

Article

Rekonstruksi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini melalui Filosofi *Jouer* dalam Model Pembelajaran *Atelier*

Latifatul Khasanah

Universitas Cendekia Abditama, Tangerang, Indonesia;

email: latifatul_khasanah@uca.ac.id

Abstract

Early Childhood Education (ECE) practices in Indonesia face challenges due to the dominance of an academic paradigm that emphasizes premature literacy and numeracy skills, potentially overlooking the essence of play as a medium for character formation. This article aims to offer a perspective on reconstructing character education through the integration of the jouer philosophy within the Atelier learning model. The study employs a literature review combined with critical reflection on early childhood education practices in Belgium. The analysis shows that within Atelier pedagogy, character formation develops through trajectories of play—jouer pour jouer, jouer pour imiter et s'exprimer, jouer pour construire, and jouer avec des règles—which nurture values such as independence, empathy, creativity, responsibility, and intrinsic discipline. This model also transforms the role of educators into facilitators who design the learning environment as a “third teacher.” In the Indonesian context, opportunities for adaptation are open through the use of loose parts from local materials and the development of project-based learning that utilizes the surrounding environment. This approach suggests that character education in early childhood becomes more effective when play is positioned as a meaningful and contextual learning experience.



Keyword

Atelier, character education, Early Childhood Education, jouer philosophy, play

Abstrak

Praktik Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Indonesia menghadapi tantangan berupa dominasi paradigma akademik yang menekankan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung secara prematur sehingga berpotensi mengabaikan hakikat bermain sebagai medium pembentukan karakter anak. Artikel ini bertujuan untuk menawarkan perspektif mengenai rekonstruksi pendidikan karakter melalui integrasi filosofi jouer dalam model pembelajaran Atelier. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka disertai refleksi kritis terhadap praktik pendidikan anak usia dini di Belgia. Hasil analisis menunjukkan bahwa dalam pedagogi *Atelier*, pembentukan karakter berkembang melalui trajektori bermain—*jouer pour jouer, jouer pour imiter et s'exprimer, jouer pour construire, dan jouer avec des règles*—yang menumbuhkan nilai kemandirian, empati, kreativitas, tanggung jawab, dan disiplin intrinsik. Model ini juga mentransformasi peran pendidik menjadi fasilitator yang merancang lingkungan belajar sebagai “guru ketiga”. Dalam konteks Indonesia, peluang adaptasi terbuka melalui pemanfaatan *loose parts* dari bahan lokal serta pengembangan pembelajaran berbasis proyek yang memanfaatkan lingkungan sekitar. Pendekatan ini menunjukkan bahwa pendidikan karakter pada anak usia dini lebih efektif ketika bermain ditempatkan sebagai pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual.

Kata Kunci

Atelier, bermain, filsafat jouer, Pendidikan Anak Usia Dini, pendidikan karakter

PENDAHULUAN

Wajah pendidikan anak usia dini (PAUD) di Indonesia saat ini tengah menghadapi paradoks yang mengkhawatirkan. Di satu sisi, pemerintah dan masyarakat sepakat bahwa karakter adalah fondasi utama bagi "Generasi Emas 2045" (Manullang, 2013; Sutarjo, 2023). Namun di sisi lain, praktik di lapangan justru menunjukkan kecenderungan yang kontradiktif. Banyak ruang kelas PAUD yang terjebak dalam fenomena "sekolah rasa bimbingan belajar (bimbel)", di mana kemampuan fondasi seorang anak hanya dimaknai sempit sebagai penguasaan kemampuan kognitif seperti membaca, menulis, dan berhitung (calistung) (Paudpedia, 2023).

Orientasi yang terlalu menekankan pada pembelajaran calistung ini salah sanya dipengaruhi oleh tingginya tuntutan dari sebagian orang tua yang menghendaki anak-anak mereka sudah mampu membaca, menulis, dan berhitung dengan lancar ketika lulus dari taman kanak-kanak (Farikhah & Ariestina, 2020). Selain itu, praktik seleksi masuk sekolah dasar di beberapa daerah juga turut memperkuat kecenderungan tersebut. Tidak sedikit sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah yang masih menerapkan tes calistung sebagai salah satu syarat penerimaan peserta didik baru, dengan standar penilaian yang ditetapkan oleh masing-masing lembaga pendidikan (Asiah, 2018). Kondisi ini pada akhirnya mendorong lembaga PAUD untuk lebih berfokus pada pencapaian kemampuan akademik dini, meskipun hal tersebut berpotensi mengabaikan hak anak untuk belajar melalui bermain dan mengembangkan karakter secara alami.

Kondisi ini diperparah oleh laporan dari Karin Villien dari Bank Dunia yang mencatat

bahwa sekolah-sekolah di Indonesia cenderung bersifat akademik-sentris, di mana siswa diharapkan duduk tenang di bangku sekolah dasar dalam usia yang sangat dini (Yufiarti & Chandrawati, 2022). Hal ini menciptakan "kurikulum tersembunyi" yang mengabaikan hakikat paling mendasar dari masa kanak-kanak: bermain. Ketika bermain dipinggirkan, maka pendidikan karakter kehilangan laboratorium alaminya (Hasbi & Wahyuningsih, 2020). Karakter akhirnya hanya diajarkan sebagai hafalan nilai-nilai moral di papan tulis, bukan sebagai perilaku yang diinternalisasi melalui pengalaman (Mukhlisin, 2019).

Jika kita merujuk pada Global Competitiveness Report dari World Economic Forum, daya saing sebuah bangsa di masa depan tidak lagi ditentukan oleh sejauh mana siswa mampu menghafal informasi, melainkan pada soft skills atau keterampilan non-kognitif seperti adaptabilitas, kreativitas, dan integritas (World Economic Forum, 2019). Sayangnya, instrumen pendidikan di Indonesia masih sering tertatih dalam membangun kompetensi ini karena model pembelajaran yang digunakan terlalu instruksional dan kurang memberikan ruang eksplorasi.

Oleh karena itu, diperlukan upaya rekonstruksi dalam pendekatan pendidikan karakter pada pendidikan anak usia dini. Rekonstruksi meliputi pergeseran paradigma dalam memaknai aktivitas bermain dalam proses pembelajaran. Selama ini, bermain kerap diposisikan sebagai aktivitas sekunder yang terpisah dari proses belajar. Padahal, dalam perspektif perkembangan anak, bermain merupakan medium fundamental yang memungkinkan anak menginternalisasi nilai, norma, dan keterampilan sosial secara alami (Hasbi & Wahyuningsih, 2020). Berangkat dari praktik pendidikan anak usia dini di Belgia, artikel ini mengkaji filosofi Jouer (bermain) dalam model pembelajaran Atelier sebagai kerangka konseptual bagi rekonstruksi pendidikan karakter. Dalam pendekatan ini, bermain tidak dipahami sekadar sebagai aktivitas rekreatif, melainkan sebagai proses pedagogis yang berlangsung secara bertahap, mulai dari eksplorasi kesenangan individual hingga pembelajaran mengenai aturan dan tanggung jawab sosial melalui pengalaman bermain yang terstruktur.

