

## PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SENTRA DI SENTRA ALAT PERMAINAN EDUKATIF TRADISIONAL PAUD BINA BUAH HATI BANTUL

### *THE LEARNING OF TRADISIONAL GAMES CENTER AT PAUD BINA BUAH HATI BANTUL*

Oleh: Isti Evi Rokhanasari, paud/pgpaud fip uny  
isti\_evi@yahoo.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rencana, kegiatan, dan evaluasi pembelajaran di Sentra Alat Permainan Edukatif Tradisional (APET) PAUD Bina Buah Hati Labsite BPKB DIY. Jenis penelitian ini yakni deskriptif. Subjek penelitiannya meliputi guru sentra, koordinator pembelajaran, kepala sekolah, dan siswa TK kelompok A berjumlah 14 anak. Objek penelitian yakni pelaksanaan pembelajaran di Sentra APET. Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode analisa data dilakukan secara kualitatif sesuai dengan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rencana pembelajaran di Sentra APET mengacu pada Kurikulum 2013 dan pengembangan muatan materi menyesuaikan standar nasional PAUD Permendikbud No. 137 tahun 2014. Kegiatan pembelajaran terdiri dari (1) pijakan lingkungan main guru menyiapkan alat main (contoh bakiak, holahop, gamelan, rebana, karet gelang, daun nangka, dan daun pisang), penyambutan anak, main pembukaan, transisi, (2) pijakan sebelum main guru menjelaskan tema dan sub tema serta kegiatan main, (3) pijakan saat main siswa bermain dan guru mendampingi serta membantu anak yang kesulitan, (4) pijakan setelah main guru menanyakan kegiatan yang telah dilakukan, *snack time*, dan penutup. Evaluasi pembelajaran meliputi evaluasi harian, bulanan, dan semesteran yang menggunakan teknik skala capaian perkembangan, catatan anekdot, serta catatan hasil karya siswa setiap bulan.

Kata kunci: *pembelajaran, sentra, alat permainan edukatif tradisional*

#### **Abstract**

*This research aims to described of lesson plan, learning, and evaluation in Tradisional Games Center, PAUD Bina Buah Hati Labsite BPKB DIY. The type of this research is description design. The subjects are teacher, lerning coordinator, shcool principale, and 14 students (TK group A). The object is learning of Tradisional Games Center. The accumulation data method are observation, interview, and documentation check list. Technique used qualitative of Miles and Huberman Model. The data shows lesson plan are appropriate to Curriculum 2013 and material developed to Permendikbud No. 137 tahun 2014. Learning of Tradisional Games Center are (1) play environment footing (preparing game tools, chindrents reception, opening play, and transition), (2) before play footing (apperception of the topic and games),(3) play footing (students are plating that carefull from the teacher), (4) after play footing (recalling, snack time, and cloosing). Evaluation learning are daily, monthly, and 6 months. Technique evaluation are skoring, anecdotal notes, and notes the children's work.*

*Keywords: learning, center, tradisional games centers*

## **PENDAHULUAN**

Pasal 1 ayat 14 Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa 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. Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini dibagi menjadi tiga yakni formal, nonformal, dan

informal sesuai isi Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 28 ayat 3 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal, atau bentuk lain yang sederajat.

Peran pendidikan anak usia dini menurut Mukhtar Latif, dkk (2014: 2) adalah sebagai dasar bagi pencapaian keberhasilan pendidikan di tahap yang lebih tinggi. Karakteristik anak taman kanak-kanak menurut M. Ramli (2005: 185) adalah berada pada masa usia prasekolah,

prakelompok, meniru, bermain, dan memiliki keberagaman. Pembelajaran di taman kanak-kanak dilakukan sesuai dengan prinsip belajar. Masitoh, dkk (2005: 74) mengemukakan prinsip belajar di taman kanak-kanak antara lain anak adalah pembelajar aktif, belajar anak dipengaruhi oleh kematangan, belajar anak dipengaruhi oleh lingkungan, anak belajar melalui kombinasi pengalaman fisik, interaksi sosial dan refleksi, anak belajar dengan gaya yang berbeda, serta anak belajar melalui bermain.

