



Metode Montessori: Implikasi *Student-Centred Learning* terhadap Perkembangan Anak di PAUD

Muammar Qadafi✉

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Mataram, Indonesia

DOI: [10.31004/obsesi.v7i3.3323](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3323)

Abstrak

Dominasi guru dalam proses belajar masih banyak terlihat, salah satu buktinya saat terjadi pandemik Covid-19, siswa dan orang tua menjadi kebingungan ketika harus belajar dari rumah tanpa kehadiran guru secara langsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implikasi *student-centred learning* terhadap perkembangan anak di PAUD Montessori Futura Indonesia, Lombok Barat. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus dengan menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi dalam pengumpulan data. Subyek penelitian berjumlah 10 siswa yang berusia antara 4-6 tahun. Hasil menunjukkan bahwa terdapat beberapa cara yang diterapkan oleh guru dalam pelaksanaan *student-centred learning*, yaitu: penggabungan usia, penyesuaian fasilitas dengan kebutuhan dan ukuran tubuh anak, menanamkan kemandirian dan mengurangi keterlibatan guru, menyediakan fasilitas bermain yang lengkap dan beragam, dan berkolaborasi dengan orang tua. Sedangkan implikasi *student-centred learning* terhadap perkembangan anak dapat terlihat dari beberapa pencapaian anak pada 6 aspek perkembangan yaitu aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, dan seni. Oleh sebab itu, guru perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi lingkungan belajar dengan mempersiapkan kegiatan bermain sesuai kebutuhan anak.

Kata Kunci: aspek perkembangan anak; metode Montessori; *student-centred learning*.

Abstract

The dominance of teachers in the learning process is still widely visible, one of the proofs is that during the Covid-19 pandemic, students and parents became confused when they had to study from home without direct teacher assistance. This study aims to determine the implication of student-centered learning for early children development at PAUD Montessori Futura Indonesia, West Lombok. The research method used a qualitative approach with the type of case study by using interview, observation, dan documentation for collecting data. The research subjects were 10 students aged between 4-6 years. The results showed that there were several ways applied by teachers in the implementation of student-centered learning, namely: combining age, adjusting facilities to the child's need and body size, instilling independence and reducing teacher involvement, providing complete and varied play facilities, and collaborate with parents. While the implications of student-centred learning on children's development can be seen from several children's achievements in 6 aspects of child development, namely aspects of the development of religious and moral values, physical-motor, cognitive, social-emotional, and artistic. Therefore, teachers need to provide opportunities for children to explore the learning environment by preparing play activities according to children's needs.

Keywords: *children's development aspect; Montessori method; student-centred learning.*

Copyright (c) 2023 Muammar Qadafi

✉ Corresponding author :

Email Address : mqadafi31@uinmataram.ac.id (Mataram, Indonesia)

Received 31 August 2022, Accepted 21 October 2022, Published 4 June 2023

Pendahuluan

Dominasi guru di kelas sudah menjadi rahasia umum di lembaga pendidikan, khususnya pendidikan anak usia dini. Guru masih menjadi satu-satunya sumber pengetahuan dan informasi sehingga siswa menjadi sangat bergantung pada guru dalam setiap kegiatan belajar di kelas. Salah satu contoh nyata yang dapat dilihat adalah adanya kesulitan siswa dan orang tua saat belajar dari rumah selama pandemi Covid-19 yang mengakibatkan banyak masalah yang dalam konteks pencapaian pembelajaran. Apabila di sekolah anak sudah dibiasakan melakukan berbagai hal sendiri, orang tua tentu tidak perlu khawatir ketika kegiatan belajar dipindahkan ke rumah masing-masing. Tetapi, faktanya justru terjadi banyak kendala, terutama di awal-awal kebijakan belajar dari rumah (Wardani & Ayriza, 2020), sehingga pendekatan baru yang berpusat kepada siswa menjadi sangat perlu untuk digunakan seperti yang dilakukan di sekolah Montessori Futura Indonesia dengan metode Montessori yang sangat melekat di dalamnya.

Metode Montessori merupakan metode yang sudah sangat lama dikenal di dunia pendidikan anak usia dini (PAUD). Metode ini diimplementasikan hampir di setiap negara, tidak terkecuali Indonesia. Kehadiran metode Montessori untuk memberikan alternatif pendidikan anak usia dini yang tidak menekankan pada pencapaian akademik semata, tetapi lebih melihat kepada proses dan membangun kemandirian anak. Dengan demikian, anak-anak tidak dipaksakan untuk mencapai target-target akademik tertentu seperti bisa membaca, menulis, berhitung karena hal itu akan terjadi dengan sendirinya apabila anak sudah merasa nyaman dengan kegiatan yang dilakukan dan memiliki kemandirian dalam hidup (Syefriani Darnis, 2018).

Salah satu ciri khas dalam metode Montessori adalah penerapan *student-centred learning* (SCL) dalam setiap kegiatan yang dilakukan di sekolah (Hiles, 2018). *Student-centred learning* atau yang dikenal dalam Bahasa Indonesia sebagai pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat memiliki definisi yang berbeda tergantung pada siapa istilah itu digunakan. Menurut Taylor dalam O'Neill dan McMahon istilah ini diartikan sebagai *flexible learning* (pembelajaran yang fleksibel), sedangkan Burnard dalam O'Neill dan McMahon mengartikannya sebagai *experiential learning* (pembelajaran eksperimen) dan *self-directed learning* (pembelajaran mandiri) (O'Neill & McMahon, 2005). Cannon dan Newble dalam Starkey (2019) mendefinisikan bahwa *student-centred* adalah cara berpikir dan belajar yang menekankan tanggung jawab dan aktivitas siswa dalam belajar daripada apa yang dilakukan guru. Pada dasarnya pembelajaran yang berpusat pada siswa menekankan tanggung jawab dan aktivitas siswa yang paling utama, berbeda dengan penekanan kuat pada kontrol guru dan cakupan konten akademik dalam banyak pengajaran didaktik konvensional. Guru memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara mandiri dan dari satu sama lain dan melatih mereka dalam keterampilan yang mereka butuhkan untuk melakukannya secara efektif (Starkey, 2019; Andiema, 2016).

