



Alternative Pembelajaran Anak Usia Dini Pasca COVID-19: Stimulasi Perkembangan Sosial-Emosional Anak

Nadlifah^{1✉}, Muhammad Abdul Latif², Siti Sarah¹, Helda Rismiyati Setyaningrum¹
Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia⁽¹⁾
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia⁽²⁾
DOI: [10.31004/obsesi.v6i5.2486](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2486)

Abstrak

Pembelajaran *online* memberikan dampak negatif pada perkembangan sosial-emosional anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis desain pembelajaran sentra main peran, pembelajaran sentra main peran pasca COVID-19, pencapaian sosial-emosional pada pembelajaran sentra main peran, dan faktor yang mempengaruhinya. Metode penelitian menggunakan jenis penelitian kualitatif *field research* (lapangan) dan peninjauan pustaka. Sumber data meliputi: kepala sekolah, fasilitator, dan anak-anak di RA Tiara Chandra. Pengumpulan data dengan observasi partisipasi pasif, wawancara semi-terstruktur dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis Miles and Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran sentra main peran pasca COVID-19 di kelompok B RA Tiara Chandra berjalan secara optimal untuk menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran sentra main peran meliputi: penataan lingkungan, pemilihan kegiatan main, sumber belajar yang menarik, motivasi anak, jumlah anak, dan kondisi emosi yang tidak stabil.

Kata Kunci: *pembelajaran sentra; main peran; sosial-emosional anak; anak usia dini*

Abstract

Online learning has a negative impact on children's socio-emotional development. This study aims to analyze the design of role-playing center learning, post-COVID-19 role-playing center learning, socio-emotional achievement in role-playing center learning, and the factors that influence it. The research method uses qualitative field research and literature review. Sources of data include: school principals, facilitators, and children at RA Tiara Chandra. Collecting data by passive participatory observation, semi-structured interviews and documentation. Data analysis using Miles and Huberman analysis. The results showed that the post-COVID-19 role-playing center learning in group B of RA Tiara Chandra ran optimally to stimulate children's socio-emotional development. The factors that influence the learning of role playing centers include: environmental arrangement, selection of play activities, interesting learning resources, children's motivation, number of children, and unstable emotional conditions.

Keywords: *beyond centers and circle time learning; role-play; children social-emotional; early childhood*

Copyright (c) 2022 Nadlifah, et al.

✉ Corresponding author :

Email Address : nadlifah@uin-suka.ac.id (Yogyakarta, Indonesia)

Received 1 December 2021, Accepted 27 March 2022, Published 28 March 2022

PENDAHULUAN

Akhir-akhir ini pandemi COVID-19 kembali mewabah di Indonesia dengan varian Omicron. Sebelumnya varian delta sudah menyebar di 74 negara termasuk Indonesia. Pandemi COVID-19 merupakan tantangan terbesar dalam dunia pendidikan (www.cnbcindonesia.com). Hal ini berdampak pada penutupan sekolah, institusi, dan ruang belajar (Pokhrel & Chhetri, 2021). Berbagai institusi memberhentikan pengajaran tatap muka, sehingga mengharuskan beralih ke sistem pengajaran *online* atau secara virtual atau daring (Daniel, 2020).

Pengajaran secara virtual pada pendidikan anak usia dini cukup sulit untuk mengontrol perkembangan anak, apalagi perkembangan sosial-emosional anak. Perkembangan sosial adalah suatu proses kemampuan belajar dari tingkah laku yang ditiru dalam keluarga (Winda Gunarti, 2010). Sedangkan perkembangan emosional merupakan suatu keadaan pada diri organisme ataupun individu pada suatu waktu tertentu yang diwarnai dengan adanya gradasi. Berbagai emosi dapat muncul dalam diri seperti sedih, gembira, kecewa, benci, cinta, marah. Sebutan yang diberikan pada emosi tersebut akan mempengaruhi bagaimana anak berfikir dan bertindak mengenai perasaan tersebut (Jahja, 2012).

Sebagaimana penelitian terdahulu mengatakan bahwa pembelajaran secara *online* atau daring dapat menurunkan perkembangan anak (Wulandari & Purwanta, 2020). Terlebih lagi, ditemukan beberapa pendidik belum menguasai pembelajaran *online* dan masih fokus pada penugasan (Nurdin & Anhusadar, 2020). Selain itu, khusus daerah pedalaman, karena minimnya sarana prasarana menunjang pembelajaran *online* juga menghambat perkembangan anak (Harahap et al., 2021; Kartini, 2021).

