

## **PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS SENTRA BERMAIN PERAN TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL PADA ANAK USIA PRASEKOLAH**

**Adlan Alif, Widya Wulantika**

PGPAUD FIP Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang 5 Malang  
Email: adlanalif23@gmail.com, widyawulantika11@gmail.com

**Abstrak:** Kemampuan sosial emosional merupakan bagian dari aspek perkembangan anak yang sangat penting untuk distimulasi. Berbagai macam penerapan pembelajaran dapat diimplemestasikan termasuk penerapan pembelajaran berbasis sentra yaitu sentra peran. Tujuan dari penulisan ini, yaitu untuk mengetahui pengaruh sentra peran terhadap perkembangan sosial emosional anak pada usia prasekolah. Model pembelajaran sentra merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya dilakukan di dalam “lingkaran” (*circle times*), sentra bermain peran dirancang untuk mengembangkan seluruh potensi anak dengan metode bermain sambil belajar. Hasil dan simpulan pembahasan menunjukkan bahwa pengalaman belajar anak lebih banyak di dapat dengan cara bermain, melakukan percobaan dengan objek nyata, dan melalui pengalaman konkret. Anak mempunyai kesempatan untuk mengkreasi dan memanipulasi objek atau ide dalam memperoleh pengetahuannya melalui panca inderanya. Pembelajaran berbasis sentra dapat dikembangkan dengan berbagai kegiatan yang ada disekitar lingkungan anak khususnya mengenai bermain peran. Hal ini merupakan salah satu cara agar anak dapat belajar bukan hanya mengenal diri sendiri, tetapi dapat mengenal dan memerankan orang lain agar anak bisa melakukan sosialisasi dengan temannya, serta dapat membiasakan anak agar anak dapat berkomunikasi dengan orang lain dalam masyarakat luas dan tidak hanya mengenal dan berkomunikasi dengan orang sekitar saja.

**Kata kunci:** sosial emosional, pembelajaran berbasis sentra peran

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang mengarah pada dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan. Perkembangan pada anak usia dini fokus pada 6 aspek perkembangan yaitu fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan kognitif (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Proses pembelajaran pada anak usia dini menerapkan pembelajaran sambil bermain. Bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, dan media yang menarik, permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi (penjajakan), menemukan, dan memanfaatkan benda-benda disekitarnya.

Proses pembelajaran di TK hendaknya diselenggarakan secara menyenangkan, inspiratif, menantang, memotivasi anak untuk berpartisipasi aktif member kesempatan untuk berkreasi dan kemandirian sesuai dengan tahap perkembangan fisik dan psikis anak, oleh karena itu upaya meningkatkan interaksi sosial emosional anak sangat penting. Pendidikan merupakan suatu proses sosial yang tidak dapat terjadi tanpa interaksi antar pribadi. Belajar merupakan proses pribadi dan juga proses sosial ketika anak berhubungan dengan anak lainnya yang membangun pengertian dan pengetahuan bersama. Sebagai salah satu upaya mengembangkan kemampuan sosial emosional anak TK, guru dapat menggunakan sentra bermain peran diharapkan dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak sesuai dengan tahapannya. Strategi tentunya sangat penting untuk mencapai pada tujuan tersebut selain itu, materi dan media yang menarik sehingga mudah diikuti oleh anak, karena dengan bermain peran anak akan memiliki kesempatan mengeksplorasi menjadi pribadi yang lain dari dirinya, maupun tokoh yang diinginkan.

Ada enam sentra yang disediakan agar anak-anak bisa bermain gembira dan mendapatkan banyak pilihan pekerjaan dan setiap hari anak bermain di Sentra yang berbeda (moving class). diantaranya adalah : 1. Sentra Persiapan (membangun kemampuan keaksaraan) 2. Sentra Balok (merangsang kemampuan konstruksi, prediksi, presisi, akurasi, geometri, matematika) 3. Sentra Seni (membangun kreatifitas, sensori motor, kerjasama) 4. Sentra Bahan Alam (membangun sensori motor, fisika sederhana, pemahaman akan batasan dan sebab-akibat) 5. Sentra Main Peran Besar dan Sentra Main Peran Kecil (membangun imajinasi, daya hidup, adaptasi, kemandirian, kebahasaan, kepemimpinan) 6. Sentra Imtak (iman dan takwa). Di setiap Sentra kemampuan klasifikasi anak dibangun secara terus menerus agar mereka bisa memiliki konsep berpikir yang benar, kritis, dan analitis. Anak-anak dirangsang untuk “menemukan sendiri” konsep-konsep faktual mengenai bentuk, warna, ukuran, ciri, tanda, sifat, habitat, manfaat, serta rangkaian sebab-akibat.

