

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum KB Fatma Bahrul Ulum Perumahan Megawon Indah Jati Kudus

1. Sejarah Berdirinya

Seiring dengan semakin berkembangnya IPTEK menuntut perlunya Lembaga Pendidikan yang profesional, yang mampu menangani pendidikan anak sesuai dengan tingkatan umur mulai sejak usia dini. Atas pertimbangan ini maka didirikan Kelompok Bermain yang diberi nama "BAHRUL ULUM" yang selanjutnya disebut dengan Kelompok Bermain "BAHRUL ULUM".

Kemudian pada perkembangannya namanya berubah menjadi Kelompok Bermain Fatma Bahrul Ulum. Nama "Fatma" diambil dari nama orang yang telah mewakafkan tanahnya untuk di dirikan sekolah ini. Beliau adalah Bu Fatimah.¹

Maksud dan tujuan berdirinya KB Fatma Bahrul Ulum adalah sebagai jawaban masyarakat tentang pentingnya pendidikan anak usia dini. Keberadaanya di kompleks perumahan memberikan solusi pemecahan masalah warga perumahan yang mempunyai anak usia dini, tetapi sibuk bekerja. Kehidupan masyarakat perumahan yang sibuk bekerja, sehingga membutuhkan sebuah lembaga untuk menitipkan anak-anaknya, karena di tinggal bekerja.

Pada waktu awal berdiri, bertempat di Rumah Ibu Erlin Dwi Mayasari Desa Ngembal kulon RT 04/I Kecamatan Jati Kudus, Mulai Tanggal 13 Juli 2007 jam 08.00. kemudian berpindah ke gedung yayasan MI NU Bahrul Ulum Jl Lingkar Ngembal Kulon Ngembal Kulon RT 03/II Kecamatan Jati Kudus. Tanggal 19 April 2009 menempati gedung baru di Perumahan Megawon Indah Sebelah Blok F, Jati, Kudus.² 6 tahun sejak pindah ke

¹ Interview dengan kepala KB Fatma Bahrul Ulum, Maryatin, S.Ei, pada tanggal 15 Agustus 2015 jam 11.00 WIB di kantor kepala sekolah KB Fatma Bahrul Ulum

² Dokumentasi Sarana Prasarana KB Fatma Bahrul Ulum, dikutip tanggal 26 Agustus 2015.

kompleks perumahan megawon indah, jumlah murid KB Fatma Bahrul Ulum mengalami peningkatan secara signifikan.³

Pada awal berdiri yaitu tahun 2007 murid di Kelompok bermain Bahrul Ulum berjumlah 25, tetapi yang aktif sekitar 20-an anak, sedangkan tahun 2008 berjumlah 45 sedangkan yang aktif 37-an anak, tahun 2009 jumlah murid sekitar 50-an yang aktif sekitar 42-anak, tahun 2010 jumlah murid sekitar 47 sedangkan yang aktif 40-an anak. Tahun ajaran 2011/2012 Muridnya sekitar 55 anak tetapi yang aktif sekitar 48-an anak. Pada tahun 2015 ini, jumlah murid 55 anak, dengan kehadiran aktif sekitar 50 anak.⁴

2. Visi dan misi

Visi KB Fatma Bahrul Ulum adalah Terampil, mandiri, cerdas, riang dan berakhlakul karimah, sedangkan misi KB Fatma Bahrul Ulum adalah sebagai berikut :

- a. Memberikan pelayanan anak usia dini secara merata dan menyentuh semua lapisan masyarakat
- b. Membantu pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan nasional
- c. Membantu orang tua anak, memantau dan memfasilitasi secara total dan terpadu pertumbuhan dan perkembangan anak.
- d. Menciptakan pribadi-pribadi yang cerdas, kreatif, inisiatif, mandiri, disiplin, tangguh, dan berakhlakul karimah.⁵

3. Letak Geografis

KB Fatma Bahrul Ulum terletak di kompleks Perumahan tepatnya di sebelah Blok F perumahan Megawon Indah Jati Kudus. Kudus adalah salah satu kabupaten di Provinsi Jawa Tengah. Jarak dari pusat kota Kudus ke KB Fatma Bahrul Ulum adalah sekitar 9 km. Untuk sampai ke lokasi, harus melewati gang sempit dari gang blok F perumahan megawon indah. Dari luar gang, tidak tampak kalau ada sebuah bangunan sekolah, tetapi setelah melewati gang kecil sepanjang 15 meter, dengan lebar gang sekitar 1 meter

³ Terlihat dari data jumlah peserta didik yang dari tahun ke tahun mengalami peningkatan.

⁴ Dokumentasi KB Fatma Bahrul Ulum, dikutip tanggal 28 september 2015

⁵ Dokumentasi KB Fatma Bahrul Ulum, dikutip tanggal 28 september 2015

lebih (hanya bisa untuk 1 kendaraan), baru kelihatan kalau ada sebuah bangunan sekolah PAUD.

Adapun Batas-batas wilayah KB Fatma Bahrul Ulum adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah utara : berbatasan dengan desa Tumpang Krasak, dukuh Krasak.
- b. Sebelah timur : berbatasan dengan jalan lingkar Ngembal Kulon.
- c. Sebelah selatan : berbatasan dengan desa megawon.
- d. Sebelah barat berbatasan dengan desa Tumpang krasak dukuh wetan kali.⁶

4. Keadaan guru, karyawan dan siswa

Di dalam proses pembelajaran, dibutuhkan kehadiran guru, sebagai pengatur kegiatan belajar mengajar. Hal ini untuk menunjang keberhasilan dan tercapainya kualitas pembelajaran yang diinginkan. Kehadiran guru sangat penting, bahkan menjadi salah satu komponen utama dalam pembelajaran. Selain adanya guru, pasti membutuhkan peserta didik sebagai penerima *transfer of knowledge*-nya guru.

Tenaga pendidik di KB Fatma Bahrul Ulum terdiri dari 6 orang, 1 laki-laki sebagai kepala sekolah, 5 orang pengajar perempuan dan 1 orang bagian tata olah makanan. Dari ke 7 pendidik, 3 orang S1 (ekonomi Islam dan pendidikan), 1 D3 (kesehatan), 2 pendidik baru proses menyelesaikan program sarjana, dan 1 lulusan sekolah dasar.

⁶ Hasil observasi pada tanggal 18 Agustus 2015 di KB Bahrul Ulum Kudus

Tabel 4.1⁷
Daftar pendidik KB Bahrul Ulum Perum Megawon Indah Kudus

No.	Nama	Pendidikan	Jabatan	Sentra
1.	Maryatin, S. E.I	S 1	Kepsek	
2.	Sri Widayani, S. Pd. I	S 1	Pendidik	Alam sekitar
3.	Ida Rinawati, Am. K	D 3	Pendidik	Balok
4.	Umi Khomsah	MA	Pendidik	Persiapan
5.	Nurul Hidayati, S. Pd. I	S 1	Pendidik	Keluarga sakinah
6.	Siti Masruroh	SMA	Pendidik	
7.	Siti Dhoripah	SD	Tata olah	

Siswa KB Bahrul Ulum terdiri dari 53 orang. Terbagi menjadi 4 kelas, yaitu kelas Firdaus usia 2-3 tahun, kelas Naim usia 3-4 tahun, kelas Fatma usia 4-5 tahun dan kelas Ma'wa usia 5-6 tahun. Jumlah murid masing-masing tiap kelas adalah, kelas Firdaus 4 anak, kelas Na'im 12 anak, kelas Fatma 24 anak, dan kelas Ma'wa 13 anak, sehingga total jumlah 53 anak.

Tabel 4.2⁸
Jumlah peserta didik KB Bahrul Ulum Perum Megawon Indah Kudus

No	Kelas	Kelompok usia	Jumlah
1.	Firdaus	2-3 tahun	4
2.	Na'im	3-4 tahun	12
3.	Fatma	4-5 tahun	24
4.	Ma'wa	5-6 tahun	13

⁷ Dokumentasi KB Fatma Bahrul Ulum, dikutip tanggal 30 September 2015

⁸ Dokumentasi KB Fatma Bahrul Ulum, dikutip tanggal 30 September 2015

Keberadaan lokasi KB Bahrul Ulum di kompleks perumahan, memberikan dampak yang baik bagi warga perumahan maupun warga non perumahan. Siswa siswi KB Bahrul Ulum banyak yang berasal dari warga non perumahan yaitu warga yang berada di sekitar perumahan, seperti warga desa Ngembal Kulon, Megawon, Tumpang Krasak, dan desa Jepang Pakis.

5. Keadaan APE dan alat permainan

Tabel 4.3⁹

Inventaris APE dan Fasilitas Audio Visual KB Bahrul Ulum Perum Megawon Indah Kudus

No	Jenis APE dan Fasilitas Audio Visual	Jumlah	Kondisi
1	Ember	6 buah	Baik
2	Baki	5 buah	Baik
3	Kocokan	5 buah	Baik
4	Pompa	1 buah	Baik
5	Kursi kecil	30 buah	Baik
6	Gitesan	5 buah	Baik
7	Cat minyak	10 buah	Baik
8	Kuas	10 buah	Baik
9	Pewarna	10 buah	Baik
10	Alas cucian	2 buah	Baik
11	Alat masak	1 set	Baik
12	Buah-buahan	1 set	Baik
13	Telephon	2 buah	Baik
14	Balok	4 buah	Baik
15	Bentuk geometri	1 set	Baik
16	Orang-orangan	1 set	Baik
17	Mobil-mobilan	1 set	Baik

⁹ Dokumentasi KB Fatma Bahrul Ulum, dikutip tanggal 30 September 2015

18	Alas geometri	8 buah	Baik
19	Rambu lalu lintas	1 set	Baik
20	Pasang bentuk	5 set	Baik
21	Aksesoris	2 set	Baik
22	Pohon hitung	2 buah	Baik
23	Puzzle	3 set	Baik
24	Gunting	24 buah	Baik
25	Buku cerita	20 buah	Baik
26	Meronce	4 set	Baik
27	Papan tulis hitung/jam	2 buah	Baik
28	Papan jahitan	10 buah	Baik
29	Kotak huruf	1 set	Baik
30	Penjepit	4 set	Baik
31	Setrika	1 buah	Baik
32	Lem	20 buah	Baik
33	Plastisin	5 set	Baik
34	Televisi	3 buah	Baik
35	DVD	10 buah	Baik
36	Lego	2 set	Baik

Adanya Alat Permainan Edukatif di KB Bahrul Ulum memberikan dampak yang besar, khususnya dalam pembelajaran. Melalui media APE, pembelajaran lebih terasa menyenangkan, guru dengan mudah memanfaatkan alat yang ada untuk kegiatan pembelajaran. Tanpa APE, pembelajaran menjadi kurang menarik. Siswa menjadi cepat bosan. Semua sentra menggunakan APE. Sentra Balok menggunakan APE berupa bangun-bangun berbentuk balok, lingkaran, segitiga. Sentra persiapan, menggunakan media seperti puzzle, lego, meronce, papan jahitan, lem, gunting, pewarna. Sentra Keluarga sakinah menggunakan media seperti alat masak, buah-buahan, kursi kecil, telepon-teleponan, setrika, baju kecil, boneka, mobil-mobilan dan

lain-lain. Sedangkan di sentra alam sekitar membutuhkan media APE seperti plastisin, kocokan, busa, air, papan, sikat, kuas, cat ar, penjepit, bermacam-macam daun, dan lain-lain.