Oleh karena itu, sudah saatnya untuk melakukan pembelajaran secara tatap muka pada pendidikan anak usia dini. Mengingat kasus varian Delta di Indonesia berakhir Juni 2021. Sejak saat itu juga berbagai aktivitas mulai dilakukan semi-semi normal tanpa terkecuali pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini, tetapi tetap mematuhi protokol kesehatan. Lembaga RA Tiara Chandra adalah salah satu Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang mulai menerapkan pembelajaran tatap muka sejak adanya persetujuan antar orang tua/ wali murid. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Kepala Sekolah RA Tiara Chandra orang tua/ wali murid menyetujui untuk dilakukan pembelajaran secara tatap muka dengan alasan anak-anak mulai jenuh dengan pembelajaran *online* (wawancara dengan R). Ditambah, Pencapaian perkembangan sosial-emosional anak RA Tiara Chandra mengalami penurunan. Hal ini disebabkan karena kurangnya kesempatan orang tua untuk mendampingi anak dalam proses belajar (Wawancara dengan R). Padahal pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini akan berpengaruh pada usia selanjutnya (Susanto, 2014).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Fadlillah, 2020; Ulfa Maulidya, 2017). Sebagaimana Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 28 ayat 1 yang tergolong dalam pendidikan anak usia dini adalah usia 0-6 tahun. Selanjutnya, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 84 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini pada Pasal 1 ayat 3, terdapat satuan pendidikan anak usia dini yakni Taman Kanak-kanak (TK), Taman Kanak-kanak Luar Biasa (TKLB), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA) dan Satuan PAUD sejenis (SPS).

Atas dasar ini lembaga pendidikan anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal, karena setiap anak memiliki potensi yang berbeda-beda. Selain itu, masa ini adalah masa yang akan menentukan pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya serta masa dimana

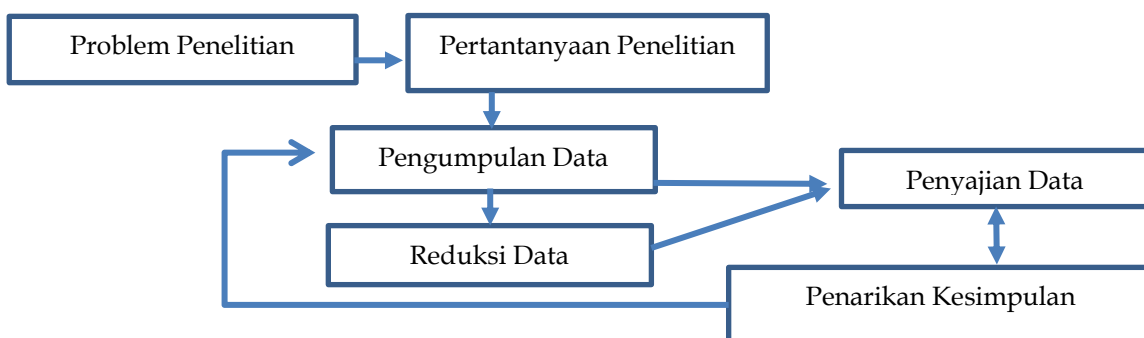
kecerdasan otak anak mencapai 80% (Fadlillah, 2020; Rahman, 2002; Sujono, 2009; Suyanto, 2005; Ulfa Maulidya, 2017; Wijayani, 2016).

Salah satu model pembelajaran pendidikan anak usia dini yang dapat mengembangkan sosial-emosional anak adalah pembelajaran sentra. Model pembelajaran sentra merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada anak dimana dalam proses pembelajarannya dilakukan di dalam "lingkaran" (*circle times*) dan sentra bermain (Mutiah, 2012). Pada pembelajaran sentra terdapat beberapa jenis sentra, yakni: sentra balok, main peran, imtaq, bahan alam, dan sentra multimedia. Fokus pada penelitian ini menggunakan sentra main peran. Sebagaimana penelitian sentra main peran dapat meningkatkan kecerdasan sosial-emosional anak (Nurhasanudin & Santika, 2021). Perkembangan sosial-emosional anak dapat tercapai dengan baik, tentu tidak terlepas dari bagaimana pengalaman fasilitator memberikan pengajaran. Sebagaimana studi penelitian di Cina dengan sampel 1.599 fasilitator berasal dari 120 sekolah mengatakan bahwa sertifikasi fasilitator, pengalaman mengajar bertahun-tahun memiliki hubungan yang signifikan pada kepercayaan diri fasilitator dalam mempraktikkan sosial-emosional anak (Luo et al., 2021). Terlebih, emosi negatif memiliki hubungan yang negatif kepada kompetensi sosial emosional anak (King, 2020). Sehingga, perbedaan budaya emosi anak dan fasilitator serta sosialisasi emosi fasilitator dapat berkontribusi pada emosi dan reaksi anak-anak (Denham et al., 2021). Kendati demikian, perbedaan penelitian ini adalah waktu pelaksanaan sentra main peran, apakah di masa pandemi COVID-19 dapat memberikan stimulus secara optimal kepada anak.