Salah satu prinsip belajar di taman kanak-kanak adalah anak belajar melalui bermain. Prinsip belajar melalui bermain tersebut sesuai dengan pendekatan *Beyond Centre Circle Time* (BCCT). Nova Indriati (2013: 3) berpendapat bahwa melalui pendekatan BCCT atau sentra dan saat lingkaran anak dirangsang untuk secara aktif melakukan kegiatan bermain sambil belajar di sentra-sentra pembelajaran (sentra persiapan, sentra main peran, sentra balok, sentra bahan alam, dan sentra IMTAQ). Menurut Depdiknas (2006: 2-3) pendekatan sentra dan lingkaran adalah penyelenggaraan PAUD yang proses pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkaran dengan menggunakan 4 pijakan untuk mendukung perkembangan anak, yaitu pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan selama main, dan pijakan setelah main.

Pengertian sentra menurut Ida Rindaningsih (2013: 4) adalah zona atau area main yang dilengkapi dengan seperangkat alat main yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak dalam 3 jenis main, yaitu main sensorimotor, main peran dan main pembangunan. Selanjutnya pengertian saat lingkaran menurut Masitoh (2005: 212) adalah salah satu metode belajar yang dapat digunakan di taman kanak-kanak dengan membuat formasi setengah lingkaran dimana guru dengan anak bisa berinteraksi secara langsung serta bertujuan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada anak untuk mengembangkan seluruh aspek

perkembangannya menumbuhkan minat belajarnya.

Pembelajaran sentra telah diterapkan di tujuh Taman Kanak-kanak daerah Kabupaten Bantul (data statistik TK daerah Kabupaten Bantul) yang meliputi TK Mutiara Qurani, Mu'adz Bin Jabal, Ananda Ceria, Prime Kids, TK Khalifah, PAUD Bina Buah Hati, Basmallah School. Pembelajaran sentra yang digunakan pada Taman Kanak-kanak tersebut hanya PAUD Bina Buah Hati yang menggunakan Sentra Alat Permainan Edukatif Tradisional (Sentra APET). Menurut Panduan Pelaksanaan Pembelajaran Anak Usia Dini di PAUD Bina Buah Hati Labsite BPKB (tt: 19), Sentra APET menekankan pada penggunaan alat permainan edukatif tradisional, pengenalan potensi budaya lokal sedini mungkin, dan mengenal kembali berbagai permainan anak. Hal ini didukung oleh pendapat Suwardi Endraswara (2010: 111) bahwa ketika anak belajar melalui bermain dalam permainan rakyat Jawa secara tidak langsung akan memperoleh nilai-nilai penting. Anak-anak akan merasa riang gembira meskipun ada yang kalah dan menang serta harapan setelah bermain ialah kepuasan batin.

Pamela Phelps (Mukhtar Latif, dkk., 2014: 124) mengembangkan tujuh sentra antara lain sentra persiapan, sentra balok, sentra peran besar, sentra peran kecil, sentra bahan alam, sentra seni, dan sentra musik. Semua sentra tersebut telah mempunyai definisi, manfaat sentra, dan perlengkapan main di sentra. Adapun Sentra APET di Bina Buah Hati tidak termasuk ke dalam tujuh sentra yang dikembangkan oleh Pamela Phelps. Munculnya Sentra APET dilatarbelakangi oleh adanya kekhawatiran guru PAUD Bina Buah Hati akan hilangnya permainan tradisional yang tergantikan dengan permainan modern. Guru PAUD Bina Buah Hati telah mengenalkan permainan tradisional kepada para siswa sebelum adanya Sentra APET namun hanya dilakukan dua kali dalam satu minggu yakni setiap hari Jumat dan Sabtu (data wawancara).