Tabel 4.4¹⁰

Alat permainan luar KB Bahrul Ulum Perum Megawon Indah Kudus

No	Nama mainan	Jumlah	Kondisi
1	Prosotan	2 buah	Baik
2	Ayunan	1 buah	Baik
3	Komedi putar	1 buah	Baik
4	Bola dunia	2 buah	Baik
5	Jungkat-jungkit	2 buah	Baik
6	Titihan	2 buah	Baik

Keterbatasan jumlah Alat permainan luar sangat mempengaruhi minat anak terhadap pembelajaran. Jika jumlah APE tidak sebanding dengan jumlah anak, maka akan menghambat proses bermain anak. Anak bisa saling merebut, karena ingin permainan yang dimainkan oleh temannya. Dengan adanya alat permainan luar yang cukup di KB Bahrul Ulum, semua kendala itu bisa teratasi.

B. Data Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebagaimana bab pertama, maka paparan data penelitian ini hanya ada satu rumusan masalah yaitu bagaimana pendekatan play based activities dalam meningkatkan keterampilan sosial dan daya pikir kreatif siswa di KB Bahrul Ulum Kudus.

1. Pelaksanaan Pendekatan *Play Based Activities* dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa di KB Bahrul Ulum Kudus Tahun 2015

Berdasarkan wawancara dengan kepala KB Bahrul Ulum Kudus, bahwa dalam pembelajarannya KB Bahrul Ulum menggunakan pendekatan *play based activities*. Di mana pendekatan tersebut dilaksanakan dengan

¹⁰ Dokumentasi KB Fatma Bahrul Ulum, dikutip tanggal 30 September 2015

pendekatan sentra yang disebut dengan pendekatan BCCT (*Beyond Centra Circle Time*). Sentra di KB Bahrul Ulum ada 6 yaitu sentra sentra alam sekitar, sentra keluarga sakinah, sentra olahraga, sentra balok, dan sentra persiapan dan sentra agama. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh bapak Maryatin selaku KB Bahrul Ulum sebagai berikut :

“Pendekatan yang digunakan di KB Fatma Bahrul Ulum adalah pendekatan sentra, di mana pendekatan tersebut anak dikondisikan untuk bermain sambil belajar. Ada banyak sentra di sini, diantaranya sentra alam sekitar, sentra keluarga sakinah, sentra olahraga, sentra balok, sentra persiapan dan sentra agama.”¹¹

Sesuai jadwal yang telah ditentukan, pembelajaran sentra di KB Bahrul Ulum dilakukan setiap hari secara *rolling* (bergilir) dari hari Senin sampai hari Sabtu.

Pembelajaran sentra di KB Bahrul Ulum dilaksanakan setiap hari dengan sistem *rolling* sesuai jadwal yang telah ditentukan, hal ini dimaksudkan agar anak tidak mudah jenuh dan bosan.¹²

Tabel 4.5¹³

Jadwal Pembelajaran Sentra Bermain Sambil Belajar (*Play Based Activities*)

KB Bahrul Ulum Kudus

No.	Hari	Nama sentra	Nama kelompok	Guru pengampu
1.	Senin	Balok	Naim & Firdaus	Ida Rinawati, Am. K.
		Keluarga sakinah	Fatma	Nurul Hidayati, S. Pd. I
		Persiapan	Ma'wa	Umi Khomsah
2.	Selasa	Alam sekitar	Naim & Firdaus	Sri Widayani, S. Pd. I
		Persiapan	Fatma	Umi Khomsah
		Keluarga sakinah	Ma'wa	Nurul Hidayati, S. Pd. I

¹¹ Wawancara dengan bapak Maryatin S. EI. Selaku kepala sekolah KB Bahrul Ulum pada tanggal 7 September 2015 pada pukul 12.10 WIB.

¹² Wawancara dengan Maryatin S. EI. Selaku kepala sekolah KB Bahrul Ulum pada tanggal 7 September 2015 pada pukul 12.10 WIB.

¹³ Hasil dokumentasi kegiatan pembelajaran KB Bahrul Ulum dikutip tanggal 1 Desember 2015

3.	Rabu	Persiapan	Naim & Firdaus	Umi Khomsah
		Alam sekitar	Fatma	Sri Widayani, S. Pd. I
		Balok	Ma'wa	Ida Rinawati, Am. K.
4.	Kamis	Keluarga sakinah	Naim & Firdaus	Nurul Hidayati, S. Pd. I
		Balok	Fatma	Ida Rinawati, Am. K.
		Alam sekitar	Ma'wa	Sri Widayani, S. Pd. I

Sebelum bermain, terlebih dahulu guru memberikan pijakan lingkungan bermain, pijakan sebelum bermain, pijakan selama bermain, dan pijakan setelah bermain. Pijakan lingkungan bermain, guru menyiapkan alat dan bahan permainan sehingga nantinya disaat anak memasuki ruangan, kelas sudah siap digunakan untuk bermain. Pada pijakan sebelum bermain, ini untuk memberikan peraturan kepada anak selama bermain, sehingga anak nantinya tidak ada hambatan selama bermain. Anak diberi pemahaman tentang peraturan selama bermain, diantaranya : anak tidak boleh berantem/bertengkar dengan teman, tidak boleh berebutan mainan, bermain tidak boleh egois, harus main sama-sama dan anak diwajibkan membereskan dan ikut merapikan mainan setelah waktu main habis. Pijakan setelah bermain, guru mengevaluasi kegiatan selama bermain tadi, seperti bagaimana bermainnya tadi, menanyakan bagaimana kesannya mengenai permainan tadi, menyenangkan ataukah membosankan.¹⁴

Adapun secara lebih lengkap langkah-langkah pijakan dalam permainan sentra adalah sebagai berikut:

- a. Pijakan lingkungan main:
 - 1) Mengelola lingkungan main atau sentra dengan bahan dalam jumlah dan jenis yang cukup,
 - 2) Merencanakan intensitas dan densitas permainan,
 - 3) Memiliki dan menyediakan berbagai bahan yang mendukung 3 jenis main,

¹⁴ Hasil observasi pada Pembelajaran Sentra Keluarga Sakinah, yaitu pada tanggal 10 Agustus 2015 ukul 10.30 WIB

- 4) Memiliki berbagai bahan yang mendukung pengalaman keaksaraan,
 - 5) Menata kesempatan main untuk mendukung hubungan sosial anak secara progresif dan positif.
- b. Pijakan pengalaman sebelum main.
- 1) Bersama anak duduk melingkar, memberi salam dan menanyakan kabar pada anak,
 - 2) Meminta anak-anak untuk memperhatikan temannya siapa-siapa yang tidak hadir (mengabsen),
 - 3) Mengajak anak berdoa bersama, salah satu anak memimpin doa secara bergiliran,
 - 4) Membicarakan tema hari itu dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari anak,
 - 5) Guru membacakan buku berkaitan dengan tema pada hari itu,
 - 6) Menggabungkan berbagai kosakata baru dan menunjukkan konsep yang mendukung keterampilan kerja,
 - 7) Mengaitkan kemampuan yang diharapkan muncul pada anak dengan rencana kegiatan yang telah disusun,
 - 8) Mengenalkan semua tempat dan alat main yang sudah disiapkan,
 - 9) Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main dan menjelaskan rangkaian waktu main,
 - 10) Mengelola anak untuk keberhasilan hubungan sosial,
 - 11) Merancang dan menerapkan urutan transisi main.
- c. Pijakan selama anak main (60 menit) :
- 1) Memberikan anak waktu untuk mengelola dan memperluas pengalaman main mereka,
 - 2) Berkeliling diantara anak-anak yang sedang bermain,
 - 3) Mencontohkan komunikasi yang tepat ,
 - 4) Memberikan dukungan dengan pernyataan yang positif (pujian, arahan) terhadap hal yang sudah dilakukan anak,

- 5) Memperkuat dan memperluas bahasa anak dengan cara memancing dengan pertanyaan terbuka untuk memperluas variasi dan cara bermain anak,
 - 6) Meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan dan teman sebaya,
 - 7) Memberikan bantuan pada yang membutuhkan,
 - 8) Mendorong anak untuk mencoba cara lain dari alat main tertentu, sehingga anak memiliki pengalaman yang kaya,
 - 9) Mengamati dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main anak,
 - 10) Jika kegiatan di sentra menghasilkan produk, maka hasil kerja anak perlu dikumpulkan, guru mencatat nama anak, tanggal, hari dan hasil kerja anak,
 - 11) Jika waktu main tinggal 15 menit, guru memberitahukan anak untuk siap-siap menyelesaikan kegiatan.
- d. Pijakan setelah main (15 menit)
- 1) Mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dengan saling menceritakan pengalaman mainnya tersebut,
 - 2) Guru mengajak semua anak menggunakan waktu merapikan alat sebagai pengalaman belajar yang positif melalui pengelompokan, urutan, penataan lingkungan main secara tepat.¹⁵

Berdasarkan observasi yang telah penulis lakukan, pembelajaran sentra di KB Bahrul Ulum diadakan setiap hari kecuali hari Jum'at, yakni hari Senin sampai hari Kamis. Untuk jadwal kelas Fatma (TK A) yaitu hari Senin sentra Keluarga Sakinah (sentra Peran), hari Selasa sentra Persiapan, hari Rabu sentra Alam Sekitar dan hari Kamis diisi dengan sentra Balok.