KONSEP PEMBELAJARAN ATELIER DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Secara etimologis, istilah atelier berasal dari bahasa Prancis yang berarti "bengkel" atau "studio", yaitu ruang tempat seorang seniman atau pengrajin mencipta dan bereksperimen dengan berbagai medium. Dalam ranah pendidikan anak usia dini, istilah ini memperoleh makna pedagogis khusus melalui pendekatan pendidikan Reggio Emilia di Italia (Caratù, 2020). Dalam pendekatan tersebut, atelier dipahami sebagai ruang studio kreatif yang menyediakan berbagai material alami maupun buatan—seperti tanah liat, kertas, kain, kayu, kawat, dan benda-benda daur ulang—yang memungkinkan anak mengeksplorasi beragam bentuk ekspresi visual dan simbolik (KLA Schools, 2026).

Konsep atelier diperkenalkan oleh Loris Malaguzzi pada awal 1960-an dalam sistem prasekolah kota Reggio Emilia sebagai bagian dari proyek pedagogis yang menempatkan kreativitas, eksplorasi material, dan ekspresi artistik sebagai inti proses belajar anak. Dalam ruang ini, anak dapat bekerja secara individual maupun kolaboratif dengan berbagai media untuk mengekspresikan gagasan, imajinasi, dan pemahaman mereka tentang dunia. Atelier biasanya dipandu oleh seorang atelierista, yakni pendidik dengan latar belakang seni yang

berperan mendampingi eksplorasi kreatif anak sekaligus mendokumentasikan proses belajar mereka (Plaisance, 2001). Atelier dalam pendidikan anak usia dini merujuk pada sistem pedagogis yang dirancang untuk mendorong eksplorasi, eksperimen, dan representasi berbagai “bahasa anak” (the hundred languages of children) melalui pengalaman langsung dengan material dan proyek kreatif (Edwards, Gandini, & Forman, 2011).

Dalam konteks pendidikan anak usia dini di Belgia, konsep atelier diadaptasi sebagai ruang belajar yang berfungsi sebagai “bengkel kreatif”, yakni lingkungan pedagogis yang memungkinkan anak bereksperimen dengan berbagai material, membangun gagasan, serta mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, dan sosial melalui proses eksplorasi yang terbuka. Dalam perspektif ini, rekonstruksi pendidikan karakter tidak hanya berkaitan dengan isi kurikulum, tetapi juga dengan transformasi lingkungan belajar. Ruang kelas tidak lagi dipandang sebagai tempat belajar yang statis, melainkan sebagai lingkungan eksploratif yang dirancang untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, kolaborasi, dan ekspresi kreatif anak.

Adaptasi ini menunjukkan bahwa konsep atelier tidak hanya berkembang dalam konteks pedagogi Italia, tetapi juga mengalami reinterpretasi dalam sistem pendidikan anak usia dini di berbagai negara Eropa. Dalam konteks pendidikan anak usia dini di Belgia, konsep atelier diadaptasi sebagai ruang belajar yang berfungsi sebagai “bengkel kreatif”. Model atelier yang dipraktikkan di sejumlah lembaga pendidikan anak usia dini di Belgia memiliki karakteristik yang membedakannya dari konsep sentra bermain konvensional. Lingkungan fisik sekolah diposisikan sebagai the third teacher (guru ketiga), yaitu unsur pedagogis yang secara aktif mendukung proses belajar anak (Strong-Wilson & Ellis, 2007).

Oleh karena itu, ruang belajar ditata secara sengaja dengan menyediakan beragam material dan alat eksplorasi yang mendorong anak untuk mencoba, bereksperimen, mengalami kegagalan, serta mencoba kembali dalam proses belajar yang reflektif. Temuan ini menunjukkan bahwa dalam praktik pendidikan di Belgia, sarana dan prasarana pendidikan tidak dirancang semata-mata untuk menunjukkan kemewahan fasilitas, melainkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang merangsang kemandirian, kreativitas, dan inisiatif anak.

Hasil penelitian Latifatul Hasanah di PAUD Communale Louvain-la-Neuve Blocry, Belgia, menunjukkan bahwa praktik atelier di lembaga tersebut mencerminkan dinamika keberlanjutan dan perubahan (continuity and change) dalam pengembangan model pembelajaran. Model atelier yang diterapkan tidak berdiri sebagai pendekatan tunggal, melainkan merupakan hasil adopsi dan adaptasi dari berbagai pemikiran dan praktik pendidikan anak usia dini di berbagai negara. Berdasarkan penuturan salah satu pendidik di PAUD Communale tersebut, model atelier yang dipraktikkan merupakan perpaduan dan pengembangan dari beberapa pendekatan pendidikan progresif, khususnya pendekatan Montessori, Reggio Emilia, dan HighScope (Khasanah, 2023).

Dalam implementasinya, atelier berfungsi sebagai area lingkungan bermain yang dilengkapi dengan beragam media eksploratif untuk mendukung perkembangan anak secara holistik. Pijakan lingkungan bermain tersebut mencakup tiga jenis aktivitas utama, yaitu permainan sensorimotor, permainan peran (role play), dan permainan konstruktif atau bangunan, yang secara bersama-sama memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, emosional, serta kreativitas melalui

pengalaman bermain yang bermakna. Temuan ini menunjukkan bahwa model atelier di Belgia berkembang sebagai pendekatan pedagogis yang fleksibel dan adaptif, yang mengintegrasikan berbagai tradisi pendidikan progresif sekaligus mempertahankan prinsip utama pembelajaran berbasis bermain. Untuk memahami bagaimana pendekatan ini diimplementasikan secara konkret dalam praktik pendidikan, bagian berikut akan mengulas pengalaman penerapan model atelier di lembaga pendidikan anak usia dini di Belgia.