Adanya keinginan mengenalkan permainan tradisional kepada para siswa dengan cara yang lebih terstruktur maka guru PAUD

Bina Buah Hati mengemas kegiatan main tradisional ke dalam pembelajaran di Sentra APET. Berdasarkan fakta tersebut maka muncul pertanyaan bagaimana pelaksanaan pembelajaran di Sentra APET tersebut. Fokus penelitiannya meliputi rencana, kegiatan, dan evaluasi cara penggunaan alat permainan edukatif tradisional dalam pembelajaran di Sentra APET. Oleh karena itu, penelitian dilakukan dengan mengangkat judul “Pelaksanaan Pembelajaran di Sentra Alat Permainan Edukatif Tradisional (APET) TK Kelompok A PAUD Bina Buah Hati Labsite BPKB DIY”.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat beberapa masalah, yakni: (1) adanya kekhawatiran guru PAUD Bina Buah Hati terhadap permainan tradisional yang akan tergantikan dengan permainan modern karena kurang disosialisasikan kepada siswa, (2) Pengenalan permainan tradisional yang dilaksanakan dua kali dalam satu minggu dirasa kurang maksimal, dan (3) belum diketahuinya rencana, kegiatan, dan evaluasi cara penggunaan alat permainan edukatif tradisional dalam pembelajaran di Sentra APET.

Tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan rencana, kegiatan, dan evaluasi cara penggunaan alat permainan edukatif tradisional dalam pembelajaran di Sentra APET PAUD Bina Buah Hati. Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan data informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran di Sentra APET PAUD Bina Buah Hati. Selain itu, guru mengetahui penerapan pendekatan sentra dalam pembelajaran anak usia dini dan dapat menggunakan hasil penelitian sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan prinsip belajar anak Taman Kanak-kanak yakni belajar melalui bermain.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang penulis ambil adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui gambaran suatu variabel, baik satu variabel atau

lebih (Maman Abdurrahman dan Sambas Ali Muhidin, 2011: 7).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan di Sentra APET PAUD Bina Buah Hati Labsite BPKB DIY pada bulan Agustus sampai dengan September 2015.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian pembelajaran di Sentra APET meliputi guru sentra, koordinator pembelajaran, kepala sekolah, siswa kelompok 4-5 tahun yang berjumlah 14 anak.

### **Prosedur**

Prosedur penelitian ini yaitu peneliti melakukan observasi awal tentang pembelajaran di Sentra APET. Peneliti mengambil data berdasarkan kisi-kisi instrumen penelitian kemudian data diolah secara kualitatif sesuai dengan model Miles dan Huberman.

### **Data, Metode Pengumpulan Data, dan Instrumen**

Data yang diperoleh oleh peneliti dalam bentuk informasi hasil wawancara, observasi serta dokumentasi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu peneliti sendiri, pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi. Instrumen penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2002: 136) adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data.

### **Metode Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian pembelajaran sentra di Sentra Alat Permainan Edukatif Tradisional dilakukan secara kualitatif sesuai dengan model Miles dan Huberman dengan yang dikemukakan Miles dan Huberman (Sugiyono, 2010: 91). Aktifitas yang dilakukan peneliti meliputi reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan atau verifikasi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Data Penelitian

Berdasarkan data hasil wawancara dan dokumentasi tersebut diperoleh informasi bahwa program semester disusun oleh koordinator pembelajaran dan guru selama satu minggu ketika libur tahun ajaran 2014/2015. Penyusunan program semester mengacu pada Kurikulum 2013 yang tertuang dalam Permendikbud No. 146 tahun 2014 serta pengembangan materinya pada standar nasional PAUD Permendikbud No. 137 tahun 2014. Program semester terdiri dari judul dan nama lembaga, tema, sub tema, kompetensi dasar, serta muatan materi untuk kelompok usia 2-3, 3-4, 4-5, dan 5-6 tahun.

Penyusunan program semester dimulai dengan pembagian kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ada pada Kurikulum 2013 ke dalam enam program pengembangan. Kompetensi dasar setiap program pengembangan kemudian dibagi ke tema dan sub tema yang telah ditentukan. Kompetensi dasar selanjutnya diuraikan dalam muatan materi yang sesuai dengan visi misi PAUD Bina Buah Hati dan kelompok usia anak. Pembagian tema dan sub tema dilakukan dengan menghitung jumlah minggu efektif pada setiap bulan. Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi diperoleh informasi bahwa Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM) disusun sebelum pembelajaran dan disesuaikan dengan program semester. Pada setiap RPPM memuat kegiatan apa saja yang akan dilakukan ketika pembelajaran di sentra.