Terdapat tiga dimensi dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, yaitu: kognitif, agensi siswa, dan humanis. Dimensi kognitif lebih fokus pada kemajuan belajar siswa atau perkembangan kognitif masing-masing siswa dan menyesuaikan intervensi pengajaran atau kegiatan belajar untuk meningkatkan setiap prestasi akademik siswa. Selanjutnya dimensi agensi siswa fokus pada pemberdayaan siswa dengan cara memberikan peran kepada siswa untuk lebih aktif dalam melakukan berbagai kegiatan di sekolah sehingga tumbuh rasa memiliki pada diri siswa tersebut. Di sisi lain, dimensi humanis fokus mengenal siswa sebagai makhluk individual termasuk mengetahui aspirasi, kepentingan dan kepribadian siswa dan mengembangkan hubungan belajar yang positif, budaya responsif dan memperlakukan setiap siswa sebagai individu yang unik (Starkey, 2019; Tangney, 2014).

Selain itu, implementasi *student-centred learning* menggunakan strategi *active learning* dan *contextual learning*. *Active learning* merupakan strategi pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa dan menjadikan siswa sebagai subyek pembelajaran yang aktif. Di sisi lain, *contextual learning* merupakan strategi yang mengaitkan materi pembelajaran dengan

konteks kehidupan yang nyata sehingga apa yang dipelajari bisa langsung dipahami secara konteks dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari (Antika, 2014).

Beberapa karakteristik dari SCL antara lain: berpusat pada siswa, proses pembelajaran berlangsung di mana saja, siswa mengendalikan proses, siswa bertanggung jawab atas kegiatan yang dilakukan, pembelajaran bersifat kooperatif, kolaboratif, dan independen (Yusnita & Muqowim, 2020). Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa menempatkan siswa di jantung proses pembelajaran, dengan mengakui atau menghargai keragaman potensi yang dimiliki masing-masing anak dengan cara melibatkan anak secara langsung dalam proses pembelajaran. Contohnya, menentukan tema, membuat kesepakatan, membagi kelompok, dan menentukan kegiatan semua harus melibatkan anak (Suwarjo et al., 2012).

Karakteristik di atas memberikan gambaran terkait kelebihan dalam penggunaan pendekatan SCL bagi perkembangan anak. Misalnya perkembangan bahasa yang sangat signifikan terlihat di kelas Montessori karena diberikan kebebasan untuk berekspresi, tidak harus duduk diam dan memperhatikan guru memberi ceramah di depan kelas (Lillard, 2011). Begitu juga dengan perkembangan motorik yang sangat ditekankan karena dianggap sangat menentukan kemampuan menulis, berlari, berjalan, dan sebagainya, kemudian nilai moral dapat tumbuh melalui upaya memberikan penekanan pada pengkondisian lingkungan yang mengupayakan lahirnya *self-help*, *self-discipline*, *independence*, dan *co-operation* (Amin, 2017).

Pertanyaan yang muncul adalah bagaimana implemmentasi SCL di PAUD Montessori Futura Indonesia dan bagaimana implikasinya terhadap perkembangan siswa disana. Artikel ini menjelaskan lebih rinci temuan di lapangan, baik melalui dokumentasi, wawancara, maupun observasi, terkait dengan pelaksanaan pembelajaran yang berbasis pada siswa dan kemungkinan implikasinya terhadap enam aspek perkembangan anak yang menjadi standar bagi siswa PAUD di Indonesia.

Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus merupakan suatu tipe kajian penelitian etnografi yang memfokuskan pada suatu objek tunggal, seperti sebuah program, individu, suatu kelompok, suatu institusi atau lembaga, dan suatu organisasi (Creswell, 2015). Tujuan dari studi kasus adalah ingin mendapatkan gambaran (deskripsi) dan pemahaman secara mendalam tentang keseluruhan kasus (Kemendikbud, 2015a)

Tabel 1. Kisi-kisi Aktivitas Montessori

No.	Aktivitas Metode Montessori	Deskripsi
1.	<i>Practical Life</i>	Kegiatan sehari-hari dengan menggunakan benda-benda yang berada di sekitar anak
2.	<i>Islamic studies</i>	aktivitas yang berkaitan dengan peningkatan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa
3.	<i>Sensorial</i>	Aktivitas yang bertujuan untuk menstimulasi panca indera anak, yaitu perabaan, penciuman, penglihatan, pendengaran, dan pengecapan.
4.	<i>Language</i>	Aktivitas yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak.
5.	<i>Mathematics</i>	Kegiatan mengenal angka
6.	<i>Culture</i>	Pembelajaran untuk mengajak anak-anak memahami dunia dan lingkungan sekitarnya
7.	<i>Art and Craft</i>	Kegiatan yang menstimulasi estetika dan motorik halus.

Penelitian dilaksanakan di PAUD Montessori Futura Indonesia yang berlokasi di Desa Jatisela, Kecamatan Gunung Sari, Kabupaten Lombok Barat. Subyek penelitiannya adalah siswa yang berusia antara 4-6 tahun berjumlah 10 orang. Teknik pengumpulan data

menggunakan observasi nonpartisipan (*nonparticipant observation*) dengan mengobservasi aktivitas siswa selama dua bulan, wawancara mendalam (*indepth interview*) terhadap tiga orang guru dan salah satunya merupakan guru senior yang diberi tugas tambahan sebagai kepala sekolah dengan rata-rata durasi 30-60 menit di sekolah dan di luar sekolah saat *informan* punya waktu luang, dan dokumentasi (Sugiyono, 2016) dengan mengumpulkan data-data hasil dokumentasi aktivitas siswa serta dokumen kurikulum yang berlaku di sekolah. Sedangkan Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tabel 1 disajikan kisi-kisi aktivitas Montessori.

Hasil dan Pembahasan

Implementasi *Student-centred Learning* di PAUD Montessori Futura Indonesia

Student-centred learning merupakan ciri khas dari sekolah Montessori yang kadang-kadang tidak dijumpai di sekolah lain. Di sana, anak diberikan kesempatan dan kebebasan untuk mengembangkan diri dan memilih berbagai kegiatan sesuai dengan keinginan atau ketertarikannya dan guru hanya memfasilitasi dan mengarahkan sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangannya.