Dilihat dari jenisnya sentra bermain peran terdiri dari bermain peran makro dan bermain peran mikro. Sentra bermain peran makro adalah bermain yang sifatnya kerja sama lebih dari 2 orang bahkan lebih khususnya untuk anak usia taman kanak-kanak, sedangkan bermain mikro adalah awal bermain kerja sama yang dilakukan hanya 2 orang saja bahkan sendiri. Perbedaan konsep antara bermain peran makro dan bermain peran

mikro akan memberikan perbedaan tingkat keterampilan sosial emosional pada anak. Dalam sentra, anak-anak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya secara optimal. Anak-anak dapat beraktivitas dengan arahan guru dan atau dengan keinginan sendiri. Anak diberi kesempatan berinteraksi dengan anak-anak lainnya, lalu belajar secara individual atau berpasangan (Asmawati dkk, 2008:34).

Ketiga, sentra adalah pembelajaran terpadu. Sentra adalah pembelajaran terpadu yang terbaik. Sentra dapat membantu anakanak mengembangkan seluruh kemampuannya secara bersamaan. Dalam satu metode belajar, anak-anak dapat mengembangkan aspek bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosionalnya dalam satu kesempatan (Asmawati dkk, 2008:38)

Menurut Asmawati (2008:18) secara tradisional sentra-sentra yang biasanya diselenggarakan antara lain sentra keimanan dan ketaqwaan (agama), sentra persiapan, sentra bahan alam, sentra main peran, sentra sains, sentra pembangunan, sentra seni, sentra rumah tangga, sentra balok, sentra pasir dan air, sentra perpustakaan, sentra musik dan lagu. Secara modern dapat dikembangkan sentra mal, sentra pasar tradisional, sentra restoran, sentra peduli lingkungan, sentra pesta, sentra pantai dan sentra pom bensin.

Dari macam-macam sentra yang telah disebutkan, merupakan kegiatan yang dapat diperankan oleh anak berdasarkan pengalaman yang didapat dalam lingkungan sekitar anak. Sentra bermain peran dapat dikembangkan secara natural dengan berbagai kegiatan yang ada disekitar lingkungan anak khususnya mengenai bermain peran keluarga. Hal ini merupakan salah satu cara agar anak dapat belajar bukan hanya mengenal diri sendiri, tetapi dapat mengenal dan memerankan orang lain agar anak bisa melakukan sosialisasi dengan temannya, serta dapat membiasakan anak agar anak dapat berkomunikasi dengan orang lain yang sudah masuk dalam lingkup kecil keluarga dan masyarakat luas. Dengan bermain peran dapat menanamkan karakter-karakter yang baik pada peran anak supaya pada penerapan dunia nyata anak sudah terbiasa dengan karakter yang baik contoh dari lingkup keluarga. Selain dapat bersosialisasi dengan orang lain anak juga dapat mengekspresikan perasaan anak dan membangun perkembangan sosialemosional anak untuk menjadi terampil dan kreatif khususnya melalui sentra bermain peran.

## **TUJUAN PENULISAN**

Tujuan dari penulisan ini, yaitu: 1) implementasi pembelajaran berbasis sentra yaitu sentra bermain peran, 2) mengetahui pengaruh sentra peran terhadap perkembangan sosial emosional anak pada usia prasekolah, dan 3) meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui bermain peran pada sentra bermain peran

## **PEMBAHASAN**

### **Pembelajaran Sentra**

Asmawati (2008:38) mengemukakan sentra adalah pembelajaran terpadu yang terbaik. Sentra dapat membantu anak-anak mengembangkan seluruh kemampuannya secara bersamaan. Dalam sentra anak-anak belajar ketika mereka berpartisipasi aktif, mengamati, dan berinteraksi dengan anak lainnya.

Pembelajaran berbasis sentra menghadirkan secara natural dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong anak membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan diterapkannya pendekatan sentra ini, anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan secara alamiah dan belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang sedang dipelajari bukan sekedar mengetahui.

