungan ini teranalisis sebagai "zona bebas tekanan" (*stress-free zone*), di mana proses bermain lebih dihargai daripada hasil akhir, sehingga kebahagiaan anak menjadi indikator utama dalam setiap sesi bermain.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa peran fasilitator di Rumah Bermain Insan Merdeka Sidoarjo merupakan faktor determinan dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi anak usia 2-7 tahun. Peran tersebut terwujud dalam tiga fungsi utama: sebagai perancang lingkungan yang menyediakan media eksploratif (*loose parts*), sebagai pendamping responsif yang menerapkan teknik *scaffolding* sesuai tahap perkembangan anak, dan sebagai penjaga suasana emosional melalui komunikasi asertif yang bebas dari intimidasi.

Lingkungan belajar yang diciptakan tidak hanya bersifat fisik, tetapi juga bersifat psikologis, di mana otonomi anak sangat dihargai. Sinergi antara fasilitas yang mengundang rasa ingin tahu dan kehadiran fasilitator yang empati terbukti mampu menciptakan kondisi *flow state* pada anak, di mana mereka belajar secara mendalam melalui bermain tanpa merasa tertekan. Pendekatan lintas usia (*multi-age grouping*) yang dikelola dengan bijak oleh fasilitator juga berhasil menumbuhkan keterampilan sosial dan empati, menjadikan proses belajar di Rumah Bermain Insan Merdeka sebagai sebuah ekosistem pendidikan yang humanis dan membahagiakan.

Berdasarkan temuan penelitian tersebut, fasilitator disarankan terus meningkatkan keterampilan observasi autentik dan komunikasi asertif guna menjaga kualitas interaksi emosional dengan anak. Pengelola lembaga perlu memperkaya variasi media bermain

bahan alam guna memberikan tantangan lebih bagi anak usia transisi, serta rutin mengadakan sesi berbagi strategi antar-fasilitator. Selain itu, orang tua diharapkan menyelaraskan pola asuh di rumah dengan prinsip bermain di sekolah yang mengutamakan proses daripada hasil akademik instan. Peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi lebih dalam mengenai dampak jangka panjang model kelas bermain ini terhadap kesiapan mental anak memasuki jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Hasiana, I. (2021). Bermain sebagai sarana pembelajaran anak usia dini. *Journal of Childhood Education*, 5(1), 12-25.
- Khadijah, K., & Amelia, N. (2020). *Perkembangan fisik motorik anak usia dini: Teori dan praktik*. Jakarta: Kencana.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2017). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pamadhi, H. (2014). *Seni keterampilan anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis pembelajaran tematik terpadu*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rakimahwati, R. (2015). *Model pembelajaran berbasis permainan untuk anak usia dini*. Padang: UNP Press.
- Sugiyono, S. (2018). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2019). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Indeks.
- Suryana, D. (2016). *Stimulasi dan aspek perkembangan anak*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi, S., & Ulfah, M. (2015). *Konsep dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Yuliani, N. S. (2018). *Strategi pembelajaran pada anak usia dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Zaini, H. (2015). Karakteristik kurikulum PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 54-65.