Berdasarkan data hasil wawancara dan dokumentasi dapat diperoleh informasi bahwa Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) disusun guru sebelum pembelajaran dimulai. Guru menyusun RPPH mengacu pada RPPM pada kelompok usia yang sama. Komponen RPPH antara lain waktu pelaksanaan (semester, bulan, hari, dan tanggal), tema dan sub tema, muatan materi, nama sentra, alat dan bahan kegiatan main, serta proses kegiatan (pijakan lingkungan main, pelaksanaan SOP pembukaan, pijakan sebelum main, pijakan selama main, *recalling*, penutup, dan rencana penilaian).

Data wawancara, observasi, dan dokumentasi memberikan informasi bahwa pelaksanaan pembelajaran di Sentra Alat Permainan Edukatif Tradisional PAUD Bina Buah Hati berdasarkan dari empat pijakan. Pertama, pijakan lingkungan main. Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan yang tertulis dalam RPPH. Guru menyiapkan alat dan bahannya pagi hari sebelum pembelajaran dimulai. Contoh alat mainnya antara lain bakiak, holahop, gamelan, rebana, daun nangka, dan daun pisang.

Pijakan lingkungan main yang telah selesai kemudian dilanjutkan dengan penyambutan anak. Guru menyambut anak-anak yang datang ke sekolah kemudian mempersilakan dan mengawasinya bermain bebas. Kegiatan selanjutnya adalah main pembukaan. Semua anak kelompok usia 2-3 dan 3-4 tahun masuk ke dalam aula untuk melakukan gerakan yang diiringi dengan lagu berbahasa Indonesia dan Jawa. Kelompok usia 4-5 dan 5-6 tahun melakukan main pembukaan di halaman sekolah dipimpin oleh guru piket. Pada hari Jumat semua kelompok usia melakukan senam di aula sebagai kegiatan main pembukaan.

Kegiatan main pembukaan selesai kemudian dilanjutkan dengan transisi. Para siswa masuk ke dalam sentra untuk berdoa dan mendapat kesempatan untuk minum serta buang air kecil dahulu. Tujuan kegiatan transisi adalah menenangkan siswa setelah main pembukaan serta persiapan sebelum masuk ke pijakan sebelum main. Para siswa telah selesai melaksanakan transisi kemudian duduk melingkar dan guru memulai pijakan sebelum main.

Pijakan sebelum main meliputi pengondisian agar siswa tenang, presensi, penjelasan tema dan sub tema; permainan yang akan dimainkan; cara memainkan; serta aturan permainan. Pijakan sebelum main diakhiri guru dengan menunjuk siapa dahulu yang akan bermain. Guru mengeja huruf nama anak atau mengajak *sobyong*. Siswa masuk ke kegiatan selanjutnya, yakni pijakan saat main.

Pijakan saat main adalah waktu bermainnya siswa. Siswa melakukan kegiatan main dengan tujuan dapat mencapai tingkat pencapaian yang telah ditentukan dalam RPPH. Siswa bermain menggunakan alat dan bahan tradisional yang telah disediakan guru, sebagai contoh daun pisang dan lidi untuk membuat terompet. Kegiatan main lainnya antara lain lomba bakiak dan holahop, membuat kuluk dari daun nangka serta bermain alat musik. Guru berperan sebagai pengawas, pendamping, dan motivator. Guru merayu siswa yang enggan bermain agar tertarik dengan kegiatan main. Pijakan saat main kurang lebih dilaksanakan selama kurang lebih tiga puluh menit, kemudian dilanjutkan dengan pijakan setelah main dan makan snack.

Pijakan setelah main adalah waktunya guru mengajak siswa membereskan alat dan bahan main, cuci tangan, *circle time*, *recalling*, berdoa, minum serta makan snack. Pada pijakan setelah main, guru juga membiasakan siswa untuk makan dengan tertib serta menerima pemberian orang lain dengan tangan kanan dan mengucapkan terima kasih. Pijakan setelah main kemudian dilanjutkan kegiatan penutup. Guru memberikan pesan mengenai pembelajaran esok hari, doa setelah belajar, salam, dan berjabat tangan. Pijakan setelah main sampai penutup kurang lebih dilakukan selama dua puluh sampai tiga puluh menit.