¹⁵ Dikutip dari Rencana Kegiatan Harian (RKH) pembelajaran sentra KB Bahrul Ulum Perum Megawon Indah Kudus

Sentra keluarga sakinah berjadwal setiap hari Senin. Sentra ini diampu oleh bu Nurul Hidayati, S. Pd. I. Sentra keluarga sakinah adalah sentra di mana anak bermain memerankan sebuah peran. Penekanan sentra ini terletak pada alur cerita sehingga anak terbiasa berfikir secara sistematis. Dengan sentra main peran anak dapat bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman dan lingkungan sekitar dan mengembangkan bahasa secara optimal. Bermain peran terdiri dari peran makro dan mikro. Bermain peran makro layaknya bermain dengan sesungguhnya, yaitu menggunakan ala-alat yang sesungguhnya, bukan replika, sedangkan kalau bermain peran mikro yakni bermain dengan menggunakan alat main yang bukan sesungguhnya (replikanya).¹⁶

Pendekatan sentra di KB Bahrul Ulum menjadi salah satu pendekatan penting karena turut memberikan andil yang besar dalam mengembangkan potensi anak.¹⁷ Pendekatan *play based activities* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, diantaranya :

- a. Perkembangan kepribadian dan identitas. Seperti yang dikatakan oleh Ida Rinawati Am. K. sebagai berikut :

”pembelajaran untuk berbagi, anak dituntut untuk bermain bersama, tidak seperti di rumah. Jika di rumah mainan untuk sendiri, apa-apa untuk pribadi, maka di sekolah, mainan digunakan bersama dengan teman-teman.”¹⁸

- b. Mengembangkan kemampuan diri

Kemampuan untuk bekerja sama dengan teman. Umi Khomsah menjelaskan kemampuan untuk mengembangkan diri, melalui pengaturan permainan yang di buat berkelompok. Hal in melatih anak untuk melakukan kerja sama dengan teman sekelompoknya untuk melakukan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Misalkan pada saat bermain puzzle, kesulitan yang dihadapi oleh seorang anak bisa dipecahkan oleh anak yang lain. Jadi saling

¹⁶ Wawancara dengan Nurul Hidayati, S. Pd. I guru Sentra Keluarga Sakinah pada tanggal 14 September 2015 pada pukul 12.00 WIB.

¹⁷ Wawancara dengan Maryatin S. El. Selaku kepala sekolah KB Bahrul Ulum pada tanggal 7 September 2015 pada pukul 12.10 WIB.

¹⁸ Wawancara dengan Ida Rinawati, Am. K pengajar di sentra balok, pada tanggal 20 Agustus 2015 pukul 09.20 WIB di ruang guru.

memberikan Untuk mengusir kebosanan, anggota kelompok tiap minggu bisa di rolling atau dengan berputar.

“Dalam pembelajaran anak diberi dengan beberapa permainan. Kemudian, mereka dibagi dalam beberapa kelompok. Dalam setiap pembelajaran sentra memang seperti itu, tapi setiap minggunya kelompoknya di ganti personilnya, tidak melulu dengan teman yang itu-itu terus. Jadi mereka tidak bosan.”¹⁹

c. Meningkatkan kualitas hubungan dengan lingkungan sekitar

Saling mengenal dan mengetahui karakter dan watak temannya. Hal ini berkaitan erat dengan etika agar ia bisa diterima di lingkungan sekitarnya, maka setidaknya ia harus memahami watak teman yang satu dengan yang lain. misal jika ada temannya yang pemaarah, maka ia harus berhati-hati dengan watak pemaarah tersebut. Nurul Hidayati S, Pd. I, selaku pengajar di sentra keluarga sakinah mengungkapkan :

“pada saat bermain di sentra peran, anak akan belajar untuk bersosialisasi dengan teman-temannya, termasuk dengan bundanya (red. gurunya) juga. Karena sentra peran lebh banyak menggunakan keterampilan berbahasa, sehingga lebih dominan pada pembelajaran tentang bagaimana bersosialisasi yang baik. Anak dituntut untuk mampu mengembangkan sosialisasinya, sehingga diharapkan ia tidak mengalami kesulitan yang berarti dalam bersosialisasi dengan orang lain selama berada di rumah ataupun masyarakat.”²⁰

d. Memperkaya kosa kata dan berlatih komunikasi yang baik.

Hal ini sesuai dengan wawancara dengan Siti Rubiatun, orang tua murid dari azallea Haibatullah (Aliya), Aliya adalah siswa kelas Fatma (TK A) yang menurut ibunya, semakin hari semakin aktif. Hal ini dikarenakan Aliya sering aktif dalam bermain, terlebih kemampuannya dalam berkomunikasi.

“Aliya semakin hari semakin aktif. Dalam berinteraksi dengan orang lain, kalau seukuran usia nya, dia termasuk anak yang cerewet. Sering dia jika ada tamunya ayahnya, dia akan mengajaknya ngobrol. Tanya-tanya.. dia termasuk anak yang pemberani dan kritis.”²¹

¹⁹ Wawancara dengan Umi Khomsah guru sentra persiapan pada tanggal 14 September 2015 pada pukul 12.00 WIB.

²⁰ Wawancara dengan Nurul Hidayati, S. Pd. I guru sentra keluarga sakinah pada tanggal 14 September 2015 pada pukul 12.00 WIB.

²¹ Wawancara dengan Siti Nurbiyatun orang tua dari Aliya, pada tanggal 20 Agustus 2015 pukul 12.30 WIB di ruang teras sekolah KB Bahrul Ulum.

Dari observasi yang penulis lakukan, pembelajaran sentra di KB Bahrul Ulum termasuk kategori pembelajaran aktif, karena sudah memenuhi syarat dari ciri pembelajaran aktif.. Di antaranya :

- a. guru memberikan *reward* (penghargaan) kepada siswa yang taat terhadap terhadap peraturan yang telah ditetapkan, dan memberikan *punshment* (hukuman) kepada siswa yang melanggar aturan. Seperti yang dijelaskan oleh Umi Khomsah bahwa dalam bermain ada beberapa pijakan main. Pada pijakan sebelum main, guru menjelaskan tentang peraturan permainan.

“Ya diberi penjelasan, sebelum main kan anak-anak sudah diberitahu aturan mainnya. Sehingga dengan mengingat tentang aturan mainnya, anak akan berusaha untuk menaati peraturan. Jika mengulang lagi ia akan tahu konsekuensinya untuk tidak boleh ikut bermain.”²²

- b. Pembelajaran berpusat pada anak. Anak belajar mencoba sendiri, dan guru hanya sebagai pendamping, tidak terlalu ikut andil disaat anak sedang bermain.
- c. Guru memantau proses belajar siswa. Sering anak mengalami adu pendapat dengan temannya sehingga menimbulkan keributan kecil. Pantauan selama bermain perlu dilakukan guru untuk menjaga kondisi kelas tetap berjalan dengan lancar..

Pada kegiatan observasi yang penulis lakukan pada saat pembelajaran sentra, anak-anak dikelompokkan menjadi beberapa grup. Peserta didik kelas Fatma berjumlah 24 anak, guru membagi anak menjadi 6 kelompok, sehingga anggota setiap kelompok ada 4 orang. Setelah pembagian tugas di antara anggota kelompok tersebut, anak belajar untuk berkoordinasi dengan temannya siapa saja yang akan menjadi anggota kelompoknya.

Bermain dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Hal ini terlihat disaat anak bermain bersama dengan teman-temannya. Mereka belajar berbagi, sabar bergiilran, dan bergantian. Disaat mereka bosan, dan ingin mainan yang dipegang temannya, maka ia secara tidak sabar mengatakan

²² Wawancara dengan Umi Khomsah pengajar di sentra persiapan, pada tanggal 20 Agustus 2015 pukul 09.20 WIB di ruang guru.

kepada guru untuk mempercepat putaran main, agar ia cepat memainkan mainan yang sedang dimainkan oleh temannya. Tetapi guru dengan sabar memberikan pengertian, bahwa semua harus sabar menunggu giliran, tidak ada yang boleh saling menyerobot.²³ Hal ini juga dibenarkan oleh guru yang lain. Ida Rinawati, Am. K., mengatakan bahwa anak mengenal cara berbagi, mengalah, melalui kegiatan bermain bersama (bermain asosiatif). Bermain asosiatif terjadi apabila anak bermain bersama-sama dengan temannya, membentuk kelompok, saling diskusi dan memberikan argumen sederhana.²⁴

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan sentra dengan bentuk melingkar dan berkelompok, memberikan manfaat membantu anak agar mau menolong temannya, berbagi apa yang ia miliki, menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara sportif, menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan, menghargai pendapat dan hasil karya teman atau orang lain.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa permainan di sentra keluarga sakinah dapat memberikan manfaat kepada anak berupa peningkatan terhadap aspek ketrampilan sosial. Bisa dilihat dari proses pembelajaran, di mana sentra keluarga sakinah membutuhkan komunikasi yang baik antar individu, bagaimana memerankan peran itu dengan baik. Disamping itu, saling bertukar pikiran, menyampaikan pendapat dan memecahkan masalah bersama.

2. Pelaksanaan Pendekatan *Play Based Activities* Dalam Meningkatkan Daya Pikir Kreatif Siswa di KB Bahrul Ulum tahun 2015

Bermain sambil belajar di KB Bahrul Ulum menggunakan sarana seperti alat permainan. Alat permainan dikemas sedemikian rupa agar anak-anak tidak bosan. Semua sentra sangat mendukung perkembangan daya kreatif anak. Sebelum pembelajaran, guru harus menyiapkan segala sesuatunya agar pembelajaran lebih siap dalam pelaksanaan pembelajaran.

