

PENINGKATAN KECERDASAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI MELALUI PENERAPAN MODEL SENTRA MAIN PERAN

Rosyida Nur Hayati dan Muhammad Nizar
Universitas Islam Majapahit, Mojokerto

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan penerapan model pembelajaran sentra main peran dalam meningkatkan kecerdasan sosial emosional pada anak usia dini di Kelompok Bermain Unggulan Terpadu Al Kautsar Kecamatan Mojoanyar Kabupaten Mojokerto. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Dalam pembahasan sikap yang dilakukan siswa KB UT Al Kautsar dalam pelaksanaan sentra main peran menunjukkan sikap sosial emosional yaitu menghargai teman dengan berbagi peran dan berbagi mainan. Selain itu, siswa melakukan permainan dengan antusias yang tinggi sehingga menghasilkan kerjasama dan kemandirian yang baik. Tanpa disadari, mereka memperhatikan emosi orang lain dan mengendalikan emosi diri sehingga mereka dapat menunjukkan ekspresi tertentu dalam meresponnya. Selain itu, terjadi interaksi antar siswa. Siswa yang mulanya pendiam menjadi berani dan percaya diri. Terakhir verifikasi dan kesimpulan yaitu peneliti mengecek ulang kebenaran yang ada kemudian menyimpulkan data. Dari data yang diperoleh maka kecerdasan sosial emosional siswa meningkat berkategori baik.

Kata Kunci: Sentra Main Peran, Kecerdasan Sosial Emosional dan Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pondasi bagi dasar kepribadian anak yang menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya. Sebagaimana ditegaskankan dalam Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang ditujukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan

dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”¹

Untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan non fisik, pendidikan anak usia dini mempunyai karakteristik belajar yang meliputi belajar melalui bermain, belajar melalui tangan, belajar dengan cara meniru dan belajar secara integratif. Pada pendidikan ini, pembelajaran yang sedang dikembangkan adalah sentra atau yang lebih dikenal BCCT (*Beyond Centers and Circle Time*) adalah sebuah pendekatan/ model penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang proses pembelajarannya mendukung perkembangan anak melalui 3 jenis bermain yaitu sensori motor, main peran dan main bangunan. Hal ini dirancang oleh guru agar anak-anak dapat bermain secara efektif dan disusun untuk mengakomodasi semua gaya belajar anak.

Dalam melatih interaksi sosial anak adalah dengan model main peran. Main peran bisa disebut sebagai main simbolik, *role play*, pura-pura, fantasi, imajinasi atau main drama. Sentra bermain peran bertujuan untuk mengembangkan dan belajar mengerti, menghormati dan memiliki empati akan peran-peran yang ada disekitar mereka yang merupakan bekal mereka dalam berinteraksi sosial masyarakat pada kehidupannya kelak.² Karena dengan main peran, anak tanpa sadar mereka dapat mengembangkan kemampuan merasakan dan menjalin hubungan dengan teman lainnya. Menurut Yusen dan Santrock mengatakan bahwa kemampuan sosialisasi anak sangat terkait dengan orang-orang disekelilingnya yang akan mempengaruhi bagaimana perilaku anak.³

¹ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Angka 14

² Khoirul Izzah & Aslihah Aziez, *Workshop Pembelajaran Model Sentra*, 2014, 20.

³ H. E.Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2012), 56.

Hasil studi pendahuluan di sekolah Kelompok Bermain Unggulan Terpadu Al Kautsar Kecamatan Mojoanyar Kabupaten Mojokerto pada tanggal 29 April 2014. Ketika menerapkan sentra bermain peran, tidak semua anak ikut bermain. Mereka sebagian ada yang bermain sendiri. Responden yang berusia 2-5 tahun berjumlah 11 anak, sebanyak 5 anak memiliki sosial-emosional masih rendah, 3 responden tingkat sosial emosi cukup dan 3 responden lainnya memiliki sosial-emosional yang benar-benar baik.

