

Implementasi Model Pembelajaran Kelompok, Sudut, Area, dan Sentra dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Yuniatari

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

yuniatarinew@gmail.com

Abstract

Education is a process of how to change a child's life for the better, independent and responsible. The success of PAUD institution in implementing fun and play-oriented learning depends on the extent to which the institution is able to design and implement effective learning activities, so it requires learning management known as learning models. The purpose of examining the implementation of group learning model, corner, area and center in early childhood learning. This type of research is a literature study. The results showed that in implementing learning models in early childhood learning, both group learning model, corner learning model, area learning model, and center learning model require classroom management carried out by the teacher. In the assessment process, each learning model has the same assessment, that is, during learning activities, the teacher records everything that happens both to the development of students and the program of activities as a basis for assessment purposes.

Keywords: *Learning Model, Early Childhood*

Abstrak

Pendidikan adalah suatu proses bagaimana mengubah kehidupan seorang anak menjadi lebih baik, mandiri dan bertanggungjawab. Keberhasilan lembaga PAUD dalam melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dan berorientasi pada kegiatan bermain tergantung pada sejauh mana lembaga tersebut mampu merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif, sehingga diperlukan pengelolaan pembelajaran yang dikenal dengan istilah model pembelajaran. Tujuan mengkaji tentang implementasi model pembelajaran kelompok, sudut, area, dan sentra dalam pembelajaran anak usia dini. Jenis penelitian ini merupakan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam mengimplementasikan model-model pembelajaran dalam pembelajaran anak usia dini, baik model pembelajaran kelompok, model pembelajaran sudut, model pembelajaran area, dan model pembelajaran sentra memerlukan pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru. Dalam proses penilaian pada setiap model-model pembelajaran memiliki penilaian yang sama, yaitu selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru mencatat segala hal yang terjadi baik terhadap perkembangan peserta didik maupun program kegiatannya sebagai dasar bagi keperluan penilaian.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses bagaimana mengubah kehidupan seorang anak menjadi lebih baik, mandiri dan bertanggungjawab. Berkualitas atau tidaknya kehidupan seseorang di masa depannya ditentukan oleh pendidikan awal sebagai pendidikan landasannya. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu strategi pembangunan sumber daya manusia dan merupakan titik sentral dan paling mendasar sebagai peletakan pondasi kehidupan. Masa usia dini merupakan masa keemasan (*the golden age*) dan sekaligus menjadi periode yang sangat kritis dalam tahap perkembangan manusia. Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan yang lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya.

Keberhasilan lembaga PAUD dalam melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dan beorientasi pada kegiatan bermain tergantung pada sejauh mana lembaga tersebut mampu merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif, sehingga diperlukan pengelolaan pembelajaran yang dikenal dengan istilah model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru, yang merupakan bungkus atau bingkai penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran di kelas akan disesuaikan sesuai dengan model pembelajaran yang akan diterapkan, sehingga anak mampu menganalisa pelajaran dan menjadi lebih paham melalui pengalaman belajarnya. Terdapat beberapa bentuk model pembelajaran yang dapat diterapkan di lembaga PAUD. Semua model memiliki karakteristik yang berbeda. Namun, semuanya memuat prinsip pembelajaran PAUD yang sama. Di Indonesia, model pembelajaran yang banyak digunakan di satuan PAUD ada empat macam, yaitu model pembelajaran kelompok, model pembelajaran sudut, model pembelajaran area dan model pembelajaran sentra (BCCT). Untuk itu, dalam tulisan ini mengkaji tentang

bagaimana implementasi model pembelajaran kelompok, sudut, area, dan sentra dalam pembelajaran anak usia dini?

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi pustaka (*library research*), yaitu mengumpulkan data atau karya tulis ilmiah yang berkaitan dengan obyek penelitian atau pengumpulan data yang bersifat kepustakaan atau telaah yang dilaksanakan untuk memecahkan suatu masalah yang pada dasarnya tertumpu pada penelaahan kritis dan mendalam terhadap bahan-bahan pustaka yang relevan Menurut M. Nazir (2011: 27), studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Studi kepustakaan merupakan langkah yang penting, dimana setelah seorang peneliti menetapkan topik penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan kajian yang berkaitan dengan teori topik penelitian. Dalam pencarian teori, peneliti akan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari kepustakaan yang berhubungan. Sumber-sumber kepustakaan dapat diperoleh dari buku, jurnal, majalah, hasil-hasil penelitian dan sumber-sumber lainnya yang sesuai. Bila telah memperoleh kepustakaan yang relevan, maka segera disusun secara teratur untuk dipergunakan dalam penelitian. Oleh karena itu studi kepustakaan meliputi proses umum seperti mengidentifikasi teori secara sistematis, penemuan pustaka dan analisis dokumen yang memuat informasi yang berkaitan dengan topik penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Model Pembelajaran Kelompok

Model pembelajaran kelompok adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dengan sistem pembelajaran kelompok akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif dan siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya. Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru (Rusman, 2013: 203). Model pembelajaran

kelompok merupakan pola pembelajaran dimana anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok dan masing-masing kelompok melakukan kegiatan yang berbeda-beda secara bergantian. Ada beberapa pilihan dalam model kelompok (Yusuf, 2018: 16-18), seperti sebagai berikut:

a. Model Kelompok dengan Karya Individual

Dalam model ini guru menyediakan kegiatan sejumlah kelompok anak. Misalnya, anak dibagi kedalam 3 (tiga) kelompok, maka guru menyediakan kegiatan untuk 3 (tiga) kelompok. Hasil karya yang diperoleh adalah hasil karya individual.