Berangkat dari permasalahan di atas, penelitian ini fokus pada bagaimana desain dan penerapan pembelajaran sentra main peran anak dilakukan di RA Tiara Chandra dimasa pandemi COVID-19 serta faktor-faktor yang mempengaruhinya. Sehingga, penelitian ini menjadi temuan baru tentang penerapan pembelajaran sentra main peran pada pendidikan anak usia dini masa pandemi COVID-19.

METODOLOGI

Metodologi penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan bentuk field research (Bogdan & Biklen, 2007), dimana pengetahuan dapat diperoleh dengan menggunakan perspektif konstruktivis (Emzir, 2013). Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus (*case study*) dengan fokus pada perkembangan sosial-emosional anak dan pembelajaran sentra main peran. Sumber data penelitian dapat berupa data lapangan dan literatur yang berkaitan dengan fokus penelitian ini. Data lapangan penelitian ini terdiri atas, kepala sekolah, Staff, Fasilitator kelompok B, Anak didik Kelompok B RA Tiara Chandra, Yogyakarta. Sedangkan, data literatur terdiri atas penelitian-penelitian terdahulu berbentuk jurnal/ artikel, buku, dokumen-dokumen yang relevan dengan penelitian ini. Pengumpulan data penelitian menggunakan observasi partisipasi pasif, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Analisis data penelitian menggunakan model Miles and Huberman. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Secara detail desain penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Bagan Desain Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Pembelajaran Sentra Main Peran

Pembelajaran sentra sebagaimana Khasan Ubaidillah merupakan model pembelajaran yang paling mutakhir diterapkan pada pendidikan anak usia dini (Ubaidillah, 2018). Karakteristik pembelajaran sentra ialah diberikannya pijakan untuk mengatur konsep, ide, pengetahuan, dan intensitas bermain anak (Mulyasa, 2014). Selanjutnya, menurut Lestarini mengatakan pembelajaran sentra berpusat pada sentra-sentra (Lestarini, 2013). Definisi tersebut senada dengan desain pembelajaran sentra main peran di Kelompok B di RA Tiara Chandra. Desain tersebut sebagaimana observasi di Kelompok B di RA Tiara Chardra dapat dilihat gambar 2.



Gambar 2. Desain Pembelajaran Sentra Main Peran

Gambar 2 menjelaskan bahwa desain pembelajaran sentra main peran di RA Tiara Chandra menggunakan tema “sekolahan” terkonsep satu ruangan yang terbagi menjadi beberapa kegiatan. Area (a) menjelaskan area pembukaan pada pembelajaran sentra memiliki area tersendiri. Dimana area tersebut merupakan area kosong yang cukup untuk duduk anak-anak melakukan pembukaan sebelum pembelajaran sentra main peran dimulai. Area (b) menjelaskan area perpustakaan, dimana terdapat berbagai macam buku-buku bacaan, loker, kartu pinjam, tempat membaca buku dan peminjaman buku. Area (c) menjelaskan area dapur yang berisi berbagai macam miniatur alat-alat memasak (kompor, panci dan lain-lain), buah, sayur, sendok, piring, gelas, dan lain-lain. Area (d) menjelaskan area tempat anak-anak meletakkan tasnya sebelum pembelajaran sentra main peran dimulai. Area (e) menjelaskan area bermain anak setelah melakukan kegiatan sentra main peran. Area bermain ini berisi berbagai macam permainan, seperti: berbagai macam balok dan alat permainan yang lain. Area (f) menjelaskan area sekolah, dimana area didesain sesuai ruang kelas. Area ini berisi meja, kursi, spidol, papan tulis, buku absen, dan buku materi pelajaran.

Desain pembelajaran sentra main peran sebagaimana gambar 1 dapat dikatakan cukup luas untuk ruang main peran anak. Sehingga memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain secara leluasa dan mengeksplor imajinasi-imajinasi anak dalam memainkan peran seperti layaknya yang terjadi pada kehidupan sehari-hari. Hal demikian, juga senada dengan yang diungkapkan oleh Dahlia bahwa pembelajaran sentra dapat menghubungkan dengan pengetahuan (teori) dengan pengalaman secara empirik dalam kehidupan (Dahlia, 2014; Dewi et al., 2017).