Sosial emosional yang rendah dapat disebabkan oleh tindakan kekerasan atau tekanan yang diperoleh dari keluarga sehingga anak menjadi minder dan pendiam. Selain itu, kebanyakan dari mereka di asuh oleh pembantu rumah tangga karena orang tua mereka sibuk dengan pekerjaan. Di lain hal, tuntutan orang tua akan prestasi anak yang cukup tinggi sehingga anak kurang bisa berkembang sesuai dengan usianya. Seperti yang diungkapkan oleh Cichetti & Toth bahwa Kebanyakan masalah sosial dan emosi dianggap sebagai hasil faktor lingkungan, seperti penyiksaan terhadap anak, pengasuhan yang tidak konsisten, kondisi hidup yang penuh tekanan, lingkungan yang penuh dengan kekerasan, atau penggunaan alkohol dan kekerasan fisik yang terjadi dalam keluarga. Pada saat yang bersamaan, penyebab biologis, seperti faktor keturunan, ketidakseimbangan zat-zat kimia dalam tubuh, kerusakan jaringan otak, dan penyakit yang diserita juga berperan dalam masalah perkembangan sosial dan emosi.⁴

Efek dari perlakuan yang kurang baik akan berdampak pada kepribadian anak. Karena perilaku sosial positif seorang individu dewasa merupakan cerminan perilaku sosialnya di waktu kanak-kanak. Sejalan dengan pernyataan Hurlock, landasan yang diletakkan pada masa kanak-kanak awal akan menentukan cara anak menyesuaikan diri dengan orang dan situasi sosial jika lingkungan mereka semakin luas dan jika mereka tidak

⁴ Hildayani Rini, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Universitas Terbuka, Jakarta, 2011), 98.

mempunyai perlindungan dan bimbingan dari orangtua pada masa bayi.⁵ Disamping itu, anak yang tidak punya banyak teman akan sulit tumbuh menjadi dewasa yang seimbang. Bermain bersama anak lain merupakan sarana yang sangat berharga dalam mempelajari keterampilan sosial.⁶

Gottman dan DeClaire menjelaskan, hasil-hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang dilatih emosinya pada permulaan masa kanak-kanaknya akan dapat mengembangkan keterampilan sosialnya dikemudian hari. Dengan keterampilan sosial mampu membantu mereka untuk diterima oleh teman sebaya dan untuk menjalin persahabatan.⁷

Dalam rangka meningkatkan kecerdasan sosial emosional pada anak usia dini, kita dapat menerapkan model pembelajaran sentra bermain peran.

Berangkat dari penjelasan di atas, maka penulis ingin mengetahui lebih jauh bagaimana penerapan model pembelajaran sentra bermain peran dalam meningkatkan perkembangan kecerdasan sosial emosional pada anak usia dini.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan kualitatif. Kualitatif adalah data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka, melainkan berupa kata-kata yang diperoleh melalui observasi, wawancara, catatan lapangan, catatan memo dan dokumen resmi lainnya. Sehingga menjadi tujuan dari penelitian kualitatif adalah peneliti ingin menggambarkan realita empiric dibalik fenomena secara mendalam, rinci dan tuntas. Oleh karena itu, penggunaan pendekatan kualitatif dalam penelitian

⁵ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak* Edisi Ke enam, (Erlangga, Jakarta, 1980), 263.

⁶ Widarmi D Wijana, dkk, *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, (Universitas Terbuka, Jakarta, 2011), 128.

⁷ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, hlm. 95

ini adalah dengan mencocokkan antara realita dengan teori yang berlaku dengan penggunaan metode diskriptif.

Peneliti dalam penelitian ini sebagai instrument penelitian yang merupakan pewawancara dan sebagai pengamat. Sebagai pewawancara, peneliti akan melakukan wawancara kepada kepala sekolah dan guru yang berkaitan dengan penerapan model sentra bermain peran dalam meningkatkan perkembangan kecerdasan social emosional pada anak usia dini di Kelompok Bermain Unggulan Terpadu Al Kautsar Mojoanyar Mojokerto. Sedangkan peneliti dikatakan sebagai pengamat adalah peneliti mengamati proses belajar mengajar di sekolah tersebut.

Lokasi penelitian adalah tempat dimana penelitian akan dilaksanakan dengan alamat yang lengkap. Dalam hal ini peneliti mengambil lokasi penelitian di Kelompok Bermain Unggulan Terpadu Al Kautsar Desa Gayaman Kecamatan Mojoanyar kabupaten Mojokerto. KB UT Al Kautsar di bangun satu lantai dibawah naungan Yayasan Bakri Adnan Zain. Sekolah ini memiliki 1 ruang kepala sekolah dan guru, 1 ruang bermain dan satu ruang kelas yang dipilah menjadi 2 bagian, 1 tempat cuci tangan, 4 fasilitas bermain dan taman sekolah.