Model pembelajaran sentra merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya dilakukan di dalam “lingkaran” (*circle times*) dan sentra bermain (Mutiah, 2012:133). Pendekatan sentra dan lingkaran merupakan pendekatan penyelenggaraan PAUD yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkaran dengan menggunakan 4 jenis pijakan (*scaffolding*) untuk mendukung perkembangan anak, yaitu (1) pijakan lingkungan main; (2) pijakan sebelum main; (3) pijakan selama main; (4) pijakan setelah main (Depdiknas, 2007:6).

Sujiono & Sujiono (2010:81) mengemukakan beberapa macam-macam sentra yang dapat di terapkan di lembaga pendidikan anak usia dini diantaranya (1) sentra bermain peran (*play house centre*) (2) sentra persiapan (*readiness centre*) (3) sentra seni (*art centre*) (4) sentra bahan alam (*messy play centre*) (5) sentra musik (*music centre*) (6) sentra balok

(*block centre*) (7) sentra bermain peran kecil (*micro play centre*) (8) sentra memasak (*cooking centre*).

### **Pengertian Sentra Bermain Peran**

Sentra bermain peran adalah pusat kegiatan pembelajaran dengan metode bermain sambil belajar yang dirancang untuk mengembangkan seluruh potensi anak. Setiap sentra memiliki tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Anak usia 2-3 tahun, 3-4 tahun, 4-5 tahun menyukai hal-hal yang imajinatif. Imajinatif dalam artian anak-anak bermain dengan berpura-pura dan menirukan pengalaman yang di dapat dalam dunia nyatanya. Kegiatan bermain di sentra bermain peran anak dapat mengembangkan kemampuannya bersosialisasi, mengikuti prosedur, bereksperimen dan berbahasa.

Sentra bermain peran memberikan sarana yang luar biasa untuk anak melakukan segala sesuatunya secara berbeda. Sentra bermain peran pada umumnya terdapat beragam jenis fasilitas, dimana terdapat alat bermain masak-masakan, peralatan bermain dokter, mainan sayuran, buah-buahan dan lain sebagainya yang dapat menjadikan kegiatan yang memiliki makna belajar untuk anak usia prasekolah. Anak dapat bermain layaknya penjual dan pembeli di pasar, menjadi profesi dokter dan lain sebagainya dengan berbagai kegiatan seperti cara melayani pembeli, menghitung jumlah barang, tawar menawar barang, dan anak dapat memilih sendiri peralatan bermain yang disesuaikan dengan tema pada pembelajaran saat itu secara nyata hingga dapat mengelompokkan kedalam jenisnya. Kegiatan pada sentra bermain peran akan memiliki banyak manfaat dan pengalaman tersendiri untuk anak khususnya dilingkungan sekitarnya.

### **Penerapan Sentra Bermain Peran**

Penerapan sentra bermain peran ini, yaitu anak diberi kesempatan untuk bermain secara aktif dan kreatif di sentra pembelajaran yang tersedia guna mengembangkan dirinya seoptimal mungkin sesuai dengan potensi dan minat masing-masing.

Pada sentra bermain peran terdapat tahapan perkembangan yang digunakan sebagai penilaian bagi guru, tahapan perkembangan tersebut diantaranya Agen Simbolik (diarahkan pada apa/siapa atau siapa yang menerima tindakan), Pengganti Simbolik (menggunakan alat-alat sebagai pemeranannya), dan Kerumitan Simbolik (jumlah dan kerumitan adegan, menggunakan naskah dalam konteks yang sama).

Agen simbolik, kegiatan yang dapat dilakukan anak pada umumnya yaitu anak mengambil peran pura-pura secara aktif, tetapi tidak diarahkan kepada orang lain. Anak juga dapat menentukan peran untuk mainan atau benda. Anak tidak terlalu banyak bertanya untuk main peran. Mencari petunjuk-petunjuk sesuai yang ditentukan. Misalnya, anak meletakkan stetoskop di leher dan mendengarkan denyut jantung temannya atau boneka, tetapi tidak berkata “Saya dokter”.

Pengganti Simbolik, kegiatan yang dapat dilakukan anak pada umumnya yaitu anak menggunakan benda nyata, dengan cara yang tepat, untuk menirukan sebuah kegiatan. Contohnya yaitu: 1) berpura-pura makan dengan menggunakan sendok betulan; 2) menggunakan baju dan sepatu untuk berperan menjadi ibu; dan 3) menggunakan telepon sungguhan untuk berpura-pura berbicara.