Pembelajaran Sentra Main Peran Pasca COVID-19

Departemen Pendidikan Nasional menjelaskan penyelenggaraan pembelajaran sentra menggunakan empat pijakan, yaitu: pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan selama main, dan pijakan setelah main (Depdiknas, 2007). Muhktar Latif dkk menambahkan bahwa permainan dalam pijakan dapat berubah-ubah menyesuaikan dengan tujuan pencapaian pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini (Asmawati, 2014; Dkk., 2013). Pijakan tersebut juga didukung dengan penelitian Mutia Ulfa yang menegaskan bahwa pijakan dalam pembelajaran sentra main peran mewajibkan ada pijakan-pijakan (Ulfa, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran sentra main peran di Kelompok B RA Tiara Chandra menggunakan tiga kegiatan, yakni: kegiatan pagi, inti, dan istirahat/ penutup.

Kegiatan Pembukaan

Kegiatan pembuka dimulai pukul 09.00 WIB sampai 09.15 WIB. Namun sebelum kegiatan pagi dimulai, fasilitator menyiapkan kegiatan main peran di kelas dengan tema "sekolahan" berupa mengatur tempat-tempat, meja, alat tulis, kursi, vas bunga, buku, rak buku, buku bergambar, kartu perpustakaan, lego, replica, alat-alat masak dan lain-lain. Tentunya, dalam mengatur kelas menyesuaikan tema kegiatan pembelajaran sentra main peran. *Setting* sentra main peran disajikan pada gambar 3.



Gambar 3. *Setting* Sentra Main Peran

Kegiatan yang dilakukan pada pagi hari adalah anak-anak duduk melingkar dengan jarak 1-1,5 meter anak-anak menyanyi, tepuk-tepuk dan lain-lain, membaca surah Al-Fatihah, Doa sebelum belajar, dua kalimah syahadat, toilet *training* (jika anak-anak menginginkan untuk buang air kecil), dan berdoa sebelum minum air putih bekal dari rumah.

Pukul 09.15 WIB - 09.30 WIB kegiatan pembukaan dimulai. Pada kegiatan pembukaan fasilitator mengumpulkan anak-anak untuk duduk melingkar, menanyakan kabar, mengabsen anak. Anak-anak juga diminta untuk menghafalkan surat-surat pendek, asmaul husna, doa sehari-hari, dan hadist. Selain itu, fasilitator juga mengenalkan berbagai kosa kata sesuai dengan tema kegiatan menggunakan bahasa Indonesia, bahasa Jawa, Inggris, dan bahasa Arab. Kegiatan pagi dapat dilihat sebagaimana gambar 4.



Gambar 4. Kegiatan Pagi

Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai pukul 09.30 WIB – 10.30 WIB. Pada kegiatan inti, terbagi menjadi tiga pijakan, yaitu:

Pijakan Sebelum Main

Pijakan ini fasilitator melakukan pengenalan tema kegiatan, diskusi dengan anak-anak tentang tema tersebut, fasilitator menyampaikan jenis kegiatan main peran, menyusun aturan main bersama anak-anak, dan Menyusun transmisi main. Pada pijakan ini juga, fasilitator mempersilahkan anak-anak untuk memilih kegiatan main yang telah didesain fasilitator sebelum kegiatan. Kegiatan main sebagaimana data observasi terdiri atas tiga kegiatan dan satu kegiatan main untuk anak-anak yang sudah melewati tiga kegiatan main.

Pijakan Saat Main

Pijakan saat main anak-anak melakukan kegiatan main sebagaimana yang dipilih sebelum kegiatan main. Kegiatan main tersebut dilakukan secara bersamaan, sehingga tidak ada anak yang ngnggur. Anak-anak merasakan semua kegiatan main. Oleh karenanya, anak-anak bergantian bermain peran. Ada anak berperan penjaga perpustakaan, anak berperan menjadi fasilitator, anak berperan menjadi murid, anak berperan menjadi orang tua dan lain-lain. Hal ini sebagaimana gambar 5-7.