Berdasarkan data hasil wawancara, dokumentasi, dan observasi tersebut diperoleh informasi bahwa pengaturan ruang kelas dilakukan oleh guru sentra. Hal yang diperhatikan dalam pengaturan ruang kelas adalah pencahayaan, kenyamanan, dan keamanan bagi para siswa. Benda-benda yang terdapat di Sentra APET antara lain alat main, rak, almari, *whiteboard*, foto gambar permainan tradisional yang dipasang di dinding, jam dinding, karung besar berisi bola, serta papan hasil karya.

Berdasarkan data hasil wawancara, dokumentasi dan observasi diperoleh informasi bahwa semua alat permainan di Sentra APET keculai bola disimpan dalam almari dan rak. Sedangkan berbagai bola besar disimpan dalam

karung besar. Semua alat permainan diperoleh dari labsite BPKB, Sentra Bahan Alam dan Seni, bantuan dari lembaga BPKB (Toko *ABC Toys*), serta pengadaan sendiri dari sekolah maupun guru. Tujuan penggunaan alat permainan edukatif tradisional di Sentra APET adalah mencapai tujuan sentra, mengenalkan kembali permainan tradisional kepada para siswa.

Berdasarkan data hasil wawancara dan dokumentasi maka dapat diperoleh informasi bahwa evaluasi pembelajaran di Sentra APET Bina Buah Hati dilakukan setiap hari, bulanan dan semesteran dengan menggunakan teknik catatan hasil karya siswa setiap bulan, skala capaian perkembangan, serta catatan anekdot. Guru melakukan evaluasi harian di sekolah dengan cara mengambil gambar anak ketika pijakan saat main kemudian mengisi skala capaian perkembangan harian ketika pulang sekolah serta membuat catatan anekdot. Skala capaian perkembangan digunakan untuk menilai enam program pengembangan yakni nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa, motorik, dan seni. Catatan anekdot digunakan untuk menilai perilaku anak yang tidak biasa muncul dalam pembelajaran. Guru mengatakan bahwa terkadang melakukan evaluasi harian di rumah karena setelah pulang sekolah segera menyiapkan keperluan mandi siswa Tempat Penitipan Anak.

Guru melakukan evaluasi bulanan dengan menyusun catatan hasil karya anak. Guru memilih hasil karya terbaik anak dalam kurun waktu satu bulan. Guru juga merekap skala capaian perkembangan anak dalam setiap bulan pada setiap kompetensi dasar. Guru mengisi skala capaian setiap bulan sesuai rekapan evaluasi harian. Guru memilih skor berapa yang paling banyak muncul selama bulan Juli sampai Desember. Skor yang paling banyak muncul tersebut akan menjadi skor capaian akhir siswa. Skor capaian akhir merupakan hasil pencapaian perkembangan anak dalam satu semester. Laporan evaluasi semester juga dilengkapi dengan narasi perkembangan anak pada setiap program pengembangan, catatan pertumbuhan

yang meliputi berat badan dan tinggi badan, serta laporan kehadiran.

## Pembahasan

Penjelasan rencana pembelajaran Sentra APET PAUD Bina Buah Hati di atas sesuai dengan tahapan perencanaan pembelajaran yang dijabarkan pada Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 bahwa perencanaan pembelajaran terdiri dari program semester, RPPM, dan RPPH. Uraian terkait program semester di atas juga sesuai dengan teori Mulyasa (2012: 126) yang mengatakan bahwa program semester adalah rancangan pembelajaran yang berisi jaringan tema, bidang pengembangan, tingkat pencapaian perkembangan, dan indikator yang disusun secara urut serta sistematis sesuai alokasi waktu.

