

WAHANA PAPAN SELUNCUR SEBAGAI SARANA INTERAKSI ANAK DENGAN DUNIA LUAR

Zainal Arifin¹, Rendy Adhi Rachmanto², Suyitno³,
Dominicus Danardono Dwi Prija Tjahjana⁴, Wibawa Endra Juwana⁵,
Yudin Joko Prasajo⁶, Singgih Dwi Prasetyo⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Program Studi Teknik Mesin, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia.
zainal_arifin@staff.uns.ac.id¹

ABSTRAK

Abstrak: Taman bermain merupakan lingkungan yang dirancang khusus untuk menyediakan kesempatan bermain, belajar, dan berinteraksi bagi anak-anak. Taman bermain tidak hanya merupakan tempat hiburan semata, tetapi juga berperan sebagai ruang pendidikan yang mendukung perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional anak-anak. Pengabdian ini bertujuan untuk merancang desain wahana bermain papan seluncur yang dirancang dengan mempertimbangkan faktor keselamatan, kenyamanan, dan pengembangan anak di Taman Mekarsari Desa Kaligentong, Kecamatan Gladagsari, Kabupaten Boyolali. Papan seluncur merupakan sebuah wahana dengan bentuk seperti seluncuran yang difungsikan sebagai sarana anak-anak untuk berinteraksi pada lingkungan luar. Metode yang digunakan pada pengabdian ini berupa deskriptif kualitatif yang dilakukan melalui tahapan wawancara dan observasi. Pengabdian ini merupakan kolaborasi antara dosen dan mahasiswa Program Studi Teknik Mesin, Universitas Sebelas Maret, Surakarta dengan Kelompok Tani (PokTan) Desa Kaligentong, Gladagsari, Boyolali sebagai pengelola Taman Mekarsari. Evaluasi yang dilakukan untuk wahana bermain ini yaitu dengan melakukan simulasi percobaan papan seluncur secara langsung. Dari kolaborasi ini didapatkan hasil berupa desain papan seluncur yang kokoh dan dibuatnya wahana bermain papan seluncur yang aman dan nyaman di Taman Mekarsari. Diharapkan dengan adanya wahana bermain ini dapat mendorong interaksi sosial dan pengembangan keterampilan anak-anak sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup dengan memberikan kesempatan bermain dan belajar secara menyeluruh.

Kata Kunci: Anak-anak; Taman bermain; Papan seluncur.

Abstract: Playgrounds are environments specifically designed to provide opportunities for children to play, learn and interact. Playgrounds are not only places of entertainment, but also act as educational spaces that support children's physical, cognitive, social, and emotional development. This service aims to design a skateboard playground that is designed by considering safety, comfort, and child development factors at Mekarsari Park, Kaligentong Village, Gladagsari District, Boyolali Regency. Papan seluncur is a vehicle with a shape like a slide that functions as a means for children to interact with the outside environment. The method used in this service is descriptive qualitative which is carried out through interviews and observations. This service is a collaboration between lecturers and students of the Mechanical Engineering, Universitas Sebelas Maret, Surakarta with the Farmer Group (PokTan) of Kaligentong Village, Gladagsari, Boyolali as the manager of Mekarsari Park. The evaluation carried out for this playground is by simulating the papan seluncur experiment directly. From this collaboration, the results were obtained in the form of a sturdy papan seluncur design and the creation of a safe and comfortable papan seluncur playground in Mekarsari Park. It is hoped that this playground can encourage social interaction and skill development of children to improve the quality of life by providing comprehensive play and learning opportunities.

Keywords: Children; Playground; Papan seluncur



Article History:

Received : 28-08-2023

Revised : 15-09-2023

Accepted : 22-09-2023

Online : 01-10-2023



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Taman Mekarsari yang terletak di Desa Kaligentong Kecamatan Gladagsari Kabupaten Boyolali Provinsi Jawa Tengah merupakan revitalisasi dari tempat pembuangan sampah rumah tangga masyarakat sekitar. Tempat wisata ini memiliki tiga fungsi yaitu fungsi pemeliharaan kelestarian sungai dan lingkungan, fungsi kawasan rekreasi bagi warga masyarakat dan sarana edukasi, dan fungsi sarana bisnis kuliner dan pemasaran hasil-hasil UMKM (Kirana, 2018; Tobing & Weya, 2022). Akan tetapi dalam perkembangannya, masih terdapat ruang kosong terbuka yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat bermain dan belajar anak-anak. Dapat diketahui bahwa bermain di taman dapat menumbuhkan kembangkan anak, diantaranya adalah belajar dan melatih ketangkasan anak sejak dini.