Gambar 5. Anak Berperan sebagai penjaga perpustakaan dan meminjam buku



Gambar 6. Anak Berperan sebagai ayah (memasak) dan anak (sarapan)



Gambar 7. Anak Berperan sebagai fasilitator dan murid

Pijakan saat main ini fasilitator memberikan waktu kurang lebih 60 menit. Ketika anak-anak bermain, fasilitator mengamati kegiatan main setiap anak, memberikan motivasi kepada anak untuk menyelesaikan semua kegiatan, dan mencatat pencapaian perkembangan anak.

Pijakan Setelah Main

Pijakan setelah main fasilitator menginformasikan kepada anak untuk membereskan mainan dengan rapi, menanyakan perasaan anak saat main, mempersilahkan anak untuk bercerita pengalaman saat main, menginformasikan kegiatan esok hari dan menutup kegiatan dengan membaca hamdalah.

Istirahat dan Penutup

Setelah anak-anak melakukan kegiatan inti, selanjutnya anak-anak istirahat. Seluruh anak-anak mencuci tangan untuk makan *snack* yang dibawanya. Anak-anak duduk melingkar kembali dan bersama-sama membaca doa sebelum makan. Jika anak tidak membawa bekal, anak lain membagikan makanannya. Sekiranya, anak-anak sudah selesai makan, fasilitator mempersilahkan anak-anak untuk membaca doa setelah makan.



Gambar 8. Kegiatan penutup

Kegiatan penutup pada sentra main peran diisi dengan bernyanyi, tepuk-tepuk, doa kedua orang tua, doa kebaikan dunia dan akhirat, doa selesai belajar, membaca surah Al-Ashr, doa keluar rumah dan naik kendaraan. Sebelum anak-anak berpamitan, fasilitator menyampaikan pesan, nasihat, ucapan terima kasih, permohonan maaf kepada anak-anak dan ditutup dengan salam. Gambaran pelaksanaan kegiatan penutup disajikan dengan gambar 8.

Temuan penelitian pembelajaran sentra main peran di RA Tiara Chandra senada dengan beberapa literatur terdahulu bahwa dalam pembelajaran sentra main peran harus melewati beberapa pijakan, yaitu: pijakan sebelum main, pijakan saat main dan pijakan setelah main (Febriana & 'Aziz, 2018; Hasanah, 2020; Nurhasanudin & Santika, 2021; Ulfa, 2021).

Pencapaian Perkembangan Sosial-emosional pada Pembelajaran Sentra Main Peran

Penilaian perkembangan sosial-emosional di Kelompok B RA Tiara Chandra menggunakan empat tingkatan, yaitu: BB (Belum berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik). Sebagaimana penilaian yang diperoleh dari fasilitator kelompok B RA Tiara Chandra bahwa pencapaian sosial-emosional anak kelompok B di RA Tiara Chandra dapat dilihat pada tabel 1.

Berdasarkan tabel 1 bahwa secara umum perkembangan sosial-emosional anak-anak Kelompok B di RA Tiara Chandra pada masa pandemi COVID-19 melalui sentra main peran dapat berkembang dengan baik. Hal ini senada disampaikan oleh fasilitator "memang ketika dilakukan pembelajaran *offline* anak-anak antusias dalam bermain. Terlebih, anak-anak jenuh belajar *online* tanpa adanya teman sebaya yang bersama untuk bermain yang dapat menghambat perkembangan sosial-emosional anak. Dengan adanya pembelajaran *offline* sentra main peran ini dapat membantu anak-anak untuk aspek-aspek perkembangan anak, tidak hanya perkembangan sosial-emosional anak." Pencapaian perkembangan sosial-emosional dengan pembelajaran sentra main peran di Kelompok B RA Tiara Chandra didukung dengan penelitian (Ikasari, 2020; Nurhayati & Nizar, 2017) yang menjelaskan bahwa sentra main peran dapat membantu anak untuk mengembangkan sosial-emosional anak usia dini.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran Sentra Main Peran sebagai Stimulasi Sosial-Emosional Anak

Penataan Lingkungan Main

Penataan lingkungan main di Kelompok B RA Tiara Chandra dilakukan sebelum kegiatan main dimulai. Penataan ini dilakukan oleh fasilitator sebelum pembelajaran dimulai. Menurut fasilitator kelas, penataan ini penting untuk dilakukan karena akan menentukan keberlangsungan sentra main peran anak (Wawancara, 2021). Penataan ini bertujuan untuk kenyamanan anak bermain seraya belajar. Sehingga perkembangan sosial emosional anak dapat tercapai dengan baik.

