

KONSEP PENATAAN JALAN LINGKUNGAN DESA SEBAGAI TEMPAT BERMAIN ANAK USIA DINI BERDASARKAN PERSEPSI ORANG TUA

Mimin Aminah Yusuf (mimin@unisda.ac.id)¹

Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan¹

ABSTRAK

Aktivitas bermain pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting dan krusial dalam tumbuh kembang anak sehingga harus difasilitasi dengan baik. Pada permukiman di Indonesia, jumlah taman bermain anak dinilai kurang sehingga banyak anak memanfaatkan jalan sebagai tempat bermainnya. Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan konsep penataan jalan lingkungan desa untuk tempat bermain anak usia dini dengan pendekatan persepsi orang tua. Metode yang digunakan adalah studi kasus dan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi untuk data kondisi eksisting, serta *indepth interview* untuk data persepsi orang tua. Kemudian hasil analisa dari kondisi eksisting jalan serta persepsi orang tua akan dielaborasi dengan literatur untuk merumuskan konsep penataan jalan. Dari hasil observasi didapatkan bahwa jalan lingkungan digunakan anak usia dini untuk bermain baik main peran, sensorimotor maupun konstruktif. Adapun persepsi orang tua terhadap jalan lingkungan sebagai tempat bermain anak adalah kurang aman, kurang nyaman dan kurang fasilitas. Dari hasil analisa tersebut, konsep penataan jalan lingkungan yang direkomendasikan diantaranya adalah membuat elemen pembatas kecepatan, menggunakan drainase tertutup, pandangan tidak terhalang, tanaman tidak berduri, tempat duduk untuk orang tua, terdapat beberapa area ternaung, dan adanya fasilitas permainan anak.

Kata Kunci: Jalan Lingkungan Desa, Tempat Bermain Anak, Anak Usia Dini, Persepsi Orang Tua

ABSTRACT

Playing activities in early childhood are very important and crucial in the development of children so they must be facilitated properly. In Indonesia's settlements, the number of children's playgrounds is considered insufficient so that many children use the road as a place to play. This study aims to formulate the concept of road arrangement in a village for early childhood play areas using a parent perception approach. The method used is a case study and qualitative, data collection techniques through observation and documentation for existing conditions, then in-depth interviews for parents' perceptions. Then the results of the analysis of the existing road conditions and the perceptions of parents will be elaborated with the literature to formulate the concept of road arrangement. From the observation results, it was found that roads were used by children to play both role playing, sensorimotor and constructive. As for parent's perceptions of roads as children's play areas, they are less safe, less comfortable and less facilities. From the results of this analysis, the recommended road arrangement concepts include making speed limiting elements, using closed drainage, unobstructed view, thornless plants, seats for parents, there are several shaded areas, and there are children's play facilities.

Key Words: Village Road, Children's Play Area, Early Childhood, Parent Perception

PENDAHULUAN

Bermain merupakan hak dasar untuk anak usia dini (Rohmah, 2016). Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, nalar, moral, motorik, kognitif, afektif, bahasa, serta perkembangan sosial anak (Rohmah, 2016; KLA, 2017; dan Pratiwi, 2017). Selain itu bermain juga bermanfaat untuk memicu kreativitas, mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, melatih empati, mengasah panca indra, terapi, melakukan penemuan, mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas (Montolalu, dkk dalam Pratiwi, 2017; dan Agustina, 2022). Lingkungan bermain yang baik dan memadai sangat penting sebagai lingkungan pendukung pertumbuhan anak (KLA, 2017). Hal ini dikarenakan terdapat keterkaitan antara lingkungan dan anak, keduanya saling berinteraksi. Lingkungan menarik anak untuk belajar dan anak memanfaatkan lingkungannya (Davies, 2022). Oleh karenanya lingkungan yang disiapkan sangat membantu dalam mendukung tumbuh kembang anak.

Terkait lingkungan bermain anak, hal ini merupakan salah satu masalah dalam pemenuhan hak anak di Indonesia yang mana sangat kurang jumlah taman bermain anak (Kemenpppa, 2018). Terbatasnya ruang bermain anak mengakibatkan anak-anak memanfaatkan ruang lain untuk memenuhi kebutuhannya salah satunya adalah jalan (Manurung, 2016). Namun, jalan dirasa sangat berbahaya bagi anak sehingga seringkali orang tua tidak memberi izin anak untuk bermain di jalan (Tranter dalam Dewiyanti, dkk, 2022). Faktanya jalan merupakan tempat yang paling sering digunakan anak untuk bermain baik pada permukiman terencana maupun tidak terencana (Dewiyanti, dkk, 2022). Hal ini disebabkan jalan adalah lingkungan terdekat anak dari rumah. Keberadaan taman bisa menjadi solusi dalam pemenuhan kebutuhan bermain anak, namun beberapa penelitian menemukan bahwa taman jarang digunakan oleh anak untuk bermain karena tidak sesuai dengan kebutuhannya (Moulay dan Ujang, 2016).