Sumber data utama (primer) adalah informan kunci yaitu siswa yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Data primer banyak Sumber data pendukung yaitu data yang diterbitkan oleh organisasi yang bukan pengelolanya. Sumber data sekunder ini digunakan sebagai data pendukung dari sumber data primer. Dalam penelitian ini, sumber data pendukung adalah dokumen dan informan lain yaitu Guru dan Kepala Sekolah Kelompok Bermain Unggulan Terpadu Al Kautsar Mojoanyar.

Agar data yang diperoleh berkualitas dan valid maka diperlukan adanya metode pengumpulandata dalam sebuah penelitian, adapun

penelitian ini dirancang dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Data yang sudah dikumpulkan oleh peneliti selanjutnya dilakukan analisis. Menurut Miles dan Huberman bahwa analisis data kualitatif dilakukan melalui tiga cara, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.⁸

Dalam analisis data, peneliti tidak membuktikan hipotesis melainkan mengkaji fenomena pembelajaran yaitu penerapan model pembelajaran bermain peran yang berkontribusi pada peningkatan perkembangan kecerdasan social-emosional pada anak usia dini di Kelompok Bermain Unggulan Terpadu Al Kautsar Mojoanyar Mojokerto. Data empiris diperoleh dari teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi yang menghasilkan data mentah tentang penerapan model pembelajaran sentra bermain peran yang ada di KB UT Al Kautsar.

Pengecekan keabsahan data atau validitas data adalah pembuktian bahwa apa yang telah diamati oleh peneliti sesuai dengan keadaan sesungguhnya. Untuk mengetahui keabsahan data, maka teknik yang digunakan adalah: 1) Ketekunan pengamat, 2) Triangulasi, dengan cara membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara, dan membandingkan isi wawancara dengan isi suatu dokumen yang terkait.

Tahap penelitian yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berkenaan dengan proses pelaksanaan penelitian. Menurut Moleong, tahap penelitian meliputi tahap pra-penelitian, tahap penelitian dan tahap pasca penelitian.

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*, (Bandung:Alfabeta, 2011), 246-253.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Penerapan Model Pembelajaran Sentra Main Peran dalam Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Sosial Emosional pada Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Unggulan Terpadu Al Kautsar Mojoanyar Mojokerto

Berdasarkan pada fakta penelitian di lapangan, maka bisa dikatakan penerapan sentra main peran pada siswa Kelompok Bermain Unggulan Terpadu Al Kautsar berjumlah 11 siswa sebagai subjek penelitian, memiliki kontribusi terhadap peningkatan perkembangan kecerdasan sosial emosional yakni kemandirian, kepedulian (berbagi, menolong, simpati dan empati), bekerja sama, menghargai orang lain, antusiasme belajar secara kompetitif, mampu mengekspresikan perasaan, mengenal emosi diri (menunjukkan ekspresi marah, kecewa atau belajar berekspresi diri) dan orang lain serta mengendalikan emosi diri dan bereaksi pada hal-hal yang tidak benar

Maka dari itu, di sini dijelaskan jenis penerapan sentra main peran di Kelompok Bermain Unggulan Terpadu Al kautsar yang didalamnya memberikan kontribusi pada peningkatan perkembangan kecerdasan sosial emosional siswa sebagai berikut:

- a. Perkembangan Sosial Emosional dalam Kegiatan Bermain Peran Mengenal Huruf Hijaiyah melalui Menggantungkan Alat Praga di Pohon Huruf pada Hari Selasa, 20 Mei 2014

Dalam menggantung huruf siswa melakukannya dengan tertib. Sebagai bukti, ketika menggantung huruf siswa tidak berebut tempat. Kemudian siswa yang belum memiliki tempat bersabar untuk menunggu dibelakang teman.

- b. Bermain Peran sebagai Penjual dan Pembeli dalam Islam pada Hari Kamis, 22 Mei 2014

Kegiatan bermain jual beli dilaksanakan di waktu istirahat guna meningkatkan pengetahuan siswa tentang jual beli dan uang. Untuk mengenalkan konsep jual beli menurut islam pada anak usia dini, salah satunya dengan main peran sebagai penjual dan pembeli. Selama proses ini siswa dikenalkan dengan prinsip jual beli antarodhin atau saling ridho. Perkembangan sosial emosional siswa KB UT AI kautsar dalam main peran jual beli hampir sama dengan main peran sebelumnya.