²³ Wawancara dengan Sri Widayani, S. Pd. I pengajar di sentra alam sekitar, pada tanggal 31 Agustus 2015 pukul 09.15 WIB di ruang guru.

²⁴ Wawancara dengan Sri Widayani, S. Pd. I pengajar di sentra alam sekitar, pada tanggal 31 Agustus 2015 pukul 09.15 WIB di ruang guru.

Hal ini sesuai instruksi dari kepala KB Bahrul Ulum, Maryatin, S. E.I. sebagai berikut :

“Penerapan dari pendekatan bermain sambil belajar harus melalui beberapa tahapan, yaitu sebelum menerapkan pendekatan ini, guru perlu mempertimbangkan beberapa hal sebelum memilih permainan yang akan digunakan, antara lain : keselarasan antara materi dan jenis permainan, kondisi lingkungan, kegiatan terdahulu atau variasi permainan dan alokasi waktu.”²⁵

Sebelum pembelajaran, guru seyogyanya melakukan persiapan, sehingga dalam pembelajaran bisa lebih optimal. Misalnya, guru terlebih dahulu membuat RKH (rancangan kegiatan harian). Di dalam RKH memuat berbagai aspek seperti rancangan kegiatan apersepsi, kegiatan inti, penutup, dan kegiatan evaluasi. Hal ini sudah diimplikasikan oleh pengajar di KB Bahrul Ulum, sebelum pembelajaran, guru terlebih dulu membuat RKH. Selain RKH, ada juga RKM (Rencana Kegiatan Mingguan) dan RKT (Rencana Kegiatan Tahunan).

Pada saat pembelajaran sentra, misalnya sentra peran, ia dituntut untuk berlatih berfikir kreatif. Misal, jika diberi tugas untuk berperan sebagai dokter, maka ia harus tahu bagaimana seorang dokter berbicara dengan pasien. Bagaimana logat bicaranya. Misalnya, seorang dokter harus bisa bersikap ramah terhadap pasien, bukan dengan cara menunjukkan raut muka masam.

Seperti yang dikatakan oleh Nurul Hidayati, S. Pd. I, pengajar di sentra keluarga sakinah sebagai berikut :

“Anak bisa menirukan dan memainkan perannya sebagai orang lain, sesuai dengan peran yang ia dapatkan, sehingga ia belajar untuk memainkan sebuah peran yang sering ia lihat dalam kehidupan sehari-hari. Bagaimana ia bisa berpura-pura layaknya dokter yang sedang memeriksa pasien, bagaimana ia bisa menjadi seorang polisi, guru, murid, dan peran yang lain. Pembelajaran sentra keluarga sakinah ingin mengenalkan keadaan sekitar di dalam kehidupan sehari-hari mereka.”²⁶

²⁵ Wawancara dengan Maryatin S. E.I. selaku kepala sekolah KB Bahrul Ulum pada tanggal 7 September 2015 pada pukul 12.23 WIB.

²⁶ Wawancara dengan bu Nurul Hidayati, S. Pd. I guru sentra keluarga sakinah pada tanggal 14 September 2015 pada pukul 12.00 WIB.

Begitu juga jika bermain di sentra balok. Sentra Balok memberikan andil yang cukup besar untuk membentuk anak yang kreatif. Beberapa bangun berbentuk balok, seperti bangun tabung, prisma segitiga, ellips, setengah bola, dan beberapa bangun lainnya, akan memberikan tantangan bagi peserta didik untuk membuat sebuah kreasi dari berbagai bangun balok tersebut. Imajinasi anak berbeda dengan imajinasi orang dewasa. Imajinasi anak masih sederhana, belum sempurna orang dewasa.

Seperti yang dikatakan oleh Ida Rinawati, A. Md, pengajar sentra balok sebagai berikut :

“pada pembelajaran sentra balok, anak diajarkan untuk menuangkan ide. Anak kan suka bermajinasi, sehingga dengan bermain balok, ia akan menuangkannya dan membentuk kreasi sesuai dengan imajinasi yang ada di dalam otaknya. kebanyakan anak jika punya mainan baru pasti ingin sekali membongkarnya. Ia yakin jika ia bisa memasangnya kembali seperti sedia kala. Tetapi nyatanya sering mainannya malah rusak. Maka dari itu, dengan bermain balok, kenginannya untuk bongkar pasang terpenuhi.”²⁷

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di lokasi penelitian, bahwa siswa mempunyai daya imajinasi yang berbeda-beda. Ada yang bisa berkreasi secara bebas, ada yang lemah dalam hal berekspresi. Dari pengamatan saya pada anak-anak, anak yang aktif cenderung mampu untuk berkreasi yang unik. Mereka tak mau diatur, karena merasa bisa berkreasi sendiri. Sebagai contoh apabila saya tugas membuat bangunan rumah, anak yang aktif, membuat rumah dengan ditambah dengan properti seperti daun-daunan, pohon-pohonan sebagai pelengkap kondisi rumah. Jadi tidak hanya media balok saja.²⁸

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di lokasi penelitian, bahwa siswa mempunyai daya imajinasi yang berbeda-beda. Ada yang bisa berkreasi secara bebas, ada yang lemah dalam hal berekspresi. Dari

²⁷ Wawancara dengan Ida Rinawati, Am. K pengajar di sentra balok, pada tanggal 20 Agustus 2015 pukul 09.20 WIB di ruang guru.

²⁸ Wawancara dengan Ida Rinawati, Am. K pengajar di sentra balok, pada tanggal 20 Agustus 2015 pukul 09.20 WIB di ruang guru.

pengamatan saya pada anak-anak, anak yang aktif cenderung mampu untuk berkreasi yang unik. Mereka tak mau diatur, karena merasa bisa berkreasi sendiri. Sebagai contoh apabila saya tugas membuat bangunan rumah, anak yang aktif, membuat rumah dengan ditambah dengan properti seperti daun-daunan, pohon-pohonan sebagai pelengkap kondisi rumah. Jadi tidak hanya media balok saja.²⁹

Pada pembelajaran sentra persiapan, anak dilatih untuk berfikir kreatif. Seperti disaat menyusun lego. Hal ini sesuai dengan pernyataan Umi Khomsah selaku pengajar di sentra persiapan :

“anak-anak sangat suka main lego, puzzle, meronce. Dengan main lego, mereka tertantang untuk membuat sesuatu. Membuat berbagai kreasi sesuai dengan imajinasi masing-masing. Anak-anak punya daya majinasi yang berbeda-beda. Ada yang sudah kompleks membuat bangunannya, sampai tinggi dan besar susunannya, ada yang masih sederhana. Dalam bermain puzzle, melatih kesabaran dan kejelian anak.”³⁰

Kegiatan sentra bahan alam bermaksud untuk mengeksplorasi bahan-bahan alam dan air. Di samping itu, sentra ini untuk mengajarkan anak mencintai lingkungannya, merasa memiliki kekayaan alam. Dalam wawancara dengan Sri Widayani, beliau menambahkan :

“anak menjadi mengenal dengan lingkungan alam sekitarnya. Ia akan menjadi lebih kreatif dalam membuat berbagai bentuk, misalnya dalam mencetak bangunan, menakar biji-bijian, akan melatih kreatifitasnya. Ia berfikir bagaimana menuangkan biji kedalam botol dengan menggunakan takaran. Bagaimana cara mencetak pasir dalam cetakan. Daya imajinasinya akan bermain dengan sendirinya.”³¹

²⁹ Wawancara dengan Ida Rinawati, Am. K pengajar di sentra balok, pada tanggal 20 Agustus 2015 pukul 09.20 WIB di ruang guru.

³⁰ Wawancara dengan Umi Khomsah pengajar di sentra persiapan, pada tanggal 20 Agustus 2015 pukul 09.20 WIB di ruang guru.

³¹ Wawancara dengan Sri Widayani, S. Pd. I guru sentra alam sekitar pada tanggal 18 September 2015 pada pukul 12.00 WIB.

C. Analisis dan Pembahasan

1. Pelaksanaan Pendekatan *Play Based Activities* dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa di KB Bahrul Ulum Kudus Tahun 2015

Pembelajaran adalah salah satu aspek penting dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Tanpa pembelajaran, mustahil akan tercapai tujuan yang diinginkan. Pemberian rangsangan pendidikan sudah dimulai sejak usia dini, yakni sejak usia lahir sampai 6 tahun. Hal ini senada dengan UU Sisdiknas yang menyatakan pentingnya pembinaan usia dini dengan cara pemberian rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.³²

Pentingnya program PAUD ditangkap oleh pihak KB Bahrul Ulum Kudus. Anak PAUD adalah anak yang suka dengan bermain dan permainan. Karena bermain sudah menjadi kebutuhan anak sehari-hari. Sebagai lembaga yang khusus menangani anak-anak usia dini, maka dalam pembelajarannya, KB Bahrul Ulum menggunakan pendekatan bermain sambil belajar atau bermain seraya belajar. Atau yang disebut dengan *play based activities*. Pendekatan *play based activities* dilaksanakan dengan cara memberikan pelajaran sentra setiap hari. Hal ini senada dengan ungkapan Kepala Sekolah KB Bahrul Ulum, Maryatin, pendekatan sentra dikondisikan untuk bermain sambil belajar. Ada banyak sentra di KB Bahrul Ulum, diantaranya sentra alam sekitar, sentra keluarga sakinah, sentra olahraga, sentra balok, sentra persiapan, dan sentra persiapan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah penulis lakukan, pembelajaran sentra di KB Bahrul Ulum diadakan setiap hari kecuali hari Jum'at, yakni hari Senin sampai hari Kamis. Untuk jadwal kelas Fatma (TK A) yaitu hari Senin sentra Keluarga Sakinah (sentra Peran), hari Selasa sentra Persiapan, hari Rabu sentra Alam Sekitar dan hari Kamis diisi dengan sentra Balok.

Pendidikan harus memberikan sesuatu yang menyenangkan terhadap anak didik. Dalam hal ini, Nel Noddings, dalam bukunya *Happiness and*

³² Lihat, Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, Alfabeta, Bandung, hlm: 20

Education, telah bersikap kritis sistem pendidikan mutakhir dengan menyatakan bahwa pendidikan seharusnya diarahkan pada tujuan fundamental dari kehidupan manusia, yaitu kebahagiaan.³³ Dengan sistem pembelajaran yang menyenangkan, anakpun tidak tertekan dalam menerima pembelajaran. Mereka akan dengan senang hati belajar, memperhatikan dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru.