Usia anak-anak merupakan usia dimana kepribadian, karakter, dan kecerdasan seseorang sedang berkembang. Perkembangan pada anak-anak dapat ditingkatkan dengan melakukan rangsangan dari luar atau stimulasi. Stimulasi dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu dengan stimulasi visual berupa, verbal berupa bunyian, dan taktil yang berupa gerakan Hantono et al. (2020) Pada usia dini, anak-anak lebih banyak melakukan stimulasi taktil dengan cara bermain. Bermain merupakan sarana anak untuk melakukan sosialisasi dan eksplorasi, mengekspresikan perasaan, berkreasi, serta belajar dengan bebas dan menyenangkan (Arifin, Prasetyo, Suyitno, et al., 2020). Selain itu, bermain juga dapat digunakan sebagai metode pembelajaran bagi anak-anak. Bermain dapat mengembangkan kognitif dan kreativitas serta kemampuan berpikir anak dalam menghadapi permasalahan. Dengan bermain, anak-anak dapat belajar banyak hal yang ada di sekitarnya (Fadlillah et al., 2022).

Bermain memiliki banyak manfaat untuk anak-anak yang sedang dalam masa perkembangan. Berikut ini beberapa manfaat bermain untuk anak-anak, diantaranya: (1) Mengembangkan kreativitas anak dalam daya imajinasi, logika, maupun pemikiran dalam menghadapi permasalahan; (2) Mengembangkan ketrampilan psikomotorik dimana anak bermain dengan aktif yang dapat menguras energi dan kegiatan yang menantang karena rasa senang dan gembira; (3) Mengembangkan kemampuan bahasa untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain; (4) Sebagai sarana untuk terapi bagi anak-anak dalam menghadapi masalah psikologis; dan (5) Mengembangkan ketrampilan sosial karena melibatkan kemampuan untuk kerja sama dan menerima orang lain serta menyesuaikan diri dengan lingkungan (Maryam, 2019; Tameon, 2018). Selain itu, terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain pada anak, yaitu: (1) Faktor gender dan teman bermain karena anak cenderung memilih teman bermain yang mudah diajak kerja sama; (2) Faktor sosial budaya dimana anak-anak melakukan permainan berdasarkan budaya dari daerah masing-masing; (3) Faktor sarana dan prasarana dimana sarana dan prasarana yang memadai dapat mengembangkan kreativitas anak; dan (4) Faktor media massa

dimana media elektronik mempengaruhi kreativitas anak dalam bermain (Sari et al., 2020; Saripudin, 2019; Suryawan, 2020). Maka dari itu, untuk mendukung anak-anak dalam bermain perlu dibuat taman bermain.

Taman bermain merupakan area untuk bermain atau berwisata bagi anak-anak dimana tempat ini memiliki banyak sarana dan prasarana yang memadai untuk bermain (Firdaus et al., 2020). Maka dari itu, perancangan taman bermain anak harus menjamin keamanan, kesehatan, keselamatan anak dalam bermain, menciptakan keharmonisan tampilan taman bermain, menciptakan kenyamanan anak dalam bermain, dan memberikan kejelasan fungsi dari wahana permainan yang ada dan keamanan konstruksinya (Rahmiati & Prihastomo, 2018).

Berdasarkan permasalahan di atas, pengabdian ini dimaksudkan untuk mengembangkan wahana bermain sebagai media belajar dan bermain pada anak usia dini di tempat pariwisata. Taman bermain dirancang dengan mengintegrasikan unsur-unsur berwisata, bermain, dan belajar (Setiawan & Kurniawan, 2021). Anak-anak dapat melakukan perjalanan, bermain, dan belajar di taman ini, sedangkan taman bermain secara tradisional hanya terbatas pada area bermain bebas untuk anak-anak. Oleh karena itu, diyakini bahwa desain mainan ini akan memungkinkan pengembangan taman bermain yang dapat berfungsi sebagai alat pengajaran untuk pelatihan motorik dan sensorik anak usia dini.

