



## Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Mengembangkan Potensi Bahasa Anak Melalui Pendekatan Sentra di TK Harapan Jaya

Susilowati<sup>1</sup>, Putri Oktavia<sup>2</sup>, Miftahul Hidayah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Islam An Nur Lampung

<sup>2</sup>Universitas Islam An Nur Lampung

<sup>3</sup>Universitas Islam An Nur Lampung

### Keywords:

Permainan Tradisional, Potensi Bahasa, dan Pendekatan Sentra

### \*Correspondence Address:

[Susantoaris868@gmail.com](mailto:Susantoaris868@gmail.com)

**Abstract:** Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun-temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan terkhusus anak usia dini. Penelitian ini memfokuskan dengan menggunakan sentra persiapan dan sentra bermain peran. Karena sentra persiapan ini fokus pada kegiatan-kegiatan seperti menulis dan berhitung. Dalam permainan tradisional congklak anak akan berlatih menghitung biji congklak. Dan sentra persiapan juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keaksaraannya. Permainan tradisional pesan berantai dapat melatih keaksaraan anak usia dini dalam menyampaikan kalimat-kalimat yang telah diberikan oleh pemain pertama. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Harapan Jaya Jati Agung Lampung Selatan sebagaimana yang dipaparkan pada pembahasan sebelumnya, dapat peneliti simpulkan bahwa penerapan permainan tradisional dapat diterapkan melalui pendekatan sentra. Karena dengan pendekatan sentra Melalui pendekatan sentra anak dirangsang untuk secara aktif melakukan kegiatan bermain sambil belajar di sentra-sentra pembelajaran (sentra persiapan, imtaq, seni, dan sentra bahan alam). Seluruh kegiatan pembelajaran berfokus pada anak sebagai subjek pembelajaran.

## INTRODUCTION

Dunia anak tidak pernah bisa lepas dari dunia bermain. Secara singkat dapat dikatakan, bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak. Oleh karena itu, guru PAUD perlu merancang program pembelajaran yang memungkinkan anak belajar melalui bermain. Salah satunya, adalah “belajar melalui permainan tradisional”. Kegiatan bermain itu perlu disesuaikan dengan

potensi-potensi yang akan dikembangkannya.

Bermain merupakan cara yang terbaik untuk mengembangkan potensi anak didik. Sebelum anak bersekolah, bermain merupakan cara alamiah untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Melalui pendekatan bermain, anak-anak dapat mengembangkan aspek psikis dan fisik yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, fisik atau motorik, kognitif,

bahasa, sosial emosional, dan kemandirian dan seni. Pada prinsipnya, bermain mengandung makna yang menyenangkan, mengasikkan, tanpa ada paksaan dari luar diri anak, dan lebih mementingkan proses mengeksplorasi potensi diri daripada hasil akhir (Hariyanto et al. 2021).

Jika guru diharapkan dapat menerapkan pembelajaran berbasis permainan tradisional yang bertujuan mengembangkan potensi bahasa dan sosioemosional anak, maka ia harus memahami hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran tersebut, sehingga dapat mengimplementasikannya dalam pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, yang diuraikan pada artikel ini meliputi (1) pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, (2) pengembangan potensi bahasa dan sosioemosional anak di taman kanak-kanak, dan (3) pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional di taman kanak-kanak (Nunik, Chandra Dewi Sagala, and Karmila 2022).

Keluarga merupakan unit sosial terkecil yang utama dan pertamanya seorang anak. Sebelum ia berkenalan dengannya, seorang anak akan berkenalan terlebih dahulu dengan situasi keluarga. Pengalaman pergaulan dalam keluarga akan memberikan pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan anak untuk masa yang akan datang. Keluarga sebagai pendidikan yang pertama dan utama bagi anak (Warisno 2019).

Kecerdasan anak khususnya anak usia dini terdapat pada temuan Howard Gardner yang menjelaskan kecerdasan majemuk. Gardner mengungkapkan bahwa kecerdasan ada delapan yaitu kecerdasan linguistik, logis-matematis, spasial, kinestetik jasmani, musical, antar pribadi, intrapribadi, dan terakhir naturalis. Kedelapan kecerdasan ini dapat saja seluruhnya dimiliki oleh setiap

individu, namun berbeda-beda dalam taraf penguasaannya. Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan dengan tiada bedanya (Hidayah 2017).

