

IMPLEMENTASIMODEL PEMBELAJARAN DENGAN MENGUNAKAN PENDEKATAN SENTRA PADA KELOMPOK BELAJAR NANEYMI ALAM MURIA KUDUS



M. Noor Sulaiman Syah

STAIN Kudus, Jawa Tengah, Indonesia

Abstract:

THE IMPLEMENTATION OF LEARNING MODEL BY USING "BEYOND CENTERS AND CIRCLE TIME" APPROACH ATPLAYGROUP OF NANEYMI ALAM MURIA KUDUS. The first six years in childhood is called golden period. This period is crucial for the child growth and development in intellectual, spiritual, phisical and motorical, emotional and social aspect.the growth and the development could be supported by providing education stimulus. Those education could make children learn joyfully which applied playing essence because playing is the children's life in pre-school age. One of the learning method could be applied for teaching early childhood is by using 'Beyond Centers and Circle Time' approach. It's like what have been applied by the playgroup of Naneymi Alam Muria Kudus. By deviding centers into four; preparation center, beam center, fluid-nature center, and creativity center; teacher could hep children to develop their various intelligent and development aspects. Center is the best integrated learning. This approach is proved very effective used in early childhood learning.

Keywords: *Early Childhood Education, Playing, 'Beyond Centers and Circle Time' Approach.*

A. Pendahuluan

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia enam tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Sujiono, 2009: 7). Pada masa ini terjadi lonjakan luar biasa pada perkembangan anak yang tidak terjadi

pada periode berikutnya. Periode enam tahun pertama kehidupan anak sering disebut juga sebagai masa keemasan (*golden period*) karena periode ini merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat pada otak manusia, masa yang sangat peka bagi otak anak dalam menerima berbagai masukan dari lingkungan sekitarnya.

Mengingat masa enam tahun pertama merupakan masa yang “relatif pendek” dan tidak akan terulang kembali dalam kehidupan seorang anak. Karenanya, masa ini harus dimanfaatkan untuk membentuk anak menjadi anak yang berkualitas tinggi melalui berbagai kegiatan dan stimulasi. Pada masa ini anak mendapat stimulus yang dapat memberikan anak kemampuan berkembang seluruh aspek potensinya.

Untuk melejitkan potensi perkembangan tersebut, setiap anak membutuhkan asupan gizi seimbang, perlindungan kesehatan, asuhan penuh kasih sayang, dan rangsangan pendidikan yang sesuai dengan tahap perkembangan dan kemampuan masing-masing anak. Pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia dini bahkan sejak dalam kandungan sangat menentukan kualitas kesehatan, kecerdasan, dan kematangan emosional manusia pada tahap berikutnya.

Pemberian rangsangan pendidikan harus dilakukan sejak lahir, bahkan sejak anak masih dalam kandungan. Rangsangan pendidikan ini hendaknya dilakukan secara bertahap, berulang, konsisten, dan tuntas, sehingga memiliki daya ubah (manfaat) bagi anak. Dengan demikian investasi pengembangan anak usia dini merupakan investasi yang sangat penting bagi sumber daya manusia yang berkualitas.

Seiring bertambahnya usia, anak-anak membutuhkan rangsangan pendidikan yang lebih lengkap, sehingga memerlukan tambahan layanan pendidikan di luar rumah yang dilakukan oleh lingkungan maupun lembaga pendidikan anak usia dini. Rangsangan pendidikan yang dilakukan di rumah dan yang dilakukan di luar rumah hendaknya selaras dan saling mendukung, sehingga diperoleh manfaat yang optimal.

Pada hakekatnya pendidikan anak adalah suatu pendidikan yang mampu untuk membuat mereka belajar dengan menyenangkan. Pendekatan pembelajaran harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Pembelajaran untuk anak usia dini pada dasarnya menerapkan esensi bermain karena bermain merupakan dunia kerja anak usia prasekolah. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengajar anak usia dini adalah dengan menggunakan pendekatan sentra. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian yang berkaitan dengan implementasi model

pembelajaran anak usia dini dengan menggunakan pendekatan sentra. Penelitian ini dilakukan pada kelompok bermain (KB) Naneymi Alam Muria Kudus.

B. Pembahasan

1. Profil Kelompok Belajar Naneymi Alam Muria Kudus

KB Naneymi Alam Muria terletak di jalan UMK-Muria Gondangmanis Bae Kudus. KB Naneymi Alam Muria merupakan cabang dari KB Naneymi yang berada di Perum Graha Kencana Dersalam Bae Kudus.

KB Naneymi Alam Muria memiliki visi dan misi sebagai berikut:

- 1) Menciptakan generasi penerus bangsa yang berakhlak mulia.
- 2) Menciptakan generasi penerus bangsa yang cerdas dan mandiri serta siap menghadapi tantangan di masa depan.
- 3) Menciptakan generasi penerus bangsa yang berjiwa nasionalisme.
- 4) Menciptakan generasi penerus bangsa yang berkarakter serta berjiwa pemimpin.

Program-program unggulan KB Naneymi Alam Muria adalah sebagai berikut:

- a) Pengenalan Bahasa Jawa, Bahasa Indonesia, Bahasa Arab, dan Bahasa Inggris.
- b) Observasi harian kegiatan siswa.
- c) *Movie corner* dan *Funday activity*.
- d) *Field trips*.
- e) *Parenting education*.
- f) *Family day*.
- g) *Brain gym*.