Dari permasalahan yang telah disebutkan di atas, diperlukan penataan jalan lingkungan yang aman untuk ruang bermain anak sebagai upaya mempersiapkan lingkungan yang ramah untuk anak. Hal ini menjadi urgen di era disrupsi teknologi digital ini karena teknologi digital mampu menggantikan pekerjaan manusia seperti halnya bermain pada anak. Permainan yang dahulu dilakukan secara fisik, saat ini dapat dilakukan secara virtual melalui gawai. Padahal kebutuhan anak usia dini lebih banyak pada aktivitas motorik, sensorik, berkomunikasi, kognitif, bersosialisasi dan lain-lain yang mana tidak didapatkan dari kegiatan melihat gawai yang hanya duduk atau rebahan dalam kurun waktu yang lama (Yd, 2021).

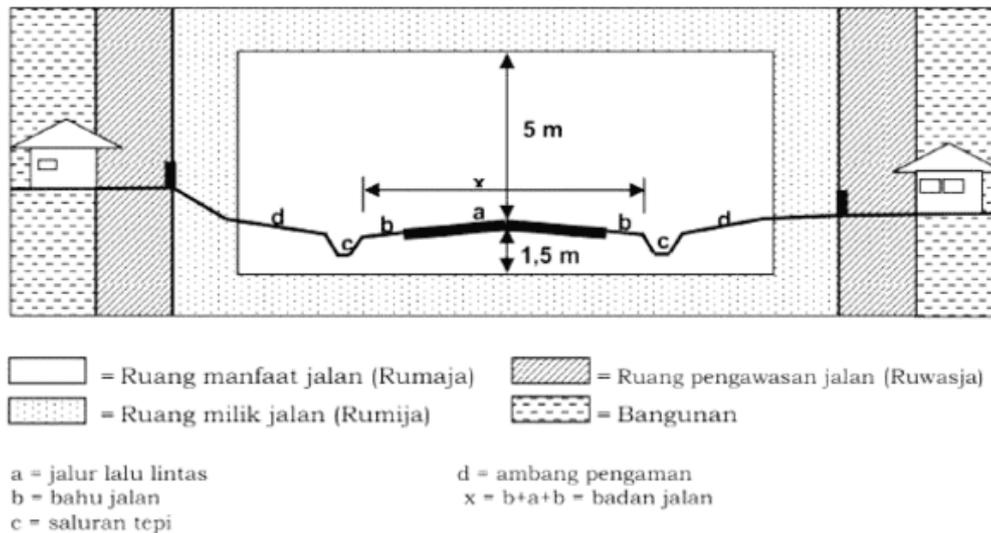
Penelitian ini dilakukan di permukiman tidak terencana dalam hal ini di desa, karena rata-rata permukiman di desa belum terdapat fasilitas taman bermain anak seperti di perumahan yang sudah direncanakan sebelumnya. Adapun pendekatan yang digunakan adalah persepsi orang tua. Pendekatan ini digunakan karena anak usia dini masih sangat bergantung pada orang tua serta membutuhkan pengasuhan intensif dari orang tua sehingga perspektif orang tua penting untuk diketahui.

KAJIAN PUSTAKA

A. Jalan Lingkungan

Jalan lingkungan adalah jalan umum yang berfungsi melayani angkutan lingkungan dengan ciri perjalanan jarak dekat, dan kecepatan rata-rata rendah dan hanya untuk kendaraan-kendaraan kecil (Wikipedia, 2023). Adapun menurut Kementrian PUPR (2021), Jalan lingkungan primer, berfungsi menghubungkan antarpusat kegiatan di dalam kawasan perdesaan dan jalan di dalam lingkungan kawasan perdesaan, melayani angkutan lingkungan dengan ciri-ciri:

- Perjalanan menuju persil/ rumah;
- Kecepatan rata-rata rendah dengan V_0 paling rendah 15Km/Jam.
- Mempunyai lebar badan jalan paling sedikit 6,5m untuk melayani kendaraan bermotor roda 3 atau lebih, atau lebar badan jalan paling sedikit 3,5m untuk melayani kendaraan bermotor roda 2.
- Jumlah jalan masuk tidak dibatasi.