Tabel 1. Penilaian Perkembangan Sosial-Emosional Anak di RA Tiara Chandra

No.	Indikator Sosial-emosional	Sub Indikator	Nama Anak ^{*)}						
			1	2	3	4	5	6	7
1.	Kesadaran Diri	Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH
		Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum kenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat)	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
		Mengenal perasaan diri sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH
2.	Rasa Tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	Tahu akan haknya	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
		Menaati aturan kelas (kegiatan, aturan)	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
		Mengatur diri sendiri	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
		Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
3.	Perilaku Prosocial	Bermain dengan teman sebaya	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
		Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
		Berbagi dengan orang lain	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH
		Menghargai hak/ pendapat/ karya orang lain	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB
		Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah)	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
		Bersikap kooperatif dengan teman	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
		Menunjukkan sikap toleran	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
		Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias)	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
		Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH

Keterangan *): 1. Zhafran, 2. Genta, 3. Rendra, 4. Kania, 5. Kiara, 6. Raisya, 7. Beryl

Pemilihan Kegiatan Main

Pemilihan kegiatan main di Kelompok B RA Tiara Chandra dilakukan pada waktu pembuatan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian). Kepala Sekolah, fasilitator kelas dan fasilitator pendamping di kelompok B RA Tiara Chandra selalu berdiskusi secara bersama-sama untuk menentukan kegiatan main. Kegiatan main di Kelompok B Tiara Chandra berubah-ubah sehingga anak tidak merasa bosan melakukan kegiatan main di sentra.

Sumber Belajar yang Menarik

Cara belajar anak adalah bermain tidak duduk diam seperti anak-anak usia SD, SMP dan SMA. Sumber belajar di Kelompok B RA Tiara Chandra ini menyesuaikan dengan sentra yang akan dimainkan. Pada sentra main peran, sumber belajar yang dipersiapkan benda-benda yang dekat dengan anak. Misalnya: sentra main peran, anak-anak memerankan sebagai petugas perpustakaan, memerankan sebagai anak-anak yang meminjam buku perpustakaan, dan anak-anak yang membaca buku. Apabila melihat contoh tersebut, sumber belajar yang disiapkan fasilitator adalah buku-buku bacaan anak, pensil, kartu pinjam buku, rak buku, keranjang kartu pinjam buku, *data base* peminjaman buku.

Motivasi Anak

Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Hal ini berpengaruh juga kepada motivasi anak ketika melakukan kegiatan main di sentra main peran. Fasilitator kelas maupun pendamping ketika ada anak yang kurang *mood* melakukan kegiatan selalu sigap untuk memotivasi anak. Fasilitator kelas maupun pendamping memiliki cara tersendiri untuk memotivasi anak. Misalnya, fasilitator mendatangi anak dan menanyakan kepada anak "kenapa Genta tidak mau ikutan gabung main dengan teman-teman?" jika masih diam, fasilitator menanyakan kembali dengan merangkul anak. Fasilitator kelas ataupun fasilitator pendamping di Kelompok B RA Tiara Chandra dalam memberikan motivasi kepada anak-anak tidak ada unsur seperti memberi hukuman kepada anak. Fasilitator kelas maupun fasilitator pendamping lebih mengedepankan komunikasi yang baik kepada anak. Menurutnya, hukuman jika dilakukan pada anak akan berdampak pada psikologi jiwa anak dan akan diingat oleh anak-anak (Wawancara, 2021).

Jumlah Anak

Kondisi pandemi sejak tahun 2020 sampai sekarang memberikan dampak yang signifikan kepada lembaga RA Tiara Chandra khususnya pada kelompok B. Jumlah anak kelompok B saat ini ada 7 anak. Jumlah ini tentu sangat terbatas sekali. Terlebih sentra main peran yang dimainkan anak ada tiga kegiatan, yakni: perpustakaan, sekolah, dan dapur. Satu kegiatan yang terdiri dua sampai tiga orang membuat suasana pembelajaran kurang semangat. Namun demikian, fasilitator kelas maupun fasilitator pendamping selalu aktif memberikan motivasi kepada anak-anak.