Kelompok Belajar (KB) Naneymi Alam Muria merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang menerapkan pendekatan sentra dalam pembelajarannya. Program pengenalan sentra ini terdiri dari: sentra persiapan, sentra bahan alam cair, sentra balok, dan sentra kreativitas.

Kelas belajar dalam Kelompok Belajar (KB) Naneymi Alam Muria terdiri dari empat kelas yakni kelas Batita, kelas KB A, kelas KB B, dan kelas TK. Kelas belajar tersebut dibedakan menjadi kelas reguler dan kelas terpadu. Kelas reguler adalah kelas yang jadwal kegiatannya dimulai dari jam 08.00 WIB sampai dengan jam 11.00 WIB. Kegiatan pembelajaran kelas reguler adalah *free learning*, *opening*; tema; do'a, sentra, *snack time*, dan *closing*. Sedangkan kelas terpadu adalah kelas yang jadwal kegiatannya dimulai dari

jam 08.00 WIB sampai dengan jam 15.00 WIB. Kegiatan pembelajaran kelas terpadu sama halnya seperti pada kelas reguler dengan tambahan kegiatan sebelum *closing* yakni istirahat, makan siang, *Islamic education*, tidur siang.

Dalam dua semester, kegiatan pembelajaran pada KB Naneymi Alam Muria berdasarkan pada tema yang berbeda setiap bulan, dan mempunyai varian sub tema setiap harinya. Tema-tema tersebut misalnya tentang 'Diriku', 'Lingkungan', 'Binatang', 'Tanaman', 'Tanah Airku', 'Alam Semesta', dan lain sebagainya.

2. Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini

Di dalam Pembukaan UUD RI 1945, terdapat kutipan yang berbunyi "...kemudian daripada itu, untuk membentuk suatu persatuan Negara Indonesia yang berkedaulatan rakyat, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial...". Hal ini memberi pandangan bahwa sesungguhnya dengan mencerdaskan anak secara tidak langsung akan membantu meningkatkan kualitas sumber daya manusiabangsa ini, yang pada akhirnya akan meyebabkan bangsa ini akan lebih maju pada masa-masa berikutnya. Pendidikan juga merupakan gambaran atau cerminan karakter suatu bangsa maka diperlukan pendidikan dasar dan dini yang kuat sebagai pondasi untuk level pendidikan berikutnya.

Dalam prakteknya diperlukan adanya kesinambungan antara komponen-komponen yang ada dalam sistem pembelajaran, mulai dari tujuan pembelajaran, komponen peserta didik dan pendidik, bahan dan materi pelajaran yang digunakan, metode yang sesuai, alat peraga atau media yang menarik, dan sumber belajar yang sesuai serta evaluasi akhir pembelajaran. Hal ini bertujuan agar keinginan anak untuk belajar dapat muncul dengan sendiri tanpa harus dipaksa.

Pada masa usia dini semua proses perkembangan terjadi sangat pesat secara kognitif, motorik, sosial-emosioanal dan lain-lain. Perkembangan ini jika dioptimalkan pada masa usia dini maka memiliki dampak terhadap kemampuan untuk berbuat dan belajar pada masa-masa berikutnya, pengalaman-pengalaman masa usia dini akan menentukan karakter ketika mereka besar nanti.

Perlu kita sadari di Indonesia sendiri pengetahuan orang tua akan perkembangan anak khususnya anak usia dini masih rendah. Inilah salah satu pekerjaan rumah seorang guru anak usia dini, selain mereka harus memahami diri mereka sendiri mengenai ilmu disiplin yang berkaitan

dengan anak usia dini, mereka juga harus memberikan pemahaman tersebut kepada lingkungan sekitar anak usia dini karena keberhasilan pembelajaran tergantung lingkungan yang mendukung keberadaannya.

Pembelajaran menurut UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya adalah pengembangan kurikulum secara kongkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak (Sujiono, 2009:206).

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14 Tentang Sisdiknas).

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini pada umumnya diarahkan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupannya. Melalui pendidikan, anak diharapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya; agama, intelektual, sosial, emosi, dan fisik, memiliki dasar-dasar agama yang dianutnya, memiliki kebiasaan-kebiasaan prilaku yang diharapkan, menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan dasar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan, serta memiliki motivasi dan sikap belajar yang positif.

Cita-cita besar pembangunan pendidikan anak usia dini di Indonesia adalah untuk mengantarkan anak Indonesia menjadi insan yang cerdas komprehensif. Program pendidikan anak usia merupakan salah satu bentuk investasi pengembangan sumber daya manusia. Mereka kelak akan menjadi penggerak pembangunan bangsa dan negara menuju kehidupan yang lebih baik.

Anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa dalam berperilaku. Dengan demikian dalam hal belajar anak juga memiliki

karakteristik yang tidak sama pula dengan orang dewasa. Karakteristik cara belajar anak merupakan fenomena yang harus dipahami dan dijadikan acuan dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran untuk anak usia dini.