Gambar 1. Bagian-bagian Jalan dan Pemanfaatannya
Sumber: Bani, 2023

B. Bermain pada Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak dengan usia 0-8 tahun dengan masa paling awal dari proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat penting, mendasar, dan pesat (Suryana, 2014 dan Pratiwi, 2017). Masa ini biasa disebut dengan masa Golden Age.

Kegiatan bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar senang dan tanpa melihat hasil akhir yang mana dilakukan secara sukarela tanpa paksaan dari pihak lain (Hidayat dalam Mutiah, 2015).

 anak memiliki persepsi sendiri mengenai bermain dimana bermain menurut Hurlock dalam Pratiwi (2017) dapat di bagi kedalam dua kategori yaitu:

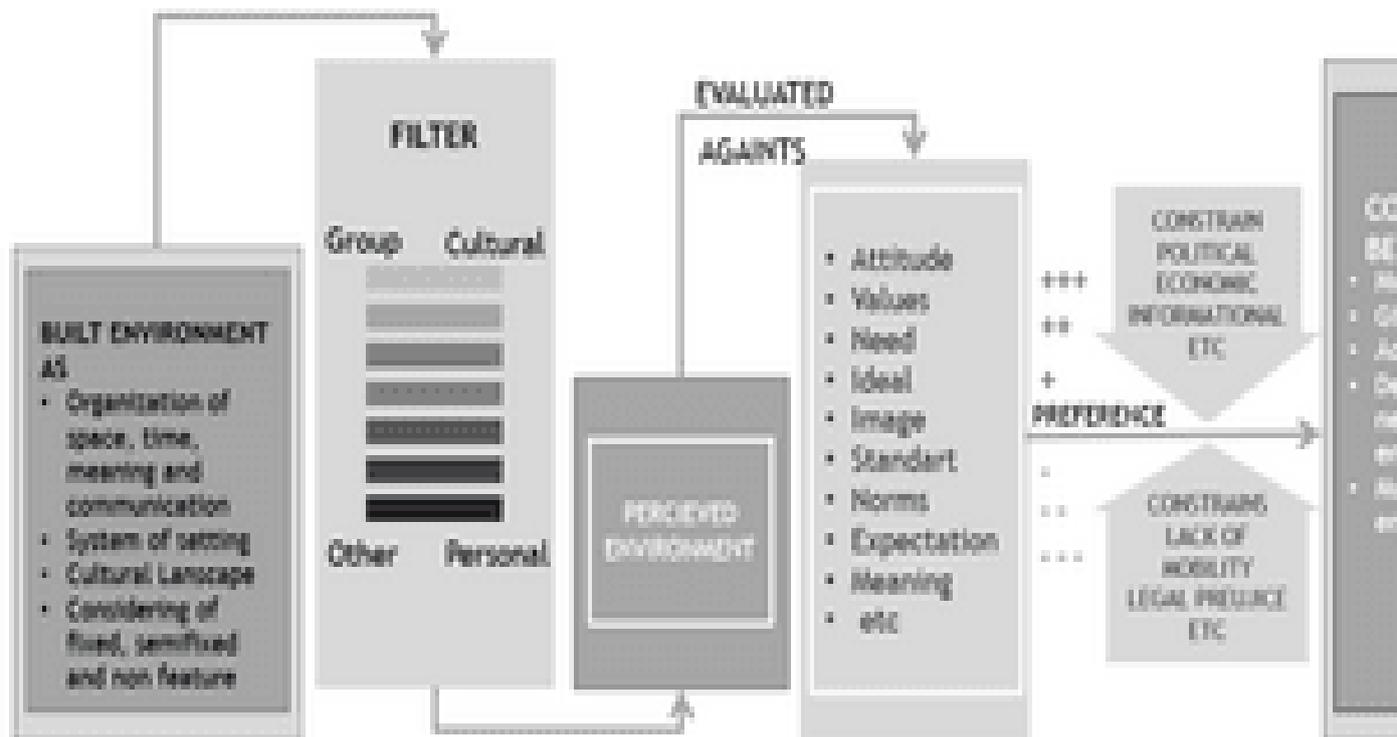
- Bermain Aktif, kesenangan yang timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat. Anak-anak kurang melakukan kegiatan bermain secara aktif ketika mendekati masa remaja dan mempunyai tanggung jawab dirumah dan di sekolah serta kurang bertenaga karena pertumbuhan pesat dan perubahan tubuh.
- Bermain pasif atau hiburan kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Permainan sedikit menghabiskan energy anak yang menikmati temannya ketika bermain memandang orang atau hewan di televisi, menonton adegan lucu atau membaca buku adalah bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga tetapi kesenangan hampir dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat olah raga atau tempat bermain.