Pada prinsipnya, anak usia dini sebenarnya sudah mampu mengatur diri mereka sendiri dalam belajar. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Brandes dan Ginnis dalam bukunya "*Young children are capable of making decisions and choices, taking responsibility, and owning their learning. Infact, without adult interference, that is exactly what they do!*" (Brandes & Ginnis, 2001) (Anak usia dini mampu membuat keputusan dan pilihan, bertanggung jawab, dan mengatur pembelajarannya sendiri. Faktanya, tanpa intervensi orang dewasa, itulah yang sesungguhnya mereka lakukan.)

Teori inilah yang diyakini di sekolah Montessori, sehingga segala sesuatu didesain ramah anak atau sesuai kebutuhan dan perkembangannya. Beberapa fakta yang dijelaskan oleh kepala sekolah PAUD Montessori Futura Indonesia dalam wawancara menunjukkan bahwa prinsip *student-centred learning* di sekolah Montessori diimplementasikan dengan berbagai cara, yaitu: penggabungan usia yang terdiri dari semua usia di setiap kelompok belajar, penyesuaian berbagai fasilitas dengan kebutuhan dan ukuran tubuh siswa, memberikan kepercayaan dan kebebasan kepada anak untuk memilih dan melakukan sesuatu, menanamkan kemandirian dan mengurangi keterlibatan guru, menyediakan fasilitas (alat permainan edukatif) yang lengkap dan beragam, dan berkolaborasi dengan orang tua agar memiliki komitmen yang sama saat berada di rumah.

Implementasi *student-centred learning* dalam berbagai cara tersebut di atas dikemas dalam aktivitas yang menjadi ciri khas sekolah Montessori, yaitu: *Practical Life* yang merupakan aktivitas yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, *Islamic/religious studies* yang merupakan aktivitas yang berhubungan dengan peningkatan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan, *Sensorial* berupa aktivitas yang menstimulasi panca indera anak, *Language* berupa aktivitas yang dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak, *Culture* yang merupakan aktivitas yang dapat mengajak anak untuk memahami budaya dan lingkungan sekitar, *Mathematics* berupa aktivitas yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal angka, dan *Art and Craft* berupa aktivitas mengenalkan estetika dan menstimulasi motorik halus anak. Aktivitas-aktivitas tersebut bersifat fleksibel dan adaptif sesuai dengan kearifan lokal atau kebutuhan di masing-masing daerah dan tuntutan perkembangan zaman.

Penggabungan Usia

Konsep penggabungan usia hampir tidak pernah dijumpai di satuan-satuan PAUD mainstream. Selama pengamatan peneliti melakukan observasi di berbagai sekolah di Indonesia, konsep pengelompokan usia sangat lumrah dijumpai. Konsep ini didasari pada peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan nomor 84 tahun 2014 tentang pendirian satuan PAUD yang mengkategorisasi satuan PAUD menjadi beberapa jenis antara lain Taman

Kanak-kanak (TK), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan Satuan PAUD Sejenis (SPS). (Kemendikbud, 2015b)

Kategorisasi pada satuan PAUD ini diterjemahkan oleh masing-masing satuan PAUD sebagai upaya pengelompokan usia dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga, anak cenderung beraktivitas dan berinteraksi dengan teman-teman sebaya atau seusia mereka. Cara seperti ini dianggap lebih memudahkan guru dalam mengatur, menentukan kegiatan dan materi pembelajaran, dan mengukur tingkat ketercapaiannya.

Apa yang dilakukan secara umum di berbagai satuan PAUD di atas justru berbanding terbalik dengan prinsip yang dikembangkan di sekolah Montessori. Sekolah Montessori hadir dengan penggabungan usia karena sangat berpengaruh terhadap kemandirian anak. (Mumtazah & Rohmah, 2018) Kepala sekolah PAUD Montessori Indonesia dalam wawancara menyampaikan bahwa konsep penggabungan usia dilakukan karena pada dasarnya anak terlahir dan dibesarkan dari lingkungan yang heterogen. Misalnya di rumah, anak pasti hidup bersama dengan orang tua, kakak, adik, paman, bibi, dan sebagainya. Di lingkungan masyarakat, anak juga berada pada situasi yang sama yaitu ada orang yang lebih tua, teman sebaya, dan yang lebih muda. Sehingga apa yang diterapkan di sekolah Montessori sebenarnya mengikuti fitrah anak.

Penjelasan di atas sangat logis dan memang seperti itulah kenyataan yang dihadapi manusia selama siklus hidupnya. Sejak baru lahir, anak sudah mulai hidup dengan berbagai perbedaan-perbedaan termasuk perbedaan usia. Perbedaan ini justru menjadikan anak bisa belajar dari setiap tahapan usia yang dilalui dengan peran-peran yang harus dijalankan sesuai tingkat usia tersebut. Misalnya saat menjadi adik, mereka mengerti bagaimana berperan sebagai seorang adik, begitu juga saat usia bertambah dan mereka harus berperan sebagai kakak, dan seterusnya.

Hasil penelitian yang dilakukan Mumtazah dan Rohmah tentang konsep penggabungan usia menunjukkan bahwa penggabungan usia memungkinkan anak untuk bekerja sama dengan siswa lain yang usianya lebih besar. Siswa yang lebih muda tidak akan menganggap guru sebagai satu-satunya sumber informasi, tetapi yang lebih tua dapat menjadi pembimbing dan pengayom bagi yang lebih muda. Begitu juga sebaliknya, siswa yang lebih tua dapat belajar kemandirian saat berperan sebagai pembimbing dan pengayom bagi yang kecil. Melalui konsep ini juga prinsip kerja sama atau kolaborasi dapat ditanamkan, bukan sebaliknya menganggap setiap orang adalah lawan untuk berkompetisi. (Mumtazah & Rohmah, 2018).