Menurut Martinis Yamin, bermain adalah sesuatu yang dapat menghasilkan nilai bagi anak didik. Menurutnya, bermain mempunyai manfaat diantaranya sebagai berikut:

- 1) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
- 2) Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsik.
- 3) Bersifat spontan dan sukarela.
- 4) Melibatkan peran aktif serta anak.
- 5) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain seperti misalnya: kemampuan kreatifitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, disiplin, mengendalikan emosi, dan sebagainya.³⁴

Melihat betapa besarnya manfaat yang didapat, maka menjadi suatu keharusan untuk menerapkan kegiatan bermain sebagai sarana belajar bagi anak didik. Pendekatan bermain sambil belajar (*play based activities*) lebih menekankan pada keberhasilan bermain dengan alat atau jenis permainan tertentu. Kebanyakan anak-anak lebih semangat jika belajarnya dengan bermain, atau belajarnya sambil bermain. Misal, jika anak bermain masak-masakan, maka secara tidak langsung ia belajar tentang bagaimana berkomunikasi yang baik dengan teman. Di samping itu, ia juga menikmati kegiatan tersebut, karena kegiatannya sambil bermain, sehingga anak menjadi enjoy. Karena sejatinya, bermain adalah hobi anak. Apalagi di usia-usia TK di mana seluruh waktunya memang lebih banyak untuk bermain. Cara ini

³³ M. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, Diva Press, Jogjakarta, 2013, Hlm. 31

³⁴ Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan, *Pendidikan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*, Referensi, Ciputat, 2013, Hlm. 214

akan lebih berkesan dalam memori otak anak-anak untuk perkembangan pengetahuannya karena pada usia dini adalah masa-masa perkembangan memori otak sangat pesat.

Gordon dan Browne mengatakan, bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak.³⁵ Anak identik dengan bermain. Dari bangun tidur sampai tidur lagi adalah kegiatan bermain. Bermain mempunyai kepuasan tersendiri bagi anak. Semakin bertambah usia, cara bermain anak semakin kompleks.

Menurut Hildebrand, bermain berarti berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.³⁶ Bermain memberikan kebebasan kepada anak untuk bertindak sesuka hatinya, itu dilampiaskan melalui bermain. Jika waktu bermain anak dikurangi, maka akan berdampak bagi pertumbuhannya, karena bermain mempunyai dampak dan nilai positif bagi anak. Anak yang dibebaskan untuk bermain, akan terlihat berbeda dengan anak yang dikekang waktu bermainnya. Gordon menjelaskan, melalui bermain, anak belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya.³⁷ Manfaat bermain begitu kompleks bagi anak-anak. Tak salah jika ada ungkapan kehidupan pada masa kanak-kanak sangat berpengaruh pada kehidupan selanjutnya. Bermain merupakan cermin perkembangan anak.

Pendekatan sentra di KB Bahrul Ulum menjadi salah satu pendekatan penting karena turut memberikan andil yang besar dalam mengembangkan potensi anak. Pendekatan sentra adalah inovasi dari Montessori di bidang pembelajaran untuk anak usia dini. Pendekatan ini dikenal dengan pendekatan BCCT (*Beyond Centra Circle Time*), sedangkan di Indonesia dikenal dengan pendekatan sentra dan lingkaran.³⁸

³⁵ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, Rineka Cipta, Jakarta, 1998, Hlm. 24

³⁶ *Ibid.* Hlm. 24

³⁷ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Rineka Cipta, Jakarta, hal. 32

³⁸ Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan anak Usia Dini*, Pedagogia, Yogyakarta, 2010, hlm.

Pembelajaran sentra di KB Bahrul Ulum dilaksanakan setiap hari dengan sistem *rolling* sesuai jadwal yang telah ditentukan, hal ini dimaksudkan agar anak tidak mudah jenuh dan bosan.³⁹ Berdasarkan observasi yang penulis lakukan, pembelajaran sentra dilakukan setelah jam istirahat, yaitu sekitar pukul 10.30 WIB. Dari pengamatan penulis, semua anak berada di dalam kelas, mereka tampak bersemangat mengikuti kegiatan sentra. Meskipun begitu, masih ada satu atau dua anak yang masih di luar, bermain wahana permainan di halaman sekolah.

Pada pembelajaran sentra keluarga sakinah, anak diajarkan tentang bagaimana berlatih peran sebagai orang lain. Pembelajaran sentra peran untuk mengasah kecerdasan interpersonal dan intrapersonal, serta menumbuhkan jiwa kompetitif pada anak. Misal, peran sebagai pak polisi, peran sebagai pedagang, ataupun pemandu wisata. Hal ini dimaksudkan agar anak faham dan merasakan peran yang ia mainkan. Selain itu, mendekatkan dan mengenalkan anak dengan dunia sekitarnya. Sebagaimana yang diungkapkan Nurul Hidayati, pengajar di sentra keluarga sakinah, anak bisa menirukan berbagai peran yang ia dapatkan, misalnya sebagai dokter, guru, polisi, dan pedagang. Mereka bisa memainkan peran-peran tersebut sesuai dengan yang mereka lihat sehari-hari. Pembelajaran sentra keluarga sakinah ingin mengenalkan keadaan sekitar di dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pelaksanaan sentra terdapat beberapa pijakan, yakni pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan selama bermain, dan pijakan setelah bermain. Hal ini tidak hanya berlaku di sentra keluarga sakinah saja, tetapi juga di sentra alam sekitar, sentra balok, dan sentra persiapan.

Herbert Spencer menyebut bahwa anak-anak memiliki energi yang berlebihan dan memerlukan penyaluran, yang dapat dipenuhi melalui permainan. Teori ini disebut teori kelebihan tenaga. Hal ini memang benar adanya, anak-anak tak bisa jika tidak bermain. Sering kita melihat, anak-anak

³⁹ Moeslichatoen, Metode Pengajaran *Di Taman Kanak-Kanak*, Rineka Cipta, Jakarta, 1998, Hlm. 24

yang baru sembuh dari sakit, tidak peduli ia dalam masa pemulihan, ia akan bergerak-gerak seperti tidak ingat kalau dia baru sembuh.

Dampak bermain bagi anak diantaranya meningkatkan ketrampilan sosial anak dengan lingkungan sekitarnya. Melalui bermain peran di sentra keluarga sakinah, anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti belajar membina hubungan dengan teman, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri, dan paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya.

Keterampilan sosial harus dimiliki karena ini adalah modal utama dalam mengoptimalkan perkembangan anak. Manusia adalah makhluk sosial yang butuh dengan individu yang lain. Ia tidak bisa hidup sendiri tanpa campur tangan orang lain. Anak belajar bersosialisasi melalui bermain. Sebagai contoh, ia akan bertanya dan saling berkomunikasi dengan lawan mainnya agar pesan keduanya bisa tersampaikan. Selain itu, ia akan belajar berbagi, saling memahami yang satu dengan yang lain dan mengenal serta memahami emosinya sendiri.

Shapiro dalam kutipannya Nusa Putra, menguraikan bahwa keterampilan emosional perlu dipelajari agar anak-anak mampu menghadapi tekanan-tekanan, baik tekanan pribadi, dari keluarga maupun dari lingkungan pergaulan yang semakin kompleks dan bertubi-tubi.⁴⁰ Jika anak sudah terbiasa berlatih memahami emosinya, maka ia akan terampil mengelola emosi sehingga bisa beradaptasi sesuai dengan norma masyarakat.

Menurut Libet dan Lewinsohn, keterampilan sosial sebagai kemampuan yang kompleks untuk menunjukkan perilaku yang baik dinilai secara positif atau negative oleh lingkungan, dan jika perilaku itu tidak baik akan diberikan *punishment* oleh lingkungan. Kelly mendefinisikan keterampilan sosial sebagai perilaku-perilaku yang dipelajari, yang digunakan

⁴⁰ Nusa Putra, *Op Cit*, hlm. 50

oleh individu pada situasi-situasi interpersonal dalam lingkungan.⁴¹ *Punishment* terhadap perilaku negatif, berupa cemoohan dan perilaku acuh tak acuh dari lingkungan sekitar. *Punishment* memberikan efek jera kepada perilaku.

Bermain mengajarkan keterampilan sosial yang sangat berguna. Anak belajar mengenal giliran dan tahu bahwa mereka tak bisa selalu menjadi pemain pertama. Belajar menerima kekalahan dan tidak bermain curang bukan hal yang mudah bagi anak.⁴² Melalui bermain, ia akan membangun suatu hubungan dengan temannya dan menyelesaikan persoalan dari hubungan tersebut. Dengan sendirinya ia akan belajar memahami pribadi masing-masing. Mencari hal-hal yang cocok untuk dicari persamaannya.

Sentra Keluarga sakinah merupakan wahana belajar anak untuk memerankan peran. Di sentra ini anak-anak diajarkan untuk memerankan sebuah peran, peran sebagai orang lain. Peran ini banyak macamnya, seperti berperan sebagai dokter-dokteran, polisi-polisian, masak-masakan, tentara-tentaranan, monster-monsteran, dan lain sebagainya.

Dalam satu kali pembelajaran, satu kelas dibagi menjadi 5 kelompok. Dengan jumlah siswa kelas Fatma 20 anak, sehingga tiap kelompok ada 4 orang. Kemudian guru memilih peserta didik untuk mengambil alas karpet. Peserta didik bisa memilih sendiri kelompoknya.