Adapun karakteristik cara belajar anak adalah :

- a) Anak belajar melalui bermain.
- b) Anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya.
- c) Anak belajar secara alamiah.
- d) Anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik, dan fungsional.

Ada dua konsep pembelajaran anak usia dini, yakni 1). Konsep bermain dan belajar, dan 2). Konsep bermakna dan keberhasilan.

1) *Konsep Pembelajaran Bermain Sambil Belajar*

Bagi seorang anak, bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya di manapun mereka memiliki kesempatan, sehingga bermain adalah salah satu cara anak usia dini belajar. Dengan bermain anak-anak belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan pada akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi disekitarnya.

Ketika bermain anak, akan menimbulkan perasaan senang dan tertawa karena salah satu ciri anak bermain adalah tertawa dan merasakan senang. Saat rasa senang itu muncul anak akan lebih mudah terstimulasi dan termotivasi untuk belajar. Pada usia anak 0-6 tahun, anak berada pada periode sensitif dimana mulai ada rasa ketertarikan dan rasa ingin tahu pada anak terhadap sesuatu sehingga timbul rasa minat anak untuk mengetahui aspek-aspek yang berada pada lingkungannya.

Pembelajaran anak usia dini bukanlah pembelajaran yang dalam kegiatan belajarnya anak hanya dibiarkan duduk di bangkunya masing-masing dan mendengarkan guru berbicara dan menjelaskan, menirukan gambar yang dibuat guru, menebalkan angka dan huruf, memaksa anak untuk menghafal beberapa huruf dan kosa kata, memaksa anak untuk menghafal penjumlahan dan pengurangan, dan serangkaian kegiatan formal lainnya. Pembelajaran anak usia dini adalah bermain, saat bermain anak tidak hanya melibatkan gerak fisik tetapi anak juga melibatkan otak dan anggota tubuh yang lainnya.

Ketika anak dihadapkan satu permasalahan sederhana saat bermain anak memerlukan otak untuk berfikir bagaimana cara menyelesaikan

masalahnya. Dengan kegiatan bermain kita juga bisa menstimulasi kemampuan-kemampuan anak yang lain selain motorik seperti bermain mengenal huruf, angka dan benda. Selain itu bermain mampu meningkatkan imajinasi atau daya khayal anak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith et al; Garvey; Robin, Fein & vandenbergh (dalam Tedjasaputra, 2001: 16-17) diungkapkan ada beberapa ciri kegiatan bermain yaitu :

- Dilakukan berdasarkan motivasi internal yaitu anak ikut bermain berdasarkan keinginannya sendiri serta untuk kepentingannya sendiri.
- Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi positif.
- Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas yang lain.
- Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir. Saat bermain, perhatian anak lebih terpusat pada kegiatan yang berlangsung daripada tujuan yang ingin dicapai (tidak memiliki tujuan eksternal yang ditetapkan sebelumnya). Misalnya anak bermain kartu huruf, ia tidak memiliki tujuan untuk belajar mengenal huruf atau membuat kata. Jika setelah bermain anak mampu mengembangkan kosa kata interaksi dengan huruf, itu adalah persoalan lain. Partisipasi bermain lebih penting daripada tujuan bermain.
- Bebas memilih kegiatan main, dan
- Mempunyai kualitas pura-pura karena memungkinkan anak bereksperimen dengan hal-hal baru.

Pada dasarnya pengembangan program pembelajaran adalah pengembangan sejumlah pengalaman belajar melalui kegiatan bermain yang dapat memperkaya pengalaman anak tentang berbagai hal.

2) Konsep Pembelajaran Bermakna dan Keberhasilan

Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu (*curiosity*) secara optimal (Semiawan, 2007: 19). Kemudian menempatkan posisi guru sebagai pendamping, pembimbing serta fasilitator bagi anak. Proses pendidikan seperti itu dapat menyeimbangkan bentuk pembelajaran yang hanya berorientasi pada kehendak guru yang menempatkan anak secara pasif dan guru menjadi dominan.

Ketergantungan anak pada pendidik di awal kehidupannya memang sesuatu yang wajar, tetapi dengan berjalannya waktu ada kalanya anak harus lebih mandiri, sehingga perlu adanya keseimbangan antara peran dan pola pengasuhan dari pendidik yang dominan menjadi lebih demokratis agar anak memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi dunia di sekitarnya.

Saat anak usia dini bermain, banyak pengalaman baru yang mereka tangkap, mereka belajar bekerja sama, berbagi tempat, sabar bergiliran main, merapihkan mainan, dan sebagainya. Dengan demikian, secara tidak langsung kita telah menerapkan pendidikan karakter pada anak.

Keberhasilan anak usia dini tidak dapat diukur seberapa cepat anak bisa membaca atau berhitung. Keberhasilan guru saat memberikan pembelajaran ditandai dengan umpan balik yang anak berikan secara perlahan, tapi tidak memungkinkan anak sudah mampu tanpa harus menjalani proses yang panjang. Keberhasilan pembelajaran anak adalah landasan keberhasilan pendidikan.

3. Bermain sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini

Sesuai dengan program pendidikan bagi anak usia dini bahwa penerapan pembelajaran yang tepat adalah dengan pendekatan bermain. Dari teori pengembangan tersebut dapat dilihat bahwa anak memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya melalui kegiatan bermain sambil belajar (*learning by playing*). Pada hakikatnya anak senang bermain, anak sangat menikmati permainan, tanpa terkecuali. Melalui bermain, anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat menjadi lebih dewasa.