Pemaparan mengenai RPPM di atas sesuai dengan teori Suyadi & Dahlia (2014: 67) yang mengatakan bahwa RPPM merupakan penjabaran dari perencanaan semester yang berisi kegiatan-kegiatan dalam rangka mencapai indikator yang telah direncanakan dalam satu minggu sesuai dengan keluasan pembahasan tema dan sub tema. Enam program pengembangan yang dikembangkan guru dalam program semester sesuai dengan teori Mulyasa (2008: 75) yang menyatakan bahwa program kegiatan belajar mencakup tiga bidang pengembangan, yakni pengembangan moral dan nilai-nilai agama, pengembangan sosial dan emosional, serta pengembangan kompetensi dasar. Kompetensi dasar yang dimaksud meliputi kognitif, fisik, dan akademik. Menurut Mukhtar Latif, dkk (2014: 225), kegiatan main dapat memberikan manfaat bagi aspek fisik, sosial emosional, kognitif, dan seni

Kegiatan guru menguraikan kompetensi dasar menjadi muatan materi sesuai dengan teori Masnur Muslich, (2011: 44) yang mengatakan bahwa guru menentukan materi pembelajaran pokok pada setiap kompetensi dasar. Trianto (2010: 25) juga mengatakan bahwa kompetensi dasar menjadi arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian.

Guru menulis RPPM dalam bentuk *webbing* yang sesuai dengan teori Trianto (2010: 41) yang menyatakan bahwa pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik. Pendekatan ini dilakukan dengan mengembangkan aktivitas belajar yang harus dilakukan siswa pada setiap sub tema tertentu. Jika dikaitkan dengan RPPM Sentra APET PAUD Bina Buah Hati, *webbing* yang dibuat guru menggambarkan kegiatan apa saja yang akan dilakukan siswa pada setiap sentra.

Pemaparan RPPH di atas sesuai dengan teori Mulyasa (2012: 131) yang mengatakan bahwa RPPH adalah penjabaran dari RPPM (kegiatan pembukaan, kegiatan inti, istirahat atau makan, dan kegiatan penutup) yang akan dilaksanakan dalam setiap kegiatan pembelajaran secara bertahap. Penyusunan RPPH tersebut juga sesuai dengan teori Luluk Asmawati (2014: 56) yang mengatakan bahwa rencana pembelajaran disusun dengan mempertimbangkan beberapa hal antara lain, karakteristik anak, konsep keahlian yang akan dikembangkan, serta menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan. Kegiatan main antara kelompok usia yang satu dan lainnya berbeda sesuai dengan teori Mukhtar Latif, dkk. (2014:106) yang menyatakan bahwa bahan dan alat main yang disiapkan guru disesuaikan dengan tahap perkembangan biologisnya untuk mendukung kemampuan anak dalam bermain.

Pemaparan pijakan saat main di atas sesuai dengan teori Suyadi (2009: 204) yang mengatakan bahwa pijakan saat main merupakan waktu bagi anak-anak untuk memainkan permainan yang telah disiapkan oleh guru. Siswa mendapat kebebasan memilih permainan yang diminatinya dan tetap bergantian dengan temannya. Guru lebih bersifat pasif dengan berperan memeberikan motivasi, fasilitator, dan pendampingan.

Pemaparan mengenai pijakan saat main di atas juga sesuai dengan teori Suwardi Endraswara, (2010: 112) yang mengemukakan bahwa dorongan sosial dalam diri manusia akan terpantul dalam sendi-sendi bermain yang penuh gelak tawa, canda ria, dan ada kalanya juga serius. Rasa bahagia yang muncul ketika anak

bermain memicu munculnya sifat positif lainnya antara lain solidaritas, kerjasama, tolong-menolong, dan setia kawan. Luluk Asmawati (2014: 56) menambahkan bahwa guru berperan sebagai fasilitator dan mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif. Vigotsky menekankan pentingnya pijakan dalam proses belajar dan proses pertumbuhan, di mana anak belajar suatu konsep melalui tahapan-tahapan pemecahan masalah (Mukhtar Latif, dkk, 2014: 79).