Sebelum bermain, terlebih dahulu guru memberikan pijakan lingkungan bermain, pijakan sebelum bermain, pijakan selama bermain, dan pijakan setelah bermain. Pijakan lingkungan bermain, guru menyiapkan alat dan bahan permainan sehingga nantinya disaat anak memasuki ruangan, kelas sudah siap digunakan untuk bermain. Pada pijakan sebelum bermain, bagian ini untuk memberikan peraturan kepada anak selama bermain, sehingga anak nantinya tidak ada hambatan selama bermain. Anak diberi pemahaman tentang peraturan selama bermain, diantaranya : anak tidak boleh berantem

⁴¹ Diakses dari <http://www.psychologymania.com/2012/12/definisi-keterampilan-sosial.html>, pada tanggal 10 Januari 2015, pukul 19:44 WIB

⁴² Sylvia Rimm, *Mendidik dan Menerapkan Disiplin pada Anak Prasekolah*, Gramedia, Jakarta, 2003, hlm. 15

dengan teman, tidak boleh berebutan maianan, bermain tidak boleh egois, harus main sama-sama dan anak harus membereskan mainan setelah waktu main habis. Pijakan setelah bermain, guru mengevaluasi kegiatan selama bermain tadi, seperti bagaimana bermainnya tadi, menanyakan bagaimana kesannya mengenai permainan tadi, menanyakan atukah membosankan.

Istilah sentra (Direktorat PAUD, 2006:5) adalah zona atau area bermain anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat main yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak dalam 3 jenis main, yaitu: main sensori motor atau main fungsional, main peran dan main pembangunan.⁴³

Pendekatan sentra dapat membantu dan mengarahkan kemampuan anak untuk dapat bekerja mandiri dan berkelompok.⁴⁴ Hal ini terlihat pada saat anak-anak bermain bersama, mereka berlatih bekerja sama (memiliki jiwa kooperatif), walaupun terkadang diselingi dengan keributan-keributan kecil, seperti adu mulut, tanda tidak setuju dan tidak sependapat. Sentra keluarga sakinah berjadwal setiap hari Senin. Sentra ini diampu oleh Nurul Hidayati. Sentra keluarga sakinah adalah sentra di mana anak bermain memerankan sebuah peran. Penekanan sentra ini terletak pada alur cerita sehingga anak terbiasa berfikir secara sistematis. Dengan bermain sentra peran, anak dapat bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman dan lingkungan sekitar dan mengembangkan bahasa secara optimal. Bermain peran terdiri dari peran makro dan mikro. Bermain peran makro layaknya bermain dengan sesungguhnya, yaitu menggunakan alat-alat yang sesungguhnya, bukan replika, sedangkan kalau bermain peran mikro yakni bermain dengan menggunakan alat main yang bukan sesungguhnya (replikanya).

Pada waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat

⁴³ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, Bandung, Remaja Rosdakarya, 2014, hlm. 52

⁴⁴ Luluk Asmawati, hlm. 53

sanksi.⁴⁵ Dengan begitu, mereka bebas mengekspresikan diri mereka, bagaimana ia ingin memerankan perannya sesuai dengan kehendaknya. Di sentra ini, mereka belajar berkomunikasi dengan teman yang lain, bagaimana menyelami dan mengerti perasaan orang lain. Belajar menerima pendapat orang lain. Pada saat bermain dokter-dokteran, terjadi pembagian tugas. Mereka membagi secara giliran dan bergantian memerankan peran dokter, suster dan pasien. Saling sukarela memerankan perannya masing-masing, tanpa ada paksaan. Di sini mereka belajar berimajinasi, memerankan peran sesuai pengalaman mereka sebelumnya.

Anak bisa berperan sebagai bapak/ibu yang galak, ataupun bisa berperan sebagai bayi yang mendambakan kasih sayang. Di dalam semua permainan itu, anak dapat menyatakan rasa benci, takut, dan gangguan emosional lainnya.⁴⁶ Pembelajaran sentra peran, memberikan pengetahuan pada anak, melatih kepekaan anak terhadap peran yang akan dimainkan. Bagaimana bisa menjadi posisi sebagai guru, yang harus sabar menghadapi murid-murid. Ada yang taat dan ada yang tidak. Sehingga nanti siswa bisa mengambil kesimpulan sebagai murid ia harus patuh dan sopan pada guru karena guru adalah orang tua di sekolah, yang harus ditaati sebagaimana orang tua di rumah.

Pendekatan *play based activities* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, diantaranya :

a. Perkembangan kepribadian dan identitas

Pemahaman yang lebih baik tentang diri sendiri. Anak akan memahami dirinya tentang rasa berbagi dengan temannya. Melalui bermain, ia tahu bahwa tidak selamanya ia menjadi pemain pertama. Ia juga belajar untuk mengalah sewaktu ia bermain dengan anak yang usianya lebih kecil dari dirinya. Seperti yang dikatakan oleh Ida Rinawati pembelajaran sentra, termasuk sentra Balok untuk melatih anak memiliki jiwa berbagi, anak dilatih untuk bermain bersama, tidak seperti di rumah. Jika di rumah mainan untuk

⁴⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Bumi Aksara Jakarta, 2004, hlm. 214

⁴⁶ Conny R. Semiawan, *Belajar Dan Pembelajaran Taraf Usia Dini*, Prenhallindo, Jakarta, 2002, hlm. 21

sendiri, apa-apa untuk pribadi, maka di sekolah, mainan digunakan bersama dengan teman-teman.

b. Mengembangkan kemampuan diri

Kemampuan untuk bekerja sama dengan teman. Umi Khomsah menjelaskan kemampuan untuk mengembangkan diri, melalui pengaturan permainan yang di buat berkelompok. Hal ini melatih anak untuk melakukan kerja sama dengan teman sekelompoknya untuk melakukan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Misalkan pada saat bermain puzzle, kesulitan yang dihadapi oleh seorang anak bisa dipecahkan oleh anak yang lain. Untuk mengusir kebosanan, anggota kelompok tiap minggu bisa di *rolling* atau dengan berputar. Umi Khomsah menjelaskan sebagaimana yang telah dikutip sebelumnya, dalam pembelajaran anak diberi dengan beberapa permainan. Kemudian, mereka dibagi dalam beberapa kelompok. Dalam setiap pembelajaran sentra memang seperti itu, tapi setiap minggunya kelompoknya di ganti personilnya, tidak melulu dengan teman yang itu-itu terus. Jadi mereka tidak bosan.

c. Meningkatkan kualitas hubungan dengan lingkungan sekitar

Saling mengenal dan mengetahui karakter dan watak temannya. Hal ini berkaitan erat dengan etika agar ia bisa diterima di lingkungan sekitarnya, maka setidaknya ia harus memahami watak teman yang satu dengan yang lain. misal jika ada temannya yang pemaarah, maka ia harus berhati-hati dengan watak pemaarah tersebut. Menjadi pihak yang tidak menimbulkan permasalahan, sehingga hubungannya dengan teman yang agak sensitif tersebut dapat berjalan dengan baik. Nurul Hidayati, selaku pengajar di sentra keluarga sakinah menekankan pentingnya anak memiliki keterampilan sosial. Terutama pada saat sentra peran, lebih banyak menggunakan keterampilan berbahasa, sehingga lebih dominan pada pembelajaran tentang bagaimana bersosialisasi yang baik. Anak dituntut untuk mampu mengembangkan sosialisasinya, sehingga diharapkan ia tidak mengalami kesulitan yang berarti dalam bersosialisasi dengan orang lain selama berada di sekolah ataupun masyarakat, termasuk di lingkungan keluarga.

d. Memperkaya kosa kata dan berlatih komunikasi yang baik.

Hal ini sesuai dengan wawancara dengan Siti Rubiatun, orang tua dari Azallea Haibatullah (Aliya), Aliya adalah siswa kelas Fatma (TK A) yang menurut ibunya, semakin hari semakin aktif. Hal ini dikarenakan Aliya sering aktif dalam bermain, terlebih kemampuannya dalam berkomunikasi. Siti Rubiatun membenarkan kalau anaknya adalah termasuk anak yang aktif. Dalam berinteraksi dengan orang lain misalnya, kalau seukuran usianya, dia termasuk anak yang cerewet. Sering jika ada tamu, Alia akan mengajak ngobrol.

Dari observasi yang penulis lakukan, pembelajaran sentra peran sangat memberikan dampak bagi anak, terutama dalam hal kemampuan berkomunikasi dan mengolah kata. Karena sentra peran lebih banyak menggunakan komunikasi langsung.

Seperti yang diungkapkan oleh Hamzah B. Uno, di mana ia mengutip dari buku panduan pembelajaran model ALIS (*Active Learning In School*, 2009) bahwa ada 10 ciri sebuah pembelajaran dikatakan sebagai pembelajaran aktif. Ciri-ciri tersebut diantaranya adalah: (1) pembelajaran berpusat pada siswa, (2) pembelajaran terkat dengan kehidupan nyata, (3) pembelajaran mendorong anak untuk berpikir tingkat tinggi, (4) pembelajaran melayani gaya belajar anak yang berbeda-beda, (5) pembelajaran mendorong anak untuk berinteraksi multiarah (siswa-guru), (6) pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai media atau sumber belajar, (7) pembelajaran berpusat pada anak, (8) penataan lingkungan belajar memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar, (9) guru memantau proses belajar siswa, dan (10) guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja anak.⁴⁷

Dari hasil observasi yang penulis lakukan, pembelajaran sentra di KB Bahrul Ulum termasuk kategori pembelajaran aktif, karena sudah memenuhi syarat dari ciri-ciri diatas. Di antaranya :

⁴⁷ Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*, Bumi Aksara, Jakarta, hlm. 76

- a. guru memberikan *reward* (penghargaan) kepada siswa yang taat terhadap peraturan yang telah ditetapkan, dan memberikan punishment (hukuman) kepada siswa yang melanggar aturan. Seperti jika ada siswa yang bertengkar akan diberikan hukuman berupa peringatan untuk tidak ikut bermain lagi minggu berikutnya karena tidak mau mengikuti aturan. Sebagaimana yang dikatakan Ulmi khomsah sebelumnya, anak terlebih dahulu diberi penjelasan. Sebelum main anak-anak diberitahu aturan mainnya. Sehingga dengan mengingat tentang aturan mainnya, anak akan berusaha untuk menaati peraturan. Jika mengulang lagi ia akan tahu konsekuensinya untuk tidak boleh ikut bermain. Martuti menambahkan, pada awalnya peraturan diikuti anak berdasarkan apa yang pernah diajarkan orang lain, namun lambat laun anak paham bahwa aturan itu dapat dan boleh diubah sesuai kesepakatan para pemain, asalkan tidak menyimpang jauh dari aturan umumnya.⁴⁸
- d. Pembelajaran berpusat pada anak. Anak belajar mencoba sendiri, dan guru hanya sebagai pendamping, tidak terlalu ikut andil disaat anak sedang bermain.
- e. Guru memantau proses belajar siswa. Sering anak mengalami adu pendapat dengan temannya sehingga menimbulkan keributan kecil. Pantauan selama bermain perlu dilakukan guru untuk menjaga kondisi kelas tetap berjalan dengan lancar.