Perkembangan menunjukkan peningkatan perkembangan sosial emosional siswa KB UT AI Kautsar berupa menaati peraturan main, antusiasme dalam melakukan kegiatan secara kompetitif, menghargai orang lain, menolong dan berbagi, mandiri dan menunjukkan emosi.

Usia 2-3 tahun dalam menaati peraturan main terkadang masih bersifat sementara. Karena mereka masih memiliki ego yangkuat untuk bermain sendiri. Perkembangan secara umum, adanya sifat egosentrisme yang tinggi pada anak disebabkan belum dapat memahami perbedaan perspektif pikiran orang lain. Sampai usia tiga tahun anak lebih banyak bermain sendiri baru kemudian mereka bermain sejenis, mulai bermain karena melihat temannya bermain dan kemudian bermain bersama. Pada praktiknya, mulanya terjadi demikian namun karena sudah terbiasa bermain kelompok, anak usia 2-3 tahun sering kali ikut serta dalam permainan kelompok sampai selesai. Jika terjadi kebosanan ditengah permainan, baru mereka lebih memilih untuk bermain sendiri. Hal ini berpengaruh pada tingkat antusiasme anak. Jika anak tertarik untuk melakukan kegiatan kelompok berarti memiliki antusias yang cukup tinggi.

Tindakan siswa usia 3-4 tahun dalam emosi adalah anak dapat mengekspresikan marah, sedih, takut dan kecewa. Dalam hal ini siswa

KB UT Al Kautsar mengekspresikan marah ketika mainan direbut teman tanpa seijinnya sehingga emosi belum bisa dikendalikan. Kemudian rasa sedih dan menyesal biasa dialami siswa setelah melakukan kesalahan yang kemudian meminta maaf. Beberapa anak mampu menjadi pendengar dengan ini ia dapat menghargai orang lain dan menjadi pembicara yang baik ketika disuruh untuk bercerita tentang liburan.

- c. Bermain Peran sebagai Orang Tua dalam mengasuh anak dengan membimbing baca doa sehari-hari pada Hari Senin, 26 Mei 2014

Dengan melatih siswa dalam mengucapkan lafal doa sehari-hari salah satunya dengan main peran sebagai orang tua. Kegiatan ini selain siswa dapat melatih kemampuan tersebut, siswa KB UT Al Kautsar dapat meningkatkan kerja sama.

Data menunjukkan bahwa 2 siswa usia 4-5 tahun mampu mengekspresi emosi wajar saat marah, sedih dan takut maupun ketika diganggu oleh teman. Hal ini berarti, mereka mampu mengenali emosi diri melalui ekspresi yang muncul ketika kondisi yang tidak biasanya yaitu diganggu teman. Mereka mampu bekerja sama dengan membantu teman dan berbagi baik peran maupun mainan serta bermain dengan teman.

Perkembangan sosial emosional siswa ketika bermain peran sebagai pengasuh anak sangat baik. Terbukti perkembangan yang dialami terutama senang bermain secara kelompok untuk bekerja sama dan menolong teman, rasa antusias untuk bermain sehingga melatih anak untuk mandiri dan bisa berimajinasi sesuai dengan pengalaman yang telah dilihat maupun dialami di masa lalunya.

- d. Bermain peran sebagai guru dan murid dalam majelis ta'lim pada hari Selasa, 03 Juni 2014

Perkembangan siswa KB UT Al Kautsar di pertemuan berikutnya di minggu yang sama, masih menunjukkan mereka dalam perkembangan ranah wajar artinya masih sama seperti permainan sebelumnya. Mereka menunjukkan rasa antusiasme yang tinggi ditunjukkan dengan mereka ingin segera mempraktikannya. Terdapat siswa yang bernama Deby, ia berkata “ayo bu guru cepat, kok lama sih” ketika guru menjelaskan pijakan sebelum bermain. Sehingga guru menyikapinya dengan tersenyum.