Jika terdapat anak yang menyelesaikan tugas lebih cepat dari teman di kelompoknya, maka anak tersebut dapat meneruskan kegiatan di kelompok lainnya selama masih tersedia tempat main. Namun apabila tidak tersedia tempat main, maka anak tersebut dapat bermain di sudut kegiatan pengaman. Dalam proses bermain anak dapat diberikan kartu bermain, yang berfungsi untuk mempermudah guru dalam mengontrol kegiatan mana saja yang sudah dilakukan dan yang belum dilakukan anak.

b. Model Kelompok dengan Karya Kelompok

Kegiatan bermain kelompok dapat dikembangkan pula menjadi kegiatan bermain yang dilakukan secara kelompok dengan hasil karya kelompok juga. Misalnya, disediakan tiga meja yang masing-masing terdiri dari satu kegiatan main kelompok dalam satu meja. Kegiatan main tersebut dilakukan bersama-sama dengan satu hasil karya. Pada variasi kegiatan bermain ini, anak-anak belajar bekerja sama dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan satu tugas.

c. Model Kelompok dengan Karya Proyek

Kegiatan bermain kelompok dapat dilakukan dengan cara memberikan ide awal pada anak untuk bekerja bersama. Misalnya, guru menyampaikan ide untuk membuat sesuatu yang berhubungan dengan tema seperti membuat kue pisang. Pada meja 1, anak-anak menyiapkan kebutuhan untuk membuat kue pisang seperti, membersihkan daun, tepung terigu, gula, panci dll. Pada meja 2, anak-anak melakukan pengolahan kue pisang seperti mencampur bahan-bahan yang telah disiapkan pada meja 1. Meja 3, anak-anak membungkus adonan dengan daun. Dalam kegiatan ini semua anak mempunyai peran yang sama dalam sebuah karya besarnya.

Langkah-langkah kegiatan model pembelajaran kelompok, sebagai berikut:

a) Kegiatan Pendahuluan/ Awal (\pm 30 menit)

Kegiatan pendahuluan dilaksanakan secara klasikal, artinya kegiatan yang dilakukan oleh seluruh anak dalam satu kelas, dalam satu satuan waktu dengan kegiatan yang sama, dan sifatnya pemanasan, misalnya berdoa, presensi, bernyanyi sesuai tema, bertepuk tangan, berdiskusi dan tanya jawab tentang tema dan sub tema atau pengalaman yang dialami anak. Jika pada waktu diskusi terjadi kejenuhan diharapkan guru membuat variasi kegiatan, misalnya dilanjutkan dengan kegiatan fisik/motorik kasar atau permainan yang melatih pendengaran anak.

b) Kegiatan Inti (\pm 60 menit)

- Sifat dari kegiatan ini adalah kegiatan yang mengaktifkan perhatian, kemampuan dan sosial emosi anak. Kegiatan terdiri dari bermacam-macam kegiatan bermain yang dipilih dan disukai anak agar dapat bereksplorasi, bereksperimen, meningkatkan konsentrasi, memunculkan inisiatif, kemandirian dan kreativitasnya serta dapat membantu dan mengembangkan kebiasaan bekerja yang baik.
- Pada kegiatan ini anak terbagi beberapa kegiatan kelompok, artinya dalam satu satuan waktu tertentu terdapat beberapa kelompok anak melakukan kegiatan yang berbeda-beda. Pengorganisasian anak saat kegiatan pada umumnya dengan kegiatan kelompok, namun adakalanya diperlukan menggunakan kegiatan klasikal maupun individual.
- Sebelum anak dibagi menjadi kelompok, guru menjelaskan kegiatan atau hal-hal yang berkaitan dengan tugas masing-masing kelompok secara klasikal. Pada kegiatan inti dalam satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok. Guru bersama anak dapat memberi nama masing-masing kelompok. Anak diberi kebebasan untuk memilih kegiatan yang ada pada kelompok yang diminatinya dan tempat yang disediakan. Semua anak hendaknya secara bergantian mengikuti kegiatankegiatan yang direncanakan oleh guru. Setelah anak dapat mengikuti secara teratur, maka anak boleh memilih kegiatan sendiri dengan tertib.
- Anak-anak yang sudah menyelesaikan tugasnya lebih cepat dari pada temannya dapat meneruskan kegiatan di kelompok lain. Jika tidak tersedia tempat, anak tersebut dapat melakukan kegiatan di kegiatan pengaman. Fungsi kegiatan pengaman adalah sebagai tempat kegiatan anak yang

telah menyelesaikan tugasnya lebih cepat sehingga tidak mengganggu teman lain. Alat-alat yang disediakan pada kegiatan pengaman disesuaikan dengan tema atau sub tema yang dibahas.

c) Istirahat/Makan (\pm 30 menit)

Kegiatan ini kadang-kadang dapat digunakan untuk mengisi indikator/kemampuan yang hendak dicapai yang berkaitan dengan kegiatan makan, misalnya tata tertib makan, jenis makanan bergizi, rasa sosial dan kerjasama. Setelah kegiatan makan selesai, waktu yang tersedia dapat digunakan untuk bermain dengan alat permainan di luar kelas yang bertujuan mengembangkan fisik/motorik anak.

d) Penutup (\pm 30 menit)

Kegiatan yang dilaksanakan pada kegiatan penutup bersifat menenangkan anak dan diberikan secara klasikal, misalnya membaca cerita dari buku, pantomim, menyanyi, atau apresiasi musik dari berbagai daerah. Kegiatan ini diakhiri dengan tanya jawab mengenai kegiatan yang berlangsung, sehingga anak mengingat dan memaknai kegiatan yang dilaksanakan dan kemudian dilanjutkan dengan pesan-pesan dan doa pulang.

Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, guru hendaknya mencatat segala hal yang terjadi baik terhadap program kegiatannya maupun terhadap perkembangan peserta didik. Segala catatan guru digunakan sebagai bahan masukan bagi keperluan penilaian (PAUD Jateng).

2. Model Pembelajaran Sudut

Model pembelajaran sudut merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk belajar dekat dengan kehidupan sehari-hari. Model ini bersumber pada teori pendidikan dan perkembangan Montessori. Model pembelajaran ini menyediakan sudut-sudut kegiatan yang menjadi pusat kegiatan pembelajaran berdasarkan pada minat anak. Alat-alat dan media yang disediakan juga harus bervariasi mengingat minat anak yang beragam. Media dan alat-alat tersebut juga harus sering diganti dan diperbaharui disesuaikan dengan tema dan subtema yang dibahas. Pada model ini program pembelajaran difokuskan pada lima hal, yakni: (1) Praktik kehidupan. (2) Pendidikan kesadaran sensorik. (3) Seni berbahasa. (4) Matematika dan bentuk geometris. (5) Budaya (Yusuf, 2018: 2).

Dalam menerapkan model sudut, ruangan pembelajaran ditata secara fungsional bagi anak, yang memungkinkan anak bekerja, bergerak, dan

berkembang secara bebas. Kondisi ruangan dan peralatan disesuaikan dengan ukuran anak. Bahan dan alat main diatur dalam rak-rak yang mudah dijangkau anak. Ruang kelas ditata indah dan menarik bagi anak karena pada usia awal rasa estetika mulai berkembang. Tersedia buku-buku yang dapat diambil anak kapan saja. Penerapan model ini dibagi menjadi lima sudut (Yusuf, 2018: 3-6), seperti sebagai berikut:

a. Sudut Latihan Kehidupan Praktis (*Practical Life Corner*)

Di sudut ini anak-anak diberi kesempatan untuk meniru apa yang dilakukan oleh orang dewasa di sekitar mereka setiap hari. Misalnya, mereka menyapu, mencuci, memindahkan suatu barang dengan berbagai alat yang berbeda (sendok, sumpit dan lain-lain), membersihkan kaca, membuka dan menutup kancing atau resleting, membuka dan menutup botol/kotak/kunci, mengelap gelas yang sudah dicuci dan sebagainya. Melalui berbagai aktivitas yang menarik ini, anak-anak diajarkan untuk membantu diri mereka sendiri (*self help*), berkonsentrasi dan mengembangkan kebiasaan bekerja dengan baik.

b. Sudut Sensorik

Sudut sensorik mengembangkan sensitivitas penginderaan anak, yakni penglihatan, pendengaran, pembau, perabaan, dan pengecapan. Di sudut sensorik kegiatan berfokus pada pengenalan benda seperti berbagai perbedaan warna, merasakan berat ringan, berbagai bentuk dan ukuran, merasakan tekstur halus dan kasar, tinggi-rendah suara, berbagai bebauan dari berbagai benda, dan mengecap berbagai rasa dari benda yang dijumpai sehari-hari.

c. Sudut Matematika (*Pre Math and Perception Corner*)

Di sudut ini matematika diperkenalkan kepada anak-anak melalui konsep-konsep matematika yang jelas dan menarik mulai dari hal yang konkret hingga abstrak. Anak-anak belajar memahami konsep dasar kuantitas/jumlah dan hubungannya dengan lambang-lambang serta mempelajari angka-angka yang lebih besar dan operasi matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian secara alami. Selain itu, di sudut ini anak dapat belajar matematika melalui pengukuran, seperti mengukur jarak, mengukur literan, dan mengukur besar kecil.

d. Sudut Bahasa (*Language and Vocabulary Corner*)

Di sudut ini anak-anak belajar mendengar dan menggunakan kosakata yang tepat untuk seluruh kegiatan, mempelajari namanama susunan, bentuk geometris, komposisi, tumbuh-tumbuhan, dan sebagainya. Selain itu, anak-anak mulai diperkenalkan tentang komposisi/susunan kata, kalimat, dan cerita.

e. Sudut Kebudayaan (*Culture and Library Corner*)

Di sudut ini anak-anak diperkenalkan mempelajari Geografi, Sejarah, iIlmu tentang tumbuh-tumbuhan dan iIlmu pengetahuan yang sederhana. Anak-anak belajar secara individual, kelompok, dan diskusi mengenai dunia sekitar mereka pada saat ini dan masa lalu. Pengenalan akan tumbuh-tumbuhan dan kehidupan binatang seperti juga pengalaman sederhana untuk mengetahui lebih jauh tentang ilmu pengetahuan alam. Selain itu, anak-anak pun diperkenalkan tentang masakan khas daerah melalui kegiatan memasak.

Sudut-sudut di atas saling berkaitan dan dibuka secara bersamaan setiap harinya. Anak-anak dibolehkan untuk memilih sudut mana yang paling diminatinya. Mereka dapat berpindah ke sudut lainnya dengan tidak mewajibkan untuk menguasai sudut sensorik dan kemampuan di sudut sebelumnya. Sudut latihan kehidupan praktis merupakan fondasi yang mendasar bagi sudut yang lain. Artinya, anak usia yang lebih muda lebih banyak bermain di dua sudut tersebut. Sepanjang hari di sekolah diperkenalkan pula aktivitas-aktivitas yang memungkinkan anak-anak menikmati dan mengembangkan keahlian dan kepekaan sosial mereka. Di Indonesia ditambahkan dengan sudut ketuhanan untuk mengenalkan nilai-nilai dan kegiatan praktis kegiatan agama.