Gambar 1. Penggabungan usia pada saat *circle time*



Gambar 2. Rak penyimpanan alat permainan

Terlihat pada gambar 1, guru sedang duduk dengan siswa yang terdiri dari berbagai usia dan menjelaskan sebuah miniatur rumah dan lingkungan sekitarnya. Saat memberikan penjelasan, guru menyesuaikan penggunaan bahasa dengan usia dan perkembangan masing-masing anak. Begitu juga dengan kegiatan dan tugas yang diberikan, setiap individu

melakukan sesuai dengan ketertarikan dan taha perkembangannya. Sehingga tidak ada anak yang merasa terlalu mudah, terlalu susah, dan jenuh dengan kegiatan yang dilakukan. Jika ada anak yang ingin melakukan aktivitas seperti anak lain yang usianya lebih tua, maka guru akan mengarahkan agar memulai kegiatan sesuai dengan tahapan atau tingkat kesulitan yang sudah diatur berdasarkan perkembangan anak tersebut.

Selama memantau aktivitas belajar di sana, siswa biasanya melakukan aktivitas di luar ruangan (di area terbuka), sedangkan berbagai jenis alat permainan edukatif diletakkan di dalam ruangan berdasarkan jenis yang sudah diatur dengan rapi. Ketika kegiatan individual mulai dilakukan setelah circle time, siswa mulai mengambil berbagai alat yang dibutuhkan untuk bermain, misalnya terlebih dahulu mereka mengambil kain atau karpet tipis sebagai alas untuk menyimpan alat permainan yang akan dimainkan.

Penyesuaian Fasilitas dengan Kebutuhan dan Ukuran Tubuh Siswa

Untuk menghadirkan pembelajaran yang berorientasi pada anak dan mengurangi keterlibatan guru dalam setiap aktivitas anak (Danauwiyah & Dimiyati, 2021), salah seorang guru yang peneliti wawancarai menjawab pertanyaan sambal mengajak peneliti berkeliling melihat fasilitas yang ada di sekolah tersebut. Guru menjelaskan bahwa semua fasilitas yang ada di satuan PAUD harus diatur berdasarkan kebutuhan dan ukuran tubuh anak. Jika tidak demikian, maka selamanya anak akan bergantung pada guru atau orang-orang dewasa yang ada di sekitarnya. Itulah yang dipraktikkan di PAUD Montessori Futura Indonesia.

Di sekolah Montessori, hal ini merupakan sebuah keharusan. Tidak ada satupun alat dan bahan untuk kegiatan pembelajaran yang tidak dapat dijangkau oleh anak. Begitu juga dengan jenis alat dan bahan sudah diatur berdasarkan tingkat kerumitan sesuai dengan tahapan perkembangan yang harus dilalui setiap anak. Contoh rak penyimpanan alat permainan dapat dilihat pada gambar 2. Terlihat pada dokumentasi gambar 2, bahwa rak dibuat berdasarkan ukuran yang dapat dijangkau anak. Hal ini memungkinkan anak untuk mengambil sendiri setiap alat permainan yang dibutuhkan tanpa harus meminta bantuan orang lain. Selain itu, alat-alat permainan sudah diatur dan disusun berdasarkan jenis dan tahapan-tahapan penggunaannya. Cara ini memudahkan anak untuk mengetahui urutan alat permainan yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhannya masing-masing.

Memberikan Kepercayaan dan Kebebasan untuk Memilih dan Melakukan Kegiatan

Di sekolah Montessori, anak diberikan kebebasan untuk memilih yang ingin mereka mainkan atau dikenal juga dengan istilah *auto-education*. (Wulandari et al., 2018) Guru tidak mengatur hari ini bermain apa, besok bermain apa, dan seterusnya. Hal ini diungkapkan oleh kepala sekolah bahwa guru-guru menyiapkan fasilitas yang memadai dan anak bebas untuk memilih sesuai dengan keinginannya. Guru berperan sebagai observer dan facilitator yang memperhatikan tingkah laku anak dan kebutuhan yang diinginkan. Pada saat anak-anak sudah mulai terlihat bosan dengan jenis kegiatan dan alat permainan yang ada, maka sesegera mungkin guru menghadirkan hal-hal baru bagi anak.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa lebih dari 52% orang tua memilih sekolah Montessori karena ada prinsip "*auto-education*" yang mengacu pada eksplorasi dan pembelajaran mandiri. Responden menjelaskan bahwa mereka ingin anak mereka memilih topik pembelajaran mereka sendiri dan menjadi pembelajar mandiri, daripada mengikuti program studi yang telah dipilih sebelumnya. (Hiles, 2018)

Hal ini juga sesuai dengan yang diungkapkan oleh Yelland bahwa "*There are work centers for various subjects, and the children choose what subjects they will spend time on.*" (Yelland, 2007) (Terdapat pusat kegiatan untuk berbagai subjek dan anak-anak memilih untuk menghabiskan waktu pada subjek yang mana). Sejalan dengan hal tersebut, Lirrard menegaskan bahwa melalui kesempatan untuk memilih kegiatan sendiri di kelas, anak-anak secara bertahap mengembangkan disiplin diri dan kemampuan untuk berkonsentrasi di sana.

Ketika hal itu sudah terbentuk, mereka sudah pasti siap dan mampu berkonsentrasi pada materi yang dipikirkan untuk mereka. (Lillard, 2013)

Pengalaman dan pendapat para ahli di atas memberikan gambaran betapa pentingnya memberikan kepercayaan kepada anak. Tetapi meskipun bebas bereksplorasi atau memilih permainan sendiri, anak-anak di PAUD Montessori tetap berada dalam *prepared environment*, artinya anak-anak berada di lingkungan yang memang sudah dipersiapkan untuk belajar dengan memperhatikan kebersihan, keamanan, kerapian, serta dengan menerapkan aturan-aturan yang jelas. Misalnya, pada saat anak-anak diberikan kebebasan bermain, guru tetap mengarahkan untuk memulai kegiatan sesuai dengan tingkat kemampuan dan perkembangan mereka. Apabila anak-anak mengambil mainan yang tidak berdasarkan urutan perkembangannya, maka guru akan mengarahkan untuk memainkan permainan yang lebih dasar atau mudah, kemudian lanjut ke yang lebih rumit dan seterusnya. Prinsip ini dilakukan agar anak melewati setiap proses secara *step by step*.

Saat pelaksanaan kegiatan belajar, peneliti melihat anak-anak silih berganti mengambil berbagai alat permainan edukatif yang sudah tersedia di rak-rak tempat penyimpanan alat permainan edukatif tersebut. Terlebih dahulu anak-anak mengambil karpet kecil yang digunakan sebagai alas penyimpanan alat permainan edukatif yang dimainkan sekaligus sebagai penanda wilayah teritorial agar tidak mengganggu tempat bermain teman-teman yang lain. Hal ini seperti yang terlihat pada gambar 3.