Kerumitan Simbolik, kegiatan yang dapat dilakukan anak pada umumnya yaitu tindakan/adegan yang berhubungan. Dua atau lebih tindakan yang berhubungan dalam tema main pura-pura yang sama. Anak dapat keluar dan masuk kembali ke peran tertentu, dalam bermain mencakup dua atau lebih tindakan yang berhubungan. Contohnya yaitu: 1) mengaduk dan menuangkan minuman lalu meminumnya; 2) mengisi keranjang dengan pasir, mengeluarkan pasir untuk membentuk “kue ulang tahun”, meletakkan batang lilin di atasnya dan menyanyi “Selamat Ulang Tahun”; 3) mencuci baju, membilasnya, dan menjemurnya di tali jemuran; dan 4) memakai celemek, memasak makanan di kompor, menaruh makanan di piring lalu ditaruh di meja

Selain tahapan tersebut terdapat pula tahapan perkembangan sosial yang dapat terjadi pada anak ketika mereka melakukan kegiatan pembelajaran pada sentra bermain peran:

Tahap 1: Perilaku Tidak Peduli, anak tidak bermain, tetapi menunjukkan “perilaku tidak peduli.

Tahap 2: Perilaku sebagai Penonton, anak memperhatikan anak lain yang sedang bermain.

Mereka mungkin berkomunikasi secara lisan, tetapi tidak ikut bermain.

Tahap 3: Bermain Sendiri, anak mulai bermain, tetapi sendiri, sepenuhnya ia mengatur diri sendiri.

Tahap 4: Bermain Berdampingan, anak bermain dekat dengan anak lainnya, tetapi mereka bermain sendiri-sendiri. Mungkin mereka merasa senang dengan kehadiran anak lainnya, tetapi belum bekerjasama.

Tahap 5: Bermain Bersama, anak bermain bersama dengan anak lainnya dalam satu kelompok. Mereka mungkin bertukar bahan main, tetapi tidak ada tujuan yang direncanakan (belum bekerjasama).

Tahap 6: Bermain Bekerjasama, anak bermain bersama dengan anak lain dan memiliki tujuan yang direncanakan. Mereka bekerjasama dan saling berperan.

Para pendidik PAUD, pengelola dan tenaga kependidikan lainnya serta para orang tua dapat mempelajari dan mencoba menerapkan pendekatan sentra tersebut untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan, mengasyikkan dan mencerdaskan. Pelaksanaan pendekatan ini tidak memerlukan peralatan yang rumit dan banyak, tidak pula menggunakan APE (Alat Permainan Edukatif) yang terlalu mahal. Semua bisa disesuaikan dengan budaya local anak, yaitu sesuai dengan situasi dan kondisi setempat sesuai lingkungan dimana anak tersebut berada, dengan benda-benda yang biasa mereka lihat. Sehingga penerapan pendekatan ini bisa dilaksanakan oleh PAUD di manapun dan di kalangan apapun bahkan sampai di kalangan menengah ke bawah yang memerlukan pendidikan yang tidak mahal namun tetap berkualitas.

### **Konsep Perkembangan Sosial Emosional**

Perkembangan sosial adalah tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas. Perkembangan sosial juga merupakan perkembangan tingkah laku pada anak dimana anak diminta untuk menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku dalam lingkungan masyarakat, dengan kata lain, perkembangan sosial merupakan proses belajar anak dalam menyesuaikan diri dengan norma, moral dan tradisi dalam sebuah kelompok (Yusuf dalam Yahro, 2009). Piaget menunjukkan adanya sifat egosentris yang tinggi pada anak karena anak belum dapat memahami perbedaan perspektif pikiran orang lain (Suyanto, 2005). Berdasarkan pengertian diatas, dapat dipahami bahwa perkembangan sosial emosional saling berpengaruh satu sama lain.

Menurut Lewrence, E. Shapiro (Suyadi, 2009:109) emosi adalah kondisi kejiwaan manusia. Karena sifatnya psikis atau kejiwaan, maka emosi hanya dapat dikaji melalui letupan-letupan emosional atau gejala-gejala dan fenomena-fenomena, seperti kondisi sedih atau gembira.