PRAKTIK MODEL PEMBELAJARAN ATELIER DI BELGIA DALAM PENGEMBANGAN KARAKTER ANAK

Dalam lanskap pendidikan anak usia dini global, terdapat berbagai model pembelajaran yang telah berkembang dan menjadi rujukan penting dalam praktik pedagogi modern. Beberapa di antaranya adalah model Montessori yang dikembangkan oleh Dr. Maria Montessori di Roma pada akhir abad ke-19, model HighScope yang dirancang oleh David P. Weikart di Amerika Serikat pada dekade 1960-an, serta pendekatan Reggio Emilia yang dicetuskan oleh Loris Malaguzzi di Italia pasca Perang Dunia II. Selain itu, dikenal pula model Beyond Center and Circle Time (BCCT) dari Florida yang menekankan pada empat jenis pijakan (scaffolding), serta model Sentra yang kemudian banyak diadaptasi dalam praktik pendidikan anak usia dini di Indonesia. Berbagai model tersebut lahir dari kerangka filosofis yang berbeda, namun memiliki kesamaan dalam menempatkan anak sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran (Khasanah, 2023).

Meskipun demikian, setiap model pembelajaran tersebut memiliki karakteristik, kekuatan, sekaligus tantangan implementasi tersendiri. Model Montessori, misalnya, dikenal karena pendekatannya yang sangat sistematis dalam mengembangkan kemandirian anak melalui penggunaan alat peraga khusus yang dirancang secara ilmiah. Namun, dalam praktiknya model ini sering dipandang terlalu individualistik, sehingga memerlukan rasio guru dan murid yang relatif kecil serta ketersediaan media pembelajaran yang cukup mahal. Sementara itu, model HighScope memberikan kebebasan kepada anak untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dalam kerangka plan-do-review. Kendati demikian, kebebasan tersebut juga dapat berpotensi memunculkan miskonsepsi apabila proses pendampingan guru tidak dilakukan secara cermat dan terstruktur.

Pendekatan Reggio Emilia, yang menempatkan lingkungan sebagai the third teacher dan menekankan pada ekspresi “seratus bahasa anak” (the hundred languages of children), sering kali membutuhkan ruang belajar yang luas, material eksploratif yang beragam, serta sistem dokumentasi pedagogis yang intensif. Kondisi ini menuntut dukungan sarana prasarana yang tidak sedikit (Edwards dkk., 2011). Demikian pula model BCCT yang menekankan pada pijakan lingkungan, pijakan sebelum bermain, pijakan selama bermain, dan pijakan setelah bermain, memerlukan penataan ruang dan pengelolaan kelas yang cukup kompleks. Dalam konteks Indonesia, model Sentra yang diadaptasi dari BCCT juga menghadapi berbagai tantangan implementasi. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa praktik di lapangan sering kali masih berorientasi pada hasil belajar yang terukur, sementara dimensi proses bermain sebagai sarana pembentukan karakter belum sepenuhnya dimaksimalkan (Hasanah & Latif, 2019; Julaiha & Malik, 2024).

Di tengah keberagaman pendekatan tersebut, model pembelajaran Atelier yang

berkembang dalam praktik pendidikan anak usia dini di Belgia menawarkan alternatif yang menarik. Model ini tidak muncul sebagai pendekatan yang sepenuhnya baru, melainkan sebagai hasil proses adopsi, adaptasi, dan sintesis dari berbagai model pedagogi progresif yang telah berkembang sebelumnya. Dalam praktiknya, model Atelier memadukan unsur-unsur dari pendekatan Montessori, Reggio Emilia, HighScope, dan BCCT, kemudian diformulasikan kembali menjadi suatu kerangka pembelajaran yang lebih fleksibel dan kontekstual. Menurut penuturan Madame Dominique, salah satu pendidik yang terlibat dalam pengembangan praktik ini, model Atelier dirancang sebagai proses pembelajaran yang lebih sederhana dalam implementasi namun tetap efektif dalam mengembangkan potensi kognitif, sosial, emosional, dan karakter anak (Khasanah, 2023).

Secara historis, perkembangan model ini tidak dapat dilepaskan dari pengaruh pemikiran Pauline Kergomard, seorang tokoh pendidikan di Prancis yang dikenal sebagai pelopor transformasi pendidikan anak usia dini dari pendekatan tradisional menuju pendekatan yang lebih humanistik dan berpusat pada anak. Kergomard menekankan pentingnya aktivitas bermain sebagai sarana utama dalam proses belajar anak. Gagasan tersebut kemudian memengaruhi perkembangan berbagai praktik pedagogis di Eropa, termasuk konsep atelier sebagai ruang eksplorasi kreatif dalam pendidikan anak usia dini (Faure, 2012).

Dalam perspektif pedagogis, atelier tidak hanya dipahami sebagai ruang fisik, melainkan sebagai suatu ekosistem belajar yang memfasilitasi interaksi antara anak, material, lingkungan, dan guru. Lingkungan belajar ini dirancang dengan berbagai media eksploratif yang memungkinkan anak terlibat dalam aktivitas sensorimotor, permainan simbolik, maupun permainan konstruktif. Dengan demikian, atelier dapat dipahami sebagai suatu kondisi lingkungan belajar yang dipersiapkan secara sadar oleh guru untuk mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak secara terpadu. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip *student active learning* dan *cooperative learning*, di mana anak didorong untuk menjadi pelaku utama dalam proses pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan memperkaya pengalaman belajar (Khasanah, 2023).

Implementasi konkret model ini dapat diamati melalui praktik pendidikan di pendidikan usia dini di Belgia. Di Belgia Atelier dapat menjadi sarana efektif dalam membangun karakter anak usia dini. Anak-anak di lingkungan sekolah tersebut tampak tumbuh sebagai individu yang hangat, riang, dan percaya diri. Menariknya, keberhasilan tersebut tidak ditopang oleh fasilitas mewah atau teknologi pendidikan yang mahal. Sebaliknya, sebagian besar media pembelajaran yang digunakan justru berasal dari material sederhana dan barang bekas yang dimanfaatkan kembali secara kreatif. Sekitar 80 persen bahan yang digunakan dalam aktivitas bermain anak merupakan hasil daur ulang yang diolah menjadi media eksploratif yang menarik. Anak-anak belajar melalui pengalaman langsung (*experiential learning*). Anak diberi kesempatan untuk bereksperimen, memecahkan masalah sederhana, serta menemukan solusi melalui proses eksplorasi yang mereka lakukan sendiri. Pendekatan ini tidak hanya menstimulasi perkembangan kognitif, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, ketekunan, serta kemampuan bekerja sama dengan teman sebaya (Khasanah, 2023). Melalui praktik tersebut, terlihat bahwa kekuatan utama model Atelier terletak pada kemampuannya memadukan kreativitas lingkungan belajar, kebebasan

eksplorasi anak, serta pendampingan pedagogis yang reflektif. Kombinasi ini menjadikan Atelier sebagai pendekatan pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan potensi intelektual anak, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter seperti kemandirian, tanggung jawab, ketekunan, dan kerja sama sejak tahap awal perkembangan mereka.