Gambar 3. Aktivitas belajar dan bermain secara mandiri



Gambar 4: Mempersiapkan makanan untuk teman-teman

Pada gambar 3, siswa terlihat sedang sibuk melaksanakan berbagai kegiatan di wilayah mereka masing-masing dengan jenis permainan yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan dan ketertarikan mereka. Biasanya, setiap anak bermain menggunakan berbagai alat permainan edukatif dengan durasi rata-rata antara 5-15 menit tergantung dari jenis dan tingkat kerumitan alat permainan tersebut. Setelah itu, mereka mengembalikan ke tempat semula kemudian mengambil jenis alat permainan yang lain secara bergantian sampai waktu makan tiba.

Permainan-permainan yang dimainkan anak di PAUD Montessori terdiri dari permainan reguler yang sudah diatur dan ditentukan oleh guru sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan anak dan kegiatan bebas yang tidak terjadwal. Contoh permainan reguler adalah permainan yang berfokus pada latihan kehidupan sehari-hari, permainan melalui panca indera (sensorial), bahasa, dan matematika. Sedangkan permainan bebas dilaksanakan setelah anak menyelesaikan permainan reguler dengan tetap mematuhi aturan dan ketentuan yang sudah dibuat bersama-sama.

Permainan bebas disediakan di luar maupun di dalam ruangan. Di luar ruangan, anak-anak lebih banyak melakukan aktivitas-aktivitas fisik atau berupa permainan-permainan outdoor seperti berayunan, bermain air, bermain pasir, memanjat pohon, melintasi titian dari tali, dan sebagainya. Sedangkan di dalam ruangan, terdapat ruangan tak terstruktur yang bisa

diisi maksimal 4 orang anak di atas pukul 09.00 setelah anak-anak menyelesaikan kegiatan reguler. Di ruang tak terstruktur ini anak-anak diberikan kebebasan menggunakan berbagai alat permainan yang tersedia sesuai dengan kehendak mereka tanpa diatur seperti permainan reguler.

Menanamkan Kemandirian dan Mengurangi Keterlibatan Guru

Tujuan utama dari metode Montessori adalah menumbuhkan kemandirian anak atau mengurangi ketergantungan anak terhadap orang dewasa karena Montessori percaya bahwa anak-anak mampu mendidik dirinya sendiri (*auto-education* atau *self-education*) dan tidak perlu dibantu oleh orang dewasa untuk belajar. (Wijaya, 2020) Sehingga aktivitas-aktivitas dalam metode Montessori bertujuan untuk merangsang kemandirian anak sejak dini. (Damayanti, 2019)

Terdapat dua poin penting yang harus dilakukan dalam menumbuhkan kemandirian anak, yaitu memberikan kepercayaan kepada anak dan menyiapkan lingkungan belajar dengan sebaik mungkin. Guru atau orang tua wajib memberikan kepercayaan atau kesempatan kepada anak untuk melakukan atau menyelesaikan masalahnya sendiri. Untuk mendukung hal tersebut, guru atau orang tua harus menyiapkan lingkungan belajar sebaik mungkin yang sesuai dengan karakteristik anak mulai dari ukuran sampai dengan tingkat kerumitannya.

Hal ini kadang-kadang tidak dilakukan oleh guru-guru di sekolah maupun orang tua di rumah. Memberikan kepercayaan kepada anak masih sangat minim karena dianggap akan melakukan banyak kesalahan, merusak dan mengotori, serta membahayakan keselamatan mereka. Misalnya pada saat anak ingin bermain air, guru atau orang tua sudah terlebih dahulu mengkhawatirkan kesehatan terganggu atau pakaian basar dan kotor. Sehingga, yang muncul lebih banyak larangan daripada memfasilitasi kegiatan itu sesuai dengan standar dan tingkat keselamatan bagi anak.

Padahal beberapa penelitian menunjukkan adanya manfaat dari permainan air yang sering dikhawatirkan tersebut. Seperti contoh, penelitian yang dilakukan oleh Marli'ah menunjukkan adanya pengaruh permainan eksplorasi bermain air terhadap perkembangan sosial emosional anak. Pada saat bermain mereka merasakan kepuasan, kebahagiaan, dan ada upaya kerja sama dan interaksi dengan teman-teman yang lain. (Marli'ah, 2016) Fjortoft dalam Spencer dan Wright menyatakan bahwa anak-anak yang biasa bermain *outdoor* dapat tumbuh menjadi anak yang bugar, memiliki sistem imunitas yang lebih kuat, lebih kreatif dalam bermain, memiliki imajinasi yang lebih aktif, dan menunjukkan rasa hormat yang lebih besar terhadap diri sendiri maupun orang lain. (Spencer & Wright, 2014)

Dalam konteks ini, PAUD Montessori Futura Indonesia sudah berusaha memberikan kepercayaan atau kesempatan kepada anak dalam setiap proses kegiatan yang dilakukan. Setiap kegiatan yang dilakukan, anak terlihat melakukan berbagai aktivitas sesuai dengan yang mereka inginkan baik di dalam maupun di luar ruangan. Kadang-kadang aktivitas dilakukan sendiri, kadang-kadang juga bersama dengan teman yang lain. Guru biasanya memantau apa saja yang dilakukan oleh anak dan sesekali mendekati untuk menanyakan terkait kegiatan yang dilakukan atau mengarahkan jika diperlukan.

Lingkungan belajar juga diatur sebaik mungkin sesuai dengan kebutuhan anak dan aspek keselamatan agar mereka tidak banyak bergantung pada guru atau orang dewasa lain yang ada di sekitarnya. Fasilitas-fasilitas yang tersedia memang sengaja diatur untuk menumbuhkan kemandirian anak dan guru sepenuhnya memberikan kepercayaan kepada anak, meskipun sesekali harus memberikan instruksi, arahan, atau peringatan apabila dibutuhkan. Fasilitas yang tersedia cukup sederhana, tidak terlihat mewah dan mahal, tetapi beragam, sesuai dengan kebutuhan anak, dan yang paling penting memberikan kepercayaan kepada anak untuk bermain sesuai keinginan mereka dengan aturan dan ketentuan yang sudah disepakati bersama. Beberapa contoh dari hasil dokumentasi saat anak melakukan kegiatan tanpa melibatkan guru seperti terlihat pada gambar 4.