Menurut Pratiwi (2017) terdapat dalam 3 jenis permainan yang sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran pada anak usia dini yaitu:

- a) Main Peran atau main simbolis, pura-pura, fantasi, imajinasi atau main drama sangat penting untuk perkembangan kognisi, social, dan emosi anak pada usia 3-6 tahun.
- b) Main sensorimotor atau main fungsional dimana anak belajar melalui panca indra dan hubungan fisik dengan lingkungan mereka.
- c) Main pembangunan atau konstruktif adalah main yang mempresentasikan ide anak melalui media yang bersifat cair dan media yang bersifat terstruktur. Adapun bahan main pembangunan dapat kita gunakan yang bersifat cair /bahan alam dimana penggunaan dan bentuk ditentukan oleh anak seperti air,pasir cat, play dough,krayon,pulpen dll. Sedangkan media yang terstruktur bahan yang bias digunakan adalah balok unit, balok berongga,lego, balok berwarna

C. Persepsi

Rapoport (2005) menjelaskan bahwa lingkungan binaan adalah suatu lingkungan yang direncanakan yang mana memiliki organisasi (baik dari ruang, waktu, komunikasi dan makna dari ruang itu sendiri), system setting, budaya serta elemen fisik yang fix, semi fix dan non feature. Manusia memfilter lingkungan tersebut melalui pengalaman personalnya serta budaya yang didapat sebelumnya, oleh karenanya timbullah persepsi manusia dalam memaknai lingkungan barunya. Dalam menilai sebuah lingkungan binaan maka akan muncul berbagai persepsi dari berbagai macam sudut pandang lingkungan yang ideal, image, nilai dan lain sebagainya.



Gambar 2. Proses Evaluasi Manusia pada Lingkungannya
Sumber: Rapoport dalam Yusuf, dkk, 2018

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi persepsi terhadap objek yaitu: latar belakang pengalaman, latar belakang budaya, suasana psikologi pengharapan, dan kondisi factual panca indera (Mulyana, 2004: 184-190).

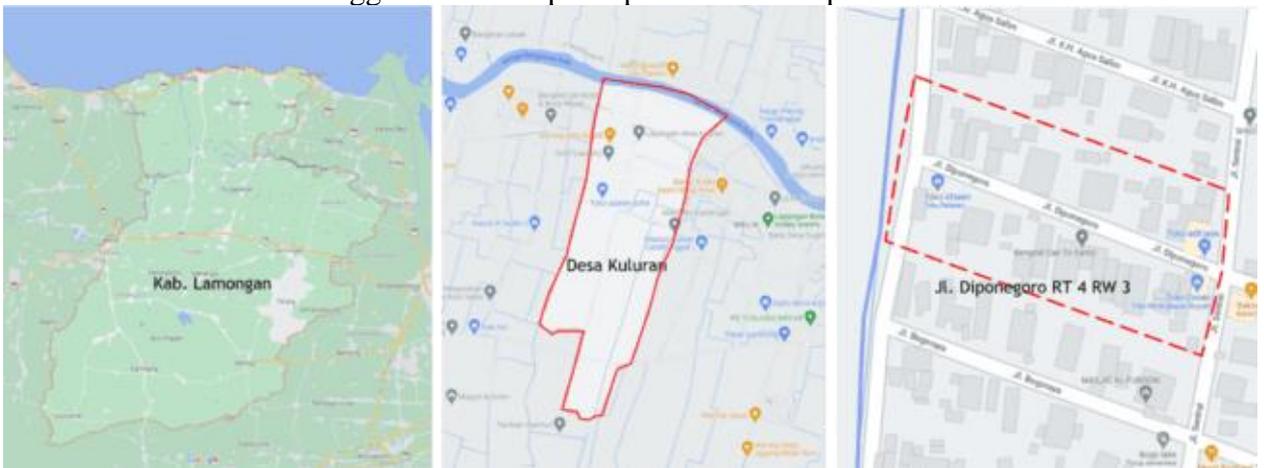
METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus dan kualitatif. Strategi pertama yang digunakan adalah studi kasus. Dalam hal ini obyek penelitian ditentukan secara purposive sampling. Desa yang dipilih berdasarkan desa kriteria berikut: (1) belum memiliki taman bermain anak; (2) jalan lingkungan yang dipilih adalah jalan yang dimanfaatkan anak usia dini untuk bermain; serta (3) terjangkau oleh peneliti. Obyek yang dipilih dan memenuhi kriteria tersebut adalah Desa Kuluran Kalitengah Lamongan RT 4 RW 3 Jalan Diponegoro. Selanjutnya strategi kualitatif digunakan untuk mengkaji persepsi orang tua terhadap jalan lingkungan yang digunakan sebagai tempat bermain anak. Teknik pengambilan data dilakukan dengan cara dokumentasi, dan *indepth interview*. *Indepth-Interview* dilakukan kepada orang tua baik ayah maupun ibu, serta wakil orang tua atau pengasuh. Adapun *variable* yang dibutuhkan dalam *indepth-interview* adalah persepsi orang tua (meliputi gambaran, ekspektasi, standar, ideal, dll) terhadap jalan lingkungan yang difungsikan sebagai tempat anak usia dini melakukan berbagai macam jenis bermain (main peran, sensorimotor, dan konstruktif). Dari data yang didapatkan kemudian dalam merumuskan konsep penataan, data tersebut dielaborasi dengan studi literatur.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