Permainan yang dilakukan anak pada saat pijakan saat main sesuai dengan ciri-ciri permainan tradisional (Ach. Saifullah dan Nine Adien Maulana, 2005: 160). Anak bermain dengan riang gembira sesuai dengan ciri rekreatif. Ciri yang selanjutnya ialah kooperatif yang belum terlihat selama penelitian berlangsung. Hal ini terjadi karena permainan yang dilakukan bersifat individual.

Ciri yang ketiga yakni imajinatif, dalam permainan terlihat anak membuat topeng, mereka menghiasi topengnya dengan gambar mulut dan hidung sesuai dengan pengalaman yang telah dimiliki. Ciri permainan tradisional yang keempat yakni ekonomis. Ciri ini terlihat dalam permainan membuat kuluk dan terompet dari daun. Ciri yang terakhir ialah dapat dilakukan kapan dan di mana pun. Ciri ini telah terlihat karena selama penelitian berlangsung semua tempat main anak telah ditentukan oleh pendidik yakni ada yang dilakukan di dalam sentra, auala, ataupun di halaman sekolah.

Kegiatan main ketika pijakan saat main dilakukan dengan menggunakan alat. Alat yang digunakan meliputi semua sumber belajar yang mampu memberikan pengetahuan dan kemampuan anak. Penelitian yang telah dilakukan di Sentra APET menggambarkan bahwa sentra tersebut menggunakan alat permainan edukatif yang berbasis media antara lain topeng dari kertas dan kuluk serta terompet dari daun. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Suyadi (2009: 53) yang mengatakan bahwa alat permainan edukatif dibedakan menjadi dua yakni berbasis media dan kegiatan. Alat permainan edukatif berbasis media bertujuan untuk lebih mengembangkan kemampuan motorik kasar

anak, contohnya *dolanan* anak yang meliputi *jethungan*, *dingklik oglak aglik*, *kucing-kucingan*, *jamuran*, dan *ular naga*.

Pemaparan mengenai kegiatan pijakan setelah main di atas sesuai dengan pemaparan di atas sesuai dengan Pedoman Penerapan Pendekatan "*Beyond Centers and Circles Time*" dalam Pendidikan Anak Usia Dini yang menyatakan bahwa bila waktu main telah habis, guru dan para siswa memberekan alat dan bahan yang digunakan. Siswa yang telah selesai membereskan kemudian duduk melingkar dan guru menanyakan pada setiap anak kegiatan main yang tadi dilakukannya. Kegiatan menanyakan kembali (*recalling*) melatih daya ingat siswa, berani mengemukakan pendapat, dan pengalaman mainnya (memperluas perbendaharaan kata anak). Guru kemudian bersama anak membaca doa, *snack time*, dan penutup.

Pemaparan pengaturan ruang kelas di atas sesuai dengan teori Suyadi (2009: 184) yang mengatakan bahwa rak-rak tempat menyimpan berbagai alat permainan harus dibuat pendek sehingga anak dapat mengambil dan mengembalikan alat permainan. Menurut Wolfgang (Sofia Hartati, 2005: 133) pencahayaan yang lembut dapat menciptakan suasana gembira. Hal terpenting dalam pengaturan lingkungan kelas adalah memudahkan anak bermain dan pengawasan yang dilakukan guru Mukhtar Latif, dkk., (2014: 107) mengungkapkan bahwa penataan ruang di dalam sentra disesuaikan dengan karakteristik sentra itu sendiri. Hal ini terlihat pada tempelan huruf aksara Jawa dan foto permainan tradisional di dinding kelas Sentra APET.

Jenis permainan yang ada di Sentra APET dibedakan berdasarkan sifatnya yakni bermain keterampilan termuat dalam Info Teman Anak (2012). Bermain keterampilan di Sentra APET terlihat ketika para siswa membuat topeng, terompet, mahkota, dan menyambung karet. Jenis permainan juga dapat dibedakan berdasarkan permainan tradisional Jawa yang tidak memanfaatkan vokal Suwardi Endraswara, (2010: 112). Hal tersebut terlihat dari permainan

bakiak yang dilakukan anak ketika penelitian hari pertama.