Berikut merupakan langkah-langkah kegiatan model pembelajaran sudut.

a) Kegiatan Awal (\pm 30 menit)

Kegiatan yang dilaksanakan adalah bernyanyi, berdoa, mengucapkan salam, membicarakan tema/sub tema, diskusi kegiatan yang akan dilaksanakan, melakukan kegiatan fisik/ motorik.

b) Kegiatan Inti (\pm 60 menit) secara individual di sudut-sudut kegiatan

- Sebelum melakukan kegiatan inti, guru bersama anak membicarakan tugas-tugas yang diprogramkan di sudut-sudut kegiatan. Setelah itu guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan di setiap sudut kegiatan yang diprogramkan.

- Sudut yang dibuka setiap hari disesuaikan dengan indikator yang dikembangkan dan sarana/alat pembelajaran yang ada. Kemudian anak dibebaskan untuk memilih sudut kegiatan yang disukai sesuai dengan minatnya. Anak dapat berpindah sudut kegiatan sesuai dengan minatnya tanpa ditentukan oleh guru dan guru hanya memberi motivasi.

c) Istirahat/Makan (\pm 30 menit)

Kegiatan makan bersama menanamkan pembiasaan yang baik, misalnya mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan, berbagi bekal dengan teman, membereskan dan merapikan alat-alat makan dan sebagainya. Setelah kegiatan makan selesai, waktu yang tersedia dapat digunakan untuk bermain di dalam atau di luar kelas.

d) Kegiatan Akhir (\pm 30 menit)

Kegiatan akhir dilaksanakan secara klasikal, misalnya dengan bercerita, bernyanyi, gotong royong memberikan kelas, diskusi kegiatan sehari yang telah dilakukan, informasi kegiatan esok hari, berdoa, dan mengucapkan salam.

Penilaian yang dilakukan pada model pembelajaran ini selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru mencatat segala hal yang terjadi baik terhadap perkembangan peserta didik maupun program kegiatannya sebagai dasar bagi keperluan penilaian (PAUD Jateng).

3. Model Pembelajaran Area

Model ini dikembangkan oleh Highscope di Amerika Serikat dan dikenalkan di Indonesia oleh Children Resources International. Model area memfasilitasi kegiatan anak secara individu dan kelompok untuk pengembangan semua aspek (Yusuf, 2018: 6).

Model pembelajaran area adalah model pembelajaran yang lebih menyediakan kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatan sendiri sesuai dengan minatnya dan mengutamakan pengalaman belajar secara bermakna (Suyadi & Dahlia, 2014: 71). Tujuan pembelajaran area adalah untuk memberi kesempatan anak agar memperoleh berbagai pengalaman bermain dengan menggunakan berbagai alat atau sumber belajar dari memberi bantuan bimbingan pada saat diperlukan anak. Kegiatan pembelajaran pada anak yang berdasarkan minat atau area, anak secara individual memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan keinginannya (Kurotun, 2013: 70). Model pembelajaran ini menggunakan area-area seperti sebagai berikut (Yusuf, 2018: 6-10):

- a. Area Balok. Area balok memfasilitasi anak untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berpikir matematika, pola, bentuk geometris, hubungan satu dengan yang lain, penambahan, pengurangan, pengalihan, dan pembagian melalui kegiatan membangun dengan balok. Saat anak menggunakan balok, ia akan merasakan beratringan, panjangpendek, dengan tanpa dipaksa anak mengenal bentuk dan konsep-konsep lainnya.
- b. Area Drama. Victoria Brown dan Sara Pleydell menyatakan bahwa bermain drama penting untuk anak usia dini sebagai proses melatih fungsi kognitif seperti; mengingat, mengatur diri sendiri, mengembangkan kemampuan berbahasa, meningkatkan kemampuan fokus atau konsentrasi, merencanakan, menentukan strategi, menentukan prioritas, mengembangkan gagasan, dan keterampilan keterampilan lain yang diperlukan untuk menunjang keberhasilan di sekolah nanti.
- c. Area Seni. Area seni mendukung pengembangan kreativitas dan pengalaman taktil anak dalam menggunakan berbagai bahan dan alat. Inti dari kegiatan seni adalah anak-anak mengekspresikan apa yang mereka amati, pikirkan, bayangkan, dan rasakan melalui alat dan bahan yang digunakannya.
- d. Area Keaksaraan. Area membaca bukan berarti mengajarkan anak untuk membaca dan menulis seperti layaknya kegiatan membaca dan menulis di

sekolah dasar. Area membaca dan menulis dimulai dengan mengenal simbol-simbol sederhana dari benda yang ada di sekelilingnya, membuat coretan di atas kertas. Kegiatan melihat-lihat buku atau membacakan cerita adalah kegiatan yang dilakukan di area ini.