Pembelajaran berdasarkan (berbasis) sentra ialah model pembelajaran yang dilakukan di dalam “lingkaran” (circle times) dan sentra bermain (tradisional). Maksud lingkaran merujuk pada saat guru duduk bersama anak dengan “posisi melingkar” untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum dan sesudah bermain. Sentra bermain adalah area bermain anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat bermain, berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mengembangkan seluruh potensi dasar anak dalam berbagai aspek perkembangannya secara seimbang. Setiap sentra mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis bermain, yaitu sensori motor (fungsional), bermain peran, dan bermain konstruktif (membangun pemikiran anak) (Pudjaningsih 2016).

Bermain sensori motor, peran, dan konstruktif masing-masing dasar dan tujuannya berbeda. Bermain sensori motor adalah menangkap rangsangan melalui penginderaan dan menghasilkan gerakan sebagai reaksinya. AUD belajar melalui pancaindranya dan hubungan fisik dengan lingkungan mereka. Bermain peran ada dua, yaitu makro dan mikro. Bermain makro (besar) adalah bermain sebenarnya. Bermain mikro (kecil) adalah bermain simbolik, pura-pura, fantasi, imajinasi, atau drama. Anak bermain dengan benda untuk membantu menghadirkan konsep yang dimilikinya. Bermain konstruktif menunjukkan kemampuan anak untuk mewujudkan

pikiran, ide, dan gagasannya menjadi sebuah karya nyata. Bermain konstruktif ada dua macam, yaitu bermain konstruktif sifat cair (air, pasir, spidol, dll.) dan bermain konstruktif terstruktur (balok, lego, dll.). Sentra bermain terdiri atas hal-hal berikut: bahan alam dan sains, balok, seni, bermain peran, persiapan, agama, dan musik (Rokhanasari 2016).

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun-temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan (Saputra and Pd 2019).

Seperti halnya lingkup perkembangan potensi bahasa anak berusia 5-6 tahun, tingkat pencapaian perkembangan bahasa juga meliputi tiga hal, yaitu rincian penanda (indikator) capaian dari penanda memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Sedangkan, lingkup perkembangan potensi sosioemosional anak berusia 5-6 tahun juga meliputi tiga hal, yaitu rincian penanda (indikator) capaian dari kesadaran diri, rasa tanggung jawab diri sendiri dan orang lain, dan perilaku prososial.

Sentra Persiapan di TK bisa dijadikan pusat kegiatan pembelajaran melalui bermain untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan melalui tiga jenis main (sensorimotor, peran, dan pembangunan) dengan prioritas pengembangan pengalaman keaksaraan. Fasilitas sentra menyenangkan anak. Bahan yang tersedia di sentra ini, antara lain: buku-buku, kartu kata, kartu huruf, kartu angka, dan bahan-bahan untuk menyimak, bercakap, persiapan menulis, dan berhitung. Sentra ini dapat mendorong kemampuan (1) intelektual anak, (2) gerakan otot halus, (3)

koordinasi tangan dan mata, (4) belajar keterampilan sosial (berbagi), bernegosiasi, dan pemecahan masalah. Efek yang diharapkan anak berpikir teratur, senang membaca, menulis, dan berhitung (Sulistyaningtyas and Fauziah 2019).

Sentra Main Peran bisa dijadikan pusat kegiatan melalui bermain, anak dapat mengembangkan daya imajinasi dan mengekspresikan perasaan sebelum, saat ini, dan nanti. Main peran bertujuan untuk mengembangkan daya cipta, tahapan ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian, keterampilan pengambilan sudut pandang (afeksi dan kognisi). Penekanan sentra ini pada alur cerita, berpikir secara sistematis.

## **THEORETICAL SUPPORT**

Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan dengan tiada bedanya (Pramudyani et al. 2017).

Seperti yang dikemukakan Dharmamulya yang dikutip oleh Ahmad Yunus dalam buku permainan rakyat daerah istimewa Yogyakarta menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan sarana untuk mengenalkan anak-anak pada nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat (Oksimana Darmawan 2016).