Kondisi Emosi yang Tidak Stabil

Faktor penghambat dalam pembelajaran sentra main peran selanjutnya adalah emosi anak yang tidak stabil. Penyebab emosi anak tentu berbeda-beda. Ada kalanya karena lapar, dijaili teman-teman, menginginkan sesuatu dan lain-lain. Fasilitator kelas maupun fasilitator pendamping tentu sudah menyiapkan strategi untuk mengatur emosi anak di kelompok B RA Tiara Chandra (wawancara, 2021). Hal ini juga dijelaskan dalam beberapa literatur terdahulu bahwa emosi pada anak usia dini memang tidak stabil yang disebabkan berbagai faktor, antara lain: kurangnya perhatian figur ayah atau ibu dan kondisi lingkungan (Mashar, 2015; Nurhayani, 2014). Adapun strategi yang dilakukan fasilitator adalah mendekati anak, kemudian bertanya kepada anak, dan fasilitator memberikan pemahaman tentang penyebabnya. Sehingga anak-anak yang mulanya emosi tinggi akan mereda dengan sendirinya. Strategi tersebut sesuai dengan literatur terdahulu bahwa strategi pengendalian

emosi anak usia dini dapat dilakukan dengan melakukan perhatian lebih kepada anak. (Cherly Wuwung, 2020; Mashar, 2011).

Mood Anak Saat Kegiatan Main

Badmood saat anak bermain di kegiatan main sudah sering terjadi, terlebih saat masa-masa awal masuk selesai liburan semester. Fasilitator kelas maupun pendamping tentu sudah menyiapkan strategi jika hal demikian terjadi. Pada sentra main peran mendorong anak untuk *mood* memainkan peran sesuai dengan yang dipilih. Keseringan anak tidak *mood* bermain seraya belajar akan berdampak pada perkembangan anak khususnya sosial-emosional. Aspek tersebut tidak dapat tercapai maksimal jika anak keseringan menyendiri. Oleh karenanya, penting *mood* anak selalu dijaga dengan baik.

Faktor yang mempengaruhi pembelajaran sentra main peran ini didukung dengan penelitian-penelitian terdahulu dimana penataan lingkungan (Lailan, 2017), pemilihan kegiatan main (Sumiyati et al., 2020), sumber belajar yang menarik (Sumiyati et al., 2020), motivasi anak (Fitriana et al., 2018), jumlah anak (Fatmawati & Latif, 2019), dan kondisi emosi yang tidak stabil (Nurhasanudin & Santika, 2021) merupakan faktor-faktor yang memiliki pengaruh signifikan ketika melakukan pembelajaran sentra.

SIMPULAN

Pembelajaran sentra main peran pasca COVID-19 di kelompok B RA Tiara Chandra berjalan secara optimal untuk menstimulus perkembangan sosial-emosional anak. Hal ini dikarenakan kelompok B RA Tiara Chandra memiliki desain pembelajaran dan kegiatan pembelajaran tersendiri untuk menstimulus perkembangan sosial-emosional anak. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran sentra main peran meliputi: penataan lingkungan, pemilihan kegiatan main, sumber belajar yang menarik, motivasi anak, jumlah anak, dan kondisi emosi yang tidak stabil. Temuan penelitian ini memberikan ruang untuk melakukan penelitian dengan pembelajaran yang sama, tetapi aspek yang dikembangkan berbeda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) dengan Program Bantuan Penelitian Dasar Interdisipliner UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, L. (2014). Perencanaan Pembelajaran PAUD. Remaja Rosdakarya.
- Bogdan, R., & Biklen, S. K. (2007). Qualitative research for education : an introduction to theories and methods. In Alien and Bacon, Inc, New York. Pearson A & B.
- Cherly Wuwung, O. (2020). Strategi Pembelajaran & Kecerdasan Emosional. Scopindo Media Pustaka.
- Dahlia, S. (2014). Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013. PT. Remaja Rosdakarya.
- Daniel, S. J. (2020). Education and the COVID-19 pandemic. PROSPECTS, 49(1), 91-96. <https://doi.org/10.1007/s11125-020-09464-3>
- Denham, S. A., Mortari, L., & Silva, R. (2021). Preschool Teachers' Emotion Socialization and Child Social-Emotional Behavior in Two Countries. Early Education and Development, 1-26. <https://doi.org/10.1080/10409289.2021.2015915>
- Depdiknas. (2007). Pedoman Penerapan Pendekatan "Beyond Centers and Circle Time (BCCT)" (Pendekatan Sentra dan Saat Lingkaran) Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. Direktorat Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non formal.
- Dewi, F. Y., Rini, R., & Sofia, A. (2017). Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT). Jurnal Pendidikan Anak, 3(1). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/14096/10248>