- e. Area Pasir dan Air. Area pasir dan air lebih kepada pengembangan sensori-motorik. Namun, area ini sangat kaya dengan konsep-konsep matematika dan sains. Anak belajar penuh-kosong, berat-ringan, volume, dan sebagainya. Anak juga dapat belajar tentang perubahan bentuk, perubahan warna, dan sebagainya. Area pasir dan air sangat diminati anak. Untuk kelompok anak yang lebih kecil biasanya belum dapat mengendalikan diri sehingga perlu membawa aju ganti untuk digunakan setelah selesai bermain.
- f. Area Gerak dan Musik. Gerak dan musik untuk anak usia dini sangat penting untuk membangun kesadaran akan gerakan diri sendiri, melatih kelenturan, mengikuti irama musik, mengenal bunyi alat musik, mengeksplorasi alat-alat sederhana menjadi alat musik bebas. Kegiatan gerak dan lagu merupakan kebutuhan sehari-hari untuk anak usia dini. Dengan berkegiatan yang menyenangkan di area gerak dan lagu, akan berpengaruh pada kemampuan berpikir dan berbahasa, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan fokus, membangun kesadaran spasial, mengembangkan rasa percaya diri, melatih kekuatan, kelenturan, dan koordinasi fisik, serta membangun keterampilan sosial.
- g. Area Sains. Area Sains menyediakan banyak kesempatan bagi anak-anak untuk menggunakan panca indera dan menyalurkan langsung minat mereka terhadap kejadian-kejadian alamiah dan kegiatan-kegiatan manipulatif. Area Sains juga dapat dilakukan di luar ruangan dengan tanaman, binatang, dan benda-benda di sekitar.
- h. Area Matematika. Area matematika sangat kental dengan kegiatan manipulatif. Di area ini anak dapat belajar tentang bentuk, hitungan, angka, jumlah, pengelompokkan, ukuran, pola, memasangkan. Di area ini juga anak belajar pengembangan bahasa, sosial, emosional, dan aspek perkembangan lainnya.
- i. Area Imtaq. Di Indonesia ditambah dengan area imtaq. Area imtaq memfasilitasi anak belajar tentang kegiatan ibadah sesuai dengan agama yang dianut anak.

Sistem area lebih menekankan pada belajar sambil bermain atau bermain seraya belajar. Artinya, aspek pelajaran dikemas dalam bentuk permainan, sehingga anak-anak belajar dengan cara bermain. Anak didik bermain sesuai dengan minat masing-masing. Mereka berhak memilih area mana yang akan dilakukan olehnya dari minimal empat area yang disesuaikan oleh guru dalam setiap harinya. Meskipun anak didik berhak memilih, tetapi mereka diharapkan menyelesaikan semua area yang disiapkan oleh guru (Hijriati, 2017: 84).

Berikut merupakan salah satu contoh penerapan model pembelajaran area untuk meningkatkan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun.

a) Kegiatan Awal (± 30 menit)

Kegiatan awal pembelajaran diawali dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar anak, dan membaca doa belajar. Selanjutnya anak menyanyikan lagu "Anak Gembala". Kegiatan awal guru akan memperkenalkan tema tentang binatang, subtema makanan dan guna binatang, sub-subtema sapi dan makanannya. Berdasarkan tema tersebut, maka guru melakukan proses tanya jawab tentang subsubtema yang akan dipelajari tentang sapi dan makanannya. Selanjutnya guru mengarahkan anak ke dalam lingkungan area untuk memberitahu cara bermain dan aturan bermain di area yang telah disediakan.

b) Kegiatan Inti (± 60 menit)

- Kegiatan yang dilakukan berupa kegiatan-kegiatan pokok dalam meningkatkan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun dengan menerapkan model pembelajaran area. Pada kegiatan inti guru meminta anak mengamati alat permainan pada area yaitu area matematika, area seni, area balok dan area bahasa. Guru juga mendorong anak untuk bertanya tentang tema yang akan dibahas untuk meningkatkan kemampuan anak dalam proses pembelajaran berlangsung.
- Area matematika. Pada area ini guru meminta anak untuk memperhatikan kepingan puzzle, menyusun kepingan puzzle, mengenal huruf yang tersedia pada gambar puzzle dan mencocokkan angka sesuai dengan jumlah gambar sapi. Area matematika ini bertujuan untuk meningkatkan berpikir simbolik pada anak usia 5- 6 tahun. Anak diharapkan mampu mengenal tentang sapi dan makanannya yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan kegiatan permainan yang disediakan pada puzzle

anak juga diharapkan mampu memahami dan mengenal tentang sapi dan makanannya.

- Area seni. Pada area ini guru meminta anak untuk memperhatikan ranting pohon yang bergantung angka dan huruf, kemudian guru juga meminta anak untuk meletakkan kapas pada warna yang tersedia, mengarahkan anak untuk mencelupkan kapas dan meletakkan pada ranting pohon dan mencocokkan jumlah gambar sapi sesuai dengan angka pada ranting pohon. Tujuan dari permainan ranting pohon angka selain untuk meningkatkan berpikir simbolik anak, akan tetapi juga dapat memberikan kontribusi secara tidak langsung melalui permainan tersebut untuk mengenal sapi dan makanannya.
- Area balok. Pada area ini guru meminta anak memperhatikan tutup botol yang tersedia angka dan huruf, anak diminta untuk menyusun tutup botol, kemudian anak harus mampu mengenal lambang huruf dan angka yang tersedia pada tutup botol dan mencocokkan jumlah gambar sesuai dengan lambang angka yang tersedia. Tujuan dari permainan tutup botol angka ini adalah untuk meningkatkan pemahaman anak tentang angka dan lambang huruf yang telah disediakan pada tutup botol. Area ini secara tidak langsung juga memberikan pemahaman anak tentang sapi dan makanannya dengan memberikan pengaruh perkembangan kognitif anak tentang berpikir simboliknya.
- Area bahasa. Pada area ini guru mengarahkan anak untuk memperhatikan pamflet fanel yang bergambar sapi, kemudian memilih pamflet fanel yang tersedia, menghitung jumlah gambar sapi yang tersedia pada pamflet fanel dan mencocokkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah gambar sapi yang ada di pamflet. Tujuan dari area ini adalah untuk memberikan pengarahan pada anak secara tidak langsung untuk mengenal sapi dan makanannya dengan harapan anak mampu meningkatkan kognitifnya dengan berpikir simbolik sesuai dengan ragam permainan yang ada dalam area bahasa.

c) Istirahat/Makan (± 30 menit)

- Kegiatan makan bersama menanamkan pembiasaan yang baik, misalnya mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan, tata tertib makan, mengenalkan jenis makanan bergizi, menumbuhkan rasa sosial (berbagai

makanan) dan kerjasama. Melibatkan anak membersihkan sisa makanan dan merapikan alat-alat makan yang telah digunakan.