FILOSOFI BERMAIN DALAM PEDAGOGI ATELIER: TRAJEKTORI JOUER DALAM KONSTRUKSI KARAKTER ANAK

Dalam perspektif pedagogis model Atelier, aktivitas bermain dipahami sebagai proses perkembangan terstruktur yang memfasilitasi anak dalam membangun pengalaman belajar melalui interaksi dialektis dengan lingkungan. Pendekatan ini memposisikan bermain sebagai medium fundamental bagi pengembangan ranah kognitif, sosial, emosional, dan karakter secara integratif. Secara konseptual, praksis pembelajaran dalam ekosistem Atelier berfokus pada tiga modalitas dasar aktivitas bermain: permainan sensorimotor, permainan simbolik, dan permainan konstruktif (Khasanah, 2023). Ketiga modalitas ini merepresentasikan trajektori pengalaman belajar anak yang bergerak dari eksplorasi berbasis indrawi menuju representasi simbolik, hingga bermuara pada kreasi terstruktur.

Pertama, permainan sensorimotor merupakan fase eksplorasi primer yang mengoptimalkan stimulasi pancaindra sebagai instrumen kognisi awal. Melalui interaksi taktil dan kinestetik dengan material multidimensi—seperti air, pasir, dan tanah liat—anak memperoleh pengalaman empiris yang menstimulasi korteks serebral dalam mengolah informasi lingkungan. Aktivitas ini tidak hanya krusial bagi koordinasi motorik, tetapi juga berfungsi sebagai prasyarat bagi tumbuhnya kemampuan berpikir simbolik (Smilansky, 1968). Dalam konteks ini, peran pendidik dalam model Atelier menjadi sangat strategis dalam melakukan "provokasi" lingkungan melalui penyediaan material eksploratif yang mampu mengaktivasi seluruh modalitas sensorik anak secara optimal.

Kedua, permainan simbolik atau bermain peran (*role play*), yang menandai transisi anak menuju kemampuan representasi sosial dan imajinatif. Dalam fase ini, anak melakukan internalisasi terhadap peran-peran sosial yang diobservasi dari lingkungan makro, seperti figur profesional maupun anggota keluarga. Secara psikososial, permainan peran memberikan ruang bagi anak untuk mengonstruksi empati, memperkaya kompetensi linguistik, serta melatih pengambilan perspektif (*perspective-taking*). Melalui negosiasi aturan dalam bermain peran, anak secara organik belajar mengelola regulasi emosi dan membangun interaksi sosial yang kompleks, yang merupakan fondasi utama dari karakter sosial (Piaget & Jean, 2013).

Ketiga, permainan konstruktif (*constructive play*) menjadi fase di mana anak mentransformasi gagasan abstrak menjadi entitas konkret melalui aktivitas kreasi. Pada tahap ini, anak berinteraksi dengan spektrum material yang luas, mulai dari bahan tak terstruktur (*liquid/loose parts*) hingga material terstruktur seperti balok dan media seni lainnya. Aktivitas konstruktif ini memacu perkembangan *higher-order thinking skills* (HOTS), termasuk pemecahan masalah (*problem solving*), perencanaan strategis, dan logika spasial. Proses konstruksi ini memberikan pelajaran autentik mengenai hubungan sebab-akibat, stabilitas struktur, serta resiliensi dan ketekunan (*grit*) saat menghadapi hambatan teknis dalam berkarya (Piaget & Jean, 2013; Smilansky, 1968).

Secara komprehensif, model Atelier merupakan pendekatan pedagogis yang mengintegrasikan berbagai dimensi bermain secara sistematis dan teleologis. Dalam model ini, lingkungan belajar tidak lagi dipandang sebagai ruang fisik statis, melainkan bertransformasi menjadi "guru ketiga" (the third teacher) yang secara sengaja dirancang untuk menantang kapasitas eksplorasi anak. Melalui penataan ruang yang teliti, seleksi material yang provokatif, serta manajemen aktivitas yang terukur, Atelier berhasil menciptakan ekosistem belajar holistik. Dalam kerangka tersebut, bermain melampaui fungsi rekreatifnya dan beralih fungsi menjadi instrumen pedagogis untuk mengaktualisasikan kecerdasan majemuk sekaligus menginternalisasi nilai-nilai karakter melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Berpijak pada kerangka konseptual tersebut, filosofi Jouer dalam model Atelier memandang aktivitas bermain sebagai proses evolutif yang berlangsung melalui tahapan perkembangan pengalaman yang berkesinambungan. Tahapan-tahapan inilah yang kemudian membentuk struktur pembelajaran untuk menumbuhkan nilai-karakter secara gradual. Manifestasi dari prinsip tersebut dapat diamati secara konkret pada praktik pembelajaran di PAUD L'école Maternelle Communale, Belgia. Berdasarkan hasil observasi terhadap dinamika kelas di lembaga tersebut, ditemukan bahwa pengalaman bermain anak berkembang melalui klasifikasi aktivitas yang spesifik, yang secara langsung berkontribusi pada pembentukan karakter peserta didik.

Secara praktis, terdapat empat bentuk pengalaman bermain yang menjadi pilar utama dalam kegiatan pembelajaran di Atelier Belgia, yaitu: *jouer pour jouer* (bermain untuk senang), *jouer pour imiter et s'exprimer* (bermain untuk meniru dan berekspresi), *jouer pour construire* (bermain untuk membangun), dan *jouer avec des règles* (bermain dengan aturan). Keempat tipologi permainan ini mempertegas bahwa di dalam ruang Atelier, aktivitas bermain tidak sekadar berfungsi sebagai sarana pelepasan ketegangan atau rekreasi, melainkan beroperasi sebagai medium pembelajaran kompleks yang mensinergikan perkembangan kognitif, kematangan sosial, dan penguatan karakter anak usia dini (Khasanah, 2023).

1. Jouer Pour Jouer (Bermain untuk Kesenangan)

Bermain merupakan dunia anak. Aktivitas bermain pada dasarnya merupakan kegiatan yang dipilih secara sukarela oleh anak karena memberikan rasa senang dan kegembiraan. Dalam perspektif pendidikan anak usia dini, bermain dipandang sebagai fondasi utama bagi proses belajar anak. Permainan merupakan dasar penting dalam pembelajaran anak usia dini karena melalui aktivitas bermain anak dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan, termasuk kemampuan fisik, kreativitas, pengetahuan, serta perilaku sosial.