Pada kegiatan bermain kali ini, siswa lebih mengarah pada kemandirian. Ketika memilih jenis permainan setelah melakukan sentra main peran guru dan murid, beberapa dari mereka memilih mainan yang ada dalam box yang kemudian dibawa ke teman lainnya untuk bermain bersama. Tindakan siswa yang demikian merupakan salah satu dari manfaat dan efek dari bermain peran secara kelompok. Siswa lebih suka berinteraksi dengan temannya sebab dimungkinkan terjadi pertukaran pengetahuan dan pengalaman sehingga selain sosial emosional aspek kemandirian dan interaksi juga mencapai perkembangan kognitif yang baik. selain itu, teman yang sedang melihat siswa mengangkat box sendirian langsung berjalan dan ada juga yang berlari untuk membantu agar mainan tidak tumpah. Hal ini menunjukkan bahwa rasa kepedulian siswa yang berupa simpati muncul secara spontan ketika melihat teman mendapatkan kesulitan. Tindakan ini juga dilakukan siswa ketika mewarna. Salah satu dari mereka mempunyai warna baru bersifat pribadi. Kemudian teman lain ingin mencobanya. Setelah itu, siswa tersebut meminjamkan barang tersebut. Ini merupakan bukti bahwa siswa mampu berbagi dengan teman meskipun tanpa atau dengan bimbingan guru atau pun orang tua. Dengan demikian permainan kelompok dapat meningkatkan sosial

emosional siswa berupa kemandirian, interaksi, menolong, berbagi serta bekerja sama. Selain itu, tindakan ini akan memacu perkembangan kognitif siswa dengan saling tukar pengalaman dan pengetahuan sehingga belajar dapat dicapai secara tidak langsung.

Perkembangan sosial emosional siswa ketika bermain peran sebagai pengasuh anak sangat baik. Terbukti perkembangan yang dialami terutama senang bermain secara kelompok untuk bekerja sama dan menolong teman, rasa antusias untuk bermain sehingga melatih anak untuk mandiri dan bisa berimajinasi sesuai dengan pengalaman yang telah dilihat maupun dialami di masa lalunya.

- e. Kegiatan Berwudhu dan Bermain Peran sebagai Imam dan Makmum dalam Shalat pada hari Kamis, 12 Juni 2014

Dalam kegiatan ini, siswa saling menghargai. Hal ini dibuktikan dengan mereka mengantre satu persatu, kemudian dilanjutkan membuat shof ketika sholat tanpa saling dorong dan tidak berebut. Antusias yang mereka tunjukkan sangat tinggi yaitu membaca bacaan-bacaan sholat dengan suara keras, lalu ber dzikir pula dengan keras sambil bertepuk tangan. Dari kegiatan ini, kemandirian sangat terlihat. Siswa yang semula masih belum bisa lepas dari pengasuhnya, kini mereka bisa mengikuti kegiatan praktik tanpa pengasuh.

Perkembangan yang dialami siswa KB UT Al Kautsar sesuai dengan standar perkembangan yang ada dalam Permendiknas No. 58 tahun 2009 tanggal 17 September 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini. Praktiknya, siswa Kelompok Bermain Unggulan terpadu Al Kautsar ketika kegiatan berwudhu mampu menghargai hak orang lain berupa antre seperti barisan kereta api. Mereka bergantian satu per satu untuk melakukan wudhu dengan bimbingan guru. Ketika antre, terdapat siswa yang menyuruh temannya untuk berbaris di depannya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tersebut memperikan kesempatan

pada teman agar berwudhu terlebih dahulu yang artinya siswa mampu mengendalikan emosi diri berupa egois ingin melakukan sesuatu duluan.

Sholat dilakukan di ruang kelas. Ketika sholat, semua siswa mengikuti gerakan dan doa-doa sholat dengan tertib. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu menaati peraturan main (belajar) dengan tertib. Namun, ditengah pelaksanaan sholat, terlihat Echa (usia 3 tahun 8 bulan) tidak mengikuti kegiatan tersebut. Siswa ini lebih memilih untuk berlari mengelilingi teman-temannya. Menurut Auerbach, anak seusia ini, mereka senang berlari bersama dengan anak-anak lain.