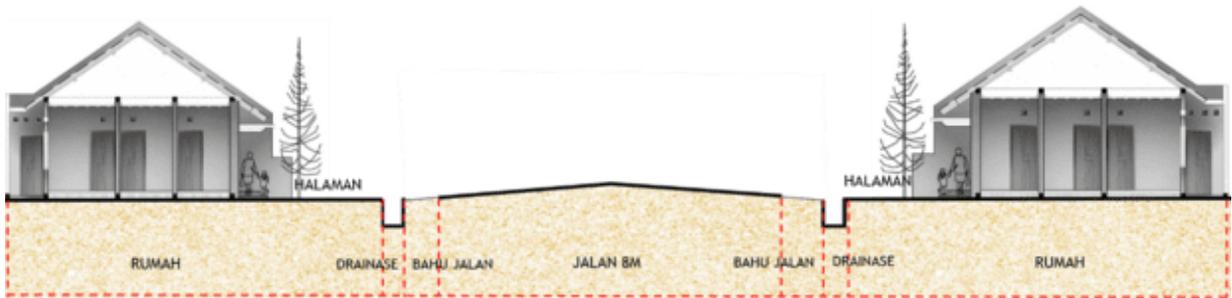
A. Kondisi Jalan Lingkungan di Permukiman Desa

Lokasi penelitian terdapat di Desa Kuluran Kecamatan Kalitengah Kabupaten Lamongan RT 4 RW 3 Jalan Diponegoro. RT 4 RW 3 ini memiliki jumlah penduduk KK dan 37 rumah dengan jumlah anak usia dini sebanyak 25 anak. Hal ini dapat diartikan bahwa jumlah anak usia dini termasuk tinggi karena hampir tiap 2 rumah terdapat 1 anak.



Gambar 3. Peta Lokasi desa Kuluran Kalitengah Lamongan RT 4 RW 3
Sumber: Google Maps, 2023

Jalan lingkungan yang ada pada RT 4 RW 3 memiliki lebar jalan 8 m?, dengan lebar bahu jalanm (lihat pada gambar). Material jalan menggunakan cor beton. Kondisi drainase, 60% drainase sudah tertutup dengan material cor beton, kayu atau bambu. Adapun penerangan menggunakan lampu tiap depan rumah. Selain itu terdapat dua akses masuk jalan lingkungan.



Gambar . Tipologi Jalan Lingkungan di RT 4 RW 3 Desa Kuluran
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar . Kondisi Jalan Lingkungan di RT 4 RW 3 Desa Kuluran
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Jalan lingkungan di sini digunakan masyarakat untuk berbagai kegiatan. Pada kegiatan harian jalan digunakan sebagai tempat bermain anak, tempat nongkrong, tempat jual beli, menjemur peralatan atau tempat mencuci motor. Jalan ini juga digunakan untuk menyelenggarakan pesta bagi masyarakat yang mempunyai hajatan. Pada musim panen padi atau jagung biasanya jalan digunakan untuk menjemur hasil panen. Begitu pula jika musim ikan, jalan juga dimanfaatkan untuk menjemur ikan.