Dengan berbagai permainan dan sentra yang diberikan, memberikan dampak yang besar terhadap perkembangan anak, khususnya dalam hal keterampilan sosial. Manusia adalah makhluk sosial, sehingga dibutuhkan sebuah keterampilan untuk beradaptasi dengan lingkungan di mana ia tinggal. Dengan alasan tersebut, menjadi sebuah hal penting pembelajaran sentra diberikan kepada anak.

Pada kegiatan observasi yang penulis lakukan pada saat pembelajaran sentra, anak-anak dikelompokkan menjadi beberapa grup. Peserta didik kelas Fatma berjumlah 24 anak, guru membagi anak menjadi 6 kelompok, sehingga

⁴⁸ Martuti, *Op Cit*, hlm. 32

anggota setiap kelompok ada 4 orang. Setelah pembagian tugas di antara anggota kelompok tersebut, anak belajar untuk berkoordinasi dengan temannya siapa saja yang akan menjadi anggota kelompoknya.

Pada saat bermain sentra, ada nilai tersendiri yang diperoleh siswa, yaitu nilai kompetitif sekaligus nilai kooperatif. Nilai kompetitif berarti penanaman jiwa untuk bersaing dengan teman, melakukan yang terbaik serta mengerahkan tenaga dan pikiran untuk hasil yang lebih baik lagi. Sedangkan kooperatif yakni jiwa untuk bekerjasama dengan teman-teman. Mengatur strategi dan rencana, membaca peluang, sangat diajarkan dan ditanamkan pada saat bermain sentra.

Sri Widayani menjelaskan bahwa bermain sentra dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Hal ini terlihat disaat anak bermain bersama dengan teman-temannya. Mereka belajar berbagi, sabar bergiliran, dan bergantian. Disaat mereka bosan, dan ingin mainan yang dipegang temannya, maka ia secara tidak sabar mengatakan kepada guru untuk mempercepat putaran main, agar ia cepat memainkan mainan yang sedang dimainkan oleh temannya. Tetapi guru dengan sabar memberikan pengertian, bahwa semua harus sabar menunggu giliran, tidak ada yang boleh saling menyerobot. Hal ini juga dibenarkan oleh guru yang lain. Ida Rinawati, mengatakan bahwa anak mengenal cara berbagi, mengalah, melalui kegiatan bermain bersama (bermain asosiatif). Bermain asosiatif terjadi apabila anak bermain bersama-sama dengan temannya, membentuk kelompok, saling diskusi dan memberikan argumen sederhana.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan sentra dengan bentuk melingkar dan berkelompok, memberikan manfaat membantu anak agar peka terhadap lingkungan, menumbuhkan kepedulian sosial. Hal ini terlihat seperti anak mulai mau menolong temannya, berbagi apa yang ia miliki, menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara sportif, menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan, menghargai pendapat dan hasil karya teman atau orang lain.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa permainan di sentra keluarga sakinah dapat memberikan manfaat kepada anak berupa peningkatan terhadap aspek ketrampilan sosial. Bisa dilihat dari proses pembelajaran, di mana sentra keluarga sakinah membutuhkan komunikasi yang baik antar individu, bagaimana memerankan peran itu dengan baik. Disamping itu, saling bertukar pikiran, menyampaikan pendapat dan memecahkan masalah bersama. Selain itu, menurut Martuti dalam tulisannya menyebutkan, sentra peran (keluarga sakinah dapat melatih anak memantapkan peran sesuai jenis kelaminnya, melepaskan isi hati dan perasaan dan mewujudkan khayalan.⁴⁹

2. Pelaksanaan pendekatan *play based activities* dalam meningkatkan daya pikir kreatif siswa di KB Bahrul Ulum tahun 2015

Kegiatan belajar sambil bermain di KB Bahrul Ulum dilaksanakan dengan cara pembelajaran sentra. Pembelajaran sentra mentikberatkan area bermain anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat main yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak.

Seringkali, orang tua lebih menginginkan anak usia TK untuk bisa belajar membaca dan berhitung. Anak-anak TK yang notabenenya masih usia aktif bermain, waktunya disita untuk belajar calistung (baca, tulis, dan hitung). Tidak salah selagi tidak berlebihan, selagi waktu anak untuk belajar masih dalam taraf yang wajar. Hal yang tidak wajar, jika waktu belajar anak melebihi waktu bermain anak.

Orang tua bangga bila anaknya disebut juara kelas, anak dipacu untuk belajar dan belajar supaya menjadi pintar dan juara. Selain itu, seringkali guru ingin menghabiskan kurikulum, sehingga disebut “kurikulum cepat”. Tetapi dampak yang diperolehnya dari cara belajar seperti ini tidak menguntungkan. Dalam arti dampak yang paling ringan adalah bahwa anak-anak pintar di TK, mungkin pintar di kelas 1, 2, dan 3, tetapi ternyata menurut penelitian oleh

⁴⁹ Martuti, *Op Cit*, hlm. 37

Universitas Indonesia (1981), makin lama menjadi makin tidak pintar.⁵⁰ Hal inilah yang menghawatirkan. Anak butuh untuk mendapatkan prestasi yang membanggakan di kemudian hari. Pintar tidak hanya sesaat, tidak hanya dalam mata pelajaran, tetapi juga bagaimana ia pintar dalam menyelesaikan masalah dan memecahkan kesulitan yang ia hadapi. Oleh karena itu, orang tua seharusnya jangan mengekang waktu bermain anak untuk belajar, tapi berusaha menjadikan waktu bermain anak sebagai wahana anak untuk belajar.

Bermain sebagai awal dari timbulnya kreatifitas. Hal ini sesuai pernyataan kepala sekolah KB Bahrul Ulum, Bapak Maryatin bahwa dalam bermain, anak akan menciptakan keunikannya tersendiri. Bermain memberikan kesempatan kepada anak-anak mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya, juga kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara baru. Dengan demikian suasana bermain memungkinkan individu berpikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal.⁵¹

Bermain sambil belajar di KB Bahrul Ulum menggunakan sarana seperti alat permainan. Alat permainan dikemas sedemikian rupa agar anak-anak tidak bosan. Semua sentra sangat mendukung perkembangan daya kreatif anak. Sebelum pembelajaran, guru harus menyiapkan segala sesuatunya agar pembelajaran lebih siap dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini sesuai instruksi dari kepala KB Bahrul Ulum, Maryatin agar sebelum melaksanakan pendekatan *play based activities*, ada beberapa tahapan yang harus dilalui, yaitu guru terlebih dahulu mempertimbangkan beberapa hal sebelum memilih permainan yang akan digunakan, antara lain : keselarasan antara materi dan jenis permainan, kondisi lingkungan, kegiatan terdahulu atau variasi permainan dan alokasi waktu.

Seperti dijelaskan juga oleh Luluk Asmawati, dalam kegiatan sentra, ada hal-hal yang harus dipertimbangkan, diantaranya :

- 1) Karakteristik anak,

⁵⁰ Conny R. Semiawan. *Op Cit.* hlm. 23

⁵¹ Sumiyati, *PAUD. Inklusi PAUD Masa Depan*, Cakrawala Institute, Yogyakarta, 2011, Hlm. 20

- 2) Konsep keahlian yang akan dikembangkan di dalam sentra,
- 3) Merumuskan tujuan dan manfaat sentra yang akan diajarkan,
- 4) Menentukan tempat sesuai kebutuhan (air, listrik, pencahayaan, udara),
- 5) Guru menjadi fasilitator,
- 6) Membatasi jumlah anak setiap sentra,
- 7) Mengajak anak untuk berpartisipasi aktif semua,
- 8) Menambah alat dan bahan-bahan baru ke setiap sentra.⁵²

Sebelum pembelajaran, guru seyogyanya melakukan persiapan, sehingga dalam pembelajaran bisa lebih optimal. Misalnya, guru terlebih dahulu membuat RKH (rancangan kegiatan harian). Di dalam RKH memuat berbagai aspek seperti rancangan kegiatan apersepsi, kegiatan inti, penutup, dan kegiatan evaluasi. Hal ini sudah diimplikasikan oleh pengajar di KB Bahrul Ulum, sebelum pembelajaran, guru terlebih dulu membuat RKH. Selain RKH, ada juga RKM (Rencana Kegiatan Mingguan) dan RKT (Rencana Kegiatan Tahunan).

Pembelajaran yang kreatif adalah salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir siswa. Siswa yang aktif berfikir, akan menjadikan dirinya secara tidak langsung menjadi pribadi yang kreatif. Hal ini bisa dilihat melalui indikator berfikir kreatif. Pada saat pembelajaran sentra, misalnya sentra peran, ia dituntut untuk berlatih berfikir kreatif. Misal, jika diberi tugas untuk berperan sebagai dokter, maka ia harus tahu bagaimana seorang dokter berbicara dengan pasien. Bagaimana logat bicaranya. Misalnya, seorang dokter harus bisa bersikap ramah terhadap pasien, bukan dengan cara menunjukkan raut muka masam.