Bermain adalah merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak dan bermain dilakukan anak dengan suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Kegiatan bermain tersebut tidak mempunyai aturan kecuai yang ditetapkan oleh pemain itu sendiri. Anak mendapatkan kebahagiaan dan kegembiraan melalui kegiatan bermain (Rahman, 2002: 85-86).

Menurut asal katanya bermain berasal dari kata main. Di dalam kamus besar bahasa Indonesia, bahwa main adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat-alat atau tidak (Poerwadarminta, 1986: 620).

Bermain menurut Mulyadi (2004: 32), secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan.

Terdapat lima pengertian metode bermain :

1. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak
2. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik
3. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan beban dipilih oleh anak
4. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak
5. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Dari pemaparan di atas bahwa metode bermain adalah suatu metode yang menyenangkan untuk dilakukan, dan sesuatu yang menghibur. Bagi anak bermain adalah sebuah pekerjaan dan cermin pertumbuhan. Melalui bermain anak akan memenuhi kepuasannya, ia juga akan belajar banyak karena berlatih, mengeksplorasi, merekayasa dan mengulang hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya. Sebagian orang mengerti apa yang dimaksud dengan bermain, namun demikian mereka tidak dapat memberi batasan apa yang dimaksud dengan bermain.

Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui aktivitas bermain. Pada usia prasekolah, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain.

Hal terpenting yang harus diperhatikan dalam bermain adalah :

- a. Bermain harus muncul dalam diri anak.
- b. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat.
- c. Bermain adalah aktivitas yang nyata dan sesungguhnya.
- d. Bermain harus difokuskan pada proses dari pada hasil.
- e. Bermain harus didominasi oleh pemain.
- f. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Peran orang dewasa dalam bermain sangat penting, dimana orangdewasa memberikan makna pada permainan si anak, agar dalam bermainanak dapat memperoleh pengetahuan.

Bila digambarkan secara sistematis obyek permainan terdiri dari:

- Usia 0,6–1 tahun: Bermain dengan dirinya antara lain, tangan, kaki, lidah bahkan suaranya sendiri, baru memerlukan alat.
- Usia 1–2 tahun: Bermain dengan menirukan sesuatu.
- Usia 2–3 tahun: Bermain sendiri-sendiri tetapi ingin berdekatan dengan yang lain.
- Usia 3–5 tahun: Bermain yang sama dalam kedudukan yang sama.

- Usia 5–6 tahun: Bermain bersama dibawah pimpinan salah seorang dari mereka dalam kedudukan yang berbeda yang sering diperebutkan.
- Usia 6–8 tahun: Anak bermain sandiwara dan tunduk dibawah pimpinan.
- Usia 8–12 tahun: Bermain dalam permainan disertai gerakan yang memerlukan kecerdasan (Simandjuntak, 1984: 55).

Ada beberapa kriteria dalam bermain diantaranya:

- a) Motivasi intrinsik, tingkah laku bermain dimotivasi dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan dari masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh.
- b) Pengaruh positif, tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan.
- c) Bukan dikerjakan sambil berlalu, tingkah laku itu bukan dilakukan sambil berlalu, karena itu tidak mungkin pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura.
- d) Cara atau tujuan, cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri daripada keluaran yang dihasilkan.
- e) Kelenturan, bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam situasi.

Bermain merupakan alat pelepas emosi. Bermain juga mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan sosial. Bermain juga memungkinkan anak untuk mengekspresikan perasaannya secara leluasa, tanpa tekanan batin (Suyanto, 2005: 116).

Penelitian dan teori mendukung pengalaman bermain sebagai sebuah dasar untuk program anak usia dini yang bermutu, tetapi semua anak tidak mendapatkan keuntungan secara penuh tanpa rencana, penataan lingkungan, dan pijakan orang dewasa untuk pengalaman. Pengalaman bermain anak seharusnya direncanakan dengan hati-hati dan diberi pijakan untuk memenuhi kebutuhan setiap anak.

Pijakan (*Scaffolding Process*) adalah dukungan yang berubah-ubah yang disesuaikan dengan perkembangan untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi.

Terdapat empat langkah pijakan untuk mencapai mutu pengalaman main (Norlaila, 2010: 71):

1) Pijakan Lingkungan Main

- Mengelola awal lingkungan main dengan bahan-bahan yang cukup (3 tempat main untuk setiap anak).

- Merencanakan intensitas dan densitas pengalaman.
- Memiliki berbagai bahan yang mendukung tiga jenis main: sensorimotor, pembangunan dan main peran.
- Memiliki berbagai bahan yang mendukung pengalaman keaksaraan.
- Menata kesempatan main untuk mendukung hubungan sosial yang positif.

2) *Pijakan Pengalaman Sebelum Main*

- Membaca buku yang berkaitan dengan pengalaman atau mendatangkan narasumber.
- Menggabungkan kosakata baru dan menunjukkan konsep yang mendukung perolehan keterampilan kerja (standar kinerja).
- Memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan.
- Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main.
- Menjelaskan rangkaian waktu main.
- Mengelola anak untuk keberhasilan hubungan sosial.
- Merancang dan menerapkan urutan transisi main.