Gambar . Aktivitas Bermain di Jalan Lingkungan RT 4 RW 3 Desa Kuluran
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023





Gambar . Pemanfaatan Jalan Lingkungan oleh Warga
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

B. Persepsi Orang Tua terhadap Jalan Lingkungan sebagai Tempat Bermain Anak

Hasil wawancara yang dilakukan kepada 20 orang tua yang ada di RT 4 RW 3 didapatkan bahwa anak usia dini sangat suka bermain di jalan lingkungan. Beberapa permainan yang biasa dimainkan di jalan lingkungan ini adalah sebagai berikut:

1. Main peran, seperti masak-masakan, tembak-tembakan, jual beli, dan lain-lain
2. Main sensorimotor, seperti main sepak bola, badminton, lari, kejar-kejaran, naik sepeda, main air, main pasir, hujan-hujan, mancing ikan, engklek, petak umpet, dorong trolis, bermain kucing, dan lain-lain.
3. Main konstruktif: membuat bangunan dari pasir dan batu urug, membuat tembak, membuat gelembung tiup, dan lain-lain.

Adapun dari hasil wawancara tentang persepsi orang tua terhadap jalan lingkungan yang difungsikan sebagai wadah dari berbagai permainan di atas mengindikasikan bahwa jalan lingkungan cukup memadai aktivitas bermain namun dirasa kurang ideal. Beberapa hal yang tidak ideal menurut orang tua dapat disimpulkan sebagai berikut:

Table 1. Persepsi orang tua terhadap jalan lingkungan sebagai tempat bermain

Persepsi orang tua	Aspek & Penjelasan	Kebutuhan akan ruang jalan lingkungan
Kurang aman	Kecepatan pengguna kendaraan menjadi alasan utama orang tua merasa bahwa jalan kurang aman sebagai tempat bermain.	1. Dibutuhkan elemen pembatas kecepatan
	Saluran drainase pada jalan lingkungan ini hanya yang tertutup. Sehingga beberapa kali dijumpai anak terjatuh saat sedang bermain. Selain itu seringkali mainan terjatuh.	2. Dibutuhkan penutup saluran drainase
	Area pantauan. Kebutuhan gerak anak tinggi sehingga hampir tiap anak menyukai permainan yang melibatkan aktivitas berlari seperti petak umpet dan kejar-kejaran. Biasanya permainan tersebut juga melibatkan halaman rumah dan jalan. Hal yang ditakutkan orang tua adalah terjadinya kecelakaan ketika anak lari ke jalan dan dari arah yang berlawanan terdapat kendaraan.	3. Dibutuhkan pandangan yang tidak terhalang dari halaman rumah ke jalan maupun sebaliknya
	Tanaman. Beberapa tanaman yang dimiliki oleh warga cukup tajam dan menyebabkan luka jika terkena kulit. Hal ini dirasa kurang aman karena anak	4. Dibutuhkan regulasi dari pihak RT untuk warga nya agar tidak menempatkan tanaman berduri

	usia dini biasanya berlari dan masih rawan terjatuh sehingga ditakutkan terkena duri.	berbatasan langsung dengan jalan
Kurang nyaman	Area naungan. Cuaca Lamongan yang panas menjadikan orang tua menganggap bahwa jalan kurang nyaman sebagai tempat bermain. Selain menyebabkan anak mudah dehidrasi juga menjadikan pigmentasi kulit gelap.	5. Dibutuhkan beberapa titik area jalan yang ternaung agar tidak kepanasan
	Tempat duduk. Orang tua biasanya duduk langsung di jalan Ketika memantau anaknya. Hal ini dirasa kurang nyaman bagi Sebagian orang karena pakaiannya menjadi kotor dan tidak dapat digunakan untuk ibadah sholat.	6. Dibutuhkan tempat duduk untuk orang tua yang memantau anak bermain
Kurang fasilitas	Fasilitas bermain. Tidak adanya fasilitas bermain buatan menjadikan anak-anak membuat permainan itu sendiri. Misal pada permainan engklek, anak-anak biasanya menggambar sendiri dengan batu.	7. Dibutuhkan beberapa fasilitas bermain yang dapat diaplikasikan di jalan