Gambar 4, menunjukkan aktivitas sehari-hari anak yang menyiapkan makanan untuk dimakan bersama pada pukul 11.00 WITA. Tugas untuk menyiapkan ini dilakukan secara bergantian dan secara sukarela. Anak-anak sangat antusias, tidak perlu dipaksa, sebagian ada yang menawarkan diri, sebagian lagi ada yang ditawarkan oleh guru. Tidak pernah ada anak yang tidak setuju ketika ditawarkan. Yang terlihat justru mereka sangat antusias dan melakukan pekerjaan itu tanpa didampingi oleh guru. Guru hanya memberi tahu di awal apa yang harus dilakukan, kemudian secara otomatis mereka melakukan tanpa perlu lagi diarahkan atau dibimbing oleh guru.



Gambar 5. Bermain bebas dengan air



Gambar 6. Fasilitas alat permainan edukatif

Pada gambar 5, anak-anak terlihat bermain air dengan berbagai peralatan yang disediakan seperti gayung, ember, dan selang. Anak-anak memanfaatkan waktu bermain bebas setelah selesai makan siang dengan melakukan berbagai kegiatan sesuai keinginan mereka sendiri. Saat merasa bosan dengan satu permainan, maka mereka pindah ke jenis permainan lain atau sekedar duduk beristirahat menunggu berkumpul kembali untuk persiapan pulang.

Saat bermain bebas seperti ini, guru memberikan kesempatan kepada anak tanpa harus diatur atau diarahkan untuk melakukan aktivitas tertentu. Sehingga anak berinisiatif dan berimajinasi untuk melakukan berbagai kegiatan dengan fasilitas yang tersedia. Guru memantau dari titik-titik tertentu, kemudian memberikan arahan, nasihat, atau peringatan jika ada insiden-insiden kecil yang terjadi seperti rebutan mainan atau mengganggu teman yang berlebihan.

Menyediakan Fasilitas (Alat Permainan Edukatif) yang Lengkap dan Beragam

Salah satu konsekuensi dari pelaksanaan pendidikan dengan metode Montessori adalah kesiapan untuk menyediakan fasilitas atau alat permainan edukatif yang lengkap dan beragam. Fasilitas ini bukan untuk menunjukkan kehebatan atau kemewahan, tetapi memang dianggap sebagai sesuatu kewajiban bagi lembaga dan hak yang harus didapatkan anak-anak untuk menunjang tumbuh kembang yang optimal.

Hal ini juga disampaikan oleh kepala sekolah bahwa salah satu poin penting dalam metode Montessori adalah ketersediaan fasilitas yang memadai. Ini menjadi salah satu tantangan bagi guru dan yayasan untuk dapat memberikan fasilitas yang beragam, baik dalam bentuk alat permainan yang sudah tersedia di pasaran maupun alat permainan yang dibuat sendiri dengan menggunakan barang-barang bekas yang ada di sekitar lingkungan rumah.

Peneliti melihat ketersediaan fasilitas berupa alat permainan edukatif baik *indoor* maupun *outdoor* cukup banyak jika dibandingkan dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang yang terdiri dari berbagai kelompok usia. Itupun ada saja yang tidak hadir karena sakit dan lain sebagainya. Sehingga tidak terlihat ada yang berebutan mainan karena rata-rata

mendapatkan kesempatan untuk menggunakan fasilitas yang ada baik secara individu maupun berkelompok. Beberapa fasilitas yang tersedia dapat dilihat pada gambar 6.

Pada gambar 6 terlihat beberapa alat permainan edukatif yang berada di area/rak cosmic. Area/rak ini berkaitan dengan material tentang bumi, benua, negara, hewan, tumbuhan, dan budaya. Sehingga anak-anak sudah mengetahui area/rak yang dapat mereka tuju untuk mengambil berbagai fasilitas atau alat permainan yang digunakan pada hari tersebut. Setiap selesai digunakan, anak-anak mengembalikan di posisi semula dan ini salah satu cara yang digunakan untuk mempermudah anak-anak mengetahui lokasi alat permainan tersebut dan tentu cara ini juga yang dapat menumbuhkan kemandirian anak, sehingga guru tidak lagi memberitahu apa yang harus dilakukan dan di mana tempat mengambil alat-alat permainan yang ingin dimainkan.



Gambar 7. Fasilitas alat permainan edukatif sensorial

Pada gambar 7 terlihat fasilitas alat permainan edukatif untuk area/rak yang berkaitan dengan aktivitas sensorial. Di area/rak ini anak dapat menstimulasi seluruh panca inderanya seperti indera penglihatan, peraba, perasa, penciuman, dan pengecap. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak dengan berbagai usia sesuai tingkat perkembangannya masing-masing. Guru sudah menyusun dan merapikan alat-alat permainan ini berdasarkan tingkat kesulitannya dan siswa pada masing-masing usia atau tingkat perkembangan menyesuaikan dengan urutan tersebut.

Implikasi *Student-centred Learning* terhadap Perkembangan Anak

Dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) terdapat enam aspek perkembangan anak yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Enam aspek tersebut adalah aspek perkembangan nilai agama dan moral, sosial emosional, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan seni. Bagaimana dampak penerapan SCL terhadap perkembangan enam aspek perkembangan yang ditentukan oleh pemerintah? Apakah pengembangan enam aspek perkembangan dapat dilakukan dengan menerapkan pendekatan SCL? Untuk menjawab pertanyaan ini, kita akan mengkaji satu per satu bagaimana proses pembelajaran yang berpusat kepada anak dilaksanakan dan bagaimana pengembangan enam aspek dilakukan melalui pendekatan SCL. Hasil observasi perkembangan siswa dapat dilihat pada tabel 1 (lampiran).