Salah satu cara yang dapat diterapkan adalah pemaksimalan wahana yang terdapat di taman wisata yang bermanfaat bagi kesehatan dan ketangkasan anak (Safitri & Mulyono, 2022). Pengabdian ini mengusulkan untuk pembuatan wahana pada taman Mekarsari berupa papan seluncur. Papan seluncur merupakan sebuah wahana dengan bentuk seperti seluncuran yang difungsikan sebagai sarana anak-anak untuk berinteraksi pada lingkungan luar. Hal ini dimaksudkan agar dengan terlibat dalam kontak ini, anak-anak akan mengembangkan pandangan yang berani dan percaya diri terhadap dunia luar. Papan seluncur juga cukup populer di taman, kelompok bermain, taman kanak-kanak, dan taman bermain. Papan seluncur dapat meningkatkan keseimbangan dan kontrol tubuh karena menuntut koordinasi kaki, mata, dan tangan yang baik untuk menaiki tangga sebelum meluncur. Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan akan disinkronisasikan dengan mata kuliah di teknik mesin.

B. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian ini, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahap pelaksanaan pengabdian

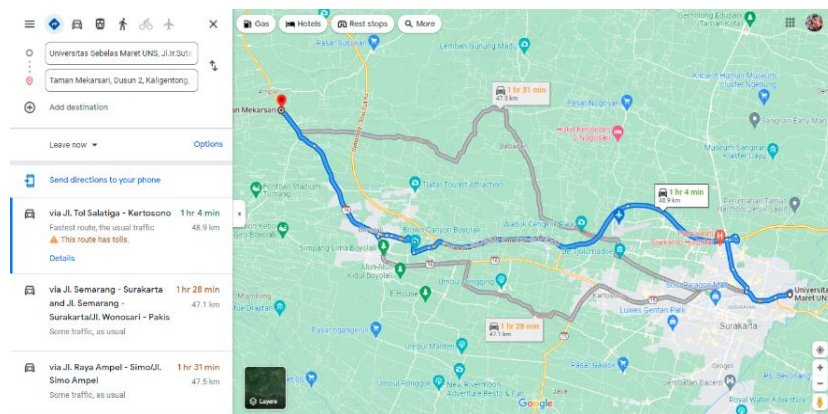
Metode Pengabdian yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif, dimana metode ini sesuai dengan metode pelaksanaan pada Gambar 1 yang dilakukan melalui tahap inventarisasi, analisis, pembuatan konsep, perencanaan, dan desain (Arifin, Prasetyo, Triyono, et al., 2020; Arifin, Tjahjana, et al., 2020; Swastiani et al., 2022). Inventarisasi merupakan tahap identifikasi masalah yang dilakukan dengan melakukan wawancara dengan masyarakat pengelola taman khususnya kelompok tani (PokTan) sebagai mitra kolaborasi pengabdian ini tentang permasalahan yang ada di Taman Mekarsari. Selanjutnya, dilakukan observasi secara langsung ke Taman Mekarsari untuk melihat situasi dan kondisi serta sarana dan prasarananya untuk dilakukan analisis. Setelah analisis permasalahan dilakukan, langkah berikutnya yaitu membuat konsep serta perencanaan untuk mengatasi

permasalahan yang ada. Selanjutnya membuat desain wahana bermain papan seluncur sesuai dengan kebutuhan untuk Taman Mekarsari dan dilakukan manufaktur untuk diaplikasikan ke Taman Mekarsari. Setelah itu dilakukan evaluasi dengan melakukan uji coba secara langsung pada wahana bermain papan seluncur agar aman ketika digunakan untuk bermain anak-anak. Koordinasi dengan mitra dapat membantu terselenggaranya pengabdian ini, peran mitra, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Bentuk Partisipasi dan Dukungan Mitra