Permainan tradisional juga merupakan hasil budaya masyarakat yang sangat berpengaruh pada perkembangan anak. hal ini seperti yang telah dikemukakan Tashadi yang dikutip oleh Sukirman Dharmamulya dalam buku permainan tradisional jawa menyatakan bahwa permainan tradisional mengandung nilai-

nilai budaya tertentu serta mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal-hal yang akan penting nantinya bagi kehidupan mereka di tengah masyarakat, melatih kecakapan berfikir, melatih keberanian, melatih bersikap jujur dan sportif (Zenith, Hanim, and Sjamsir 2020).

Hal ini sebagaimana pendapat sejumlah ilmuwan sosial dan budaya yang mengatakan bahwa permainan tradisional anak merupakan unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini dapat memberi pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan anak. Selain itu permainan anak juga dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya ditengah masyarakat yang lain (Munawaroh 2017).

Masa bermain adalah masa yang sangatlah disenangi oleh anak. Dengan bermain anak akan mempunyai semangat untuk belajar dan anak dapat bermain sambil berkreaitivitas. Menurut Jerome Bruner yang dikutip oleh Rini Hidayani dalam buku psikologi perkembangan menyatakan bahwa bermain sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas pada anak. Karena bermain bagi anak usia dini hanya bermain dan bukan hasil akhir dalam bermain. Sehingga dengan bermain anak mampu mengeluarkan ide-ide kreatif dalam bermain (Nugraheni, Nugrahanta, and Kurniastuti 2021).

Menurut Sandra J. bermain dilakukan oleh siapa saja di berbagai belahan dunia, baik laki-laki maupun perempuan dari anak-anak sampai orang dewasa. Stone mengatakan bahwa bermain ada di setiap negara, budaya, bahasa, dimana saja anak-anak dunianya bermain (Hariyanto et al. 2021).

Dari penjelasan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa bermain sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak. Oleh sebab itu perlu diperhatikan faktor-faktor apa yang

mempengaruhi dunia bermain anak. Sehingga konsep bermain bagi anak bukan penghalang dalam meningkatkan kecerdasan, justru sebaliknya, bermain menjadi wahana dan sarana belajar.

### **Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak**

Beberapa permainan tradisional melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya seperti permainan lompat tali, bekel, bakiak panjang tebak-tebakkan dan cublak-cublak suweng.

Dari berbagai manfaat bermain diatas peneliti menyimpulkan bahwa dengan bermain tradisional anak dapat mengembangkan kreativitas pada anak karena dengan bermain tradisional anak menggunakan barang atau benda-benda yang ada disekitar anak. Dan dengan bermain tradisional juga dapat mengembangkan kecerdasan emosi pada anak usia dini karena permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Dengan berkelompok anak akan mengasah emosinya terhadap teman-temannya.

### **Metode pendekatan Sentra**

Pendekatan sentra dan lingkungan adalah pendekatan penyelenggaraan PAUD yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajaran 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) dan pijakan setelah main. Sentra adalah pusat kegiatan belajar atau pusat sumber belajar yang merupakan suatu wahana yang sengaja dirancang untuk menstimulasi berbagai aspek (Nunik, Chandra Dewi Sagala, and Karmila 2022).

Landasan filosofi tentang sentra ini adalah konstruktivisme, yakni filosofi belajar yang menekankan bahwa belajar

tidak sekedar menghafal. siswa harus mengkonstruksikan pengetahuan dibenak mereka sendiri dan guru bertugas memberi dukungan bagi siswa untuk mengeksplorasi dan mengembangkan pemahaman siswa. Oleh karena itu proses pembelajaran harus dirancang dan dikelola sedemikian rupa agar mampu mendorong siswa mengorganisasi pengalaman sendiri agar menjadi pengetahuan yang bermakna.

Metode sentra sendiri lahir dari serangkaian pembahasan *Creative Center For Childhood Research and Training* (CCRT) di Florida Amerika Serikat. CCRT sendiri merupakan kajian teoritik dan pengalaman empirik dari berbagai pendekatan. Mulai dari pendekatan Montessori, Highscope, Headstart dan Reggio Emilia. CCRT dalam kajiannya telah diterapkan di Creative Pre-School Florida Amerika Serikat selama lebih dari 33 Tahun (Sulistyaningtyas and Fauziah 2019).