Simpulan

Implementasi SCL di PAUD Montessori Futura Indonesia dilakukan melalui beberapa cara yang memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak. Setiap upaya yang dilakukan berimplikasi terhadap setiap perkembangan enam aspek perkembangan yang meliputi perkembangan nilai agama dan moral, sosial-emosional, fisik-motorik, kognitif,

bahasa, dan seni. Meskipun demikian, terdapat beberapa indikator pada setiap aspek yang belum terlihat karena keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti, baik selama observasi maupun wawancara dengan kepala sekolah dan guru.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih saya haturkan kepada LP2M UIN Mataram atas *support* dana untuk penelitian ini serta kepala sekolah dan guru PAUD Montessori Futura Indonesia yang bersedia memberikan data.

Daftar Pustaka

- Amin, S. N. ul. (2017). *An Introduction to Education* (1st ed.). Educreation Publishing. [https://www.google.co.id/books/edition/An Introduction to Education/6TpBDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/An+Introduction+to+Education/6TpBDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1)
- Andiema, N. C. (2016). Effect of Child Centred Methods on Teaching and Learning of Science Activities in Pre-Schools in Kenya. *Journal of Education and Practice*, 7(27), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.7176/JEP>
- Antika, R. R. (2014). Proses Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning (Studi Deskriptif di Sekolah Menengah Pertama Islam Baitul 'Izzah, Nganjuk" hal. *BioKultur*, III(1), 251. <https://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-bk21a95d451ffull.pdf>
- Brandes, D., & Ginnis, P. (2001). *A Guide to Student-Centred Learning* (1st ed.). Nelson Thornes Ltd.
- Creswell, J. W. (2015). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* (S. Z. Qudsy (ed.); 3rd ed.). Pustaka Pelajar.
- Damayanti, E. (2019). Meningkatkan Kemandirian Anak melalui Pembelajaran Metode Montessori. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 463–470. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.333>
- Danauwiyah, N. M., & Dimiyati, D. (2021). Kemandirian Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 588–600. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.994>
- Hiles, E. (2018). Parents' Reasons for Sending Their Child to Montessori Schools. *Journal of Montessori Research*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.17161/jomr.v4i1.6714>
- Kemendikbud. (2015a). *Permendikbud RI Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2015b). *Permendikbud RI Nomor 84 Tahun 2014 Tentang Pendirian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lillard, P. P. (2011). *Montessori Today: A Comprehensive Approach to Education from Birth to Adulthood* (1st ed.). Schocken Books. <http://books.google.com/books?id=WHo6zIV1j8MC&pgis=1>
- Lillard, P. P. (2013). *The Montessori in the Classroom: A Teacher's Account of How Children Really Learn* (1st ed.). Schocken Books.
- Marli'ah, S. (2016). Pengaruh Permainan Eksplorasi Bermain Air Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 2(2), 143–149. <https://doi.org/10.29062/seling.v2i2.226>
- Mumtazah, D., & Rohmah, L. (2018). Implementasi Prinsip-prinsip Montessori dalam Pembelajaran AUD. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(2), 91–102. <https://doi.org/10.14421/jga.2018.32-03>
- O'Neill, G., & McMahan, T. (2005). Student-centred learning: What does it mean for students and lecturers. Emerg Issue Prac Uni Learn Teach 1st Ed. *Emerging Issues in the Practice of University Learning and Teaching*. <http://www.aishe.org/readings/2005-1>
- Spencer, K. H., & Wright, P. M. (2014). Toddlers and Preschool: Quality Outdoor Play Spaces for Young Children. *YC Young Children*, 69(5), 28–35. <https://www.jstor.org/stable/ycyoungchildren.69.5.28>

- Starkey, L. (2019). Three dimensions of student-centred education: a framework for policy and practice. *Critical Studies in Education*, 60(3), 375–390. <https://doi.org/10.1080/17508487.2017.1281829>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Suwarjo, S., Maryatun, I. B., & Kusumadewi, N. (2012). Penerapan Student Centered Approach pada Pembelajaran Taman Kanak-Kanak Kelompok B (Studi Kasus di Sekolah Laboratorium Rumah Citta). *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1), 79–102. <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2924>
- Syefriani Darnis. (2018). Aplikasi Montessori Dalam Pembelajaran Membaca, Menulis Dan Berhitung Tingkat Permulaan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana - Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v1i01.3>
- Tangney, S. (2014). Student-centred learning: A humanist perspective. *Teaching in Higher Education*, 19(3), 266–275. <https://doi.org/10.1080/13562517.2013.860099>
- Wardani, A., & Ayriza, Y. (2020). Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 772. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.705>
- Wijaya, B. (2020). *Islamic Montessori: Pendidikan Anak di Rumah Berbasis Aktivitas Islami* (Z. P. Ramdani (ed.); 1st ed.). Pustaka Al Uswah.
- Wulandari, D. A., Saifuddin, & Muzakki, J. A. (2018). Implementasi Pendekatan Metode Montessori dalam Membentuk Karakter Mandiri pada Anak Usia Dini. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 1–19. <https://doi.org/10.24235/awlady.v4i2.3216>
- Yelland, N. (2007). *Shift to the Future: Rethinking Learning with New Technologies in Education* (1st ed.). Routledge.
- Yusnita, N. Cynthia, & Muqowim. (2020). Pendekatan Student Centered Learning dalam Menanamkan Karakter Disiplin dan Mandiri Anak di TK Annur II. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 116–126. <https://doi.org/10.33369/jip.5.2.%25p>