3) *Pijakan Pengalaman Main Setiap anak*

- Memberikan anak waktu untuk mengelola dan memperluas pengalaman main mereka.
- Mencontohkan komunikasi yang tepat.
- Memperkuat dan memperluas bahasa anak.
- Meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan pada hubungan teman sebaya.
- Mengamati dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main anak.

4) *Pijakan Pengalaman Setelah Main*

- Mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya.
- Menggunakan waktu membereskan sebagai pengalaman belajar positif melalui pengelompokan, urutan, dan penataan lingkungan main secara tepat.

4. Model Pembelajaran dengan Pendekatan Sentra pada Anak Usia Dini

Pendekatan Sentra atau juga dikenal dengan istilah *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) merupakan paradigma baru di bidang pendidikan dan pengajaran. Pendekatan sentra adalah model pembelajaran yang dalam

proses pembelajarannya dilakukan di dalam 'lingkaran' (*circle times*) dan sentra bermain. Pendekatan ini dikembangkan oleh Creative Center for Childhood Research and Training (CCCRT) Florida, USA.

Pendekatan sentra merupakan konsep belajar dimana guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Hasilnya, siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari konteks yang terbatas, sedikit demi sedikit, dan dari proses mencoba sendiri, sebagai bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat sekarang dan kelak.

Lingkungan belajar di sekolah ini dirancang menggunakan konsep yang berpusat pada siswa (*student centered*), sehingga mendorong anak untuk mengeksplorasi apa yang mereka miliki dan dapat menciptakan hal baru. Dengan menerapkan pendekatan sentra ini, anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan secara alamiah. Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajari, bukan sekedar mengetahui, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan mengena.

Pendekatan ini memandang bermain sebagai wahana yang paling tepat dan satu-satunya wahana pembelajaran anak, karena disamping menyenangkan, bermain dalam *setting* pendidikan dapat menjadi wahana untuk berfikir aktif dan kreatif.

Beberapa hal yang melandasi penerapan model pembelajaran dengan pendekatan sentra adalah:

- a) Belajar tidak sekedar menghafal. Siswa harus mengkonstruksikan pengetahuan di benak mereka.
- b) Anak belajar dari mengalami. Anak mencatat sendiri pola-pola bermakna dari pengetahuan baru, dan bukan diberi begitu saja oleh guru.
- c) Pengetahuan tidak dapat dipisah-pisahkan menjadi fakta-fakta atau proposisi yang terpisah, tetapi mencerminkan keetrampilan yang dapat diterapkan.
- d) Siswa perlu dibiasakan memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide.
- e) Keterampilan dan pengetahuan itu diperluas dari konteks yang terbatas (sempit), sedikit demi sedikit.
- f) Penting bagi siswa tahu untuk apa ia belajar, dan bagaimana ia menggunakan pengetahuan dan keterampilan itu.
- g) Tugas guru memfasilitasi agar informasi yang baru menjadi bermakna,

memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan menerapkan ide mereka sendiri, dan menyadarkan siswa untuk menerapkan cara mereka sendiri.

- h) Pengajaran harus berpusat pada bagaimana cara siswa menggunakan pengetahuan baru mereka. Strategi belajar lebih dipentingkan daripada hasilnya.

5. Klasifikasi Pendekatan Sentra di KB Naneymi Alam Muria Kudus

Sentra bermain di kelomok belajar Naneymi Alam Muria Kudus terdiri dari: sentra persiapan, sentra balok, sentra alam cair, dan sentra kreativitas yang dijelaskan sebagai berikut:

- Sentra Persiapan

Bahan yang ada pada sentra ini adalah buku-buku, kartu kata, kartu huruf, kartu angka dan bahan-bahan untuk kegiatan menyimak, bercakap-cakap dan persiapan menulis serta berhitung. Kegiatan yang dilaksanakan adalah persiapan membaca permulaan, menulis permulaan serta berhitung permulaan. Sentra ini mendorong kemampuan intelektual anak, gerakan otot halus, koordinasi mata-tangan, belajar keterampilan sosial (berbagi, bernegosiasi dan memecahkan masalah).

- Sentra Bahan Alam.

Bahan-bahan yang diperlukan di sentra ini adalah daun, ranting, kayu, pasir, air batu, biji-bijian dan lain-lain. Sentra ini memfasilitasi anak untuk mengembangkan dan memperluas pengalaman bermain sensorimotor dengan memberikan banyak kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi bahan-bahan alami dalam mengembangkan kematangan motorik halus yang diperlukan dalam proses kesiapan menulis, keterampilan berolahraga dan menstimulasi sistem kerja otak anak, serta membangun pemahaman akan batasan dan sebab-akibat.

- Sentra Balok

Sentra balok berisi berbagai macam balok dalam berbagai bentuk, ukuran, warna dan tekstur. Di sini anak belajar banyak hal dengan cara menyusun/ menggunakan balok, melatih memahami bentuk tiga dimensi, memahami konsep keseimbangan bangunan, melatih fisik dan motorik kasar, mengembangkan kemampuan logika matematika/ berhitung permulaan, kemampuan berpikir dan memecahkan masalah. Sentra ini juga bertujuan merangsang kemampuan konstruksi, prediksi, presisi, akurasi, geometri, dan matematika.