- Dkk., M. L. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*. Kencana.
- Emzir. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Rajawali Press.
- Fadlillah, M. (2020). *Buku Ajar Konsep Dasar PAUD*. Samudra Biru.
- Fatmawati, F., & Latif, M. A. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Sentra di TK Amal Insani Yogyakarta. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(2), 25-34. <https://doi.org/10.14421/jga.2019.42-03>
- Febriana, E., & 'Aziz, H. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Sentra Bermain Peran untuk Menanamkan Nilai Moral Anak. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(2), 115-130. <https://doi.org/10.14421/jga.2018.32-05>
- Fitriana, E., Rini, R., & Sofia, A. (2018). Model Pembelajaran Sentra. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 1-13. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/14958>
- Harahap, S. A., Dimiyati, D., & Purwanta, E. (2021). Problematika Pembelajaran Daring dan Luring Anak Usia Dini bagi Guru dan Orang tua di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1825-1836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1013>
- Hasanah, N. (2020). Implementasi Model Sentra Bermain Peran Pada Anak Kelompok B Di TK IT Al-Hasna. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 167-181. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2224>
- Ikasari, M. N. (2020). Upaya Guru Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini Melalui Sentra Main Peran di TA Al-Mannar Ponorogo. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 81-99. <https://doi.org/10.21154/wisdom.v1i1.2144>
- Jahja, Y. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Kencana.
- Kartini, K. (2021). Analisis Pembelajaran Online Anak Usia Dini Masa Pandemi COVID -19 Kota dan Perdalaman. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 809-818. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.880>
- King, E. K. (2020). Fostering toddlers' social emotional competence: considerations of teachers' emotion language by child gender. *Early Child Development and Care*, 191(16), 2494-2507. <https://doi.org/10.1080/03004430.2020.1718670>
- Lailan, A. (2017). Model Pembelajaran Sentra Pendidikan Anak Usia Dini. *An-Nahdhah: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 10(2), 191-202. <https://www.jurnal.staidarululumkandangan.ac.id/index.php/annahdhah/article/view/52>
- Lestarini, Y. (2013). Penerapan Model Pembelajaran BCCT untuk Meningkatkan Minat dan Aktivitas Belajar Anak Kelompok B TK Bumi Gora BPKBM NTB. *Pendidikan Dasar*, 3(2).
- Luo, L., Snyder, P., Huggins-Manley, A. C., Conroy, M., & Hong, X. (2021). Chinese Preschool Teachers' Implementation of Practices to Support Young Children's Social-Emotional Competence. *Early Education and Development*, 32(8), 1083-1102. <https://doi.org/10.1080/10409289.2020.1841594>
- Mashar, R. (2015). *Emosi Anak Usia Dini*. Kencana.
- Mashar. (2011). *Emosi anak usia dini dan strategi pengembangannya*. Prenada Media Group.
- Mulyasa, E. (2014). *Manajemen PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mutiah, D. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group.
- Nurdin, N., & Anhusadar, L. (2020). Efektivitas Pembelajaran Online Pendidik PAUD di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 686. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.699>
- Nurhasanudin, & Santika, T. (2021). Pendekatan Sentra Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *JoCE (Journal of Community Education)*, 2(1 SE-Artikel), 38-42. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/joce/article/view/4500>
- Nurhayani. (2014). Peran Figur Ayah dan Ibu dalam Membentuk Kemampuan Pengendalian Emosi pada Anak. *Jurnal Tarbiyah*, 21(1).

- Nurhayati, R., & Nizar, M. (2017). Peningkatan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Melalui Penerapan Model Sentra Main Peran. *TARBIYA ISLAMIA : Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 6(2), 156-172. <http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/tarbiya/article/view/99>
- Pokhrel, S., & Chhetri, R. (2021). A Literature Review on Impact of COVID-19 Pandemic on Teaching and Learning. *Higher Education for the Future*, 8(1), 133-141. <https://doi.org/10.1177/2347631120983481>
- Rahman, H. S. . (2002). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PGTKI Press.
- Sujono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks.
- Sumiyati, S., Masruri, S., & Maemonah, M. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada lembaga Taman Kanak-Kanak di Kabupaten Pati. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1261-1268. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.814>
- Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group.
- Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Ubaidillah, K. (2018). Pembelajaran Sentra BAC (Bahan Alam Cair) untuk Mengembangkan Kreativitas Anak; Studi Kasus RA Ar-Rasyid. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 161-176. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-04>
- Ulfa Maulidya, S. (2017). *Konsep Dasar PAUD*. PT Remaja Rosdakarya. <https://rosda.co.id/paud/393-konsep-dasar-paud.html>
- Ulfa, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Sentra Main Peran dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak di KB Amal Insani Yogyakarta. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(1 SE-Articles).
- Wijayani, N. A. (2016). *Konsep Dasar PAUD*. Gava Media.
- Winda Gunarti, D. (2010). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka.
- Wulandari, H., & Purwanta, E. (2020). Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 452. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>