No	PARTISIPASI	KETERANGAN
1.	Penyediaan tempat	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang untuk diskusi tim Pengabdian • Penyediaan tempat untuk penyimpanan sementara alat-alat yang telah dirancang dan dikembangkan tim Pengabdian • Penyediaan tempat sosialisasi & pelatihan.
2.	Sumber Daya Manusia	<ul style="list-style-type: none"> • Obyek pelaku aplikasi teknologi • Peserta sosialisasi • Peserta pelatihan • Peserta pendampingan

Pengabdian ini dilakukan pada taman bermain anak di Taman Mekarsari, Desa Kaligentong, Gladagsari, Boyolali, Jawa Tengah. Lokasi tempat Pengabdian berjarak 48,9 Km dari kampus pusat Universitas Sebelas Maret yang ditempuh dalam waktu 1 jam 4 menit menggunakan mobil. Lokasi Pengabdian, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Taman Mekarsari

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Inventarisasi dan Analisis

Inventarisasi dilakukan dengan melakukan wawancara dengan masyarakat sekitar dan observasi ke Taman Mekarsari. Permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat khususnya Kelompok Tani (Poktan) terutama bagi yang terlibat langsung dalam pengelolaan Taman Mekarsari adalah masalah belum digunakannya lahan kosong sebagai tempat bermain dan belajar anak usia dini. Sebuah taman bermain-lebih dikenal sebagai taman bermain yang

mewakili anak-anak-diperlukan untuk memungkinkan kegiatan bermain anak-anak. Taman bermain anak usia dini terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan dan mencerminkan perkembangan zaman. Hal ini menjadikan pemberian ruang bermain bagi anak usia dini sebagai prioritas yang harus mendapat perhatian utama. Taman bermain anak usia dini dirancang untuk mendorong anak aktif bermain dan bergerak. Bermain di taman bermain diyakini dapat membantu anak-anak berkembang dalam berbagai cara, termasuk belajar dan mengasah ketangkasan mereka di usia muda (Wahyuni & Azizah, 2020).

Desain taman bermain anak usia dini harus mencakup faktor fisik dan non-fisik. Kelengkapan material, ukuran, luas, distribusi berat, dan karakteristik fisik lainnya perlu dipertimbangkan. Karakteristik non-fisik meliputi perasaan aman, minat dan keingintahuan anak, kebebasan berekspresi, pengembangan kepercayaan diri, aktualisasi diri, mengelola emosi, dan rasa senang. Taman bermain anak usia dini harus memperhatikan fitur-fitur tertentu dari peralatan bermain di dalamnya agar sesuai dengan kebutuhan anak-anak, pengasuh, dan instruktur. Sejauh ini sudah banyak taman bermain anak usia dini yang dibangun, tetapi sebagian besar dari mereka hanya mementingkan keselamatan, dan hanya sedikit yang berfokus pada manfaat bagi perkembangan anak. Selain itu, belum ada banyak kemajuan dalam menciptakan taman bermain yang menekankan keuntungan bagi anak-anak.

2. Konsep dan Perencanaan

Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan desain taman bermain budaya sebagai media belajar dan bermain pada anak usia dini di tempat tujuan wisata berdasarkan isu-isu yang muncul. Berwisata, bermain, dan belajar semua dimasukkan ke dalam desain taman bermain. Dengan adanya taman ini, anak-anak dapat berwisata, bermain, dan belajar sekaligus, sedangkan taman bermain selama ini hanya terbatas pada area bermain bebas anak-anak. Sebagai hasilnya, diharapkan desain mainan ini akan memungkinkan pengembangan taman bermain yang dapat berfungsi sebagai alat pengajaran untuk pelatihan motorik dan sensorik anak usia dini.

Salah satu cara yang dapat diterapkan adalah pemaksimalan wahana yang terdapat di taman wisata yang bermanfaat bagi kesehatan dan ketangkasan anak. Pengabdian ini mengusulkan untuk pembuatan wahana pada taman Mekarsari berupa papan seluncur. Papan seluncur merupakan sebuah wahana dengan bentuk seperti seluncuran yang difungsikan sebagai sarana anak-anak untuk berinteraksi pada lingkungan luar. Melalui interaksi ini diharapkan dalam diri anak-anak dapat memupuk sikap berani dan percaya diri terhadap dunia luar. Di taman bermain, taman kanak-kanak, kelompok bermain, dan taman kota, papan seluncur juga sangat lazim. Papan seluncur ini menuntut sinkronisasi kaki, mata, dan tangan.