- Sentra Kreativitas

Bahan-bahan yang diperlukan di sentra ini adalah kertas, cat air, krayon, spidol, gunting kapur, tanah liat, pasir, lilin, kain, daun, dan potongan-potongan bahan/ gambar. Sentra kreativitas memfasilitasi anak untuk memperluas pengalaman dalam mewujudkan ide, gagasan dan pengalaman yang dimiliki anak ke dalam karya nyata (hasil karya) melalui metode proyek. Tujuan sentra ini untuk membangun kreativitas, sensorimotor, dan kerjasama.

6. Implementasi Pendekatan Sentra di KB Naneymi Alam Muria Kudus

Pengelolaan kelas model pembelajaran sentra di KB Naneymi Alam Muria meliputi pengelolaan secara klasikal, kelompok, dan individual. Pada saat kegiatan pembukaan, saat kegiatan penutup, dan saat makan bersama, guru menggunakan pengelolaan secara klasikal tetapi pada saat kegiatan inti menggunakan pengelolaan secara kelompok atau individual. Untuk itu, halhal yang dilakukan oleh guru adalah sebagai berikut:

- Sentra bermain dirancang dan direncanakan sehingga semua peserta didik dapat mengikuti kegiatan untuk mencapai tahap perkembangan.
- Kegiatan pembelajaran dilengkapi dengan sentrasentra yang diperlukan hari itu.
- Jumlah dari kegiatan dan ragam kesempatan masingmasing sentra sesuai dengan kegiatan yang dilakukan dan jumlah anak.
- Ada kesesuaian antara pijakan, sentra, dan alat yang akan dipergunakan dalam pembelajaran.

Setiap hari, anak bermain di sentra yang berbeda (*moving class*). Di setiap sentra, kemampuan klasifikasi anak dibangun secara terus-menerus agar mereka bisa memiliki konsep berpikir yang benar, kritis, dan analitis. Semua pengetahuan (*knowledge*) diberikan secara kongkret, tidak abstrak. Anak-anak dirangsang untuk ‘menemukan sendiri’ konsep-konsep faktual mengenai bentuk, warna, ukuran, ciri, tanda, sifat, habitat, manfaat, serta rangkaian sebab-akibat.

Sejak dini, anak pun dirangsang untuk bisa mengekspresikan diri dengan baik melalui kelisanan, tulisan dan gambar. Oleh karena itu, selama proses belajar-mengajar, guru melakukan komunikasi interaktif dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, agar cara kerja otak anak pun terstruktur dengan baik. Bersamaan dengan itu, kita bisa memasukkan nilai-nilai agama serta penciptaan diri sebagai khalifah Allah di bumi berdasarkan Al-quran & hadits, serta sunnah nabi Muhammad

SAW. Semua diintegrasikan dengan kurikulum Diniyyah (kepesantrenan), sehingga apa yang didapat anak bisa ditangkap secara utuh & terstruktur.

Langkah-langkah kegiatan yang dilaksanakan di KB Naneymi Alam Muria adalah sebagai berikut:

1) Penataan Lingkungan Bermain

Sebelum anak datang, guru menyiapkan bahan dan alat bermain yang digunakan sesuai rencana dan jadwal kegiatan yang telah disusun untuk kelompok yang dibimbingnya. Guru menempatkan alat dan bahan bermain yang akan digunakan yang mencerminkan rencana pembelajaran yang telah dibuat sehingga tujuan anak selama bermain dengan alat tersebut dapat dicapai.

2) Kegiatan Sebelum Masuk Kelas/Penyambutan Anak (30 menit)

Guru menyambut kedatangan anak dengan tegur sapa, senyum dan salam. Anakanak langsung diarahkan untuk bermain bebas bersama temanteman sambil menunggu kegiatan dimulai. Kondisi awal yang harus diketahui oleh guru dan peserta didik saat datang adalah ekspresi emosi yang menunjukkan rasa nyaman berada di sekolah. Bila kondisi ekspresi emosi anak saat datang menunjukkan kesedihan/murung, maka guru perlu menetralsir emosi anak terlebih dahulu dengan kegiatan transisi, seperti membaca buku cerita, *puzzle*, dan sebagainya.

Untuk mengisi waktu sebelum kegiatan dimulai, anak juga dibekali dengan kegiatan *free learning*. Dalam *free learning*, guru akan mendampingi anak untuk bebas memilih aktivitas belajar sambil menunggu kedatangan anak yang lain, misalnya dengan mengaji, mewarnai, menyanyi, atau aktivitas lain yang dipilih oleh anak.

3) Pembukaan/Pengalaman Gerakan Kasar (30 menit)

Guru menyiapkan seluruh anak dalam lingkaran. Anak dikondisikan duduk melingkar (*circle time*). Kegiatan pembuka biasanya berupa gerak lagu, permainan, jurnal, dan sebagainya. Satu guru yang memimpin, guru lainnya menjadi peserta bersama anak (mencontohkan).