Pendekatan sentra dapat membantu dan mengarahkan kemampuan anak untuk dapat bekerja mandiri dan berkelompok. Menurut Pamela Phelps yang dikutip oleh Muhtar Latif dkk dalam buku *Orientasi pendidikan anak usia dini* menyatakan bahwa ada 7 sentra yang diterapkan di paud yaitu: Sentra persiapan, sentra bermain peran, sentra agama dan imtaq, sentra bahan alam, sentra seni, sentra musik dan sentra balok. Dan setiap sentra mempunyai definisi dan tujuan yang berbeda namun masing-masing sentra saling menunjang dan mendukung perkembangan pada anak usia dini (Rokhanasari 2016).

Sentra adalah zona atau area bermain pada anak usia dini yang dilengkapi dengan seperangkat alat main yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak. Menurut Mayesky yang dikutip oleh Luluk Asmawati dalam buku *pembelajaran perencanaan paud* menyatakan bahwa

melalui sentra anak usia dini dapat mengembangkan percakapan dan bermain peran serta belajar sesuai dengan tingkatan dan langkah-langkah yang anak inginkan. Dan mengembangkan keahlian belajar yang mandiri karena adanya prinsip kehendak sendiri dan koreksi diri yang alamiah terhadap berbagai alat di sentra kegiatan.<sup>1</sup> Karena pendekatan sentra merupakan kegiatan belajar yang berpusat pada anak dimana setiap anak mendapatkan kesempatan untuk belajar sambil berbuat di sentra-sentra yang telah ditentukan (Pudjaningsih 2016).

Beberapa pendapat yang menjelaskan tentang pengertian sentra dapat peneliti simpulkan bahwa Sentra 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. Oleh karena itu dalam merancang dan menata kegiatan bermain yang bermutu, seorang guru harus memperhatikan proses perkembangan anak, baik dari segi materi, bahan dan alat main.

## METHOD

Penelitian ini memfokuskan dengan menggunakan sentra persiapan dan sentra bermain peran. Karena sentra persiapan ini fokus pada kegiatan-kegiatan seperti menulis dan berhitung. Dalam permainan tradisional congklak anak akan berlatih menghitung biji congklak. Dan sentra persiapan juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keaksaraannya. Permainan tradisional pesan berantai dapat melatih keaksaraan anak usia dini dalam menyampaikan kalimat-kalimat yang telah diberikan oleh pemain pertama.

Prosedur penelitian ini yaitu peneliti melakukan observasi awal tentang

---

<sup>1</sup> *Ibid.*h.35

pembelajaran di Sentra. Peneliti mengambil data berdasarkan kisi-kisi instrumen penelitian kemudian data diolah secara kualitatif sesuai dengan model Miles dan Huberman.

Data yang diperoleh oleh peneliti dalam bentuk informasi hasil wawancara, observasi serta dokumentasi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu peneliti sendiri, pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi (Wahyudin Darmalaksana 2020).

Analisis data dalam penelitian pembelajaran sentra di Sentra Alat Permainan Edukatif Tradisional dilakukan secara kualitatif sesuai dengan model Miles dan Huberman sesuai dengan yang dikemukakan Miles dan Huberman. Aktifitas yang dilakukan peneliti meliputi reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan atau verifikasi.

Landasan awal kita memakai sentra karena secara psikologis, metode ini sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Dan akan merangsang seluruh aspek kecerdasan anak. Agar kecerdasannya dapat berkembang. Secara optimal, maka otak anak perlu dirangsang untuk terus berfikir secara aktif dengan menggali pengalamannya sendiri. Selain itu metode sentra ini dipusatkan kepada anak dan menempatkan setting lingkungan main sebagai pijakan awal yang penting, sebelum dan sesudah anak bermain dilakukan setting duduk melingkar yang dikenal dengan sentra lingkaran. Pada pendekatan sentra ini setiap anak diberikan dukungan penuh untuk aktif, kreatif dan berani mengambil keputusan.