Dalam praktik pembelajaran, aktivitas bermain yang menyenangkan tidak dibiarkan berlangsung secara spontan tanpa arah, tetapi dirancang secara pedagogis melalui kurikulum dan aktivitas guru di kelas. Guru menciptakan berbagai situasi bermain yang menarik sehingga anak dapat belajar melalui pengalaman yang menyenangkan. Kegiatan bermain ini sering dilakukan baik di dalam maupun di luar ruang kelas. Guru mendorong anak untuk terlibat dalam berbagai aktivitas eksploratif yang memungkinkan mereka bergerak bebas, berinteraksi dengan lingkungan, serta mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya. Melalui

bermain yang menyenangkan, anak membangun sikap positif terhadap pengalaman belajar di sekolah. Rasa senang yang muncul dari aktivitas bermain membuat anak merasa nyaman berada di lingkungan sekolah, sehingga proses belajar berlangsung secara lebih alami dan bermakna.

Dalam perspektif filosofis Atelier, rasa senang bukan sekadar emosi rekreatif, melainkan fondasi bagi keterbukaan kognitif dan ekspresi eksistensial anak sebagai subjek yang merdeka. Ketika anak memilih aktivitas secara sukarela, ia tidak hanya sedang bermain, tetapi sedang mempraktikkan otonomi diri untuk mengenal identitas, lingkungan, serta batas-batas kemampuannya. Di sini, bermain merupakan pengalaman autentik yang memungkinkan anak membangun hubungan yang jujur dengan dunia di sekitarnya.

Guna memastikan aktivitas ini tidak berjalan secara anarkis, pendidik di Atelier melakukan desain pedagogis yang terukur agar "kegembiraan" tersebut menjadi jembatan organik antara realitas domestik anak dengan realitas akademik di sekolah. Dengan demikian, kesenangan dalam bermain bukan lagi sekadar efek samping dari aktivitas instruksional, melainkan kondisi fundamental yang memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara alami. Melalui pengalaman eksploratif yang bebas dari tekanan target ini, nilai karakter seperti optimisme, rasa ingin tahu (*curiosity*), dan kemerdekaan berpikir dapat tumbuh secara inheren dalam diri anak.

2. Jouer Pour Imiter Et S'exprimer (Bermain untuk Meniru dan Mengekspresikan Diri)

Salah satu karakteristik utama anak usia dini adalah kecenderungannya untuk meniru perilaku yang diamati di lingkungan sekitarnya. Penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak meniru ucapan maupun tindakan orang-orang di sekelilingnya. Sejak usia sangat dini, anak telah menunjukkan kemampuan meniru (Amsari, Wahyuni, & Fadhilaturrahmi, 2024). Misalnya, bayi dapat meniru ekspresi wajah ibunya ketika tersenyum atau menjulurkan lidah. Seiring pertumbuhan usia, kemampuan meniru tersebut semakin berkembang dan mencakup berbagai aspek perilaku, seperti cara berbicara, cara bertindak, maupun cara mengekspresikan emosi (Rizzolatti & Craighero, 2004).

Dalam konteks pembelajaran Atelier, kecenderungan alamiah anak untuk meniru dimanfaatkan sebagai bagian dari proses belajar. Anak tidak hanya mengamati tindakan guru atau orang dewasa, tetapi juga menirunya dalam bentuk permainan peran. Sering kali anak bermain seolah-olah menjadi guru, orang tua, atau profesi lain yang mereka kenal. Dalam permainan tersebut, anak meniru cara berbicara, sikap, maupun tindakan yang pernah mereka lihat sebelumnya. Melalui aktivitas ini, anak tidak hanya meniru perilaku, tetapi juga belajar mengekspresikan pemahaman mereka terhadap dunia sosial di sekitarnya. Oleh karena itu, dalam pembelajaran Atelier, guru berperan sebagai teladan yang memberikan contoh perilaku positif yang dapat ditiru oleh anak.

Secara filosofis, *jouer pour imiter et s'exprimer* menempatkan peniruan dalam sebuah proses interpretatif di mana anak membangun relasi dengan dunia sosial. Melalui mimikri yang bermakna, anak secara simbolik menempatkan dirinya dalam posisi orang lain—sebuah jembatan eksistensial menuju pengembangan empati. Dalam kerangka ini, bermain peran bertransformasi menjadi "laboratorium ekspresi" yang memungkinkan anak membedah makna di balik tindakan sosial serta belajar melihat dunia dari perspektif yang berbeda. Dalam ekosistem Atelier, proses ini menegaskan bahwa bermain adalah ruang dialog antara

diri anak dan realitas sosial. Di sinilah aspek keteladanan (modeling) menjadi krusial; pendidik bukan lagi sekadar pemberi instruksi, melainkan subjek moral yang integritasnya diinternalisasi secara tidak sadar oleh anak. Melalui praktik imitasi yang terstruktur ini, karakter kepedulian, kesadaran sosial, dan kemampuan ekspresi diri tumbuh secara organik sebagai hasil dari pengamatan dan pengalaman langsung anak terhadap nilai-nilai yang ia observasi.

3. Jouer Pour Construire (Bermain untuk Membangun)

Bermain juga dapat menjadi sarana bagi anak untuk membangun pengetahuan dan mengembangkan kemampuan berpikir. Dalam jenis permainan ini, anak terlibat dalam aktivitas yang mendorong mereka untuk menciptakan sesuatu secara konkret. Untuk mendukung bentuk permainan ini, sekolah menyediakan berbagai lingkungan bermain yang dirancang secara khusus, seperti area bermain balok, bermain peran, bermain bahan alam, bermain warna, bermain puzzle, serta bermain kata melalui kegiatan membaca gambar dan bercerita. Lingkungan bermain tersebut berfungsi sebagai wahana belajar yang memungkinkan anak mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikirnya secara aktif. Anak tidak hanya menggunakan permainan sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pemahaman terhadap berbagai konsep yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan yang bersifat konstruktif ini memiliki berbagai manfaat bagi perkembangan anak. Melalui aktivitas tersebut, anak dapat mengembangkan daya nalar, meningkatkan kreativitas, serta melatih kemampuan berkomunikasi. Selain itu, bermain untuk membangun juga dapat membantu menumbuhkan berbagai karakter positif, seperti rasa percaya diri, kemandirian, tanggung jawab, serta empati terhadap orang lain.