Seperti yang dikatakan oleh Nurul Hidayati, anak bisa menirukan dan memainkan perannya sebagai orang lain, sesuai dengan peran yang mereka dapatkan, sehingga ia belajar untuk memainkan sebuah peran yang sering ia lihat dalam kehidupan sehari-hari. Bagaimana ia bisa menirukan layaknya dokter yang sedang memeriksa pasien, bagaimana ia bisa menjadi seorang polisi, guru, murid, dan peran yang lain. Pembelajaran sentra keluarga

⁵² Luluk Asmawati, *Opcit*, hlm. 56

sakinah ingin mengenalkan keadaan sekitar di dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Memainkan sebuah peran, butuh pengetahuan yang dalam, sehingga ia tahu sebelumnya dan minimal pernah melihat secara langsung peran yang akan dimainkan. Jika belum pernah mengamati peran tersebut sebelumnya, mustahil ia akan tahu bagaimana cara berbicara seorang dokter kepada pasiennya. Di sentra peran, ada peran sebagai guru, sehingga terkadang anak di sela-sela istirahat mereka melakukan drama sederhana. Mereka memeragakan suasana yang ada di kelas. Menyanyi, melancarkan hafalan, menegur siswa yang tidak memperhatikan, tebak-tebakan.

Kreatifitas anak KB Bahrul Ulum juga ditunjukkan pada saat menyanyi. Anak bisa mengubah lirik lagu dengan lagu atau nada yang sudah ada dengan bantuan dari guru. Mereka berlatih bagaimana memasukkan lirik ke dalam sebuah lagu, mencari kalimat yang pas sesuai dengan nadanya. Misalkan lagu satu-satu.

Satu-satu

Satu-satu aku sayang ibu

Dua-dua juga sayang ayah

Tiga-tiga sayang adik kakak

Satu dua tiga sayang semuanya

Guru mencoba menuntun siswa untuk mengubah lirik yang pertama terlebih dahulu. Satu-satu aku sayang ibu diubah menjadi satu-satu aku sayang Allah. Berikut perubahan lagunya:

Satu-satu aku sayang Allah

Dua-dua sayang Rasulullah

Tiga-tiga sayang Ibu Bapak

Satu dua tiga sayang semuanya

Perubahan lirik lagu tersebut juga untuk menanamkan pengetahuan tentang adanya Allah dan Rasulullah. Anak lebih mudah mengingat jika dimasukkan dalam sebuah lagu.

Begitu juga jika bermain di sentra balok. Sentra Balok memberikan andil yang cukup besar untuk membentuk anak yang kreatif. Beberapa bangun berbentuk balok, seperti bangun tabung, prisma segitiga, ellips, setengah bola, dan beberapa bangun lainnya, akan memberikan tantangan bagi peserta didik untuk membuat sebuah kreasi dari berbagai bangun balok tersebut. Imajinasi anak berbeda dengan imajinasi orang dewasa. Imajinasi anak masih sederhana, belum sempurna orang dewasa.

Terkadang anak suka menyusun balok hanya untuk dihancurkan kemudian disusun lagi. Dalam sudut pandang perkembangan kognitif, kegiatan ini mendukung berkembangnya pemahaman anak mengenai berbagai ciri alat permainannya. Anak menjadi paham bahwa untuk menyusun bangunan, bagian yang besar harus di letakkan di bawah.⁵³ Selain itu, warna yang lebih muda akan tertutup dengan warna yang tua, menara akan lebih mudah tumbang jika ditumbangkan dari bawah.

Seperti dikutip sebelumnya, Ida Rinawati telah menjelaskan bahwa di sentra balok, anak diajarkan untuk menuangkan ide. Anak suka bermajinasi, sehingga dengan bermain balok, ia akan menuangkannya dan membentuk kreasi sesuai dengan imajinasi yang ada di dalam otaknya. Kebanyakan anak jika mempunyai mainan baru pasti ingin membongkarnya. Anak yakin jika ia bisa memasangnya kembali seperti sedia kala. Tetapi seringkali mainannya malah jadi rusak. Maka dari itu, dengan bermain balok, kenginannya untuk bongkar pasang terpenuhi.

Pengalaman sangat menentukan kompleksitas kreasi yang ia buat. Pengalaman pernah melihat kebun binatang, maka ia akan membuat kebun binatang, lengkap dengan hewan yang ada di dalamnya. Dari hasil observasi yang telah penulis lakukan, terlihat ada anak yang membuat kebun binatang dengan memakai miniatur binatang, tetapi ada juga anak lain yang membuat kebun binatang tanpa harus menggunakan miniatur binatang. Ini mengindikasikan bahwa pengalaman setiap anak satu dengan yang lain itu berbeda-beda.

⁵³ Martuti, *Op. Cit* hlm. 25

Siswa mempunyai daya imajinasi yang berbeda-beda. Ini sangat disadari oleh Ida Rinawati selaku pengajar sentra. Menurutnya, ada yang bisa berkreasi secara bebas, ada yang lemah dalam hal berekspresi. Dari pengamatan terhadap muridnya, ada anak yang aktif cenderung mampu untuk berkreasi yang unik. Mereka tak mau diatur, karena merasa bisa berkreasi sendiri. Sebagai contoh apabila ditugasi membuat bangunan rumah, anak yang aktif, membuat rumah dengan ditambah dengan properti seperti daun-daunan, pohon-pohonan sebagai pelengkap kondisi rumah. Jadi tidak hanya media balok saja.

Untuk menjadikan anak yang kreatif, tentunya terlebih dahulu guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengemas pembelajaran. Memanfaatkan media yang ada untuk meningkatkan pemahaman siswa. Hal itu sesuai dengan yang ditegaskan oleh Maryatin, selaku kepala sekolah KB Bahrul Ulum, guru dalam merancang pembelajaran harus benar-benar kreatif, karena hal itu bisa memacu siswa untuk lebih kreatif lagi. Dalam merancang pembelajaran, guru hendaknya bisa membuat keadaan menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Karena kegiatan sentra ini setiap hari. Maryatin berharap, guru lebih kreatif mencari bahan entah dari buku pedoman atau dari internet, untuk menyajikan pembelajaran yang lebih memacu anak untuk aktif dan kreatif.

Agar anak terdorong untuk kreatif, biasanya guru memberikan sebuah tantangan kepada anak dan memberikan hadiah kepada anak yang bisa memenangkan tantangan tersebut. Tentunya permainan yang bersifat kompetitif, sehingga bisa menekankan nilai-nilai sportifitas.

Nilai-nilai sportifitas perlu diperkenalkan kepada anak-anak agar mereka belajar menerima kekalahan ataupun mencapai kemenangan dengan cara yang jujur.⁵⁴ Doronglah anak-anak untuk menghargai teman yang kalah dalam permainan. Terimalah kekecewaan anak-anak jika mereka kalah, namun ajarkan pula untuk tidak berlarut-larut dalam kesedihan. Tekankan

⁵⁴ Nilai-nilai sportifitas seperti menjunjung tinggi peraturan, menghargai kelebihan teman / lawan dan bersikap lapang dada.

kepada anak-anak untuk bermain sebaik mungkin sambil bergembira bersama teman-teman.⁵⁵

Pada pembelajaran sentra persiapan, anak dilatih untuk berfikir kreatif. Seperti disaat menyusun lego. Melalui permainan lego, anak berlatih berkreasi membuat bangunan, seperti membuat rumah, membuat taman, kolam renang, mobil, dan lain sebagainya. Bermain lego dapat mengoptimalkan kreatifitas anak, karena anak tertantang untuk membuat berbagai bentuk dari permainan lego. Hal ini sesuai dengan pernyataan Umi Khomsah, di sentra persiapan, anak-anak diperkenalkan dengan main lego, puzzle, meronce. Menurutnya, dengan main lego, mereka tertantang untuk membuat sesuatu. Membuat berbagai kreasi sesuai dengan imajinasi masing-masing. Tiap anak punya daya imajinasi yang berbeda-beda. Ada yang sudah kompleks membuat bangunannya, menyusun sampai tinggi dan besar, ada yang masih sederhana. Begitupun juga dalam bermain puzzle, puzzle sebagai wahana untuk melatih kesabaran dan kejelian anak.

Dalam bermain puzzle, Umi Khomsah membedakan tiap usia (kelompok belajar). Ada tahapan yang harus dilalui anak. Seperti anak usia 2-3 tahun, potongan puzzlenya tidak lebih dari 4 biji, anak usia 3-4 tahun, potongan puzzlenya tidak lebih dari 5 biji. Sedangkan untuk anak TK (4-5 tahun dan 5-6 tahun) potongan puzzlenya tidak lebih dari 6 biji.

Kegiatan sentra bahan alam bermaksud untuk mengeksplorasi bahan-bahan alam dan air. Di samping itu, sentra ini untuk mengajarkan anak mencintai lingkungannya, merasa memiliki kekayaan alam. Dalam wawancara dengan Sri Widayani, beliau menambahkan dengan mengenal lingkungan, anak menjadi lebih imajinatif. Anak akan menjadi lebih kreatif dalam membuat berbagai bentuk, misalnya dalam mencetak bangunan, menakar biji-bijian, akan melatih kreatifitasnya. Ia berfikir bagaimana menuangkan biji kedalam botol dengan menggunakan takaran. Bagaimana cara mencetak pasir dalam cetakan. Daya imajinasinya akan bermain dengan sendirinya.

⁵⁵ Dwijawiyata, *Mari Bermain*, Kanisius, Yogyakarta, 2013, hlm. 9

Dalam bermain air, misalnya meremas busa yang sudah diberi air sabun, menuangkan air dengan cangkir. Anak bisa mempelajari bahan-bahan tertentu bisa menyerap air, bahan tertentu tidak bisa menyerap air. Selain itu, anak belajar membedakan mana benda tenggelam dan mana benda terapung. Hal ini bisa mengembangkan daya kreatifitas anak. Sunar Prasetyo menegaskan bahwa orang kreatiflah yang biasanya memenangkan persaingan dalam hidup.⁵⁶

Dari hasil observasi, pada saat anak-anak bermain pasir, mencetak pasir, menuang pasir kedalam cetakan, anak-anak belajar untuk bersabar. Mereka dengan senang hati membuat berbagai kreasi, mencari cara berkali-kali agar cetakannya sempurna. Saat bermain memasukkan busa ke dalam air, mereka belajar membedakan sifat-sifat benda. Mana benda terapung dan mana benda yang tenggelam. Guru juga memberikan pertanyaan pada anak kira-kira benda lain apa yang termasuk benda bersifat tenggelam. Dari cara seperti itu sehingga anak terbiasa untuk berfikir imajinatif.

⁵⁶ Dwi Sunar Prasetyono, *Op Cit*, hlm. 160