Sedangkan sentra bermain peran adalah kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi atau tempat anak-anak bermain untuk memerankan peran dalam bermain. Dalam sentra bermain

peran ini peneliti memfokuskan pada permainan tradisional Jual-Beli dan permainan tradisional si kaya dan si miskin. Karena dalam permainan tradisional jual-beli dan si kaya si miskin anak akan memerankan peran sebagai penjual, pembeli, dan menjadi peran orang kaya dan orang miskin.

Permainan dalam pembelajaran anak usia dini dapat digunakan dengan pendekatan sentra. Sentra dapat diartikan sebagai permainan dan kegiatan yang disusun sedemikian rupa untuk memberikan semangat pada kegiatan pembelajaran secara khusus, yaitu yang berhubungan dengan kehidupan keluarga, musik, seni, sains, balok bangunan dan seni berbahasa. Sentra juga dapat diartikan sebagai zona atau area bermain anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat main yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak dalam 3 jenis bermain, yaitu bermain sensorimotor atau bermain fungsional, bermain peran dan bermain pembangunan. Pencetusnya adalah seorang ahli PAUD berkebangsaan Itali, yaitu Maria Montessori, yang memfokuskan kegiatan anak-anak di sentra-sentra untuk mengoptimalkan seluruh kecerdasan anak. Pembelajaran pada sentra memungkinkan anak usia dini untuk membangun pengetahuan sendiri melalui pengalaman langsung dengan objek dan interaksi dengan lingkungannya.

Melalui pendekatan sentra anak dirangsang untuk secara aktif melakukan kegiatan bermain sambil belajar di sentra-sentra pembelajaran (sentra persiapan, imtaq, seni, dan sentra bahan alam). Seluruh kegiatan pembelajaran berfokus pada anak sebagai subjek pembelajaran. Pendidik lebih banyak berperan sebagai fasilitator dan motivator dengan memberikan pijakan-pijakan. Pijakan yang diberikan sebelum dan sesudah anak yang bermain dalam *setting* duduk

melingkar sehingga dikenal sebagai sentra lingkaran. Pijakan lainnya adalah pijakan lingkaran (penataan lingkungan), dan pijakan pada anak dilakukan selama anak bermain. Dengan diterapkannya metode pendekatan sentra lingkaran ini anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan secara alamiah dan belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajari bukan sekedar hanya mengetahuinya.

Melalui kegiatan belajar sambil bermain dengan pendekatan sentra dan satu lingkaran banyak aspek kompetensi anak yang dapat dikembangkan disetiap sentra. Oleh karenanya guru selain dituntut untuk memiliki keterampilan dan kreativitas mengajar, mereka juga harus menguasai teori-teori perkembangan anak menurut beberapa tokoh pendidikan anak usia dini. Pelaksanaan pembelajaran sentra di TK Harapan Jaya Jati Agung Lampung Selatan diupayakan mengembangkan banyak potensi dalam setiap sentra. Sedangkan dalam pembelajaran klasikal hanya mengembangkan salah satu potensi anak. Dalam hal ini penulis hanya memfokuskan pada implementasi permainan tradisional pada anak usia dini melalui pendekatan sentra.

## RESULT AND DISCUSSION

Implementasi Permainan Tradisional pada anak usia dini melalui pendekatan sentra. Penerapan metode sentra di TK Harapan Jaya Jati Agung Lampung Selatan menggunakan 5 sentra yaitu sentra persiapan, sentra bermain peran, sentra seni, sentra balok, sentra bahan alam. Pada pendekatan sentra ini, setiap anak diberikan dukungan penuh untuk aktif, kreatif, dan berani mengambil keputusan sendiri. Selain itu, guru tidak berperan sebagai pengajar, namun sebagai fasilitator pada proses pembelajaran dalam bentuk sentra. Hal ini sesuai dengan apa yang dipaparkan oleh pendidik TK Harapan Jaya Jati Agung

Lampung Selatan Desa Kartajaya Kecamatan Negara Batin Kabupaten Waykanan

Siswa adalah seorang yang dijadikan obyek sekaligus sebagai subyek dalam pendidikan, dalam hal ini siswa yang sangat berperan dalam pembelajaran. Minat, bakat, motivasi, dan juga dukungan dari siswa itu yang menjadikan berhasil tidaknya sebuah lembaga pendidikan.