Dalam perspektif filosofis, *jouer pour construire* memposisikan bermain sebagai proses epistemologis di mana anak secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dialektis dengan material dan pengalaman konkret. Tahap ini merepresentasikan kemampuan anak untuk melakukan objektifikasi pikiran, yaitu mentransformasi gagasan abstrak menjadi entitas fisik melalui perantara material seperti balok, warna, atau bahan alam. Melalui aktivitas konstruksi ini, anak tidak sekadar menerima informasi, tetapi secara mandiri memetakan hubungan sebab-akibat dan mengembangkan strategi pemecahan masalah (problem solving). Lebih dari itu, proses membangun di ruang Atelier merupakan sarana untuk menempa integritas dan resiliensi (grit). Ketika sebuah karya yang dibangun mengalami kegagalan atau runtuh, anak diajak untuk melakukan refleksi, percobaan ulang, dan eksplorasi berkelanjutan. Di sinilah aspek karakter seperti kemandirian dan tanggung jawab terhadap proses terbentuk; anak menyadari secara empiris bahwa pencapaian sebuah hasil menuntut perencanaan yang matang dan ketekunan yang konsisten.

4. Jouer Avec des Règles (Bermain dengan Aturan)

Melalui bermain, anak juga belajar memahami aturan yang berlaku dalam kehidupan sosial. Namun, dalam pendidikan anak usia dini, aturan tidak diajarkan melalui pendekatan yang kaku atau disiplin yang bersifat memaksa. Sebaliknya, anak belajar tentang aturan melalui pengalaman bermain yang melibatkan interaksi dengan teman sebaya dan peran-peran sosial tertentu. Misalnya, ketika anak bermain peran sebagai polisi, mereka mencoba menggambarkan bagaimana seorang polisi menjaga ketertiban, menangkap pencuri, atau

mengatur lalu lintas.

Melalui permainan tersebut, anak mulai memahami konsep benar dan salah serta konsekuensi dari suatu tindakan. Tanpa perlu penjelasan yang panjang dari guru, anak dapat membangun pemahaman sendiri mengenai nilai-nilai seperti tanggung jawab, kejujuran, dan kepatuhan terhadap aturan. Permainan dengan aturan juga mendorong anak untuk belajar bekerja sama dengan teman sebaya, berkomunikasi, serta menyepakati aturan permainan bersama. Dalam situasi tersebut, anak belajar menerima kemenangan maupun kekalahan, sekaligus mengembangkan sikap sportivitas.

Secara filosofis, *jouer avec des règles* menunjukkan bahwa kesadaran terhadap norma sosial berkembang melalui pengalaman bermain bersama. Aturan dalam permainan tidak dipahami sebagai paksaan eksternal, melainkan sebagai kesepakatan yang memungkinkan interaksi berlangsung secara adil dan menyenangkan. Dalam konteks ini, aturan bersifat intrinsik karena muncul dari kebutuhan anak untuk menjaga keberlangsungan permainan. Melalui pengalaman tersebut, anak belajar bahwa kebebasan individu selalu berada dalam relasi dengan kebebasan orang lain. Ketika anak berperan sebagai polisi dalam permainan atau menyepakati aturan bersama teman-temannya, mereka secara tidak langsung memahami konsep keadilan, sportivitas, serta konsekuensi dari pelanggaran terhadap kesepakatan bersama. Tanpa melalui indoktrinasi verbal, anak membangun pemahaman tentang sebab-akibat dalam kehidupan sosial.

Dengan demikian, bermain menjadi ruang pembelajaran etis di mana nilai-nilai seperti tanggung jawab, kejujuran, dan disiplin tumbuh secara otonom. Disiplin yang berkembang melalui pengalaman bermain tidak lahir dari rasa takut terhadap hukuman, melainkan dari kesadaran bahwa aturan merupakan sarana penting untuk menjaga keharmonisan serta mencapai tujuan bersama dalam permainan. Dalam konteks pembelajaran Atelier, prinsip “bermain sambil belajar aturan” ini menjadi bagian penting dari proses pembentukan pemahaman anak tentang dunia sosial di sekitarnya. Melalui berbagai situasi permainan yang dirancang secara pedagogis, anak tidak hanya belajar mematuhi aturan, tetapi juga mengonstruksi pengetahuannya tentang berbagai peristiwa dan situasi sosial. Dengan cara ini, anak memperoleh pengalaman yang membantu mereka memahami realitas kehidupan secara lebih konkret dan bermakna.

Sebagai satu kesatuan sosiopedagogis, keempat dimensi filosofis jouer tersebut bekerja secara simultan dan sirkular dalam ekosistem pembelajaran Atelier. Perkembangan pengalaman bermain—mulai dari kesenangan spontan (*jouer pour jouer*), peniruan realitas sosial (*jouer pour imiter*), penciptaan dan konstruksi gagasan melalui karya (*jouer pour construire*), hingga internalisasi kontrak sosial dalam permainan (*jouer avec des règles*)—menunjukkan bahwa pembentukan karakter tidak dapat dicapai melalui indoktrinasi satu arah. Sebaliknya, karakter berkembang melalui proses konstruksi pengalaman yang dijalani anak dalam interaksinya dengan lingkungan dan komunitas bermainnya. Dalam konteks ini, model Atelier di Belgia memperlihatkan bahwa ruang kelas yang dirancang sebagai “bengkel” pengalaman mampu mentransformasi aktivitas bermain menjadi ruang pembelajaran yang kaya makna. Melalui integrasi keempat dimensi bermain tersebut, pendidikan anak usia dini tidak hanya berfungsi sebagai persiapan akademik, tetapi juga sebagai ruang persemaian karakter yang otonom, empatik, resilien, dan disiplin secara intrinsik.

TANTANGAN SOSIO-KULTURAL DAN ADAPTASI IMPLEMENTASI DI INDONESIA

Upaya merekonstruksi pendidikan karakter melalui model Atelier di Indonesia tidak dapat dilepaskan dari kompleksitas realitas sosial dan kultural yang melingkupinya. Perbedaan konteks pendidikan, ekspektasi masyarakat, serta kondisi kelembagaan menjadikan implementasi pendekatan ini tidak dapat dilakukan melalui adopsi langsung dari praktik yang berkembang di negara lain. Sebaliknya, proses adaptasi memerlukan pendekatan kontekstual yang mempertimbangkan dinamika budaya pendidikan lokal. Namun demikian, di balik berbagai keterbatasan tersebut, terdapat peluang yang signifikan untuk mengembangkan bentuk lokalisasi pedagogi Atelier yang kreatif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan anak usia dini di Indonesia.

Salah satu tantangan utama dalam implementasi pendekatan ini berkaitan dengan dominasi paradigma akademik dalam pendidikan anak usia dini. Dalam banyak kasus, keberhasilan pendidikan masih dipersepsikan secara sempit melalui indikator kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (calistung) (Asiah, 2018; Farikhah & Ariestina, 2020; Paudpedia, 2023). Orientasi akademik yang terlalu dini tersebut sering kali menempatkan kegiatan bermain sebagai aktivitas sekunder, padahal dalam perspektif pedagogi perkembangan anak, bermain merupakan medium utama pembelajaran.