Lampiran

Tabel 1: Aspek Perkembangan Anak dan Kegiatan di PAUD Montessori Futura

Aspek Perkembangan	Indikator Usia 4-5 Tahun	Stimulus dan Capaian
Nilai Agama dan Moral	<ol style="list-style-type: none"> Mengetahui agama yang dianutnya Meniru gerakan beribadah dengan urutan yang benar Mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan sesuatu Mengenal perilaku baik/sopan dan buruk Membiasakan diri berperilaku baik Mengucapkan salam dan membalas salam 	Semua indikator tercapai. Stimulus dilakukan melalui pembiasaan, misalnya mengucapkan salam saat tiba dan pulang sekolah, membaca do'a yang dipimpin secara bergiliran setiap awal dan akhir kegiatan belajar.
Sosial Emosional	<p>Kesadaran Diri</p> <ol style="list-style-type: none"> Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan Mengendalikan perasaan Menunjukkan rasa percaya diri Memahami peraturan dan disiplin Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) Bangga terhadap hasil karya sendiri <p>Tanggung Jawab Diri dan Orang Lain</p> <ol style="list-style-type: none"> Menjaga diri sendiri dari lingkungannya Menghargai keunggulan orang lain Mau berbagi, menolong, dan membantu teman <p>Perilaku Prososial</p> <ol style="list-style-type: none"> Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan Menghargai orang lain Menunjukkan rasa empati 	Semua indikator sudah tercapai, kecuali mengendalikan perasaan yang belum sepenuhnya tercapai karena kadang-kadang siswa masih labil dan egosentris. Tetapi, melalui pembiasaan dan peraturan yang sudah dibuat dan disepakati bersama, siswa sangat cepat untuk mengendalikan perasaan ketika sudah diingatkan oleh guru. Beberapa stimulasi yang dilakukan adalah dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih permainan yang diinginkan, menyediakan fasilitas yang sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan siswa, dan pembiasaan untuk melakukan hal-hal yang baik.
Fisik Motorik	<p>Motorik Kasar:</p> <ol style="list-style-type: none"> Menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang, dsb Melakukan gerakan menggantung (bergelayut) Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi Melempar sesuatu secara terarah Menangkap sesuatu secara tepat Melakukan gerakan antispasi 	Semua indikator motorik kasar sudah terpenuhi. Stimulasi dilakukan melalui kegiatan <i>outdoor</i> yang halaman sekolah yang cukup luas dan dilengkapi dengan berbagai jenis alat permainan, seperti rumah kayu, ayunan, seluncuran, jembatan gantung, dan rajutan tali. Sedangkan motorik halus masih terdapat satu indikator yang tidak terlihat yaitu indikator ke dua. Selain itu sudah dapat dilakukan karena merupakan rutinitas sebelum melakukan aktivitas <i>outdoor</i> setelah makan bersama.

Aspek Perkembangan	Indikator Usia 4-5 Tahun	Stimulus dan Capaian
	7. Menendang sesuatu secara terarah 8. Memanfaatkan alat permainan di luar kelas Motorik Halus: 1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran 2. Menjiplak bentuk 3. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit 4. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media 5. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media 6. Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpt, mengelus, mencolek, mengempal, memelintir, memilin, memeras)	
Kognitif	Belajar dan Pemecahan Masalah 1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis) 2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil) 3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb) 4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit 5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah 6. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu 7. Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu 8. Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai peserta didik/anak/teman) Berpikir Logis 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran 2. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya	Aspek kognitif sebagian besar sudah tercapai. Beberapa yang belum tercapai antara lain memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, dan lingkungan sosial dan mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) karena peneliti belum sempat menanyakan hal ini. Stimulasi yang biasanya dilakukan adalah dengan menyediakan berbagai jenis APE sesuai dengan fungsinya, termasuk fungsi pengembangan kognitif. Pada saat anak diberikan kebebasan memilih jenis permainan dan alat permainan edukatif, guru sesekali menanyakan hal-hal yang terkait dengan permainan tersebut. Misalnya menanyakan jumlah, cara memainkan, dan sebagainya.

Aspek Perkembangan	Indikator Usia 4-5 Tahun	Stimulus dan Capaian
	<ol style="list-style-type: none"> 3. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi 4. Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya 5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 variasi ukuran atau warna <p>Berpikir Simbolik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh 2. Mengenal konsep bilangan 3. Mengenal lambang bilangan 4. Mengenal lambang huruf 	
Bahasa	<p>Memahami Bahasa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya) 2. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan 3. Memahami cerita yang dibacakan 4. Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb) 5. Mendengar dan membedakan bunyi- bunyian dalam Bahasa Indonesia (contoh, bunyi dan ucapan harus sama) <p>Mengungkapkan Bahasa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengulang kalimat sederhana 2. Bertanya dengan kalimat yang benar 3. Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan 4. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb) 5. Menyebutkan kata-kata yang dikenal 6. Mengutarakan pendapat kepada orang lain 7. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan 8. Menceritakan kembali cerita/ dongeng yang pernah didengar 9. Memperkaya perbendaharaan kata 10. Berpartisipasi dalam percakapan <p>Keaksaraan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal simbol-simbol 	<p>Semua indikator Kembangangan bahasa sudah tercapai. Beberapa stimulasi yang dilakukan adalah meminta siswa untuk bercerita, baik sebelum maupun setelah kegiatan (menjelang pulang), membaca/membacakan buku cerita, bekerja kelompok agar terjalin komunikasi, tanya-jawab antara sesama siswa atau guru dengan siswa, demonstrasi, presentasi hasil karya, memberikan perintah untuk melakukan sesuatu, dan bernyanyi bersama.</p>

Aspek Perkembangan	Indikator Usia 4-5 Tahun	Stimulus dan Capaian
	<ol style="list-style-type: none"> 2. Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya 3. Membuat coretan yang bermakna 4. Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z 	
Seni	<p>Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Senang mendengarkan berbagai macam musik atau lagu kesukaannya 2. Memainkan alat musik/instrumen/benda yang dapat membentuk irama yang teratur <p>Tertarik dengan kegiatan seni</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih jenis lagu yang disukai 2. Bernyanyi sendiri 3. Menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaan dalam sebuah peran 4. Membedakan peran fantasi dan kenyataan 5. Menggunakan dialog, perilaku, dan berbagai materi dalam menceritakan suatu cerita 6. Mengekspresikan gerakan dengan irama yang bervariasi 7. Menggambar objek di sekitarnya 8. Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya (mis. dengan plastisin, tanah liat) 9. Mendeskripsikan sesuatu (seperti binatang) dengan ekspresif yang berirama (contoh, anak menceritakan gajah dengan gerak dan mimik tertentu) 10. Mengkombinasikan berbagai warna ketika menggambar atau mewarnai 	<p>Sebagian besar indikator perkembangan seni sudah tercapai. Beberapa yang belum terlihat antara lain memainkan alat musik/<i>instrument</i>/benda yang dapat membentuk irama yang teratur dan memilih jenis lagu yang disukai. Dua indikator ini belum pernah terlihat dilakukan selama observasi yang dilakukan peneliti dan belum ditanyakan pada saat wawancara dengan kepala sekolah dan guru.</p>