- Setelah kegiatan makan selesai, waktu yang tersedia dapat digunakan untuk bermain dengan alat permainan yang bertujuan mengembangkan fisik/motorik. Apabila dianggap waktu untuk istirahat kurang, pendidik dapat menambah waktu istirahat dengan tidak mengambil waktu kegiatan lainnya, misalnya bermain sebelum kegiatan awal atau sesudah kegiatan penutup.

d) Kegiatan akhir (± 30 menit)

Pada kegiatan akhir ini, guru merefleksikan dan memberikan umpan balik terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Guru juga membuat kesimpulan dari kegiatan yang telah dilakukan. Bahkan guru juga melakukan kegiatan akhir pembelajaran dengan menyanyikan lagu dan di akhiri dengan membaca doa kemudian mengucapkan salam.

Penilaian yang dilakukan pada model pembelajaran area selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru mencatat segala hal yang terjadi baik terhadap perkembangan peserta didik maupun program kegiatannya sebagai dasar bagi keperluan penilaian.

4. Model Pembelajaran Sentra

Model pembelajaran sentra dikembangkan untuk mengelola kegiatan pembelajaran yang seimbang antara bimbingan guru dengan inisiatif anak. Model ini dikenalkan di Indonesia oleh Dr. Pamela Phelp dari CCCRT Florida. Bermain dipandang sebagai kerja otak sehingga anak diberi kesempatan untuk memulai dari mengembangkan ide hingga tuntas menyelesaikan hasil karyanya "*start and finish*" (Yusuf, 2018: 10).

Pembelajaran yang berpusat pada sentra dilakukan secara tuntas mulai awal kegiatan sampai akhir dan fokus oleh satu kelompok usia PAUD dalam satu sentra kegiatan. Model sentra mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis bermain yaitu bermain sensorimotor atau fungsional, bermain peran dan bermain konstruktif (membangun pemikiran anak). Bermain sensorimotor adalah menangkap rangsangan melalui penginderaan dan menghasilkan gerakan sebagai reaksinya. Anak PAUD belajar melalui panca inderanya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungan mereka. Misalnya menakar air, meremas kertas bekas, menggunting dan lain-lain. Bermain peran terdiri dari bermain makro (besar) dan bermain peran mikro (kecil), seperti pura-pura, fantasi, imajinasi, atau bermain drama. Bermain konstruktif menunjukkan kemampuan anak untuk mewujudkan pikiran, ide, dan gagasannya menjadi sebuah karya nyata. Ada dua jenis bermain konstruksi, yaitu bermain konstruksi sifat cair (air, pasir, spidol, dll) dan bermain konstruksi terstruktur (balok-balok, lego, dll) (Rahaju, 2014: 10).

Model sentra ini berusaha untuk merangsang anak agar bermain secara aktif di sentra-sentra permainan. Jadi, anak didiknya yang belajar aktif, bukan gurunya. Anak diperlakukan sebagai "subjek otonom" yang secara liberal mengembangkan kemampuannya secara maksimal. Sementara tugas guru lebih bersifat "pasif" daripada aktif karena tugas guru hanya sebatas memotivasi, memfasilitasi, mendampingi, dan memberi pijakan-pijakan. Pijakan yang dimaksud disini adalah dukungan yang berubah-ubah karena disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Ciri khas pijakan dalam model sentra adalah duduk melingkar. Untuk merangsang perkembangan anak pada tahapan yang lebih tinggi, pendekatan ini menggunakan empat pijakan, yaitu pijakan lingkungan bermain (persiapan), pijakan sebelum bermain, pijakan selama bermain, dan pijakan setelah bermain. Ada beberapa macam-macam sentra bermain (Yusuf, 2018: 11-15), antara lain:

- a. Sentra Imtaq. Sentra Imtaq mengenalkan kehidupan beragama dengan keterampilan yang terkait dengan agama yang dianut anak. sentra Imtaq untuk satuan PAUD umum mengenalkan atribut berbagai agama dan sikap menghormati agama lain.
- b. Sentra Balok. Sentra balok memfasilitasi anak bermain tentang konsep bentuk, ukuran, keterkaitan bentuk, kerapihan, ketelitian, bahasa, dan kreativitas. Bermain balok selalu dikaitkan dengan main peran mikro, dan bangunan yang dibangun anak digunakan untuk bermain peran.
- c. Sentra Main Peran Kecil (Mikro). Main peran kecil mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, kemampuan berbahasa, sosial-emosional, menyambungkan pengetahuan yang sudah dimiliki dengan pengetahuan baru dengan menggunakan alat main peran berukuran kecil.
- d. Sentra Main Peran Besar. Main peran besar mengembangkan kemampuan mengenal lingkungan sosial, mengembangkan kemampuan bahasa, kematangan emosi dengan menggunakan alat main yang berukuran besar sesuai dengan ukuran sebenarnya.
- e. Sentra Seni. Sentra seni dapat dibagi dalam seni musik, seni tari, seni kriya, atau seni pahat. Penentuan sentra seni yang dikembangkan tergantung pada kemampuan satuan PAUD. Disarankan minimal ada dua kegiatan yang dikembangkan di sentra seni yakni seni musik dan seni kriya. Sentra seni mengembangkan kemampuan motorik halus, keselarasan gerak, nada, aspek sosial-emosional dan lainnya.
- f. Sentra Persiapan. Sentra persiapan lebih menekankan pengenalan keaksaraan awal pada anak. penggunaan buku, alat tulis dapat dilakukan di semua sentra, tetapi di sentra persiapan lebih diperkaya jenis kegiatan bermainnya. Pada kelompok anak paling besar yang segera masuk sekolah dasar, frekuensi main di sentra persiapan lebih banyak. Kegiatan persiapan dapat juga diperkuat dalam jurnal siang.
- g. Sentra Bahan Alam. Sentra bahan alam kental dengan pengetahuan sains, matematika, dan seni. Sentra bahan alam diisi dengan berbagai bahan main yang berasal dari alam, seperti air, pasir, bebatuan, daun. Di sentra bahan alam anak memiliki kesempatan menggunakan bahan main dengan berbagai cara sesuai pikiran dan gagasan masing-masing dengan hasil yang berbeda. Gunakan bahan dan alat yang ada disekitar. Perhatikan keamanannya. Bahan

dan alat yang digunakan harus bebas dari bahan beracun atau binatang kecil yang membahayakan.

- h. Sentra Memasak. Sentra memasak kaya dengan pengalaman unik bagi anak mengenal berbagai bahan makanan dan proses sains yang menyenangkan. Di sentra memasak anak belajar konsep matematika, sains, alam, dan sosial sehingga menunjang perkembangan kognitif, sosial emosional, bahasa, motorik, dan juga seni, serta nilai agama.

Model sentra menjadi model pembelajaran yang dapat membuat anak menjadi kreatif dan inovatif. Pembelajaran menjadi menyenangkan dan penuh makna sehingga anak tidak bosan dengan pembelajarannya karena secara reguler bergantian belajar dalam sentra berbeda. Model ini juga menjadikan anak sangat antusias, apresiatif dan dinamis dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Kelebihan model sentra dalam pembelajaran, yaitu: anak mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan pengalamannya; mengajarkan anak mandiri dalam melakukan satu pekerjaan; mengajarkan anak bertanggung jawab terhadap pekerjaannya; mengajarkan anak bersosialisasi karena permainan kolaboratif dalam sentra; guru menjadi fokus dan mendalam menguasai proses pembelajaran satu sentra dimana ia ditugaskan (Hamzah, 2016: 130).

Langkah-langkah kegiatan model pembelajaran sentra di PAUD, sebagai berikut:

- a) Pijakan 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.

- b) 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 teman-teman 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 menetralkan 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.

c) 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, dan sebagainya. Satu guru yang memimpin, guru lainnya menjadi peserta bersama anak (mencontohkan).

d) Transisi (10 Menit)

Selesai pembukaan, anak-anak 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.

e) Kegiatan Inti (90 Menit)

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

1. Pijakan pengalaman sebelum bermain (15 menit)

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

- 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.
- Berdoa bersama, anak secara bergilir memimpin doa.
- Guru mereview pengetahuan/hafalan anak akan surat-surat pendek dan do'a sehari-hari.
- Guru menyampaikan tema hari ini dan dikaitkan dengan kehidupan anak.
- Guru membacakan buku yang terkait dengan tema. Setelah selesai, menanyakan kembali isi cerita.

- Guru mengaitkan isi cerita dengan kegiatan bermain yang dilakukan anak.
- Guru mengenalkan semua tempat dan alat bermain yang sudah disiapkan.
- Dalam memberi pijakan, guru harus mengaitkan kemampuan apa yang diharapkan muncul pada anak, sesuai rencana pembelajaran yang telah disusun.
- 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.
- 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.
- 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.

2. Pijakan pengalaman selama bermain (60 menit)

- Guru mengamati dan memastikan semua anak melakukan kegiatan bermain.
- Memberi contoh cara bermain pada anak yang belum bisa menggunakan bahan alat.
- Memberi dukungan berupa pernyataan positif tentang kegiatan bermain yang dilakukan anak.
- 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.
- Memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan.
- Mendorong anak untuk mencoba dengan cara lain, sehingga anak memiliki pengalaman bermain yang kaya.

- Mencatat yang dilakukan anak yang meliputi jenis bermain, tahap perkembangan, tahap sosial, dan kendala yang dialami anak.
- Mengumpulkan hasil kerja anak. Guru juga mencatat nama dan tanggal lembar kerja anak.
- Bila waktu tinggal 5 menit, guru memberitahukan pada anak-anak untuk bersiap-siap menyelesaikan kegiatan mainnya. 3) Pijakan pengalaman setelah bermain (15 menit)
- Apabila waktu bermain selesai, guru memberitahukan saatnya membereskan alat dan bahan yang sudah digunakan melibatkan anak-anak.
- Bila anak belum terbiasa untuk membereskan, guru dapat membuat permainan yang menarik agar anak ikut membereskan.
- Saat membereskan, guru menyiapkan tempat yang berbeda untuk setiap jenis alat, sehingga anak dapat mengelompokkan alat bermain sesuai dengan tempatnya.
- 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.
- 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 anak (memperluas perbendaharaan kata anak).

f) 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.

g) 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.

h) 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 (Syah, 2016: 37-41).