Tantangan lain berkaitan dengan keterbatasan fasilitas dan sumber daya yang dimiliki oleh banyak lembaga pendidikan anak usia dini. Model Atelier kerap diasosiasikan dengan kebutuhan material pembelajaran yang beragam dan dianggap memerlukan biaya tinggi. Persepsi bahwa pendidikan berkualitas identik dengan fasilitas mahal (Ali, Karwono, Tedjawati, & Listiawati, 2020; Dewi & Indrayani, 2021), seperti yang sering dilekatkan pada sekolah berlabel internasional, dapat menimbulkan keraguan bagi lembaga dengan sumber daya terbatas untuk mengadopsi pendekatan ini. Padahal, esensi utama pedagogi Atelier tidak terletak pada kemewahan fasilitas, melainkan pada kemampuan guru dalam merancang lingkungan belajar yang kaya akan kemungkinan eksplorasi.

Dalam konteks tersebut, peluang adaptasi model Atelier di Indonesia justru terbuka melalui pemanfaatan bahan-bahan lokal yang tersedia di lingkungan sekitar. Strategi penggunaan loose parts atau bahan-bahan lepasan memungkinkan terciptanya ruang eksplorasi yang kaya tanpa bergantung pada material pabrikan yang mahal. Biji-bijian, ranting kayu, kerikil, kain perca, maupun limbah rumah tangga yang bersih dapat berfungsi sebagai medium eksplorasi yang mendorong kreativitas dan imajinasi anak. Pendekatan ini sekaligus merepresentasikan integrasi nilai kearifan lokal dalam praktik pedagogis, di mana proses pembentukan karakter mandiri dan kreatif dapat berlangsung dalam berbagai kondisi sosial dan ekonomi.

Sejumlah praktik pendidikan anak usia dini di Indonesia juga menunjukkan bahwa pendekatan serupa telah mulai diadaptasi melalui inspirasi pedagogi Reggio Emilia, termasuk penggunaan ruang atelier sebagai ruang eksplorasi seni berbasis material lokal. Beberapa lembaga PAUD, misalnya, mengembangkan pembelajaran berbasis proyek yang berangkat dari minat anak, seperti kegiatan proyek kebun yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar (paud.id, 2025). Berbagai studi menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek dalam tradisi Reggio Emilia efektif dalam meningkatkan kreativitas, kemampuan kolaborasi, serta pembentukan karakter anak usia

dini. Selain itu, model pembelajaran berbasis eksplorasi seperti ini juga mendukung pengembangan soft skills—seperti kreativitas, adaptabilitas, dan kemampuan memecahkan masalah—yang semakin penting bagi daya saing generasi masa depan.

Pengalaman tersebut sekaligus menunjukkan bahwa penerapan konsep atelier tidak selalu memerlukan fasilitas yang mahal, tetapi dapat diwujudkan melalui ruang eksplorasi sederhana yang memanfaatkan material alam dan sumber daya lokal. Dalam konteks masyarakat Indonesia, pendekatan ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan, terutama di lingkungan komunitas seperti PAUD berbasis desa, kelompok bermain, maupun layanan pengasuhan anak yang dikelola masyarakat melalui organisasi seperti PKK atau pusat penitipan anak. Dengan demikian, adaptasi pedagogi Atelier di Indonesia tidak hanya memungkinkan secara praktis, tetapi juga relevan dengan karakter sosial dan kultural masyarakat yang memiliki tradisi kuat dalam pemanfaatan sumber daya lokal dan pembelajaran berbasis komunitas.

Keberhasilan proses adaptasi tersebut pada akhirnya sangat bergantung pada terbangunnya hubungan kolaboratif antara sekolah dan keluarga sebagai sekolah pertama (Madrasatul Ula). Sekolah memiliki peran strategis dalam membangun pemahaman orang tua bahwa melalui filosofi jouer—bermain sebagai proses belajar—anak sedang mengembangkan berbagai kapasitas kognitif dan sosial yang fundamental. Aktivitas bermain yang terstruktur memungkinkan anak mengembangkan fungsi eksekutif, seperti kemampuan fokus, pengendalian diri, serta keterampilan memecahkan masalah. Kompetensi-kompetensi ini merupakan fondasi penting bagi keberhasilan belajar pada tahap pendidikan berikutnya, bahkan melampaui sekadar penguasaan keterampilan akademik dasar (Khasanah, 2023, hlm. 71). Dengan demikian, pendekatan bermain dalam pedagogi Atelier tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga memiliki potensi besar untuk berkontribusi pada rekonstruksi paradigma pendidikan karakter dalam konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia.

KESIMPULAN

Artikel ini bertujuan untuk menawarkan perspektif mengenai rekonstruksi pendidikan karakter pada anak usia dini melalui integrasi filosofi jouer dalam model pembelajaran Atelier. Berdasarkan analisis dan refleksi kritis terhadap praktik pendidikan anak usia dini di Belgia, kajian ini menunjukkan bahwa pendidikan karakter tidak efektif jika hanya dilakukan melalui metode instruksional satu arah, tetapi perlu menempatkan kembali aktivitas bermain sebagai medium alami bagi pembentukan karakter anak. Dalam pedagogi Atelier, proses tersebut berlangsung melalui empat trajektori bermain—jouer pour jouer, jouer pour imiter et s'exprimer, jouer pour construire, dan jouer avec des règles—yang memungkinkan berkembangnya nilai-nilai seperti kemandirian, empati, kreativitas, tanggung jawab, dan disiplin intrinsik melalui pengalaman bermain yang bermakna. Dalam konteks Indonesia, implementasi pendekatan ini menghadapi tantangan berupa dominasi paradigma akademik dalam PAUD serta keterbatasan fasilitas pada sebagian lembaga pendidikan. Namun demikian, peluang adaptasi tetap terbuka melalui pemanfaatan bahan-bahan lokal (loose parts), penguatan kolaborasi antara sekolah dan keluarga, serta pengembangan pembelajaran berbasis proyek yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Sejumlah praktik PAUD di Indonesia yang terinspirasi pendekatan