C. Konsep Penataan Jalan Lingkungan sebagai Tempat Bermain Anak

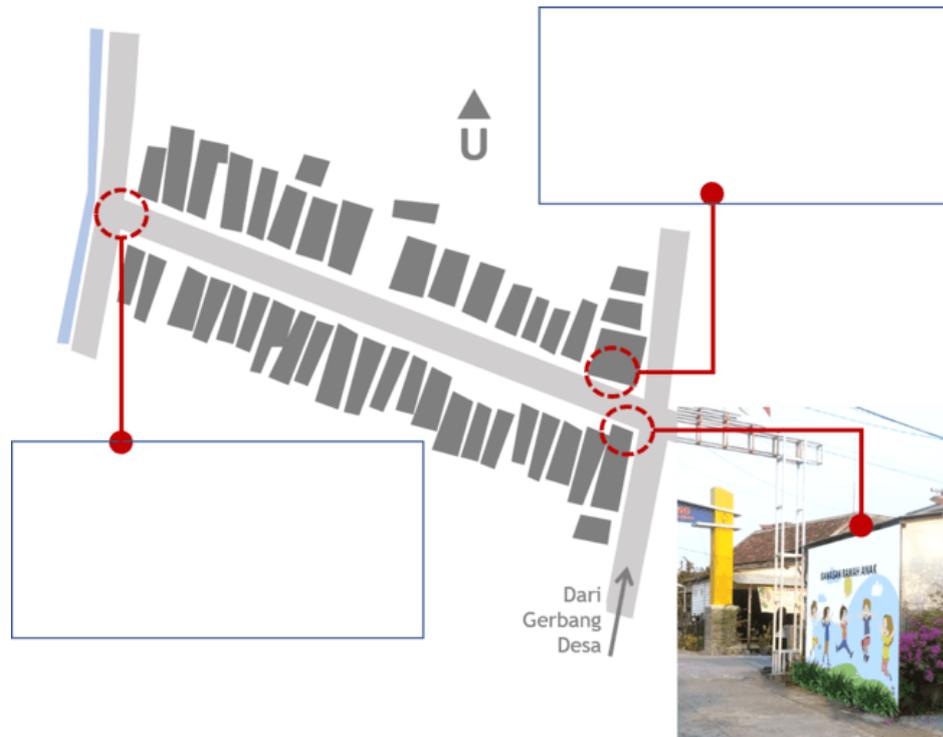
Dari data kondisi eksisting serta hasil analisa kebutuhan ruang jalan terhadap persepsi orang tua yang telah disebutkan pada pembahasan sebelumnya, maka dirumuskan konsep penataan jalan lingkungan desa sebagai tempat bermain anak usia dini sebagai berikut:

1. Membuat elemen pembatas kecepatan

Salah satu hal yang paling ditakutkan orang tua Ketika menemani anak bermain di jalan adalah pengguna kendaraan baik sepeda, motor roda dua maupun roda empat. Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk membatasi kecepatan pengguna kendaraan sehingga dapat meningkatkan *awareness* terhadap aktivitas anak usia dini adalah dengan cara sebagai berikut:

a) Memasang tulisan “Kawasan Ramah Anak”

Rambu ini diletakkan di awal gerbang masuk baik di sebelah timur maupun barat. Pada akses masuk sebelah timur terdapat dua dinding samping rumah yang berorientasi ke jalan lingkungan dan berada di kanan dan kiri jalan (lihat pada gambar....). Dinding ini dapat dimanfaatkan sebagai mural tentang anak yang di dalamnya terdapat tulisan “Kawasan Ramah Anak”. Tulisan ini diharapkan agar pengguna kendaraan dengan sadar meningkatkan kewaspadaannya terhadap anak, terutama anak usia dini. Adapun untuk akses masuk sebelah barat dapat berupa mural jalan (lihat pada gambar....).



Gambar-----

b) Membuat rambu kecepatan maksimal

Rambu dipasang di empat titik, diantaranya adalah akses masuk sebelah timur, akses masuk sebelah barat, dan dua titik di tengah jalan lingkungan. Rambu ini juga ditujukan agar pengguna kendaraan semakin sadar akan aktivitas anak. Adapun kecepatan maksimal yang diizinkan adalah 15 km/jam sesuai dengan ketentuan Pedoman Desain Geometrik Jalan. Media yang digunakan untuk rambu adalah menggunakan mural jalan.

Gambar-----

c) Memasang polisi tidur

2. Menggunakan drainase tertutup

Di jalan lingkungan ini, beberapa drainase masih terbuka kurang lebih 40% dari total drainase. Hal ini mengakibatkan terjadi beberapa kali kecelakaan pada anak saat anak bermain. Oleh sebab itu tipe drainase tertutup sangat direkomendasikan sebagai upaya meningkatkan lingkungan yang aman untuk anak.