Pemaparan mengenai evaluasi pembelajaran Sentra APET PAUD Bina Buah Hati di atas sesuai dengan pemaparan di atas sesuai dengan Pedoman Penerapan Pendekatan "Beyond Centers and Circles Time" dalam Pendidikan Anak Usia Dini yang menyatakan bahwa yang mengatakan bahwa evaluasi pembelajaran sentra dilakukan guru setiap hari. Pencatatan kegiatan belajar anak meliputi perkembangan kemampuan anak dalam hal motorik kasar, motorik halus, bahasa, sosial, dan aspek lainnya. Tiga teknik evaluasi yang digunakan guru Sentra APET juga sesuai dengan teori Hilda L. Jackman (2009: 70) yang menyatakan bahwa pada proses evaluasi guru melakukan penilaian dengan tiga teknik, yakni catatan anekdot, penilaian hasil karya, dan skala capaian. Skala capaian yang digunakan guru Sentra APET sesuai dengan teori Suyadi dan Dahlia (2014: 125) yang mengatakan bahwa skala capaian dapat menggunakan skala nilai.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, menunjukkan pelaksanaan pembelajaran di Sentra APET PAUD Bina Buah Hati terdiri dari rencana, kegiatan, dan evaluasi pembelajaran. Rencana pembelajaran terdiri dari program semester, RPPM, dan RPPH. Kegiatan pembelajaran terdiri dari pijakan lingkungan main, penyambutan anak, main pembukaan, pijakan sebelum main, pijakan saat main, pijakan setelah main, makan snack, dan penutup. Evaluasi pembelajaran terbagi menjadi tiga yakni harian, bulanan, dan semesteran dengan menggunakan teknik skala capaian perkembangan, catatan anekdot, dan catatan hasil karya siswa setiap bulan.

### Saran

Berdasarkan data hasil dan kesimpulan penelitian, peneliti memberikan saran yakni guru kelas Sentra APET PAUD Bina Buah Hati hendaknya melengkapi kegiatan main dengan

alat permainan edukatif yang berbasis kegiatan. Alat permainan edukatif yang berbasis kegiatan contohnya *dolanan* anak yang meliputi *jethungan, dingklik oglak aglik, kucing-kucingan, jamur, dan ular naga* sehingga kemampuan motorik kasar anak lebih berkembang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ach. Saifullah & Nine Adien Maulana. (2005). *Melejitkan Potensi Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Katahati.
- Hilda L. Jackman. (2009). *Early Edication Curriculum A Child's Connection to tha World*. Amerika: Elm Street Publishing Services.
- Luluk Asmawati. (2014). *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maman Abdurrahman & Sambas Ali Muhidin. (2011). *Panduan Praktis Memahami Penelitian (bidang Sosial-Administrasi-Pendidikan)*. Bandung: Pustaka Setia.
- Masitoh, dan kawan-kawan. (2005). *Pendekatan belajar Aktif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Masnur Muslich. (2011). *KTSP Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mukhtar Latif, dkk. (2014). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa (2008). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik, Implementasi, dan Inovasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- M. Ramli. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Nova Indriati. (2013). *Pengaruh Pendekatan Beyond Centers And Circle Time (Bcct) Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosialisasi Siswa Kelompok A Paud Terpadu Nurul Dzikri*. Diunduh dari <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=122898&val=5556> pada tanggal 26 Februari 2015.
- Panduan Pelaksanaan Pembelajaran Anak Usia Dini di PAUD Bina Buah Hati Labsite BPKB DIY.
- Pedoman Penerapan Pendekatan “Beyond Centers and Circles Timen” (BCCT) (Pendekatan Sentra dan Saat Lingkaran) dalam Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suwardi Endraswara. (2010). *Forklor Jawa Macam, Bentuk, dan Nilainya*. Jakarta: Penaku.
- Suyadi. (2009). *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Power Book.
- Suyadi dan Dahlia. (2014). *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013 Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. (2012). *Jenis-jenis Stimulasi Permainan Berdasarkan Sifat*. Diunduh dari [temananak.com/jenis-jenis—stimulasi-permainan-berdasarkan-sifat/](http://temananak.com/jenis-jenis—stimulasi-permainan-berdasarkan-sifat/) pada tanggal 3 November 2015.