Reggio Emilia—misalnya melalui proyek eksploratif seperti proyek kebun—menunjukkan bahwa ruang atelier sederhana berbasis material lokal dapat mendukung kreativitas dan pembentukan karakter anak. Pengalaman tersebut sekaligus menegaskan bahwa konsep atelier tidak selalu bergantung pada fasilitas mahal, melainkan pada kemampuan pendidik dalam merancang lingkungan belajar yang eksploratif dan kontekstual. Secara akademik, artikel ini berkontribusi dengan menawarkan pembacaan konseptual mengenai filosofi jouer sebagai dasar pedagogis bagi rekonstruksi pendidikan karakter berbasis bermain. Pendekatan ini menegaskan bahwa pembentukan karakter pada anak usia dini lebih efektif ketika didukung oleh desain lingkungan belajar yang partisipatif, kontekstual, dan berpusat pada pengalaman bermain anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, N. B. V., Karwono, Tedjawati, & Listiawati, N. (2020). *Persepsi Masyarakat terhadap Sekolah yang Dianggap Favorit*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Amsari, D., Wahyuni, E., & Fadhilaturrahmi, F. (2024). The Social Learning Theory Albert Bandura for Elementary School Students. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1654–1662. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7247>
- Asiah, N. (2018). Pembelajaran Calistung Pendidikan Anak Usia Dini dan Ujian Masuk Calistung Sekolah Dasar di Bandar Lampung. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 5(1). <https://doi.org/10.24042/terampil.v5i1.2746>
- Caratù, M. (2020, Agustus 7). Reggio Emilia Approach, un metodo educativo nato in Italia e diventato globale. Diambil 9 Maret 2026, dari Orizzonte Scuola Notizie website: <https://www.orizzontescuola.it/reggio-emilia-approach-un-metodo-educativo-nato-in-italia-e-diventato-globale/>
- Dewi, P. Y. A., & Indrayani, L. (2021). Persepsi Orang Tua Siswa Terhadap Biaya Pendidikan. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 69–78. <https://doi.org/10.23887/ekuitas.v9i1.27034>
- Edwards, C., Gandini, L., & Forman, G. (2011). The Hundred Languages of Children: The Reggio Emilia Experience in Transformation. Third Edition. Dalam *Praeger*. Santa Barbara: Praeger.
- Farikhah, S., & Ariestina, H. (2020). Menelisik Kurikulum PAUD: Kajian Fenomenologis Terhadap Kecenderungan Belajar Calistung Anak Usia Dini. *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 77–94. <https://doi.org/10.18860/preschool.v1i2.9058>
- Faure, P. J.-C. (2012, Oktober 13). Joyeux anniversaire Pauline-Kergomard ! Diambil 9 Maret 2026, dari SudOuest.fr website: <https://www.sudouest.fr/gironde/sainte-foy-la-grande/joyeux-anniversaire-pauline-kergomard-9163891.php>
- Hasanah, R., & Latif, M. A. (2019). Implementasi Model Pembelajaran BCCT (Beyond Centers And Circle Times) dan Model Pembelajaran Konsiderasi di TK Khalifah Baciro Kota Yogyakarta. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 2(2), 184–199. <https://doi.org/10.23971/mdr.v2i2.1538>
- Hasbi, M., & Wahyuningsih, S. (2020). *Pentingnya Bermain bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Diambil dari <https://repositori.kemendikdasmen.go.id/18552/1/Pentingnya%20Bermain%20bagi>

- i%20Usia%20Dini%20(4).pdf
- Julaiha, S., & Malik, L. R. (2024). Implementasi Metode Pembelajaran Beyond Center and Circle Times (BCCT) di RA Al-Huda Kota Samarinda Dengan Metode Rolling Sentra: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 9(1), 57–64. <https://doi.org/10.21462/educasia.v9i1.257>
- Khasanah, L. (2023). *Generasi Emas Anak Usia Dini: Belajar Pembelajaran Karakter dari Belgia*. Malang: Pustaka Peradaban.
- KLA Schools. (2026). The Atelier—A Unique Artistic Expression for Children. Diambil 7 Maret 2026, dari KLA Schools website: <https://www.klaschools.com/insights/the-atelier-a-unique-artistic-expression-for-children>
- Manullang, B. (2013). Grand Desain Pendidikan Karakter Generasi Emas 2045. *Jurnal Pendidikan Karakter*. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1283>
- Mukhlisin, M. (2019). Pengembangan Theory Of Mind Melalui Bermain Dalam Membangun Karakter Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Kajian Agama Hukum Dan Pendidikan Islam (KAHPI)*, 1(1), 14–29. <https://doi.org/10.32493/kahpi.v1i1.p14-29.2906>
- paud.id. (2025, April 10). Reggio Emilia, Montessori, dan Pembelajaran Mendalam. Diambil 10 Maret 2026, dari PAUD JATENG website: <https://www.paud.id/reggio-emilia-montessori-dan-pembelajaran-mendalam/>
- Paudpedia. (2023, Februari 16). Calistung Tidak Boleh Jadi Syarat Masuk SD, Ditjen PAUD Dikdasmen Terbitkan Surat Edaran Penguatan Transisi PAUD ke SD Kelas Awal. Diambil 7 Maret 2026, dari Paudpedia.kemendikdasmen.go.id website: <https://paudpedia.kemendikdasmen.go.id/kabar-paud/berita/calistung-tidak-boleh-jadi-syarat-masuk-sd-ditjen-paud-dikdasmen-terbitkan-surat-edaran-penguatan-transisi-paud-ke-sd-kelas-awal?do=MTQ0Ny1iODc5MDYyNQ%3D%3D&ix=MTetYmJkNjQ3YzA%3D>
- Piaget, & Jean. (2013). *Play, Dreams And Imitation In Childhood*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315009698>
- Plaisance, E. (2001). KERGOMARD (Geneviève et Alain). – Pauline Kergomard. *Histoire de l'éducation*, (89), 182–183. <https://doi.org/10.4000/histoire-education.882>
- Rizzolatti, G., & Craighero, L. (2004). The Mirror-Neuron System. *Annual Review of Neuroscience*, 27(Volume 27, 2004), 169–192. <https://doi.org/10.1146/annurev.neuro.27.070203.144230>
- Smilansky, S. (1968). *The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children* (hlm. x, 164). Oxford, England: John Wiley & Sons.
- Strong-Wilson, T., & Ellis, J. (2007). Children and Place: Reggio Emilia's Environment As Third Teacher. *Theory Into Practice*, 46(1), 40–47. <https://doi.org/10.1080/00405840709336547>
- Sutarjo, S. (2023). Mengoptimisasikan Pendidikan Karakter Siswa sebagai Fondasi Kebangkitan Generasi Emas 2045. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 1(4), 257–262. <https://doi.org/10.61116/jkip.v1i4.187>
- World Economic Forum. (2019, Oktober 8). Global Competitiveness Index (GCI) 4.0. Diambil 7 Maret 2026, dari World Bank Data360 website: https://data360.worldbank.org/en/dataset/WEF_GCI
- Yufiarti, & Chandrawati, T. (2022). *Profesionalitas Guru Pendidikan Anak Usia Dini* (2 ed.). Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.