Daniel Goleman (2007:570) mendefinisikan bahwa kecerdasan emosional yaitu kecerdasan untuk memahami, merasakan, memahami makhluk lain di luar dirinya sehingga dapat menimbulkan rasa empati, cinta, motivasi dan kemampuan untuk menanggapi kesedihan dan kegembiraan secara tepat.

Perkembangan emosi anak berhubungan dengan seluruh aspek perkembangan dalam diri anak. Setiap anak akan mempunyai emosi rasa senang, marah, jengkel, dan sedih dalam menghadapi lingkungannya sehari-hari. Pada tahapan ini, emosi anak usia dini lebih rinci, bernuansa atau disebut terdiferensiasi.

**Tabel 1 Tahap Perkembangan Sosial Emosional Anak**

Variabel	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan
Sosial Emosional	1. Menunjukkan sikap mandiri anak dalam memilih peran	1. Mampu memilih kegiatan sendiri 2. Melaksanakan tugas yang diberikan sampai selesai	1. Anak bermain peran sesuai dengan peran yang dipilihnya 2. Anak melaksanakan tugas yang diberikan sampai selesai
	2. Mau berbagi dan membantu teman	3. Mau berbagi dengan teman 4. Dapat bekerjasama dalam menyelesaikan tugas	3. Anak dapat berbagi mainan sesuai dengan peran yang dimainkannya 4. Anak bekerjasama dengan teman saat bermain

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis sentra bermain peran merupakan pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu tujuan dari bermain peran yaitu meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui bermain peran pada sentra bermain peran. Dilihat dari jenisnya bermain peran terdiri dari bermain peran makro dan bermain peran mikro. Bermain peran makro adalah



bermain yang sifatnya kerja sama lebih dari 2 orang atau lebih khususnya untuk anak usia taman kanak-kanak, sedangkan bermain mikro adalah awal bermain kerja sama yang dilakukan hanya 2 orang saja bahkan sendiri. Perbedaan konsep antara bermain peran makro dan bermain peran mikro akan memberikan perbedaan tingkat keterampilan terhadap perkembangan sosial emosional anak dan melalui bermain peran di sentra bermain peran dapat memberikan sarana yang sangat mendukung untuk anak melakukan segala sesuatunya secara berbeda, anak dapat menjadikan kegiatan yang memiliki makna belajar untuk anak usia prasekolah. Dalam penggunaan sentra sebagai sarana peningkatan sosial emosional anak, tentunya guru juga harus memantau seberapa pengaruh penggunaan sentra tersebut, khususnya sentra bermain peran. Anak dapat bermain peran layaknya penjual dan pembeli di pasar, menjadi profesi dokter, dan lain sebagainya dengan berbagai kegiatan seperti cara melayani pembeli, menghitung jumlah barang, tawar menawar barang, dan anak dapat memilih sendiri buah dan sayur secara nyata hingga dapat mengelompokkan kedalam jenisnya. Pada pemilihan peran anak, dapat disisipkan pemilihan karakter yang sesuai dengan lingkungan. Kegiatan pada sentra bermain peran akan memiliki banyak manfaat dan pengalaman tersendiri untuk anak khususnya dilingkungan sekitarnya.

### **Saran**

Guru dapat mengenalkan berbagai macam peran dan karakter kepada anak serta mengenalkan pesan apa saja yang terkandung dalam setiap peristiwa, sehingga anak dapat belajar memahami orang lain. Untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial emosional anak, dapat sesering mungkin menggunakan metode bermain peran, karena pada hampir setiap pembelajaran dapat digunakan indikator bermain peran dalam perkembangan sosial emosional yang terdapat dalam permendiknas nomor 58 tahun 2009.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Asmawati, Luluk. 2008. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Penerapan Pendekatan “Beyond Centers And Circle Time (BCCT)” (Pendekatan Sentra dan Saat Lingkaran) Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Direktorat Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Nonformal.

- Goleman, Daniel. 2007. *Kecerdasan Emosional*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Suyadi. 2009. *Bimbingan Konseling untuk PAUD*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Yahro, S. U. 2009. *Upaya Guru dalam Mengembangkan Sosial-Emosional Anak Usia Dini dengan Pendekatan Beyond Centers and Circle Times (Kasus di TK Islam Modern Al-Furqon Yogyakarta)*. (Skripsi, tidak dipublikasikan). Fakultas Tarbiah UIN Sunan Kalijaga.