Siswa mampu berbaris membuat shof dengan rapi dan tidak berebut ketika shalat berjamaah. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu mengikuti aturan belajar dengan baik dan juga siswa dapat mengendalikan emosi diri dengan baik yang berupa tidak berebut. Hal ini juga ditunjukkan ketika siswa melakukan gerakan sholat bersama-sama tanpa ada yang mendahului kecuali imam shalat. Dengan demikian kegiatan berwudhu dan sholat berjamaah memungkinkan siswa untuk meningkatkan sosial emosionalnya berupa menghargai hak orang lain dengan antre dan memberikan kesempatan pada orang lain, mengendalikan emosi diri berupa egois dengan tidak mendahului gerakan sholat dan berbaris dengan rapi serta dapat mengikuti peraturan belajar dengan tertib.

Dalam sentra main peran di atas, tindakan siswa yang memiliki kontribusi terhadap peningkatan kecerdasan sosial emosional adalah kemandirian meliputi bermain dengan teman tanpa dampingan pengasuh dan guru, antre secara mandiri dan cuci tangan serta mekan bekal sendiri. Siswa mampu mengekspresikan perasaan meliputi

kecewa, marah, senang dan menangis ketika mainan direbut teman. Tidakan siswa mampu berbagi, menolong dan kerja sama meliputi memberikan mainan kepada teman dengan suka rela, membantu mengangkat box mainan dan berbagi tugas dengan teman. Tindakan siswa mampu mengendalikan emosi diri meliputi antre dan tidak merebut barisan teman. Tindakan siswa mampu menaati peraturan adalah mengikuti permainan dengan tertib dan tidak membuat gaduh (usil). Tindakan siswa mampu bereaksi terhadap hal-hal yang tidak benar adalah mengingatkan teman ketika melakukan kesalahan. Tindakan siswa antusiasme meliputi menuju permainan dengan berlari dan protes. Tindakan siswa percaya diri adalah berani maju ke depan kelas. Dan tindakan siswa mampu menghargai orang lain adalah tidak merebut mainan, tidak merebut tempat teman dan memberikan kesempatan untuk bermain pada teman. Penelitian ini membahas tentang tindakan siswa yang berkontribusi perkembangan sosial-emosional siswa.

2. Faktor-Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Model Pembelajaran Sentra Bermain Peran dalam Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Sosial-Emosional pada Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Unggulan Terpadu Al Kautsar Mojoanyar Mojokerto

Dalam proses penerapan model pembelajaran sentra bermain peran terjadi beberapa kejadian jika dilihat dari sudut pandang peneliti dapat dikatakan sebagai pendukung kegiatan belajar namun ada pula beberapa hal sebagai penghambat. Demi menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menghasilkan pembelajaran yang efektif, peneliti melakukan analisa pada hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran. Oleh karena itu, terdapat beberapa faktor-faktor yang mendukung maupun faktor penghambat. Untuk mengetahui faktor-faktor tersebut,

diperoleh dari hasil wawancara kepada guru Al Kautsar dan kepala sekolah.

a. Faktor pendukung

1) Guru

Guru yang aktif, kreatif, inovatif dan berkualitas sehingga bisa dan mampu mengajak siswa aktif dan imajinatif. Karena guru yang aktif dan kreatif selalu mempunyai ide-ide yang baru dalam mengelola kelas. Selain itu kekompakan antar relasi kerja juga menjadi pendukung dalam mengelola kelas dan suasana belajar.

2) Orang tua

Karena orang tua dalam mendidik anaknya selain mereka mampu dalam kognitif juga menginginkan jiwa anak yang religious dan menjadi generasi berkualitas. Motivasi dan dorongan orang tua dalam membimbing anak agar mau belajar. Karena motivasi orang tua sangat dibutuhkan.

3) Sarana prasarana

Faktor pendukung adalah sarana prasarana yang baik dan memadai. Selain itu, media alat permainan juga mencukupi. Sebab dengan itu semua siswa dapat belajar dengan efektif dan efisien dalam penerapan model pembelajaran sentra bermain peran.

b. Faktor penghambat

1) Orang tua dalam memberikan bimbingan

Dalam membimbing anak, orang tua kurang memberikan bimbingan karena kesibukan sehingga waktu bertemu dan membimbing anak kurang. Akibatnya, orang tua lebih memilih anak diantarkan orang lain ke sekolah. Secara tidak langsung, orang tua meninggalkan perkembangan anak disetiap waktunya

dan bimbingan lebih banyak dilakukan oleh orang lain dari pada orang tua sendiri. Di sisi lain, banyak orang tua yang menuntut kepada pihak sekolah untuk membimbing lebih dari kurikulum yang telah ditentukan pemerintah. Misalnya, anak usia dua setengah tahun, sudah harus bisa membaca kata. Padahal, dalam kurikulum kelompok bermain, seusia mereka hanya sampai pada tahap mengenal huruf dan menorehkan coretan bebas dikertas. Para orang tua sudah dijelaskan oleh guru, tetapi mereka masih memberikan beban berlebih pada anak sehingga anak di sekolah merasa sudah bosan dengan semua pembelajaran yang dilakukan dan anak menjadi brontak.