Kegiatan pembelajaran anak tidak fokus dalam satu kelas sebagaimana model klasikal. Setiap hari anak berpindah dari sentra yang satu ke sentra yang lain (*moving class*). Guru sentra akan menetap di ruang sentra yang diampunya yang otomatis berganti anak didik sesuai dengankelompoknya. Sebagai contoh guru sentra main peran setiap hari akan bertugas di ruang sentra main peran dengan kelompok anak didik yang berbeda-beda.

Pendekatan guru sentra harus mempersiapkan rencana pembelajaran secara maksimal dari setting lingkungan main, bahan dan alat main, kegiatan main sesuai dengan tema dan indikator perkembangan yang harus dicapai. Guru juga harus mempersiapkan secara matang pijakan-pijakan untuk mendukung perkembangan main anak. Misalnya pada saat pijakan awal main, guru harus menjelaskan secara kongkrit skenario, kegiatan main, bahan dan alat yang akan digunakan anak pada saat main. Karena pijakan tidak dilakukan secara maksimal dampaknya akan terlihat pada saat main anak merasa kebingungan, cepat bosan, dan tidak menikmati permainannya.

Pembelajaran dengan pendekatan sentra memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan berbagai macam kegiatan bermain dan beraneka cara main dan menggunakan sesuai dengan indikator yang akan dicapai. Dalam satu indikator terdapat berbagai kegiatan main dan

dalam satu kegiatan main mencakup beberapa indikator.

Dalam penerapan permainan tradisional congklak ini peneliti melihat bagaimana guru menerapkan permainan congklak di sentra persiapan ini, setelah peneliti mengobservasi tentang kegiatan proses bermainnya peneliti melihat guru langkah awal yang dilakukan seorang guru dalam menjelaskan bagaimana langkah-langkah permainan tradisional kepada anak didik dan dalam langkah-langkah yang diterapkan oleh guru penulis melihat langkah yang diterapkan sesuai dengan teori permainan tradisional congklak yang peneliti teliti sesuai dengan kisi-kisi observasi implementasi permainan tradisional congklak pada anak usia dini. Dalam observasi ini peneliti juga melihat peserta didik sudah sangat antusias ketika melakukan kegiatan bermain, mengikuti aturan permainan dan bermain dengan teman-temannya.

Peneliti mengobservasi proses kegiatan penerapan permainan tradisional jual beli yang dilakukan dengan metode pendekatan sentra di TK Harapan Jaya Jati Agung Lampung Selatan Desa Kartajaya. Dalam penerapan permainan tradisional jual beli ini guru memusatkan proses kegiatan permainan jual beli ini ke dalam sentra bermain peran. Karena sentra bermain peran merupakan sentra yang melakukan kegiatan praktek anak dalam kegiatan kehidupan nyata. Dan sentra bermain peran mendukung seluruh perkembangan anak yang berfokus pada keterampilan bahasa dan interaksi sosial.

Setelah peneliti melakukan penelitian ini peneliti mengobservasi bagaimana cara guru menerapkan permainan tradisional jual beli. Langkah awal yang dilakukan oleh seorang guru adalah menyiapkan alat-alat permainan jual-beli. Kemudian guru mengajarkan langkah kepada anak didik tentang proses kegiatan bermain jual-beli. Dan guru membagi peran sebagai pembeli dan peran penjual kepada anak didik. Setelah

mendapatkan peran masing-masing anak didik melakukan kegiatan bermain jual beli sesuai dengan peran yang telah ditentukan. Dalam proses kegiatan bermainnya anak sangat antusias dan senang melakukan permainan ini. Dan peneliti melihat penerapan yang dilakukan guru sesuai dengan teori permainan tradisional jual beli dan sesuai dengan kisi-kisi observasi implementasi permainan tradisional pada anak usia dini.

## CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Harapan Jaya Jati Agung Lampung Selatan sebagaimana yang dipaparkan pada pembahasan sebelumnya, dapat peneliti simpulkan bahwa penerapan permainan tradisional dapat diterapkan melalui pendekatan sentra. Karena dengan pendekatan sentra Melalui pendekatan sentra anak dirangsang untuk secara aktif melakukan kegiatan bermain sambil belajar di sentra-sentra pembelajaran (sentra persiapan, imtaq, seni, dan sentra bahan alam). Seluruh kegiatan pembelajaran berfokus pada anak sebagai subjek pembelajaran.

Pendidik lebih banyak berperan sebagai fasilitator dan motivator dengan memberikan pijakan-pijakan. Pijakan yang diberikan sebelum dan sesudah anak yang bermain dalam *setting* duduk melingkar sehingga dikenal sebagai sentra lingkaran. Pijakan lainnya adalah pijakan lingkaran (penataan lingkungan), dan pijakan pada anak dilakukan selama anak bermain. Dengan diterapkan nya metode pendekatan sentra lingkaran ini anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan secara alamiah dan belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajari bukan sekedar hanya mengetahuinya.

## REFERENCES

Hariyanto, Didik, Muhammad Abror, Muhammad Yani, and Ferry Adhi



- Dharma. 2021. "Pembudayaan Permainan Tradisional sebagai Wahana Belajar Luar Ruang bagi Anak." *Berdikari: Jurnal Inovasi dan Penerapan Ipteks* 9 (1): 56–68.  
<https://doi.org/10.18196/berdikari.v9i1.9265>.
- Hidayah, Miftahul. 2017. "PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN PSIKOMOTOR PADA OUTDOOR PRACTICUM BIOLOGI SMA."
- Munawaroh, Hidayatu. 2017. "Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1 (2): 86.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>.
- Nugraheni, Benedicta Rani, Gregorius Ari Nugrahanta, and Irine Kurniastuti. 2021. "PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL GUNA MENUMBUHKAN KARAKTER TOLERAN ANAK USIA 6-8 TAHUN." *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 5 (1): 593–607.  
<https://doi.org/10.30738/tc.v5i1.8970>.
- Nunik, Nunik Martati, Anita Chandra Dewi Sagala, and Mila Karmila. 2022. "Pengaruh Permainan Tradisional Jamuran terhadap Interaksi Sosial Anak Down Syndrome." *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, April, 53–66.  
<https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.72>.
- Oksimana Darmawan. 2016. "PENANAMAN BUDAYA ANTI KEKERASAN SEJAK DINI PADA PENDIDIKAN ANAK MELALUI KEARIFAN LOKAL PERMAINAN TRADISIONAL." Pramudyani, Avanti Vera Risti, M Ragil Kurniawan, Harun Rasyid, and Universitas Ahmad Dahlan. 2017. "KURIKULUM HOLISTIK INTEGRATIF BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL PADA PAUD DI YOGYAKARTA" 10.
- Pudjaningsih, Wiwik. 2016. "PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN POTENSI BAHASA DAN SOSIOEMOSIONAL ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK."
- Rokhanasari, Isti Evi. 2016. "PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SENTRA DI SENTRA ALAT PERMAINAN EDUKATIF TRADISIONAL PAUD BINA BUAH HATI BANTUL."
- Saputra, Desma Yuliadi, and S Pd. 2019. "PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK USIA DINI."
- Sulistyaningtyas, Reza Edwin, and Puji Yanti Fauziah. 2019. "Pengembangan buku panduan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun." *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)* 6 (1): 50–58.  
<https://doi.org/10.21831/jppm.v6i1.23477>.
- Wahyudin Darmalaksana. 2020. "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka Dan Studi Lapangan."
- Warisno, Andi. 2019. "PENDIDIKAN ANAK DALAM KELUARGA YANG DIDASARKAN PADA TUNTUNAN AGAMA ISLAM" 2 (02).

Zenith, Dianisa, Zaenab Hanim, and  
Hasbi Sjamsir. 2020.  
“EFEKTIVITAS PERMAINAN  
TRADISIONAL DALAM  
PENGEMBANGAN  
KETERAMPILAN GERAK  
MANIPULATIF ANAK USIA 4-  
5 TAHUN DI PAUD ARSA  
MUDA DESA LOA RAYA.”  
*JURNAL PENDIDIKAN DAN  
PENGAJARAN* 4.