3. Pandangan tidak terhalang

Pandangan tidak terhalang yang dimaksud adalah untuk mengakomodasi kebutuhan akan pantauan baik dari halaman rumah ke jalan, maupun dari jalan ke halaman rumah. Hal ini dapat meningkatkan keamanan jalan sehingga dapat meminimalisir kecelakaan akibat ketidaktahuan pengguna kendaraan akan anak yang akan ke jalan, maupun ketidaktahuan anak akan pengguna jalan yang akan lewat. Adapun solusi yang direkomendasikan adalah dengan menggunakan tanaman perdu yang diletakkan pada halaman yang berbatasan dengan jalan, pohon tinggi dengan karakteristik dahan di atas sehingga bagian bawah tidak menutupi pandangan (lihat pada gambar.....). Alternatif lain jika menggunakan pagar, dapat menggunakan pagar yang tidak massif dan tidak terlalu tinggi

(lihat pada gambar.....). Pada aspek ini sesungguhnya tidak termasuk pada area jalan, namun mengingat sangat penting terhadap keamanan maka dapat dikoordinasikan dengan ketua RT setempat sehingga disepakati regulasi terkait hal ini.



Gambar . *View Bebas Pandang*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

4. Tanaman yang tidak berduri
Tanaman tidak berduri ditujukan untuk meminimalisir bahaya kecelakaan. Anak usia dini memiliki aspek motorik yang masih berkembang dan belum sempurna sehingga masih mudah jatuh. Ketika anak jatuh, anak sudah sakit akibat jatuh itu sendiri. Jika jatuh di area tanaman dan tanaman tersebut berduri maka akan bertambah efek sakitnya. Sehingga pemilihan tanaman yang tidak berduri sangat direkomendasikan untuk meminimalisir bahaya tersebut. Seperti halnya pada aspek pandangan tidak terhalang, pada aspek ini juga tidak termasuk area jalan, sehingga dibutuhkan kesepakatan warga dan kebijakan ketua RT setempat.
5. Terdapat tempat duduk untuk orang tua
6. Area ternaung
7. Memfasilitasi permainan anak
Di RT 4 RW 3 belum memiliki fasilitas untuk bermain. Biasanya anak-anak membuat sendiri fasilitas permainannya atau membeli. Sebenarnya tidak ada masalah dengan cara membuat sendiri maupun membeli fasilitas bermain karena dapat meningkatkan kreativitas anak. Namun dengan adanya fasilitas yang disediakan juga dapat meningkatkan *awareness* pengguna kendaraan akan aktivitas anak. Fasilitas bermain yang dimaksud adalah yang berbentuk 2D sehingga tidak mengurangi luas jalan, dapat berupa 2D vertikal maupun horisontal. Adapun yang berbentuk vertikal

seperti.....(lihat pada gambar.....), dan bentuk horizontal seperti mural jalan (lihat pada gambar.....). Perletakan fasilitas permainan diusahakan tidak berbatasan langsung dengan akses masuk rumah warga agar tidak mengganggu sirkulasi keluar masuk rumah.

Gambar..-----

KESIMPULAN

1. Butir-butir kesimpulan ditulis menggunakan *Style P*;
- 2.

Daftar Pustaka

- Agustina, N. (2022). Manfaat Bermain yang Perlu Kita Ketahui. Kementerian Kesehatan Direktorat Jenderal Pelayanan Kesehatan. Indonesia. (Available at https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/25/manfaat-bermain-yang-perlu-kita-ketahui#:~:text=Bermain%20bagi%20anak%20usia%20dini,sama%2C%20dan%20menjunjung%20tinggi%20sportivitas)
- Bani. (2023). Bagian-bagian Jalan dan Pemanfaatannya. Dinas Pekerjaan Umum Perumahan dan Kawasan Permukiman Kabupaten Kulon Progo. Indonesia. (Available at: <https://dpu.kulonprogokab.go.id/detil/57/bagian-bagian-jalan-dan-pemanfaatannya#>)
- <https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/395/311>
- KLA. (2017) Kondisi Lingkungan Bermain Anak. Kabupaten/Kota Layak Anak. Indonesia. (Available at: <https://www.kla.id/kondisi-lingkungan-bermain-anak/>)
- Moulay and N. Ujang. (2016). Legibility of neighborhood parks and its impact on social interaction in a planned residential area. *Archnet-IJAR*, vol. 10, no. 1, 184– 194, doi: 10.26687/archnet-ijar.v10i1.686.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain pada Anak Usia Dini. *Tadbir Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* Volume 5, Nomor 2. 106-117
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Tarbawi jurnal pendidikan islam*. 27-35. Vol 13, No 2. Doi: <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v13i2.590>
- Yd. (2021). Dampak Buruk Gadget Terhadap Aspek Fisik-Motorik Anak Usia Dini. Universitas Negeri Malang. Indonesia. (available at: <http://yd.blog.um.ac.id/dampak-buruk-gadget-terhadap-aspek-fisik-motorik-anak-usia-dini/>)