Selain itu, papan seluncur dapat meningkatkan keseimbangan dan koordinasi tubuh.

3. Desain

Desain tempat bermain yang dibuat harus memperhatikan kualitasnya. Karena hal ini berhubungan dengan keamanan anak-anak ketika sedang bermain (Arifin et al., 2021). Berikut beberapa kriteria yang menunjukkan tempat bermain berkualitas untuk diterapkan pada desain yang dibuat.

a. Tidak goyah

Harus dipastikan bahwa taman bermain itu kokoh sehingga tidak akan bergoyang dengan berat beberapa anak yang menggunakannya. Harus dipastikan bahwa taman bermain dapat menopang anak-anak saat mereka berlari, berjalan-jalan, melompat, dan melakukan aktivitas lainnya. Saat digunakan untuk bermain, taman bermain yang layak dan bagus haruslah ramai.

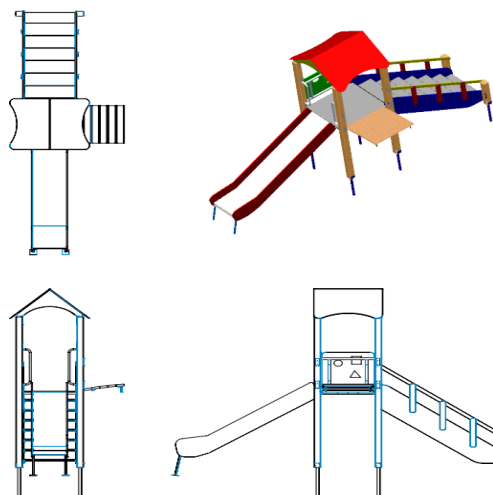
b. Mur dan baut tidak mudah kendur

Komponen yang paling penting dalam menjaga agar playset tetap tegak adalah mur dan baut. Bagi anak-anak yang sedang bermain, akan sangat berbahaya jika keduanya longgar. Oleh karena itu, pastikan mur dan baut terpasang dengan benar.

c. Cat tidak mudah luntur

Taman bermain biasanya dicat dengan warna-warna cerah untuk membuatnya lebih menarik dan ceria. Kehadiran warna-warna cerah di taman bermain membuat anak-anak juga cukup senang. Oleh karena itu, pastikan cat yang digunakan memiliki kualitas yang baik dan tidak cepat pudar. Baik taman bermain di dalam maupun di luar ruangan termasuk dalam kategori ini.

Desain dari wahana papan seluncur yang dibuat, seperti terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Desain wahana bermain papan seluncur

4. Manufaktur

Manufaktur papan seluncur anak yang digunakan dalam taman bermain melibatkan proses yang berfokus pada keselamatan, daya tahan, dan keceriaan anak-anak (Arifin et al., 2022). Dalam pembuatan papan seluncur anak, aspek keselamatan menjadi prioritas utama. Material yang dipilih harus aman bagi anak-anak, bebas dari bahan berbahaya, dan tahan terhadap kondisi cuaca yang ekstrem. Selain itu, desain papan seluncur anak juga dipertimbangkan dengan cermat, dengan ukuran yang sesuai untuk anak-anak dan bentuk yang ergonomis. Permukaan seluncur dirancang agar halus dan tidak licin, sehingga meminimalkan risiko tergelincir atau terjatuh saat anak-anak bermain.

Proses manufaktur dimulai dengan pemilihan material yang tepat, seperti plastik yang tahan lama atau bahan komposit yang kuat dan ringan. Setiap komponen papan seluncur anak diproduksi dengan teknik pemotongan, pengukiran, dan penggabungan yang cermat. Anak tangga, platform, dan lintasan seluncur dipasang dengan presisi untuk memastikan kekokohan dan stabilitas struktur. Selama proses perakitan, setiap bagian diperiksa secara ketat untuk memastikan bahwa tidak ada cacat atau kekurangan yang dapat mengurangi kualitas atau keselamatan papan seluncur. Proses manufaktur dalam pembuatan papan seluncur, seperti terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Proses manufaktur papan seluncur

Pengujian kualitas dilakukan secara ketat dalam setiap tahap manufaktur. Papan seluncur anak harus melalui pengujian beban, ketahanan, dan stabilitas untuk memastikan bahwa dapat menahan berat badan dan aktivitas anak-anak dengan aman. Selain itu, pemeriksaan keselamatan termasuk pengujian sisi tajam atau bagian yang berpotensi menyebabkan cedera. Standar keselamatan yang ketat dipatuhi untuk memenuhi persyaratan peraturan keselamatan yang berlaku.