2) Kurangnya minat anak

Anak bisa tidak menyukai kegiatan pembelajaran sentra bermain peran dikarenakan guru tidak memberikan materi pembelajaran yang cocok untuk siswanya, media yang disediakan kurang bervariasi. Selain itu, minat siswa dipengaruhi oleh suasana rumah yang kemudian dibawa ke sekolah. Seperti, sebelum berangkat ke sekolah, siswa di marahi orang tuanya dan siswa masih mengantuk.

3) Sarana prasarana

Sarana prasarana juga mempengaruhi penerapan sentra main peran. Dalam menerapkan model pembelajaran sentra bermain peran, semua alat yang digunakan harus sesuai dengan pada kenyataannya meskipun hanya mainan. Selain itu, penerapan model pembelajaran sentra juga memerlukan banyak ruang kelas. Seperti wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada kepala sekolah KB UT Al Kautsar dan guru kelas.

D. Penutup

Penerapan Model pembelajaran sentra main peran dalam meningkatkan perkembangan kecerdasan sosial emosional di KB Unggulan Terpadu Al Kautsar Mojoanyar Mojokerto adalah mempunyai 6 jenis main peran yaitu sentra bermain peran mengenal huruf hijaiyah melalui menggantung alat praga di pohon huruf, main peran sebagai guru dan murid dalam majelis ta'lim, berwudhu, main peran sebagai imam dan makmum ketika shalat, main peran sebagai orang tua muslimah dengan mengajarkan doa sehari-hari dan main peran sebagai penjual dan pembeli menurut islam. Dalam sentra main peran di atas, tindakan siswa yang memiliki kontribusi terhadap peningkatan kecerdasan sosial emosional adalah kemandirian meliputi bermain dengan teman tanpa dampingan pengasuh dan guru, antre secara mandiri dan cuci tangan serta makan bekal sendiri. Siswa mampu mengekspresikan perasaan meliputi kecewa, marah, senang dan menangis ketika mainan direbut teman. Tidakan siswa mampu berbagi, menolong dan kerja sama meliputi memberikan mainan kepada teman dengan suka rela, membantu mengangkat box mainan dan berbagi tugas dengan teman. Tindakan siswa mampu mengendalikan emosi diri meliputi antre dan tidak merebut barisan teman. Tindakan siswa mampu menaati peraturan adalah mengikuti permainan dengan tertib dan tidak membuat gaduh (usil). Tindakan siswa mampu bereaksi terhadap hal-hal yang tidak benar adalah mengingatkan teman ketika melakukan kesalahan. Tindakan siswa antusiasme meliputi menuju permainan dengan berlari dan protes. Tindakan siswa percaya diri adalah berani maju ke depan kelas. Dan tindakan siswa mampu menghargai orang lain adalah tidak merebut mainan, tidak merebut tempat teman dan memberikan kesempatan untuk bermain pada teman. Penelitian ini membahas tentang tindakan siswa yang berkontribusi perkembangan sosial-emosional siswa.

Faktor pendukung meliputi guru yang kreatif, aktif dan inovatif; orang tua yang mendukung dan sarana prasarana yang memadai. Sedangkan factor penghambat diantaranya orang tua dalam memberikan bimbingan, kurangnya minat anak untuk belajar dan sarana prasarana yang kurang lengkap

DAFTAR PUSTAKA

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Angka 14
- Aziez, Khoirul Izzah & Aslihah.2014. *Workshop Pembelajaran Model Sentra*.
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Perkembangan Anak* Edisi Ke enam, Erlangga, Jakarta.
- Mulyasa, H. E.Mulyasa, 2012. *Manajemen PAUD*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Rini, Hildayani. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak*, Universitas Terbuka, Jakarta.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*, Bandung:Alfabeta.
- Widarmi D Wijana, dkk, 2011. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, Universitas Terbuka, Jakarta.