SIMPULAN

Kesimpulan dari artikel ini sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kelompok adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Model pembelajaran kelompok merupakan pola pembelajaran dimana anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok dan masing-masing kelompok melakukan kegiatan yang berbeda-beda secara bergantian. Ada tiga pilihan model kelompok, yaitu model kelompok dengan karya individual; model kelompok dengan karya kelompok; model kelompok dengan karya proyek.

2. Model pembelajaran sudut merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk belajar dekat dengan kehidupan sehari-hari dan menyediakan sudut-sudut kegiatan yang menjadi pusat kegiatan pembelajaran berdasarkan pada minat anak. Model ini ini dibagi menjadi lima sudut, yaitu: sudut latihan kehidupan praktis, sudut sensorik, sudut matematika, sudut bahasa, dan sudut kebudayaan. Anak-anak dibolehkan untuk memilih sudut mana yang paling diminatinya. Anak tidak diwajibkan untuk menguasai satu sudut saja.
3. Model pembelajaran area adalah model pembelajaran yang lebih menyediakan kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatan sendiri sesuai dengan minatnya dan mengutamakan pengalaman belajar secara bermakna. Kegiatan pembelajaran pada anak yang berdasarkan minat atau area, anak secara individual memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan keinginannya. Model pembelajaran ini menggunakan sembilan area, yaitu: area balok, area drama, area seni, area keaksaraan, area pasir dan air, area gerak dan musik, area sains, area matematika, dan area imtaq.
4. Model pembelajaran sentra adalah pendekatan pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya dilakukan di dalam lingkaran (*circle times*) dan sentra bermain. Pembelajaran yang berpusat pada sentra dilakukan secara tuntas mulai awal kegiatan sampai akhir dan fokus oleh satu kelompok usia PAUD dalam satu sentra kegiatan. Model sentra mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis bermain yaitu bermain sensorimotor atau fungsional, bermain peran dan bermain konstruktif (membangun pemikiran anak). Model sentra ini berusaha untuk merangsang anak agar bermain secara aktif di sentra-sentra permainan. Dalam model pembelajaran sentra menggunakan empat pijakan, yaitu pijakan lingkungan bermain (persiapan), pijakan sebelum bermain, pijakan selama bermain, dan pijakan setelah bermain. Ada delapan macam sentra, yaitu: sentra imtaq, sentra balok, sentra main peran kecil, sentra main peran besar, sentra seni, sentra persiapan, sentra bahan alam, dan sentra memasak.
5. Dalam mengimplementasikan model-model pembelajaran dalam pembelajaran anak usia dini, baik model pembelajaran kelompok, model pembelajaran sudut, model pembelajaran area, dan model pembelajaran sentra memerlukan pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru. Pengelolaan kelas dari keempat model tersebut memiliki karakteristik yang berbeda. Langkah-langkah kegiatan

yang digunakan dalam metode pembelajaran kelompok, sudut, area, dan sentra pada umumnya memiliki kegiatan yang sama, yaitu adanya kegiatan pendahuluan/awal, kegiatan inti, istirahat/makan, dan kegiatan akhir/penutup. Selain kegiatan yang telah disebutkan tersebut, terdapat hal yang berbeda pada penerapan model pembelajaran sentra karena adanya pijakan-pijakan, yaitu pijakan penataan lingkungan bermain, pijakan pengalaman sebelum bermain, pijakan pengalaman selama bermain, dan pijakan pengalaman setelah bermain. Dalam proses penilaian pada setiap model-model pembelajaran memiliki penilaian yang sama, yaitu selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru mencatat segala hal yang terjadi baik terhadap perkembangan peserta didik maupun program kegiatannya sebagai dasar bagi keperluan penilaian.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamzah, Nur, "Pelaksanaan Pembelajaran BCCT Bagi Anak Usia Dini; Study Pelaksanaan BCCT Di Tk Islam Mujahidin Pontianak", *At-Turats Jurnal Pemikiran Pendidikan Islam*, Vol. 10, No. 2, 2016.
- Hijiriati, "Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Anak: Bunayya*, Vol. 3, No. 1, 2017.
- Khurotun, "Pembelajaran Sistem Area dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak di TK Purwo Kencono Desa Purworejo", *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang*, Vol. 1, No 1, 2013.
- Nazir, M., *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011.
- Nurainun, "Penerapan Model Pembelajaran Area untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini", *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2019.
- PAUD Jateng, "Model Pembelajaran PAUD: Model Sudut (Taman Indria)", <https://www.paud.id/pembelajaran-paud-model-sudut-taman-indria/>, diakses pada 13 Desember 2020.
- PAUD Jateng, "Pembelajaran PAUD Model Kelompok Pendidikan Anak Usia Dini", <https://www.paud.id/pembelajaran-paud-model-kelompok/>, diakses pada 13 Desember 2020.
- PAUD Jateng, "10 Model Pembelajaran Area Pendidikan Anak Usia Dini", <https://www.paud.id/10-model-pembelajaran-area-pendidikan-anak-paud/>, diakses pada 13 Desember 2020.
- Rahaju, Ine, "Analisis Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini Yang Menggunakan Model Beyond Center And Circle Time", *Tesis*, Universitas Pendidikan Indonesia, 2014.

- Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Suyadi dan Dahlia, *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum Paud 2013*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Syah, M. Noor Sulaiman, "Implementasi mModel Pembelajaran dengan Menggunakan Pendekatan Sentra Pada Kelompok Belajar Naneymi Alam Muria Kudus", *Jurnal Thufula*, Vol. 4, No. 1, 2016.
- Yusuf, Farida, dkk., *Pedoman Pengelolaan Kelas Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2018.