Dalam manufaktur papan seluncur anak, penting juga untuk menciptakan pengalaman bermain yang ceria dan menyenangkan bagi anak-anak. Pilihan warna yang cerah dan desain menarik digunakan untuk menarik perhatian anak-anak dan meningkatkan antusiasme mereka dalam bermain di taman bermain. Papan seluncur anak yang diproduksi dengan proses manufaktur yang baik tidak hanya memberikan kesenangan bagi

anak-anak, tetapi juga memberikan kepercayaan kepada orang tua bahwa produk tersebut dapat dipercaya dan aman untuk digunakan. Pemasangan papan seluncur, seperti terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Pemasangan papan seluncur

Dalam keseluruhan, manufaktur papan seluncur anak dalam taman bermain melibatkan proses yang hati-hati dan teliti untuk memastikan keselamatan, daya tahan, dan keceriaan anak-anak. Dengan proses manufaktur yang baik, papan seluncur anak dapat memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan, membangun keterampilan motorik, dan memupuk rasa percaya diri anak-anak saat mereka bermain di taman bermain. Hasil akhir dari wahana bermain papan seluncur yang dibuat, seperti terlihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Wahana bermain papan seluncur

D. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil Pengabdian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan wahana bermain papan seluncur untuk sarana bermain anak menjadi salah satu solusi permasalahan di Taman Mekarsari dalam mengisi lahan kosong. Diharapkan wahana bermain ini dapat membantu anak-anak khususnya Desa Kaligentong, Kecamatan Gladagsari, Kabupaten Boyolali dalam bersosialisasi, komunikasi, interaksi, dan belajar yang menyenangkan. Selain itu, wahana bermain papan seluncur didesain sedemikian rupa untuk meningkatkan rangsangan taktil anak-anak berupa gerakan yang aktif. Selain itu, papan seluncur ini memiliki desain yang kokoh dan

memperhatikan aspek keindahan sehingga aman dan nyaman ketika digunakan untuk bermain. Dengan demikian, pengembangan wahana bermain papan seluncur diharapkan dapat meningkatkan sosialisasi dan komunikasi serta jati diri dari anak-anak.