4) Transisi (10 Menit)

Selesai pembukaan, anakanak diberi waktu untuk minum atau ke kamar kecil. Kesempatan ini dipergunakan untuk melatih kebersihan diri anak. Kegiatannya berupa cuci tangan, cuci muka, cuci kaki maupun buang air kecil. Sambil menunggu anak minum atau ke kamar kecil, masing-masing guru siap di tempat bermain yang sudah disiapkan untuk kelompoknya masing-masing.

5) Kegiatan Inti (90 menit)

Dalam kegiatan inti, ada beberapa pijakanbermain yang diterapkan di dalam kelas, yakni:

a. Pijakan pengalaman sebelum bermain (15 menit)

Guru dan anak duduk melingkar, guru memberi salam pada anakanak, kabar anakanak, dan dilanjutkan dengan kegiatan:

1. Guru meminta anak untuk memperhatikan siapa teman yang tidak hadir. Sambil bernyanyi, guru mengajak anak untuk menyebutkan nama diri sendiri dan teman-temannya yang hadir.
2. Berdoa bersama, anak secara bergilir memimpin doa.
3. Guru mereview pengetahuan/hafalan anak akan surat-surat pendek dan do'a seehari-hari.
4. Guru menyampaikan tema hari ini dan dikaitkan dengan kehidupan anak.
5. Guru membacakan buku yang terkait dengan tema. Setelah selesai, menyanyikan kembali isi cerita.
6. Guru mengaitkan isi cerita dengan kegiatan bermain yang dilakukan anak.
7. Guru mengenalkan semua tempat dan alat bermain yang sudah disiapkan.
8. Dalam memberi pijakan, guru harus mengaitkan kemampuan apa yang diharapkan muncul pada anak, sesuai rencana pembelajaran yang telah disusun.
9. Guru menyampaikan bagaimana aturan bermain (digali dari anak), memilih ternan bermain, memilih alat bermain, cara menggunakan alatalat, kapan memulai dan mengakhiri bermain, serta merapikan kembali alat yang sudah dimainkan.
10. Guru mengatur teman lain dengan memberi kesempatan kepada anak untuk memilih teman mainnya. Apabila ada anak yang hanya memilih anak tertentu sebagai teman mainnya, maka guru akan menawarkan untuk menukar teman mainnya.
11. Setelah anak siap bermain, guru mempersilahkan anak untuk mulai bermain. Agar tidak berebut serta lebih tertib, guru dapat menggilir kesempatan setiap anak untuk mulai bermain, misalnya berdasarkan warna baju, usia anak, huruf depan nama anak, atau cara lainnya agar lebih teratur.

b. Pijakan pengalaman selama bermain (60 menit)

1. Guru mengamati dan memastikan semua anak melakukan kegiatan bermain.
 2. Memberi contoh cara bermain pada anak yang belum bisa menggunakan bahan alat.
 3. Memberi dukungan berupa pernyataan positif tentang kegiatan bermain yang dilakukan anak.
 4. Memancing dengan pertanyaan terbuka untuk memperluas cara bermain anak. Pertanyaan terbuka artinya pertanyaan yang tidak cukup dengan dijawab ya atau tidak saja, tetapi banyak kemungkinan jawaban yang dapat diberikan anak.
 5. Memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan.
 6. Mendorong anak untuk mencoba dengan cara lain, sehingga anak memiliki pengalaman bermain yang kaya.
 7. Mencatat yang dilakukan anak yang meliputi jenis bermain, tahap perkembangan, tahap sosial, dan kendala yang dialami anak.
 8. Mengumpulkan hasil kerja anak. Guru juga mencatat nama dan tanggal lembar kerja anak.
 9. Bila waktu tinggal 5 menit, guru memberitahukan pada anak-anak untuk bersiap-siap menyelesaikan kegiatan mainnya.
- c. Pijakan pengalaman setelah bermain (15 menit)
1. Apabila waktu bermain selesai, guru memberitahukan saatnya membereskan alat dan bahan yang sudah digunakan melibatkan anak-anak.
 2. Bila anak belum terbiasa untuk membereskan, guru dapat membuat permainan yang menarik agar anak ikut membereskan.
 3. Saat membereskan, guru menyiapkan tempat yang berbeda untuk setiap jenis alat, sehingga anak dapat mengelompokkan alat bermain sesuai dengan tempatnya.
 4. Bila bahan mainan sudah dirapikan kembali, satu guru membantu anak membereskan baju anak (menggantinya bila basah), sedangkan guru lainnya dibantu orang tua membereskan semua mainan hingga semua rapi di tempatnya.
 5. Bila anak sudah rapih mereka diminta duduk melingkar bersama guru. Setelah semua anak duduk dalam lingkaran, guru menanyakan pada setiap anak kegiatan bermain yang telah dilakukan pada hari itu. Kegiatan menanyakan kembali (*recalling*) melatih daya ingat anak mengemukakan gagasan dan pengalaman

mainnya (memperluas perbendaharaan kata anak).

6) Transisi (10 menit)

Setelah kegiatan inti selesai, anak diberi waktu untuk membersihkan diri. Guru mempersilahkan anak untuk ke kamar mandi untuk cuci tangan, cuci muka, atau buang air kecil.