Saran untuk kegiatan pengabdian berikutnya yaitu dapat ditingkatkan lagi untuk keamanan lingkungan tempat bermain, seperti pemilihan alas untuk pelataran tempat bermain berupa rumput atau pasir bermain. Selain itu, dapat juga dilakukan pelapisan konstruksinya dengan bahan lunak. Hal ini dilakukan untuk mengurangi cedera yang terjadi apabila terjadi kecelakaan ketika bermain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Sebelas Maret atas Skema Hibah Pengabdian Group Riset Dana PNPB dengan kontrak No: 229/UN27.22/PM.01.01/2023 dan Kelompok Tani Taman Mekarsari dalam mendukung Program Pengabdian kepada Masyarakat UNS Tahun 2023.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Z., Prasetyo, S. D., Prabowo, A. R., & Cho, J. H. (2021). Preliminary Design for Assembling and Manufacturing Sports Equipment: A Study Case on Aerobic Walker. *International Journal of Mechanical Engineering and Robotics Research*, 10(3), 107–115. <https://doi.org/10.18178/ijmerr.10.3.107-115>
- Arifin, Z., Prasetyo, S. D., Suyitno, S., Tjahjana, D. D. D. P., Rachmanto, R. A., Juwana, W. E., Apribowo, C. H. B., & Trismawati, T. (2020). Rancang Bangun Alat Elliptical trainer Outdoor. *Mekanika: Majalah Ilmiah Mekanika*, 19(2), 104–112. <https://doi.org/10.20961/mekanika.v19i2.44325>
- Arifin, Z., Prasetyo, S. D., Triyono, T., Harsito, C., & Yuniastuti, E. (2020). Rancang Bangun Mesin Pencacah Limbah Kotoran Sapi. *Jurnal Rekayasa Mesin*, 11(2), 187–197. <https://doi.org/10.21776/ub.jrm.2020.011.02.6>
- Arifin, Z., Prasetyo, S. D., Ubaidillah, U., Suyitno, S., Tjahjana, D. D. D. P., Juwana, W. E., Rachmanto, R. A., & Prabowo, A. R. (2022). Helmet Stick Design for BC3 Paramlympic Boccia Games. *Mathematical Modelling of Engineering Problems*, 9(3), 637–644. <https://doi.org/10.18280/mmep.090310>
- Arifin, Z., Tjahjana, D. D. D. P., Rachmanto, R. A., Suyitno, S., Prasetyo, S. D., & Hadi, S. (2020). Penerapan Teknologi Biopori Untuk Meningkatkan Ketersediaan Air Tanah Serta Mengurangi Sampah Organik Di Desa Puron Sukoharjo. *SEMAR: Jurnal Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Seni Bagi Masyarakat*, 9(2), 53–63.
- Fadlillah, M., Rahmawati, I. Y., & Setyowahyudi, R. (2022). Desain Playground Budaya sebagai Media untuk Menanamkan Cinta Tanah Air pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3361–3368.
- Firdaus, W., Refianto, R., & Heru, A. W. (2020). Perancangan Playground Untuk Sarana Bermain Anak Di Taman Gasibu. *EProceedings of Art & Design*, 7(3), 6204–6215.
- Hantono, D., Purwantiasning, A. W., Nur'aini, R. D., & Sari, Y. (2020). Pengadaan Taman Bermain Anak Untuk Peningkatan Kualitas Pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda II Dusun Gunung Leutik Kabupaten Bogor. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 236–241.
- Kirana, Y. A. (2018). *Peranan Anggota Kelompok Wanita Tani (Kwt) Dalam*

Mewujudkan Desa Agrowisata Sungai Langka Kecamatan Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran.

- Maryam, S. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kartu Angka pada Kelompok B TK NW Lelupi Kecamatan Sikur. *Nusantara*, 1(1), 87–102.
- Rahmiati, D., & Prihastomo, B. (2018). Identifikasi Penerapan Konsep Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Pada Taman Kambang Iwak Palembang. *Vitruvian*, 8(1), 29–42. <https://doi.org/10.22441/vitruvian.2018.v8i1.004>
- Safitri, W., & Mulyono, A. (2022). Manajemen Outbound Taman Wisata Matahari Di Cisarua Kabupaten Bogor tahun 2020. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 3(1), 68–78.
- Sari, P. P., Sumardi, S., & Mulyadi, S. (2020). Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 157–170. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27206>
- Saripudin, A. (2019). Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Equalita: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 1(1), 114–130.
- Setiawan, B., & Kurniawan, B. (2021). Partisipasi Masyarakat Dalam Pengembangan Wisata Taman Bulak Kenjeran Di Kelurahan Kedung Cowek Kecamatan Bulak Kota Surabaya. *Publika*, 9(4), 409–418.
- Suryawan, I. . A. J. (2020). Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hredaya*, 2(2), 1–10.
- Swastiani, S. Y., Kohdrata, N., & Astawa, I. N. G. (2022). Desain Taman Bermain Anak Berbasis Daya Kembang Kognitif Anak di Taman Kota Sewaka Dharma. *Jurnal Arsitektur Lansekap*, 8(2), 21–30.
- Tameon, S. M. (2018). Peran bermain bagi perkembangan kognitif dan sosial anak. *Ciencias: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 1(1), 26–39.
- Tobing, M., & Weya, I. (2022). Analisis Penataan Obyek Wisata Kawah Putih Tinggi Raja Sebagai Sumber Pendapatan Masyarakat Di Kecamatan Silau Kahean Kabupaten Simalungun. *Jurnal Ekuilnomi*, 4(1), 37–61.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan belajar pada anak usia dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 159–176.