7) Makan Bersama (30 menit)

1. Setiap pertemuan ada kegiatan makan bersama. Jenis makanan berupa kue atau makanan lainnya dibawa oleh masing-masing anak.
2. Sebelum makan bersama, guru mengecek apakah ada anak yang tidak membawa makanan. Jika ada tanyakan siapa yang mau berbagi makanan pada temannya.
3. Guru memberitahukan jenis makanan yang baik dan kurang baik.
4. Guru memanfaatkan waktu makan bersama sebagai pembiasaan tata cara makan yang baik (adab makan).
5. Guru melibatkan anak untuk membereskan bekas makanan dan membuang bungkus makanan ke tempat sampah.
6. Seusai makan bersama dan membereskan bekas makanan, guru mempersilahkan anak untuk cuci tangan dan menggosok gigi.

8) Kegiatan Penutup (10 menit)

Setelah semua anak berkumpul membentuk lingkaran, guru dapat mengajak anak menyanyi, gerak lagu atau membaca puisi. Guru menyampaikan rencana kegiatan hari berikutnya, dan menganjurkan anak untuk bermain yang sama di rumah masing-masing. Kemudian guru memberi kesempatan kepada anak secara bergiliran untuk memimpin doa penutup.

Untuk menghindari berebut saat pulang, digunakan urutan berdasarkan warna baju, usia, atau cara lain untuk keluar dan bersalaman lebih dahulu.

Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, guru mencatat segala hal yang terjadi, baik terhadap program kegiatan maupun terhadap perkembangan peserta didik. Segala catatan guru digunakan sebagai bahan masukan bagi keperluan penilaian. Setiap semester, hasil laporan perkembangan anak dilaporkan kepada orang tua secara lisan dan tertulis berupa rapor dalam bentuk narasi.

C. Simpulan

Model pembelajaran dengan pendekatan sentra yang dikembangkan *Creative Curriculum* mengelola kegiatan pembelajaran yang seimbang antara bimbingan guru dengan inisiatif anak. Pembelajaran menekankan pada dukungan pengembangan minat, potensi dan kekuatan anak. Bermain dipandang sebagai kerja sehingga anak diberi kesempatan untuk memulai dari pengembangan ide hingga tuntas menyelesaikan hasil karyanya (*start and finish*).

Penerapan pendekatan sentra di KB Naneymi Alam MuriaKudus menjadikan guru sebagai fasilitator yang mendukung anak mengembangkan kecakapan berpikir aktif dan kreatif. Anak diberi keleluasaan untuk melakukan eksplorasi untuk memahami dunia sekelilingnya. Sentra yang dikembangkannya tidak berbeda dengan sistem area. Perbedaan yang nampak tatkala pengelolaan kelas, dimana dalam sistem area semua anak bebas bergerak di semua area, sedangkan di sistem sentra anak bebas bergerak dalam bermain dalam satu sentra setiap harinya.

Rangsangan-rangsangan tersebut dapat membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan dan kecerdasannya. Posisi guru ialah membantu dan memfasilitasi agar tujuan tersebut dapat tercapai dengan baik. Dengan demikian, anak belajar dari hal-hal yang sederhana sampai yang kompleks, dari yang konkrit ke abstrak.

Dalam prakteknya, pendekatan sentra adalah pembelajaran terpadu yang terbaik. Sentra dapat membantu anak-anak mengembangkan seluruh kemampuannya secara bersamaan. Dalam satu kegiatan belajar, anak-anak dapat mengembangkan aspek bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosionalnya dalam satu kesempatan.

Pendekatan sentra terbukti sangat efektif digunakan oleh KB Naneymi Alam Muria Kudus untuk membangun karakter dan kecerdasan anak sejak bayi (usia empat bulan) hingga usia enam tahun. Itulah fase awal dalam kehidupan anak manusia yang oleh para ahli pendidikan disebut sebagai 'usia emas' (*golden age*: 0-6 tahun). Suatu rangkaian waktu yang juga disebut sebagai sebuah 'jendela kesempatan' yang akan tertutup sesudah waktu itu berlalu. Itulah masa yang sangat menentukan kualitas dan masa depan anak.

Model pembelajaran dengan pendekatan sentra dianggap paling ideal diterapkan di Indonesia, khususnya di KB Naneymi Alam Muria Kudus, selain tidak memerlukan peralatan yang banyak, tapi kecerdasan anak tetap bisa dioptimalkan. Pendekatan sentra mampu merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (*multiple intelligent*) melalui bermain yang terarah.

Setting pembelajaran mampu merangsang anak saling aktif, kreatif, dan terus berfikir dengan menggali pengalaman sendiri. Jelas berbeda dengan pembelajaran masa silam yang menghendaki murid mengikuti perintah, meniru, atau menghafal.

DAFTAR PUSTAKA

- Kemdikbud. 2013. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Pos PAUD*. Jakarta: Kemdikbud.
- Mulyadi. 2004. *Bermain dan Kreativitas, Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Noorlaila, Iva. 2010. *Panduan Lengkap Menagajar PAUD*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Poerwadarminta, WJS. 1986. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rahman, Hibana S. 2002. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.
- Semiawan, Conny. 2007. *Belajardan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini; Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenhallindo.
- Simandjuntak, B. 1984. *Pengantar psikologi perkembangan*. Bandung: Tarsito.
- Sujiono, Yuliani N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14 Tentang Sisdiknas. Jakarta: Sinar Grafika.